

平成23年度 課題研究講座

「小学校外国語活動についての調査研究 ～効果的な指導のあり方について～」

I はじめに

平成20年3月に告示された小学校学習指導要領により、高学年に外国語活動が位置づけられ、平成23年度より完全実施された。完全実施に先立ち、多くの学校では、平成21年度から、主に高学年において何らかの形で外国語活動を実施してきている。

そこで、平成22年度より、課題研究講座として「小学校外国語活動についての調査研究」を設定し、参加者の実践交流による授業実践に基づく研究を進めてきた。その成果は、県内小学校の学習場面で活用できるよう、Webページに掲載している。

平成23年度においても、継続して研究を進め、実践事例を追補することとする。

II 課題研究における実践事例

- (1) 小学校外国語活動における児童参画型マルチメディアデータベースを用いた能動的学習の実践
- (2) インプット活動の実践
- (3) DST（デジタルストーリーテリング）活用実践

※(1)(2)(3)は、平成22年度課題研究講座「小学校外国語活動についての調査研究～小学校における英語活動をどうすすめるか～」(<http://www.mpec.jp/user/gaikokugo.pdf>)に掲載

(4) ICTを使った外国語活動

- ① 単元名 「いろいろな国を紹介しよう ～児童による問題作成とICTの活用を通して～」

② 単元について

外国語活動において、児童の外国に対する文化的動機づけを高めることは、大切な活動である。対象言語の文化に興味関心をもつようになれば、その国の言葉に触れる機会も増え、意欲的に学習ができる。そのような動機を高めるためには、日本と外国の生活、習慣、行事などの違いについて、教師が主体となって教えるより、児童が主体的に探究して得た知識を交流するといった「能動的な学習方法」が有効であると考えられる。しかし、そのような活動は、週1時間の外国語活動の時間だけで行うことは難しい。そのため本実践では、社会科の時間を活用し、合科的な指導計画をたてた。それぞれの児童が調べた外国の文化等の知識の中から、

自ら問題を作成して相互に答え合い、外国語を使って交流することができれば、児童の外国語に対する動機づけが高まることが期待でき、外国語活動への意欲につながると考えられる。

一方、マルチメディアを扱えるコンピュータを活用する学びは、音声や画像、動画を使って行う能動的な学びや、自己の学びを振り返る自己内省的な学びに適しており、外国語活動の有効なツールとなる。

本実践では、まず、能動的な学びにつなげる活動として、児童による問題作成に着目した。小学校では、学習の定着・確認や、調べたことを友だちに広げるために、児童による問題作成を学習活動に取り入れることは、日常的に行われている。英語ノートにおいても、CDを聞きながら選択肢がある問題に答える活動がある。児童にとって、問題を作成したり、答え合ったりすることは、なじみ深い活動である。問題作成にICTを活用することにより、児童が意欲をもって問題作成に取り組み、結果として能動的な学びにつながるものとする。

また、問題作成にICTを活用することは、自分の発声や学びの成果をマルチメディアで記録することができるため、自己の学びを振り返る自己内省的な学びにつなげることができる。学びの過程や成果を常に確認しながら活動できることは、学びの有効な手段となる。特に、自分や友だちの発声を繰り返し聞き合うことができることは、外国語活動において有効である。

以上のことから、本実践では、外国語活動において積極的にICTの活用を行なっていくこととする。

③ 指導計画(全6時間)

時間	教科	目標	主な活動	評価
1	社会科	<ul style="list-style-type: none"> 他国の文化や習慣を理解しようとする。 	<ul style="list-style-type: none"> 事前アンケートを行う。 班ごとに国の生活、習慣などワークシートに沿ってインターネットや本で調べる(一人一ヶ国)。 	<ul style="list-style-type: none"> 自分の選んだ国からたくさんの知識を得ようとする。(意欲)
2	外国語活動	<ul style="list-style-type: none"> 調べた知識を生かし、各国を紹介する問題を考えることができる。 今まで習得した英語表現を使い、英語で問題を作成することができる。 	<p><プレゼンテーションソフトを活用した教材で、画像を使った国紹介を行う。></p> <ul style="list-style-type: none"> コンピュータで教師が例題を提示し、みんなで解く。 班で自分たちが選んだ国の生活、習慣、文化、特徴などを紹介する問題を分担する。 問題を考えて、ワークシートに記入する。 	<ul style="list-style-type: none"> 前時に得た知識を活かして問題を考えようとする。(意欲) 得られた知識、今まで学んだ英語の表現を生かして問題を作成することができる。(表現)

