

プロジェクト型外国語活動における インプット増強のためのカリキュラムの提案

—自立学習喚起のための音声指導のあり方—

兵庫県／西宮市立高木小学校 教諭 東野 裕子

概要

平成23年度より小学校の第5・6学年に導入される「外国語活動」では、小学生という発達段階を考慮した体験的な活動を通して、内容は「総合的な学習の時間」で育成すべき「生きる力」を共通項としながらも、言語教育の枠組みの中での「コミュニケーション能力の素地」の育成が目的である。そこでは、与えられた（あるいは、見つけた）課題に対して児童自らがゴールを決定し、そのゴールまでのプロセスにおいて、グループ学習や協同の学び体験を通して、主体的かつ創造的な学びが成立する。この種の特徴を持つ課題解決型の活動を「プロジェクト型外国語活動」と呼ぶ。

本研究では、このプロジェクト型外国語活動により、児童が、時間の経過に伴い、より意欲的に活動に取り組むことができたことを「振り返りシート」を時系列に調査し、コミュニケーションに対する積極的な態度の変化を観察した。また、到達すべきゴールが明確であることにより、学習が必然的になされ、自ら英語表現を練習し、発表の段階まで意欲的に取り組んだ結果、プロジェクトで扱った英語表現が自然と定着したことを明らかにした。

1 はじめに

2008年3月に学習指導要領の告示により外国語活動が創設され、第5・6学年で2009年～2010年には年間0～35時間を学校裁量で決定し、2011年には年間35時間が必修化される。外国語活動の目標は「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、積極的にコミュニケーションを図ろうとする

態度の育成を図り、外国語の音声や基本的な表現に慣れ親しませながら、コミュニケーション能力の素地を養う」（文部科学省、2008a）ことであり、聞くこと・話すことなどの音声を中心とした活動が進められる。また、学級担任や外国語活動を担当する教師が指導計画を作成し、学級担任が中心の授業が展開されることとなる。

しかしながら、全国の小学校の現状としては、学級担任全員に向けての研修やALTや英語の堪能な人材の派遣や開拓、教材の開発^(注1)などの条件整備が不十分であることは小学校教員を対象とした調査などから明らかである（文部科学省、2008b）。このような状況の中で、小学生という発達段階の児童に適した活動・カリキュラムを明らかにし、そのカリキュラムにおいて、児童が意欲的に練習に励み、学級担任が単独で指導できるような学習システムの開発が急務である。

2 小学校外国語活動で求められる活動

2.1 児童の発達段階に合った学習活動の必要性（指導の個別化と学習の個性化）

教科や総合的な学習を進めていく上で、「指導の個別化」と「学習の個性化」を同時平行的に考えていく必要がある。前者は、教師が指導にあたり個々の児童の到達度を知り、それぞれに合った支援をしていくことであり、後者は、学習方法が違ったり課題や目標が共通であっても、児童の興味や関心に応じて児童のニーズや実態に合った学習をさせていく

ことである。児童の具体的なゴールを知り、興味や能力、ニーズ、発達段階に合った活動を考えていかなければならない。

2.2 プログラム型とプロジェクト型外国語活動

小学校の国語や社会などの「教科」では、『小学校学習指導要領』によって明確に目標や内容が示され、これに沿って作られた教科書が使用されている。「総合的な学習の時間」のような領域においては、教科のように使用が定められた教科書はなく、学校独自に環境などをテーマに、例えば、「身近な環境について調べよう！」という活動を実施する場合、20時間程度の時間をまとめ取りして1つの単元として授業内容を設定することになる。この種の活動では、児童が見つけた課題を自ら解決し、必要な活動を選択、決定していく過程で、必然的に主体的・創造的な学びが生まれてくる。グループ活動などを中心として協同の学びを体験することが可能となるのである。この課題解決の過程では児童が中心となり、教師はあくまでも支援者の立場で児童とともに学びを作り上げていくが、このような学びは、総合的な学習の時間のみならず、教科でも小学校では普通に行われてきたことである。

自ら課題を見つけ、自らゴールを設定しゴールに到達するまで、さまざまな活動を体験していく学習方法は、いわば「プロジェクト^(注2)」であり、このプロジェクトを集積し配列したものを「プロジェクト型カリキュラム」と呼ぶことにする(東野・高島, 2007, 高島・東野, 2007)。したがって、この活動形態を外国語活動に援用し、外国語に特化したものを「プロジェクト型外国語活動」と呼ぶことができる。これは基本的に、総合的な学習と同じように、教師の支援を得ながら児童が主体的に取り組む活動となる。

プロジェクト型外国語活動の特徴をまとめると以下の4点になる^(注3)。

- (1) 一方的に活動を決定したり、学習内容を与えたりするのではなく、教師は支援者となり、児童とともに作り上げていく活動である。
- (2) 活動に、与えられた(あるいは見つけた)解決すべき課題(タスク)があり、この課題(タスク)を解決する過程の中で、児童は自ら必要な活動を選択し決定していくため、必然的に主体的・

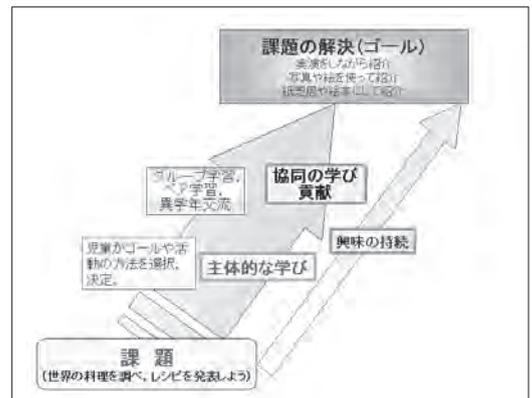
創造的な学びが生まれる。

- (3) グループ学習、ペア学習、異学年交流などを通して、児童は協同の学びを体験する。
- (4) 英語を使って課題を解決するという活動のゴールがあることで、児童は明確な目的意識を持ち、活動を進め、活動への興味の持続が可能となる。

