

# 『英語ノート』に基づく ICT 教材を用いた 小学校外国語（英語）活動に関する実証的研究

小学校外国語活動研究チーム

【要旨】 小学校外国語活動の円滑な導入を目指し、今後ますます拡大利用されることが期待される ICT 教材の積極的な活用に着目した授業モデルの構築とその実証的研究を行った。具体的には、平成 20 年 4 月に配付された『英語ノート』試作版に基づく電子黒板用デジタル教材を独自に設計・開発し、研究協力校での学級担任による単独指導の授業を通して、文字を取り入れた活動を含む ICT 教材を用いた指導と学習上の効果を検証した。

【キーワード】 『英語ノート』、電子黒板用デジタル教材（オリジナル ICT 教材）、「外国語活動」の目標、児童とともに英語を学ぶ学習者、ALT 役キャラクター、文字を取り入れた活動

## チームメンバー

和歌山県教育センター学びの丘研修員

新宮市立王子小学校

教諭 中西 佳子

有田川町立吉備中学校

教諭 田中 祐佳子

京都外国語大学

教授 石川 保茂

岐阜市立女子短期大学

准教授 中村 典生

和歌山県教育センター学びの丘

基本研修課

課長 向井 忠晴

専門研修課

指導主事 三角 雅彦

専門研修課

指導主事 辻岡 直樹

和歌山県学校教育局 小中学校課教育指導室

指導主事 赤井 祥子

## 研究協力者

新宮市教育委員会

白浜町教育委員会

指導主事 畑下 圭喜

指導主事 金田 義

新宮市立王子小学校

白浜町立白浜第一小学校

教諭 水本 紀史

教諭 清水 裕紀子

新宮市立王子小学校

白浜町立白浜第一小学校

教諭 山本 健一

教諭 松尾 佳昭

有田川町教育委員会

指導主事 坂本 利文

有田川町立田殿小学校

研究支援者

教諭 西馬 幹典

永井 一次

有田川町立田殿小学校

河野 亜紀

教諭 松永 直子

## 【目次】

1	研究の背景	1
2	研究の意義	1
3	児童と指導者（学級担任）による外国語（英語）活動へのニーズと課題	2
4	研究の仮説と内容	5
5	オリジナル ICT 教材の開発と活用	5
6	研究の実践	
(1)	概要	6
	ア 研究実践（検証授業）のプロセス	
	イ 検証授業実施概況	
	ウ 単元構成	
	エ 教材・教具	
	オ 音読活動と電子ペンマンシップ活動の概要	
(2)	各単元の実践	8
	ア Lesson 3 「カレンダーをつくろう」	8
	イ Lesson 4 「できることを紹介しよう」	10
	ウ Lesson 5 「道案内をしよう」	12
(3)	音読活動と電子ペンマンシップ活動	18
7	児童の評価と分析結果	20
8	文字導入に関する事前（プレ）・事後（ポスト）テストの分析結果	27
9	研究仮説の検証と考察	29
	(1) 学級担任の指導における効果	
	(2) 学習者に見られた効果	

〈本稿及び関連資料は

和歌山県教育センター学びの丘平成 20 年度研究紀要 web ページ

[http://www.wakayama-edc.big-u.jp/kenkyukiyo20/kenkyukiyo\\_top.htm](http://www.wakayama-edc.big-u.jp/kenkyukiyo20/kenkyukiyo_top.htm) に掲載〉

## 1 研究の背景

経済や社会における国際化が進展する中、小学校段階における英語教育は、人材育成の国家戦略として、諸外国においても重要視されている。例えば、近隣の非英語圏では、平成8年にはタイで、平成9年には韓国で、平成17年には中国において必修化され、EU諸国においても同様の動きがあり、フランスでは平成19年から必修化されている。

日本においても平成14年度から総合的な学習の時間等における国際理解に関する学習の一環として英語活動が全国的に取り組みられてきた（平成19年度は実施状況97.1%。本県では平成17年度以降は全ての小学校で実施）。各学校が実態に応じた学習活動を展開する中、英語活動によって生じた子どもたちの変化として、「英語に対する興味や関心を持つようになった」等の成果が報告されている（※1）。しかしながら、総合的な学習の時間等の目標や内容については各学校が定めて実施することから、英語活動の内容や授業時数には相当なばらつきがある。

このような状況から、平成18年の中央教育審議会外国語専門部会において、小学校高学年における外国語活動の共通の教育内容を設定することに関する検討が始まり、平成20年1月17日には中央教育審議会答申が出され、小学校における「外国語活動」の目標や内容とともに以下の改善事項が示された。

- ①外国語活動を義務教育として小学校で行う場合には、教育の機会均等の確保や中学校との円滑な接続等の観点から、国として各学校において共通に指導する内容を示すことが必要である。
- ②指導者に関しては、当面は各学校における現在の取組と同様、学級担任（学校の実情によっては担当教員）を中心にALTや英語が堪能な地域人材等とのティーム・ティーチングを基本とすべきと考えられる。
- ③外国語活動の質的水準を確保するためには、まず第一に、国として共通教材を提供することが必要と考えられる。 （※2）

これらの経過を踏まえ、平成20年3月28日に告示された小学校学習指導要領において、長い教育の歴史の中で初めて「外国語活動」の必修化が示された。具体的には小学校第5学年及び第6学年において「外国語活動」を週1単位時間程度実施することとなっている。平成20年4月には共通教材試作版（『英語ノート』、付属音声教材、教師用指導資料）が、同年12月には『英語ノート』試作版に準拠したデジタル教材が、全国の外国語活動拠点校約600校に配付され、それぞれの教材に関する使用調査や意見収集が計画されるなど、平成23年度の完全実施に向け準備が進んでいる。

## 2 研究の意義

現在の英語活動は、学級担任とALT、または学級担任と英語が堪能な地域の人とのティーム・ティーチングを中心とした授業形態が主流である。この場合、ALT等は英語を用いてコミュニケーションを行うモデル（英語のモデル）としての役割を担い、学級担任は自らが国際理解に関心を持ち、楽しく意欲的に外国語（英語）活動に取り組むモデル（学習者のモデル）として授業展開を図ることが期待される。しかし、今後「外国語活動」が領域の1つとして週1単位時間程度実施されることになれば、学級担任とALT等とのティーム・ティーチングを授業形態の基本としながらも、外国語指導経験の少ない学級担任が単独で授業を行うことが多くなると想定される。

「外国語活動」の導入を目前に控え、多くの学級担任が抱える指導の在り方や教材作成、さらには自らの英語使用に係る不安や負担（本稿pp.3-4参照）を軽減するため、実践的な授業モデルの構築を図り、その成果を提示していくことは喫緊の課題である。また中学校との円滑な接続を図る観点から、児童の負担や知的好奇心（本稿pp.2-3参照）に配慮した文字導入の在り方について実証的研究を行うことの意義は大きいと考える。

### 3 児童と指導者（学級担任）による外国語（英語）活動へのニーズと課題

#### (1) 児童のニーズ

##### ア アンケート調査

本研究を開始するにあたり、児童のニーズを分析するため、研究協力校2校（A校・B校）の第6学年児童90名を対象に、アンケート調査を実施した。一般的に小学校英語活動における児童へのアンケートでよく使われる項目について、英語への態度と英語の授業でやってみたいことを、「はい」「どちらでもない」「いいえ」の3段階のリカート・スケール（評定尺度）を用いて調査し、評定計算を行った。

また、「中学生になるまでに、どんなことを英語の授業でしてみたい、または勉強してみたいですか」という回答記述式の項目を1つ用意した。

##### イ 分析結果

図1は、アンケートの項目とニーズ分析の結果を学校別に示したものである。3段階のリカート・スケールを100%に換算した場合、縦破線は70%、縦実線は80%を示す。

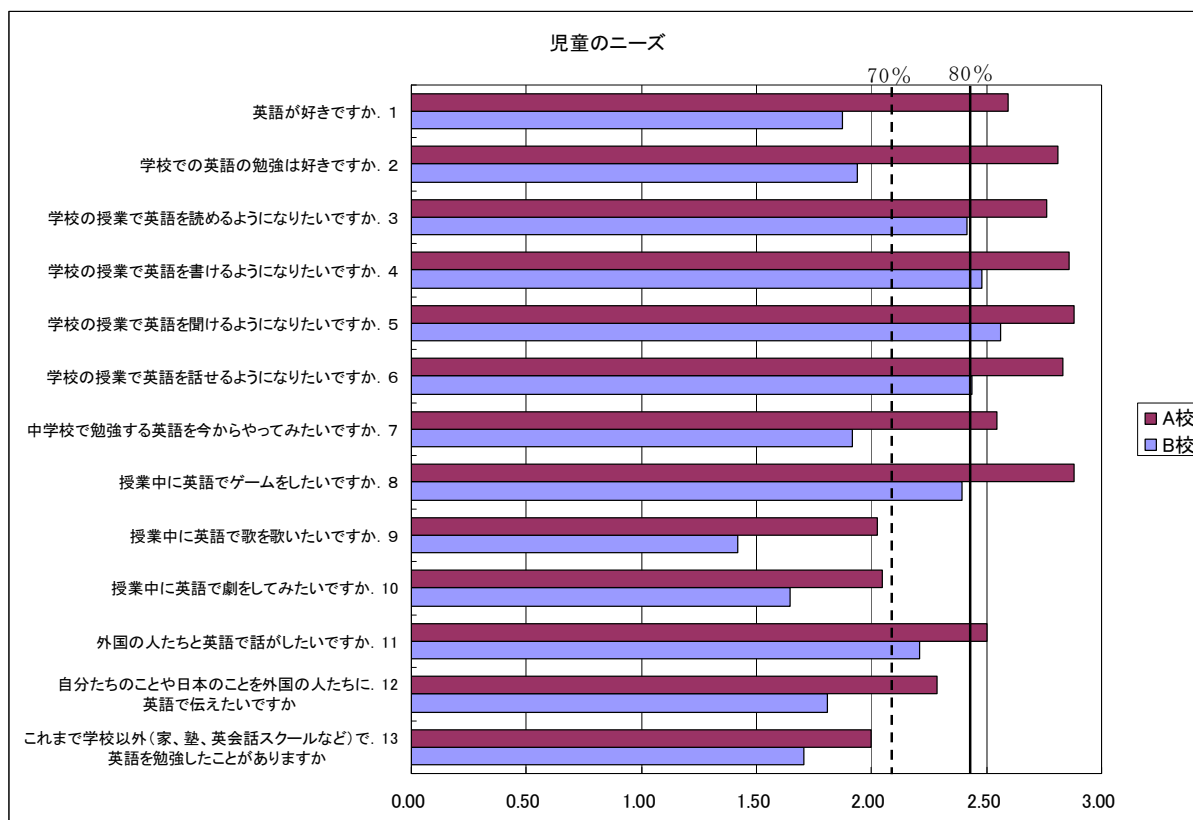


図1 ニーズ分析の結果

英語の4技能（読む、書く、聞く、話す）に関しては、質問項目3～6からわかるように、2校において児童の態度・意欲に違いはあるものの、どちらの学校の児童も平均的に4技能すべてを身につけたい気持ちが強いことがわかる。

表1 英語の4技能に関するニーズ分析結果（2校の平均）

	読む	書く	聞く	話す
平均	2.58	2.66	2.71	2.62
標準偏差	0.62	0.60	0.46	0.57

図1及び表1からわかるように、「話せるようになりたい」より、「書けるようになりたい」と思っている児童が多いことは非常に興味深い結果である。高学年（6年生）になると、ただ英語を聞いて話すだけでなく、書いてみたいという知的好奇心が強いことがわかった。回答記述式項目に対する回答（原文のまま記載。以下同様）にも、「英語を書いて覚えたい」「英語をみてよめるようになったり、はなせるようになる勉強がしてみたい」「英語が書ける勉強」「簡単な文などを、かけるヨウになりたい」「英語を書く練習をしたい！」など、文字への関心を示す回答が数多く見られた。

表2は、授業中どんな活動をしたいかを調査した結果である。これまでの小学校英語活動でよく取り入れられてきた活動の中で、歌や劇については関心が低く、ゲームを取り入れた活動を好む傾向がわかった。

表2 活動に関するニーズ分析（2校の平均）

	ゲーム	歌	劇
平均	2.62	1.70	1.83
標準偏差	0.61	0.68	0.74

異文化に対する興味・関心は比較的高く、「外国の人たちと英語で話がしたいですか」という質問項目11に対する回答の平均は2.34（標準偏差：0.69）であった。また、自己表現や自国の文化発信にも興味・関心が高く、「自分たちのことや日本のことを外国の人たちに英語で伝えたいですか」という質問項目12に対する回答の平均は2.03（標準偏差：0.71）であった。

本ニーズ分析では、小中連携を見据え、中学校で勉強する英語についての関心について問う質問項目も用意した。「中学校で勉強する英語を今からやってみたいですか」という質問項目7に対し、回答の平均が2.21（標準偏差：0.73）と比較的高い数値を示した。回答記述式項目に対する回答にも、「本格的に英語をしたい」「単語をやっているいろいろべんきょうしたい」「むずかしい勉強をしてみたいです」「中学で役立つ英語の勉強（長い文、会話文）」「中学生でも使えるきほんはやりたい」「中学生になって少しでもやくにたつ授業」「中学のべんきょうを、ちょっとやってみたい」「中学でこまらないぐらいにいろいろやりたい」など、中学校での英語科学習を視野に入れ、より難しい内容への挑戦意欲や、しっかり身につく内容を求める回答が多く見られた。

## （2）指導者（学級担任）のニーズと課題

和歌山県教育センター学びの丘が実施した小学校外国語活動中核教員研修に参加した教員を対象に、研修におけるニーズについて、自由記述の形式で意見等を求めた。記述データを分析した結果、指導者（学級担任）が求めるニーズは、以下ア～クの8項目に分かれた。

### ア 自身の英語と英語活動に対する不安

- ・これまで英語から遠ざかっていましたが、これから英語にふれる機会を多く持たなければと思う。どのようにしていけば良いのでしょうか。
- ・発音に自信がなく、指導に不安がある。もっと研修の機会があると良い。
- ・苦手意識をなくし、自信をもって指導にあたっていきたい。
- ・私自身、恥ずかしさが先行してしまい、ためらったり尻込みしたりしてしまうことが課題です。指導者として克服したい。
- ・英語に対する恐怖心、抵抗感を取り除きたい。
- ・指導力があっても、英語に自信がないと指導しにくい。ALT主体の活動であっていいと思うが、学級担任が主体となっていくことに不安がある。
- ・少しでもクラスルーム・イングリッシュを使えるようになりたい。
- ・理解に時間がかかる子については、さらに意欲が無くなるのではないかと不安であ

