

# 湊江小学校 外国語・外国語活動研究通信

第4号

令和2年10月

秋の気配もいよいよ濃くなってまいりました。先生方におかれましてはますますご健勝のこととお慶び申し上げます。さて、今年度4回目の研究授業を石井 伸樹教諭が行いました。体育館での授業を経て、ランチルームにて研究協議、指導講評を行いました。授業で用いた活動、振り返りカードの活用、評価等について活発な意見交流が行われました。指導講評では、外部講師により具体的にご指導いただき、研究を深めました。

## 研究主題

関わり合い、学びを広げ、深める児童の育成

～思いを豊かに表現できる授業づくりを通して～

授業者:4年1組 担任 石井 伸樹 教諭  
単元名:Unit 5 Do you have a pen? (2/4)  
指導講評:外部講師  
〈授業の様子・板書〉



協議会では、研究経過報告と石井教諭の自評があり、本時についての協議へと続きました。

### 〈研究経過報告〉

4年生はわかるようになりたいという思いをもつ児童が多く、外国語の学習を楽しみにしている。9月から児童によるスモールトークを始めてきた。既習表現を使いながら、繰り返しの表現を使うように指導してきた。授業始めの5分間で活動している。

#### ・振り返りカードの活用

振り返りカードを毎時間確認し、めあてに正対した振り返りを行うこと事ができたか確認しながら授業を進めていった。自己評価の低い児童やめあてに正対していない振り返りを書いている児童には声掛けを行い、児童の意欲や意識を高めた。

#### ・エンドプロダクトの提示、言語活動

単元の始めにエンドプロダクトを提示し、どんな力をつけたいか児童が見通しをもてるようにした。身近な人に文房具セットを作り、紹介するために、尋ねたり答えたり伝えたりすることができるよう表現に繰り返し慣れ親しませるよう活動の工夫を行った。

### 〈授業者自評〉

- ・振り返りカードを見て、慣れ親しみができていると感じる児童が多かった。
- ・児童が本時のめあてを掴み、外国語に慣れ親しみ、もっと言いたいと思っていたのは良かった。
- ・児童にデモンストレーションをやってもらうタイミングがもっと早い方が効果的に行うことができたように思った。

### 〈研究協議〉 ◎良かった点 △課題点 □質問

- ◎なかまを探そうゲームのワークシートが筆箱型になっていたのも、特別感をもつことができて良かった。
- ◎教師がオールイングリッシュを実践していたのが良かった。チャンツや発問など、率先して英語を使っていた。
- ◎2時間目なのに、すでに **Do you have ~?** の表現が定着していた。
- ◎活動の中で何度も何度も **Do you have ~?** の表現を繰り返す言うことができていた。また、言い間違えた児童もいたが、何度もやり直しができるゲームだったので、正しい表現が身につく授業の流れが良かった。

▲振り返りの「完璧にできる」は、何を指すのか分かりにくかった。何がどこまでできるかを児童に意識させることで正しく自己評価できるのではない。

▲なかまを探せゲームでは、会話をする人が見つからない児童がいた。活動時間が長かったようであった。

▲キーワード・ゲームでは、教師が話す速度が速すぎたのではないかと。言えない児童にとっては、ゆっくり言えるようにした方がいい。また、単語などを担任が発音していたことが多かったがTAをもっと活用すべきだと思う。

□カードディスティニー・ゲームの時間が少し長かったように感じた。リスニングなどの学習活動をはさむことで、時間の余剰がなく、活動がだらけなのではないか。

→前半の流れがスムーズすぎたため、活動時間を長めに取るようになった。児童にデモンストレーションを見せるタイミングはもっと早い方がよかった。

□ゲームの際の児童の距離感が気になった。児童同士がコミュニケーションを取る際には、十分なソーシャルディスタンスを意識するべきである。

→児童への声掛けはしていたが、十分な交流をさせたかったため、このような活動にした。密になりそうな児童がいたら声掛けをした。

## 〈指導・講評〉

### ◎授業について

・振り返りカードについて

一人の児童がstaplerとrulerの発音が、難しかったと振り返っていた。個々の発音を全体で確認すると良い。

・児童期という耳からの吸収が早いとき、正しい発音に触れさせることが大切である。英語の音を聞かせるときには、静かにさせて注意深く聞かせることで、英語特有の音や響きの面白さを意識させることができる。

