

群 教 セ	F12 - 01
	平24.246集

小学校外国語活動指導資料 「Let's try Activity」の作成と活用

— デジタル資料を活用し、
児童のコミュニケーション活動を充実させることを目指して —

長期研修員 大木 茂行

《研究の概要》

本研究では、児童のコミュニケーション活動の充実を図ることを目指す、小学校外国語活動指導資料「Let's try Activity」を作成し活用した。そのことにより児童に基本的な表現を身に付けさせ、ゲームやアクティビティの内容を理解させ、教師も内容を理解し指導できるようになり、児童の進んで話したいという意識が高まり、児童のコミュニケーション活動が充実したことを実践授業を通して明らかにした。

キーワード 【外国語活動 アクティビティ コミュニケーション 動画 指導資料】

I 主題設定の理由

社会の知識基盤化やグローバル化を受け、学習指導要領では「外国語の音声や基本的な表現に慣れ親しませながら、コミュニケーション能力の素地を養う」と示されている。

本県でも、平成24年度学校教育の指針では、「コミュニケーションへ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を充実させましょう」とある。

学校現場では、外国語活動の指導資料が配付されたり、教育委員会主催の研修が実施されたりと、外国語活動の指導の充実が考えられ、教師からは授業の進め方が分かりやすくなったという声が聞かれる。その一方で、経験の浅い教師からは「具体的に外国語でのコミュニケーション活動をどう指導したらいいかわからない」との声も聞かれ、児童のコミュニケーション活動を充実することに課題を感じている。

実際の児童の様子を見ると、友達と外国語でどうコミュニケーションしたらよいか分からない児童の姿が見られ、積極的にコミュニケーション活動に取り組めていないことが課題となっている。その原因には、教師がALTに指導を任せきりとなり、児童のコミュニケーション活動を充実するような指導をしていないこと、コミュニケーション活動で使う基本的な表現を児童に繰り返し定着させる方法やゲームやアクティビティの内容が分かりにくいこと等、活動をイメージできずにコミュニケーション活動を充実する指導ができていないことが考えられる。

児童が基本的な表現を繰り返し学び身に付け、ゲームやアクティビティでどのように使えばよいか理解することができるようになれば、児童の進んで話そうとする意識が高まり、児童のコミュニケーション活動が充実すると考える。そのためには、児童が基本的な表現を繰り返し学んだり、ゲームやアクティビティの内容を視覚的に理解したりできるように、教師が支援する必要がある。

そこで、デジタル資料（デジタルフラッシュカード・アクティビティ説明動画）とその活用例で構成する小学校外国語活動指導資料「Let's try Activity」を作成し活用することで、児童に基本的な表現が身に付き、ゲームやアクティビティの内容を理解し、進んで話したいという意識が高まり、児童のコミュニケーション活動を充実させたいと考え、本研究主題を設定した。

II 研究のねらい

児童のコミュニケーション活動を充実させる小学校外国語活動指導資料「Let's try Activity」を作成し活用する。そのことにより、児童に基本的な表現が身に付き、ゲームやアクティビティの内容を理解させ、進んで話そうとする意識を高め、児童のコミュニケーション活動の充実を図る。

Ⅲ 研究の見通し

- 1 基本的な表現の内容をイメージできるようなイラストを用いたデジタルフラッシュカードを活用して授業を行い、児童に基本的な表現を繰り返し提示し学ばせることは、児童に基本的な表現を身に付けさせ、児童の進んで話そうとする意識を高めるであろう。
- 2 ゲームやアクティビティの内容を説明する動画の中に、コミュニケーション活動を行う際の重点を示したアクティビティ説明動画を活用して授業を行ったことは、児童のコミュニケーション活動を充実するために有効となるであろう。
- 3 小学校外国語活動指導資料「Let's try Activity」は、教師が児童のコミュニケーション活動を指導するにあたり、児童がゲームやアクティビティに進んで取り組み、児童のコミュニケーション活動をより活発にするであろう。