- る。どうすればよいのか。
- ・子どもたちの「もっと知りたい」という意欲に応えられない。どこまで英語の知識が必要なのか。
- イ 教材・教具
  - ・どのような教材・教具があり、どのように使うと効果的に指導できるのか。
  - ・多忙な学級担任にとって、簡単に使える教材・教具の充実が望まれる。
  - ・使える教材（歌やチャンツなど）や指導法、インターネットのコンテンツについて知りたい。英語活動のデータベースを設けて欲しい。
- ウ 学級担任の役割
  - ・これまでALTが授業を進めてきたので担任はどういう役割をしていくのか、どんな指導ができるのか。
  - ・ALTがいなくても学級担任が指導していくには、どうすればよいのか。
- エ 指導法
  - ・子どもが人と関わるのが本当に楽しいと思える活動の時間にしていきたい。そのための工夫点や活動事例を多く知り、使えるようになりたい。
  - ・複数の（他校の）教員との意見・情報交換・研究を行い、指導法を身につけていく必要がある。
  - ・授業展開のモデルパターンを多く学びたい。
  - ・英語指導の経験も知識もない小学校教員が、何をどのように指導していくのか、どのような子供を育てようとしているのか学びたい。
  - ・大きな声で発音できていても、覚えていない子供が多い。積み上げていくにはどうすればよいのか。
  - ・複式学級での指導計画・指導はどうすればよいのか。事例があればよい。
- オ 育成する能力
  - ・小学校外国語活動で、子供たちにどのような力をつけるのか、どのような姿を描くのか明らかにしたい。
  - ・コミュニケーションの大切さが伝わる授業にしたい。
  - ・体験活動と知識を身につけていくこととのバランスは、どうあるべきなのか。
- カ 英語と日本語の使い分け
  - ・外国語活動は、**All in English**で行わなければならないのか？日本語と英語をどのように使い分けていくのか。
- キ 文字指導
  - ・指導の中で文字をどのように扱おうと良いのか。文字を扱う必要があるのか。
- ク 評価
  - ・評価方法について知りたい。

これまで実施された調査の結果（注1）からも、英語活動の指導に関する知識と経験が少ないため、多くの教員が不安を感じながら外国語活動を始めることが実情であろう。

本ニーズ分析は、各学校での中核教員を対象としていることを考慮に入れる必要がある。しかし、指導者（学級担任）の多くは不安を感じながらも、自らが具体的にどう指導すればよいかという答えを求めており、外国語活動実施に対して積極的な姿勢がうかがえる。これらのことから教員のニーズを分析すると、少なくとも以下の5点が浮かび上がってくる。

- ①学習の目標をクリアに示してほしい
- ②目標達成のためのパターン（指導案）を示してほしい
- ③道具（教具）の種類と使用方法を示してほしい
- ④教員に求められる英語力を示してほしい
- ⑤評価の基準と方法を示してほしい

#### 4 研究の仮説と内容

本研究では、1) 多くの学級担任が抱える指導の在り方や、自らの英語に係る不安や負担を軽減すること、2) 児童の知的的好奇心に応え中学校との円滑な接続を図るため、文字を導入すること、3) 今後ますます拡大利用が期待される ICT 教材を積極的に活用すること、以上3点を踏まえて次の仮説を設定し、新学習指導要領に則した授業モデルの構築とその実証的研究を行った。

##### 研究仮説

『英語ノート』に基づいたICT教材を活用し、ALTとのティーム・ティーチングに近い授業形態を創出すれば、学級担任の指導及び英語に関する不安や負担が軽減され児童は「外国語活動」の目標に則した活動が行える。

本研究を進めるにあたって、上記仮説に基づき、以下の5点を研究の主な内容とした。

- ①学級担任が単独で行う外国語活動の指導を支援する『英語ノート』に準拠した電子黒板用デジタル教材（以下「オリジナルICT教材」）を設計し、開発する。
- ②音声面を中心とした言語活動を補助するとともに中学校との接続を視野に入れた文字の提示及び「音読活動」や『英語ノート』試作版（以下『英語ノート』）に例示の見られる電子黒板を用いた「電子ペンマンシップ活動」を授業に組み込む。
- ③授業検証を通して、オリジナルICT教材及び関連した教具（電子黒板等）の効果的な利用方法を研究し、授業モデルを構築する。
- ④オリジナルICT教材を利用した外国語活動の指導及び学習上の効果を検証する。
- ⑤外国語活動実施に関する学級担任及び児童の意識の変化を調査する。

#### 5 オリジナルICT教材の開発と活用

(1) 開発コンセプト（音読及び電子ペンマンシップ教材については本稿pp. 18～19に記載）

『英語ノート』に準拠したオリジナルICT教材の設計・開発を行うにあたり、以下の6点を基本的な考えとした。なお、文部科学省作成の『英語ノート』デジタル版は平成20年12月に配付されたため、研究対象としていない。

- ア 児童と同じ学習環境を電子黒板に提示するために、『英語ノート』のイラストや付属教材の音声を使用し、付属教材以外についても英語母語話者の音声を使用すること
- イ 授業進行や活動の指示等を行うALT役キャラクターとしてMr. John Smith（以下「スミス先生」）を組み込むこと
- ウ 指導者（学級担任）とスミス先生との自然なコミュニケーションを演出するため、スミス先生の発話後にポーズ等を設定すること
- エ さまざまな活動をスムーズにテンポよく提示できるように、「進む」「戻す」等の操作機能を充実させること
- オ 児童の興味や関心を持続させ、『英語ノート』を用いた学習をより充実させるため、コミュニケーション活動にさまざまなタスクを設定し変化を持たせること
- カ 各時の授業が単調になりすぎないように、ゲームなどを利用した授業をデザインし、児童が気付かないうちに何度も聞いたり話したりするよう、積み上げ式に単元計画を立てること

(2) 教材活用コンセプト

オリジナルICT教材の効果的な活用を図るため、『英語ノート』教師用指導資料に基づき、以下の4点を指導案作成と指導の基本的な考えとした。

- ア 各時の授業全体の流れを容易にイメージできること
- イ 各活動の指示や内容を分かりやすくするため、児童と指導者の活動や「児童とともに英語を学ぶ学習者」としての役割等の指導上の留意点を明示し、スミス先生の台詞や音声教材の内容及び電子黒板の画面の一部を記載すること
- ウ コミュニケーションの基本となる挨拶や言語や文化について体験的に理解を深める場面を設定すること
- エ 電子黒板を用いた活動に偏ることのないように、児童同士や指導者とのコミュニケーション活動の場面を設定すること

## 6 研究の実践

### (1) 概要

#### ア 研究実践のプロセス

Step 1	大学等研究機関と協働し、単元計画及び毎時間の指導案の作成、オリジナルICT教材及び音読教材の設計・開発を行い、研究協力校に送付
Step 2	指導者（学級担任）との教材に関する事前協議の後、検証授業を実施
Step 3	授業後、指導方法やオリジナルICT教材等について、工夫・改善のための研究協議を実施し、改善事項を次時に反映

#### イ 検証授業実施概況

実施校	新宮市立 王子小学校	白浜町立 白浜第一小学校	有田川町立 田殿小学校
指導時数	全14時間	全16時間	全8時間
対象学年・クラス数	第6学年2クラス		
児童数	48名	43名	48名
単元	『英語ノート』6年生 Lesson 3～Lesson 5		『英語ノート』6年生 Lesson 4, Lesson 5

#### ウ 単元構成

各単元は、音読活動等を加えるため4または5時間で実施した。

各時の基本的な授業過程は、以下の通りである。

挨拶	挨拶，世界の挨拶
復習	前時の復習
導入	『英語ノート』本時学習内容導入
展開	『英語ノート』に基づくActivity / Let's listen / Let's play / Let's chant 等 オリジナル教材を用いた音読活動と電子ペンマンシップ活動
まとめ	本時のふり返し，挨拶

#### エ 教材・教具

- (ア) 『英語ノート』6年生
- (イ) オリジナルICT教材  
    (『英語ノート』準拠)
- (ウ) ピクチャーカード，カルタ等  
    (『英語ノート』準拠)
- (エ) オリジナル音読教材「まごころ戦争」
- (オ) 電子ペンマンシップ教材
- (カ) 電子黒板ユニット  
    (電子黒板・パソコン・プロジェクター・外部スピーカー)



電子黒板ユニット



オ 音読活動と電子ペンマンシップ活動の概要（詳細は本稿pp.18-19を参照）

事前読み聞かせ

「まごころ戦争」の話の概略を児童に把握させるため、紙芝居で日本語の読み聞かせを行った。

Lesson3

オリジナル音読教材視聴およびキーセンテンスの口頭練習



ニシヤマ君とサカグチ君の冒頭での対話場面



音読活動の様子

指導のポイント

- ・絵や文字を見ながら英語の音に慣れていくことが活動の目的であることを伝え、聞こえたように、まねることができればよいと指示した。
- ・登場人物の関係図を示しながら、各場面のあらすじを理解させた。

Lesson4

オリジナル音読教材視聴及びキーセンテンスの口頭練習とシャドーイング



シャドーイングの指示



ストーリーの一場面



キーセンテンスの練習

指導のポイント

- ・シャドーイングの説明場面で、指導者がまず手本を見せた。最初から文全体を対象とせず、比較的聞き取りやすい単語や文の始まりの一部分の音声を、ゲーム感覚で楽しくとらえさせるよう配慮した。
- ・まず各時のキーセンテンスを取り上げ、後に全体の音読を行うことにより、キーセンテンスの意味をストーリーの展開から理解させた。

Lesson5

オリジナル音読教材視聴及びキーセンテンスのバリエーションを持たせた口頭練習



絵+文字+音声



絵+文字+音声

(キーセンテンスは音声なし)



絵+音声

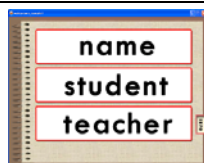
(キーセンテンスは音声なし)

指導のポイント

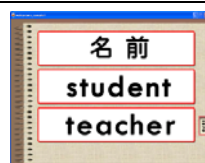
- ・児童がキーセンテンスに注目しやすいように、音読する台詞の文字の色を変えた。
- ・音声を中心とした学習に文字を取り入れることによって、どのような効果があるかを確かめるために、口頭練習を段階的（音読1～3）に設定した。
- ・どれだけシャドーイングに挑戦できるかと声かけをし、集中して英語の音声をとらえるように取り組ませた。

ペンマンシップ活動

発音を聞き、その単語にタッチをする場面や、単語を電子黒板上でなぞってみる。



①音読活動で扱った3つの語を提示



②単語を1つずつタッチすると音声流れる。フラッシュカードのように日本語も提示される。



③スミス先生の吹き出しをタッチすると単語が読まれ、薄く表示された3つの単語から該当する語をタッチする。また、文字をペンでなぞることができる。

(2) 各単元の実践

ア Lesson 3 「カレンダーを作ろう」

(ア) 単元の目標

- ①世界の祭りや日本の行事に興味を持つ。
- ②積極的に友だちに誕生日を尋ねたり，自分の誕生日を答えたりする。
- ③英語での月の言い方や，誕生日の言い方に慣れ親しむ。

(イ) 言語材料

月，序数／When is your birthday?／My birthday is ～.

(ウ) 本単元でのオリジナルICT教材（○番号は下の単元計画を参照。ページ表記は『英語ノート』による。以下同じ）

- ①**世界の挨拶**：『英語ノート』5年生 Lesson 1 によるものであり，検証授業を通して授業の導入として取り入れた。英語圏以外の子どもの写真をタッチすると，吹き出しに挨拶の文字が提示され，音声流れる。
- ②**日本の行事と月**：『英語ノート』p.16 を電子黒板に映し出し，児童が黒板上で行事と月名を線で結ぶ活動を行う。
- ③**チャンツ**：画面上にチャンツの内容が文字で提示され，スマス先生のイラストをタッチすると，繰り返したり止めたりでき，何度もチャンツが行える。
- ④**月絵カード・カルタ取り**：月絵カードとして『英語ノート』p.16 の絵に文字を加えたものを提示する。カルタ取りにも活用できる。
- ⑤**世界の祭りや行事**：『英語ノート』p.17 の絵と付属教材の音声を用い，画面をタッチするとカレンダーと国旗が出る。
- ⑥**誕生日メモリーゲーム**：芸能人等の写真をタッチすると，名前と誕生日の音声流れ，聞き取った誕生月に応じて，写真をカレンダーの正しい位置に動かす。
- ⑦**基数・日付の口頭練習**：『英語ノート』p.18 をもとにしたカレンダーが画面に提示され，数字をタッチすると日付の音声流れる。
- ⑧**月名の頭文字**：『英語ノート』p.20 をもとにした月絵カードが画面に提示され，各月の頭文字を電子黒板に書き込む。
- ⑨**誕生日の尋ね方・答え方**：“When is your birthday?” の文字が画面に提示され，スマス先生の手本をまねながら口頭練習する。

(エ) 単元計画（★は『英語ノート』に加えて行った活動）

	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時
各 時 の 展 開	①世界の挨拶 韓国語・フランス語	①世界の挨拶 中国語・ポルトガル語	①世界の挨拶 イタリア語・ロシア語	①世界の挨拶 韓国語・フランス語	①世界の挨拶 韓国語・フランス語
	★バースデー・ラインナップゲーム	③チャンツ ♪Twelve Months♪ p.17	月絵カードの並べ替え ゲーム p.16	④月絵カードの口頭 練習 p.16	③チャンツ ♪Twelve Months♪ p.17
	②日本の行事と月を 線で結ぶ p.16	⑤世界の祭りや行事 を知る p.17	③チャンツ ♪Twelve Months♪ p.17	⑧月名の頭文字を 書く p.20	★月日の表現の 口頭練習
	③チャンツ ♪Twelve Months♪ p.17		⑦★基数のカードで 口頭練習	⑦日付の表し方の 口頭練習 p.18	誕生日インタビュー ゲーム p.21
	④月絵カードの口頭 練習 p.16	⑥★芸能人誕生日 メモリーゲーム	⑦日付の表し方の 口頭練習 p.18	⑨★誕生日の尋ね方・ 答え方の練習	
	④月絵カードの カルタ取り p.16				
	★オリジナル音読活動				
	★電子ペンマンシップ活動				

< 詳細及び第5時指導案は和歌山県教育センター学びの丘HPに掲載 >

(オ) 各時の目標と指導上の留意点

第1時	「英語での月日の言い方を知ろう」 (『英語ノート』6年生 pp.16-17)
目標	日本の季節の行事や特徴を伝え、英語での月の言い方を知る
留意点	<ul style="list-style-type: none"> <li>・月の言い方は、英語では固有の表現 (January, February…) があり、数字で表す日本語 (1月, 2月…) とは異なることに気づかせるようにした。</li> <li>・『英語ノート』の絵を使用し、日本の季節の特徴や行事についても触れ、日本文化を知る機会とした。</li> </ul>
第2時	「世界の祭りや行事を知ろう」 (p.17)
目標	世界の祭りや行事に興味を持ち、英語での月の言い方に慣れ親しむ
留意点	<ul style="list-style-type: none"> <li>・児童の興味を持続させるために、チャンツや芸能人誕生日メモリーゲームを取り入れた。英語での月の言い方を楽しく繰り返し、口頭練習できるようにした。</li> <li>・児童とともに世界の祭りや行事についての英語の説明を聞いて、日本との違い等を話し合った。</li> </ul>
第3時	「英語での誕生日を知ろう」 (pp.16-18)
目標	英語での月の言い方に慣れ親しみ、日付の表し方を知る
留意点	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前時の復習として月絵カードの並べ替えゲームを取り入れた。</li> <li>・数字の英語での言い方を練習した後、日付 (序数) の音声を聞いて基数の表現との違いに気付かせるようにした。</li> <li>・児童が自分の誕生日の表現を知ることができるように、児童自身に画面上のカレンダーにタッチさせた。</li> </ul>
第4時	「誕生日を英語で言おう」 (p.16 p.18 p.20)
目標	英語での月日の言い方に慣れ、自分の誕生日を言う
留意点	<ul style="list-style-type: none"> <li>・日付の言い方について、例えば、「1日 (<u>first</u>)、21日 (<u>twenty-first</u>)、31日 (<u>thirty-first</u>)」の表現の共通点を児童が発見できるように支援した。</li> <li>・“When is your birthday?” については、手とひざを使ってリズムに合わせて口頭練習した。</li> <li>・自分の誕生日はなるべく覚えて言えるようにし、その他の日付は発音する程度にとどめた。</li> </ul>
第5時	「友だちに誕生日を教えよう」 (p.17 p.21)
目標	自分や相手の誕生日について尋ねたり答えたりする
留意点	<ul style="list-style-type: none"> <li>・単元のまとめとして、児童同士が誕生日を尋ねたり答えたりする活動を設定した。</li> <li>・英語で表現できない場合は、絵を指し示すなど、相手に伝えるためにどうすればよいかを考えるように働きかけた。</li> <li>・自分の誕生日を相手に伝えようとしている態度を積極的にほめ、英語が使える自信につなげた。</li> </ul>