・昨今の状況では、ソーシャルディスタンスを取るために、本来の活動を部分的に縮小して行ったり、移動する児童と移動しない児童を指定させたりすることで、児童同士の距離感を保つ工夫が必要である。

・活動の順番や内容は適切であった。児童自身に筆箱の中身を選ばせると発音が難しい単語を避ける可能性があるため、指定した文房具を使う活動にすることで、教師が意図した単語に慣れ親しむことができた。

・インフォメーションギャップタスクが生かされた授業であった。情報を埋めなければいけない活動は、児童の活発な活動を期待できる有効なしかけである。

## 〈学力定着推進課 統括指導主事より 研究協議会終了後、C4th個人連絡にていただきました〉

### 1 時間が余ってしまった理由について

授業が早く進んでしまう時は、子どもに発問を投げかけ、「思考」させていない時ではないか。

キーワード・ゲームは語彙に注意が向くが、聞いたことを真似して「言う」活動が中心である。少なりリピート的な活動が多かったように感じた。

一方、カードディスティニー・ゲームのルール説明は、モデルを示しながら英語で行ったため、児童は「何を言っているのか」「どうしたらよいのか」を考えながら聞いていた。だからこそ、「Rule, OK?」という問いに、「OK.」と嬉しそうに元気よく答えていた。児童が「思考」する発問や活動、展開の工夫は外国語(活動)だけでなく、どの教科でも大切である。また、全ての活動に必要なというわけではないが、カードディスティニー・ゲームが終わった後、そのまま次の「仲間を探せ!」に移ったが、授業や単元のゴールに確実に向かうために、1つの活動が終わったら「できたこと」「よかったこと」を簡単に振り返り、価値づけることも良いと思う。児童は「できるようになったこと」「求められていること」を「自覚」とともに、価値づけられることで意欲を高め、積極的に次の活動へ取り組むことができる。

### 2 「仲間を探せ!」について

#### (1) 児童モデルの共有

協議会で話が合った通り、目的や方法が不十分だったかもしれない。良いモデルの共有だとしても、児童が再現するのは簡単ではない。おおむね児童は Do you have ~? Yes, I do./No, I don't.は言えていた。一方で、「え?何だった?」、(No, I don't.と言われて)「まただー」、「本当?」などと自然に言っていた。このあたりの日本語を拾い、アドバイザーと英語で再現して示し、「工夫して話してみようか」と「考えさせる」ことも、「思考・判断・表現」につながる。

相手のことをよく知るために、自分のことをよりよく伝えるために「工夫」することは、高学年で急にできることではなく、低学年から発達の段階に応じて、少しずつ取り入れて素地を形成する必要がある。

しかし、授業者が担任している児童のことを一生懸命考えた結果、あの形式で授業を行ったのならば良いと思う。児童のことを一番わかっているのは担任なので、信念をもって決断し、実行したことは価値があると感じた。

#### (2) 時間が余ってしまったとき

もし時間が余ってしまった場合、本時で学んだことを自覚させ、活用させるのが良い。今日は何ができるようになったかなど尋ねたら Do you have ~? が言えると答えるかもしれない。それはどんな時に使うかな、学校では?家では?と尋ねたら、児童は考えて話すかもしれない。Do you have a dog? (犬を飼っているか尋ねる) Do you have 宿題? などもあるかもしれない。英語で言えなくても、言葉が使われる「場面」を考えることは、言語習得の過程から考えても重要である。