

## 研究主題「自らの学習を調整し、

### 自分の考えや気持ちなどを即興で伝え合う生徒の育成 —一人1台端末を活用した言語活動プログラムや学習シートを通して—

東京都教職員研修センター研修部専門教育向上課

葛飾区立水元中学校 教諭 松野 麻里恵

#### 第1 研究のねらい

中学校学習指導要領（平成29年3月告示）には、英語の目標において、「関心のある事柄について、簡単な語句や文を用いて即興で伝え合うことができるようにする。」と示されている。中学校学習指導要領解説外国語編（平成29年7月）（以下、「学習指導要領解説」と表記。）には、「実際のコミュニケーションの場面においては、情報や考えなどを送り手と受け手が即座にやり取りすることが多く、英文を頭の中で組み立てる時間を長く取れないからである。」と示されている。これらのことから、生徒が即興で話す力を高めることは重要であると考えた。

しかし、平成29年度英語教育改善のための英語力調査から、英語の授業において、「即興で話すこと」に関わる言語活動の実施率は51.9%で、他の活動と比べて十分に実施されていないことが分かった。平成31年度全国学力・学習状況調査報告書では、即興でやり取りをすることを測る問題の正答率は10.5%で、無回答率は20.7%であった。

また、個々の興味・関心・意欲等を踏まえてきめ細かく指導・支援することや、生徒が自らの学習状況を把握し、主体的に学習を調整することができるよう促していくことが今まで以上に求められている。そこで、一人1台端末の環境下で、授業において生徒が端末を効果的に活用できれば、個別最適な学びを促し、生徒が自らの学習を調整することにつながると考えた。

以上のことから本研究のねらいを、生徒が自らの学習を調整し、自分の考えや気持ちなどを即興で伝え合うことができるようにすることとした。

#### 第2 研究仮説

一人1台端末を活用した言語活動プログラムや学習シートへの記録を継続して行えば、生徒は自らの学習状況を把握し、振り返り、自分の考えや気持ちなどを即興で伝え合うことができるようになるであろう。

#### 第3 研究の内容と方法

##### 1 基礎研究

『指導と評価の一体化』のための学習評価に関する参考資料」（国立教育政策研究所 令和2年3月）等を基に、「自らの学習を調整する」生徒の姿を、「自らの学習状況を把握し、学習の進め方について試行錯誤しながら学ぼうとしている」姿とした。また、学習指導要領解説等を基に、「即興で伝え合う」生徒の姿を、「話すための原稿を事前に用意してその内容を覚えたり、話せるように練習したりするなどの準備時間を取ることなく、『その場で』考えて、自分の考えや気持ちなどを伝え合う」姿とした。

##### 2 調査研究

###### (1) 調査の概要

令和3年7月に、都内公立中学校1校の第3学年に在籍する生徒104名及び都内公立中学校16校に所属する英語科教員58名を対象に、英語で話すことに関する意識調査を行った。

## (2) 生徒対象質問紙の調査結果

「話すこと [やり取り]」に関する調査結果から、英語で話すことに肯定的な回答をした生徒が多かった。(図1)

## (3) 教員対象質問紙の調査結果

全ての調査対象校において、生徒同士で、英語でやり取りする活動を行っていた。しかし、即興でやり取りする活動は、18%しか行われていなかった。(図2) このことから、生徒同士が英語でやり取りする活動の中でも、「即興で」やり取りする活動は、十分に行われていないと考えた。

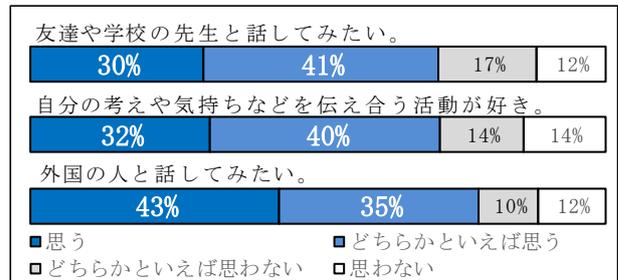


図1 生徒対象質問紙の調査結果 (n=104)

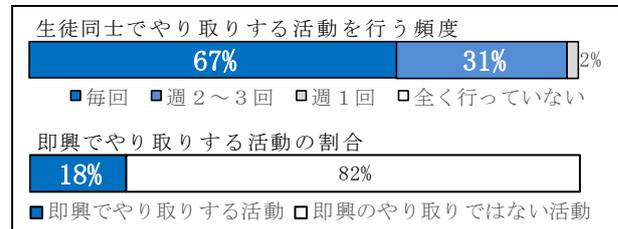


図2 教員対象質問紙の調査結果 (n=58)

## 3 開発研究

### (1) 生徒の即興で話す力を高める言語活動プログラムの開発

授業支援アプリのクラウドストレージのファイル共有機能とカメラ機能を活用した、生徒の即興で話す力を高める言語活動プログラム(Quick Response プログラム、以下、「QRプログラム」と表記。)を開発した。(表1) 一人1台端末の特性を生かし、15分の帯活動として、毎時間の授業で継続的に行うことで、即興で話す力を高めることができるようにした。さらに、活動中は、生徒は話すための原稿を事前に用意せず、準備時間も取らずに、「その場」で話す内容を考え、自分の考えや気持ちなどを伝え合うようにした。