(カ) 本単元の検証授業における児童や指導者の様子など

- ・児童は電子黒板を用いた外国語活動の授業を受けるのは初めてであり、画面の映像と音声に興味をもって取り組んでいた。
- ・毎週同じ単語やフレーズを繰り返し口頭練習することで、徐々に英語への自信を持ち、はっきりと大きな声を出せるようになってきた。
- ・指導者は、最初は電子黒板を操作することが気になり、授業展開に余裕が持たず、普段通りに子どもの意見を引き出すことができない様子であった。しかし、回を重ねるごとに電子黒板の扱いに慣れ、子どもの様子を見る余裕が出てきた。
- ・『英語ノート』にある日本の各月の行事の絵は、児童にとって理解しにくいのではないかと考えていたが、児童の体験や指導者の説明を通して理解するとともに、日本の文化や行事を知る機会となった。

イ Lesson 4 「できることを紹介しよう」

(ア) 単元の目標

- ①ショー・アンド・テルで発表することに興味を持つ。
- ②積極的に友だちに「できること」を尋ねたり，自分の「できること」や「できないこと」を答えたりする。
- ③「できる」「できない」という表現に慣れ親しむ。

(イ) 言語材料

I can ~. I can't ~. Can you ~? Yes, I can. / No, I can't. play, make, sing, ride 等

(ウ) 本単元でのオリジナルICT教材

- ①動物の名前：電子黒板にさまざまな動物の絵と文字が提示され，その絵をタッチすると音声が出る。
- ②動物当てゲーム：画面をタッチすると『英語ノート』p.24をもとにした3種類の動物（小鳥，ペンギン，トビウオ）が話す音声が流れる。
- ③チャンツ：チャンツの内容を文字で提示した。ペンギンと小鳥のパートを分かりやすくするために，提示された文字に下線を引きチャンツを行う。
- ④「できる？できない？」ゲーム：画面をタッチすると，スミス先生が英語で順を追ってゲームのルール説明を行う。
- ⑤“I can ~.” “I can't ~.” の口頭練習：『英語ノート』pp.26-27をもとにした動作絵カードを順に提示し，できること・できないことの両方を練習できる。
- ⑥動作絵カードのフレーズ練習：動作絵カードを文字とともに1枚ずつ提示し，画面をタッチすると音声が流れる。
- ⑦ペアクイズ：動作絵カードが5秒ごとに順次提示される。その間に，児童はペアで “Can you ~?” “Yes, I can. / No, I can't.” のやりとりをする。
- ⑧ショー・アンド・テル：児童に発表のイメージを持たせるためスミス先生が手本を見せる。また，発表の手順を文字で提示し，画面をタッチすると，1文ずつ区切って音声が流れ，その音声を聞きながら口頭練習する。

(エ) 単元計画 （★は『英語ノート』に加えて行った活動）

	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時
各時の展開	世界の挨拶 ヒンディー語 ・ロシア語	世界の挨拶 中国語・ポルトガル語	世界の挨拶 韓国語・英語	世界の挨拶 ヒンディー語 ・ポルトガル語	世界の挨拶 フランス語・中国語
	①★動物の名前の 口頭練習	③チャンツ ♪ I can swim. ♪ p.25	⑥動作絵カードで フレーズの口頭 練習 pp.26-27	⑥動作絵カードで フレーズの口頭練習 pp.26-27	③チャンツ ♪ I can swim. ♪ p.25
	②動物当てゲーム p.24	④「できる？できない？」ゲーム pp.26-27 ⑤I can ~. I can't ~. の口頭練習 pp.26-27	⑦ペアクイズ pp.26-27	③チャンツ ♪ I can swim. ♪ p.25 ⑧★ショー・アンド・ テルの発表手順を 知る	⑧ショー・アンド・テ ル「できること・で きないこと」の発表 (グループ) p.28
	③チャンツ ♪ I can swim. ♪ p.25	CDを聞いて英語ノー トの絵を指さす p.26 カルタゲーム pp.26-27	★スミス先生ので きること・でき ないことを予想 して聞く	⑧ショー・アンド・ テルの練習 p.28 ⑧発表時に使う 絵を描く(宿題) p.28	⑧全員の前で発表 p.28 ⑧発表のふり返り p.28
	★オリジナル音読活動 ★電子ペンマンシップ活動				

< 詳細及び第5時指導案は和歌山県教育センター学びの丘HPに掲載 >

(オ) 各時の目標と指導上の留意点

第1時	「できる・できないを考えながら聞いてみよう」(『英語ノート』6年生 pp.24-25)
目標	相手の話を積極的に聞き、何ができ、何ができないかを理解しようとする
留意点	<ul style="list-style-type: none"> <li>世界の挨拶では、世界地図を用いて、国の位置を確認しながら進めるようにした。</li> <li>“can” “can’t”については文法的な説明は避け、音声や絵やジェスチャーを交えながら理解を促した。</li> </ul>
第2時	「できる・できないを言ってみよう」 (pp.25-26)
目標	どんなことができるか友だちに尋ねたり、答えたりする
留意点	<ul style="list-style-type: none"> <li>チャンツでは、『英語ノート』p.25の絵を見せながら、児童といっしょに歌うようにした。</li> <li>「できる?できない?」ゲームでは、英語で尋ねられたことに対して答えるとともに“Yes”なら起立し、“No”なら着席することで表すなど、体を動かして活動するようにした。</li> </ul>
第3時	「あなたはできますか」 (p.26)
目標	どんなことができるかを尋ねたり、答えたりする
留意点	<ul style="list-style-type: none"> <li>“play the piano”や“make an omelet”などのフレーズ練習は、“play” “the”のように、一つひとつの単語に区切って練習するのではなく、ひとかたまりとして練習するようにした。</li> <li>スミス先生の指示や説明は、すべて日本語に訳すのではなく、まず推測させ、その後大まかな意味を伝えるようにした。</li> </ul>
第4時	「できること・できないことを伝えよう」 (p.25 p.28)
目標	自分のできることを伝える
留意点	<ul style="list-style-type: none"> <li>初めに1時間の流れを児童とともに確認した。スミス先生の指示については、指導者がすぐに日本語に訳すのではなく、推測させるようにした。</li> <li>自分の伝えたいフレーズを中心に、音声をよく聞いてまねて言えるように口頭練習した。</li> </ul>
第5時	「できること・できないことを伝えよう」 (p.25 p.28)
目標	自分ができることを発表したり、友だちの発表を理解したりする
留意点	<ul style="list-style-type: none"> <li>まとめとして、自分の「できること・できないこと」をグループ内で発表する活動を設定した。</li> <li>発表に自信のない児童には、友だちや指導者といっしょに行えるよう支援した。</li> <li>英語で言えなくても、絵やジェスチャーなどでも伝えることができることを示した。</li> <li>最後に友だちの発表の良い点を話し合う場面を設定した。</li> </ul>

(カ) 本単元の検証授業における児童や指導者の様子など

- 児童は、流れてくる音声を聞いてそのまま発音する活動に慣れてきた。また、言葉の意味を日本語で理解しようとするのではなく、まず音声をとらえようと一生懸命に聞こうとする態度が見受けられるようになった。
- 聞こえた通りに発話するという活動において、児童は個々の単語ではなく、ひとかたまりのフレーズとして音声をとらえていた。
- “can”, “can’t”の用法については、音声を中心として絵やカードから考えさせた。何度も聞いているうちに児童は意味と用法を理解できている様子であった。
- 45分間の授業の流れを最初に示すことで、活動がスムーズに行えた。

ウ Lesson 5 「道案内をしよう」

(ア) 単元の目標

- ①英語で道案内することに興味を持つ。
- ②積極的に道案内しようとする。
- ③建物の名前や道案内の表現に慣れ親しむ。

(イ) 言語材料

Where is ~? / Go straight. / Turn right. / Turn left.

School, police box, bank, bookstore, flower shop, bus stop, hospital, post office, fire station, barbershop, park, department store, restaurant, train station

(ウ) 本単元でのオリジナルICT教材

- ①世界の挨拶：本単元より画面に世界地図を提示し，各国をタッチすると日本語，英語，ヒンディー語，アラビア語，モンゴル語，マオリ語の挨拶の仕草の絵とともに音声が出る。
- ②建物の名前の口頭練習：『英語ノート』 pp.30-31の建物や場所の絵カードを一枚ずつ拡大して提示する。絵と文字・絵のみ・文字のみという提示方法の選択ができる。
- ③方向や動きを指示する表現：画面上に道路標識のような矢印を提示し，“Go straight.” “Turn right.”等を視覚的にとらえて口頭練習できる。
- ④サイモン・セズ・ゲーム：スミス先生が英語でゲームのルールの説明や指示をする。
- ⑤到着場所当てゲーム：『英語ノート』 pp.30-31を画面に提示し，ボブ，健，ジュリア，麻衣のイラストをタッチするとそれぞれの名前と道順を表す英語が流れる。児童は音声を聞きながら地図をたどり，到着場所を答える。指導者は，確認のために，ペンを使って画面上に道順を書き表す。
- ⑥道案内の聞き取りトライ：『英語ノート』 pp.32-33を画面に提示し，ボブ，健，ジュリア，麻衣のイラストをタッチすると行き先と道案内の音声が出る。児童はペアで音声を聞きながら地図をたどり，各自の英語ノートに建物絵カードを置く。
- ⑦目的地への道案内：まず教室内を町に見立てて各机に建物絵カードを配置する。次に音楽が流れている間に教室内を歩き回り，建物の位置確認をする。その後，スミス先生の発問や道案内を聞き活動する。

(エ) 単元計画 (★は『英語ノート』に加えて行った活動)

	第1時	第2時	第3時	第4時
各 時 の 展 開	①世界の挨拶 世界6か国	①世界の挨拶 世界6か国	①世界の挨拶 世界6か国	①世界の挨拶 世界6か国
	②建物の名前の口頭練習 (pp.30-31)	②建物の名前の復習 (pp.30-31)	チャンツ ♪Where is the station? ♪ p.30	チャンツ ♪Where is the station? ♪ p.30
		③★方向や動きを指示する 表現の口頭練習	③★方向や動きを指示する 表現の口頭練習	⑦★教室での建物の場所 を確認 p.30
	建物絵カードカルタ取り (pp.30-31)	④サイモン・セズ・ゲーム (pp.32-33)		⑦★スミス先生の道案内
		⑤到着場所当てゲーム (pp.30-31)	⑥道案内の聞き取りトライ (pp.32-33)	目的地への道案内 (pp.34-35)
	★オリジナル音読活動			
	★電子ペンマンシップ活動			






(オ) 各時の目標と指導の留意点

第1時	「建物やお店の言い方を知ろう」 (『英語ノート』6年生 pp.30-31)
目標	町中にあるさまざまな建物などの言い方に興味を持ち、慣れ親しむ
留意点	<ul style="list-style-type: none"> <li>・世界の挨拶の指導の際に電子黒板上で世界地図を提示し、挨拶の表現や仕草、国の位置や特色ある習慣を確認した。</li> <li>・カルタ取りの活動の前に、まず児童に建物絵カードを見せ、その英語名を推測させた。次に音声を聞かせ、英語でどう表現するか確認させた。</li> <li>・手本を示す先生役としてまず児童に電子黒板をタッチさせ、その後口頭練習をさせた。</li> </ul>
第2時	「どこに着きましたか」 (pp.31-33)
目標	方向や動きを指示する表現を聞きとろうとする
留意点	<ul style="list-style-type: none"> <li>・提示した建物の名前をすべて覚えるということではなく、デパートなどカタカナになっているものとの発音やアクセントの違いに気付かせる程度にとどめた。</li> <li>・サイモン・セズ・ゲームのルール説明では、電子黒板上のスミス先生の指示に従い、指導者がモデルとなって活動を見せた。</li> <li>・方向や動きを指示する活動では、オリジナルICT教材を使いながら、教室を広く活用した。</li> </ul>
第3時	「オリジナル・タウンを作って紹介しよう」 (pp.32-33)
目標	方向や動作を指示する英語を聞き取り、目的地に到着する
留意点	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チャンツ♪Where is the station?♪では、指導者が日本語に訳すのではなく、ジェスチャーを使って、内容を理解させた。</li> <li>・ペアワークでは、聞き取れた内容を確認し合い、相談しながら活動するように伝えた。</li> </ul>
第4時	「オリジナル・タウンを作って紹介しよう」 (p.30 pp.34-35)
目標	実際に目的地へ案内したり、案内された通りに進んだりする
留意点	<ul style="list-style-type: none"> <li>・世界の挨拶や仕草をまね、自由に席を立て、友だち数名と挨拶を交わす活動を取り入れた。</li> <li>・チャンツ♪Where is the station?♪を利用し、リズムに合わせてながら方向や動きを指示する表現を確認させた。</li> <li>・できるだけ多くの児童が、道案内の指示を与えられるよう場面設定をした。</li> </ul>

(カ) 本単元の検証授業における児童や指導者の様子など

- ・建物の名前の口頭練習では、音声に加えて絵と文字・絵のみ・文字のみと段階的に提示した。このことは、児童にとって、絵や文字が英語を発話する際の補助としてどのような働きをしているのかを確かめるのに有効であった。児童からは、絵だけでなく文字もあれば発音の手掛かりになるという意見が出た。既習のローマ字についての知識を手掛かりに、ある程度の発音の予測をつけて英語を読もうとしている児童の様子も見られた。
- ・文字とともに、建物の名前について口頭練習を繰り返し行っていくと、児童は文字を認識し、綴りの一部を見ただけで、発音ができていた。
- ・「友だちががんばっているなあ」「すごいな」「自分も頑張りたい」等という感想が、ふり返りカードに書かれるようになり、外国語活動に対する意欲の向上が見られた。
- ・英語を日本語に訳すことをなるべく避け、児童に単語の意味や読み方を推測させると、一部の児童から気づきの声があがった。この声を徐々に全員の理解へとつなげていくという学習スタイルに児童は慣れていった。

(キ) 第4時(最終時)の指導案と授業の流れ(活動①～⑨については、右のページで説明)

