

群 教 七	G09 - 04
	平 24. 246集

伝え合う楽しさを実感する 外国語活動の工夫

— 他教科等とのつながりを意識した場面を取り入れて —

長期研修員 森 正樹

《研究の概要》

本研究は、外国語活動において、伝え合う楽しさを実感するために、他教科等とのつながりを意識した場面を取り入れた実践である。具体的には他教科等とのつながりを意識した既習事項や体験を想起する場面を取り入れていくことで、英語への興味・関心を高め、段階的に聞いたり話したりする場面を取り入れる。そして、慣れ親しんだ英語を使った伝え合う必然性のある場面を設け、伝え合う楽しさを実感する実践を行った。

キーワード 【外国語活動 伝え合い 実感 他教科等 つながり 場面】

I 主題設定の理由

学習指導要領において、外国語活動の目標は、「外国語を通じて、言語や文化について体験的に理解を深める」「外国語を通じて、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度の育成を図る」「外国語を通じて、外国語の音声や基本的な表現に慣れ親しませる」と示されている。

また、平成24年度群馬県学校教育の指針では「コミュニケーションの積極的な態度の育成に向けて、各単元のねらいを明確にし、児童の発達段階や興味・関心を重視して、コミュニケーションを図る楽しさが味わえる活動の充実」が求められている。こうしたことから、小学校段階では、英語を通じて、積極的、体験的にコミュニケーションを図る楽しさを実感させることが大切になる。

協力校の児童の実態を見ると、メディアの発達や様々なスポーツ人気から外国のことを知る機会も多く、世界を身近に感じ、外国語への関心は高い。しかし、「言っていることが分からない」「英語で何と言えばいいのか分からない」という理由から、「相手の思いを聞く」「自分の思いを話す」ことに消極的な児童が多い。また、外国語活動の指導の様子を見ると、活動内容が児童の興味・関心を引くものになっているのか疑問を感じることもある。そこで、他教科等で身につけた知識や技能を関連付けた活動を行うことのできる小学校の担任が外国語活動を行っていくことで、様々な場面を取り入れながら伝え合う楽しさを実感させることができると考えた。具体的な手だてとして、共通の話題である既習事項を生かして、外国語活動に他教科等とのつながりを意識した場面を取り入れていくことが有効だと考えた。

他教科等とのつながりを意識しながら、児童が既習事項や体験を想起する場面を取り入れていくことで、既習の学習を振り返り、高学年の児童でも興味・関心をもって取り組んでいくことが可能になる。こうした興味・関心をもった題材を基に、英語と他教科等とのつながりを明確にした場面を設けることで、「話してみたいな」と思いを膨らませる。次に、他教科等とのつながりを意識した聞いたり話したりする場面を取り入れていくことで、英語に慣れ親しみ、自信をもたせる。そして、慣れ親しんだ英語を活用する必然性のある場面を設けることで、伝え合う楽しさを実感することができるようになると考え本主題を設定した。

II 研究のねらい

外国語活動において、伝え合う楽しさを実感させるために、他教科等とのつながりを意識した場面を取り入れることの有効性を明らかにする。

Ⅲ 研究の見通し

- 1 「出会う」過程において、他教科等とのつながりを意識した、既習事項や体験を想起する場面を取り入れれば、児童がそれぞれの発達段階に応じた英語に興味・関心をもつことができるだろう。
- 2 「慣れる」過程において、他教科等とのつながりを意識した、興味・関心をもった英語を段階的に、聞いたり話したりする場面を取り入れれば、英語に楽しみながら慣れ親しみ、自信がもてるだろう。
- 3 「広げる」過程において、他教科等とのつながりを意識した、慣れ親しんだ英語を使った伝え合う必然性のある場面を取り入れれば、友達とかかわり合いながら、英語で伝え合う楽しさを実感するであろう。

Ⅳ 研究の内容

1 伝え合う楽しさを実感する外国語活動について

本研究でとらえる伝え合うとは、英語を通じて、聞き手が相手の話にしっかり耳を傾け、分かったことを「分かった」と伝え、話し手が聞き手に自分の思いを理解してもらおうと自分の力を発揮し、表現することである。こうしたお互いの思いが言葉や態度を通して通じ合えたときに、伝え合う楽しさが生まれる。そして、相手の思いや考えを知ったり、自分の思いや考えを自分の言葉で発話したりする経験を通して聞いたり話したりすることの楽しさに気づき、その気づきを言葉や文章で表現できるようになったときに伝え合う楽しさが実感できると考えた。

2 他教科等とのつながりを意識した場面を取り入れることについて

本研究の他教科等とのつながりを意識した場面を取り入れるとは、外国語活動の一單元の中に一教科とのつながりを意識した既習事項を取り入れていくことである。他教科でも英語が使える場面があることに気付くことで、英語を身近なものにして児童が興味・関心をもって意欲的に取り組むことにつながっていくことができると考える。

「出会う」過程では、国名や動物名、以前に体験した運動や星座観察など、それぞれの題材に合う教科との関連を想起し、英語が他の教科等とつながりがあることに気づき、既習事項の復習になることや既習事項を英語にすることで、日本語に似ている表現や異なる表現を知り、興味・関心を高めることができると考えた。

