

1 研究テーマ

児童の実態分析を軸にした英語ノートの活用事例～コミュニケーション アクティビティーへの着目～

2 はじめに

平成23年度より小学校高学年における外国語活動が必修化されることとなった。それに伴い、学校現場は目標、内容、指導方法、児童にどのような力をつけさせていくのかなど、そのあり方を早急に求められている。英語ノート導入を見据え、児童の実態により即した活動を仕組むことで、音声や表現に慣れ親しみながら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必要がある。そのため、所属校における現行の英語学習に関する児童の意識調査をもとに実態を把握し、コミュニケーションを生むゲーム・クイズ活動のあり方を中心に研究を進めていく。

3 研究目的

- (1) 英語学習に関する児童の意識の実態把握を行い、授業づくりの視点を明確にする。
- (2) 平成21年度から5、6年児童に配布される「英語ノートⅠ・Ⅱ」をもとにした活動を想定し、英語ノートに対応したアクティビティー場面におけるゲームやクイズのバリエーションとその配列を考える。

4 研究の内容

(1) 意識調査の実施：3～6年生児童対象に7月と1月の2回、アンケートを実施し、児童の意識にどのような傾向や変容が見られたか考察し、授業づくりにおける視点を明確にする。

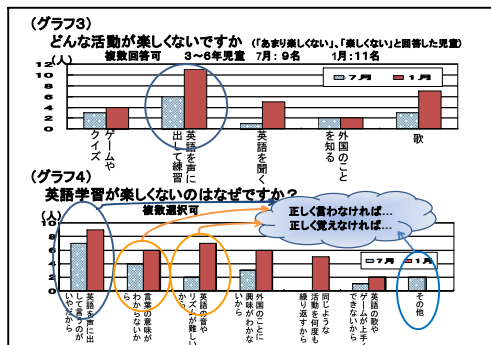
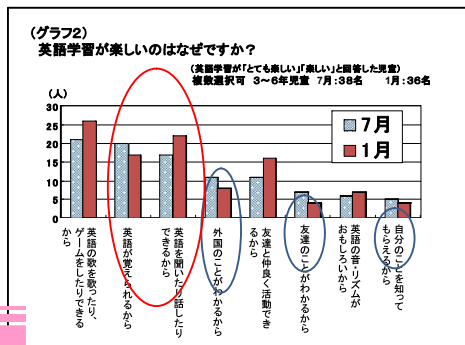
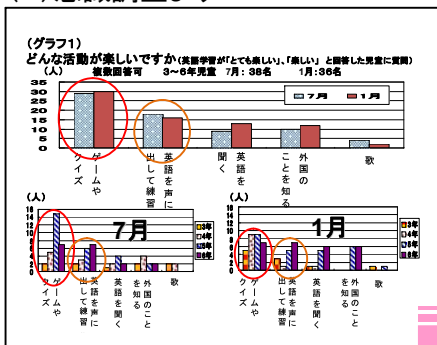
アンケートの内容

- ・英語学習の楽しさを感じているか
- ・どんな活動に魅力を感じているか

(2) ゲーム・クイズの収集・分析と英語ノートに対応するよう系統性・段階性を考慮し、コミュニケーションを生み出すゲーム・クイズの配列を考える。

5 研究の実際

(1) 意識調査より



考察1

- ① 楽しさを感じる活動として、ゲームやクイズの人気の高い。これは、児童が楽しんで英語活動に取り組む上でゲーム・クイズが有効であることを示すデータである。(グラフ1)
- ② 声を出すことに楽しさを感じている児童も多く、学年が上がるにつれ割合も増加する。発声に対する抵抗感さはほど見られないが、一方で楽しくないと答える児童の存在も見逃してはならない。(グラフ1)
- ③ 英語自体に興味・関心が集まる一方、自分のことを伝えたり、友達のことを知ったりしたいというコミュニケーション能力の素地に関わる部分への楽しさを感じていない。(グラフ2)
- ④ 文化を知る楽しさを感じている児童は少ない。知的好奇心を満たす活動を組み込むことが必要である。(グラフ2)

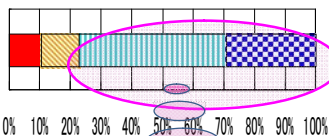
考察2

- ・「正しく言わなければ」とか「正しく覚えなければ」という意識が働いていることが楽しくない理由の裏にあると考えられる。「英語のスキルを身につけなければならない」というスキル重視の意識の払拭を図っていく必要がある。(グラフ4)

英語学習を始めた頃と比べて、自分が変わったと感じること

(1月調査実施: 3~6年生 47名)

友達ともっとコミュニケーションをしてみたくなった。



・友だちのことが分かってよかったな
・自分のことを知ってもらえてうれしかった
という体験の積み上げが必要となる

外国語活動で大切なこと

- ・非言語での伝達
- ・耳と目と心で相手の伝えようとしていることを聞く姿や、反応する姿
- ・外国語活動は、心を通い合わせる時間であることを伝え、意識づけること