過程	児童の活動	学級担任の活動 指導上の留意点	スミス先生の指示	電子黒板の画面
挨拶 (2分)	<b>〈活動①〉</b> <b>スミス先生と挨拶</b>  Hello, ～. I'm fine, thank you. And you?	Hello, ～ How are you? I'm fine, thank you.  指導者も元気よく挨拶し、明るい雰囲気作りをする	Hi, everyone! Are you ready to start? Let's study English together! How are you today? I can't hear you well. / That's the spirit! I feel great! Now, let's greet your teacher and friends.	 スミス先生と挨拶
	<b>〈活動②〉</b> <b>世界の挨拶</b> 電子黒板に映し出された世界地図を見ながら、各国の言葉で挨拶をする	地図をタッチし、国名や位置を確認しながら各国の挨拶を聞いてリピートさせる。また、児童とともに挨拶の仕草をまねながら、各国の挨拶を交わす  全員が取り組めるように配慮しながら教室を歩き、児童と挨拶をする	Greetings from all over the world.  こんにちは (日本語) ハロー (英語) ナマステ (ヒンディー語) アッサラーム アレイクム (アラビア語) サンバイノー (モンゴル語) キアロア (マオリ語)	 世界の挨拶  Info ボタンをタッチすると操作ボタンとインデックスが出てくる
前時の復習 (10分)	<b>〈活動③〉</b> <b>チャンツ</b> ♪Where is the station? ♪の音声を聞く 方向や動きを指示する表現の復習をする  リズムに合わせて、大きな声でチャンツをする	電子黒板を操作し、チャンツ♪Where is the station? ♪を行う 方向や動きを指示する表現を確認する  学習者のモデルとしてチャンツする手本を見せ、大きな声で行うよう声かけをする  行き先を変えるなど、チャンツにバリエーションを持たせる	Are you ready to study English? Are you ready to chant? (リズムに合わせて言ってみよう)	 チャンツ ♪Where is the station? ♪
展開 (15分)	<b>〈活動④〉</b> <b>道案内をしよう</b> スミス先生の指示通り動く 音楽が流れている間に教室を歩き回り、机上にある建物絵カードを確認する	教室を町に、机を建物に見立てる  建物絵カードを机の上に並べる際には、建物の英語名を確認しながら進める	Let's practice more. Please look at this picture.	 教室を町に見立てる
	<b>〈活動⑤〉</b> <b>町に見立てた教室での道案内</b> スミス先生の指示を聞き、内容を推測する	スミス先生の指示を聞き、内容を推測させ、指示内容を確認し、次の活動に進む  児童とともに、聞き取れた言葉を手がかりに、指示内容を推測する	Now, play some music. While the music is playing, keep walking.	 スミス先生の指示を聞く

(以降 p.16 ～)



### 〈活動①〉 スミス先生と児童との挨拶

活動説明	指導上の支援	児童の様子
<p>スミス先生と児童との挨拶。声が小さい時には、スミス先生の発話（I can't hear you well!）後に、再度挨拶をした。</p> <p>挨拶はコミュニケーションの基本であると考え、毎回の授業の冒頭で行った。</p>	<p>元気に挨拶をし、授業を始められるように、声をかけた。児童の声が小さい時は、悲しい表情をしたスミス先生を提示し、もっと大きい声を出そうと呼びかけた。</p> <p>また、スミス先生を自然に迎え入れる雰囲気作りをした。</p>	<p>挨拶に慣れるにつれ、定型の応答ではなく、児童それぞれの応答ができるようになった。スミス先生が、児童の元気な挨拶をほめてくれる（That's the spirit!）と喜んでいて、スミス先生を指導者として自然に受け入れていた。</p>

### 〈活動②〉 世界の挨拶

活動説明	指導上の支援	児童の様子
<p>『英語ノート』5年生 p. 6の教材を画面上に提示した。</p> <p>様々な国の挨拶や仕草に触れることで、多様な言語や文化について体験的な理解を深めることを目的とした。</p> <p>挨拶や仕草は、画面上の国にタッチすることで提示した。</p>	<p>活動を活発に行うために、指導者も児童とともに仕草を交え挨拶をした。</p> <p>画面の地図上の国をタッチし、どこの国であるかなど問いかけながら楽しく進めた。</p> <p>できるだけたくさんの友だちと挨拶を交わせるように児童に声かけをした。</p>	<p>流れてくる音声をまねて、くり返し練習できていた。国名や位置を確認し、挨拶の仕草についても画面上の絵を見てまねていた。</p> <p>児童同士や指導者と楽しく意欲的に挨拶を交わしていた。</p> <p>授業後も、世界のさまざまな挨拶の表現を使って遊んでいた。</p>

### 〈活動③〉 チャンツ

活動説明	指導上の支援	児童の様子
<p>『英語ノート』6年生の教材を使用した。流れてくるリズムに合わせて、英語を言うことで英語のリズム・音声や道案内の基本表現に慣れ親しんだ。</p> <p>画面上にはチャンツの内容の英文を提示した。</p>	<p>文字に対し負担感を持たせないように配慮し、指導者も児童といっしょにチャンツをし、楽しい雰囲気作りを心がけた。</p> <p>目的地（station）を変えたり、振りを付けたたりしながら活動に変化を持たせた。</p>	<p>最初は文字の多さに驚いていたが、指導者の手本を見ながら音をとらえることができた。</p> <p>文字を提示することにより、発音する際にポーズやタイミングを計ることができた。</p>

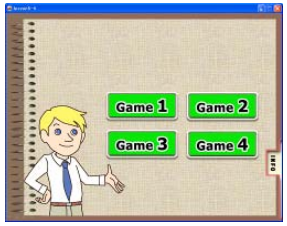




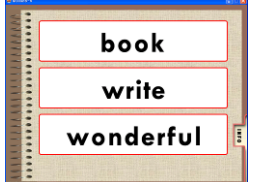
### 〈活動④〉 道案内をしよう

活動説明	指導上の支援	児童の様子
<p>各児童の机の上に建物絵カードを置き、教室を町に見立てて、道案内の活動を行った。</p> <p>次に椅子取りゲームの要領で、まず音楽が聞こえている間に室内を歩きまわりながら、絵カードの建物や場所の名前を確認させた。音楽が止まると、場所を問う英語が流れ、児童はそのカードのある机に集まった。</p> <p>（オリジナルの活動）</p>	<p>スミス先生の英語による指示の意味を、日本語に訳さずに推測させた。絵カードの建物名については、絵や文字を画面上に提示し、音声をリピートさせた。</p> <p>音楽用（スタート・ストップ）と発問用の2種類の操作ボタンを使い、児童の動きを確認しながら音楽や発問のタイミングに注意を払った。</p>	<p>英語の指示を聞き、その意味を推測しながら活動できた。絵や文字の提示により、発音がスムーズにできていた。指示内容の一部が推測できた友だちの声をヒントに、その意味や発音を確認できた児童もいた。</p> <p>場所探しの場面では、児童は建物や場所の音声を聞くだけで意味を理解できた。椅子取りゲームの要領で、友だちと助け合いながら楽しんで取り組んだ。</p>

### 〈活動⑤〉 町に見立てた教室での道案内

活動説明	指導上の支援	児童の様子
<p>スミス先生の英語の指示を聞き、町に見立てた教室で行う活動内容を確認した。</p>	<p>児童とともにスミス先生の指示を推測し、活動内容を確認した。例えば“partner”という単語から次の活動をペアで行うことを確認させた。</p>	<p>指導者の言葉や、様子をよく見て、スミス先生の英語の指示を推測していた。気づいたことを発表し合いながら、活動内容の理解を図っていた。</p>

（以降 p.17 へ）

	<p>〈活動⑥〉 <b>スミス先生の道案内</b> 指導者の手本を見て活動の仕方を確認する スミス先生が言う道案内をよく聞き、自分が到着した場所を英語で言う</p>	<p>活動の手本を示す</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> スミス先生の道案内の指示を児童とともに確認しながら進み、動き方の手本を示す </div> <p>ペアにGame1～4から一つ選ばせ、到着場所を英語で発表させる</p>	<p>Game1 Go straight. Go straight. Turn left. Go straight. Turn left. Stop. Where are you?</p>	 <p>ゲームを選ぶ</p>
	<p>〈活動⑦〉 <b>目的地への道案内</b> Activity 1 (『英語ノート』p. 34) グループに分かれ、担任の道案内を聞いて活動する 次に友だちの道案内を聞いて活動する</p>	<p>Activity 1 (『英語ノート』p. 34) グループに分け、スミス先生のように道案内をする</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 希望者を募り、進んで道案内役をするように支援する </div>	 <p>「道案内をしよう」の活動場面</p>	 <p>各グループのスタート地点を指示する</p>
音読活動(10分)	<p>〈活動⑧〉 <b>音読活動</b></p> <p>第1時から第3時までのキーセンテンスを視聴する</p> <p>本時の学習部分を吹き出しつきの画面で視聴する</p>	<p>これまで扱ってきた表現を確認させる</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> ストーリーの内容や登場人物を児童とともに確認する </div> <p>児童とともに本時の学習部分を視聴する</p>	<p>Let's ONDOKU! Now, let's watch “まごころ戦争”</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 第1時から第3時までのキーセンテンス <ul style="list-style-type: none"> <li>・ Maybe it's my mother.</li> <li>・ This is for you.</li> <li>・ Open it!</li> <li>・ Thank you.</li> <li>・ I'm sorry.</li> <li>・ You're great.</li> <li>・ Thank you for giving me this great chance.</li> <li>・ Everyone looks happy.</li> <li>・ I feel good!</li> <li>・ We all made it!</li> </ul> </div>	
	<p>キーセンテンスのシャドーイングにトライする</p> <p>音読練習1 (静止面でキーセンテンスの音読) 音読練習2 (動画でキーセンテンスの音読) 音読練習3 (動画でキーセンテンスの音読)</p>	<p>シャドーイングの手本を見せる 児童とともにシャドーイングにトライする 手本を見せ、やり方を提示する</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 聞こえたように音をまねていけばよいことを伝え、児童とともに取り組む </div>	<p>OK. It's your turn! Let's shadow the key sentences.</p> <p><b>ONDOKU 1</b> 絵+文字+音声</p> <p><b>ONDOKU 2</b> 絵+文字+音声 (キーセンテンス部は音声なし)</p> <p><b>ONDOKU 3</b> 絵+音声 (キーセンテンス部は音声なし)</p> <p>Well done, everyone.</p>	 <p>シャドーイングにトライ</p>
電子ペンマンシップ(6分)	<p>〈活動⑨〉 <b>電子ペンマンシップ活動</b> 音読教材で扱った単語を取り出し、流れてくる音声を聞いて発音し、電子黒板上の文字をなぞる。</p>			
(2分) 挨拶	<p>本時のふり返りと挨拶をする</p>	<p>Good-bye, ~ See you again.</p>	<p>It's time for finish. You did a great job, everyone! See you soon!</p>	

### 〈活動⑥〉 スミス先生の道案内

活動説明	指導上の支援	児童の様子
ペアで指示の意味を推測し、目的地にたどり着くことを目的とした。Game 1～4から1つを選び活動した。(オリジナルの活動)	スミス先生の指示をよく聞き、動作を確認しながら手本を示した。児童には、お互いに相談してよいことや、間違いを恐れず、積極的に活動するように促した。	スミス先生と指導者のペア活動の手本を参考に指示を推測しながら活動していた。

### 〈活動⑦〉 目的地への道案内

活動説明	指導上の支援	児童の様子
グループ内で道案内の指示を出す側とそれを聞いて動く側に分かれ活動した。目的地に着いた後、役割を代えてもう一度行った。	道案内の指示を出したい児童を募り、挙手した児童に、指示を出させた。指示役の順番待ちをしている児童には、友だちにアドバイスや励ましの言葉をかけるように促した。また、出された指示を注意して聞くように伝えた。	進んで道案内の指示を出してみたいという児童に対して、他の児童も、そのような友だちを「すごいな」という様子で受け入れ、より意欲的に取り組んでいた。友だちの活動を見ている時には、自分もいっしょに活動しているような感覚を持っている様子であった。また、友だちの良い点をほめる姿が見られた。

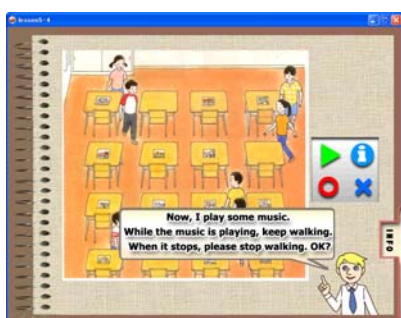
### 〈活動⑧〉 音読活動

活動説明	指導上の支援	児童の様子
英語の音声の特徴に慣れ親しむため、第1時から第3時までのキーセンテンスについて、聞こえたように、音をまねる活動を行った。耳に入ったらすぐに口に出していくシャドーイングに挑戦した。	画面の吹き出しを参考にしながら、聞こえた音声をまねてみる手本を示した。児童には、少しずつ、また自分のペースで取り組むように声をかけた。聞こえたとおり、声を出して試みることを大切であることを強調した。	児童は、「(音をまねることは)難しいけれど頑張りたい」と集中して耳を傾け取り組んでいた。上手にできている友だちをほめる姿も見られた。提示している文字を手掛かりに、英語を発音する際のタイミングを合わせるなど、文字を利用している様子が見えた。

### 〈活動⑨〉 電子ペンマンシップ活動

活動説明	指導上の支援	児童の様子
音読活動のストーリーで画面上のフラッシュカードをタッチして音声と文字に慣れ親しむとともに、文字をペンでなぞり、英単語に親しむ活動を行った。	発音された単語を見つけるという活動をゲーム感覚で楽しく行わせた。単語をなぞる場面では、まず手本を見せ、書き方を示した。できるだけ多くの児童が、黒板上に書くことができるように配慮した。	多くの児童が英語を書くことに興味をもった様子が見られた。画面上で「単語をなぞってみたい」と積極的に希望したり、配付したワークシートに書きこんだりしていた。ふり返しカードにも、単語をまねて書き写している児童がいた。

### スミス先生の指示について



スミス先生の指示は、なるべく日本語に訳さず、聞き取れた英語から指示内容を推測させ、その後全体で指示の内容を確認した。児童は Lesson 3 導入当初は、日本語で説明して欲しいと求めたが、次第に英語の音声をとらえて、意味内容を理解しようとする様子が見られるようになった。例えば左の場面では、“music” “play” “stop” “walking” などの言葉に児童が気づき、指示内容を推測できるように支援した。

### (3) 音読活動と電子ペンマンシップ活動

これまで英語活動は、国際理解の一環として「英語に慣れ親しむこと」を目標に、「聞くこと」「話すこと」を重視し、一般的に文字の導入を行わず実施されてきている傾向にある。

文字の取り扱いに関して、新学習指導要領では「外国語でのコミュニケーションを体験させる際には、音声面を中心とし、アルファベットなどの文字や単語の取扱いについては、児童の学習負担に配慮しつつ、音声によるコミュニケーションを補助するものとして用いること。(※3)」と示されている。

本研究においては、このことを踏まえ、アルファベットなどの文字や単語に関する小学校高学年の児童の興味に対応し、中学校での英語科学習初期における「読むこと」や「書くこと」の負担軽減と児童自らが英語を読もうとする意欲の育成につなげるため、文字を導入した音読活動と電子ペンマンシップ活動を授業に組み入れた。

英語活動における音読については、すでに電子黒板を用いた実践（広島県尾道市立土堂小学校での「ごんぎつね」の英文音読）がなされているが、本研究においては、1) 他教科と連携、2) より自然な会話調英文を利用、3) シャドーイングの導入、という3つの新しい試みで音読を企画した。他教科との連携に関しては、新学習指導要領において「指導内容や活動については、児童の興味・関心にあったものとし、国語科、音楽科、図画工作科などの他教科等で児童が学習したことを活用するなどの工夫により、指導の効果を高めるようにすること。(※4)」及び「第1章総則の第1の2及び第3章道德の第1に示す道德教育の目標に基づき、道德の時間などとの関連を考慮しながら、第3章道德の第2に示す内容について、外国語活動の特質に応じて適切な指導をすること。(※5)」と示されている。