「慣れる」過程では、他教科を意識した英語の表現、例えば、数字、体の部位などを聞いたり話したりする場面を取り入れる。興味・関心を持続させながら、英語に慣れ親しむために ALT や担任が話す英語を繰り返し聞きながら、様々なゲームや問題作りなど、教科や題材の特性に合わせて行う。その後、児童が聞いて慣れ親しんだ英語を話す機会として、ペアワークや話し合いなどを設ける。このように、聞くことから話すことへと段階的な場面を設けていくことで、聞いたり話したりすることに自信をもつことができると考

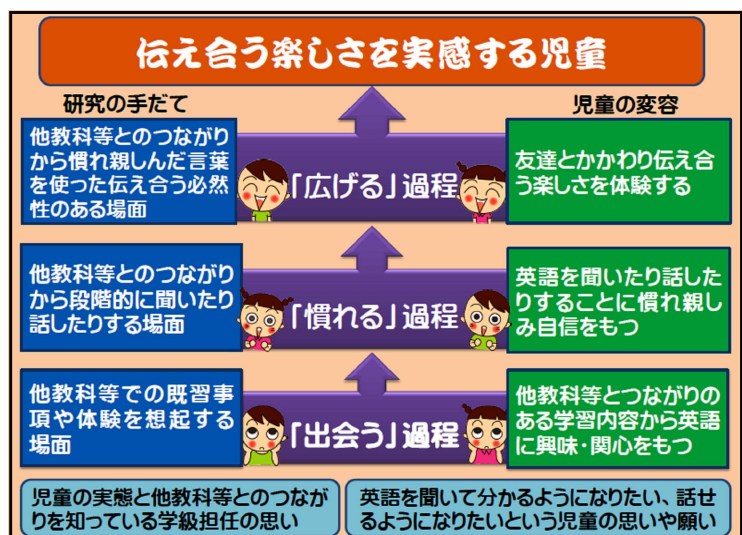


図1 研究構想図

え、様々なゲームや問題作りなど、教科や題材の特性に合わせて行う。その後、児童が聞いて慣れ親しんだ英語を話す機会として、ペアワークや話し合いなどを設ける。このように、聞くことから話すことへと段階的な場面を設けていくことで、聞いたり話したりすることに自信をもつことができると考

えた。

「広げる」過程では、慣れ親しみ、自信をつけた英語を活用する場面を設ける。例えば、社会科でのつながりを意識して、世界の旅行計画を完成させる課題を解決するために、グループで情報を収集したり、図画工作科とのつながりを意識して、混色のクイズを出し合ったり、体育科とのつながりを意識して、健康になるための運動をするために声を掛け合ったりしながら、実際にみんなで体を動かすなどして伝え合う必然性のある場面を設けることで伝え合う楽しさを味わうことができると考えた(図1)。

以上のように、他教科等とのつながりを意識した場面を段階的に行っていけば、既習事項を生かして復習したり、新しいことを知ったりしながら、友達とかかわり、伝え合う楽しさを実感できると考えた。

本研究では、外国語活動と他教科等とのつながりを、表1のように考え、社会科とのつながりを意識した場面を取り入れた授業を行った。

V 研究の計画と方法

表1 他教科等とのつながり例 (小学校外国語活動と他教科等とのつながりを意識した活動案)