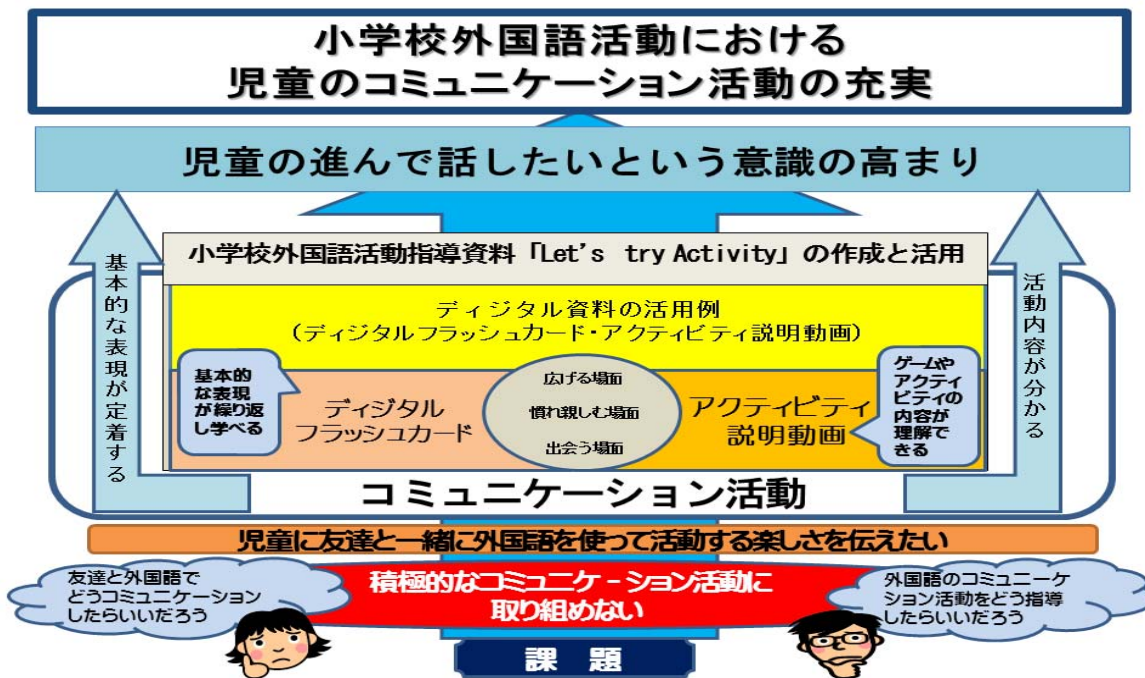
Ⅳ 研究の内容

1 基本的な考え方

(1) 児童のコミュニケーション活動を充実させるとは

小学校外国語活動において、児童のコミュニケーション活動を充実させるとは、ゲームやアクティビティを様々な友達と行う中で、外国語を使って友達の考えを聞いたり、外国語を使って自分の考えを友達に話したり進んでできることである。外国語で言われた友達の考えを理解したり、外国語を使って自分の考えを友達に話したりして友達と一緒に活動する楽しさを味わわせたい。それには、児童にコミュニケーション活動で使う基本的な表現が身に付いていたり、ゲームやアクティビティの内容を理解させたりしていることが欠かせない。児童の進んで話そうとする意識を高め、進んで友達にかかわっていけるように児童のコミュニケーション活動を充実させたいと考える。

(2) 研究構想図



(3) 指導資料の作成について

児童のコミュニケーション活動を充実させるためには、一単元の中で児童が新しい基本的な表現を知る場面（出会う場面）、基本的な表現を繰り返し学ぶ場面（慣れ親しむ場面）、基本的な表現

を使って友達とコミュニケーションをする場面（広げる場面）において、コミュニケーション活動で使う基本的な表現を繰り返し学ぶ中で自然に定着させ、使っていけるようにすることが大切である。児童に、デジタルフラッシュカードで、基本的な表現を繰り返し学ばせ身に付けさせたり、アクティビティ説明動画を視聴し、内容を理解させたりすることを通して、児童をコミュニケーション活動にスムーズに移行させる。児童が意欲的に取り組めるような環境を作り出していくには、デジタル資料を活用し授業を進めていくことが有効であると考えられる。

デジタル資料を活用した授業は、様々な教科で紹介されているが、小学校外国語活動の取組みについて紹介されているものは少ない。そこで、小学校外国語活動指導資料「Let's try Activity」を作成し活用することで、児童に外国語活動に対してより高い関心と意欲をもたせ、児童のコミュニケーション活動を充実させることを目指す指導方法等を示す指導資料が必要と考えた。

2 教材の概要

(1) 指導資料「Let's try Activity」の構成

指導資料「Let's try Activity」は、小学校外国語活動の共通教材「Hi, friends! 1」の授業内容に沿って、指導を行う各担任の現状や児童の実態に応じて参考にできるようにLesson 1～9までの35授業時間で作成した。デジタル資料である「デジタルフラッシュカード」「アクティビティ説明動画」と「デジタル資料の活用例」の三つの資料で構成する（図1）。