このような特徴を持つ外国語活動の流れを第5学年の「世界の料理を調べ、料理のレシピを作ろう」というプロジェクトを例に表すと図1になる。ここでは、「世界の料理を調べ、レシピを発表する」という課題を解決するために、児童自身がグループで調べたい国を選び、その国の風土や気候、料理の特徴などを調べる。その中から該当する国を象徴するような料理のレシピを簡単な英語で紹介することになる。取り上げる国や料理を選び、それを「写真や絵を使って紹介する」、「実演をしながら紹介する」、「紙芝居や絵本に表して紹介する」など、どのような方法で発表するなどの具体的なゴールは児童自身が決めていくのである。このプロセスで児童は、ゴールに向けて主体的に活動にかかわり、話し合いなどのグループ学習や英語表現の練習などのペア学習、発表場面で異学年交流を通して、協同の学びを体験していく。教師からの一方的な指示に従うのではなく、児童は自分たちで決めたゴールに向けて活動するため、必然的に児童の学習の関心が高まるだけでなく、興味も持続するのである。

このようなことから、プロジェクト型外国語活動は、学習指導要領に合致し、小学校という発達段階に合っていると考えられる。

▶ 図1：プロジェクト型外国語活動の流れ



「プロジェクト型外国語活動」に対して、1時間、あるいは、2時間程度で「あいさつ・自己紹介」や「クリスマス」などのテーマを設定し、内容を活動前にあらかじめ細かく定めて授業を行う授業形態がある。この種の活動は、普通に多くの小学校で実践されている形態であると思われる。おおよそ1～2時間単位の単発的な活動や技能（スキル）面の伸張をより重視し、英語に慣れ親しませ学習したことを言わせてみる目的で、指導内容と活動をすべて細部まで事前にプログラム化し、進めていくことが多い。授業を始める前に、教師によってすでに授業手順や内容がプログラムとして細かく定まっており、児童はこのプログラムに従って活動することになる。これを外国語に特化した場合には、「プログラム型外国語活動」と呼ぶことができ、このような授業内容を6学年分配列したものが「プログラム型カリキュラム」である（東野・高島, 2007）。このプログラム型活動の特徴は、以下のようにまとめることができる。

- (i) 教師主導による授業の流れが基本であり、授業内容はあらかじめ準備され、基本的に、児童はその指示に従って活動を行う。
- (ii) 1時間、あるいは2時間ごとに、色、天気などのテーマやトピックがあり、1時間（45分）の授業が、あいさつ、歌、トピックに関する表現、その表現を使ったゲームというように、飽きさせないためにも細かなステップに分割されている。
- (iii) 目標を英語が話せる（使う）こととしているが、活動は個人による練習が多用され、表現がパターン化しており、発話と言うよりは、発音練習している場合がある。
- (iv) 歌やゲーム的な要素が多い活動であるため、低学年では興味を持ち、楽しく活動できる。（高島・東野, 2007）

このプログラム型カリキュラムは教師が授業の主導権を持っており、児童が立ち止まって考えたり、選択、決定したり、協同作業をする機会や場面は少なく、児童が主体となり、創造的な活動を進めていくことは困難である。また、このカリキュラムで年間35時間、第5・6学年を通して70時間の授業は教師1人の力量にかかっており、児童の関心を高め、興味を持続させることは極めて難しいと考えられ

る。

しかし注意しなくてはならないことは、プログラム型の活動とプロジェクトの活動が相反するものではなく、よりよいプロジェクトは、しっかりとしたプログラム型の活動を踏まえて可能となるのである。「～を言ってみよう、～の練習をしてみよう」などの、スキル面の伸張に重きを置くプログラム型は、プロジェクトを効果的・効率的に進めていく際の基盤を作る重要な役割を果たすのである。つまり、プロジェクトの基礎の部分にプログラム型の活動が存在する。プログラムの手法を使って、定型表現の練習や歌・ゲーム・クイズなどを用いてプロジェクトに必要な英語表現に慣れ親しませておくことで、より発展的な、あるいは、より複雑なプロジェクトが可能となる。この意味で、プログラム型の活動は、プロジェクトの一部に包括されることになる。

本研究は、このプロジェクト型外国語活動の授業で以下の目的のための検証を行う。

3 研究の概要

3.1 研究の目的

本研究は、プロジェクト型外国語活動を行うことで、活動の目的が明確となるために、児童がより意欲的に活動に取り組むことができることを検証する。また、児童が必然性を持って自ら英語表現を練習し、発表の段階まで意欲的に取り組むことにより、結果的にプロジェクトで使った英語表現の定着度が比較的良好であることを明らかにする。

3.2 本研究の理論的背景

本研究の理論的背景としては、第二言語習得研究で最も注目されている「与えられた課題（タスク〈Task〉）」を中心としたカリキュラムによる言語能力の育成を旨とする Task-Based Language Teaching (TBLT) がある。しかし、日本のような英語をコミュニケーションの手段として学習することの動機づけが高くない EFL 環境に加えて、語彙や文法構造を学習していない小学生に英語による自己表現を求めて「タスク」を遂行させることはほぼ不可能である。このため、より現実的な方法は、意味内容の伝達を第一の目標としたタスクを最終的な目的としながらも、絵本などで提供されるモデル・ダイアログを

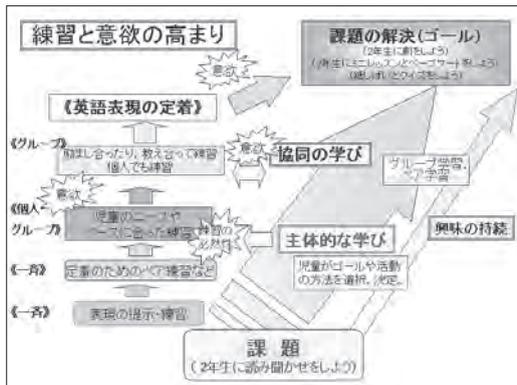
工夫して利用することで小学生にとって可能な言語活動となる「タスクを志向した活動 (Task-Oriented Activity)」^(注4) (高島, 2005) である。この言語教育における「タスクを志向した活動」を小学校段階で具現化したものが、2.2で解説した「プロジェクト」である。

