

鹿児島県総合教育センター

平成27年度長期研修研究報告書

研究主題

自ら英語でコミュニケーションを
図ろうとする児童の育成

—小学校英語科の導入を見据えた、
基本的な表現の定着に焦点を当てた学習指導の工夫—

伊佐市立大口東小学校
教諭 香川 由美子

目 次

I	研究主題設定の理由	1
II	研究の構想	1
1	研究のねらい	1
2	研究の仮説	2
3	研究の計画	2
III	研究の実際	2
1	研究主題に関する基本的な考え方	2
(1)	「自ら英語でコミュニケーションを図ろうとする児童」とは	2
(2)	「基本的な表現の定着に焦点を当てた学習指導の工夫」とは	2
2	外国語活動に関する実態調査の分析と考察	3
(1)	実施状況	3
(2)	外国語活動の内容に関する項目	3
(3)	学習内容に関する調査	4
(4)	コミュニケーション活動への意識と学習内容の定着度との関連	5
(5)	実態調査から考えられる課題	6
3	基本的な表現の定着に焦点を当てた学習指導の工夫	6
(1)	認知プロセスを踏まえた単元の指導モデル	6
(2)	単元の指導モデルに即した学習指導の工夫	9
(3)	認知プロセスを踏まえた学習指導の工夫【工夫1】	10
(4)	見通し，振り返りの工夫【工夫2】	12
(5)	単位時間ごとの学習内容をつなぐ工夫【工夫3】	14
4	検証授業の実際	15
(1)	検証授業Ⅰの実際 “When is your birthday?”	15
(2)	検証授業Ⅱの実際 “What time do you get up?”	20
(3)	事後調査の分析と考察	24
IV	研究のまとめ	27
1	研究の成果	27
2	今後の課題	27

※ 引用文献・参考文献

I 研究主題設定の理由

文部科学省は、「今後の英語教育の改善・充実方策について 報告～グローバル化に対応した英語教育改革の五つの提言」の中で、小学校中学年から外国語活動を開始すること、高学年では学習の系統性をもたせるために教科として行うことを挙げるなど、英語教育の改革を推進している。

伊佐市は、文部科学省の「英語教育強化地域拠点事業」の指定を受け、3年計画の1年次の実践を始めている。具体的には、新たに第3・4学年で外国語活動が週1時間導入され、第5学年においては、従来の外国語活動が継続されている。そして、第6学年では、本年度、教科型の英語科として週1時間の授業が行われ、来年度以降は、第5・6学年において週2時間の英語科の授業が行われる予定となっている。また、本年度から第6学年に文字指導が取り入れられ、近隣の中学校や高等学校と連携しながら、英語教育の充実が図られている。

小学校外国語活動の目標は、外国語を通じてコミュニケーション能力の素地を育成することである。そのため、「小学校学習指導要領解説外国語活動編」には、音声や基本的な表現の習得に偏重して指導したり、スキル向上のみを目標とした指導が行われたりすることは、本来の外国語活動の目標とは合致しないことが記されている。本校においても、その趣旨を踏まえて、ALTとのチームティーチング(TT)で授業を行ってきたが、前時に扱った表現を振り返ったり、改めて慣れ親しませたりする活動に時間が掛かり過ぎてしまうなどの課題が見られた。また、表現に十分に慣れ親しませたりする活動に時間が掛かり過ぎてしまうなどの課題が見られた。また、表現に十分に慣れ親しませたりする活動に時間が掛かり過ぎてしまうなどの課題が見られた。また、表現に十分に慣れ親しませたりする活動に時間が掛かり過ぎてしまうなどの課題が見られた。また、表現に十分に慣れ親しませたりする活動に時間が掛かり過ぎてしまうなどの課題が見られた。

その要因としては、次の2点が考えられる。一つは、従来の活動の多くが、英語を使ったコミュニケーションの楽しさや大切さを実感させるまでに至らず、「伝わった」という喜びを児童に感じさせることができていなかったことである。もう一つは、各単位時間のつながりを重視せずに授業が行われた結果として、単元全体を通して言語や文化に対する体験的な理解を十分に深めさせることができず、「分かった」という喜びを味わわせることができていなかったことである。

これらのことから、自ら英語でコミュニケーションを図ろうとする児童を育成するためには、「伝わった」、「分かった」という喜びを感じさせていくことが重要だと考えた。そのためには、児童が言語や文化への体験的な理解を十分に深め、外国語の音声やリズムに慣れ親しんだ結果として、定着した音声や表現などの使える英語が増えていくような指導の工夫が必要だと考えた。また、そのために、児童が言語をどのように習得していくかを知る必要があると考え、母国語と異なる言語の習得に関する第二言語習得の研究の工夫を取り入れることとした。

そこで、本研究では、先行研究等に基づき第二言語習得の過程を整理し、基本的な表現の定着に焦点を当てた学習指導の工夫を行うことで、自ら英語でコミュニケーションを図ろうとする児童を育てることができるのではないかと考え、本主題を設定した。

II 研究の構想

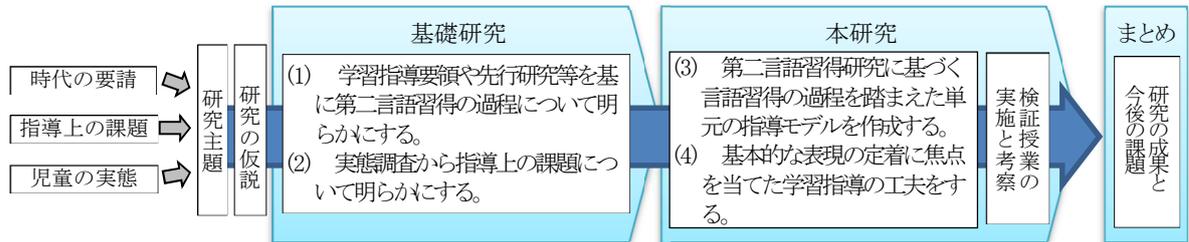
1 研究のねらい

- (1) 学習指導要領や先行研究などを基に、第二言語習得の過程について明らかにする。
- (2) 実態調査から指導上の課題について明らかにする。
- (3) 第二言語習得研究に基づく言語習得の過程を踏まえた単元の指導モデルを作成する。
- (4) 基本的な表現の定着に焦点を当てた学習指導の工夫をする。
- (5) 検証授業の分析を通して、研究の成果と課題について明らかにする。

2 研究の仮説

外国語活動において、第二言語習得の過程を明確にして基本的な表現の定着に焦点を当てた単元の指導モデルを作成し、学習指導の工夫を行えば、自ら英語でコミュニケーションを図ろうとする児童を育てることができるのではないかと考える。

3 研究の計画



III 研究の実際

1 研究主題に関する基本的な考え方

(1) 「自ら英語でコミュニケーションを図ろうとする児童」とは

研究主題の「自ら英語でコミュニケーションを図ろうとする児童」は、コミュニケーション能力の素地をしっかりと身に付け、自ら英語で話し掛けたり伝え合おうとしたりする児童と考える。「コミュニケーション能力の素地」とは、『小学校学習指導要領解説外国語活動編』に示される「言語や文化に対する体験的な理解」や、「積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度」、「外国語の音声や基本的な表現への慣れ親しみ」を指す。「言語や文化に対する体験的な理解」とは、国語や我が国の文化を含めた言語や文化に対する理解を、知識のみによってではなく、体験を通して理解を深めることである。「積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度」とは、積極的に自分の思いを伝えようとするなどの態度である。「外国語の音声や基本的な表現への慣れ親しみ」とは、児童の柔軟な適応力を生かして、外国語の音声や基本的な表現に慣れ親しみ、聞く力などが育成されていることである。これらのことから、児童の具体的な姿を、体験を通して理解した言語や文化を基に、積極的に態度で、慣れ親しんだ表現を使いながら、自ら英語で話し掛けたり伝え合おうとしたりする姿と捉えた（図1）。



図1 自ら英語でコミュニケーションを図ろうとする児童

(2) 「基本的な表現の定着に焦点を当てた学習指導の工夫」とは

ア 「基本的な表現の定着」とは

各単元で、児童が慣れ親しむ表現や語彙は、様々なものが考えられる。そこで、本研究では、扱う表現をまとめた上で授業に臨むことが大切だと考え、文部科学省の示す Hi, friends! の年間指導計画例に取り上げられている表現や語彙と、単元ごとに扱われる既習事項を「基本的な表現」と捉え、指導を行うこととした。

基本的な表現が「定着」した状態とは、児童が、出合った表現や語彙に、活動や体験を通してその音声やリズムに十分に慣れ親しみ、その結果、友達や A L T と英語を使ってやりとりができるなど、英語を運用できる状態と考える。

具体的には、道案内の単元では、“station”, “Turn right.”, “Where is the station?” 等の表現や語彙に慣れ親しみ、“Where is the station?” と尋ねられた際に、その意味を理解して “Turn right.” 等の適切な表現を瞬時に選択し、道案内ができる状態と考える（図2）。

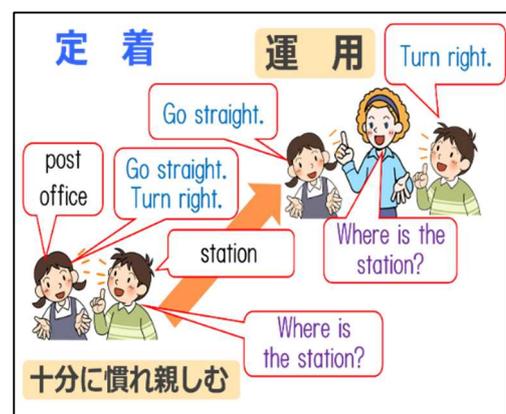


図2 基本的な表現の「定着」の過程

イ 「基本的な表現の定着に焦点を当てた学習指導の工夫」とは

基本的な表現の定着に焦点を当てた指導を行うために、本研究では、村野井*1) (2006) の第二言語習得研究を基にすることとした。なぜなら、学習者が第二言語を習得していく過程を、外国語活動の目標に沿った従来の「表現に出会い、慣れ親しみ、コミュニケーションを図る」という指導過程に組み込むことが、指導過程をより具体的にし、定着に焦点を当てた学習指導を行う際に、効果的だと考えたからである。

そこで、まず、第二言語習得の過程を明確にするために、第二言語習得の認知プロセスの詳細を整理した(表1)。認知プロセスとは、第二言語を習得していく過程で、「気付き」から「理解」、「内在化」、「統合」までの学習者の内部で起きる変化である。このプロセスを経て、学習者は、段階的に第二言語を言語知識として定着させ、最終的には運用する能力を身に付けていくとされている。

表1 第二言語習得の認知プロセス

認知プロセス	学習者の中に起きる変化	学習者の中に起きる変化の詳細・留意点
気付き	<ul style="list-style-type: none"> 自分の耳や目を通して入ってくる言語項目(語彙、文法、音など)に注意を向ける。 	<ul style="list-style-type: none"> 全体の意味は大体分かるが、分からないことも少しはあるようなインプットが言語習得を促進する気付きを引き起こす。 全く理解できないインプットを大量に聞いても、気付きは起こらない。
理解	<ul style="list-style-type: none"> 言語の形式と意味のつながりやその形式が果たす機能を理解する。 言語データの中に規則性を見つけて言語の形式・意味・機能の間の関係に関して一種の仮説を立てる。 	<ul style="list-style-type: none"> 内容のあるもの、コンテキストのあるもの、本物のコミュニケーションとして生み出されたものをインプット・ソースとして、大量に、かつ、適切(質的)に取り入れることが大切である。
内在化	<ul style="list-style-type: none"> 仮説を検証するプロセスを踏むことで、言語知識を育てる。 自分の仮説と言語のインプットに含まれる発話が合致しているかを確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> 仮説に基づいて行った発話が、相手にうまく理解された場合には、仮説は認証される。 発話が伝わらない、誤解されたなどという場合には、仮説を修正したり棄却したりする。
統合	<ul style="list-style-type: none"> 言語知識が自由に瞬間的に使える長期記憶として学習者の言語運用を司るシステムに組み込まれていく。 	<ul style="list-style-type: none"> 統合を促進するためには、実際に目標言語を使用すること、特に、アウトプット活動を行わせることが重要である。

2 外国語活動に関する実態調査の分析と考察

(1) 実施状況

ア 調査の目的

児童が、これまでの外国語活動の内容について、どのように捉えているかを把握する。また、第5学年の学習内容の定着度を調査し、コミュニケーション活動への意識との関連をまとめると同時に一人一人の実態を把握する。そして、第二言語習得研究を生かしながら、その課題を解決するための手立てを考察し、指導の方向性を定めることとした。

イ 調査の対象

本校第6学年児童14人

ウ 調査の時期

平成27年6月上旬

(2) 外国語活動の内容に関する項目

活動内容に関する意識調査(図3)では、「楽しいこと」に「ゲーム」を選んだ児童が多く、理由としては、「面白い」、「競争できる」という回答が多く、コミュニケーションを、楽しいと感じる理由に挙げる児童はいなかった。「ジェスチャーや絵で伝える」を選んだ児童の中に、「英語を使わなくていい」、「簡単にできる」という理由を挙げる児童もいた。