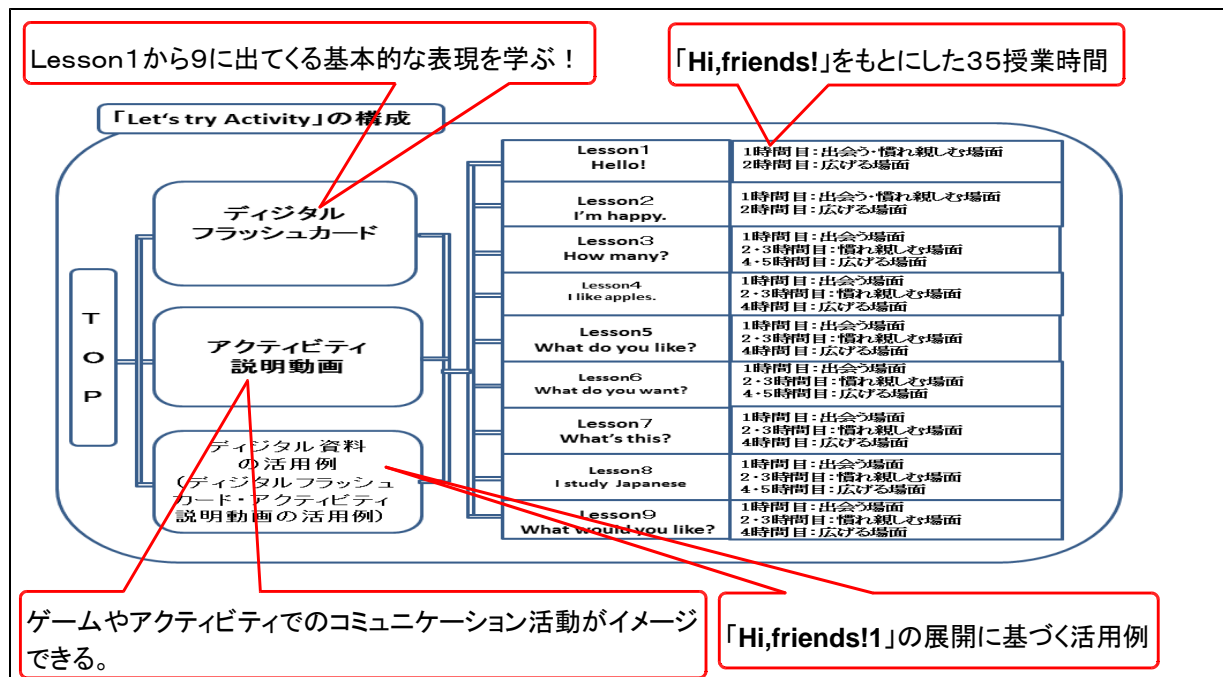


図1 「Let's try Activity」の構成図

(2) 指導資料「Let's try Activity」の内容

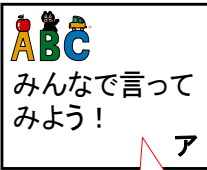
① デジタルフラッシュカード

デジタルフラッシュカードは、児童がゲームやアクティビティでのコミュニケーション活動の際に使う基本的な表現を繰り返し学ぶためのものである。基本的な表現の内容をイメージできるようなイラストを用いたデジタルフラッシュカードを活用して授業を行い、一単元の中で新しい基本的な表現に出会う場面、慣れ親しむ場面、広げる場面の三つの場面それぞれにおいて活用する。

授業では、ゲームやアクティビティでのコミュニケーション活動を行う前に、このデジタルフラッシュカードで基本的な表現を繰り返し学び、身に付けた基本的な表現を使うことに自信をもった児童が「外国語を使って話してみたい」という気持ちをもたせる資料である（次頁図2）。

「Hi, friends! 1」を基にした活動を想定し、単元計画に対応したゲームやアクティビティでのコミュニケーション活動の際に使う基本的な表現を繰り返し学んでいく資料を作成し、活用する。


《デジタルフラッシュカード》



What do you want? イ

I want ウ

“ A ” エ



最初にフラッシュカードに取り組む際の活動内容を指示。

ALTの発音で基本的な表現を学ぶ。

児童を賞賛するカードで終わる。

基本的な表現の一覧

単元名	基本的な表現
Lesson1 Hello!	Hello. What's your name? My name is ~. Thank you. Goodbye.
Lesson2 I'm happy.	I'm fine/happy. How are you?
Lesson3 How many?	How many pencils / dogs / cats? One, two, three, ..., twenty.
Lesson4 I like apples.	I like apples. I don't like bananas. Do you like baseball? Yes, I do. / No, I don't.
Lesson5 What do you like?	What do you like? What animal / color / fruit / sport do you like? I like rabbits / red / bananas / soccer.
Lesson6 What do you want?	What do you want? The “A” card, please.
Lesson7 What's this?	What's this? It's a piano.
Lesson8 I study Japanese.	I study math on Monday. What do you study on Tuesday?
Lesson9 What would you like?	What would you like? I'd like a hamburger.