検証授業を開始するにあたり、まず事前に道德等の授業において、日本語で紙芝居風に読み聞かせを行い、その教材の英語版を音読教材化して用いることにした。題材となる読み物は、既存の読み物を利用せず、オリジナル教材「まごころ戦争」を作成することにした。その理由としては、1) 日本語で読み聞かせをするため、対象学年レベルの内容である必要があった、また、2) コミュニケーションにつなげることを目的としているため、登場人物は対象学習者と同じ、小学校6年生の児童で、学校が舞台となる内容にするということが挙げられる。また、新学習指導要領には、「外国語の音声やリズムなどに慣れ親しむとともに、日本語との違いを知り、言葉の面白さや豊かさに気付くこと。(※6)」が学習内容として挙げられており、これまで小学校英語活動で扱われてきた、比較的ゆっくりで単調な英語ではなく、英語母語話者が発話するような、自然な会話に近いスピード、リズム、イントネーションを聞いたり、まねてみたり（体験してみたり）できるものを目指した。このことから、3つ目の新しい試みである「シャドーイング」の導入を決定した。シャドーイングとは、元来通訳者養成に用いられてきた学習方法で、これまで主に高校生以上を対象に取り入れられてきた。特にリスニング能力の向上がシャドーイング研究（注2）から明らかになっており、最近の調査では、リズム・イントネーション、発音、文法、発話能力の向上も報告されている（注3）。

電子ペンマンシップ活動における文字の取り扱いについては、「書く力ではなく、書きたいと思う気持ちを育成する」そして「読む力ではなく、読んでみたいと思う気持ちを育成する」ものであり、一般的に考えられている文字指導とは性格が異なる。すなわち、児童のニーズでも明らかになった「英語の文字を書いてみたい」という気持ちに応えながらも、電子黒板用 ICT 教材で扱う活動は、あくまでコミュニケーション能力育成を第一とした音声中心の活動を重視するため、本研究では電子黒板上で「なぞり書き」を体験する形式をとることにした。

## ア 音読と電子ペンマンシップ用教材の作成及び指導のポイント

- (ア) オリジナル音読教材は、道徳や国語科等との関連を考慮すること
- (イ) 音読で使用する言語材料は、児童が理解しやすいものとする
- (ウ) 音読活動導入前にストーリーの概要が理解できるよう、紙芝居を利用し、日本語での読み聞かせを行うこと
- (エ) 日本語訳による置き換えを避け、読み聞かせに用いた絵や日本語の場面説明から、音読される内容を英語のまま理解させること
- (オ) 聞こえた音をまねて発話させ、英語の音声の特徴に慣れ親しませること
- (カ) 電子ペンマンシップ活動は、音声と単語のマッチングゲームや文字をなぞるなどアルファベットの活字体に触れる段階にとどめること

## イ 音読教材の内容と活動

### (ア) 教材「まごころ戦争」

「他者を思いやる気持ちの大切さ」や「思いをことばで伝えることの大切さ」を主題とし、学校と家庭での友だち同士の対話場面を設定し、交わされる対話内容を、動画を用いて吹き出しの中に提示している。

### (イ) 対話内容

全文英語で提示するが、口頭練習部分（キーセンテンス）の台詞を赤字で示したり、カード形式で画面上に提示したりしている。

### (ウ) 活動

- ・静止画（吹き出し、音声付き）でキーセンテンスの音読
- ・動画（吹き出し、音声付き）でキーセンテンスの音読
- ・キーセンテンス・カード（音声付き）の音読
- ・登場人物の名前あてクイズ（絵をタッチすると正誤を表す音が鳴る）
- ・内容に関するQ & A（名前、誕生日などについて正誤を表す音が鳴る）など

## ウ 電子ペンマンシップ教材の内容と活動

音読活動で用いた単語をフラッシュカード形式で提示し、以下の5つのステップで電子ペンマンシップ活動を行った。また、配付プリントで文字をなぞる活動を取り入れた。

- ①文字を見せて音声を聞かせ、日本語の意味を確認させる
- ②音声を聞いた後リピートさせる
- ③児童数名を前に来させて、音声と同じ単語に触れさせる
- ④単語をなぞらせる
- ⑤発展活動として、1～2文字が抜けた単語を提示して、抜けている文字を書かせる

## 7 児童の評価と分析結果

検証授業では、毎授業終了時に児童による「ふり返りカード」記入を実施した。ふり返りカードは、4段階のリカート・スケール項目5つと回答記述式項目1つで構成された。質問項目1～3は児童の関心・意欲・態度を測定する項目とし、質問項目4と5は児童の学習の理解を測定する項目とした。

今日の授業を振り返ってみて、
【リカート・スケール項目】
1 楽しかったですか
2 すずんで先生や友だちの話を聞くことができましたか
3 すずんで英語を声に出すことができましたか
4 今日の活動はよくわかりましたか
5 音読活動はよくわかりましたか
【回答記述式項目】
今日の授業の感想を書きましょう。(電子黒板のこと、スミス先生のこと、初めて知った、楽しかった、わからなかったことなど、できるだけたくさん書いてね。)

ここでは、検証授業時数の最も多かった研究協力校A校でのふり返りカードから得られたデータの分析結果を、質問項目ごとに提示する。

### (1) 質問項目1「楽しかったですか」

4段階のリカート・スケールを用いて授業の楽しさを測定した結果、全14授業の平均が3.65と非常に高い評価を得た。表3を見ると、初回の授業が3.39と最も低く、最終回の授業が3.93と最も高い値であった。このことから、授業を追うごとに楽しいと感じる児童の割合が増加していったことがわかる。

表3 質問項目1「楽しかったですか」の授業別平均値

	第1時		第2時		第3時		第4時		第5時	
	平均	標準偏差	平均	標準偏差	平均	標準偏差	平均	標準偏差	平均	標準偏差
L3	3.39	0.68	3.53	0.56	3.45	0.55	3.63	0.49	3.63	0.49
L4	3.79	0.42	3.62	0.54	3.60	0.50	3.66	0.57	3.60	0.50
L5	3.71	0.51	3.76	0.49	3.79	0.47	3.93	0.27		

表4は、4段階の内訳を授業ごとに示したものである。4段階別に見ると、約98%の児童が「とても楽しかった」または「まあまあ楽しかった」を選択しており、児童の英語力や英語の好き嫌いに関係なく、電子黒板を利用した外国語活動を楽しんだことがわかる。

表4 質問項目1「楽しかったですか」の4段階別の効果

		児童数	とても楽しかった		まあまあ楽しかった		あまり楽しくなかった		ぜんぜん楽しくなかった	
			人数	割合	人数	割合	人数	割合	人数	割合
L3	第1時	38	18	47.4%	18	47.4%	1	2.6%	1	2.6%
	第2時	38	21	55.3%	16	42.1%	1	2.6%	0	0.0%
	第3時	42	20	47.6%	21	50.0%	1	2.4%	0	0.0%
	第4時	41	26	63.4%	15	36.6%	0	0.0%	0	0.0%
	第5時	40	25	62.5%	15	37.5%	0	0.0%	0	0.0%
L4	第1時	42	33	78.6%	9	21.4%	0	0.0%	0	0.0%
	第2時	42	27	64.3%	14	33.3%	1	2.4%	0	0.0%
	第3時	42	25	59.5%	17	40.5%	0	0.0%	0	0.0%
	第4時	41	29	70.7%	10	24.4%	1	2.4%	0	0.0%
	第5時	40	24	60.0%	16	40.0%	0	0.0%	0	0.0%
L5	第1時	42	31	73.8%	10	23.8%	1	2.4%	0	0.0%
	第2時	41	32	78.0%	8	19.5%	1	2.4%	0	0.0%
	第3時	42	34	81.0%	7	16.7%	1	2.4%	0	0.0%
	第4時	40	37	92.5%	3	7.5%	0	0.0%	0	0.0%
	平均	40.8	27.3	66.8%	12.8	31.5%	0.6	1.4%	0.1	0.2%

回答記述式の児童の回答を分析すると、「楽しさ」には大きく分類して3種類あることがわかった。

ア 上達を実感して楽しい

- ・月の名前などにもそれぞれつながりがあったということも分かったので楽しいしうれしかったです。
- ・自分の誕生日を言えるようになった。とても楽しかった。英語ではやく話せるようにはやくになりたい。まだちょっとしか言えないので、言えるように今は努力しています。
- ・英語の勉強がすごく楽しくなってきました。まごころ戦争の文がやっぱり英語の勉強をしてるんだなあと思わせますね。楽しいです。単語を勉強してみたいですね。
- ・今日のマごころ戦争では、はっきりと言えるようになったのでよかったです。とても楽しかったです。
- ・まごころ戦争だいたいわかってきて、とても楽しいです。
- ・英語のはなし方などができるようになってきた。発音がむずかしいけれど、まねるのはできた。次の英語の時間がたのしみです。
- ・いつもより、音読がスラスラ言えたような気がしました。知しきがつくのでうれしいです。これからもがんばるゾ！

イ 活動が楽しい

- ・月の名前のカルタをして、全体でゆう勝したので楽しかったしすごくうれしかったです。
- ・今日の英語カルタは楽しかった。これからもがんばりたい。
- ・サイモンセツズの活動は楽しかった。
- ・チャンツを振り付けつきでやったのがすごくおもしろかった。
- ・新しい歌がとてもおもしろかったので、またこんどもやりたいです。

ウ 友だち・先生とのコミュニケーションが楽しい

- ・たんじょうびなどを友だちといいあってとてもたのしかったです。
- ・みんなに誕生日をいうところでは、みんなのたん生日をきけたし、英語もおぼえられたので一石二鳥でした。
- ・僕はカルタがおもしろかった。友達と楽しく英語を覚えられたから。
- ・外国の友達がどんどん増えてきた。「世界の挨拶」
- ・今日の授業は、となりの席の子と「できる、できない」の言い方や、いろいろいえて楽しかったです。
- ・今日の英語の授業は楽しかったです。スミス先生はスポーツが得意ということがわかりました。
- ・今日は、となりの人と英語で話し合ったとき、友達ができることやできないことが分かってとても楽しく勉強できました。次も頑張りたい。

これら児童の自由記述からの抜粋からもわかるように、「楽しい」と感じることで、更なる学習意欲を生んでいることがよくわかる。特に、音読活動のような『英語ノート』の活動と比べて難しいと思われる活動ができた実感すること、また、友だちと英語を使って会話することで新たな発見を得ることが楽しい、という意見が数多く見られた。

(2) 質問項目2「すすんで先生や友だちの話を聞くことができましたか」

4段階のリカート・スケールを用いて、英語を聞こうとする意欲・態度を測定した結果、全14授業の平均が3.70と非常に高い評価を得た。表5を見ると、初回の授業が3.42と最も低く、最終回の授業が3.95と最も高い値であった。このことから、授業を追うごとに先生や友だちの英語を聞こうとする児童の割合が増加したことがわかる。

表5 質問項目2「すすんで先生や友だちの話聞くことができましたか」の授業別平均値

	第1時		第2時		第3時		第4時		第5時	
	平均	標準偏差	平均	標準偏差	平均	標準偏差	平均	標準偏差	平均	標準偏差
L3	3.42	0.60	3.50	0.56	3.49	0.51	3.61	0.49	3.70	0.46
L4	3.74	0.45	3.64	0.48	3.69	0.47	3.68	0.52	3.80	0.41
L5	3.81	0.40	3.83	0.44	3.88	0.33	3.95	0.22		

表6は、4段階の内訳を授業ごとに示したものである。4段階別に見ると、99%を超える児童が、「すすんで聞いた」または「聞こうとした」を選んでおり、児童の英語力や英語の好き嫌いに関係なく、先生や友だちの話す英語を聞こうとする意欲を高めたことがわかる。

表6 質問項目2「すすんで先生や友だちの話聞くことができましたか」の4段階別の結果

		児童数	すすんで聞いた		聞こうとした		あまり聞こうとしなかった		ぜんぜん聞こうとしなかった	
			数	割合	数	割合	数	割合	数	割合
L3	第1時	38	18	47.4%	18	47.4%	2	5.3%	0	0.0%
	第2時	38	20	52.6%	17	44.7%	1	2.6%	0	0.0%
	第3時	41	20	48.8%	21	51.2%	0	0.0%	0	0.0%
	第4時	41	25	61.0%	16	39.0%	0	0.0%	0	0.0%
	第5時	40	28	70.0%	12	30.0%	0	0.0%	0	0.0%
L4	第1時	42	31	73.8%	11	26.2%	0	0.0%	0	0.0%
	第2時	42	27	64.3%	15	35.7%	0	0.0%	0	0.0%
	第3時	42	29	69.0%	17	40.5%	0	0.0%	0	0.0%
	第4時	41	29	70.7%	11	26.8%	1	2.4%	0	0.0%
	第5時	40	32	80.0%	8	20.0%	0	0.0%	0	0.0%
L5	第1時	42	34	81.0%	8	19.0%	0	0.0%	0	0.0%
	第2時	41	35	85.4%	5	12.2%	1	2.4%	0	0.0%
	第3時	42	37	88.1%	5	11.9%	0	0.0%	0	0.0%
	第4時	39	37	94.9%	2	5.1%	0	0.0%	0	0.0%
	平均	40.6	28.7	70.5%	11.9	29.3%	0.4	0.9%	0.0	0.0%

(3) 質問項目3「すすんで英語を声に出すことができましたか」

4段階のリカート・スケールを用いて、英語を話そうとする意欲・態度を測定した結果、全14授業の平均が3.54と、質問項目1、2と比べると若干低いものの、依然として高い評価を得た。表7を見ると、初回の授業が2.82と最も低く、最終回の授業が3.78と最も高い値であった。初回授業では、とまどいを感じながらも、回を追うごとに英語を話そうとする児童の割合が増加していったことがわかる。

表7 質問項目3「すすんで英語を声に出すことができましたか」の授業別平均値

	第1時		第2時		第3時		第4時		第5時	
	平均	標準偏差	平均	標準偏差	平均	標準偏差	平均	標準偏差	平均	標準偏差
L3	2.82	0.73	3.29	0.57	3.55	0.55	3.59	0.50	3.55	0.55
L4	3.55	0.50	3.60	0.54	3.48	0.55	3.61	0.54	3.65	0.48
L5	3.76	0.43	3.71	0.46	3.63	0.66	3.78	0.53		

表8は、4段階の内訳を授業ごとに示したものである。授業別平均値で見ると、児童の英語を話そうという意欲が高まっていったと言えるが、表8を見ると最高段階である4「すすんで出せた」を選んだ児童の数が、質問項目1と2（表4、表6を参照）の結果と比べ、大きく減少していることが特徴的である。



