

I 外国語・外国語活動 研究テーマ

自分の考えや気持ちを伝えたいという強い思いをもって、外国語を用いたコミュニケーション能力を高めようとする子どもを育む学び

II 研究の重点

伝えたいという強い思いをもつコミュニケーションの実現に向けて、自らの学びのものを働かせながら学びをデザインしていくための手立て

III 3年次の成果と課題

1 成果

- (1) 相手に伝えようとする強い思いをもち、子どもが使いたい表現や方法を選択・決定しながら、成功体験を積み重ねることのできる活動の工夫

3年「ALPHABET」では、文字の形や音に関する子どもの気付きを「アルファベットのたからもの」とした。そしてそれを見つけるためのゲームを、子ども自身が考えた。子どもに学びの選択・決定権をもたせたことにより、子どもが夢中になって取り組み、個の学びと協働的な学びが子どもの欲するタイミングで生まれることにつながった。そして、アルファベットを用いた様々な活動の場を設定し、文字を用いてゲームや製作など体験的な活動を行うことによって、アルファベットに対する認識を新たに獲得したり、そこで気付いたことを友達に伝えたりするなど、自らが学びを発信しながら他者とかかわり合い、学び合う姿へと発展した。

4年「What do you want?」では、これまでに学んだ表現に触れるゲームを設定したことで、発話量の確保がされていた。それと同時にゲームを通して、基本的な語句や表現に慣れ親しみ、予定にはない表現に触れることで、「学びのものをさし」を働かせて新たな学びを得ることにつながった。「学びのものをさし」の更新が見られた活動であると言える。

このことから、様々な学びのスタイルを選択・決定していく学習方法は、個人のペースや興味に応じて学習を進めることができ、子どもの主体性を引き出すことにつながると言える。そしてその活動を通して、自分の考えや気持ちを相手に伝えることができたという成功体験が、学ぶ意欲を高め新たな語彙の獲得につながっていくものと考えられる。

- (2) モデル提示や他者との関わりを通して、必要な表現の幅を広げていくための学びのスタイルの構築

ICT機器を活用し、音声を確認することのできる場を設け、活動と組み合わせたことは、語彙をインプットする手立てとして有効であった。学習用タブレット端末を使用して、MAP上に配置された学習内容にアクセスすることで、chantや歌、やり取りのモデルを見たり聞いたりすることができるようにした。教師のデモンストレーションやデジタル教材を使用する以外のモデル提示の方法として、新しい学びのスタイルを構築することができた。この学びの手法は、「いつでも」「どこでも」「何度でも」自分の必要に合わせて使用することができるという点で、子どもの自主的な学びを支えるのに効果的であったと言える。さらに、教室の中だけで学びを終わらせるのではなく、留学生やハワイの小学校との交流といった他教科との関連を図ることで、他者とのつながりを意識したコミュニケーションを行うことができた。また、同じ役割を常に繰り返すのではなく、問題を出す側や店員役など様々な立場でのコミュニケーションに取り組むことは、その場で考えながらやり取りを続ける必要感を生むことにつながっていた。

このことから、ICT機器を用いた自己選択型のモデル提示は、自分の必要なタイミングでモデルを確認したりインプットしたりするツールとなり得た。また、活動における他者との関わりを場を意識的に設定することで、単なる言葉をやり取りするだけではなく、互いに学びを深め合ったり、新しい気付きや必要感を生み出したりすることにつながるものと考えられる。

- 2 課題 教師の意図的な場の設定と子どもの気付きへの価値付け

子どもが自分で自由に遊んでいるように実感する背景で、教師が目的や場面、状況を準備し、知らず知らずのうちに子どもが外国語に慣れ親しんでいるという状態を意図的に作り上げることで、よりねらいに近づくことができるのではないかと。一方で、自分で選択するからこそ、個人の活動の嗜好が色濃くなるため、協働的に学ぶまでにはさらなる工夫や改善が必要である。子どもにとって「想定外」の出来事を教師が仕掛けることで、活動の中に疑問や驚き、困る状況が生み出され、それによって新しいことを習得する必要が生まれる。スムーズに活動を進められる状況とうまく事が進まない状況をどちらも作り出すことで、新しい「学びのものをさし」を生み出したり、更新したりすることにつながると考える。子どもが自分の「学びのものをさし」を働かせ、新たな気付きを手にした時に、それを「学びのものをさし」の更新であると子ども自身が実感できるような教師のタイムリーな価値付けの場をどのように設けていくのが今後の課題である。