図2 デジタルフラッシュカード

② アクティビティ説明動画


児童がゲームやアクティビティでのコミュニケーション活動の内容を視覚的に分かりやすく理解できるように、動画を使って説明する資料がアクティビティ説明動画である（図3）。実際のゲームやアクティビティでのコミュニケーション活動の全体をイメージしやすくし、コミュニケーション活動にスムーズに取り組んでいくことができるものである。

共通教材「Hi, friends! 1」での授業展開をもとにした活動を想定し、単元計画及び指導案に対応したゲームやアクティビティでのコミュニケーション活動について説明する動画資料として活用する。授業では、この動画を視聴することにより、活動に興味・関心が高まった児童が「外国語を使って話してみたい」という気持ちをもって、基本的な表現を使ってやり取りする中で、楽しみながら様々な友達とコミュニケーションを行おうとするための資料である。また、教師が授業の教材研究をする際にも活用できるものとする。


《アクティビティ説明動画》



動画の始まりには、ゲームやアクティビティの名前が表示される。



コミュニケーション活動を行う際の重点「アイコンタクト(相手の目を見て)・スマイル(笑顔で)・クリアボイス(はっきりした声で)・ジェスチャー(身振り手振りを使って)」などが表示される。



映像を通して活動内容が確認できる。イメージが広がり、コミュニケーション活動にスムーズに取り組める。

アクティビティ説明動画の一覧

単元名	ゲーム・アクティビティ説明動画の一覧
Lesson1 Hello!	・あいさつをしよう ・名刺交換ゲーム
Lesson2 I'm happy.	・ジュエチャークイズ ・ミッシングゲーム
Lesson3 How many?	・ビンゴゲーム ・キーナンバーゲーム ・ステレオゲーム ・クイズに答えよう：How manyクイズ
Lesson4 I like apples.	・おはじきゲーム ・キーワードゲーム ・集中力ゲーム ・だれが好きか予想しよう ・Who am I?クイズ
Lesson5 What do you like?	・他已紹介をしよう
Lesson6 What do you want?	・ボインティングゲーム1・2・3・4 ・キーアルファベットゲーム ・チェンゲーム ・何のアルファベット大文字かな ・ラッキーカードゲーム ・カード集めゲーム ・お店屋さんごっこ ・スリーヒントクイズ
Lesson7 What's this?	・クイズ大会をしよう：シルエットクイズ：漢字クイズ：パズルクイズ ・ブラックボックスクイズ ・背中の絵は何？
Lesson8 I study Japanese.	・カード取りゲーム ・聞いたとおりにカードを並べよう ・仲間をさがそう ・時間割を伝え合おう
Lesson9 What would you like?	・仲間さがしゲーム ・スペシャルランチを作ろう

図3 アクティビティ説明動画

③ デジタル資料の活用例

デジタル資料の活用例には、小学校外国語活動の共通教材「Hi, friends! 1」の授業内容に沿って指導できるように、単元名、ねらい、デジタル資料の活用場面、使用表現、デジタル資料の活用例、デジタル資料の活用方法、「Hi, friends! 1」との関連、ALTとの連携を記すものとする。

A 授業の概要について

授業の概要がとらえられるように、活用例の上部には単元名、ねらい、デジタル資料の活用場面、使用表現について記述した（図4のA）。

B 展開例について

小学校外国語共通教材「Hi, friends! 1」の授業内容に沿って、デジタル資料を使って授業を行う展開例を示した（図4のB）。

C デジタル資料の活用方法について

本時に使うデジタルフラッシュカードやアクティビティ説明動画の活用方法を具体的に示した。「Hi, friends! 1」との関連や資料を活用する時のALTの役割についても記述した（図4のC）。

授業の概要について 活用例の上部には単元名、ねらい、デジタル資料の活用場面、使用表現について記述。

Hi, friends! 1 Lesson6-1
What do you want?

ね
ら
い

身の回りには様々なところにアルファベットの大文字が使われていることに気付くとともに、**アルファベットの大文字とその読み方を知る。**

A

出会う場面
(1/5時間)

使用表現 “What’s this? It’s～.” “Where is ～in this picture?” A～Zまでのアルファベット

展開例

導
入

1 挨拶

2 「何を表しているか考えよう。」

・デジタルフラッシュカードでアルファベットの大文字が書かれている物をあてるクイズをしよう!

展
開

3 Let’s Play 1 誌面からアルファベットの大文字を探そう

・デジタルフラッシュカードでアルファベットを学ぼう!

4 Let’s Play 2 ポインティングゲームをしよう!

アクティビティ説明動画

ゲーム1 2

・デジタルフラッシュカードでアルファベットを確認しよう!

ま
と
め

5 Let’s chant 1 Alphabet Chant

・デジタルHi, friends! で学ぼう

6 キーアルファベットゲームをしよう!

アクティビティ説明動画

「キーワードゲームアルファベット編」

7 振り返り

デジタル資料の活用方法

WHAT’S THIS?

2 「何を表しているか考えよう。」

・身の回りにあるものでアルファベット大文字が表示されている物(菓子箱・ジュースのペットボトルなど)の写真をデジタルフラッシュカードとして提示し、クイズ形式で答えさせる。

Where is “F” in this picture?