3.3 研究仮説の設定

プロジェクトを行うことで、課題 (目的) が示されるため、児童が、具体的なゴールを設定し、何をすればよいかゴールへの過程が明確となる。そのため、児童が、それぞれの活動に必然性を持つことになり、活動に主体性、創造性が生まれ、児童は意欲的に活動すると考えられる。また、小学校外国語活動はスキルを重視するものではないが、プロジェクトの最終段階で英語を用いて課題を解決するために英語表現の練習は必須である。この練習段階においても、活動にゴールがあり、ゴールへのプロセスが明確であるために必然性を持って意欲的に取り組むと考えられる。自分で練習できる方法を与えることで、一層意欲が増し、結果として、このプロジェクトで使用した英語表現の定着が図られると考えられる。

ここでの児童の自発的な練習とは、再生機やカードを活用することである。図2が示すようにプロジェクトの中で、児童が個人やグループのニーズに合わせて、ゴールへ到達するために再生機を自由に使って練習できる環境を作ることで、児童の意欲につながり、基本表現に加えグループや個人で違った発展表現の練習を効果的に進めることができるようになる考えた。また、英語表現や語彙を絵と文字で表すカードを使うことで、視覚の助けを借りて理

▶ 図2：プロジェクトにおける練習と意欲の高まり



解できる意味と音声結びついてより語彙や表現の定着を図ることができるようになると思われる。

3.4 学習者の背景

本研究対象者は、公立小学校5学年児童35名である。本研究の対象となる児童の状況を明らかにするため、事前に行った児童の年度 (5学年) 当初の外国語活動に対する経験やニーズの調査を報告する。また、プロジェクト型の活動が、児童の意欲を高めるものであることの検証として、5学年1学期のプロジェクト「2年生にオリジナルの絵本を作ってクイズをしよう」の児童の自己評価を紹介する。

3.4.1 児童の年度当初のニーズ分析

新しい活動のためのニーズは、それまでの児童の英語体験と大きくかかわっているはずである。このため学年最初の外国語活動の時間に、まず、第3・4学年での楽しかった活動についてワークシート (資料3) を使って調査し、結果を表1に示す。この調査は昨年までの英語活動を思い出させ、これからどのような活動を望むのかを意識させるためのものでもある。

表1が示しているように、「3・4学年の英語活動で楽しかったことは何ですか」という質問に対して、児童は1・2時間の単発的な活動ではなく、「高木マーケットでお買い物しよう」や「動物絵本を作ろう」などプロジェクト的な単元を挙げている。理由として、「日本語を使わず、友だちとたくさん英語で話せて買い物ができた。(6)」など他者と英語で多くのコミュニケーションが取れたこと、「品物を作るのに協力できた。(6)」、「3年生に買い物の英語を聞かれて教えてあげた。(4)」など友だちや異学年と交流したこと、「自分たちで話を考えた。(7)」、「自分たちで商品を考えて作れた。(3)」など自由度のある活動をしたこと、などが挙げられている。また、数を使ったゲームやフルーツバスケット、フォニックスなども少数ではあるが、「楽しかったこと」として挙げているが、理由が書かれていなかったり、「ゲームが楽しかった」など、そのゲームや活動そのものが楽しいとしている。

これを踏まえて、資料3を用いて、5学年ではどんな活動を望んでいるか児童のニーズを調査し、この結果を表2に示している。

■ 表1：第3・4学年の英語活動で楽しかったこと（対象児童35名）

Q1 3・4学年の英語活動で楽しかったことは何ですか ^(注5) 。理由も書きましょう。		
楽しかった活動	人数	楽しかった理由(人数)
① 高木マーケットでお買い物しよう ^(注6) (4年)	35	日本語を使わず、友だちとたくさん英語で話せて買い物ができる。(6) 品物を作るのに協力できた。(6) 3年生に買い物の英語を聞かれて教えてあげた。(4) 3年生と一緒に買い物ができる。(4) 物の名前を英語で覚えた。(3) 自分たちで商品を考えて作れた。(3) 休み時間もずっと品物を作ったり練習をしたりできた。(3) たくさんの商品を作ったので、作ったり買ったりするときにみんなでコミュニケーションが取れた。(1) たくさんのお客さんが来てくれて英語で話げできた。(1) いろいろなものを作ったり売ったりできた。(1) いろいろなお店があって楽しかった。(1) 欲しいもののリクエストをして買えた。(1) 図工と英語と一緒にしていたようだった。(1)
② 動物絵本を作ろう(英語絵本 <i>Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?</i>)	15	自分たちで話を考えた。(7) 動物の名前や鳴き声などを英語で何と言うかわかった。(2) 新しい動物を英語で何と言うかデイビッド先生に聞いた。(2) 動物を当てるゲームができた。(1) 自分で動物や色を決めて英語で言うことができた。(1) 動物に色をぬることができた。(1) 絵本作りができた。(1)
③ 高木マーケットでお買い物しよう(3年)	14	4年生の友だちと一緒に品物を作った。(4) 買い物に連れていってもらった。(一緒に買い物をした)。(4) 4年生に英語で何というかわからないときに教えてもらった。(4) 英語を使って買い物ができる。(1) 何円とか何をかうか英語で言えた。(1)
④ どんな顔があるかな?(ふくわらい)	4	右や左が英語で言えた。
⑤ 色・形で遊ぼう(英語絵本 <i>COLOR ZOO</i>)	4	色や動物を当てるゲームができた。
⑥ 数でビンゴゲームをしよう	3	
⑦ フルーツバスケット	2	
⑧ フォニックス(アルファベット)	2	A～Zまで覚えられた。 順番に言っていくのがおもしろい。

■表2：第5学年でしてみたい外国語活動(対象児童35名)

Q2 5年生の外国語活動でしたいことは何ですか ^(注7) 。 なるべく、くわしく、わかりやすく書いてください。	
したいこと	人数
① 絵本作り, 絵本を使った活動	12
② 高木マーケットのような買い物	9
③ すごろくのようなゲームを作ってみたい	4
④ 調べたことを英語で発表	3
④ 英語でスピーチ	3
④ 英語劇	3
⑦ 英語のカルタ作り	2
⑧ コミュニケーションが多くできる活動	1
⑧ 5年らしい英語を使った活動	1
⑧ 世界の地名	1
⑧ 日常会話	1
⑧ 歌	1
⑧ フルーツバスケット	1