*1) 村野井 仁著『第二言語習得研究から見た効果的な英語学習法・指導法』 2006 大修館書店

一方、「英語を聞く」，「スピーチや発表」，「英語での会話」の3項目に対する回答からは，外国語を用いたコミュニケーション活動を楽しくないと感じている児童が多い傾向が見られる。理由としては，「難しい」，「分からない」，「覚えられない」などのできないことへの不安が多かった（図3）。

楽しくない活動				楽しい活動										
(人)	6	4	2	0	活動内容	0	2	4	6	8	10	12	14(人)	
				0	ゲーム								12	
		4			外国の文化	1								
		3			歌やチャンツ	3								
			1		ジェスチャーや絵で伝える	5								
	4				英語を聞く	3								
	6				スピーチや発表	1								
	5				英語での会話	1								

図3 活動内容に関する意識

A L Tへの接し方では，日本語に頼る児童が6割を超え，英語でコミュニケーションを図ることに消極的であることが分かる（図4）。なお，「英語で聞いたり話したりする」を選択した児童は英語を覚えることが得意だったり，習い事として英語を習っていたりする児童であった。

また，A L Tに伝えたい事が伝わらなかった際に，ゆっくり言ったり別の言葉で言い換えたりするなどして，何とかして伝えようとする児童は少なく，友人や教師に頼ってしまう児童が多かったり，あきらめてしまう児童もいたりすることが分かる（図5）。

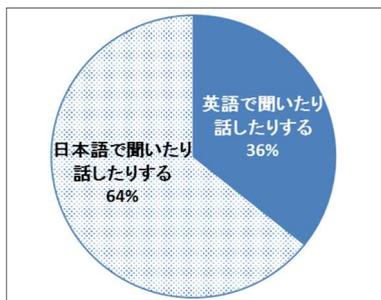


図4 A L Tへの接し方

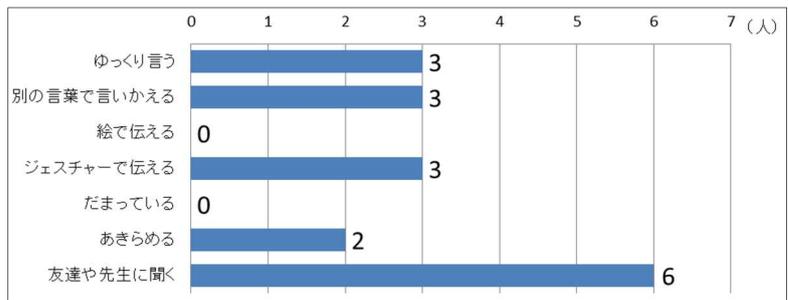


図5 A L Tに伝えたい事が伝わらない時の対応（複数回答）

(3) 学習内容に関する調査

これまでの授業で，活動のルールや授業の流れの説明は，日本語で行うことが多かった。したがって，ここでの授業内容の理解とは，児童が，活動で扱われる英語の理解について回答したものであると考えられる。調査の結果では，「理解している」，「どちらかといえば理解している」を合わせると7割を超えていた（図6）。しかし，29%の児童は「どちらかといえば理解していない」と答えており，英語を使えなかったり分からなかったりすると感じていたと思われる。

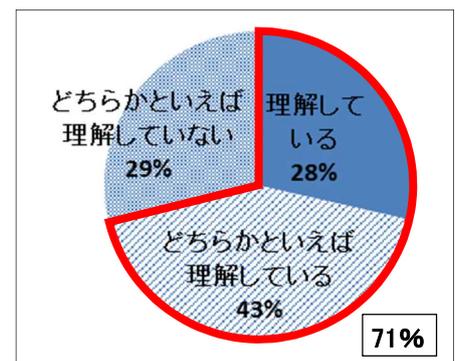


図6 授業内容の理解

学習内容をどの程度覚えているかについては，聞き取りによるアンケート調査を行った。その結果，挨拶，動物，果物など，日常生活でよく聞いたり使ったりしている語彙は答えることができたが，教科名や文房具など，日常生活であまり触れられない英語に関しては，戸惑ったりうまく表現できなかったりする児童が多かった。文を用いた表現に関しては，英語で質問することはできないが，英語で質問されたことに答えることのできる児童が多かった。また，個人差が大きく，表現の定着が極端に低い児童も見られた（表2）。

表2 学習内容の聞き取りアンケート結果

問題	項目	正答(人)
1 教師が英語で言わなかった言葉を選ぶ。(4択)	(1) あいさつ	12
	(2) 動物	14
	(3) 果物	13
	(4) 身の回りの物	2
	(5) 教科	8
2 絵を見て、質問に答える。 ※ 単語のみの受け答えでも、聞かれている意味を理解していればよいこととした。	How many?	1
	What's this?	12
	What would you like?	10
	What do you like?	1
3 教師が英語で言った言葉合うイラストを選ぶ。(気分)	hungry	14
	happy	10
	sleepy	14
	fine	10
	tired	9
	sad	9
4 イラストが描かれたカードについて教師に日本語を使わずに説明する。	絵	2
	ジェスチャー	2
	いろいろな英語	7
	黙る。あきらめる。	4
5 学習内容の聞き取り (語彙) ・ 挨拶 ・ 気分 ・ 動物 ・ 数字 ・ 果物 ・ 色 ・ 教科 ・ 曜日 ・ 食べ物 ・ スポーツ ・ 身近な物	日常的な表現, 抽象的な表現どちらにもおおむね慣れ親しんでいる。	5
	日常的な表現にはおおむね慣れ親しんでいるが, 抽象的な表現にはあまり慣れ親しんでいない。	2
	日常的な表現, 抽象的な表現どちらにもあまり慣れ親しんでいない。	7

(4) コミュニケーション活動への意識と学習内容の定着度との関連

コミュニケーション活動への意識と学習内容の定着度との関連を明らかにするため、児童一人一人の回答を整理してまとめた(図7)。その際、図3で「英語を聞く」、「英語での会話」、「スピーチや発表」を楽しくないと選択した児童は、コミュニケーション活動への意識が低いと見なしている。その結果、コミュニケーション活動への意識が低い児童は、第5学年時に学習した基本的な表現への慣れ親しみが十分ではない傾向が見られた。一方で、表現への慣れ親しみが十分でもコミュニケーション活動への意識が低い児童も2人いた。コミュニケーション活動への意識が低い児童について更に分析したところ、コミュニケーション活動を苦手とする理由としては、「難しい」、「分からない」、「話せない」などが多く、特に英語でのスピーチや発表、会話に抵抗を感じている児童が多かった(表3)。

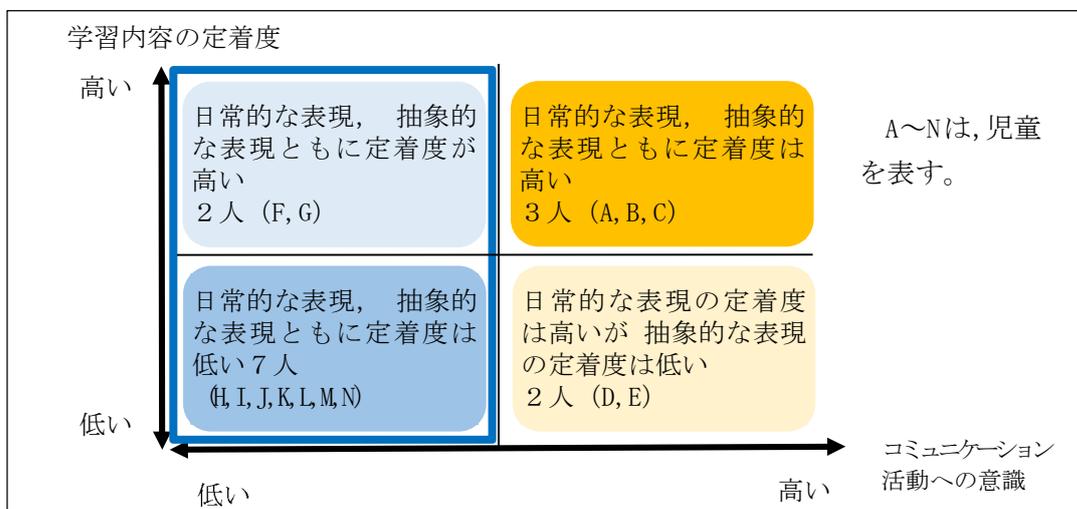


図7 定着度とコミュニケーション活動への意識の関連

表3 コミュニケーション活動への意識が低い児童（F～N）の分析

児童	楽しくない活動	理由
F	英語でのスピーチや発表	英語が分からなくて、恥ずかしい
G	英語でのスピーチや発表, 会話	英語は好きだけど会話が難しい
H	英語でのスピーチや発表	苦手で、難しい
I	英語を聞く, 会話	言葉を言ったり聞いたりする時に発音が難しい
J	英語を聞く	言っている意味が分からない
K	会話	英語が話せない
L	英語でのスピーチや発表	発表が苦手だ
M	英語でのスピーチや発表, 会話 英語を聞く	難しくてできない
N	英語でのスピーチや発表, 会話 英語を聞く	苦手で、覚えられない よく分からない

(5) 実態調査から考えられる課題

実態調査の結果分析を踏まえ、外国語活動の評価の観点ごとに課題をまとめたところ、児童に単元全体を通して、「伝わった」、「分かった」という喜びを感じさせることの大切さが浮かび上がってきた（表4）。

特に、コミュニケーション活動への意識が低い児童には、学習内容の定着度の低い傾向が見られたことから、児童に外国語の音声やリズムにより慣れ親しませながら、使うことができる表現や語彙を増やす工夫が大切だと考えた。そこで基本的な表現に焦点を当てた学習指導の工夫を行うこととした。

表4 実態調査から考えられる課題

評価の観点	課題
コミュニケーション	1 コミュニケーションの楽しさを実感している児童が少ない。
	2 ALTと英語でコミュニケーションを図ろうとしなかったり、伝えることをあきらめたり、消極的な児童が目立つ。
慣れ親しみ ・ 気付き	3 分からないことやできないことへの不安がコミュニケーション活動への不安につながっている。
	4 表現や語彙への慣れ親しみが十分でない児童ほど、英語を使ってコミュニケーションを図ることへの意識が低い。

3 基本的な表現の定着に焦点を当てた学習指導の工夫

(1) 認知プロセスを踏まえた単元の指導モデル

実態調査から考えられる課題を解決するために、基本的な表現の定着に焦点を当てた学習指導の工夫を行うこととした。その際、第二言語習得の認知プロセスの考え方を授業に取り入れることが有効だと考え、単元の指導モデルを作成することとした。以下に、外国語活動で考えられる認知プロセスを踏まえた活動内容を示す（表5）。

表5 認知プロセスを踏まえた外国語活動での活動内容

認知プロセス	活動内容
気付き	・ 興味のある内容の表現や、ある程度理解できる表現を聞く。
理解	・ 何度も聞いたり真似したりしながら語彙や表現の意味と使い方の仮説を立てる。
内在化	・ 友達や教師と伝え合う活動を通して、自分の仮説が合っているかを確認する。 ・ 正しい表現と自分の言った言葉が合致するかを比べながら確認する。
統合	・ 絵や写真、文字を見ながら、繰り返し言ったり、瞬時に言ったりする。 ・ 慣れ親しんだ表現の中から情報に合った表現や語彙を選択して表現する。

認知プロセスを踏まえた活動を単元全体で効果的に位置付けるに当たっては、単位時間の学習過程と各認知プロセスの内容を照らし合わせた（表6）。その際、単元全体の指導過程の基としたのは、「表現に出会い、表現に慣れ親しみ、その表現を使ってコミュニケーションを図る。」という、従来の外国語活動の一般的な学習過程である。本研究においては、特に、慣れ親しむ活動とコミュニケーションを図る活動を往復しながら、より基本的な表現に慣れ親しむことができるような指導過程とすることに留意した。