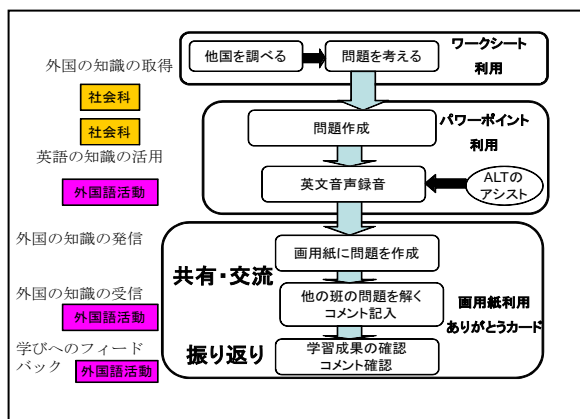
			プレゼンテーションソフトを活用し、問題を作成する。(適時、問題作成に必要な画像等を集める。)	
2	外国語活動	<p><「What country is this?」の使い方を理解する。></p> <ul style="list-style-type: none"> ・プレゼンテーションソフトを活用し、問題を作成することができる。 ・今まで取得した英語表現を使い、調べたことから問題を作ることができる。 ・ALTから英語の表現を学ぶことができる。 	<p><プレゼンテーションソフトを活用し、音声を使った国紹介を行う。></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ALTのアシストを得て、英語の問題文を完成させる。 ・今まで学んだ英語表現を使い、音声による問題を作成する。(班で5問以上) ・ALTに、発声のアドバイスを受けながらプレゼンテーションソフトへ、音声入力を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・プレゼンテーションソフトで音声入力ができる。(ICTのリテラシー) ・英語の音に親しみながら問題を完成させようとする。(意欲)
1	外国語活動	<ul style="list-style-type: none"> ・友だちの英語表現を聞き取ることができる。 ・友だちの表現を正しく評価できる。 ・自分たちの学びを振り返ることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・教師が児童の問題をコンピュータで紹介し、みんなで解く。 ・友だちの作成した問題のよいところ、改善すればよいところなど、ありがとうカード(相互評価カード)に記入する。 ・学習の方法、得られた知識など学習の振り返りを行う。 ・事後アンケートを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・他の児童の表現の良さを捉えることができる。(相互評価) ・友だちの英語表現を理解できる。(理解) ・学習を振り返ることができる。(自己評価)

※主となる表現「What country is this?」

主となる表現につなげるための既習の表現

「I like ~」「I do not like ~」「I want to go to ~」

「I want to see ~」「I want to eat ~」など



【図1 実践模式図】

What country is this? ヒント

ニューヨーク市にある世界遺産です。この国はどの国?

イラスト









4択

1. イタリア
2. ドイツ
3. アメリカ
4. フランス

【図2 プレゼンテーションソフトでの問題例】

国の名前		メモ、気づいたこと
町の名前		
国旗		
世界遺産		
食べ物		
動物・植物、自然		
行事、あいさつ、おどり		
スポーツ		
産物(その国だけで作られているもの)		

【図3 調べ学習ワークシート】

問題	答え	
この国で一番高い山です。きれいな形をしています。 	No.1 スイス	むずかしさ
	No.2 日本	C
	No.3 アメリカ	解答
	No.4 カナダ	2
I want to see Mt. Fuji.		
SUSIは、米と生の魚を使います。TENPURAは、野菜や魚、肉など油であげます。 	No.1 ドイツ	むずかしさ
	No.2 オランダ	C
	No.3 イギリス	解答
	No.4 日本	4
I want to eat Tempura. I like Susi.		
一つは、この国で一番大きな町です。もう一つは古い寺や、神社や建物がたくさんあります。 	No.1 スペイン	むずかしさ
	No.2 ボルトガル	C
	No.3 フランス	解答
	No.4 日本	4
I want to go to Koto. (Tokyo)		
白い背景に赤い丸です。 	No.1 ロシア	むずかしさ
	No.2 インド	C
	No.3 中国	解答
	No.4 日本	4
Write back. Red circle.		
1月の行事は建物に行き、お金を入れて願いをします。2月の行事は豆を家の周りに投げます。 	No.1 Philippine	むずかしさ
	No.2 Egypt	A
	No.3 Australia	解答
	No.4 JAPAN	4
Hatsumode is in January.		
一つは海にある神社です。もう一つは大きなきれいなお城です。 	No.1 キリシヤ	むずかしさ
	No.2 フラジル	B
	No.3 イタリア	解答
	No.4 日本	4
I want to see Miyazaima. And HIMEJI cas		
はだかであわしというものをつけます。こかしたり、土俵から出したりしたら勝ちです。 	No.1 メキシコ	むずかしさ
	No.2 ホリビア	B
	No.3 タイ	解答
	No.4 日本	4
I want to play Sumou Wrestling.		
ベルトのかわりに帯と呼ばれるものをまきます。 	No.1 日本	むずかしさ
	No.2 韓国	C
	No.3 モンゴル	解答
	No.4 ベトナム	1
Do you like Kimono? I Like Kimono too.		