3 Let’s Play 1 誌面からアルファベットの大文字を探そう

・デジタルHi, friends! P.22のLet’s Play1をクリックし提示する。提示されたページにあるイラストをクリックしアルファベット大文字を拡大して紹介する。アルファベット大文字のデジタルフラッシュカードを提示する。提示順に合わせてALTにアルファベットを発音してもらおう。(カードは1秒間隔で提示する)

Where is “F” in this picture?

4 Let’s Play 2 ポインティングゲームをしよう

・アクティビティ説明動画「ポインティングゲーム1, 2を見せてゲームに取り組みさせる。動画を提示しながら、コミュニケーションをするときに大切にすること(大きな声での発音)を確認する。

・デジタルフラッシュカードのアルファベットの提示に合わせて、ALTに発音してもらおう。ALTの発音に合わせて、児童にも発音させる。

Hi, friends! Chant

5 Let’s chant 1 Alphabet Chant

・デジタルHi, friends! P.24のLet’s Chant1をクリックし提示する。提示されたページにあるplayマークをクリックし、チャンツを聞かせる。

Hi, friends! Chant

6 キーアルファベットゲームをしよう!

・アクティビティ説明動画「キーワードゲームアルファベット編」を見せてゲームに取り組みさせる。動画を提示しながら、コミュニケーションをするときに大切にすること(大きな声での発音、よく聞く、相手の目を見て話す。)を確認する。

B

展開例
「Hi, friends! 1」の授業内容に沿った、デジタル資料を使った授業の展開例を記述。

C

デジタル資料の活用方法
デジタルフラッシュカードやアクティビティ説明動画の活用方法、ALTの役割についても記述。

図4 デジタル資料の活用例

- 5 -

IV 研究の計画と方法

1 授業実践の概要

対 象	研究協力校 小学校第5学年 17名
実践期間	平成24年10月3日～11月21日 5時間 授業者 長期研修員 大木茂行、協力校職員
単 元 名	外国語活動 Hi, friends! 1 Lesson6 What do you want?
目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・積極的にアルファベットの大文字を読んだり、欲しいものを尋ねたり答えたりしようとする。 ・アルファベットの大文字とその読み方とを一致させ、欲しいものを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。 ・身の回りにアルファベットの大文字で 表現されているものがあることに気付く。

2 検証計画



検証の観点	検証の方法
1 基本的な表現の内容をイメージできるようなイラストを用いたデジタルフラッシュカードを活用して授業を行い、児童に基本的な表現を繰り返し提示し学ばせたことは、児童に基本的な表現を身に付けさせ、児童の進んで話そうとする意識を高めることに有効であったか。	<ul style="list-style-type: none"> ・振り返りカード ・授業記録ビデオ ・教員アンケート
2 ゲームやアクティビティの内容を説明する動画の中に、コミュニケーション活動を行う際の重点を示したアクティビティ説明動画を活用して授業を行ったことは、児童のコミュニケーション活動を充実させるために有効であったか。	<ul style="list-style-type: none"> ・振り返りカード ・授業記録ビデオ ・教員アンケート
3 小学校外国語活動指導資料「Let's try Activity」は、教師が児童のコミュニケーション活動を指導するにあたり、児童がゲームやアクティビティに進んで取り組み、児童のコミュニケーション活動をより活発にするために有効であったか。	<ul style="list-style-type: none"> ・教員アンケート ・教員への聞き取り調査

3 授業実践（全5時間）

今回の授業実践では、本指導資料の「Hi, friends! 1 Lesson6 What do you want?」の単元の部分を使用して、以下のような授業実践を行った。

単元目標	<ul style="list-style-type: none"> ・積極的にアルファベットの大文字を読んだり、欲しいものを尋ねたり答えたりしようとする。 ・アルファベットの大文字とその読み方とを一致させ、欲しいものを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。 ・身の回りにアルファベットの大文字で表現されているものがあることに気付く。
場面時	●主な学習活動
出会う	1 ●「何を表しているか考えよう。」誌面の絵からアルファベット大文字を探す。 ・「ポインティングゲーム①」 ・“Alphabet Chant” ・「キーアルファベットゲーム」
慣れ親しむ	2 ●「何のアルファベット大文字かな？」 ・“Alphabet Chant” ・「ポインティングゲーム①」 ・“What do you want?” ・音声教材を聞いて、アルファベット大文字や数字を線で結ぶ。 3 ●「チェーンゲームその1」 3文字のアルファベットを言って順に伝えていく。 ・“Alphabet Chant” ・「ポインティングゲーム①」 ・“What do you want?” ・「ラッキーカードゲーム」
広げる	4 ●「チェーンゲームその2」 3文字のアルファベットを言ったりカードを見せたりしながら順に伝えていく。 ・“Alphabet Chant” ・“What do you want?” ・「カード集めゲーム」 身の回りから見つけたアルファベット大文字を表に書き写す。 5 ●「アルファベット表示辞典を作ろう。」身の回りで見つけたアルファベットの表示に必要なアルファベットカードをもらって、学級のアルファベット辞典を作る。“What do you want?”