表 8 質問項目 3 「すすんで英語を声に出すことができましたか」の 4 段階別の結果

		児童数	すすんで出せた		だいたい出せた		あまり出せなかった		ぜんぜん出せなかった	
			人数	割合	人数	割合	人数	割合	人数	割合
L3	第1時	38	6	15.8%	20	52.6%	11	28.9%	1	2.6%
	第2時	38	13	34.2%	23	60.5%	2	5.3%	0	0.0%
	第3時	42	24	57.1%	17	40.5%	1	2.4%	0	0.0%
	第4時	41	24	58.5%	17	41.5%	0	0.0%	0	0.0%
	第5時	40	23	57.5%	16	40.0%	1	2.5%	0	0.0%
L4	第1時	42	23	54.8%	19	45.2%	0	0.0%	0	0.0%
	第2時	42	26	61.9%	15	35.7%	1	2.4%	0	0.0%
	第3時	42	21	50.0%	20	47.6%	1	2.4%	0	0.0%
	第4時	41	26	63.4%	14	34.1%	1	2.4%	0	0.0%
	第5時	40	26	65.0%	14	35.0%	0	0.0%	0	0.0%
L5	第1時	42	32	76.2%	10	23.8%	0	0.0%	0	0.0%
	第2時	41	29	70.7%	12	29.3%	0	0.0%	0	0.0%
	第3時	41	29	70.7%	10	24.4%	1	2.4%	1	2.4%
	第4時	40	33	82.5%	5	12.5%	2	5.0%	0	0.0%
	平均	40.7	23.9	58.5%	15.1	37.3%	1.5	3.8%	0.1	0.4%

児童の自由記述からわかることは、英語を声に出すことに対する不安が高いことである。しかし、何度も繰り返しを行い、「言える」という自信がつくことで、少しずつ声が出せていった様子が見えてくる。つまり、活動の種類ではなく、日々の繰り返しの中で上達実感を味わわせることが、よりすすんで声に出させるためには必要ということが児童の記述からわかる。

- ・このごろ自分から声を出すようになってきました。英語楽しいです！
- ・さいしょは、少し、はずかしくて、なかなか声を出せなかったけれど、だんだん自分から発言できるようになってきたと思います。
- ・…声もだんだん大きくいえるようになって覚えた時はすごくうれしくて家に帰ってから少し口に出して言ったりしていました。
- ・はじめは、少しはずかしくて、あまり声を出していませんでした。けれど、だんだん慣れてきて、田中先生がやさしく、分かりやすく教えて下さったので、一日一日だんだん声が出てくるようになりました。
- ・だんだんやっていくとわかり、慣れてきて声が最初より大きくなった。
- ・いままでの授業は、英語自信がなくてあまり口に出せなかったけれどなんだかやっている、うちに口にだせるようになりました。

(4) 質問項目 4 「今日の活動はよくわかりましたか」

4段階のリカー・スケールを用いて、その日の活動の理解度を測定した。授業によって活動の数、種類、難度が異なるため、今回の評価においては、各授業の一つ目の活動（各レッスン第1時～第5時まで共通する活動）のデータのみを扱った。結果、全14授業の平均が3.57と高い評価を得た。表9からもわかるように、各レッスンの第1時は新しい学習内容であるため平均は3.45と低く、第4時（平均3.73）、第5時（平均3.78）に進むにつれ、その理解度が上がっていく様子が見えてくる。

表 9 質問項目 4 「今日の活動はよくわかりましたか」の授業別平均値

	第1時		第2時		第3時		第4時		第5時	
	平均	標準偏差	平均	標準偏差	平均	標準偏差	平均	標準偏差	平均	標準偏差
L3	3.18	0.73	3.29	0.61	3.36	0.66	3.63	0.54	3.75	0.44
L4	3.45	0.71	3.43	0.74	3.38	0.73	3.61	0.74	3.80	0.52
L5	3.71	0.55	3.71	0.51	3.76	0.48	3.95	0.22		
平均	3.45		3.48		3.50		3.73		3.78	

表10は、4段階の内訳を授業ごとに示したものである。4段階別に見ても、レッスンの前半の授業では「あまりわからなかった」「ぜんぜんわからなかった」を選択する児童の数が少数ながら存在し、授業を追うごとに、わからないと評価した児童の数が減少していく様子がわかる。

表 10 質問項目4「今日の活動はよくわかりましたか」の4段階別の結果

		児童数	よくわかった		だいたいわかった		あまりわからなかった		ぜんぜんわからなかった	
L3	第1時	38	13	34.2%	20	52.6%	4	10.5%	1	2.6%
	第2時	38	14	36.8%	21	55.3%	3	7.9%	0	0.0%
	第3時	42	19	45.2%	19	45.2%	4	9.5%	0	0.0%
	第4時	41	27	65.9%	13	31.7%	1	2.4%	0	0.0%
	第5時	40	30	75.0%	10	25.0%	0	0.0%	0	0.0%
L4	第1時	42	23	54.8%	16	38.1%	2	4.8%	1	2.4%
	第2時	42	24	57.1%	12	28.6%	6	14.3%	0	0.0%
	第3時	42	22	52.4%	14	33.3%	6	14.3%	0	0.0%
	第4時	41	28	68.3%	9	22.0%	3	7.3%	1	2.4%
	第5時	40	34	85.0%	4	10.0%	2	5.0%	0	0.0%
L5	第1時	42	23	54.8%	18	42.9%	1	2.4%	0	0.0%
	第2時	41	30	73.2%	10	24.4%	1	2.4%	0	0.0%
	第3時	41	33	80.5%	8	19.5%	1	2.4%	0	0.0%
	第4時	40	38	95.0%	2	5.0%	0	0.0%	0	0.0%
	平均	40.7	25.6	62.7%	12.6	31.0%	2.4	5.9%	0.2	0.5%

このように、段階を経て児童の理解が深まったり上達実感が高まったりしていることは、児童の自由記述からもわかる。

- ・今日のじゅぎょうはわからないことがあったけれどさいごらへんでわかることができてたのしかったです。初めて知ったことがいっぱいあっておどろきました。
- ・かるたで遊んでとても楽しかったです。最初、英語がとてもむずしかったけれど、だんだんと分かってきたのもっとがんばりたいです
- ・日付の言い方で、1～3までだいたい言えるようになったのでうれしかった
- ・最近、すすんで声を出すことができた。前より英語の意味が分かった!!
- ・みんなで英語のカルタをしたり、歌に合わせて月の名前を言ったりしたので、ちょっとずつだけれど月の名前を覚えられるようになってきました。英語って楽しいと思いました
- ・誕生日のいいかたが前わからなかったけどだいぶわかった。もうすこし声をだしていきたいと思います。

また、上達実感を味わうことで、次の具体的な学習目標を自ら設定する児童のコメントもみられた。このことは、児童の自立的な学習を促す意味でも重要なことである。

- ・月のカルタをしておもしろかった。5まいとれた。12のうち8ぐらおぼえられた。分からない月もがんばっておぼえる。歌にしたら少しおぼえやすい。
- ・日付の言い方がよくわかったけれど月の名前があまりわからなかったので家でふくしゅうしたいです。
- ・自分の誕生日を言えるようになった。ほかの外国のあいさつをもっと聞きたいです。
- ・自分の日付がすこしわからなかったので、次の時間におぼえたいです。まごころ戦争のやつは少しずつおぼえていきたいです
- ・ぼくは、誕生日の聞き方や、答え方などが上手に書けなかったのできなかったの次は、覚えたいです。けれど月や日付の言い方を覚えたのでよかったです。
- ・誕生日の日にちの数字は、ふつうは、「ワン」の発音なのに、「ファースト」とかとかくしゅな言い方をするというのを初めて知りました。月の名前もほとんど覚ええました。9月～12月までは覚ええました。これからも楽しく覚えていきました。
- ・ぼくは、月の名前などをして、自分や家ぞくのたん生日を英語でいってみたい

て家とかでも今日習った英語を言ってみたいなと思いました。

- ・4月の英語での名前がわかった。これからも別の名前も覚えたいです。英語をもっとたたく話せるようになりたいと思いました。これからもがんばって覚えていきたいです。これからもよろしくおねがいします。

児童の自由記述をみていると、「出来ない経験」というものも、次の学習意欲を育てる上で、重要な役割を果たしていることがわかる。

- ・日付の言い方がよくわかったけど月の名前があまりわからなかったので家でふくしゅうしたいです。
- ・日付の言い方があまりわからなかった。おぼえたいです。
- ・今日はゲームをして、「一輪車」と「オムレツを作る」が言えなかったので今度は言えるようにしたいと思います。ほかにも「バレーボール」の言い方などを知りたいです。
- ・なかなか英語を声に出して言えないけれど、今日のはんの中で話すことができうれしかったです。これからも少しずつ声に出していっぱい覚えたいです。中学校に行くころにはたくさん知っておきたいです。
- ・サウジアラビアのあいさつは最初の方しかわからなかったけれど、これから言えるようになりたいです。
- ・建物などの言い方が分からないのが2, 3個あったので覚えたいです。サイモンセズの活動は楽しかったです
- ・音読活動の時にみんなすらすらいえていたので、ぼくもまけてられないなと思いました。

(5) 質問項目5「音読はよくわかりましたか」

4段階のリカート・スケールを用いて、音読活動に特化した理解度を測定した結果、全12回の実施平均が3.18と、全質問項目の中で最も低い評価となった。

表 11 質問項目5「音読はよくわかりましたか」の授業別平均値

	第1時		第2時		第3時		第4時		第5時	
	平均	標準偏差	平均	標準偏差	平均	標準偏差	平均	標準偏差	平均	標準偏差
L3			3.03	0.61	2.74	0.66	3.33	0.62	3.20	0.61
L4	3.05	0.58	3.02	0.64	2.88	0.82	3.15	0.69	3.13	0.69
L5	3.31	0.81	3.38	0.63	3.67	0.53	3.48	0.72		

本研究において『英語ノート』に関わる各単元の活動は積み上げ式でデザインされているが、音読活動は毎回扱うセンテンスの長さや難度が違うため、比較することはできない。実際、Lesson 5 第3時のように比較的平易で、聞きなれたセンテンスを取り上げた音読活動では、理解度が高くなっていることがわかる。一方、Lesson 3 第3時や、Lesson 4 第3時のように量・質ともに難度が高く、小学校英語活動では聞きなれないセンテンスを取り上げた音読活動は、理解度が低くなっている。

Lesson 5 第3時に扱ったセンテンス	Lesson 3 第3時に扱ったセンテンス
I'm sorry. You're great. Thank you for giving me this great chance.	This comic was very interesting. Goto will be angry. Let's go to Kato's house. You really like reading comics.
Lesson 4 第3時に扱ったセンテンス	
He always studies in the classroom. I can't study that much.	

表12は、4段階の内訳を授業ごとに示した表である。この表からわかるように、最高段階である4「よくわかった」を選択した児童の割合は34%と非常に低く、音読活動を十分理解しながら行った児童が少ないことがわかる。

表 12 質問項目 5 「音読活動はよくわかりましたか」の 4 段階別の結果

		児童数		よくわかった		だいたいわかった		あまりわからなかった		ぜんぜんわからなかった	
L3	第2時	36	7	19.4%	23	63.9%	6	16.7%	0	0.0%	
	第3時	42	4	9.5%	24	57.1%	13	31.0%	1	2.4%	
	第4時	40	16	40.0%	21	52.5%	3	7.5%	0	0.0%	
	第5時	40	12	30.0%	24	60.0%	4	10.0%	0	0.0%	
	第1時	42	7	16.7%	31	73.8%	3	7.1%	1	2.4%	
L4	第2時	42	9	21.4%	25	59.5%	8	19.0%	0	0.0%	
	第3時	40	9	22.5%	19	47.5%	10	25.0%	2	5.0%	
	第4時	41	13	31.7%	21	51.2%	7	17.1%	0	0.0%	
	第5時	40	12	30.0%	21	52.5%	7	17.5%	0	0.0%	
	第1時	42	20	47.6%	17	40.5%	3	7.1%	2	4.8%	
L5	第2時	39	18	46.2%	18	46.2%	3	7.7%	0	0.0%	
	第3時	42	29	69.0%	12	28.6%	1	2.4%	0	0.0%	
	第4時	40	23	57.5%	14	35.0%	2	5.0%	1	2.5%	
			40.5	13.8	34.0%	20.8	51.4%	5.4	13.3%	0.5	1.3%

児童の自由記述においても、音読活動の難しさに関するコメントは数多く見られた。

- ・まごころ戦争が、少しむずかしかったです。
- ・まごころ戦争は、英語で言っているから、あまり意味が分からないけど楽しいです。
- ・今日のまごころ戦争は、かなりながい言葉があったのでむずかしかったです。
- ・まごころ戦争は文が長すぎてよく分からなかった。

一方で、「前回よりも言えた」「大きな声を出せた」「音読の内容がわかった」という児童のコメントがあった。このように、難しいと感じながらもうまく音読できた時の喜びは大きく、下のコメントのように更なる学習意欲につながっていったことがよくわかる。

- ・「まごころ戦争」も英語でだんだん話せるようにしていきたいです。声をもっと大きく出していきたいです。
- ・「まごころ戦争」の発音。今回は楽だった。何回も言っていたら、発音しやすくなるんだなと改めて実感した。
- ・まごころ戦争もだいぶ分かってきて、すこしずつ、英語をおぼえていっていると実感してきました。
- ・最後にやった「まごころ戦争」の発音はちょっと勤しかったけど、みんなで言いながら練習したので、ちょっとだけですがおぼえられるようになったので、とってもうれしかったです。
- ・だいぶにがてだったまごころ戦争なんとか、言えるようになってきた。これからも、もっとがんばりたいと思いました。
- ・まごころ戦争では長かったけれどがんばって言ってみた。
- ・音読活動でほとんど声に出して言えるようになってきたよ！！

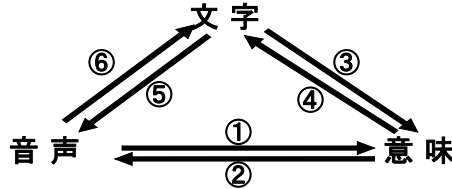
以上のことから、児童の評価と分析結果より明らかとなったことは以下のとおりである。

- ① 1 時間ごとの積み上げ式で単元計画を設計したことにより、毎回の授業で前時の活動内容を繰り返し行えたため、児童は意欲的に発展活動に取り組めた。
- ② 各時の活動は、単なる経験的活動でなく、児童の上達実感を伴う活動となった。
- ③ 音読活動の児童による評価は低かったが、難度の高い学習にチャレンジしたいという意欲と知的好奇心に応える活動、更には中学校での英語科学習への意識や期待をもたせるような、中学校との接続において効果があった。

## 8 文字導入に関する事前（プレ）・事後（ポスト）テストの分析結果

児童の文字導入における効果の検証を行うため、研究協力校2校の児童86名を対象にパソコンを用いた事前・事後テストを実施した。実施されたテストについては、中村（2006）（2008）（注4）などで提案されている多角的語彙習得モデルに基づいて作成された。このモデルでは、図2のように語が意味・音声・文字という3つの素性からなり、これら素性間の対応関係を習得することが語彙習得の一面であると捉えられている。また、図2の①～⑥の対応関係は語彙に関する技能であり、それぞれ個別に習得されるものとされている。

図2 多角的語彙習得の模式図



各技能が意味することは以下のとおりである。

a.	①音声から意味：語の発音を聞いて、その意味がわかる
b.	②意味から音声：意味（実物、絵、写真などのイメージ）を音声化できる
c.	③文字から意味：英語のスペリングを見て、その意味がわかる
d.	④意味から文字：意味（実物、絵、写真など）から英語のスペリングがわかる
e.	⑤文字から音声：語のスペリングを見て、それを音声化できる
f.	⑥音声から文字：語の音声を聞いて、英語のスペリングがわかる