表1 QRプログラム(一単元8時間とし、第5時に話題を変える場合の指導手順)

	時間	□学習活動(第1時、第5時)	□学習活動(第2~4時、第6~8時)
QR プログラム	2分	□端末に保存されている①~⑤のSmall Talkを順番に視聴する。 ※事前に教員がSmall Talkを録画し、端末に保存したものを生徒は視聴する。 ※①→⑤の順で、易→難のレベル差を付けている。	□教員からのフィードバックを確認する。 □再度、今日、自分が話す話題を①~⑤のSmall Talkから一つ選択する。
	1分	□①~⑤から、自分が話す話題の一つを選択する。	□本時の目標を設定する。
	1分	□教員のSmall Talkに対して、自分の考えや気持ちなどを即興で話す。 ※録画し、端末内に保存する。	
	2分	□学習シートに、言いたかったけれど言えなかった英単語などを記入し、Webブラウザ等で調べる。	
	5分	□友達が保存した動画を視聴して、やり取りをつなげるように自分の考えや気持ちなどを即興で話す。	
15分	3分	□活動を振り返る。 (1) 本時の目標の達成度を自己評価する。 (2) 自分の話に対して友達がどのような応答をしているかを、保存された動画を再度視聴し確認する。 (3) 友達の話の概要や英語表現等を振り返り、学習シートに記入する。	
※教員による指示: 1分			

### (2) 自らの学習状況を把握し、適切に振り返ることができる学習シートの開発

生徒が、自らの学びに合った目標を設定し、言いたかったけれど言えなかった英単語などを調べ、調べた英単語などを記録・蓄積することで、自らの学習状況を把握し、振り返ることができる学習シートを開発した。(図3) 授業支援アプリのファイル共有機能を活用し、教員が生徒にデータで配布し、生徒一人一人が端末内で使用できるようにした。学習シートは、QRプ

「自らの学習を調整し、自分の考えや気持ちなどを即興で伝え合う生徒の育成  
 —一人1台端末を活用した言語活動プログラムや学習シートを通して—

プログラムの「本時の目標を設定する活動」、「言いたかったけれど言えなかった英単語などを記入し、調べる活動」、「活動を振り返る活動」で使用する。学習内容の記録・蓄積や学習成果の可視化をはじめ、生徒自身で学習を振り返り、次時の発話に生かすことで、生徒が自らの学習を調整することができるようにした。

#### 4 検証授業（令和3年10月実施）

都内公立中学校1校の第3学年に在籍する生徒104名を対象に全8時間の検証授業を実施した。

##### (1) 生徒の即興で話す力を高める言語活動プログラムの有効性

第1時～第4時では「食べ物」、第5時～第8時では「スポーツ」についての話題を扱った。第1時では、人数の多さを表す色の濃い群が下の方に偏っているが、時数が進むにつれて上の方に移動している。さらに話題が変わったにも関わらず、第1時よりも第5時の方が、1分間の平均発話語数が増えている。（図4）このことから、一部の生徒だけではなく、生徒全体の発話語数が増え、即興で話す力が向上したと考える。

やり取りをつなげる活動では、友達が話したことに對して、やり取りをつなげている様子が見られた。（図5）また、時数が進むにつれて、質問への応答や聞き取れた内容の反復、自分の意見などを言って、話をつなげることができるようになっていった。（図6）生徒は、友達の話に對して、「その場で」

考えて、質問したり意見を交換したりしながら、やり取りをつなげることができるようになったと考える。

学習シート			
Class:	選択	No:	選択
Name:	選択		
期別	目標		
1	-		
2	選択		
3	選択		
期別	進めたい英単語など	調べた英単語など	調べた英単語などを使用した英文
例	school lunch	I want to make a special school lunch.	
1			
2			
3			
期別	自分の発言 回数	自分の発言 人数	自分の発言に対して、友達が発言していた内容 （日本語を記入する）
例			私もカレーが好き。あなたはどうですか。
1			
2			
3			
	(A) 話した人数（5分間）		(B) 話した単語数（1分間）

図3 学習シート（一部抜粋）

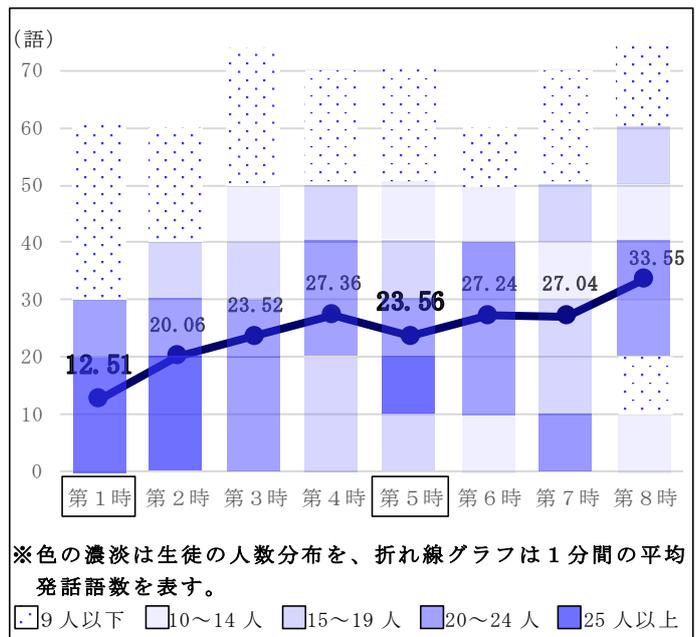


図4 1分間の平均発話語数と人数分布の変容 (n=104)