実践授業 (第5時)

ねらい	○積極的にアルファベットの大文字を読もうとし、欲しいものを尋ねたり答えたりしようとする。			
	主な学習活動	活用場面		児童の姿
		授業者 (T1)	ALT (T2)	
導入	○ デジタルフラッシュカード “What do you want?” の画像を見ながらALTの発音を聞いて、一緒に言う。	・ALTの発音を聞かせ、画像を見せながら一緒に言う。	・T1に合わせて一緒に言う。	・画面を見ながら大きな声で発音していた。
展開	○アルファベット表示辞典を作ろう。 ・自分の表示に必要なアルファベットカードをお店さんごっこでやり取りしてもらおう。 Hello, what do you want? Hello.The‘A’ card, please. OK,here you are. Thank you. You’re welcome. Goodbye. Bye.	・アルファベットの大文字表示から1つ選んで、各自ポスターを作ることを告げる。 ・ アクティビティ説明動画 を使ってお店屋さんごっこの説明をする。 ・お店屋さんごっこでやり取りして必要なアルファベットカードをもらい、画用紙に書き写させる。	・T1と協力して What do you want? ～please を使って児童と一緒にやり取りする。 	・動画視聴後、友達のところへ出かけ、 Hello, what do you want? Hello.The‘A’ card, please.などと、積極的に友達に話しかける様子が見られた。
	・スリーヒントクイズをする。 【クイズ例】 出題児童： No. 1 hint, brown. No. 2 hint, white. No. 3 hint, sweet. 児童：‘CHOCOLATE’. 出題児童：That’s right	・ アクティビティ説明動画 を使ってスリーヒントクイズの説明をする。 ・グループでクイズを考えさせる。 ・代表児童に、クイズを出させ、児童に答えさせる。 ・クイズ終了後、ポスターを回収し、学級アルファベット表示辞典にする。	・クイズの答えをくり返し発音する。 	・友達とクイズの問題を考えたり、クイズに答えようと進んで手を挙げる姿が見られた。
まとめ	・活動をふり返る。 振り返りカードに記入する。	・児童の英語を使おうとする態度でよかったところをほめる。	・英語で児童の英語を使おうとする態度でよかったところをほめる。	

児童の感想

- ・英語が言えるようになって楽しかった。
- ・ゲームの説明が分かりやすかったので覚えられた。
- ・アルファベットや英語が言えるようになったから楽しかった。
- ・友達と一緒に話せて楽しかった。

V 研究の結果と考察

1 基本的な表現の内容をイメージできるようなイラストを用いたデジタルフラッシュカードを活用して授業を行い、児童に基本的な表現を繰り返し提示し学ばせたことは、児童に基本的な表現を身に付けさせ、児童の進んで話そうとする意識を高めることに有効であったか。

本授業実践において、児童にデジタルフラッシュカードとアクティビティ説明動画を使った授業に関するアンケートを実施した。

「基本的な表現の言い方が分かるようになりましたか？」では、実践1時間目には何となく分かるかと答えていた児童がいたが、実践5時間目には、いつも分かるやだいたい分かるかと全員が答えた（図5）。

「ゲームやアクティビティのときに、友達に、進んで基本的な表現を言ってみようという気持ちになりましたか？」では、実践1時間目にはあまりならなかったと答えていた児童がいたが、実践5時間目には、とてもなったやなったと全員の児童が答えた（図6）。

授業に関するアンケート1の結果と実践1時間目から実践5時間目までデジタルフラッシュカードで繰り返し声を出しながら基本的な表現の言い方を児童の様子から、基本的な表現を何度も繰り返すことができたことにより、基本的な表現の言い方の理解が深まり、身に付けさせることができたと考える。

授業に関するアンケート2の結果から、デジタルフラッシュカードを使って繰り返し基本的な表現の言い方を学ばせたことは、実践1時間目では、友達に進んで基本的な表現を言ってみようという気持ちにあまりならなかった児童を実践5時間目では、「友達に進んで基本的な表現を言ってみよう」という気持ちに変化をさせた。それは、教師に促されなければ友達に話しかけられなかった児童達が、何度も基本的な表現を大きな声で繰り返すことにより自信が付き、実践5時間目では大きな声で進んで友達に話しかける様子が見られたことからその気持ちの変化が分かる。

以上のことから、基本的な表現の内容をイメージできるようなイラストを用いたデジタルフラッシュカードを活用して授業を行い、児童に基本的な表現を繰り返し提示し学ばせたことは、児童に基本的な表現を身に付けさせ、児童の進んで話そうとする意識を高めることに有効であったと考える。

2 ゲームやアクティビティの内容を説明する動画の中に、コミュニケーション活動を行う際の重点を示したアクティビティ説明動画を活用して授業を行ったことは、児童のコミュニケーション活動を充実させるために有効であったか。