なお、一つの単元の中に既習事項と新しい表現等が、複数組み込まれている場合には、児童の実態に応じて見直すこととした。

表6 認知プロセスを踏まえた単元全体の指導過程（ ）は5時間扱いの単元の場合

時間	認知プロセス	具体的な活動内容と児童の様子
第1時	気付き	<ul style="list-style-type: none"> 興味のある表現に触れる。 ある程度理解できる表現を聞く。
	理解	<ul style="list-style-type: none"> ある程度理解できる表現を何回も聞きながら、表現や語彙の意味と使い方の仮説を立てる。
第2時	理解	<ul style="list-style-type: none"> 第1時で聞いた表現を繰り返し聞くことで、表現や語彙の意味と使い方の仮説をしっかりと立てる。
	内在化	<ul style="list-style-type: none"> 友達や教師と伝え合う活動を通して、仮説の正しさを確かめる。
	理解	<ul style="list-style-type: none"> 伝えてみて、仮説が正しくなかったら、改めて聞き直し、仮説を立て直す。
第3 (3,4)時	理解	<ul style="list-style-type: none"> 伝えてみて、仮説が正しくなかったら、改めて聞き直し、仮説を立て直す。
	内在化	<ul style="list-style-type: none"> 伝え合う活動や聞く活動を繰り返して、使い方の仮説を確かなものにしていく。
	統合	<ul style="list-style-type: none"> 瞬時に言ったり繰り返したりする活動を通して、表現や語彙をすぐに引き出せる状態にする。
第4 (5)時	内在化	<ul style="list-style-type: none"> 伝え合う活動を繰り返して、使い方の仮説を確かなものにしていく。
	統合	<ul style="list-style-type: none"> 瞬時に言ったり繰り返したりする活動を通して、表現や語彙をすぐに引き出せる状態にする。 慣れ親しんだ表現の中から、選択して表現する。

図8は、各単位時間の学習過程と、認知プロセス、活動内容、児童の様子をまとめた単元の指導モデルであり、このモデルに即して学習指導を工夫することとした。なお、ユニバーサルデザインの考えと、聞いた音声を文字で確認することで理解度が増すという、白井*2) (2012)の研究を基に、本研究では、文字を取り入れることとした。ただし、ここでは、児童に文字を書かせることを目的とはせず、音声で聞いた表現を指で追わせたり、掲示物に文字を添えたりするなど、音声の補助としての扱いに留めた。

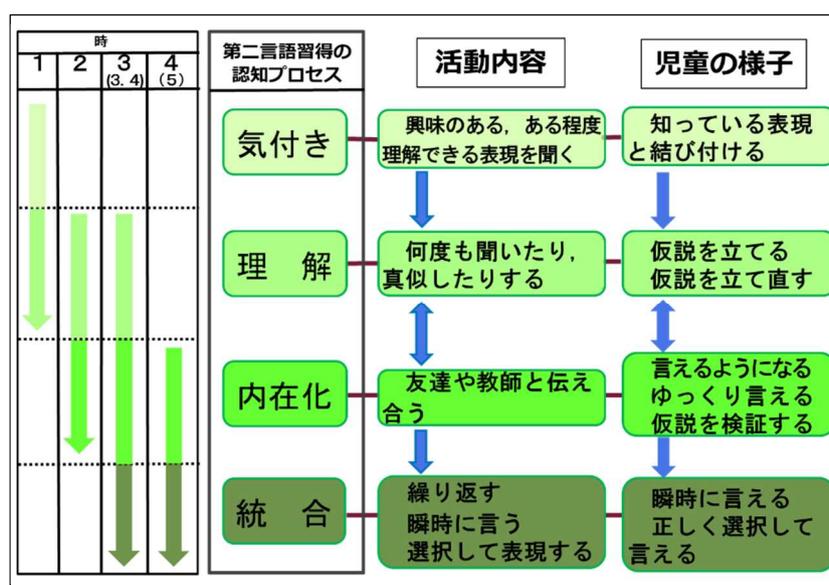


図8 認知プロセスを踏まえた単元の指導モデル

*2) 白井恭弘 著『英語教師のための第二言語習得論入門』 2012 大修館書店

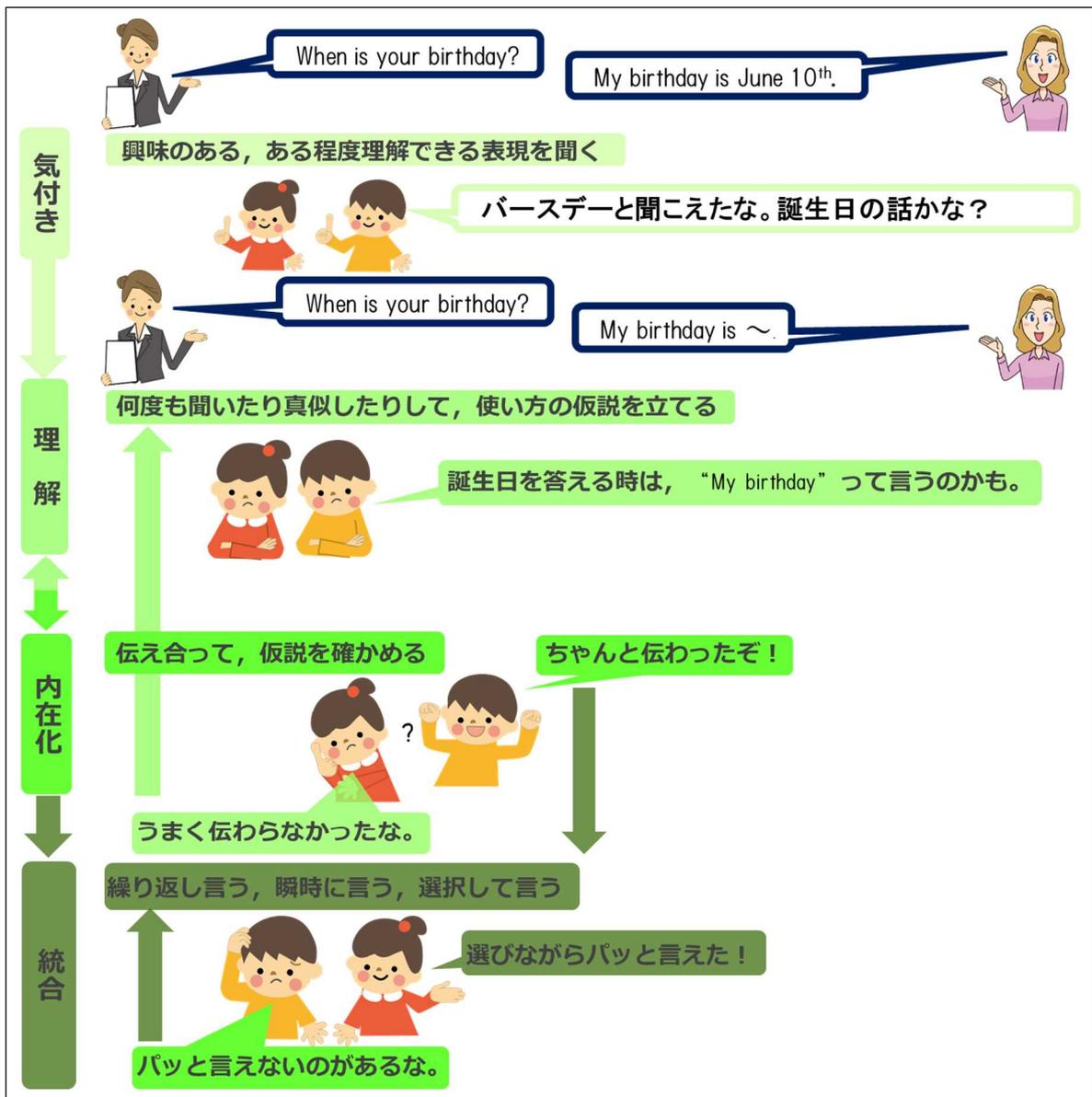


図9 予想される児童の様子

図9は、認知プロセスを踏まえた単元の指導モデルに沿って授業を行った際に予想される児童の様子をHi, friends!2の“When is your birthday?”を例にまとめたものである。

最初は、「気付き」のプロセスである。児童は、“When is your birthday?”, “My birthday is June 10th.”というある程度理解できる表現を聞き、「誕生日の話かな。」などと考える。

次は、「理解」のプロセスである。児童は、“When is your birthday?”, “My birthday is ~.”と月や日付等の条件を少し変えた表現を聞いたり、真似したりする中で、表現や語彙の意味と使い方の仮説を立てる。仮説の例としては、「自分の誕生日を答える時は、“My birthday ~.”と言うのかもかもしれない。」「月を先に言って、日付を後で言うのかな。」などが考えられる。

第三は、「内在化」のプロセスである。児童は、伝え合う活動を通して、「理解」のプロセスで自分なりに立てた仮説を確かめる。このプロセスで正しく伝えることができた児童は、「統合」のプロセスに進むこととなる。「月が正しく言えなかった。」「“When is your birthday?”がしっかり言えなかった。」など、うまく伝えられなかったと感じた児童は、もう一度「理解」のプロセスに戻り、聞いたり真似したりする活動を通して仮説を立て直すことになる。つまり、「理解」と「内在化」を繰り返しながら、「統合」に向かっていくこととなる。

最後に、「統合」のプロセスである。児童は、繰り返し言ったり、瞬時に言ったり、選択して言ったりしながら、状況に応じた表現や語彙を瞬時に選択して言えるようになる。「パッと言えない。」などと感じた児童は、「統合」の活動を繰り返して、「統合」が図られることとなる。

(2) 単元の指導モデルに即した学習指導の工夫

単元の指導モデルをより効果的なものにするために、以下のような学習指導の工夫を行った(表7)。設定に当たっては、実態調査から明らかになった課題(表4)との関連も考慮し、これらの工夫が課題解決に向けた手立てとなるようにした。

表7 学習指導の工夫と課題との関連

学習指導の工夫		課題(表4)との関連
【工夫1】	認知プロセスを踏まえた学習活動の工夫 ア 単元の指導計画における活動の内容と位置付けの工夫 イ 課題設定の工夫 ウ スキットの工夫 エ 文字の使用と掲示物の工夫	1, 2, 4
【工夫2】	見通し, 振り返りの工夫	3
【工夫3】	単位時間ごとの学習内容をつなぐ工夫	4

そして、工夫1~3を単元の指導モデルに位置付け、実践することとした。

具体的には、工夫1は、認知プロセスの全てのプロセスに関わるため、工夫1のそれぞれの工夫を各プロセスの活動内容に位置付けていくこととした。工夫2は、児童が活動や単元の目的を常を感じながら活動できるようにするために、全プロセスに関連させることとし、工夫3は、単位時間ごとの学習内容をつなぐため、授業外に設定し、各単位時間の間の工夫として設定した。

これらを、単元の指導モデルと研究の工夫の関連としてまとめた(図10)。各工夫の詳細については、次の項で述べることとする。

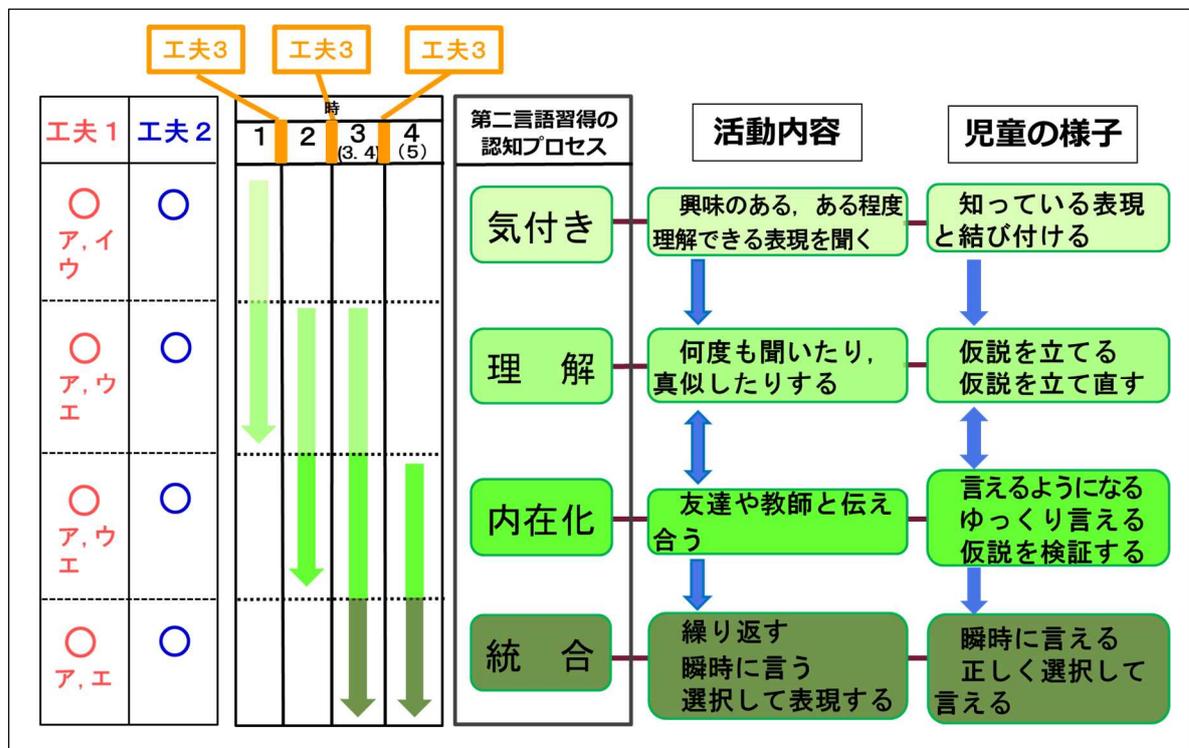


図10 認知プロセスを踏まえた単元の指導モデルと研究の工夫の関連

(3) 認知プロセスを踏まえた学習活動の工夫【工夫1】

児童のコミュニケーション活動への意識を高めるために、基本的な表現により慣れ親しみながら、「伝わった」、「分かった」と実感できるような活動や課題の工夫を行う必要があると考え、次のア～エを設定した。なお、本研究では、Hi, friends!2 Lesson 3, 5, 6の単元での活動を考えた。