本テストでは、a.～f.すべての技能をパソコンで測定できるソフトウェアを利用した。具体的には2種類のテストがあり、a.（音声→意味）とc.（文字→意味）に関しては、音声を聞いて、スペリングを見て、それぞれに対応する絵を選ぶ形式（3択）とd.（意味→文字）とf.（音声→文字）に関しては、絵を見て、音声を聞いて、それぞれに対応するスペリングを選ぶ形式（3択）である。またb.（意味→音声）とe.（文字→音声）に関しては、絵を見て、スペリングを見て、パソコンにつながれたマイクロフォンに向かって対応する語を発音し、それが正しいかどうかを評定する方式となっている。児童は、時間内ならば何回も繰り返し問題にトライすることができ、結果はすべてパソコン内にCSVファイル形式で記録されることとなっている。したがって、たとえば一つの問題に対して何度も正解（何度も不正解）するということもあり得る。正解数が増し不正解数が減れば、その語に関する習得がすすんでいることを意味する。（注5）

このテストの評定には、株式会社アドバンスト・メディア社が開発した音声認識エンジン「アミヴォイス」が用いられ、本ソフトウェアそのものもアドバンスト・メディア社の協力によって開発されたものである。

### （1）技能別結果

表13は、①～⑥の技能別にテスト結果を示した表である。②と⑤は、すべての児童がすべての単語を正解した場合を100%とし、他は全試行回数のうち正解の占める割合を算出したものである。今回は、事前事後の対応関係が明らかな24名のみを分析対象とし、すべての技能において事前・事後テスト間で伸長が見られた。

表13 多角的語彙習得モデルにおける6技能別のテスト結果

	①音声→意味	②意味→音声	③文字→意味	④意味→文字	⑤文字→音声	⑥音声→文字
pre	71.9%	56.7%	64.1%	58.9%	60.0%	70.1%
post	86.2%	90.0%	74.6%	74.6%	85.8%	79.0%

### （2）単語別結果

技能別の結果を詳しく検証するために、単語別の結果を調べてみた。

表 14 6技能の単語別テスト結果

プレテスト第1	①音声→意味				ポストテスト第1	①音声→意味				伸び率
	○	×	試行回数	○の割合		○	×	試行回数	○の割合	
hospital	33	30	63	52.4%	hospital	43	12	55	78.2%	25.8%
july	44	21	65	67.7%	july	47	5	52	90.4%	22.7%
swim	38	15	53	71.7%	swim	54	6	60	90.0%	18.3%
walk	43	15	58	74.1%	walk	45	5	50	90.0%	15.9%
student	45	28	73	61.6%	student	47	14	61	77.0%	15.4%
teacher	46	11	57	80.7%	teacher	48	2	50	96.0%	15.3%
december	39	13	52	75.0%	december	61	9	70	87.1%	12.1%
festival	34	25	59	57.6%	festival	45	20	65	69.2%	11.6%
shop	53	6	59	89.8%	shop	48	2	50	96.0%	6.2%
music	61	6	67	91.0%	music	49	3	52	94.2%	3.2%
合計	436	170	606	71.9%	合計	487	78	565	86.2%	14.2%

プレテスト第1	②意味→音声				ポストテスト第1	②意味→音声				伸び率
	○	×	試行人数	○の割合		○	×	試行人数	○の割合	
december	8	16	24	33.3%	december	21	3	24	87.5%	54.2%
july	8	16	24	33.3%	july	21	3	24	87.5%	54.2%
hospital	9	15	24	37.5%	hospital	22	2	24	91.7%	54.2%
student	10	14	24	41.7%	student	20	4	24	83.3%	41.7%
swim	17	7	24	70.8%	swim	24	0	24	100.0%	29.2%
music	17	7	24	70.8%	music	23	1	24	95.8%	25.0%
teacher	18	6	24	75.0%	teacher	24	0	24	100.0%	25.0%
walk	16	8	24	66.7%	walk	21	3	24	87.5%	20.8%
festival	13	11	24	54.2%	festival	17	7	24	70.8%	16.7%
shop	20	4	24	83.3%	shop	23	1	24	95.8%	12.5%
合計	136	104	240	56.7%	合計	216	24	240	90.0%	33.3%

プレテスト第1	③文字→意味				ポストテスト第1	③文字→意味				伸び率
	○	×	試行回数	○の割合		○	×	試行回数	○の割合	
hospital	31	26	57	54.4%	hospital	43	9	52	82.7%	28.3%
july	39	21	60	65.0%	july	44	6	50	88.0%	23.0%
shop	43	21	64	67.2%	shop	44	7	51	86.3%	19.1%
festival	37	36	73	50.7%	festival	44	22	66	66.7%	16.0%
december	39	28	67	58.2%	december	45	16	61	73.8%	15.6%
student	34	28	62	54.8%	student	37	19	56	66.1%	11.2%
walk	44	16	60	73.3%	walk	48	11	59	81.4%	8.0%
music	46	19	65	70.8%	music	37	18	55	67.3%	-3.5%
teacher	50	23	73	68.5%	teacher	36	22	58	62.1%	-6.4%
swim	42	9	51	82.4%	swim	44	14	58	75.9%	-6.5%
合計	405	227	632	64.1%	合計	422	144	566	74.6%	10.5%

プレテスト第1	④意味→文字				ポストテスト第1	④意味→文字				伸び率
	○	×	試行回数	○の割合		○	×	試行回数	○の割合	
shop	34	32	66	51.5%	shop	48	10	58	82.8%	31.2%
july	38	30	68	55.9%	july	47	7	54	87.0%	31.2%
walk	29	27	56	51.8%	walk	56	19	75	74.7%	22.9%
hospital	39	25	64	60.9%	hospital	62	14	76	81.6%	20.6%
swim	37	27	64	57.8%	swim	46	13	59	78.0%	20.2%
festival	39	34	73	53.4%	festival	44	17	61	72.1%	18.7%
music	42	20	62	67.7%	music	62	20	82	75.6%	7.9%
december	33	27	60	55.0%	december	42	25	67	62.7%	7.7%
teacher	50	28	78	64.1%	teacher	42	18	60	70.0%	5.9%
student	48	22	70	68.6%	student	48	26	74	64.9%	-3.7%
合計	389	272	661	58.9%	合計	497	169	666	74.6%	15.8%

プレテスト第1	⑤文字→音声				ポストテスト第1	⑤文字→音声				伸び率
	○	×	試行人数	○の割合		○	×	試行人数	○の割合	
july	12	12	24	50.0%	july	24	0	24	100.0%	50.0%
hospital	12	12	24	50.0%	hospital	23	1	24	95.8%	45.8%
swim	12	12	24	50.0%	swim	23	1	24	95.8%	45.8%
student	14	10	24	58.3%	student	22	2	24	91.7%	33.3%
december	12	12	24	50.0%	december	19	5	24	79.2%	29.2%
walk	15	9	24	62.5%	walk	20	4	24	83.3%	20.8%
shop	19	5	24	79.2%	shop	22	2	24	91.7%	12.5%
teacher	15	9	24	62.5%	teacher	17	7	24	70.8%	8.3%
music	17	7	24	70.8%	music	19	5	24	79.2%	8.3%
festival	16	8	24	66.7%	festival	17	7	24	70.8%	4.2%
合計	144	96	240	60.0%	合計	206	34	240	85.8%	25.8%

プレテスト第1	⑥音声→文字				ポストテスト第1	⑥音声→文字				伸び率
	○	×	試行回数	○の割合		○	×	試行回数	○の割合	
teacher	35	16	51	68.6%	teacher	46	3	49	93.9%	25.3%
december	37	18	55	67.3%	december	49	7	56	87.5%	20.2%
music	36	26	62	58.1%	music	38	14	52	73.1%	15.0%
hospital	40	16	56	71.4%	hospital	45	9	54	83.3%	11.9%
swim	41	14	55	74.5%	swim	40	7	47	85.1%	10.6%
walk	40	12	52	76.9%	walk	46	7	53	86.8%	9.9%
july	56	16	72	77.8%	july	44	10	54	81.5%	3.7%
shop	42	10	52	80.8%	shop	50	10	60	83.3%	2.6%
student	38	13	51	74.5%	student	42	14	56	75.0%	0.5%
festival	36	30	66	54.5%	festival	29	33	62	46.8%	-7.8%
合計	401	171	572	70.1%	合計	429	114	543	79.0%	8.9%

技能ごとで多少の差はあるものの、おおむねすべての単語において事前・事後テスト間で伸長が見られた。

### (3) 考察

技能別の結果から、すべての技能において伸長が見られたことから、今回の事前・事後テストにおいては、『英語ノート』に基づいた活動での文字の提示、音読活動及び電子ペンマンシップ活動による効果が、すべての技能に対して見られた、ということになる。これは本研究の効果を示す非常に強い結果であるように思われる。

しかし、伸び方、という点では、いわゆる音読である⑤（文字→音声）の技能のみ、1%水準で有意差が見られなかったことは意外であった。言い換えれば、音読は文字を音声化する技能である⑤そのものよりも、他の語彙技能伸長により有効であるという結果となった。この理由として考えられることの一つに、テストの記録形式の違いがある可能性がある。これについてはデータの記録形式を統一し、被験者数も増やして、さらに検証していく必要があるであろう。

次に単語別の結果を見てみると、単語によって結果にばらつきがあることがわかる。たとえば、同じようなアルファベット数のhospitalとfestivalという語を見てみると、hospitalはすべての技能において伸び率が顕著であるのに対し、festivalの伸び率は非常に低く、技能⑥に関してはマイナスになっている。それぞれ外来語として日本語の中に溶け込みつつある語ではあるが、児童のいわゆる「覚えやすさ」という点では両者に差があることが考えられ、それがどのような要因であるのか、さらにデータを収集して検証する必要があるであろう。

また、これまでの研究で、③（文字→意味）と⑤（文字→音声）の技能習得は、ほぼ同じような形で進むことが言われてきた（注4 中村（2008）参照）。しかし、表14の③（文字→意味）を見てみると、swim, teacher, musicについては、マイナスの伸長であることがわかる。このようなマイナス伸長は⑤には見られない。なぜ③の技能において、このようなマイナス伸長となるような語が生じたのであろうか。ひとつ考えられることに、中村他(in print)（注6）が指摘している、意味を伴わない文字指導（⑤文字→音声、⑥音声→文字）に傾倒しすぎることの危険性がある。しかし、これについても更にデータを積み重ね、検証をしていく必要があるであろう。

以上のことから、本研究での文字導入に関する事前・事後テストの分析結果において明らかとなったことは以下のとおりである。

- ①『英語ノート』に基づいた活動での文字の提示、音読活動及び電子ペンマンシップ活動はすべての語彙技能習得に有効である。
- ②単語の「覚えやすさ」についてはさらに検証する必要がある。
- ③音読指導が「文字から意味」の技能習得にどのような影響があるかについては、さらに検証していく必要がある。

## 9 研究仮説の検証と考察

「7 児童の評価と分析結果」及び「8 文字導入に関する事前・事後テストの分析結果」に加え、ここでは、(1) 学級担任の指導における効果、及び(2) 学習者に見られた効果の2つの観点から4で述べた研究仮説についての検証を行うとともに、本研究のまとめとしての考察を行う。

### (1) 学級担任の指導における効果

本研究の目的のひとつに、小学校外国語活動を学級担任が単独で行うことができる授業モデルの構築がある。そのため、研究協力校の学級担任等とICT教材及び指導法について研究協議を重ね、ICT教材を用いた外国語活動の指導に係るさまざまな課題が取り上げられた。その主なものは次の2点であった。

ア 電子黒板を操作しながら、外国語活動の円滑な授業展開ができるのか  
イ 『英語ノート』に基づく外国語活動をどのように指導していくのか

その課題を改善していくことを目的に、オリジナルICT教材の設計・開発を行い、授業実践を通して指導法の研究及び教材の改善を行ってきた。以下の2点について分析し、効果の検証を行う。

ア 電子黒板を用いた外国語活動の円滑な授業展開

オリジナルICT教材は、各単元の1時間ごとに、積み上げ式でプログラムを設計し、『英語ノート』に基づいたコンテンツを開発した。また、児童生徒の興味・関心が反復学習により減退することなく持続できるように、静止画や動画及び文字を取り入れたオリジナルのコンテンツを加え、活動内容に変化を持たせた。実際にこの教材を用いて検証授業を行った直後の研究協議において、「次に何をするのか混乱することなく、電子黒板に提示される教材の指示通りに授業をすることができた」「コンピュータに触ることさえ苦手であったが、そんな自分にでも使えるようになった」という感想が指導を行った学級担任から複数寄せられた。このことから、授業展開がプログラムされているオリジナルICT教材の操作を進めることにより、『英語ノート』を用いた外国語活動の授業展開への不安や負担が軽減されたのではないかと考えられる。また、検証授業を始めた当初は、1時間の活動でたくさんのアクティビティを盛り込みすぎではないかという意見があった。しかし、オリジナルICT教材を用いることで、テンポ良く進めることができ、児童の興味を持続させることができた。

電子黒板のタッチパネル操作による授業は、常時、児童の様子を見ながら進めることができる点で有効であったと言える。英語のモデル音声を提示することに関しても、学級担任自らが正確な発音等を気にすることなく、児童の理解の様子をとらえながら、必要と判断する場面で必要な回数だけ提示できるという点で、個々の児童をよく理解した学級担任ならではの指導が行えた。また、児童も電子黒板にタッチし、容易に音声が出せるので、活動中に発音がわからない場合など、適時確認ができた。電子黒板上で活動内容を提示することにより、教師が児童とともに視聴しながら、繰り返し英語に触れることができた。

イ 『英語ノート』に基づく外国語活動の指導のあり方

オリジナルICT教材にALT役のスミス先生を登場させ、進行や活動の指示を行うように設計・開発したことは、「児童とともに英語を学ぶ学習者」という学級担任の姿勢を無理なく自然に演出するのに有効であった。このことは、「教師自身が自信のない英語の発音部分が出たときに、スミス先生に聞いてみようというスタイルで授業を進めることができる」という学級担任の意見があったことから明らかである。

これは、実際のALTとのティーム・ティーチングの場面に近い環境で活動が進められるとともに、英語のモデル音声を適時提示でき、学級担任の指導に係る負担軽減につながっていることを示している。また、このことは、指導者が児童とともに学びながら授業をつくっていくという雰囲気を作り出す効果もあると言える。児童のふり返りカードには「スミス先生が来てくれた」「スミス先生の授業だった」「スミス先生のできることをわかってよかった」等という記述が見られた。スミス先生の存在は、児童にとっても、予想以上に自然なかたちで受け入れられ、学級担任とスミス先生に教えてもらうという感覚を得られたと考える。

単独で外国語活動の指導を行ってきた学級担任が、検証授業をふり返り、「新たに始まる小学校外国語活動では、どのように指導していくかイメージを作れた。」と述べている。このことから、学級担任が初めて『英語ノート』を用いた指導を行



うにあたっては、オリジナルICT教材には、ガイド的な効果があると言える。また、「児童とともに学ぶ姿勢でよいのだという考えに至るまでには、教師自身が受けてきた英語の授業のスタイルや、教えなければならないという教師の思い込みを変えること、ICT教材を使うことに慣れるという、さまざまな殻を破っていく必要がある」という意見も出た。今後、ICT教材を使った授業が拡大利用されることを認識し、教師自身が取組に躊躇したり、限界を設けたりすることなく、児童とともに取り組んでみるという姿勢が必要であると考えられる。