過程	(社会科) ●は目標○は主な活動	(国語科) ●は目標○は主な活動	(算数科) ●は目標○は主な活動	(理科) ●は目標○は主な活動	(図画工作科) ●は目標○は主な活動	(家庭科) ●は目標○は主な活動	(体育科) ●は目標○は主な活動
出	●既習の情報を基に、世界の国々に興味・関心をもつ。 ○世界にはいろいろな国があることを振り返る。 ○世界にはいろいろな有名なものがあることを知る。 ○ALTや担任が行ってみたい国を知る。 ○様々な国や有名なものを英語で言う。	●既習の情報を基に、漢字で表した動物に興味・関心をもつ。 ○漢字の学習を想起し、漢字で表せる動物を振り返る。 ○いくつかの漢字を紹介し動物の名前を推測する。 ○漢字カードを使って、様々な動物を英語で言う。	●既習の情報を基に、100までの数について想起し、数に興味・関心をもつ。 ○1～100までの数を英語で言う。 ○教室にある机の数や窓の数、自分が持っている鉛筆の数などを数え英語で言う。	●身近な情報を基に、星座について想起し、興味・関心をもつ。 ○今まで聞いたことがある星座を想起する。 ○占いで使われる星座を知る。 ○星座の形を知る。 ○星座を英語で言う。	●既習の情報を基に自分が知っている色を想起し、様々な色があることに興味・関心をもつ。 ○自分が知っている色を想起する。 ○以ている色を整理し、12色程度にする。 ○12色程度を英語で言う。	●既習の情報を基に、料理などについて興味・関心をもつ。 ○調理実習をしたことなどを振り返る。 ○食材について話し合う。 ○ALTや担任が作って食べてみたい料理を紹介する。 ○様々な料理名や食材を英語で言う。	●既習の情報を基に、体を動かす動作を想起し、運動などについて興味・関心をもつ。 ○体を動かすことなどを振り返る。 ○動きの表現を出し合う。 ○動きを整理する。 ○様々な動きやそれに関係する体の部位を英語で言う。
会	●国名や有名なものを表す表現に慣れ親しむ。 ○カードを使ってカルタゲームやビンゴゲームなどを行う。 ○友達同士で英語を聞いたり話したりしながら再度ビンゴゲームを行う。	●漢字で表す動物の表現に慣れ親しむ。 ○漢字で表した動物カードを使ってカルタゲームやビンゴゲームを先生と行ったり、友達同士で行ったりする。 ○フラッシュカードで変化をつけながら動物名を英語で言う。	●数を表す表現に慣れ親しむ。 ○サイコロを使って簡単な計算問題(たし算・引き算・かけ算)作りを先生と行ったり、友達と行ったりして、英語で答える。	●星座や季節などを表す表現に慣れ親しむ。 ○星座早見を使って、いつの星座が見られるのかわかる。 ○春夏秋冬の夜空にどの星座が見られるのか、カードを置いてまとめる。	●色を表す表現に慣れ親しむ。 ○着ている服や持ち物の色を紹介する。 ○あらかじめ決めておいたラッキーカラーを紹介する。 ○自分が好きな色を紹介する。	●料理名や食材を表す表現に慣れ親しむ。 ○料理名や食材のカードを使って3色分けにまとめる。 ○栄養バランスのよい料理を考え、交流し合う。 ○料理に必要な食材を整理しながらミッシングゲームを行う。	●体の部位や動きを表す表現に慣れ親しむ。 ○体の部位や動きを整理し実際に動きながら、確認する。 ○体育の準備運動を思い出しながら簡単な運動を行う。
慣	●行ってみたい国とその理由を伝え合う活動を通して英語を聞いたり話したりすることに慣れ親しみ、自信をもつ。 ○自分が行ってみたい国を決め、情報を整理する。 ○友達や自分が行ってみたい国とその理由についてグループ内で発表し合う。	●お互いが好きな動物を伝え合い、聞いたり話したりすることに慣れ親しみ、自信をもつ。 ○多くの友達とお互いが好きな動物を伝え合う。 ○何種類の動物が集められたか整理し、グループで伝え合う。	●計算問題を解くことを通して、数を表す表現を聞いたり話したりすることに慣れ親しみ、自信をもつ。 ○サイコロを使って算数すごろくを行い、止まったマスに設けられた計算問題を解き、英語で答える。	●星座や季節を表す英語を聞いたり話したりすることに慣れ親しみ、自信をもつ。 ○友達の誕生日星座を聞いたり、自分の誕生日星座をグループの人に英語で伝えたりする。 ○友達の星座を聞いて、季節の表にまとめる。	●ぬり絵を完成する活動を通して英語を聞いたり話したりすることに慣れ親しみ、自信をもつ。 ○簡単なぬり絵を渡し、どんな色で仕上げたいか決める。 ○ぬり絵を仕上げるために必要な色を集める。 ○集めた色を使ってぬり絵を完成させ、発表する。	●自分が作ってみたい料理を紹介し、英語を聞いたり話したりすることに慣れ親しみ、自信をもつ。 ○料理名や食材カードを使いグループ内で自分が作ってみたい料理に必要な食材を紹介する。 ○グループで、栄養のバランスを考え、作って食べてみたい料理を決め、どんな食材が必要か話し合う。	●どんな運動をしたらよいか考え、英語を聞いたり話したりすることに慣れ親しみ、自信をもつ。 ○みんなが健康になる運動を考える。 ○自分が考えた運動ができるか実際にやり、確認し合う。 ○みんなの運動のよいところを取り入れながらグループオリジナル運動を考える。
れ	●多くの友達と情報交換し、旅行計画を完成させ、伝え合う楽しさを実感する。 ○グループで分担を決める。 ○グループのために必要な情報を集める。 ○一人一人が集めた情報を基に旅行計画を完成させる。 ○完成した旅行計画を発表し合う。	●自分だけの漢字動物園を完成させるために多くの友達と情報交換し、伝え合う楽しさを実感する。 ○漢字カードでどんな動物園にしたいのか考える。 ○一人一人が集めた情報を基に漢字カードを集める。 ○動物園図を使って、漢字動物園を完成させる。 ○自分だけの漢字動物園を紹介する。	●計算ゲームを行い、課題を解決しながら伝え合う楽しさを実感する。 ○答えだけが示された問題を提示し、どんな数を入れるとその答えになるのか考える。 ○自分が必要とする数を多くの友達と交流して集める。 ○お互いが考えた計算を伝え合う。	●友達の星座を知ることを通して、伝え合う楽しさを実感する。 ○多くの友達と交流し、12種類の星座カード集めをする。 ○収集状況を伝え合う。	●友達とクイズを出し合い、伝え合う楽しさを実感する。 ○基本の色を決める。 ○基本の色に1、2種類の色を混ぜ合わせオリジナルカラーを作る。 ○オリジナルカラーは、基本色にどの色を混ぜ合わせるとできるのかクイズを出し合う。	●多くの友達と情報交換し、オリジナルメニューを完成させるための食材を収集しながら、伝え合う楽しさを実感する。 ○グループで分担を決める。 ○グループのために必要な食材を収集する。 ○収集した食材カードからオリジナル料理ができるか確認し、発表し合う。	●多くの友達に情報を伝え自分たちのオリジナル運動を実践してもらおう。 ○グループごとに実演する。 ○クラスのみんなにオリジナル運動を実践してもらおう。 ○実践した感想を話し合う。
広							
げ							
る							