表2が示す児童が「外国語活動でしたいこと」は、3・4学年での活動の影響を受けており、表1のQ1で3・4学年で最も楽しかったと答えた活動を再度挙げている児童もいた。理由を見ると、プロジェクト名としては同じであっても、活動内容は、「もっと難しい英語を使う」、「力を合わせて商品を作ったり練習したりする」など、第3・4学年でしたことをより発展させた活動やグループで協力したいと希望している児童がいることが明らかとなった。また、新たな活動としては、「すごろく作り」、「カルタ作り」、「英語劇」などいずれも、目的がはっきりとした課題解決的な活動をしたいと考えているのも特徴的である。ここでもプロジェクト的な活動をしたいと答えている児童が多数であり、まず授業内容の観点からは、プロジェクト型外国語活動を進めていくことは児童のニーズからも妥当であると言える。

では、児童の授業に対する姿勢はどのようなものであるのか。

3.4.2 プロジェクト型外国語活動における研究対象者の意欲

児童の意欲の観点から、1学期に実践したプロジェクト「2年生にオリジナルの絵本を作ってクイズをしよう」の概要と自己評価を検討する。このプ

ロジェクトは、英語絵本 *Whose Nose and Toes?* を参考に「絵本を作って2年生にクイズをする」という課題を設定し、その課題解決に向けて児童がグループでどんな絵本にするか、どんな発表をするか、どんなクイズを出すかなど具体的なゴールを決めて活動していく内容である。プロジェクトの目標と単元構想を表3に示す。

■表3：「2年生にオリジナルの絵本を作ってクイズをしよう」の単元目標と単元構想

2年生にオリジナルの絵本を作ってクイズをしよう(全8時間)	
単元構想	① <i>Whose Nose and Toes?</i> の絵本を聞こう。(2時間) 『英語ノート1』Enjoy 3 を含む ② クイズを作り、絵本にまとめよう。(4時間) 『英語ノート1』L.6 クイズ大会をしようの一部を行う ③ 2年生に絵本を使ってクイズをしよう。(2時間)
単元目標	<input type="checkbox"/> グループで協力して、意欲的にクイズを作り絵本に仕上げる。 (関心・意欲・態度) <input type="checkbox"/> お話のおもしろさや英語のリズムの楽しさを味わい、発表やクイズを通して2年生との英語でのやりとりを楽しむ。 (コミュニケーションの力) <input type="checkbox"/> <i>Whose Nose and Toes?</i> に使われている表現を知る。 (言語に関する気付き・知識)

単元構想①では、*Whose Nose and Toes?* の絵本の読み聞かせを聞き、5学年の児童自身が絵本の話を楽しむ。ALTなどに発音してもらって英語表現を練習する。また、『英語ノート』のEnjoy 3の‘Head, Shoulders, Knees and Toes’の歌を使って体の部位の言い方を定着させる。単元構想②では、児童は、グループ活動で絵本の内容、登場する動物、クイズの出し方、発表の仕方などを話し合っ決めて、絵本の作成、発表の練習をする。ここでは、クイズの一表現として、“What’s this?”を『英語ノート』6課の「クイズ大会をしよう」を使って練習する。単元構想③では、単元構想②で作成したオリジナルの絵本を使い、2年生に向けて発表し、2年生との交流を図る構成となっている。

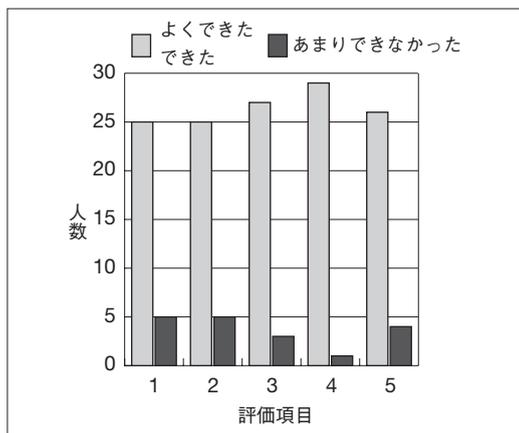
それぞれの活動後には自己評価をさせたが、本研究の授業と同じ形式（資料1参照）で、5つの評価項目で4段階を行った。

単元構想②の活動（2年生に向けての練習）終了後の児童の自己評価を集計・集約したものを表4に示す。これを棒グラフに置き換えると図3のようになる。

■ 表4：単元構想②の練習後の自己評価結果（対象：公立小学校5学年児童30人^(注8)）

評価項目	よくできた できた	あまりでき なかった
1. 友だちと話し合いや、やりとりができた。	25	5
2. 班で協力して活動できた。	25	5
3. 課題や活動について考えた。	27	3
4. 英語について新しく知った。	29	1
5. 楽しく、進んで活動できた。	26	4

▶ 図3：単元構想②の練習後の自己評価結果（対象：公立小学校5学年児童30人）



評価項目1～5までのいずれについても「よくできた」、「できた」を合わせると、すべての項目で25名を超え、自己評価が高く、活動に満足している児童が多いと言える。特に、評価項目4「英語について新しく知った」では、ほぼすべての児童が肯定的に回答しており、高学年では、新しいことを知りたいという知的好奇心が高く、活動で満足感を持ったことがうかがえる。評価項目3「課題や活動について考えた」についても、外国語活動には、考える時間があることを児童が意識している兆候が見られる。

児童の感想からは、「班のみんなで協力してでき

たし、班のみんなが言えるようになったのがよかった」、「他の班がわかりやすく作っていたので、自分の班も工夫して班で協力してがんばります」、「2年生に聞かせてあげるまでには、もっと練習して上手になりたいです」など、2年生への発表という最終的な活動への意欲や他のグループのよい点に気付いたり、グループで協力するなどの協同の学びを体験できたことが現れている。

児童の自己評価と感想から、プロジェクト型の活動が、児童の求めていることに合致し、活動に対する興味や意欲を持続させ、児童自身が活動に達成感を感じていることがわかる。

4 研究の方法

4.1 研究の流れと方法

第5・6学年の年間カリキュラムを、「絵本を題材としたプロジェクト」（絵本型プロジェクト）、「紹介・案内を題材とするプロジェクト」（発信・発表型プロジェクト）、「相互交流を目的とするプロジェクト」（相互交流型プロジェクト）で構成し立案する^(注9)。とりわけ、相互交流型プロジェクトのうち「ボードゲームを作って遊ぼう！」に絞って本研究を行う^(注10)。