「友達や先生とゲームやアクティビティをするときにやり方が覚えられずに困ったことはありますか？」では、事前のアンケートでは、いつもある1名、ときどきある8名、あまりない6名、ない2名と答えていた児童が、事後には、ときどきある2名、あまりない8名、ない9名と答えるようになった（図7）。

授業に関するアンケート3の結果とゲームやアクティビティのやり方が分からずに困っていた児童の様子から、実践1時間目よりも実践5時間では、活動に取り組む際にスムーズに移行できる様子が見られ、児童がアクティビティ説明動画を視聴したことにより、ゲームやアクティビティの内容を視覚的に捉え理

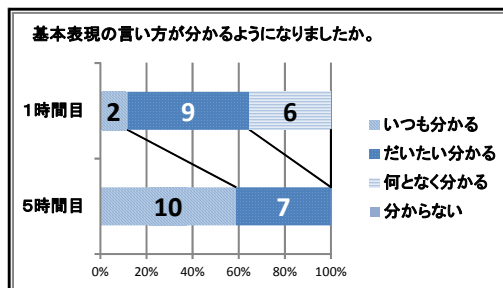


図5 授業に関するアンケート1

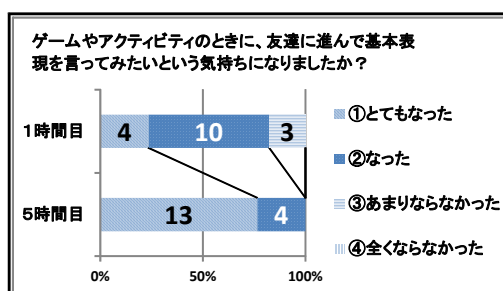


図6 授業に関するアンケート2

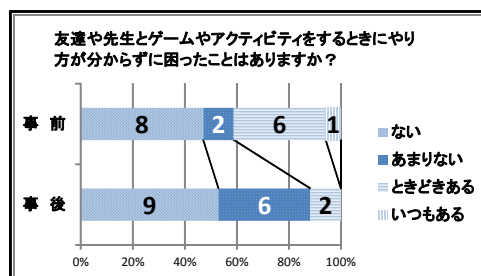


図7 授業に関するアンケート3

解することができたと考える。事後にときどきあると答えた児童2名についても、動画を使った授業では、やりとりするときに分からずに困ったことはあまりないと答えていた。「友達に話しかけてみたいという気持ちになりましたか？」では、実践1時間目には、とてもなった10名、なった5名と答えていた児童が、実践5時間目では、とてもなった15名、なった2名と答えるようになった(図8)。

授業に関するアンケート4の結果と実践1時間目から実践5時間目を通して、友達に進んで話しかけている児童の様子から、ゲームやアクティビティの前にアクティビティ説明動画を視聴したことにより、基本的な表現を使ってやり取りする内容が明確になっていたため、友達と活動するときのイメージが膨らみ、早く「友達に話しかけてみたい」という児童の気持ちを高めたと考える。

以上のことから、ゲームやアクティビティの内容を説明する動画の中に、コミュニケーション活動を行う際の重点を示したアクティビティ説明動画を活用して授業を行ったことは、児童のコミュニケーション活動を充実するために有効であったと考える。

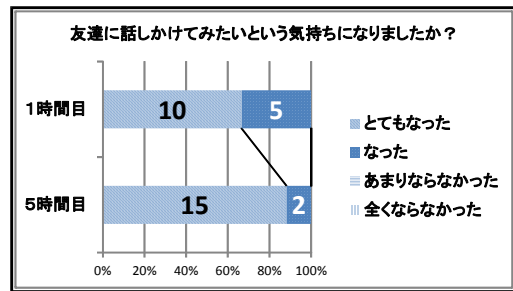


図8 授業に関するアンケート4

3 小学校外国語活動指導資料「Let's try Activity」は、教師が児童のコミュニケーション活動を指導するにあたり、児童がゲームやアクティビティに進んで取り組み、児童のコミュニケーション活動をより活発にするために有効であったか。