1 実践計画

対象	研究協力校 小学校第6学年 36名
期間	平成24年10月3日～平成24年10月24日 4時間
単元名	「世界地図を基に旅行計画を完成させよう」(関連) Hi, friends! 2 Lesson5

2 抽出児童

A	何を言っているのか分からないことから英語を聞くことを拒む態度が見られる。しかし、聞いて分かるようになりたいという気持ちをもっている。そこで、他教科等のつながりを意識した場面を取り入れ、英語に興味・関心をもたせ、視覚的に補いながら自信をもたせる。そして、ゲームなどを行いながら英語に慣れ親しませ、伝え合う楽しさを実感できるようにしたい。
B	外国語活動に興味・関心を示しており、楽しそうに取り組んでいるが、相手の話を聞く、自分の思いを話すことには、消極的である。そこで、他教科等とのつながりを意識した場面を取り入れながら、伝え合う楽しさを実感させ、進んで聞いたり話したりできるようにしたい。

3 検証計画

検証項目	検証の観点	検証の方法
見通し1	「出会う」過程において、他教科等とのつながりを意識した、既習事項や体験を想起する場面を取り入れたことは、児童がそれぞれの発達段階に応じた英語に興味・関心をもつことに有効であったか。	○活動観察
見通し2	「慣れる」過程において、他教科等とのつながりを意識した、興味・関心をもった英語を、段階的に聞いたり話したりする場面を取り入れたことは、英語に楽しみながら慣れ親しみ、自信がもてることに有効であったか。	○記録用ビデオの分析 ○事前・事後
見通し3	「広げる」過程において、他教科等とのつながりを意識した、慣れ親しんだ英語を使った伝え合う必然性のある場面を取り入れたことは友達とかかわり合いながら、英語で伝え合う楽しさを実感することに有効であったか。	アンケートの分析 ○振り返りカードの分析

4 単元の目標及び評価規準

(1) 単元の目標

自分が行ってみたい国とその理由を聞いたり話したりすることを通して、様々な友達とかかわり合いながら情報を収集し、伝え合う楽しさを実感する。

(2) 言語材料

I want to go to 国名、地域など Why? Because I like 食べ物、動物、スポーツなど

I want to see 世界遺産、動物など

(3) 評価規準

コミュニケーションへの関心・意欲・態度	外国語への慣れ親しみ	言語や文化に関する気付き
友達と積極的にかかわり合いながら自分が担当する国の情報を収集している。	I want to go to 国名、Because I like 食べ物、動物、スポーツなど、 I want to see 世界遺産、動物などの表現に慣れ親しむ。	世界には、様々な国、食べ物、動物など有名なものがあることに気付く。

5 指導計画

過程	時	学習活動	研究上の手だて
		●は「伝え合う楽しさを実感させる」ための具体的な活動 ○は「他教科等とのつながりを意識した」具体的な活動	
出		<p>めあて：今までの情報を基に、世界の国々に興味・関心をもとう。</p> <p>○世界にはいろいろな国があることを振り返る。</p> <p>○世界にはいろいろな有名なものがあること</p>	<p>○世界白地図を提示し、5年「社会科」でどんな国を学習したか、どんな特徴があったか想起し、世界に目が向くようにする。</p> <p>○世界遺産や動物、スポーツなど各国で有名なものの写真や絵など</p>