ア 単元の指導計画における活動の内容と位置付けの工夫

児童が、基本的な表現により慣れ親しみながら「伝わった」、「分かった」と実感できるように、認知プロセスに沿って活動を整理した(表8)。その際、これまで実施していた活動のルールを変更したり、新しい活動を開発したりした。なお、同じ活動でも、意図する目的や扱う認知プロセスが違う場合には、それぞれのプロセスに位置付けた。授業を行う際には、この表の中から、その時間の認知プロセスや目的に合った活動を選択した。それぞれの認知プロセスの活動とその目的、内容を以下にまとめて示す。

表8 単元指導計画における活動一覧

認知プロセス	活動名	活動方法
気付き	・ スキット	・ ある程度理解できる言葉や、ジェスチャーで表現された場面を見る。
理解	・ スキット	・ 表現に何度も触れて、どんな場面か、どんな言葉が聞こえてきたかなどを友達と確認する。
	・ 並べようゲーム	・ 聞こえた順番通りにカードを並べる。
	・ ビンゴゲーム	・ 表現を聞きながら、カードを裏返したり取ったりする。
	・ カルタゲーム(取り手)	
	・ おはじきゲーム	・ 自分で選んだ絵の上におはじきを置く。教師がその表現を言ったら、おはじきを取る。
	・ 道案内ゲーム(動く)	・ よく聞いて、道案内の指示通りに動く。
	・ 歌	・ 単元で扱われる表現を含んだ歌を聞く。
	・ チャンツ	・ チャンツを聞いて、真似をする。
内在化	・ ジェスチャーゲーム	・ ジェスチャーを見て、友達と考える。
	・ スキット	・ 慣れ親しんだ表現を聞いて自分の仮説を確かめる。
	・ チャンツ	・ 自分で確かめながら、チャンツを歌う。
	・ 「20を言ったらダメよ」ゲーム	・ 20を言わないように一人が言える最大の数を決めて数字を交代で言っていく。
	・ ステレオゲーム	・ 一斉に様々な言葉を使う。
	・ カルタゲーム(読み手・取り手)	・ 読み手と取り手に分かれて行う。
	・ 道案内ゲーム(動く・指示する)	・ 友達同士で、指示通りに動いたり指示したりする。
	・ 「Turn right」ゲーム(決まったフレーズ)	・ 目を閉じて、指示を繰り返しながら動く。
	・ インタビューゲーム	・ 友達とインタビューをし合う。
	・ ラインゲーム	・ 2チームに分かれて、両端から順にカードの英語を言っていく。
統合	・ ミッシングゲーム	・ なくなったカードは何かを当てる。
	・ ジェスチャーゲーム	・ ジェスチャーを見て、一人で考える。
	・ フラッシュカード(語彙)	・ 瞬間的に表示されるカードを見て、英語を言う。
	・ キーワードゲーム	・ 表現を繰り返し言いながら、キーワードが聞こえたら反応する。(消しゴムを取るなど)
	・ チャンツ	・ リズムに合わせて繰り返す。
	・ 3ヒントクイズ(答える)	・ ある言葉に対する三つのヒントを聞いて答える。
	・ インタビューゲーム(様々なやりとり)	・ 友達とインタビューし合う。
	・ ミッションゲーム	・ ミッションで指定された相手を探すために、インタビューし合う。
・ フラッシュカード(語彙)	・ カードの単語を瞬時に言う。	
・ フラッシュカード(表現)	・ カードの場面に応じた表現を瞬時に言う。	

イ 課題設定の工夫

児童に「伝わった」と実感させるために、課題の設定を工夫し、関心・意欲・態度を高めるとともに、思考力・判断力・表現力の育成や知識・技能の習得につながる意味のあるやりとりが英語で行われる活動が展開できるようにした（表9）。

具体的には、「気付き」のプロセスの視点も取り入れ、児童に興味をもたせ、児童が身近な場面や物と結び付けられるような課題にした。

表9 取り扱った場面と設定した課題

単元名	取り扱った場面・設定した課題
When is your birthday?	<ul style="list-style-type: none"> 児童と同じ誕生日の人や物を提示して、“When is your birthday?”, “My birthday is ~?”という表現に触れられるようにした。 外国語活動教室に掲示するカレンダーを作成するために全校児童と全職員の誕生日を調べるといった課題を設定した。
Turn right.	<ul style="list-style-type: none"> 導入での掲示用カードは、伊佐市の写真を使用して作成した。道案内をする活動でもそのカードを活用した。 伊佐市の道案内をするという課題を設定した。
What time do you get up?	<ul style="list-style-type: none"> 自分の一日の生活を振り返らせながら、学習する動作を想起させた。 児童同士で生活時間を聞き合うような場面を設定し一日の生活を友達と比べるといった課題を設定した。

ウ スキットの工夫

導入では、児童に慣れ親しんだ表現がどのような場面で使えるのかを児童に意識させるために、使われた表現を使ってみたいと興味をもったり様々な伝え方に触れたりすることができるよう、ALTとHRTによるスキットの内容を工夫し、認知プロセスごとに位置付けた（表10）。

その際、何とかして伝えようとする意欲を高めるために、絵やジェスチャー等による伝え方を知る機会も取り入れた。また、どのような場面であったか、どのように伝えればよいかなどを児童同士で話し合わせる時間も設けた。

表10 スキットのタイトル

単元名	認知プロセス	スキットのタイトル【目的】
When is your birthday?	気付き	自分と同じ誕生日の有名な人(物)は誰(何)。 【生活場面と結び付けさせる】
	理解	あなたの誕生日を教えてください。【興味をもたせる】
	内在化	先生の誕生日を尋ねてみよう。【興味をもたせる】
Turn right.	気付き	これは、伊佐市にある建物だ！【生活場面と結び付けさせる】
	理解	アメリカで「マクドナルド」に行きたいのに伝わらない。どうすればいいのだろうか。 【絵、ジェスチャー、別の言葉で言い換える等を考えさせる】
	内在化	郵便局の場所を聞かれたけど、すぐ近く。どうする!? 【連れて行く言い方やジェスチャーを考えさせる】
What time do you get up?	気付き	どうして眠そうなの?何時に起きたの? 【生活場面と結び付けさせる】
	理解	誰の一日でしょう。【興味をもたせる】
	内在化	日曜日に待ち合わせて本屋に行こう。何時に起きるの? 【生活場面と結び付けさせる】

エ 文字の使用と掲示物の工夫

児童が、認知プロセスの中で、表現により慣れ親しむことができるよう、文字の使用と掲示物の工夫をした。その際、児童が音と文字に自然に触れられるように留意した。具体的には、単元の最初に出合った表現や語彙は、何回も聞いて音に十分慣れ親しんだ後に文字を指で追わせるなど、児童の意識を文字にも向けさせるようにした。掲示用のカードにも文字を表記し、児



図11 文字入りの掲示物

童が継続的に文字に触れることができるようにしたり、ALTの発音を聞きながら確認できるようにしたりした(図11)。

また、児童一人一人の実態や単元の学習過程の中で、掲示するカードを変える必要があると考え、「イラストのみ」、「イラストと文字の組合わせ」、「文字のみ」の3種類を用意して、使用する場面が明確になるように整理した(表11)。

文字をなぞるワークシートについても、文字を中心にしたものと、文字とイラストを対応させたものの2種類を作成した(写真1)。

なお、文字を掲示する際は、中学校で生徒が書く時に用いる字体を使用した。

表11 掲示用カードの種類と使用する場面

カードの種類	使用する場面
イラストのみ	<ul style="list-style-type: none"> 第1時 (英語を聞くことを重視する場面) 統合の活動
イラストと文字	<ul style="list-style-type: none"> 第2時か第3時から通常の活動場面で使用
文字のみ	<ul style="list-style-type: none"> 統合の活動



写真1 文字をなぞるワークシート(左: Lesson 3 右: Lesson 5)

(4) 見通し、振り返りの工夫【工夫2】

児童が認知プロセスに沿った授業の見通しをもったり、目的を理解して活動に取り組んだりできるよう、板書を工夫した。

第1時には、単元全体の学習計画を児童と共に考えた。そして第2時から、その学習計画を掲示し、本時のめあてやゴールへの見通しが分かるようにした。

授業では、1時間の流れが分かるよう、学習計画とその時間の目的をイラストと短い言葉で掲示した(表12)。

個々の活動に取り組ませるに当たっては、活動名とその目的を表したイラストを提示して、学習過程と活動の目的も確認させるようにした(表13)。

その際、活動の目的のイラストには、コミュニケーションを図ることに意識を向けさせるために、認知プロセスだけではなく、「相手を見てしっかりとあいさつする。」「友達と協力する。」という視点も加えた。板書では、コミュニケーションを図る時に大切な視点を常に掲示した(図12)。

表12 提示する言葉と目的

提示する言葉	1単位時間の目的
よく聞く	<ul style="list-style-type: none"> 英語をよく聞く。
そっくり	<ul style="list-style-type: none"> 聞こえた音をできるだけ忠実に真似する。
どンドン	<ul style="list-style-type: none"> 言えるようになった言葉を繰り返し使って話す。

表13 イラストの示す目的

イラスト	目的
	<ul style="list-style-type: none"> 相手をしっかり見てあいさつをする。
	<ul style="list-style-type: none"> 文化や語彙に関して、相違点に気付いたり、考えたりする。
	<ul style="list-style-type: none"> しっかり聞く。
	<ul style="list-style-type: none"> 友達と協力して活動に取り組む。
	<ul style="list-style-type: none"> しっかり声を出して真似する。 しっかり声を出して話す。

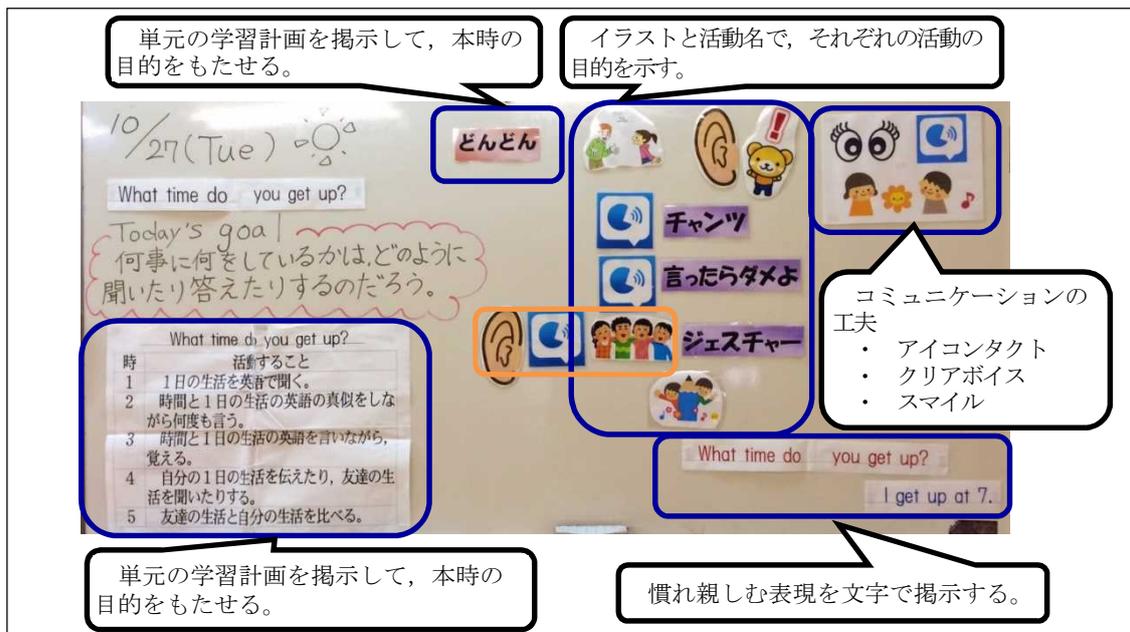


図12 板書の工夫

また、定着につながりやすい活動を自分で把握させたり、活動内容を振り返り、学習の積み重ねを実感させたりするために、毎時間、振り返りシートを作成して活用させた(図13)。活動を振り返る欄は、授業で活動した順に並べた。このことにより、児童は、認知プロセスに沿って自分の学習の意識を振り返ることができ、教師は、認知プロセスごとの児童の様子や実態を把握することができた。シートには、どの程度表現に慣れ親しむことができたかを確認する欄も設定し、教師、児童共に、表現への慣れ親しみの程度を確認し、次の時間の活動につなげられるようにした。なお、認知プロセスに合わせて、表記の仕方を変更した(図14)。