## (2) 学習者に見られた効果

ICT教材を用いた外国語活動の導入時に、教材に登場するALT役のスミス先生の紹介、線や文字を書いたりできる電子黒板機能の紹介、画面タッチによる動画と音声の提示、音読活動の場面の紹介等、今後の外国語活動の様子を児童に説明した。どの児童も、初めて見る電子黒板とICT教材に大変興味や期待を示すとともに、驚いた様子を見せていた。児童のふり返りカードには、「電子黒板がおもしろかった」「びっくりした」「こんな授業だったら英語が楽しくなりそう」「早く使ってみたい」といった感想が書かれていた。また、授業参観した協力校の先生方の授業記録には、「絵と文字を見ながら英語の音声が出てくることは、いつもテレビ等で画像と音声により情報を活用することが当然となっている環境で育った児童にとって、音声を中心とした外国語活動での学習効果は大きいと予測できる」といった内容の感想が多くあった。一方で、オリジナルICT教材の内容について、「流れる英語のスピードが速いのではないか」「提示する英語の量が多いのではないか」「文字を取り扱っていると子どもに負担にならないだろうか」「英語は難しくてわからないという印象を与えてしまうのではないか」といった感想もあった。

このような感想や意見及び検証資料を参考にしながら、外国語活動への児童の興味・関心を持続し期待に応えられたか、以下の3点について分析し、効果の検証を行う。

### ア ICT教材を用いた新しい外国語活動への児童の対応

『英語ノート』の言語材料は、音声とともにイラストや文字を提示して取り扱った。また、オリジナル音読教材についても、ターゲットとなる表現をキーセンテンスとして文字とともに音声や画像を提示するなど、児童の心理的な負担に配慮した。指導においては、「聞こえる音や聞いたことがある音を探してみよう」「聞こえた音をまねてみよう」といった支援の言葉をかけ、児童が外国語の音声や表現にどのように対応していけばよいのか、学級担任が手本を示した。英語の意味をそのまま日本語に訳すことを避け、児童に推測させる際に聞き取れていそうな音声を問いかけながら「気づき」を促し、児童全員の理解へとつなげていった。このように「児童とともに学ぶ学習者のモデル」として学級担任が支援し活動を進めることにより、児童は外国語活動の学習スタイルに慣れ、少しずつ音声をまねていけるようになった。英語の音声が少しずつとらえられるようになってくると、「少しずつ言えるようになってきた」「大きな声で言えるようになった」「楽しかったから、すすんで声を出せた」「英語が身に付いてきた気がする」等の学習成果への喜びを表す感想が、ふり返りカードに多く書かれるようになった。また、もっと英語に触れていきたいという欲求から電子黒板にタッチして使ってみたいという児童が増え、活発に活動する姿が見られ、主体的に活動に参加できたと考える。研究協議では、「画面をタッチするだけで、子どもが自分でも音声を確認できる」「容易に何回でも練習ができる」「プログラムの中のALT役であるスミス先生が自然に受け入れられている」といった感想が出された。このことから、ICT教材は、その利点が活かされ、外国語活動への児童の興味・関心を持続し期待に応えられているということが明らかとなった。また、授業展開がプログラムされていることにより、テンポ良く授業を進

められるため、児童は学習へ集中していたことも評価された。

#### イ 文字導入の効果

検証授業開始時には、音読活動等で提示した文字の多さに、驚きや不安を抱く児童がいた。しかし、文字に親しむ活動を取り入れていく中で、児童のふり返りカードや教師の授業記録から、絵や記号と同様に文字も学習の補助となることがわかってきた。

チャンツや音読活動を、文字を提示せずに音声のみで行った場合、児童はとまどったり活動しづらいと訴える場合があった。そこで次の活動の際には、音声とともに文字も提示した。その結果、児童はよりスムーズに活動に取り組んだ。このことから、児童にとって文字は音声を認識したり、発話したりするタイミングを計る際に、重要な役割を果たしていることが明らかとなった。前時で習った建物の名前を口頭練習する際に文字を提示すると、児童は読もうとする姿勢を見せた。児童からは「習ったローマ字の方法で読んでみた」等という意見も聞かれ、文字を提示することにより、視覚的効果が作用し、英語音声をとらえていくのに役立ったと言える。

友だちと誕生日を尋ね合う活動では、相手から聞いた誕生月の綴りをまねて『英語ノート』に書いている児童もいた。また、「月名を言えるようになったから次は書き方も勉強したい」という感想がふり返りカードに書かれるなど、児童の文字への興味・関心の高まりが見られた。

その他、児童から、授業で取り扱った単語や表現以外のものを知りたいという要望があった。それに応えて、例えば季節名などを文字とともに紹介したり、教室内に掲示をした。このような児童の要望が毎回増えていったことから、いっそう英語学習への興味・関心が高まったと考える。

児童は、ふり返りカードに、「習ったことを中学校で活かしたい」「文字をもっと書きたい」などと記入していた。このように文字を扱うことで、小学校高学年児童の知的好奇心に対応でき、また児童自らが英語を学習しようとする意欲の育成につながったと考える。文字を取り入れた活動を通じ、文字に触れることが、音声を中心とした指導の補助となり、児童自らが英語を読もうとする意欲の育成や中学校1年生からの文字に関する学習への負担軽減につながると考える。

#### ウ コミュニケーション能力の素地の育成

外国語活動の目標について、学習指導要領解説外国語活動編には、次のように示されている。

<p>外国語活動の目標は次の三つの柱から成り立っている。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>①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。</li><li>②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。</li><li>③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。</li></ul> <p>以上の三つの柱を踏まえた活動を統合的に体験することで、中・高等学校等における外国語科の学習につながるコミュニケーション能力の素地をつくらうとするものである。(※10)</p>
--

本研究での検証授業を通して、この目標の実現状況を以下に分析し、効果の検証を行う。

#### (ア) 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

各時の過程「挨拶」において、『英語ノート』5年生試作版 Lesson 1「世界の『こんにちは』を知ろう」の教材に基づき、「世界の挨拶」の活動を ICT 教材に組み入れた。この活動では、挨拶の音声とともに国旗や地図で国の位置を示した

り、その国の生活や文化について児童が知っていることを発表させたり、指導者が解説を加えたりして、英語圏以外の国々についての理解を図った。その後、取り扱った挨拶を複数の友だちとペアになり、仕草を含めて体験させた。児童は、授業以外でも、友だち同士でそれらの挨拶を使っていたり、「世界の挨拶は楽しい」とふり返しカードに感想を書いたりするなど、英語以外の言語への興味・関心を高めたと考える。また、「世界の行事」については、どのような行事であるか、その背景などを話すと、「知らなかったことがわかってうれしい」「いろいろな知識が身に付いてうれしかった」といった感想が見られた。このことから、世界のさまざまな文化について活動の中で紹介することにより、楽しみながら理解を深められたと考える。

(イ) 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

学級担任が単独で行う授業であっても、ICT教材を用いることにより、ALTとのチーム・ティーチングに近い環境で活動を行うことができた。まず、ALT役のスミス先生による活動の指示や説明を児童とともに理解し、学級担任が実際に手本を見せ、児童の活動へとつなげた。このような円滑な授業展開により、自然なコミュニケーション活動を実現することができた。

児童のふり返しカードには「電子黒板の授業は楽しい、他の授業より発言できて良かった」「みんなの前に出てやってみると、発表しているうちに恥ずかしさもなくなってきた、前でやりたいと思い、楽しいと思った」といった感想が見られた。また、児童はスミス先生の説明を集中して聞き、理解しようとしていた。これらのことから、児童は電子黒板上のキャラクターであると分かっているにもかかわらずスミス先生をごく自然に受け入れるとともに、児童同士のコミュニケーション活動に積極的に取り組めたと考える。

(ウ) 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

ICT教材を活用した授業では、簡単な操作で英語の音声モデルを繰り返し提示できる。ICT教材を用いた学習を数回経験した児童は、その学習スタイルに慣れ、流れてくる音声をとらえ、まねていく言語習得のスタイルを身につけていった。このことは、電子黒板を用いた外国語活動において最も学習効果の見られた点であり、研究協議の中で「音を何回も聞いて練習ができることで、発音も良くなってきた」という感想からも明らかである。

電子黒板上には『英語ノート』と同じイラスト等の視覚教材を大きく提示できる。さらに、動画を提示することで、例えば、道案内の活動において方向や動作を音声とともに動きを伴って具体的に理解させることができる。このように、聴覚教材に加え、映像（静止画・動画）や文字などの視覚教材を提示することにより、外国語の音声や基本的な表現に、より慣れ親しませる場面を設定することができた。

検証授業全体をふり返し、児童は「友だちと英語を言い合うのが楽しかった」「今日みたいな活動をまたやりたい」「友だちと協力し合うゲームが楽しかった」「友だちのことが知れてよかった」のように、発表等、クラス全員の前で行う活動を通して、友だちとのコミュニケーションを楽しんでいる様子がうかがえた。また児童は、「大人になって外国に行ったとき、使えればいいな」「外国の人に道を教えてあげたい」「聞いた英語のように話せるようになりたい」等の今後の英語学習への期待や意欲をふり返しカードに書いていた。こういった期待や意欲は、コミュニケーション能力を伸ばす豊かな素地を育むことにつながると考える。

「中学校の英語を楽しくスタートできそう」「少しの英語だったけれど、中学生に

一步近づいた！と思った」という感想からうかがえる児童の達成感は、中学校以降の外国語科学習への興味や意欲，さらには英語を使う自信を持つことにつながっていくものと考えられる。

以上のことから，本研究において設計開発した ICT 教材を活用した外国語活動の検証授業は，概ね良好であったと評価できるとともに研究仮説が実証されたと考える。

音声，画像などの学習要素がすべて1つとなり，児童の様子を見ながら手元で操作し，電子黒板どおりに授業を進めればよいということは，テンポよい円滑な授業運営につながったと考える。また，授業進行や活動の指示を行う ALT 役のスミス先生をプログラムに組み入れたことは，学級担任が「児童とともに英語を学ぶ学習者」という立場で児童の補助役に回れるとともに，発音面の不安の軽減につながったと考える。一方で，電子黒板の使い方を理解・練習する必要があるため，それに時間を割き，結果として準備の負担を劇的に軽減するには至らないとの意見もあった。しかし，電子黒板の使用については操作に慣れているかどうかが大きく関わるため，回を重ねるごとにその負担は自然と軽減されることが予測される。

教材内容については，特に『英語ノート』の活動を支援するパートに関わる学習においては，復習と発展を組み合わせながら，学習内容を積み上げていく形式で単元毎の授業展開を図ったことが，児童の自己評価における上達実感向上に反映された。また，指導者側にも児童の言語面（「語彙・表現力」「リスニング能力」），情意面（「英語学習に対する積極的な態度」「英語学習に対する興味・関心」「異文化に対する興味・関心」）の両面の向上に役立つと評価された。特に各時の導入に行った「世界の挨拶」は，児童の評価も高く，普段からさまざまな挨拶を言い合う光景がみられたと報告されるなど，異文化への興味・関心を高めただけでなく，実際に使ってみたり，友だちとコミュニケーションしたりする力を育む助けとなったと考えられる。

他教科（道徳）との連携や文字導入については，文字の提示や音読及び電子ペンマンシップ活動を組み入れたことで，英語の音声や基本的な表現に慣れ親しむことに関して一定の効果が見られた。しかし，学習量が増えたことにより，充分消化しきれないまま先に進まなければならない状況があったり，児童が単語をなぞり書きする際，黒板が上手く反応しないことがあったりするなど，電子黒板の改良が望まれるとともに，児童の更なる学習意欲につながる学習内容を精査し，児童にとってよりなじみのある教材の検討が必要である。

## 謝辞

本研究を行うにあたり，京都外国語大学 石川保茂 教授，岐阜市立女子短期大学 中村典生 准教授には，教材開発や検証にご尽力いただくとともに研究の方向性や関連する研究等について多数のご助言やご示唆をいただきました。検証授業実施においては，3市町教育委員会並びに研究協力校の皆様には，多大のご協力とご理解をいただきました。また，永井一次 氏並びに河野亜紀 氏には，石川教授の研究支援者として教材開発に係る技術提供をいただきました。ここに記して，深く感謝いたします。

〈引用文献〉

- ※ 1 文部科学省「小学校の英語教育に関する意識調査 結果の概要」(2004)
- ※ 2 文部科学省 中央教育審議会答申  
教育内容に関する主な改善事項(6)「小学校段階における外国語活動」より抜粋(2008)
- ※ 3 文部科学省『小学校学習指導要領』p.108 第4章 第3 2 (1)イ(2008)
- ※ 4 文部科学省『小学校学習指導要領』p.108 第4章 第3 1 (4)(2008)
- ※ 5 文部科学省『小学校学習指導要領』p.108 第4章 第3 1 (7)(2008)
- ※ 6 文部科学省『小学校学習指導要領解説 外国語活動編』p.7(2008)

〈参考文献〉

- ・文部省『小学校学習指導要領』(1998)
- ・文部科学省『中央教育審議会外国語専門部会報告』(2006)
- ・藤井弘之『陰山メソッド 英語への挑戦』小学館(2006)
- ・文部科学省『中央教育審議会初等中等教育分科会教育課程部会議事録・配付資料』(2007)
- ・文部科学省「平成19年度小学校英語活動実施状況調査結果概要」(2007)
- ・文部科学省『小学校学習指導要領』(2008)
- ・文部科学省『英語ノート 試作版』(第5学年, 第6学年)(2008)
- ・文部科学省『英語ノート 指導資料』(第5学年, 第6学年)(2008)
- ・東洋館出版社編集部編『小学校新学習指導要領ポイント総整理』東洋館出版社(2008)
- ・直山木綿子「これからの小学校英語活動をどう進めるか」『新しい学習指導要領』金子書房(2008)
- ・和歌山県教育委員会『平成19年度小学校における英語活動等国际理解活動推進事業 研究報告書』(2008)
- ・榎本博「小学校における英語指導ー中学校英語との接続を考えた指導の在り方ー」『平成19年度和歌山県教育センター学びの丘研修員研究集録(第33集)』(2008)

<注釈>

- 注 1 Benesse教育研究開発センター(2007)『第1回小学校英語に関する基本調査(教員調査)』
- 注 2 玉井健「シャドーイングの背景理論と評価法」『シャドーイングの応用研究』日本時事英語学会関西支部 同時通訳論研究分科会 pp.1-15(1998)
- 注 3 久米昭元「Oral English へのアプローチ “Parallel Reading”の多元的効果ー」『南山大学アカデミア』p.30, pp.159-174(1981)  
宮崎操「シャドーイングの有効性ーリスニングとスピーチ能力育成に関して」『LET 関西支部研究集録』p.8, pp.69-78(2000)  
染谷泰正「プロソディーセンス強化訓練の効果に関するアクションリサーチ」『通訳理論研究』p.14, pp.4-21(1998)
- 注 4 中村典生「小学校英語への文字導入についての考察」『言葉の絆』(卯城祐司・太田一昭・太田聡滝沢直宏・田中伸一・西田光一・山田英二編) pp.587-601 開拓社(2006)  
中村典生・林田宏一「語彙アンケートから見た日本・韓国の小学生の語彙習得の傾向」『小学校英語教育学会紀要』第8号 pp.89-96(2008)
- 注 5 今回は音声認識を利用する②(意味→音声)と⑤(文字→音声)のテストについては、記録の形式が違っている。②と⑤以外については、問題にチャレンジした回数分の正解、不正解がファイル上に記録されているが、②と⑤のテストは、正解の回数しか記録されていない。したがって、②と⑤は正解か不正解の二者択一を基にして、それ以外は正解数、不正解数の和を基にして数値を算出している。
- 注 6 中村典生・末松綾・林田宏一(in print)「小学校英語における文字指導とその課題ー英語ノート(試作版)の内容を踏まえてー」『小学校英語教育学会紀要』第9号