会 う	<p>1</p> <p>を知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ●○ ALTや担任が行きたい国を知る。 ●○カードを使って様々な国名や有名なものを英語で言う。 	<p>から、世界に興味・関心をもてるようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ALTや担任が行ってみたい国や場所について話を聞くことで、自分に置き換えやすくし、興味・関心が膨らむようにする。 ○ 11カ国の国旗や有名なもののカードを用いて国名や有名なものを英語で話すことで、音声の違いに気付くようにする。 ○ 11カ国の選定基準は5年生の社会科で触れたことがある、生活の中で聞いたことがある、世界地図に国旗を貼るにあたり地域に偏りが無い、英語での発音が難しくないなど児童に負担をかけないように配慮する。
慣	<p>2</p> <p>ねらい：世界白地図や国旗、世界で有名なもののカードを利用し、国名や有名なものを表す表現に慣れよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ●○国旗や世界で有名なもののカードを使ったカルタやビンゴゲームを行う。 ●○国旗や世界で有名なもののカードを使ったビンゴゲームを友達と行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ○国旗や有名なもののカードを用意し、カルタやビンゴゲームを行い、単語を聞くことに慣れるようにする。 ○友達と関わり合いながら、問題を出し合い、聞くだけでなく話すことにも慣れるようにする。
れ る	<p>3</p> <p>ねらい：行ってみたい国とその理由を伝え合う活動を通して英語を聞いたり話したりすることに慣れ親しみ、自信をもとう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ●○自分が行ってみたい国を決め、その国の特徴にあった有名なものを選ぶ。 ●○グループ内で発表する。 <p>POINT I want to go to Italy. Why? Because I like pizza.</p> <ul style="list-style-type: none"> ●○互いのよい面を発表し合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ○自分が行ってみたい国を決め、国旗やその国の特徴に合うものを事前に調べた情報から選択するようにする。 ○グループ内で発表する機会を設けることで、英語を聞いたり話したりすることに自信がもてるようにする。 ○互いの発表を聞いてよかったことを認め合うようにする。
広 げ る	<p>4</p> <p>ねらい：多くの友達と情報交換し旅行計画を完成させ、伝え合う楽しさを実感しよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ●伝え合う活動の説明を聞く。 ●○伝え合う楽しさを実感する活動を行う。 <p>POINT ホエアー ドゥー ユー ワントゥ トゥ ゴー Where do you want to go? (どこにいきたいですか) アイ ワントゥ トゥ ゴー トゥ I want to go to 国名 (～に行きたい) ホワイ Why? (なぜ) ビヨーズ アイ ライク Because I like 動物/スポーツ (～がすきだから) ビヨーズ アイ ワントゥ トゥ シー Because I want to see (～を見たいから) ビヨーズ アイ ワントゥ トゥ イートゥ Because I want to eat (～を食べたいから) ワーオ グレイトゥ Wow! Great! (気持ち)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○集めた情報をグループにもち帰り、世界地図を完成させる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○旅行計画は、グループで一つ完成するようにさせる。旅行計画の完成は、外国語活動で、使用した国旗や、世界で有名なもののカードを地図の中に貼り付けていくことで完成するようにする。 ○グループの中でどの国について情報を集めるのか役割を決める場を設ける。 ○情報収集の仕方は、自分が担当する国の国旗と世界で有名なもののカード（カードは他の国でも自分が担当する国でもよいものとする）をもって、ほかのグループの人と交流し、相手が見たいものや食べたいものなどのカードをもっていったら、” Yes, you can.”と言ってカードをもらえるものとする。もし相手が、見たいものや食べたいもののカードをもっていなければ”Wow!Great!”など、話を聞いて分かったことを伝える言葉をかけるようにする。 ○自分が担当する国について情報交換を行うようにする。 ○一人一人が積極的に活動していくことで、旅行計画が完成することを確認し、自分のため、みんなのためにできるだけ多くの情報を集めるよう促す。

VI 研究の結果と考察

1 他教科等とのつながりを意識して、既習事項や体験を想起する場面を取り入れたことの有効性について

(1) 結果

「出会う」過程では、5年生で学習した社会科とのつながりを基にして、世界には様々な国があることに気づき、世界に目を向け、英語に興味・関心をもつ活動を行った。

第1時では、世界地図を見て、社会科の「世界の主な国々」を想起するよう働きかけたことで、5年生の社会科で学習した「国名」「海洋名」「大陸名」が想起された。そうした中で、国名に視点を当て「どんな国を知っているか」問うことで、図2のように様々な国名が挙げられ、積極的に取り組む姿が見られた。抽出児童Aは「中国」、抽出児童Bは「イギリス」と知っている国を挙げていた。

様々な国名が出された中で、教師が11カ国を選定し国旗カードを使って視覚的に分類した。その結果、既知っている国を確認する、知らなかった国を新しく知る、国名は聞いたことがあるが記憶があやふやな国を思い出すなど様々な角度から興味・関心をもつことができた。

その後、世界で有名なもののカードを使って、どんな世界遺産や食べ物、民族衣装などが有名か、各国の特徴に目を向けさせ、国旗と照らし合わせながら分類したところ、「チマチョゴリって初めて知った」「パエリアっておいしそうだな」と各国の特徴に興味・関心をもつことができた。振り返りカードの内容から、抽出児童A・Bは図3・4のように、知らなかった国の場所や世界で有名なものを新たに知ることができたことが読み取れる。

多くの児童は、抽出児童A・Bのように社会科で学習したことを基に、国の場所や各国の特徴などに気づき、「他国では、どんな物が有名なのか調べてみたい」というように社会科とのつながりから新たな思いをもつことができた。

(2) 考察

「出会う」過程の第1時の振り返りカードの結果を見ると「5年生で学習した社会科を思い出した」「世界で有名なものを新しく知った」など児童が今まで意識していなかった他教科等とのつながりを意識することができた。