さらに、児童が5年時からの外国語活動の中での積み重ねを感じて、達成感を味わったり慣れ親しみの度合いを自分で確認できたりするように、児童用のチェックリストを作成した(図15)。慣れ親しんだ語彙でできることに重点を置いて作成し、項目ごとに色を塗ってチェックができるようにした。また、外国語活動ファイルを作成し、振り返りシートは毎時間綴じさせ、チェックリストは表紙裏に貼らせて、児童が、自分でチェックできるようにした。

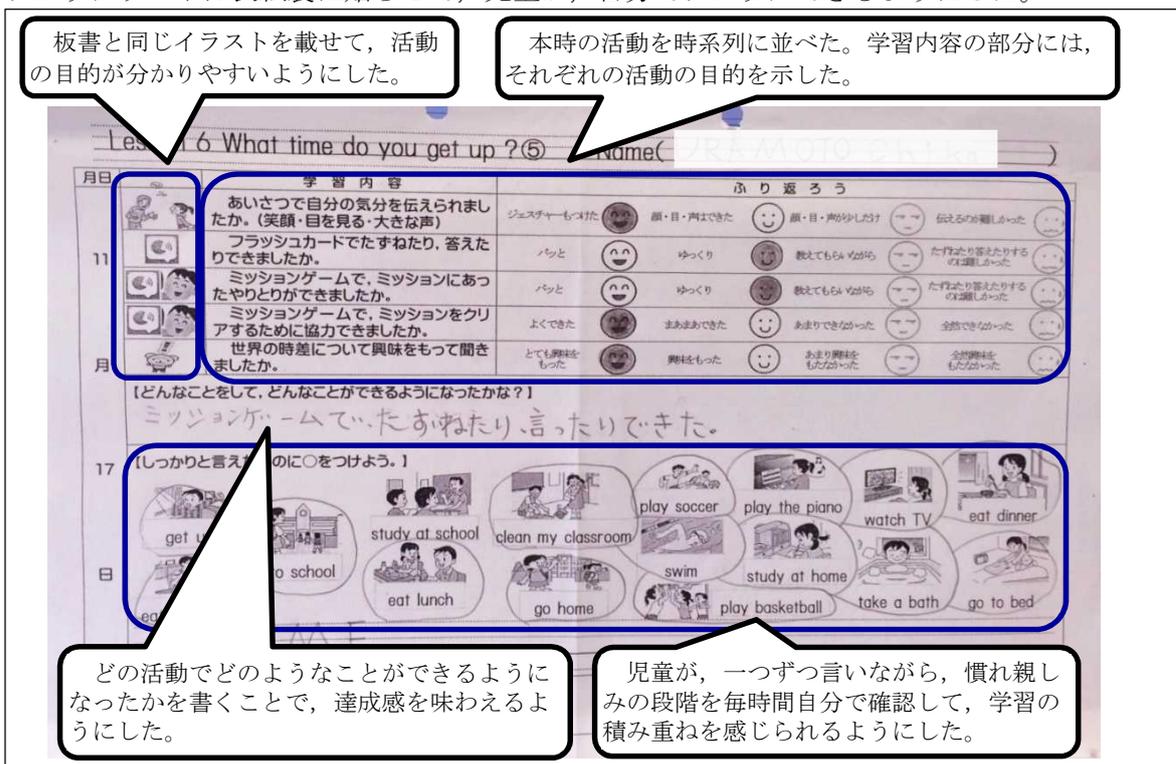


図13 振り返りシートの実際

【第1時】
しっかりと聞けたものに○をつけよう。
イラストのみにした。

【第2時】
しっかりと真似できたか
をチェックさせる。
文字を表記した。

【第3～5時】
しっかりと言えたか
をチェックさせる。
文字を表記した。

図14 慣れ親しみを振り返る部分の工夫

中学生活に向かって Let's go!!

図15 チェックリスト

(5) 単位時間ごとの学習内容をつなぐ工夫【工夫3】

児童が日常的に英語に触れ、基本的な表現により慣れ親しむことができるよう、授業以外の取組として、単位時間ごとの学習内容をつなぐ工夫した。

具体的には、チャンツに触れる時間を毎日設定した。チャンツに要する時間は短く、児童への負担は軽い。そこで、学級担任の協力をもらい、朝の会や帰りの会などで流し、認知プロセスに沿って、「聞く」や「聞いて繰り返す」、「歌う」などの目的を設定して取り組ませた。

また、タブレット端末で、児童が、学習した表現や語彙に日常的に触れることができる教材

を開発した。以下のような内容を学習ごとに作成し、児童が、自分の認知プロセスに応じて、選択しながら活用できるようにした（図16）。

日常的に児童が英語に触れる機会を設けるために、単元で扱う表現や語彙を他の教科や場面でもどのように扱うことができるかをまとめ、単元の指導案に明記し、教師が意図的に児童の認知プロセスに沿って、様々な場面で英語を使うようにした。



図16 タブレット端末の教材と休み時間に使用している児童の様子

4 検証授業の実際

以下の学習指導の工夫の効果を検証するために2回の検証授業を実施した。

1回目は6月に行い、そこでの成果と課題を踏まえ、2回目を10月～11月に行った。以下にその実際を述べる。

【工夫1】	<p>認知プロセスを踏まえた学習活動の工夫</p> <p>ア 単元の指導計画における活動の内容と位置付けの工夫</p> <p>イ 課題設定の工夫</p> <p>ウ スキットの工夫</p> <p>エ 文字の使用と掲示物の工夫</p>
【工夫2】	見通し、振り返りの工夫

(1) 検証授業Ⅰの実際 “When is your birthday?”（6月実施）

ア 単元目標

- 積極的に誕生日を尋ねたり、誕生日を答えようとしていたりしている。
【コミュニケーションへの関心・意欲・態度】
- 英語での月の言い方や、誕生日を尋ねたり答えたりする表現や語彙に慣れ親しむ。
【外国語への慣れ親しみ】
- 世界と日本の祭りや行事に興味をもち、時期や季節の違いに気付く。
【言語や文化に関する気付き】

イ 取り扱う文例と語彙例（板書で児童に示した文字と同じ書体を使用）

文例	語彙例
When is your birthday? My birthday is ～.	月（January, February, March, April, May, June, July August, September, October, November, December） 序数（first, second, …, thirty-first）

ウ 単元の実際

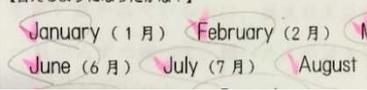
(7) 単元の指導計画【工夫1】ア

時間	学習課題と主な活動内容	認知プロセス	
		文例	語彙例
第1時	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">外国語教室に飾る誕生日カレンダーを作ろう。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">「月」の言い方はどのような言い方をするのだろう。</div> <ul style="list-style-type: none"> ・ スキット ・ チャンツ 	気付き 理解	月 気付き・理解
第2時	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">月と日付の英語はどのような言い方をするのだろう。</div> <ul style="list-style-type: none"> ・ 並べようゲーム ・ カルタゲーム ・ 日付ビンゴ 	理解 内在化	月 理解・内在化 日付 気付き・理解
第3時	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">誕生日を聞いたり答えたりするときは、どのような言い方をするのだろう。</div> <ul style="list-style-type: none"> ・ フラッシュ教材 ・ ミッシングゲーム ・ インタビューゲーム 	理解 内在化	月 内在化・統合 日付 理解・内在化
第4時	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">誕生日カレンダーの内容を友達と伝え合おう。</div> <ul style="list-style-type: none"> ・ フラッシュ教材 ・ ステレオゲーム ・ スリーヒントクイズ 	内在化 統合	月 内在化・統合 日付 内在化・統合

(イ) 授業の実際

時間	主な学習活動【認知プロセス】	具体的な指導【視点】
第1時	1 挨拶をする 2 スキットを通して、自分と同じ誕生日の様々な人や物を知る。 ・ 理解できる表現を聞いて、音に注意を向ける。【気付き】 ・ 何度も同じ表現を聞いて、意味や言い方の仮説を立てる。【理解】	<ul style="list-style-type: none"> ● 児童と同じ誕生日の人や物の写真を提示して、自分の生活と結び付けさせる。【工夫1】イ ● ALTと担任で、誕生日のスキットを何度も行いながら、音に意識を向けさせ、児童が仮説を立てられるようにする。【工夫1】ウ
	3 単元の見通しをもつ。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">外国語教室に飾るカレンダーを作ろう。</div>	<ul style="list-style-type: none"> ● 1の活動で示した人や物を入れたカレンダーを提示して、児童の意欲を高め外国語活動の教室に飾るという目的をもたせる。【工夫1】イ ● 学習計画を立てることで、単元の見通しをもたせ、板書で本時の見通しをもたせる。【工夫2】
	4 学習計画を立てる。 5 今日のみあてを立てる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">「月」の英語は、どのような言い方をするのだろう。</div>	
	6 行事と月のイラストを結ぶ。 (Hi, friends! 2) ・ 月の表現を何度も聞く。【理解】	<ul style="list-style-type: none"> ● 聞く活動を中心とする。【工夫1】ア
	7 チャンツを聞く。【理解】	<ul style="list-style-type: none"> ● 自然と英語を繰り返してもよいことにする。【工夫1】ア
	8 振り返りをする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">【できるようになったこと】 リリー先生の真似かできるようになった。</div>	<ul style="list-style-type: none"> ● 振り返りシートで、児童の活動への取組を把握する。【工夫2】

第 2 時	1 挨拶をする。 2 スキットを見る。 3 今日の学習を知る。	● 自分の誕生日を伝えるスキットを見せて、意欲をもたせる。【工夫1】ウ ● 学習計画を提示して、児童に見通しをもたせる。【工夫2】
	月と日付の英語は、どのような言い方を するのだろう。	
	4 チャンツを聞く。【理解】 5 並べようゲーム（月）【理解】 6 カルタゲーム（月・読み手と取り手） 【理解・内在化】	● 月の表現を児童に聞いたり真似させたり、試しに使わせたりして、自分の仮説を確認させる。【工夫1】ア ● カルタゲームは、ALTとHRTがうまく言えない児童のいるグループに入り、一緒に活動する。【工夫1】ア ● 日付の表現は、聞いて仮説を立てる活動を中心にする。【工夫1】ア ● 数字と日付の文字を示して、視覚的にも違いに気付かせる。【工夫1】エ ● ビンゴゲーム
	7 日付の言い方を聞いて、違いを見付ける。 【気付き・理解】	をしながら日付の言い方を何回も聞く。【工夫1】ア
	教師：（カードを交互に見せながら） “five” “fifth” 児童1： 5の言い方が変わってる。 児童2：“th”って聞こえる。 児童3： 日にちと数字は違うんだ。	
	8 ビンゴゲーム（日付）【理解】 9 振り返りをする。	● 振り返りシートに文字を載せる。【工夫1】エ ● 振り返りシートで、児童の活動への取組を把握する。【工夫2】
	【気付いたこと・分かったこと】 英語の日付は、最後の発音からが事分かった。	
	1 挨拶をする。 2 今日の学習を知る。	● 先生の誕生日を尋ねるスキットを行う。【工夫1】ウ ● 学習計画を提示して、児童に見通しをもたせる。【工夫2】
	誕生日を聞いたり答えたりするときは、どのような言い方を するのだろう。	
第 3 時	3 月が扱われている英語絵本の読み聞かせを聞く。 4 チャンツ、フラッシュ教材で確認する。 （月・日付）【理解・内在化・統合】	● 第2時まで立てた仮説を確認める活動を中心とする。【工夫1】ア ● 文字付きのカードを掲示しながら「理解」「内在化」の補助になるようにする。【工夫1】エ
		フラッシュ教材の語彙のみのカードを見て、ど んどん言う。
	5 インタビューゲーム【理解・内在化・統合】	● 月と日付の表現をゲーム等で何度も言わせ、児童自身に自分の仮説を確認させる。【工夫1】ア
	友達に伝わったぞ！  仮説が合っていたことを確かめられたので、瞬時に言うことを重視。 （内在化→統合）	18日は、何と云うのだったかな？ 仮説が十分でないことを確かめられたので、聞くことを重視。（理解⇔内在化） 
6 ミッシングゲーム【理解・内在化・統合】	● 瞬時に言うことを目標とさせるが言えない児童は友達と相談してもよいことにする。【工夫1】ア	
7 振り返りをする。	● 振り返りシートに文字を載せる。【工夫1】エ ● 振り返りシートで、児童の活動への取組を把握する。【工夫2】	
【気付いたこと・分かったこと】 12ヶ月が、前より言えるようになった。		