本プロジェクトの目標と単元構想と言語材料を、表5に示す。

単元構想の「①ボードゲームに使う英語表現を知り、練習しよう」では、ALTによる新しい表現の導入後、一斉指導の中でALTや担任に続いて練習する。その後、隣同士でペアになり練習を行う。

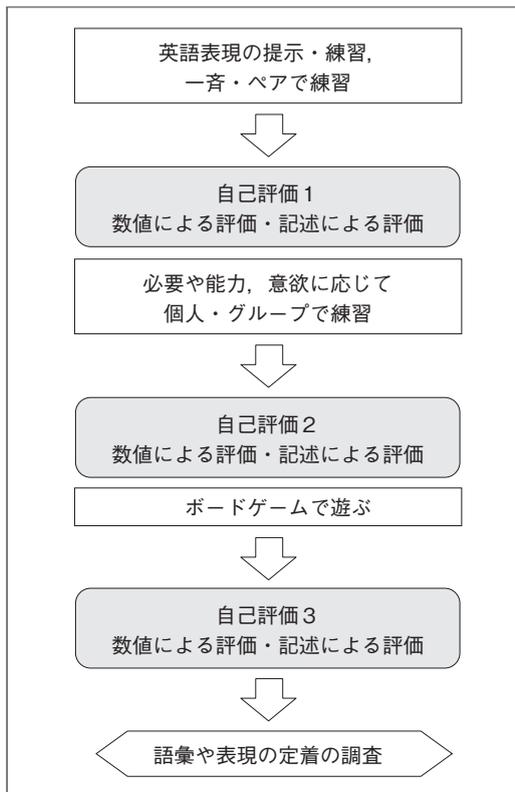
次に、単元構想の「②ボードゲームを作ろう」では、ボードゲームをグループで話し合って作ると同時に、グループで英語に関する練習計画を立て、自分たちでCDデッキを操作したり、カードを使いゲームをしたりしながら練習できる場面を設定する。必要に応じてグループで使える再生機（CDデッキ、カセットデッキ）やプロジェクトで使う語彙を絵と文字で表したカードを自由に使わせ、それぞれのペースに合わせて練習させ、定着を図る。ここでは、基本表現は児童全員に、発展的な英語表現は各グループや各個人が必要に応じて取り入れ練習する。

最後の単元構想「③ボードゲームをしよう」では、

■表5：「ボードゲームを作って遊ぼう！」の単元構想、単元目標、言語材料など

ボードゲームを使って遊ぼう！（全8時間 ^(注11) ）	
単元構想	①ボードゲームに使う英語表現を知り、練習しよう（1時間） ②ボードゲームを作ろう（5時間） ③ボードゲームをしよう（2時間）
単元目標	○今まで習った英語を駆使して、グループで協力して、ボードゲームを作り、ボードゲームの中で英語でのやりとりを楽しむ。（コミュニケーションの力） ○意欲的に工夫して楽しいボードゲームを作ろうとする。（関心・意欲・態度） ○ボードゲームに使われる新しい表現を知る。（言語に関する気付き・知識）
使用する言語材料	《内容にかかわる表現》 What's your name? My name is ~. What color do you like? I like ~.（色の言い方） What sport do you like? I like ~.（スポーツの名前） What fruit do you like? I like ~.（フルーツの名前） What food do you like? I like ~.（食べ物の名前） Do you like ~? How many? 数字（1～100, 200～900） sing, jump, stand up, etc. 月の言い方、曜日の言い方、動物の名前、ジャンケンの言い方 《コマの動きにかかわるもの》 スタート、ゴール、1回休み、スタート（～）へもどる、～へ進む、（3つ）もどる、（3つ）進む

▶図4：調査の流れ



自分たちの作ったボードゲームを使い自由に遊び、友だちのグループのものも使って遊び、お互いに評価し合う。

プロジェクト型活動と練習の効果について、情意面ではそれぞれの活動後の自己評価を中心に探る。個別に自分の必要に応じて練習したことが、どの程度児童の達成感や満足感、今後の意欲につながるかを調査する。また、語彙や表現については、プロジェクトが終了してから3週間後、プロジェクトに使った単語や表現がどの程度定着しているかを調査する。自己評価、調査の流れを図4に示す。

4.2 自己評価と英語表現に関する調査の内容

自己評価の内容は資料1に示す。「①友だちと話し合いや、やりとりができた」、「②班で協力して活動できた」、「③課題や活動について考えた」、「④英語について新しく知った」、「⑤楽しく、進んで活動できた」の5つの評価項目に対して、「よくできた」、「できた」、「あまりできなかった」、「できなかった」の4段階で評価する数値による評価と、授業に対して自由記述で振り返りをさせ測定する。

語彙や英語表現の理解に関する調査は、資料2に

示す問題用紙を用いて測定する。プロジェクトに使った単語や表現などを聞いての理解度の調査であり、問題数は選択肢法の20問とし、20点満点で点数化する。20問の前半（問題1～10番まで）では、すごろくに使った月、曜日、教科を表す単語（言葉）に関する問題とする。後半（問題11～20番まで）では、すごろくに使った英語表現（疑問文）を聞き日本語で答える問題と聞こえてきた英語表現の意味を日本語で答える形式である。

5 研究の結果

5.1 自己評価

本研究で扱ったプロジェクト「ボードゲームを作って遊ぼう！」の自己評価の結果の集計は、表6～表8に示し、それをグラフ化したものが図5～図7である。

表6と図5は、単元構想①の活動終了後の自己評価の結果である。

■表6：単元構想①の活動終了後の自己評価結果（対象：公立小学校5学年児童35人）

評価項目	よくできた できた	あまりでき なかった
1. 友だちと話し合いや、やりとりができた。	21	14 ^(注12)
2. 班で協力して活動できた。	—	—
3. 課題や活動について考えた。	23	12
4. 英語について新しく知った。	33	2
5. 楽しく、進んで活動できた。	20	15