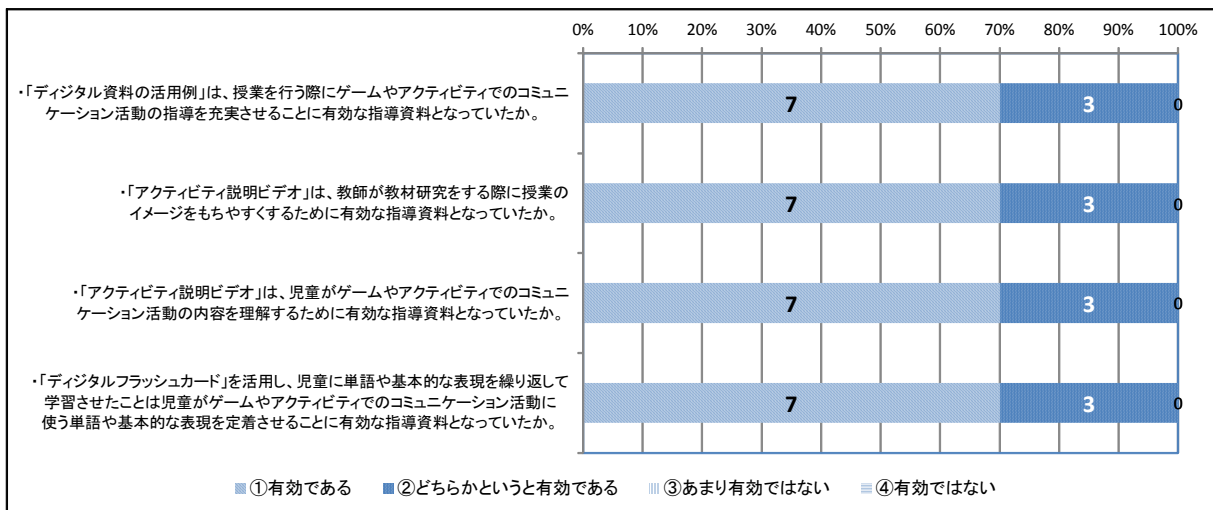


図9 教師アンケート

「Let's try Activity」を協力校の教師に配付し、この指導資料が「児童のコミュニケーション活動の充実を図るために有効な資料だったか」について、質問紙調査と聞き取り調査を実施し、10名の回答を得た。アンケートでは、どの質問でも、全員が有効である・どちらかという有効であるという結果であった(図9)。

聞き取り調査では、実際にこの指導資料を使って授業を行った6年の学級担任からは、「児童はアクティビティ説明動画を見せた後、すぐに活動に取り組むことができた」「デジタル資料の活用例は、授業全体の流れ(導入からまとめまで)やゲームやアクティビティでのやりとりがよく分かる」「アクティビティ説明動画は、教師の動きや話し方、間合いなどが視覚的によく分かる」との意見を得た。また、他の教師からは、デジタルフラッシュカードについては「児童が集中して取り組むことができる」「基本的な表現を繰り返し学ばせたことにより、確実に児童に表現が定着した」という意見を得た。

動画資料については、「アイコンタクトやクリアボイスなどのコミュニケーション活動の重点が画面に分かりやすく表示されたことにより、児童がその後の活動で意識して取り組むことができた」「動

画資料は、ALTとの打ち合わせにあまり時間が取れない教師にはとっては、ALTと直接会わなくても授業での役割分担を確認することに役立つことができる」との意見を得た。

デジタル資料の活用例については、「外国語活動の進め方が分かりづらい教師にとっては、紙面の説明だけでは分かりにくいところが、アクティビティ説明動画とデジタル資料の活用例により活動のイメージをつかむことができるようになる」との意見を得た。

指導資料全体については、「アクティビティ説明動画により、ゲームやアクティビティでのコミュニケーション活動の内容をおおまかにイメージをつかめることから、さらに発展させた指導につなげようと考えることができる」「アクティビティ説明動画を使って活動内容や方法を児童に理解させることは有効であると思うが、学校にALTがいる場合はやはり実際に担任とALTと一緒にやってみせるほうがよいのではないかと思う」という意見を得た。

以上のことから、小学校外国語活動指導資料「Let's try Activity」は、教師が児童のコミュニケーション活動を指導するにあたり、児童がゲームやアクティビティに進んで取り組み、児童のコミュニケーション活動をより活発にするために有効であったと考える。

VI 研究のまとめ

1 成果

- 教師が、デジタルフラッシュカードを使って授業を行ったことにより、児童はコミュニケーション活動で使う基本的な表現を身に付けさせた。アクティビティ説明動画を使って授業を行ったことにより、児童はゲームやアクティビティの内容をより理解できるようになった。
- 児童は、基本的な表現が身に付き、ゲームやアクティビティの活動内容をより理解したことにより、友達とのやりとりに自信をもって臨むことができた。そのため、早く「友達と進んで話したい」という意識をもたせることができた。
- 小学校外国語活動指導資料「Let's try Activity」を活用することにより、児童にコミュニケーション活動の重点を分かりやすく説明することができた。そして、児童を戸惑いなくスムーズに活動に取り組みさせることができたので、児童のコミュニケーション活動の充実をさせることができた。

2 課題

- アクティビティ説明動画を使って活動内容や方法を児童に理解させることは、各学校の児童の実態に応じて、コンテンツの内容をさらに充実させる必要がある。

<参考文献>

- ・文部科学省 編著 『小学校学習指導要領解説 外国語活動編』(2008)
- ・群馬県教育委員会 編著 『平成24年度 学校教育の指針』(2012)
- ・直山 木綿子 監修 『外国語活動の授業づくり』 文溪堂 (2012)