第 4 時	1 挨拶をする。 2 今日の学習を知る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 5px 0;">誕生日カレンダーの内容を友達と伝え合おう。</div>	<ul style="list-style-type: none"> ● 学習計画を提示して、子供たちに見通しをもたせる。【工夫2】 ● 学校全員の誕生日カレンダーを仕上げるという課題で興味をもたせる。【工夫1】イ
	3 月の英語絵本の読み聞かせを聞く。 4 チャンツとフラッシュ教材で確認する。 <div style="text-align: center;">【内在化・統合】</div> 5 学校全員の誕生日を記載したカレンダーを全体で確認する。 6 ステレオクイズ 【内在化・統合】	<ul style="list-style-type: none"> ● 内在化された表現の中から、適切な表現を選んで発表する活動を中心とする。【工夫1】ア ● 文字付きのカードを掲示して、「内在化」、「統合」の補助になるようにする。【工夫1】エ ● ステレオクイズでは、調べた友達の誕生日を3人同時に言う。聞いている児童は、カレンダーを見ながら選択して答える。【工夫1】ア
	7 スリーヒントクイズ 【統合】 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> スリーヒントクイズ：誕生日カレンダーを使いながらスリーヒントで誰のことを言っているかを考え、その人の誕生日を答える。 教師：Hint 1 I'm a teacher. Hint 2 I'm a woman. Hint 3 I can play the piano. 児童：〇〇先生だ。 児童：(カレンダーを見ながら) 〇〇先生の誕生日は〇月〇日だよ。 </div>	
	8 振り返り 【言えるようになったかな?】 	<ul style="list-style-type: none"> ● 振り返りシートに文字を載せる。【工夫1】エ ● 振り返りシートで、児童の活動への取組を把握する。【工夫2】

エ 検証授業 I の分析と考察

(7) 成果と課題 (○は成果, △は課題)

a 認知プロセスを踏まえた学習活動の工夫【工夫1】

- 認知プロセスに沿って授業を行ったことで、教師にとって単位時間ごとの視点が明確になり、児童も単元全体を通して、基本的な表現や語彙にスムーズに慣れ親しむことができていた。
- 「気付き・理解」の過程で聞く活動を重視したことで、聞くことの重要性を意識して、聞くことを楽しむ児童が増えた。
- 「統合」の過程で、基本的な表現を瞬時に言える児童が増えていった。
- 学校全員の誕生日カレンダーを作るという身近な課題をゴールにすることで、興味をもって活動に取り組んでいた。
- 文字の掲示は、聞く活動を苦手とする児童に対する手立てとして有効であった。
- △ 「内在化」の過程で、仮説を確かめる活動への取組に個人差が出たことから、児童が積極的に英語を使おうとする活動の工夫が必要である。
- △ より「統合」を図るために、「統合」の過程において、定着した表現を、状況に応じて選択して使う場面や活動の設定が必要である。
- △ 英語を自ら使うことに消極的な児童も見られるため、絵やイラスト等で伝える場面をスキットで提示したり、絵やイラストを使ってALTと交流する活動等を設定したりする必要がある。
- △ スキットの内容を聞き取る力に個人差が見られるため、友達と確認し合う場面を設定し、「分かる」喜びを感じさせる必要がある。
- △ 文字に不慣れな児童が混乱してしまう姿が見られたため、文字を取り扱う際の留意点を明確にする必要がある。

単位時間での活動ごとの成果と課題については次の表にまとめた（表14）。課題が出てきた活動は改善し、次の検証授業で検証することとした。

表14 検証授業Ⅰで行った活動ごとの成果と課題

活動名	認知プロセス	○は成果, △は課題
チャンツ（聞く）	気付き	○ 聞かせることで、音に意識を向けることができた。
並べようゲーム	理解	△ 文字の入ったカードを掲示していたため、児童が文字を見て活動をしてしまい、聞く活動につながらなかった。
カルタゲーム（読む・取る）	理解 内在化	△ 語彙を聞く活動が不十分だったため、戸惑う児童が見られた。スピードを競うため、個人差に対応したグループ分けが必要であった。
日付ビンゴ	理解	△ 「並べようゲーム」と同様。
チャンツ（歌う）	内在化 統合	○ 自然と月の表現に慣れ親しんでいた。 △ 誕生日のやりとりの表現には十分に慣れ親しめなかった。
フラッシュ教材	内在化 統合	○ スピードを変えることで、一人一人が達成感を味わいながら取り組めた。 △ 月の表現のみになってしまった。
ミッシングゲーム	内在化 統合	○ 瞬時に答えることを意識させることで、慣れ親しみの程度を高めることにつながった。 ○ 表現への慣れ親しみの程度を自分で把握できていた。
インタビューゲーム（定型）	内在化 統合	○ 表現への慣れ親しみの程度を自分で把握できていた。 △ 英語を使う自信の差から、取組への個人差が出てきた。
ステレオゲーム	内在化 統合	○ 伝える側は、前に出てクイズを出し、友達が答えることで伝わる楽しさを味わえた。 ○ 答える側は、分かる楽しさを味わっていた。
スリーヒントクイズ（答える）	内在化 統合	○ ヒントを聞いてすぐに答えることを意識することで、慣れ親しんだ表現を使う学習になっていた。

b 見通し、振り返りの工夫【工夫2】

○ 板書を工夫することで、児童が見通しをもち、活動の目的を意識しながら学習できるようになった。

△ どの活動が基本的な表現の定着に有効であるかをより正確に把握するために、振り返りシートの内容や取扱いの工夫が必要である。

(4) 分析と考察

検証授業Ⅰの成果と課題を踏まえ、検証授業Ⅱは工夫ごとに以下の具体的な改善を図りながら実施することとした。なお、【工夫1】、【工夫2】を中心に授業を行った結果、【工夫3】も必要と考えて新たに設定し、検証することとした。（※は具体的な方法）

【工夫1】	<p>認知プロセスを踏まえた学習活動の工夫</p> <p>ア 単元の指導計画における活動の内容と位置付けの工夫</p> <ul style="list-style-type: none"> ※ 「内在化」の過程での仮説を確かめる活動の改善 ※ 「統合」の過程での定着した表現を状況に応じて、選択して使う場面や活動の設定 ※ 絵やジェスチャーなどで伝える場面やALTと交流する活動の設定 ※ 活動内容の改善と検証 <p>イ 課題設定の工夫</p> <p>ウ スキットを取り入れた活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ※ スキットの内容を児童同士で確認する場の設定 <p>エ 文字の使用と掲示物の工夫</p> <ul style="list-style-type: none"> ※ 文字を提示する順番や提示の方法の改善
【工夫2】	<p>見通し、振り返りの工夫</p> <ul style="list-style-type: none"> ※ 定着に有効な活動をより正確に把握するための振り返りシートの改善
【工夫3】	<p>単位時間ごとの学習内容をつなぐ工夫</p> <ul style="list-style-type: none"> ※ 児童が基本的な表現に触れる機会を継続的に設定する場面の工夫

(2) 検証授業Ⅱの実際 “What time do you get up?” (10～11月実施)

ア 単元目標

- 積極的に自分の一日を紹介したり、友達の日を聞き取ったりしようとする。
【コミュニケーションへの関心・意欲・態度】
- 生活を表す表現や、一日の生活についての時刻を尋ねる表現や語彙に慣れ親しむ。
【外国語への慣れ親しみ】
- 世界には時差があることに気付き、外国の生活に興味をもつ。
【言語や文化に関する気付き】

イ 取り扱う文例と語彙例 (板書で児童に示した文字と同じ書体を使用)

文例	語彙例
What time do you get up? I get up at 7.	1～60(既習事項) 動作: get up, play basketball, eat dinner, swim, take a bath, watch TV clean my classroom, play the piano, go home, eat breakfast, eat lunch go to school, study at school, play soccer, go to bed, study at home

ウ 他教科等との関連【工夫3】

教科・場面	扱える表現
朝の会	What time do you get up? What time do you go to bed? What time do you eat breakfast? What time do you study at home? What time do you go to school?
給食時間	eat lunch, eat～(食べ物)
掃除時間	clean my classroom
帰りの会	go home
体育	play basketball, play soccer, play～(スポーツ, 種目)
音楽	play the piano, play the～(楽器)
各教科	study at school, Open your textbooks to page～. (数字)

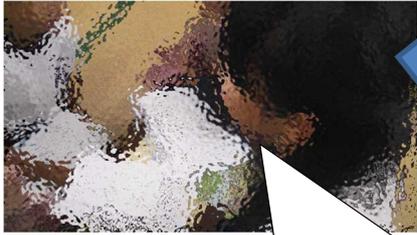
エ 単元の実際

(7) 単元の指導計画【工夫1】ア

時間	学習課題と主な活動内容	認知プロセス	
		文例	語彙例
第1時	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">友達と一日の生活を比べよう。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">一日の生活では、どのようなことをしているだろう。</div> <ul style="list-style-type: none"> ・ スキット ・ 動作を日本語で言う ・ ライン ・ おはじきゲーム 	気付き 理解	数 理解・内在化 動作 気付き・理解
第2時	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">一日の生活でしていることは、どのように表現するのだろう。</div> <ul style="list-style-type: none"> ・ チャンツ ・ クラップゲーム ・ ジェスチャーゲーム 	理解	数 理解・内在化・統合 動作 理解・内在化
第3時	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">何時に何をしているかは、どのように聞いたり答えたりするの だろう。</div> <ul style="list-style-type: none"> ・ チャンツ ・ ジェスチャーゲーム ・ 「20を言ったらダメよ」ゲーム 	理解 内在化	数 内在化・統合 動作 理解・内在化・統合
第4時	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">一日の生活について友達とやり取りしよう。</div> <ul style="list-style-type: none"> ・ フラッシュカード ・ ミッションゲーム 	理解 内在化 統合	数 内在化・統合 動作 理解・内在化・統合
第5時	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">一日の生活について発表し合って、友達のことを知ろう。</div> <ul style="list-style-type: none"> ・ チャンツ ・ フラッシュカード ・ ミッションゲーム 	内在化 統合	数 内在化・統合 動作 内在化・統合

(イ) 授業の実際

時間	主な学習活動【認知プロセス】	指導上の留意点【工夫】	
第 1 時	1 挨拶をする。 2 スキットを通して、何かをする時間についてやりとりを知る。【 気付き 】 HRT: I'm sleepy. ALT: Oh! What time do you get up? HRT: I get up at 5. ALT: At 5? Why? HRT: Because I must write kanji.	<ul style="list-style-type: none"> ● (時計を動かしながら) 起きる時間を聞くスキットをする。【工夫1】ウ ● どんな場面で、どんな言葉が聞こえてきたかを尋ねる。【工夫1】ウ 	
	3 単元の見通しをもつ。 友達と一日の生活を比べよう。	<ul style="list-style-type: none"> ● 友達と一日の生活を比べるという課題で興味をもたせる。【工夫1】イ 	
	4 学習計画を立てる。 ・ 時刻(数字)と動作が言えるようになる方がいいことに気付く。 5 今日のめあてを立てる。 一日の生活でしていることは、どのように表現するのだろう。	<ul style="list-style-type: none"> ● 単元全体の学習計画を立てさせることで見通しをもたせる。【工夫2】 ● 聞く時間であることを、板書の掲示物で確認する。【工夫2】 	
	6 一日の生活を振り返りながら、どのような動作をしているか考え、日本語で発表する。(動作)【 理解 】	<ul style="list-style-type: none"> ● 児童が言った動作を英語で言いながら、イラストカードを貼っていく。難しい時はジェスチャーで示す。【工夫1】ア 	
	7 ラインゲームをする。(数字)【 理解・内在化 】	<ul style="list-style-type: none"> ● 文字の入っていないイラストのみのカードを提示する。【工夫1】エ 	
	8 おはじきゲームをする。(動作)【 理解 】	<ul style="list-style-type: none"> ● 2チームに分け、各チームにALTとHRTが付き、一人一人の発音の支援や発音の確認を行う。【工夫1】ア ● 音に親しませるために、最初はイラストを見せずに音声とジェスチャーのみで行う。【工夫1】ア 	
	9 振り返りをする。 おはじきゲームが楽しめた。まねして言えた。	<ul style="list-style-type: none"> ● 振り返りシートで、児童の活動への取組を把握する。【工夫2】 	
	第 2 時	1 挨拶をする。 2 スキットを見る。 3 今日の学習を知る。 一日の生活でしていることは、どのように表現するのだろう。	<ul style="list-style-type: none"> ● 教頭先生の一日を紹介するスキットをして、誰の一日かを考えさせる。【工夫1】ウ ● 学習計画を提示して、児童に本時の見通しをもたせる。【工夫2】 ● 英語をじっくり聞いて、真似したり話したりする時間であることを、板書の掲示物で確認する。【工夫2】
		4 チャンツを聞く。【 理解 】 5 クラップゲームをする。(数字)【 理解・内在化・統合 】	<ul style="list-style-type: none"> ● チャンツを聞かせて、文例の仮説を立てさせる。【工夫1】ア ● 一人一人の実態をしっかりと把握して、定着度に応じてグループを分け児童同士で助け合わせたり、教師と一緒に活動したりする。【工夫1】ア
6 ジェスチャーゲームをする。(動作の語彙)【 理解・内在化 】		<ul style="list-style-type: none"> ● 友達と考えながら答えてよいことを伝える。【工夫1】ア 	
7 振り返りをする。 ほんごして、ほんごでできるかな? 日本語で友達とよく答えることができた。		<ul style="list-style-type: none"> ● 振り返りシートに文字を載せる。【工夫1】エ ● 振り返りシートで、児童の活動への取組を把握する。【工夫2】 	

