

〈中学年分科会 実践発表〉

英語を使ったやり取りの楽しさを感じる児童の育成をめざして —友達との関わりを大切にした授業づくりから—

吉野川市立高越小学校教諭 山崎 寛子

1 はじめに

本校は、平成30年度に山川・美郷地区の小学校4校を統合してできた開校6年目の新設校である。校区は吉野川市西部に位置し、阿波富士と称される高越山と吉野川の間に広がっている。統合で広くなった校区には、「船窪のオンツツジ群落」「美郷のホテル及びその発生地」の2つの国指定天然記念物も有し、豊かな自然に恵まれた環境にある。

本学級の児童は、第3学年から始まった外国語活動の授業を肯定的に捉え、毎時間楽しそうに学習に取り組んでいる。歌やチャンツ等で音声に慣れ親しむとともに、新しい単語や表現に出会うことを楽しんでいる姿が多く見られる。しかし、いつも決まった友達としか関わらない児童や、自分から声をかけにくい児童も少なくない。こうした実態を踏まえ、授業の中に、どの子も進んで相手と関わりたいと思えるような言語活動を設定することで、英語を使ってやり取りをする楽しさを実感し、自らコミュニケーションを図ることができるような児童の育成を目指し、実践に取り組んだ。

2 実践例

(1) 単元について

①単元名 Let's play together. ～してみたい世界の遊びにさそってみよう～

(参照：Let's Try!2 Unit2 Let's play cards.)

本単元では、日本や世界の子どもたちの遊びに触れ、それぞれの文化のよさに気付く。そして、日本の遊びや自分がしてみたい世界の遊びについて、自作の動画等を見せながら、英語を使ってALTや友達を遊びに誘う。単元終了後、実際に遊びを体験する。

②目標

相手に一緒に遊びたいと思ってもらうために、してみたい遊びについて話したり誘ったりして伝え合う。

③評価

「聞くこと」(知・技) 「話すこと[やり取り]」(知・技)(思・判・表)(態度)

(2) 授業づくりの手立て

①児童の興味関心を中心にすえて

児童にとって「遊び」は生活に直結するものである。日本や世界の遊びについて調べ学習をしたり、ALTの母国の遊びについて話を聞いたりすることで、活動への興味関心は高まるだろう。導入では、映像や音声から天気や遊びの言い方を知り、好きな遊びについてのやり取りをする。単元終了後、世界の遊びを実際に行うことが活動への動機付けを高める手立てとなり、友達との関わりも活発になると考えた。

②タブレットの効果的な活用

2時間目に、英語を聞いて天気マークを書き込み、天気の言い方に慣れ親しむ。2～5時間目には、日本の遊びをALTや友達に紹介し、してみたい遊びを選んでもらう活動をする。紹介するにあたり、グループごとにおすすめの遊びについてのショート動画を作成し、ルールが理解できるようにする。世界の遊びについても同様の活動をする。

③中間指導

目的、場面、状況を明確にし、“Let’s play ～ .”と誘うことができるとともに、“This is ～ .” “It’s fun.” “Do you like ～?”などの既習表現を想起させ、言いたい内容が膨らむようにする。また、リアクションを促したり、モデルとなる児童の活動を見せたりすることで、さらに意欲的にやり取りができるようにする。

④ふりかえりカード

個々の児童のふりかえりを大切にするため、毎時間ふりかえりカードを書き、クラス全体で共有する時間を設けるようにする。一人一人の児童が感じる思いやがんばり、つまずきを把握し、ほめたり励ましたりするなど、児童の学習改善、指導者の授業改善に生かすようにする。

3 成果と今後の課題

(1) 実践の成果

- ①自分たちが選んだ世界の遊びの紹介を通して、自然と英語で反応している声が聞こえた。また、普段関わることの少ない友達とやり取りをしたり、消極的であった児童が進んで活動したりする姿が見られた。興味関心のある単元ゴールを設定することで、児童の意欲が格段に高まるということを実感した。
- ②活動当初、本単元で学ぶ“Let’s play ～ .”しか言えなかったが、ねらいに応じた中間指導を意図的に行うことにより、より多くの気づきが生まれた。既習表現を使うことを促したり、質問やリアクションをしている児童のモデルを紹介したりすることで、活発にやり取りが行われ、ショート動画に対しても“Wow.”や“Nice.”など、楽しそうに反応する様子が見られた。
- ③ふりかえりカードを毎時間書かせてクラス全体で共有することにより、児童自身が自分の成長や課題に気づき、達成感とともに自信へとつながった。さらに友達について改めて知ったことなど、互いの理解を深めることにもつながった。
- ④動画の作成により、ワークシートの記入等、児童が作業に費やす時間を短縮できた。また、意欲の向上が図られるというICTの可能性を感じることができた。
- ⑤単元終了後に、世界の遊びを実際に行った。本物の体験活動をする中で、自然に英語を使って反応し合う声が聞こえた。本物の体験が活動の動機付けとなり、取り組みへの意欲となった。

(2) 今後の課題

- ①自ら英語を使って友達に関わろうとする児童が増えたが、一部の児童には、まだ消極的な様子が見られるところがあったので、さらなる手立てや支援が必要である。やり取りを楽しく続けるために、既習表現を想起させながら、一言感想や相手への質問など、段階的に表現に慣れ親しむようにしていく必要がある。
- ②ICT機器を使うことにとらわれ、実際のコミュニケーション活動がおろそかになる場面があったので、相手に配慮したやり取りの大切さに気付くよう指導を継続したい。また、時間配分に留意し、児童の負担や飽きにつながらないように配慮する必要がある。

4 おわりに

実践を重ねるうちに、外国語を通して友達との関わりが広がっていく姿が見られるようになった。単元ゴールを工夫することや、意図的な中間指導、ICTの効果的な活用、ふりかえりカードのフィードバックなどが、児童の意欲や関心、自己肯定感の高まりにつながっている。これからもコミュニケーションの土台となる仲間づくりや英語でやり取りする楽しさを大切にしながら、どの子ども「外国語が好き」と言って、笑顔で取り組めるような授業づくりに努めていきたい。