

[課題演習抄録]

自発的に英語でコミュニケーションを図ろうとする子どもの育成 —学習指導過程の工夫に着目して—

土 内 都

Miyako DONAI

福岡教育大学大学院教育学研究科教職実践専攻教育実践力開発コース

キーワード：外国語科，学習指導過程，場づくり

1 研究の目的

文部科学省（2017）に指摘されるように，外国語によるコミュニケーション能力の向上が課題となっている。近年，日本にいながらも他国の人と関わる機会が増えた。英会話が得意ではない場合にも実際に他国の人と話す場面があった時には，流暢な英語を話すことができずとも，何とかしてコミュニケーションを図ろうとする姿勢が求められる。本研究では，このような態度を形成していくための小学校外国語科の指導方法について考察することを目的とする。

2 研究の計画

先行研究によって明らかになった次の3つの視点に焦点をあてて，実践的に検討する。

- (1) デモンストレーションの役割
- (2) 必然性のある場づくり
- (3) 子どもに役割を与える場づくり

3 研究の内容

(1) デモンストレーションの役割

コミュニケーションを行う前に，外国語の授業で児童らにいかに気付きをもたせるか，気付きを引き出させ，受容するかが大切である。その際，教師によって行われるデモンストレーションが外国語の授業では重要であると考え。児童に，やり取りの内容や英語の意味を一言一句説明するのではなく，デモンストレーションからどのようなやり取りか，どのような英語の意味かをつかませることが大切であると考え。2020年7月に行った福岡県内A小学校5年生の「What do you want

to study?」の授業では，デモンストレーションを実施したところ，「have」の意味に気付く児童の姿があった。（表1）

表1 授業記録

<p>T: I have a white T-shirt. (ポケットから出しながら) I have USB. I have money. C: 持ってる? C6: 自分が持っているもの T: Good! Nice!</p>

口頭で意味を説明していくのではなく，デモンストレーションによって活動内容を伝えたり，意味に気付かせることが，表1のように外国語の理解につながったと考える。

(2) 必然性のある場づくり

2019年12月に行った福岡県内B小学校3年生の「ALPHABET」の授業実践では，単元を通して，主にアルファベットを繰り返し聞いたり言ったりして慣れ親しみ，身近なところにあるアルファベットを探す活動を行い，単元の終末段階でコミュニケーション活動をメインとする授業を行った。この授業での工夫点として，アルファベットカードを集め，組み合わせて名前を作るという活動を設定し，アルファベットカードを持っているT1・T2，それ以外の3名の教員に対し，児童が英語で尋ねた時に限りカードを渡すというルールを設定して行った。英語を話さなければならないという場づくりをすることで，必然性のある活動になると考えたからである。

表2からは，教師の補助のもとやり取りが続いていることがわかる。児童のふり返りは，「名前を作れて楽しかった」等の肯定的なふり返りが見られた。英語しか認めない窮屈な場の設定だったが，慣れ親しんだ外国語を使って，児童らは楽しく活動を行うことができたと考える。

表 2 授業記録

C1 : 先生, T, T !
 T : T ? Plea...
 C1 : Please ! T, please.
 T : Here you are.
 C1 : Thank you.

(3) 子どもに役割を与える場づくり

2020 年 12 月に行った A 小学校 5 年生の「What would you like?」では、単元を通して、主に注文や会計に関係する英語表現をチャンツや歌を通して繰り返し聞いたり言ったりし、単元の終末段階においてコミュニケーション活動がメインとされる授業の活動場面で、実際に店員と客という役になりきる活動を設定して授業を行った。さらに、活動する場をどのようにつくるかを児童らが考え、場の設定を行った。児童からは、「椅子を置く」、「カウンターを作る」、「メニュー表を置く」等の提案がなされ、自主的に場づくりを行っていく様子が見られた。実際のやり取りの場面では、これまで繰り返し聞いたり言ったりした注文と会計の英語表現を話しており、身振り手振りや声に抑揚をつけている児童が多く見られた。(表 3)

表 3 授業記録

C4 : Hello and welcome!
 What would you like?
 C17 : I' d like a pizza please.
 (C17 が鉛筆を取りにその場からいなくなる)
 C4 : あれ、お帰りになりますか？
 (C16 がお客さんの場所に来ると)
 C4 : あっすみません、お次でお待ちください。
 C4 A pizza is Five-hundred yen.
 Five-hundred yen please.
 C17 OK. Thank you.
 C4 Thank you!

実際に役割になりきると、実際の英語でのやり取りの SCRIPT にない部分までなりきっている様子がわかる。このように、児童に役割を与えて英語を話すことで、やり取りが自分のものとしての役割となり、表 3 のようなやり取りが生まれたと考える。

4 成果と課題

成果は 2 点ある。1 点目は、単元を通して英語を繰り返し聞いたり言ったりして慣れ親しみ、知識や技能を獲得し、コミュニケーション活動につなげていく学習指導過程が大切であることがわかったことである。これまで授業構想する段階で、

コミュニケーション活動をメインとする 1 時間の授業で英語を児童自らが話すような工夫された活動が必要であると考え、そこに焦点を当てていた。しかし、1 時間の授業でできることは限られ、十分な知識や技能の定着に至らないと考える。単元を通した子どもの姿に着目していくと、英語表現を繰り返し聞いたり言ったりしていき、次第に知識や技能を定着していく児童の姿がみられた。

2 点目は、活動する際の場づくりから役割になりきるという活動設定の工夫を考察することができたことである。場づくりの工夫として、実際に役割になりきるために、さらにその役割が強化されないかと考え、場づくりにおける子どもの考えを引き出し、考えの通りに場をつくれば与えられた感なく、自然と役になりきれることにつながるという仮説立て、授業に臨んだ。3(3)の授業実践では、場づくりから児童に任せることにより、役割になりきり、身振り手振りや声に抑揚をつけたりしてコミュニケーションを図っている姿が見られた。このことは、これまでの学習指導過程において、身に付けた知識や技能に加え、与えられた感なく、自分のものとして自発的に英語でコミュニケーションを図ることができる子どもの姿に一番近い活動内容であったと考える。

課題は 2 点ある。1 点目は、授業記録において複数の児童を対象に考察・分析することができなかったことである。これまでの授業の考察・分析では、少数の児童にしか焦点を当てることができなかったため、視野を広くし、考察・分析を行うことをこれからは考えていきたい。

2 点目は、これまでの授業で活動内容を計画することに苦戦し、実践事例を多く思いつかなかったことが挙げられる。子どもが楽しく活動できるようなアクティビティは様々あるが、単元によって取り入れることのできるものとそうでないものがある。さらに、それが単元にとって意味を成すものか、子どもが学習することによってどのような意味があるのかまで十分に検討した上で、活用することができなかった。これからは、先行研究や実践事例を多く検討し、子どもの実態や単元に合わせたゲームやアクティビティを精選し、積極的に外国語の授業を実践していくことができるようにしていきたい。

主な引用・参考文献

文部科学省 2017 小学校学習指導要領解説 外国語活動・外国語編