第 3 時	<p>1 挨拶をする。 2 スキットを見る。 3 今日の学習を知る。</p> <p>何時に何をしているかは、どのように聞いたり答えたりするのだろうか。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 待ち合わせのスキットを見せる。 【工夫1】ウ ● 学習計画を提示して、児童に本時の見通しをもたせる。【工夫2】 ● 英語を繰り返し使う時間であることを、板書の掲示物で確認する。 【工夫2】 																								
	<p>4 チャンツを歌う。【理解・内在化】</p> <p>5 「20を言ったらダメよ」ゲームをする。(数字)【内在化・統合】</p> <p>6 ジェスチャーゲームをする。(受け答え)【理解・内在化・統合】</p> <p>児童1：(ジェスチャーをする。) 児童2：起きてる！ (一人一人考えた後、グループで確認) グループ： What time do you get up? 児童1：I get up at 6:30.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● チャンツの言葉を文字で提示して確認させる。【工夫1】エ ● 意図的にグループ分けをして、担任とALTが支援する。【工夫1】ア ● 一人で答えが分かることを目指すことを確認する。児童が答えた後に、ALTが再度発音して、確認する。 【工夫1】ア 																								
	<p>7 振り返りをする。</p> <p>みんなことをして、どんなことができるようになったかな? watchTVのwatchを付けがたいけないと気づいた。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 振り返りシートに文字を載せる。 【工夫1】エ ● 振り返りシートで、児童の活動への取組を把握する。【工夫2】 																								
第 4 時	<p>1 挨拶をする。 2 今日の学習を知る。</p> <p>一日の生活について友達とやり取りしよう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 学習計画を提示して、児童に本時の見通しをもたせる。【工夫2】 ● 「どんだん話す」時間であることを板書の掲示物で確認する。【工夫2】 																								
	<p>3 フラッシュカードに答える。 【理解・内在化・統合】</p> <p>4 自分の一日をまとめて、ペアで練習する。 【理解・内在化・統合】</p> <p>5 ミッションゲームをする。 【理解・内在化・統合】</p> <p>ミッション 家に帰って一番早く勉強を始める人は?</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ● やりとりをするフラッシュカードを提示する。【工夫1】ア ● やり取りをして、仮説を確かめる活動を設定する。【工夫1】ア  <table border="1" data-bbox="976 1397 1327 1563"> <thead> <tr> <th colspan="2">ミッション①</th> <th colspan="2">ミッション②</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Sota</td> <td>(:)</td> <td>Mitsuki</td> <td>(:)</td> </tr> <tr> <td>MAoi</td> <td>(:)</td> <td>Chika</td> <td>(:)</td> </tr> <tr> <td>Kosuke</td> <td>(:)</td> <td>Katsuaki</td> <td>(:)</td> </tr> <tr> <td>Y.Aoi</td> <td>(:)</td> <td>Shimosuke</td> <td>(:)</td> </tr> <tr> <td></td> <td>(:)</td> <td>Toma</td> <td>(:)</td> </tr> </tbody> </table>	ミッション①		ミッション②		Sota	(:)	Mitsuki	(:)	MAoi	(:)	Chika	(:)	Kosuke	(:)	Katsuaki	(:)	Y.Aoi	(:)	Shimosuke	(:)		(:)	Toma	(:)
	ミッション①		ミッション②																							
Sota	(:)	Mitsuki	(:)																							
MAoi	(:)	Chika	(:)																							
Kosuke	(:)	Katsuaki	(:)																							
Y.Aoi	(:)	Shimosuke	(:)																							
	(:)	Toma	(:)																							
<p>児童1：『家に帰って一番早く勉強を始める人は?』って、何を聞けばいいかな?</p> <p>児童2：家で勉強するだから“study at home.”だね。</p> <p>児童3：“What time do you study at home?”と聞いていけばいいね。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 振り返りシートに文字を載せる。 【工夫1】エ ● 振り返りシートで、児童の活動への取組を把握する。【工夫2】 <p>児童1：Hello. What time do you study at home? 児童2：Study at home? I study at home at 5. 児童1：(シートを見せて)5? 児童2：Yes. 児童1：Thank you.</p>																									
<p>6 振り返り</p> <p>【どんなことをして、どんなことができるようになったかな?】 相手の生活の時刻をし、かり聞くことができた。</p>																										

第 5 時	1 スキットを見て、友達と挨拶をする。 2 今日の学習を知る。	● 学習計画を提示して、児童に本時の見通しをもたせる。【工夫2】 ● 「どんどん話してパッと言う」時間であることを板書で確認する。【工夫2】
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> 一日の生活について発表し合って、友達のことを知ろう。 </div>	
	3 フラッシュカードの活動をする。 【内在化・統合】	● フラッシュカードを提示する。 【工夫1】ア
	<div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;"> 赤文字（質問）と青文字（答える）に分かれてカードに書かれた少ない情報で、瞬時にやり取りする。 例) What time do you get up? I get up at 6:30. </div> </div>	
	4 ミッションゲームをする。 【内在化・統合】	● 発話の流れの例を掲示して、確認する。一人一人の実態を踏まえて、しっかり確かめたり瞬時に言ったりするという目標を与える。【工夫1】ア
	5 時差について知ったり、他の国の生活について知ったりする。	● 前時の活動で、よくできていた点を動画で確認する。 ・ 笑顔 ・ 繰り返し ・ 反応する 前時の活動を振り返って、更に望ましい受け答えを目指して、発話の流れを確認する。【工夫1】エ
6 振り返り	● 振り返りシートに文字を載せる。 【工夫1】エ ● 振り返りシートで、児童の活動への取組を把握する。【工夫2】	
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> ①ミッション What time do you eat dinner? ②リアクション  ③確認 6:30? OK? Good? </div>	
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 【どんなことをして、どんなことができるようになったかな?】 ミッションゲームでミッションにあたりかできました。 </div>	

オ 検証授業Ⅱの分析と考察

(ア) 成果と課題 (○は成果, △は課題)

a 単元の指導計画における活動の内容と位置付けの工夫【工夫1】

- 「内在化」と「統合」の過程の活動を2時間続きで行ったことで、児童が活動にじっくりと取り組むことができ、基本的な表現に慣れ親しむことができた。
- 絵やジェスチャー等で伝える場面やALTと接する活動を増やすことで、児童が楽しんで伝える姿が見られるようになった。
- 友達の生活について知るという課題を設定することで、児童が興味をもち、伝え合おうとする姿が見られた。
- スキットの内容を友達と確認する時間を設定することで、ある程度理解できる音声を理解しようとする意識が高まってきた。
- 文字の提示の順番や提示の方法を明確にすることは、児童の活動を活性化させるのに有効であることが分かった。

△ 4～5時間扱いの単元で「統合」まで至ることが難しい面もあり、定着の度合いに個人差が見られた。

b 見通し、振り返りの工夫【工夫2】

- 振り返りシートの自己評価欄に、評価ごとの言葉を加え、より細かく振り返ることができるように工夫をしたことで、児童も学習を振り返りやすくなり、教師も児童の実態や活動の効果を確認することができた。

c 単位時間ごとの学習内容をつなぐ工夫【工夫3】

- 教師は、他教科等で扱える表現を整理したことで、日常生活の中でも意識しながら学習内容をつなぐことができた。

単位時間での活動ごとの成果と課題については次の表にまとめた（表15）。

表15 検証授業Ⅱで行った活動ごとの成果と課題

活動名	認知プロセス	○は成果, △は課題
ラインゲーム	理解内在化	△ 既習の学習の振り返りが不十分であった。
おはじきゲーム	理解	○ 聞くだけで活動ができた。音に親しませるために、イラストのみのカードが効果的であった。
クラブゲーム	理解内在化	○ 試しに使ってみたり, うまく使えない時は周りの人が言う表現を聞いたりして, 取り組めた。
ジェスチャーゲーム	理解内在化	○ ジェスチャーを見ながら友達と一緒に考えることで, 一人一人が仮説を立て直したり, 確かめたりできていた。
「20を言ったらダメよ」ゲーム	内在化統合	○ 考えながら数を言うことで, 慣れ親しんだ表現を選択して使うことにつながっていた。
ジェスチャーゲーム	内在化統合	○ ジェスチャーを見ながら一人で考えることで, 慣れ親しんだ表現を選ぶ活動につながっていた。 △ スピードを競う活動のため, パツと答えることができない児童には少し難しかった。
フラッシュカード(受け答え)	内在化統合	○ 質問と答える側に分かれることで, 児童自身でどれだけ使えるかを確認できていた。 △ さらに, 身近な場面をカードに取り入れる等意味のあるやりとりのできるような工夫が必要だった。
ミッションゲーム	内在化統合	○ 2時間続きで行うことで, よりコミュニケーションを意識した活動ができ友達とのやり取りを楽しんでいた。 ○ ミッションに合う表現を選ぶことで, 慣れ親しんだ表現を自分のものとして使う活動になっていた。

(3) 事後調査の分析と考察

6月に実施した実態調査と同じ内容の調査を行い, 児童の変容を把握し, それぞれの工夫の有効性を考察することとした。

ア ALTへの接し方の変容

ALTと話す時に14人全ての児童が「英語を使う」と答えた。活動の内容と位置付けを工夫したことで, 児童が, 基本的な表現により慣れ親しみ, 使うことができる英語が増えた結果, ALTと話す時に英語で話し掛けようとする意識が高まり, 英語を使うことへの抵抗が減ったからであると考えられる(図17)。

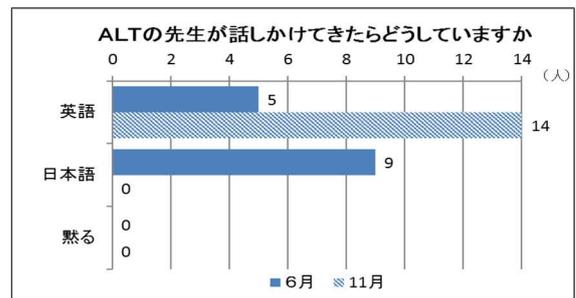


図17 ALTへの接し方

イ 伝えたい事が伝わらない時の対応の変容

図18から, 伝えたい事が伝わらない時にも, 様々な方法で何とか伝えようとする意識が高まったことが分かる。実際に, 何とか伝えようとする児童の姿が見られるようになってきたと考える。「友達や先生に聞く」という回答の増加については自分の仮説に誤りがあると気づき, 友達や教師の英語を聞き直す姿が多く見られたことから, 仮説を立て直しながら伝えようとする意識が高まったことによると考えられる。また, 英語を使いながら, ジェスチャーやアイコンタクト, リアクション等の方法も取り入れる姿が見られるようになり, コミュニケーションの方法も広がっていた。様々な伝え方を扱ったスキットを取り入れたことにより, 児童の伝えることへの意識が高められたと考えられる。

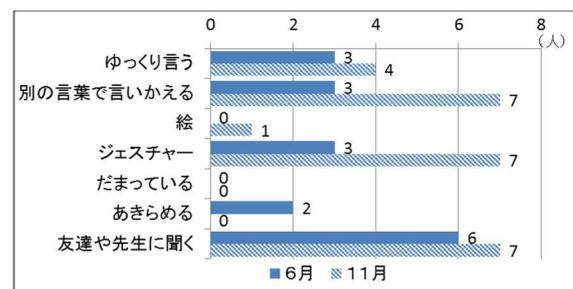


図18 ALTに伝えたい事が伝わらない時の対応(複数回答)

ウ 活動に関するアンケート結果から見る児童の変容

まず、「英語を聞いたり真似をしたりすることが、覚えたり使えたりするのに役に立った」と答えている児童が、多いことから、認知プロセスを踏まえた学習活動の工夫をしたことで、児童が英語を身に付けていくための学習方法を理解し始めていると考えられる(図19)。

次に、「楽しい活動」についての回答では、「英語を聞く」、「スピーチや発表」、「英語での会話」を選択した児童が増加しており、コミュニケーション活動への意識も高まっている傾向が見られる(図20)。児童の感想からも、「ぼくは大きな声で発音に気を付けて言うことができた。」という、活動の目的をもって活動している様子や「友達や先生と英語で話をする、嬉しかった。」という、伝え合うことの楽しさを感じている様子が見られた(写真2)。これは、課題設定の工夫により、児童が、相手や活動の目的を意識して、活用のために習得する必要感を感じながら活動したことや、見通し、振り返りの工夫により、達成感を味わいながら定着した語彙を増やすことができたことが、コミュニケーション活動への意識を高めたと考えられる。