【図4 問題作成用ワークシート(記入例)】

《学習の様子》



【自分の音声を録音する】



【コンピュータで問題を作成する】

④ 実践の結果

上記実践を、三重県内の小学校5年生の学級で実施した。(平成23年11月)

児童は、インターネットで外国の自然、文化、習慣などを調べてワークシートに記入し、調べた内容から自分が興味を持った事柄を題材にして問題を作成することができた。

実践後、児童に対して実施したアンケートから、次のような感想が得られた。(原文のまま)

「今まで、自分が英語を言っているところを聞いたことがなかったので、聞いてうれしかったです！でも、少しはずかしかったです。いろんな国の事が分かったので、楽しいし勉強になったと思います！またやりたいです！」

「外国のこととか知れて良かった。いろんな英語が聞いて良かった。録音するのがむずかしかったけど、楽しかった。また他のクイズを作ってクイズをしたい。」

「コンピュータをそうさするのが少しむずかしかったです。写真をさがすのや、国のことを調べるのが、一番楽しかったです。あと、声を録音するのがおもしろかったです。」

事後アンケートでは、19人中6人の児童が、「外国のことを知ることができてよかった」と記入していた。児童は、外国に関する問題を作成することや自分の発声を録音することを楽しめたようである。

⑤ 事後検討会から出された意見

【指導計画立案者より】

- ・本実践は、児童からの発信型の授業として提案した。
- ・画像と発声を組み合わせて扱うことで、効果的に学ばせたいと考えた。
- ・自分の発声を録音し、聞くことが、学びの振り返りにもなり、意義が大きい。
- ・コンピュータに、ファイルとして学習成果が記録されるので、一人ひとりの子どもたちの学習過程や成果を把握することができる。

【授業者より】

- ・ALTに発声のアドバイスをしてもらえたことにより、本実践がより効果的に行えた。
- ・コンピュータを使って自分の声を録音したり、友だちの問題を解いたりすることを子どもたちはとても楽しみ、意欲をもって取り組むことができた。
- ・音声の録音の音量が小さく、聞き取りにくいケースがあったことが少し残念だった。
- ・本実践は、英語ノート2の内容であり、5年生の児童に対しては、少し難しい内容だったと感じた。
- ・既習の表現である、「I like ～」を使って「What country is this?」につなげたことは、文のつながりとして少し違和感があったが、子どもたちは迷うことなく問題作成に取り組むことができた。
- ・指導していて、社会の調べ学習的な要素を強く感じた。

【参観者より】

- ・子どもたちは、とても積極的に活動に取り組み、能動的に学んでいる様子が感じられた。
- ・ALTが、うまく発声のアドバイスをしており、子どもたちの発声が良くなっていた。
- ・自分たちの学びを振り返る活動を大切にしていけることが重要だ。
- ・今回の参観は、問題作成の場面だったが、子どもたち同士が、問題を解き合ったり、交流したりする場面に活動の中心をおくとよいのではないか。

⑥ 成果と課題

外国の知識をインターネットで調べ、それをもとに英語で問題を作成し、答え合う活動を行った。児童は、歌やゲームなどの外国語活動と同様、本活動も楽しめたようである。ある児童は事後アンケートに、「画像をつかって外国のことがわかったのが楽しかった」「クイズに出す写真とかを自分で選ぶのは、おもしろかった」と書いており、視覚優位な小学生にとって、画像を使って問題を作成することは、興味をひく活動であったと思われる。

今回の実践を通して得られた成果の一つとして、ICTを活用した外国語活動により、児童が英語の発声への自信を得ることができたことがあげられる。これは、問題作成にコンピュータを用いたことで、自分の音声を確認し、そのフィードバックで発声を改善して再び録音するサイクルを、自分が納得いくまで繰り返すことができる機会が得られたことに起因する。事前のアンケートでは、19人中17人の児童が、自分の声を聞いたことがないと答えていたことから、マイクを使って録音する活動は、自分がどのように発声しているかを確認し、知るよい機会にもなったと思われる。ALTのアシストを受けながら、問題文を録音し、何度も聞くことで、発声を修正していったことは、本実践の成果である。

今後は、活動の中に、友だちと顔をつき合わせ、コミュニケーションを行うような場面を組み入れていくことが課題としてあげられる。

外国語活動に、ICTを活用した問題作成の活動を取り入れたことにより、当初のねらいであった、能動的な学びや自己内省的な学びによる成果の一端をみることができた。しかし、それらの効果について検証するには、実践事例のさらなる積み重ねが必要である。今後、様々な機会を通して、外国語活動におけるICTの活用について実践を重ね、検証を加えていきたい。