▶図5：単元構想①の活動終了後の自己評価結果

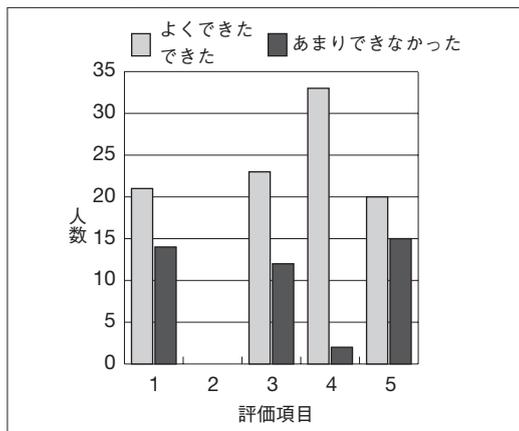


表6の「よくできた・できた」のうち、「よくできた」と答えた児童は、評価項目1で3人、評価項目3で5人、評価項目4で10人、評価項目5で5人である。

表7と図6は、単元構想②の活動終了後の自己評価の結果である。

■表7：単元構想②の活動後の自己評価結果（対象：公立小学校5学年児童35人）

評価項目	よくできた できた	あまりでき なかった
1. 友だちと話し合いや、やりとりができた。	32	3
2. 班で協力して活動できた。	35	0
3. 課題や活動について考えた。	30	5
4. 英語について新しく知った。	30	5
5. 楽しく、進んで活動できた。	35	0

表7の「よくできた・できた」のうち、「よくできた」と答えた児童は、評価項目1で20人、評価項目2で18人、評価項目3で8人、評価項目4で15人、評価項目5で23人である。

▶図6：単元構想②の活動終了後の自己評価結果

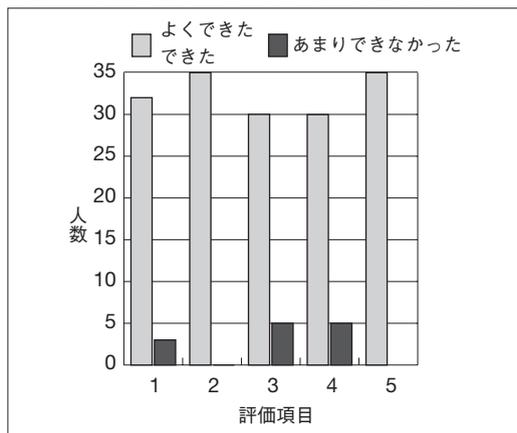


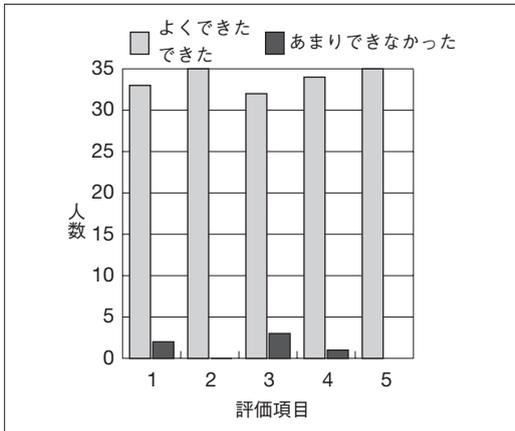
表8と図7は、単元構想③の活動終了後の自己評価の結果である。

表8の「よくできた・できた」のうち、「よくできた」と答えた児童は、評価項目1で24人、評価項目2で23人、評価項目3で22人、評価項目4で25人、評価項目5で25人である。

■表8：単元構想③の活動終了後の自己評価結果 (対象：公立小学校 5 学年児童 35人)

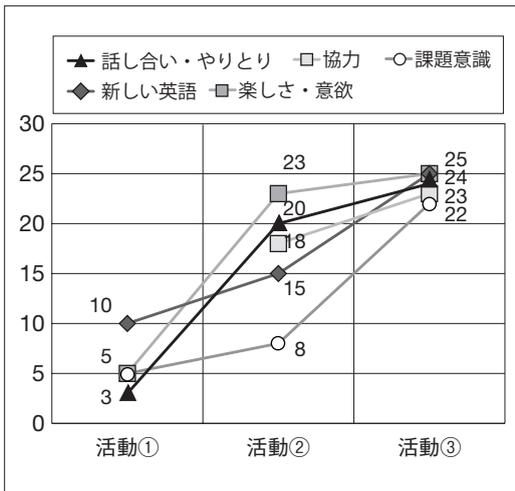
評価項目	よくできた できた	あまりでき なかつた
1. 友だちと話し合いや、やりとりができた。	33	2
2. 班で協力して活動できた。	35	0
3. 課題や活動について考えた。	32	3
4. 英語について新しく知った。	34	1
5. 楽しく、進んで活動できた。	35	0

▶ 図7：単元構想③の活動終了後の自己評価結果



活動全体を通してより積極的な回答が圧倒的に多くなっている。そこで、上に示した3回の自己評価の「よくできた」と評価したものに絞って、比較したものを図8に示す。

▶ 図8：自己評価「よくできた」の比較



5.2 語彙・英語表現に関する調査

英語表現の定着に関する調査の結果は、問題20問の全体の結果を表9に示す。

■表9：調査1・2の点数(20問)

得点(点)	20	19	18	17	16	15	14
人数(人)	29	1	1	1	1	1	1

また、表9の20問を語彙に関する10問と英語表現に関する10問に分け、語彙(言葉)に関する10問の調査結果を表10、英語表現に関する10問の調査結果は表11に示す。

■表10：調査1(単語など10問)

得点(点)	10	9	8
人数(人)	32	1	2

■表11：調査2(英語表現10問)

得点(点)	10	9	8	7	6	4
人数(人)	29	2	1	1	1	1

6 考察

結果から得られた考察を次の2点にまとめて述べる。

(1) 児童の意欲を高めたプロジェクト型外国語活動

時系列としてとった自己評価3回の結果より、どの評価項目においても「よくできた」、「できた」と評価する児童が多く高い評価が得られた。このことから、プロジェクトの導入時から、プロジェクトの最後まで意欲を持って活動に取り組んだことがわかる。これは、プロジェクト型の活動では、最初に課題が示され、活動の目的が明確であるために最初から最後まで意欲的に活動に取り組めたと結論づけることができる。

このように児童が意欲的に取り組んだプロジェクトの中で、練習方法に関する児童の意識の変化を見るために、学級担任教師やALTが提示した表現を一斉指導の中で練習した後の自己評価結果である表6と、児童が自主的に自分のペースで練習できた自己評価結果である表7を取り上げて比べた。表7で示す結果の方が、表6に示す結果より高くなってい