これは、世界地図を見て、5年生で学習した「世界の主な国々」で学んだことを発表する機会があったことで、社会科とのつながりを意識することができたと考えられる。

特に教科名や単元名を具体的に示したことで、「海洋名」や「大陸名」など社会科とのつながりを強く意識する活動につながった。

既習事項の確認だけでなく、新たな発見もできる材料（世界遺産や民族衣装、食べ物など）を取り入れた



図2 国の場所を示す児童

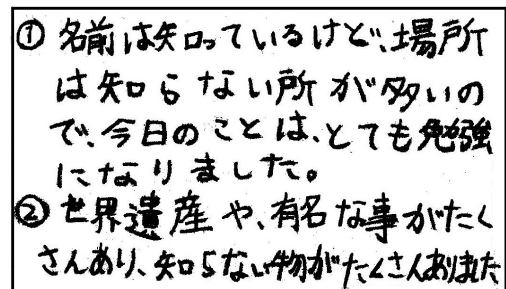


図3 抽出児童Aの第1時の感想

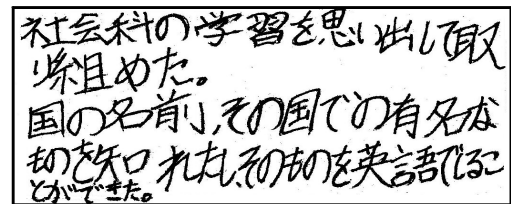


図4 抽出児童Bの第1時の感想

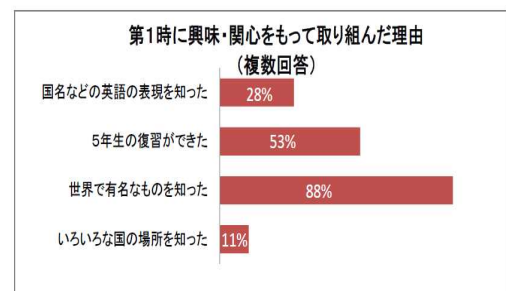


図5 第1時の振り返りカードの結果

ことで、図5に示すように、楽しいだけでなく今までの学習の復習になることや知らなかったことを知り、興味・関心をもつことができたと考える。

また、世界地図や国旗・有名なものカードを使って視覚的に分類したことは、国名だけでなく、各国の場所を確認する、忘れてしまっていたことを思い出す、各国の有名なものなど知らなかったことを知ることに大きな役割を果たしたと考える。

さらに、図6のように、外国語活動に自信のある児童と苦手意識のある児童の興味・関心をもって取り組むことができた理由を分けてみると、両者共に知らなかったことを知り興味・関心をもって取り組めたからと答えているが、外国語活動に苦手意識のある児童の多くは、復習ができたので興味・関心をもって取り組むことができたことが分かる。こうしたことから、外国語活動に社会科とのつながりを意識した場面を取り入れたことで、児童の発達段階や実態に合わせた興味・関心をもたせることができたと考える。

以上のことから、他教科等とのつながりを意識した、既習事項や体験を想起する場面を取り入れれば、児童がそれぞれの発達段階に応じた英語に興味・関心をもつことことができると言える。

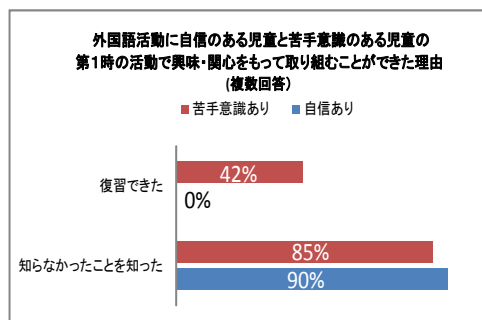


図6 第1時の振り返りカードの記述内容

2 他教科等とのつながりを意識して、聞いたり話したりする場面を段階的に取り入れたことの有効性について

(1) 結果

「慣れる」過程では、「出会う」過程で、外国語活動と社会科とのつながりからもった興味・関心を持続できるよう、ゲーム的な活動を行い、英語を聞いたり話したりすることに慣れ親むことを行った。また、慣れ親しんだ英語を聞いたり話したりすることに自信をもつことをねらいとした活動を行った。

第2時では、図7のように、国旗や各国の有名なものカードを使って、カルタゲームやビンゴゲームを行った。初めに、外国語活動と社会科とのつながりからもった興味・関心を持続する活動の一つとして、単語を一つ一つを集中して聞くように、カルタゲームを行った。次に、ビンゴゲームを行い、児童一人一人が選択した情報を注意深く聞く機会を設け、英語を聞くことに慣れ親むようにした。最後に図8のように、お互いに国名や世界で有名なものについて英単語を伝え合う機会をつくり、聞いたり話したりすることに慣れ親むためのビンゴゲームを行った。カルタゲームを通してALTが言っていることを注意深く聞くという目的意識が生まれ、グループの友達と楽しみながら取り組んだ。

また、繰り返し聞いたり話したりしたことで、今回扱った社会科とのつながりを意識した英語を聞くことに慣れ親しむことができた。さらに、グループで交代しながら互いが単語を話す機会をつくったことで、単に聞くだけでなく、「この国や有名なものを選ぶと自



図7 カルタゲームを楽しむ児童



図8 ビンゴゲームを楽しむ児童

カルタやビンゴゲームを通して、英語を聞いて、話すことができたので、すごく楽しかったです。

図9 第2時 抽出児童Aの感想

分に有利だ」とか「この単語を言ってみよう」という自分の思いを反映させたビンゴゲームを行うことができた。抽出児童A・Bの振り返りには、図9・10が示すように、英語を聞いたり話したりすることに慣れ親しんだことが読み取れる。

第3時では、社会科とのつながりから興味や関心を持続できるよう「Where do you want to go?」

「I want to go to USA.」「Why?」「Because I like hamburgers.」などの会話文を取り入れ、前時の復習を行った。会話文を使って担任とALTが会話をしながら「国名」「有名なもの」を伝え、それらをしっかりと聞きながらビンゴゲームを行うようにした。また、数回行ったところで児童にも質問し、答える機会をつかったことで、一斉練習する必要なく、自然と耳で聞いたことを真似しながら質問したり答えたりできるようになっていた。