「覚える」できる」

- ・ジェスチャー
- ・絵や図
- ・表情
- ・耳・目・心を働かせて

心を通い合わせる時間

スキル(技能)よりもコミュニケーション(態度)を大切にアクティビティー

コミュニケーションを図ろうとする素地につなげる

【アンケートからうかがえてきた授業づくりの視点】

- 文化に関する体験的理解を深めるという視点に立った英語ノートを活用や教材化
- 自分や友だちのことに目を向けていける外国語活動のあり方
- コミュニケーションする楽しさや大切さの実感をともなった活動の積み上げ・構築

(2) ゲーム・クイズの効用と英語ノートに対応させた配列

配列を考える際、単元とゲームの間で、慣れ親しませたい語句・表現が使われる場面の共通性が見えること、次の活動につながるよう段階性をもたせることが大切となる。

(出典：英語ノート 6年生)

Lesson5 道案内をしよう

道案内をするにあたり、方向を表す表現に加え、児童にとって身近な建物の名前を体験的に学習する。

指導内容	使用表現、言語材料	英語ノートのゲーム・クイズ等	他のゲーム・クイズ
第1時 町中にある様々な建物の言い方に興味を持ち、理解する。	Where is it? Go straight. Turn~. Stop Excuse me. Thank you.	ゲ: おはじきゲーム ゲ: 指さしゲーム ゲ: 指差し指しゲーム 発ク: Three Hint Quiz 発ク: ペンゴゲーム	ヒントを聞いて~Hint, hint, hint~ (出典「子どもが変わる! 小学校英語活動(低) 新学社」) 建物のヒントを聞き、答えを大きな声で言ってカードを取る。 Missing ゲーム
第2時 方向や動きを指示する表現を聞いて理解する。	barbershop, bookstore, bus stop, department store, fire station, flower shop, hospital, park, police box, post office, restaurant, school, train station (施設)	ゲ: サイモン・セズゲーム 発ク: 道案内ゲーム	どこにあるかな? ゲーム (出典「子どもが変わる! 小学校英語活動(低) 新学社」) 道をたどりながら4つの場所に何があるかを当てるゲーム。
第3時 方向や動きを指示する表現を使って相手に目的の場所を教える。	turn, go, stop, right, left, straight, where	ゲ: オリジナル・ペンゴゲーム 発ク: オリジナル・ペンゴゲーム	「は、どこぞ?」パート1 (出典「子どもが変わる! 小学校英語活動活動(高) 新学社」) 建物カードの下に隠した宝を探し当て、あっち向いてホイ (出典「すぐに役立つ小学校英語活動ガイドブック」ぎょうせい) 指導者が、「up, down, left, right」を8回繰り返して言い、8回目の後いづれかの方向を言う。その方向に向いた児童はアウトになる。
第4時 実際に道案内をしたり、案内に従って目的地に行ったりする。			「宝はどこぞ?」パート2 (道案内ゲームを改作) 宝が埋まっている建物の道案内をする。

【ゲーム・クイズの効用】

- 意欲の喚起が図れる
- 集中力・注意力を育てることができる
- 活気づけることができる
- 情意フィルター(先入観)を下げる可以降低

遊び感覚
同じ目的に向かって、競争心・協力心が立ってられる

ゲーム・クイズの良さ

繰り返しが苦でない

知らず知らずのうちに音声表現に慣れ親しむことができる。

「自分のことが伝わった」「相手のことがわかった」など相互理解が図られる。

英語ノートに対応させるゲーム・クイズの配列

【配列位置】

- 内容の系統性が見えるように
- 順次性・段階性をもたせる

【内容】

- 競争性・協力性のあるもの
- 活動量のあるもの
- 児童の実態にフィットしそうなもの
- ルール簡単なもの

6 研究のまとめ

活動の中に「友だちのことがわかった」「自分のことを知ってもらえてうれしかった」という体験を意図的に仕組み、積み上げていくことが大切である。めあての確認を導入段階に位置づけ、達成するためのポイントを、児童にわかりやすく具体化して示すこと、さらに授業の最後の振り返り場面でも達成したかを確認・評価していくことは効果を上げる上でも重要な場と言える。(右図参照)

今後の課題としては、ゲーム・クイズのデータベース化をすることと配列したゲーム・クイズ等が児童の実態にマッチするか、実践による検証と改善が挙げられる。

7 おわりに

様々なゲームの要素を組み合わせたちょっとした味付けをしたりするだけで、いくらでも新ゲームを創り出せる。児童の興味・関心や学級の実態を知る担任だからこそ、ねらいを明確にし、その実態に合わせ改変することで効果的な活動を創り出すこともできる。授業に活気を持たせ、コミュニケーションする楽しさを味わわせていくことで、コミュニケーション意欲や、「コミュニケーションって大切なんだな」という気づきを外国語活動を通してはぐくんでいきたい。