る。「よくできた」と評価した児童の数の変化に着目した(5.1 図8参照)。そこでは、児童が特に、評価項目「1 友だちとやりとりができた」で「よくできた」と評価した児童は3人から20人に、「5 楽しく活動できた」で「よくできた」と評価した児童は、5人から23人に増えている。この変化から、主体的な練習は、創造的な活動でない練習の場面であっても、意欲を持って取り組むことができ、コミュニケーションの基本である友だちとのやりとりができたと感じたり、教師にさせられている活動ではなく、自分たちで計画し、自ら活動しているために楽しいと感じていると考えられる。グループで励まし合ったり教え合ったりするなど、共に活動すること、練習が、個人のペースや必要に応じて進められたこと、また、練習の成果としてできるようになった(言えるようになった)という実感を持つことができる、などから自己評価が高くなったと考えられる。

また、図8が示すとおり、どの評価項目においても、プロジェクトの導入時にとった活動①の自己評価よりプロジェクト終了後の自己評価の方が「よくできた」と答えている児童が増えており、プロジェクトを進める中で活動の達成感や満足感がより増していったと考えられる。

(2) プロジェクト型外国語活動における効果的な練習方法

語彙と英語表現の結果について考察する。表9～11が示すように、聞いてわかるという一面的な評価ではあるが、「ボードゲームを作って遊ぼう!」で使った語彙について、ほとんどの児童が認知していることがわかった。英語表現についても、表現を聞いて何を意味しているのか理解できている児童が多いことがわかった。

課題を与え(あるいは見つけ)、ゴールを自分たちで決め、そのゴールに向けて活動できるプロジェクト型の活動を実施していくことは、児童が意欲的に取り組むために重要であり、小学生の発達段階に合致していると考えられるが、この活動の流れは、同時に英語表現を練習する必然性を持たせることにもなる。児童が必然性を持ったときに、児童が自分自身でコントロールできる練習方法や練習場面を設定し、十分な時間を保障することで、練習への意欲を喚起、持続し、この練習によって英語表現の定着

を図ることができると考えられる。また、年間35時間という限られた授業時間の中で、児童の意欲を喚起し、必要感を持たせ、自ら練習したくなるような学習環境を準備することは、効率的に練習を進めるためにも重要なことである。

外国語活動において活動を意欲的に進め、英語表現を定着していくためには、活動の進め方とともに練習のあり方も重要な鍵であると考えられる。

7 まとめ

新学習指導要領においては、「児童の生きる力をはぐくむことを目指し、創意工夫を生かした特色ある教育活動を展開する中で、基礎的・基本的な知識及び、技能を確実に習得させ、これらを活用して課題を解決するために必要な思考力、判断力、表現力その他の能力をはぐくむとともに、主体的に学習に取り組む態度」の育成が求められている(文部科学省,2008a)。課題を解決すること、主体的に学習に取り組むことなどが求められていることからプロジェクト型の外国語活動は、学習指導要領の趣旨に合致していると言える。

また、「基礎的・基本的な知識・技能」を習得した上で「思考力・判断力・表現力を育成」し活用・探求をすることの重要性も語られている。このことを踏まえれば、授業の中でも習得と活用のバランスを考える必要があると言える。

これは、外国語活動においても言えることである。「基礎的・基本的な知識や技能の習得」、例えば、基本的な語彙や文法構造の習得のみに重点が置かれると、学習指導要領の外国語活動に示されている目標とは乖離(かいり)し、スキルの学習に陥る可能性がある。

しかし、学習指導要領の外国語活動の目標に示されているような「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」のためには、簡単な表現であってもその場に応じた言語使用ができ、「伝わった」と感じさせることは重要であり、このような活動こそが外国語活動でいう「活用」である。

つまり、児童の意欲を喚起させ、活動に達成感や成就感を味合わせることなしに「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」は難しい。児童の意欲を高め、達成感や成就感を味合わせるプ

プロジェクト型の活動を進めつつ、この活動をよりスムーズに進めていくためには、そこで使う英語表現が抵抗なく使えることが重要であり、常に効率的で意欲の持てる練習方法も考えておく必要がある。

本研究では、時系列に沿って、教師に表現を提示され一斉指導で英語表現を練習した後、自分たちで計画を立て自主的に練習した後、プロジェクト終了後の3回の自己評価の変化と英語表現の定着について見てきた。ここでは、課題を設定することで、活動の目的や学習プロセスが明確であるプロジェクト型外国語活動を進めることが、児童の意欲の面からも英語表現を定着させることから有効であることがわかった。また、児童が英語表現を練習する必要性を持ったときに、授業中のみならず授業外であっ

ても児童が練習したいときに、教師が援助していくことは言うまでもない。同時に音声を自由に聞ける再生機や、児童が友だちと一緒に自由に操作できる語彙カードなどを準備し、児童の自主的な学習を援助できるような学習環境の整備が必要である。

謝 辞

このような研究の機会を与えてくださいました(財)日本英語検定協会のご関係者の皆様、選考委員の先生方、とりわけ、和田稔先生にはご指導いただきまして、厚くお礼申し上げます。また、本研究の計画、実践、執筆に際して、多くの点でご指導いただきました東京外国語大学の高島英幸教授に心よりお礼申し上げます。

注

- (1) 文部科学省の「小学校英語活動実施状況調査結果概要(平成19年度)」および、「平成19年度小学校英語活動実施状況調査 集計結果」によれば、地域の人材を活用した学校の割合は、6学年で14パーセントにすぎず、また、都道府県や市で教材や手引を作成している割合も低い。また、全国40万人を越す小学校教員のうち、市町村が行った研修を受けた者は約36,500人、都道府県が行った研修を受けた者は、9,500人にすぎない。
- (2) 総合的な学習の中で教師と児童がともに作り上げていく単元を、佐藤(1999)も「プロジェクト」と呼んでいる。
- (3) プロジェクト型外国語(英語)活動は、言葉を使って与えられた課題を解決する点で、第二言語習得研究分野における伝達内容に重きを置いた言語活動の「タスク」と共通している。タスクとプロジェクト型外国語(英語)活動の関係についての詳細は、東野・高島(2007)を参照。
- (4) タスクを志向した活動とプロジェクトの関係については、東野・高島(2007)を参照。
- (5) 複数回答あり。
- (6) 2007年度の高木小学校のカリキュラムでは、3・4学年が合同で異学年でグループを作り、「高木マーケットでお買い物しよう」のプロジェクトを行っている。4学年の児童はグループのリーダーとなり、3学年の児童に英語表現を教えるなど異学年交流ができる単元構成になっている。
- (7) 複数回答あり。
- (8) 1学期の在籍数は、34名であるが、プロジェクトを進める上で、4名の児童が前後して欠席したために