その後、一人一人が聞いたり話したりする場面では友達とかかわり合いながら楽しく自信をもって活動していた(図11)。

また、話すことばかりに注意が向いていたときには「Wow!」「Great!」など聞いて感じたことを表す言葉を伝える見本を見せたり、受け止めてもらったときの気持ちを伝えたりして活動したところ、聞いて分かってもらえる反応があると今まで以上に楽しさを感じる様子が見られた。抽出児童A・B共に図12・13が示すように聞いたり話したりする活動に自信がもて、伝え合う楽しさを感じはじめている様子が分かる。

(2) 考察

「慣れる」過程の第2時では、国旗や世界で有名なものをカルタゲームやビンゴゲームを通して、英語に慣れ親しませる活動を行ったところ、英語を聞いたり話したりして社会科を意識した国名や世界で有名なものを覚え、楽しく活動できた。振り返りカードの結果では、楽しく活動した児童の割合は100%であり、その中でも、図14が示すように、英語で社会科とのつながりを意識した言葉が聞けてよかったという内容を書いた児童が33%、英語を話すことができてよかったという内容を書いた児童が39%、英語が覚えられたと記述した児童が72%であった。覚えることを目的とした活動ではないものの、児童にとって扱う言語材料を覚えることは、楽しく活動する上でとても重要であることが分かる。ゲーム的な要素を取り入れた活動を通して、選定した英語に慣れ親しんでいくことができると考える。

また、聞く活動から話す活動へと段階的に活動してきたことで一人一人の不安な思いを軽減し、安心して英語に慣れ親むことができたと考えられる。

第3時では、10分間、多くの友達と行きたい国とその理由について情報交換する活動を行った。その結果、多い児童で11人、少ない児童で2人と差はあったものの、一人平均、5.8人と情報交換

ゲームをし、楽しく国の名前や有名なものをおぼえることができた。

図10 第2時 抽出児童Bの感想



図11 情報交換する児童

最初は、むずかしかったけれどやっているうちに慣れてきてわかるようになってきた楽しかったです。友達の行きたい国がわかった。

図12 第3時 抽出児童Aの感想

既に行きたい国を英語で言えとかできたし、友達が行きたいところ分かって楽しかった。

図13 第3時 抽出児童Bの感想

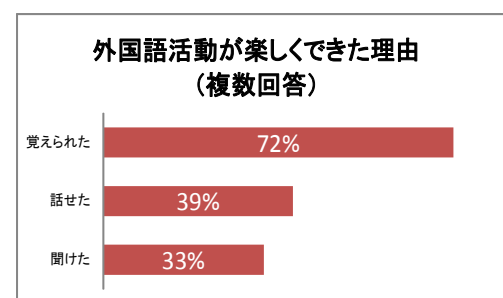


図14 第2時の振り返りカード記述内容

することができた。第3時の振り返りカードには図15（上）が示すように、83%の児童が「英語を聞いたり話したりすることに自信をもった」と記述している。その理由では図15（下）のように25%の児童が「聞いたり話したりできた」と答えている。しかし、75%の児童は「みんなの行きたい所が分かって楽しかった」「たくさんの人と話ができてよかった」というように相手のことを知る、自分のことを知ってもらうことを通して英語を聞いたり話したりすることに慣れ、自信をもったことが分かる。こうしたことから、社会科とのつながりから興味・関心をもったことをゲーム的な要素を取り入れ、聞くことから話すことへと段階的に英語に慣れ親しませ、慣れ親しんだ英語を使って、行ってみたい国を聞いたり話したりする機会を設けることで、英語を聞いたり話したりすることに自信をもたせることができたと考える。

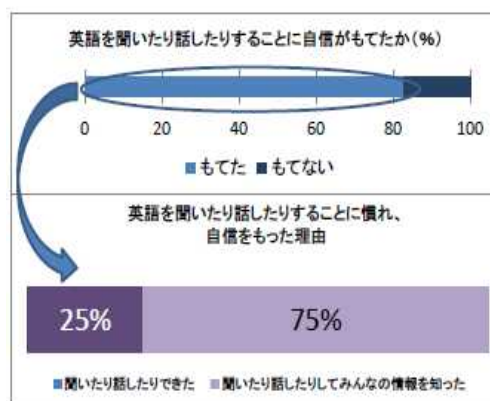


図15 第3時の振り返りカードの結果

以上のことから他教科等とのつながりを意識して、聞いたり話したりする場面を段階的に取り入れれば、英語に楽しみながら慣れ親しみ、自信がもてると言える。

3 他教科等とのつながりを意識して、慣れ親しんだ英語を使った伝え合う必然性のある場面を取り入れたことの有効性について

(1) 結果

「広げる」過程では、世界地図を基に旅行計画を完成させるために、多くの友達と情報交換し、伝え合う楽しさを実感することをねらいとした活動を行った。

第4時では、各グループ一人一人が行ってみたい国の国旗を世界地図に貼り、旅行計画を作成した。そして、慣れ親しんだ表現を用いて自信をもった活動を発展させ、有名なものカードを他のグループの人と情報を交換しながら収集する活動を行った。グループ内で決めた分担により、情報を収集するために一人一人が伝え合う必然性が生まれ、目的意識をもって、楽しみながら伝え合う活動を行うことができた。誰が自分の必要としている情報をもっているのか分からないため多くの友達と情報を交換し合うことになり、旅行計画を完成させるために意欲的に取り組んだ。