Figure 5: Examples of student interactions during the lesson. Student A starts with a monologue about sports and soccer. Students B, C, and D respond with related comments. Student E responds to A's closing.

生徒A: Hello. I like sports. I like soccer. I can play soccer. My favorite player is Kiyotake. Kiyotake is in Cerezo Osaka. ん〜... If I go to Osaka, I eat Takoyaki. Takoyaki is very good. (終了の音)  
 Oh, good bye.

生徒B: Oh, that's nice. I like soccer, too.

生徒C: I like Takoyaki. I want to go to Osaka, too.

生徒D: I watch a soccer game.

生徒E: I don't like Kiyotake. OK. See you.

図5 検証授業で見られたやり取り例

Figure 6: Examples of student interactions showing reciprocal communication. Student F asks a question about birthdays, and Student G responds. Student H shares a preference for baseball, and Student G responds with their own preference.

第1時  
 生徒F: My birthday is April 25th.  
 生徒G: What do you do on your birthday?  
 友達の話に関する質問

第8時  
 生徒H: I like baseball because it is fun. My favorite team is Tokyo Yakult Swallows.  
 生徒G: You like baseball and you like Tokyo Yakult Swallows. My favorite team is Hiroshima Toyo Carp.  
 聞き取れた内容の反復+自分の意見

図6 やり取りにおける発話内容の変容

また、「英語の学習に、一人1台端末は役に立つと思う。」と回答した生徒の割合が12ポイント増加した。(表2)「役に立つと思う学習活動」においても、多くの学習活動で増加が見られた。その他として、「端末を使って家庭学習をすることができる。」「自分が話す英語が相手にきちんと伝わっているかを確認するとき、端末が役に立つと思った。」などの記述が見られた。

表2 生徒対象質問紙の調査結果(n=104、複数回答可)

		事前	事後
英語の学習に、一人1台端末は役に立つと思う。		81%	93% <sup>▲</sup>
役に立つと思う学習活動	英単語や英文法を調べる。	79%	77%
	発音を練習する。	83%	88% <sup>▲</sup>
	自分が話したいと思うことを話す。	31%	47% <sup>▲</sup>
	他の生徒と活動の様子や成果を共有する。	18%	29% <sup>▲</sup>
	学習を振り返る。	27%	29% <sup>▲</sup>
	その他	5%	6%

これらのことから、生徒は英語の学習における一人1台端末の有用性を実感することができたと考える。

## (2) 自らの学習状況を把握し、適切に振り返ることができる学習シートの有効性

検証授業後の質問紙調査から、「次の授業までに話したいと思う英単語がいろいろ出てきた。学習シートへの記録などが役に立つと思った。」という記述が見られた。学習シートへの記述から、生徒自身で設定した目標に対する達成度を振り返ったり、調べた英単語などを次時の発話に生かしたりして、自らの学習を調整している様子が見られた。(表3)

表3 学習シートを活用した発話の変容

第5時に見られた生徒の発話例		
ええっと…I like playing volleyball. I have played volleyball many times. I also like playing basketball.		
第5時～第7時に見られた学習シートへの記録例		
	使いたい英単語など	調べた英単語など
①	バスケットボールをするのも好きです。	I also like playing basketball.
②	昼食後	after lunch
③	楽しみ	I'm looking forward to it.
④	これから	from now on
⑤	体育の授業	in P.E. class
第8時に見られた生徒の発話例		
I like playing volleyball. It is fun. I'm not good at playing volleyball. And I'm not on the volleyball team. I often play volleyball with my friend <b>after lunch</b> (②). <b>I also like playing basketball</b> (①). I will play basketball <b>in P.E. class</b> (⑤). <b>I'm looking forward to it</b> (③). What sport do you like?		

## 第4 研究の成果

- ・ 帯活動として、継続的に言語活動プログラムを行うことで、生徒の発話語数が増えたり、「その場で」話す内容を考え、やり取りをつなげたりすることができるようになり、自分の考えや気持ちなどを即興で話す力を高めることができた。
- ・ 一人1台端末を活用した学習シートに学習の内容を記録・蓄積し、学習の成果を可視化することにより、学習状況を把握し、振り返り、次時に生かすようになり、自らの学習を調整する姿が見られた。

## 第5 今後の課題

- ・ 言語活動プログラムの有効性を「食べ物」及び「スポーツ」以外の話題を扱って検証する。
- ・ 学習シートの項目を見直し、生徒の即興で話す力をより高めることができるシートにする。