- 統計からは削除し、30名の統計としている。なお、自己評価を4段階としているが、「できなかった」と評価した児童はいなかったため、「よくできた・できた」と「あまりできなかった」の2つに分けて集計している。
- (9) カリキュラムは、「絵本型プロジェクト」、「発表・発信型プロジェクト」、「相互交流型プロジェクト」で構成されている。それぞれの型の詳細については、東野・高島(2007)を参照。
- (10) 本論におけるインプットとは、プロジェクトに必要な表現や言語材料をALTが中心に提示したもので、練習部分でALTや学級担任が直接音声を提示したもので、児童の自主的な活動場面でALTの録音を再生したものすべてを指す。スキル面に特化した音声指導は、原則としてALTの役割としている。プロジェクトで使う言語材料や表現をALTが提示すること、表現を練習する際にALTを中心に正しく発音できているかチェックし指導すること、最後にボードゲームを楽しむ場面で児童の発話に対して意図的にフィードバックを行うことなどが含まれる。
- (11) 1時間は、学習指導要領の示す1単位時間を指し、実質の時間は45分である。
- (12) 表6の示す評価結果のうち、評価項目2～5については、評価の4段階のうち、「できなかった」と答えた児童がいなかったため、「あまりできなかった」のみを表示している。評価項目1については、「あまりできなかった」14名の中に4名の「できなかった」と答えた児童を含んでいる。

参考文献 (*は引用文献)

* 文部科学省.(2008a).『小学校学習指導要領』.
 * 文部科学省.(2008b).「平成19年度小学校英語活動実施状況調査集計結果」. http://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/20/03/08031920/002.htm (2009年4月15日取得).
 * 文部科学省.(2008c).「小学校英語活動実施状況調査(平成19年度)」の主な結果概要(小学校) http://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/20/03/08031920/001.htm (2009年4月15日取得)
 * 佐藤学.(1999).「カリキュラム研究と教師研究」安彦忠彦(編著).『新版カリキュラム研究入門』. pp.157-179. 東京: 勁草書房.
 高木小学校.(2009).『平成20年度高木小学校 英語活動実践集』.

高島英幸(編著).(2000).『実践的コミュニケーション能力のための英語のタスク活動と文法指導』. 東京: 大修館書店.
 * 高島英幸.(2005).『文法項目別英語のタスク活動とタスクー34の実践と評価』. 東京: 大修館書店.
 * 高島英幸・東野裕子.(2007).「公立小学校におけるプロジェクト型カリキュラムの展開: プログラムからプロジェクト型英語活動への転換と文字学習(後編)」.『教職研修』9月号. 東京: 教育開発研究所. 94-106.
 * 東野裕子・高島英幸.(2007).『小学校におけるプロジェクト型英語活動の実践と評価』. 東京: 高陵社書店.

資料

資料1: ボードゲームを使って遊ぼう!

ボードゲームを作って遊ぼう!

5年 級

☆ ふりかえりカード

今日の学習をふりかえりましょう。

・ 1~4のうち、あてはまるものに○をつけましょう。
 (4: よくできた 3: できた 2: あまりできなかった 1: できなかった)

1. 友だちと話し合いや、やりとりができた。	4	3	2	1
2. 班で協力して活動できた。	4	3	2	1
3. 課題や活動について考えた。	4	3	2	1
4. 英語について新しく知った。	4	3	2	1
5. 楽しく、進んで活動できた。	4	3	2	1

・ 今日の活動の感想を書きましょう。

資料2: おぼえているかな? ボードゲームに使った英語??

おぼえているかな? ボードゲームに使った英語??

名前()

1. 聞こえてきた教科名に○をつけましょう。

①	国語・社会・算数・理科・音楽・図工・体育・家庭科・英語・総合
②	国語・社会・算数・理科・音楽・図工・体育・家庭科・英語・総合
③	国語・社会・算数・理科・音楽・図工・体育・家庭科・英語・総合
④	国語・社会・算数・理科・音楽・図工・体育・家庭科・英語・総合

2. 聞こえてきた曜日○をつけましょう。

①	日・月・火・水・木・金・土
②	日・月・火・水・木・金・土
③	日・月・火・水・木・金・土

3. 聞こえてきた月の名前○をつけましょう。

①	1月・2月・3月・4月・5月・6月・7月・8月・9月・10月・11月・12月
②	1月・2月・3月・4月・5月・6月・7月・8月・9月・10月・11月・12月
③	1月・2月・3月・4月・5月・6月・7月・8月・9月・10月・11月・12月

4. 単語で質問されます。何を尋ねているのでしょうか。あてはまるものに○をつけましょう。

①	好きな食べ物・好きなスポーツ・好きな教科・好きなゲーム・あなたの年齢・あなたの名前
②	好きな食べ物・好きなスポーツ・好きな教科・好きなゲーム・あなたの年齢・あなたの名前
③	好きな食べ物・好きなスポーツ・好きな教科・好きなゲーム・あなたの年齢・あなたの名前
④	好きな食べ物・好きなスポーツ・好きな教科・好きなゲーム・あなたの年齢・あなたの名前
⑤	好きな食べ物・好きなスポーツ・好きな教科・好きなゲーム・あなたの年齢・あなたの名前

5. すこくくのロマンの動きに関する英語です。聞こえてきた英語が意味するものに○をつけましょう。

①	1回休み・スタートもどる・3つ進む・3つもどる
②	1回休み・スタートもどる・3つ進む・3つもどる
③	1回休み・スタートもどる・3つ進む・3つもどる
④	1回休み・スタートもどる・3つ進む・3つもどる

資料3：外国語活動1



外国語活動1

5年 組

☆ 今までにしてきた英語活動の中で一番楽しかったことは何ですか。理由も書きましょう。

☆ 5年生の外国語活動でしたいことは何ですか。なるべく、くわしく、わかりやすく書いてください。