さらに、児童の感想から、「これから、母や妹にも英語のクイズや言葉を教えていきたいです。」と家庭で英語を使ったり、家族に英語を教えたりしたいといった、伝えたい思いが高まる様子が見られた(写真3)。また、会話を得意だと感じている児童も増えており、授業中に英語で会話することを楽しむ姿が見られるなど、コミュニケーション活動への意識が高まってきた傾向が見られる。授業以外の日常場面においても、家庭科でのミシンを使った学習で直線を縫う時に“Go straight.”, 体育の授業に行く時に“Let's go to PE.”, 給食を食べている時に“Eat lunch.”など、既習の英語を使おうとする姿や英語を真似して書いてみようとする児童も見られた。これは、文字の使用と掲示物の工夫や、単位時間ごとの学習内容をつなぐ工夫により、日常的に英語に触れる機会が増え、使うことの楽しさを感じられるようになったことによると考えられる(図21)。

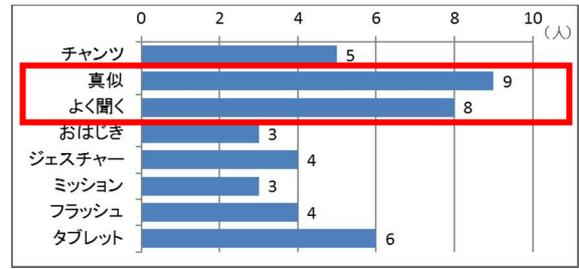


図19 役に立った活動(三つ選択)

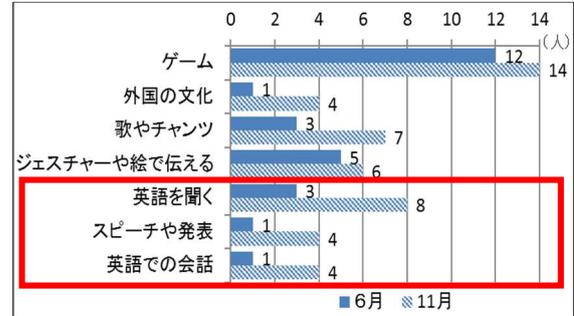


図20 楽しい活動(複数回答)

今日は友達に起きる時刻や朝ご飯の時刻を聞いたり、答えたりするものだった。ぼくは大きな声で発音に気を付けて言うことができた。友達や先生と英語で話をするとうれしかった。

写真2 児童の感想A

「アイ、ゲイ、イズ、ディナ」セブン、テン、「ゴートウースクール」今思えば一学期からずらというんなことを教えてもらって覚えていた。私はこれから、母や妹にも英語のクイズや言葉を教えていきたいです。

写真3 児童の感想B

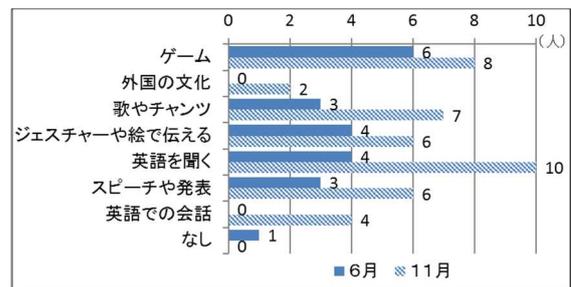


図21 得意な活動(複数回答)

エ コミュニケーション活動への意識と学習内容の定着度との関連の変容

楽しくない活動で、コミュニケーションに関する活動を選んだ児童は、3人に減っていた(図22)。この3人を個別に分析すると、楽しくないと感じた活動の数は減少し、楽しくない理由として、苦手意識を挙げる児童も減少していた(表16)。

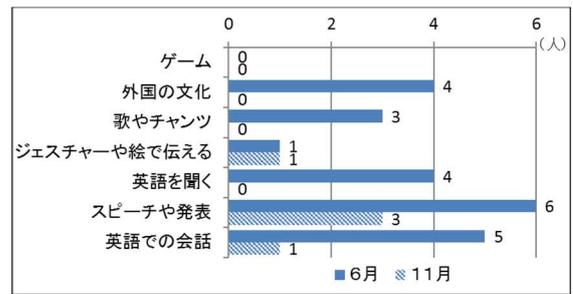


図22 楽しくない活動 (複数回答)

また、学習内容についても表現や語彙の定着度は、14人全ての児童が高かった。

これらを踏まえ、コミュニケーション活動への意識と学習内容の定着度との関連をまとめると、コミュニケーション活動への意識が高く定着度が高い児童が11人に増えており、表現の定着度が高まることで、コミュニケーション活動への意識も高まっている傾向が見られた(図23)。

このことから、認知プロセスを踏まえ、基本的な表現の定着に焦点を当てた学習活動の工夫を行うことは、自ら英語でコミュニケーションを図ろうとする態度を育てる手立ての一つになると考えられる。

表16 コミュニケーション活動への意識が低かった児童の変容

児童	6月		11月	
	楽しくない活動	理由	楽しくない活動	理由
F	英語でのスピーチや発表	英語が分からなくて恥ずかしい	なし	なし
G	英語でのスピーチや発表 会話	英語は好きだけど会話が難しい		
H	英語でのスピーチや発表	苦手で、難しい		
I	英語を聞く 会話	言葉を言ったり聞いたりする時に発音が難しい		
J	英語を聞く	言っている意味が分からない		
K	会話	英語が話せない		
L	英語でのスピーチや発表	発表が苦手だ	英語でのスピーチや発表	発表が嫌いだから
M	英語でのスピーチや発表 会話、英語を聞く	難しくてできない	英語でのスピーチや発表 会話	難しいから
N	英語でのスピーチや発表 会話、英語を聞く	苦手で、覚えられない よく分からない	英語でのスピーチや発表	前に出たくないから

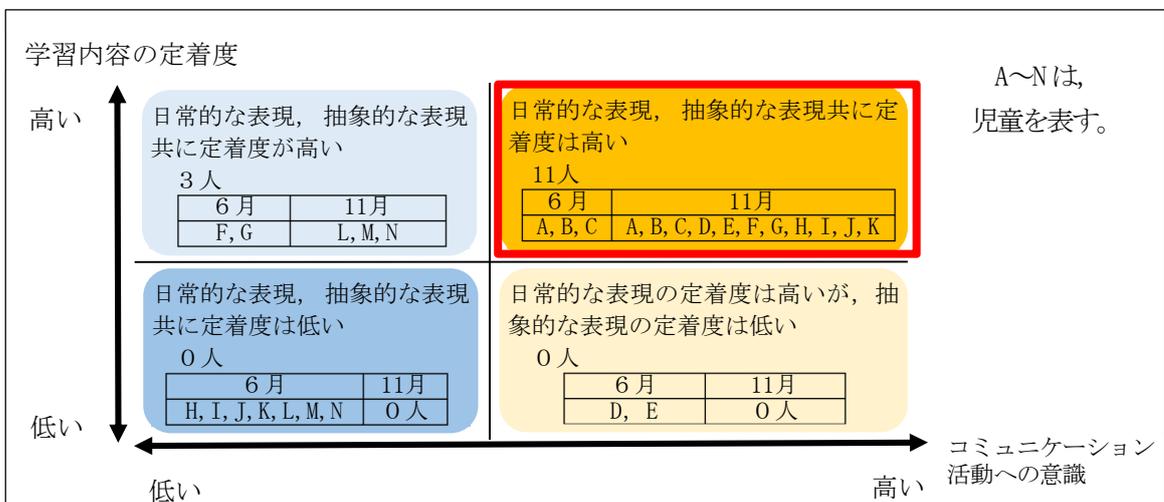


図23 コミュニケーション活動への意識と定着度の関連の変容 (アルファベットは、図7の児童を示す)

IV 研究のまとめ

1 研究の成果

- (1) 第二言語習得研究に基づく言語習得の過程を踏まえた単元の指導モデルを作成したことで、基本的な表現の定着に焦点を当てた学習指導の工夫の在り方を明らかにすることができた。
- (2) 基本的な表現の定着に焦点を当てた学習指導を工夫したことで、児童は表現により慣れ親しみ、定着した表現や語彙を増やし、分かる喜びを味わうことができた。
- (3) 作成した単元の指導モデルを用いた授業では、基本的な表現の定着が図られ、授業中にALTや友達に英語で話し掛けたり、友達と楽しみながら英語で伝え合おうとしたりするなど、自ら英語でコミュニケーションを図ろうとする児童の姿が見られるようになった。

2 今後の課題

- (1) 学習内容の定着度は高いが、コミュニケーション活動への意識が低い児童もいることから、コミュニケーション活動を全員が楽しむことができるようにするために、学習活動の工夫や効果的な活動の開発を継続しながら、新たな手立ても考えていく必要がある。
- (2) 児童が自分にとってより身近に感じ、表現や語彙を習得したいという意欲が高まる課題設定の工夫を、今後も継続していく必要がある。
- (3) 本研究を基盤とし、高学年における教科化（文字指導等）へつなげるための外国語活動の指導の在り方を研究していく必要がある。

〈 引用文献・参考文献 〉

- 白畑知彦 『英語習得の「常識」「非常識」 第二言語習得研究からの検証』 2004年 大修館書店
- 小池生夫 『第二言語習得研究の現在 これからの外国語教育への視点』 2004年 大修館書店
- 大石晴美 『脳科学からの第二言語習得論 英語学習と教授法開発』 2006年 昭和堂
- 村野井仁 『第二言語習得研究から見た効果的な英語学習法・指導法』 2006年 大修館書店
- 文部科学省 『小学校学習指導要領解説外国語活動編』 2008年 文部科学省
- 白井恭弘 『外国語学習の科学—第二言語習得論とは何か』 2008年 岩波新書
- 兼重昇 『小学校新学習指導要領の展開 外国語活動編』 2008年 明治図書
- 松川禮子 大城賢
『小学校外国語活動実践マニュアル』 2008年 旺文社
- 直山木綿子 『外国語活動 ゲーム活動の基礎基本』 2010年 小学館
- 斎藤榮二 『生徒の間違いを減らす英語指導法』 2011年 三省堂
- 文部科学省国立教育政策研究教育課程研究センター
『小学校外国語活動における評価方法等の工夫改善のための参考資料』
2011年 教育出版
- 白井恭弘 『英語教師のための第二言語習得論入門』 2012年 大修館書店
- 笹達一郎 『すぐに役立つ！365日の英語授業づくりガイドブック』 2012年 明治図書
- 直山木綿子 『外国語活動の授業づくり
学級担任から学ぶ基本の指導技術』 2012年 文溪堂
- 直山木綿子 『小学校外国語活動のあり方と“Hi, friends!”の活用』 2013年 東京書籍
- 萬屋隆一 『改訂 小中連携Q&Aと実践
小学校外国活動と中学校英語をつなぐ40のヒント』 2013年 開隆堂
- 直山木綿子 『小学校外国語活動のツボ』 2014年 教育出版
- 小学校英語 評価研究会 『小学校英語 Can-Do 評価尺度活用マニュアル
～Hi, friends! 1 & 2 Can-Doリスト試案～』 2015年 小学校英語
評価研究会

長期研修者 [香川 由美子]

担当所員 [別枝 昌仁]

【研究の概要】

本研究は、自ら英語でコミュニケーションを図ろうとする児童を育成するために、基本的な表現の定着に焦点を当てた学習指導の工夫に関する研究を行ったものである。

具体的には、第二言語習得の過程を明確にして基本的な表現の定着に焦点を当てた単元の指導モデルを作成した。また、「認知プロセスを踏まえた学習指導の工夫」、「見通し、振り返りの充実」、「単位時間ごとの学習内容をつなぐ工夫」の3工夫を設定して実践を行った。

その結果、自ら英語で話し掛けたり、伝え合おうとしたりしながらコミュニケーション活動に取り組むという目指す児童の姿に近付けることができた。

【担当所員の所見】

本研究は、英語によるコミュニケーションを苦手としている児童に、英語が分かり、伝わる喜びを味わわせたいという思いを出発点とし、積極的に英語でコミュニケーションを図ろうとする児童を育成する指導の在り方を明らかにしようとしたものである。

本研究の特色は、学習内容の定着に焦点を当て、第二言語習得研究の示す認知プロセスに基づき、単元の指導モデルを構築した上で、単位時間の学習指導の工夫を行った点にある。理論研究では、授業を展開する上での留意点をまとめ、個々の活動を授業で効果的に取り入れることの大切さを明らかにしている。また、検証授業では、特に、導入場面で聞く活動を丁寧に行うことや、英語による対話を行わせる場面で試行錯誤を繰り返す活動を大事にすることが、学習内容の定着度や英語でのコミュニケーションに対する積極性を高めることにつながることを明らかにしている。

現在、小学校における英語教育は、その拡充強化が目指されており、今後は、中学年では活動型、高学年では教科型の授業が導入される見通しとなっている。本研究は、この英語教育改革の動向を踏まえている点から見ても意義深いものである。検証授業では、その成果が、自信をもって英語でコミュニケーションを図る児童の姿として表れていた。今後も、一人一人の児童に寄り添いながら、研究を深化させ、また、還元を充実させていくことが期待される。