図16 第4時で情報交換する児童

より多くの友達とかかわり合う機会をつくるために早い段階で自分が必要とする情報を収集できた児童に同じグループ内で、まだ、情報を集められていない友達の手伝いをするよう指示したところ、協力し合いながら情報収集することができた。また、グループ内ですべての情報が収集し終わっても情報を収集しているグループがあることを伝えたことで、図16のように制限時間ぎりぎりまで意欲的に取り組むことができた。

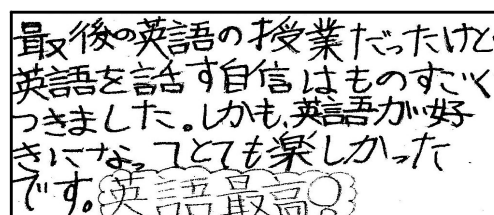


図17 抽出児童A第4時の感想

抽出児童A・Bの振り返りでは、図17・18のように、友達とかかわり合う活動を通して、伝え合うことに楽しさを感じたことが分かる。

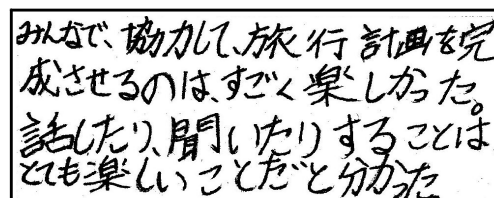


図18 抽出児童B第4時の感想

(2) 考察

「広げる」過程の第4時の振り返りカードの結果を見ると、72%の児童が、「友達と交流し、聞

いたり話したりすることが楽しかった」と伝え合う楽しさを挙げている。これは、グループで一つのものを完成するために、一人一人が自分の役割を果たさなければならないという必然性のある場面を設定したことと、自分の求める情報を誰がもっているのか分からないため、男女を問わず多くの友達と交流する必要性が生まれたためであると考えられる。

第3時と第4時で行った伝え合う活動と比べて見ると、図19に示すように、多い児童では15人、少ない児童では5人と一人平均9.4人となり、第3時より多くの友達と交流している。このことから、英語に慣れ親しむことができたことが分かる。また、第4時の振り返りカードの結果から図18の抽出児童の感想にも書かれているように、第3時より多くの楽しさを味わうことができ、聞いたり話したりすることへの余裕が生まれたと考える。

また、外国語活動の楽しさに関する記述を授業実践前のアンケートと授業実践第1時から第4時までの振り返りカードを整理してみると、図20のように事前アンケートでは、児童全員がゲームを行うことが楽しいと答えていた。しかし、第3時より友達と交流する楽しさを感じはじめ、第4時で、70%以上の児童が友達と伝え合う楽しさを感じている。外国語活動の楽しさを感じる理由は活動内容によって変化するが、第1時で興味・関心をもち、第2時から第3時で十分に慣れ親しみ、聞いたり話したりすることに自信をもったことで、伝え合うことに余裕が生まれ、第4時ではゲーム的な感覚で活動に取り組み、楽しさを感じることができたと考えられる。

以上のことから「広げる」過程において、他教科等とのつながりを意識して、慣れ親しんだ英語を使った伝え合う必然性のある場面を取り入れれば、友達とかかわり合いながら、英語で伝え合う楽しさを実感することができると言える。

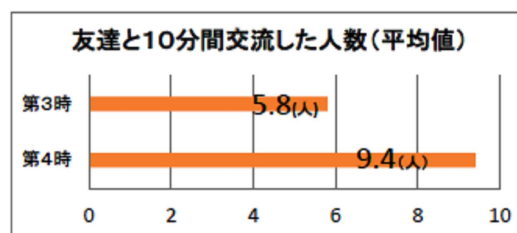


図19 第3時と第4時での交流人数

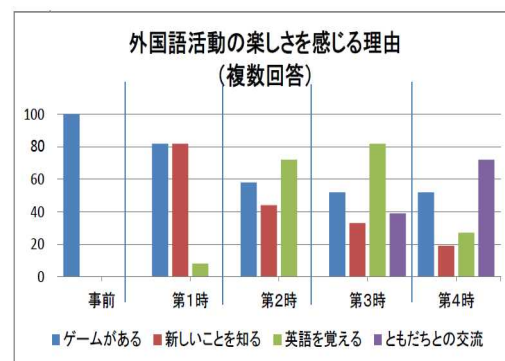


図20 授業実践前の事前のアンケート結果と第1時から4時までの振り返りカードの結果

Ⅶ 研究のまとめ

1 成果

- 他教科等とのつながりを意識した場面を設けたことで、既習事項を復習したり、新しいことを知ったりして、児童の発達段階に応じた動機付けを行うことができた。
- 慣れ親しんだ英語を使って、伝え合う場面を設けたことで、相手の言うことを聞いた、自分が伝えたいことを話せたなど、多くの児童が伝え合う楽しさを経験することができた。

2 課題

- 他教科等とのつながりで、興味・関心をもちさせていくためには、学習したことを想起するだけでなく、他教科に関連した新たなことに気付く言語材料などを設けていく必要がある。
- 今後も児童が伝え合う楽しさを経験していくためには、各教科の特性を考えたより多くの他教科等とのつながりを意識した場を開発していく必要がある。

<参考文献>

- ・直山 木綿子 編著 『小学校外国語活動モデル事例集』 教育開発研究所(2011)