

# 小学校外国語活動におけるモジュール型指導の充実

ホール・ジェームズ\*，菅原純也・大森有希子・金子祐輔・佐々木徹・高室敬\*\*

\*岩手大学教育学部，\*\*岩手大学教育学部附属小学校

(平成30年3月2日受理)

## 1. はじめに

昨年度，本研究において以下の成果を上げることができた。

- ①各学年とも，新しい活動に取り組みモジュールタイムの充実を図ることができた。
- ②新教材の絵本を活用し，45分との関連を図ったカリキュラムを開発することができた。
- ③高学年において書くことや読むことの充実を図ることができた。

しかし，課題として以下の2点が確認できた。

- ①開発教材の充実と検証
  - ②カリキュラムマネジメントの観点から，モジュール型の教育課程内の位置づけの再考
- そこで，本プロジェクトでは，昨年度の研究成果を引き継ぎ，効果的なモジュール型学習の指導内容の充実を図ることを目的とする。

具体的には以下の3点を考えている。

- ①基礎となる語彙や語順などの知識の獲得
- ②獲得した知識を用いた創造的に会話を紡ぎ合おうとするコミュニケーション能力の向上を図るタスクの充実

## 2. 方法

### (1) 研究方法

- ①モジュール型の活用法について，先行実践等を踏まえて理論的に研究を進める。
- ②附属小学校での英語タイム(ET)を通じた実践的研究。
- ③附属小学校での英語や英語活動における授業実践。

### (2) 研究計画

- 4月学部とのカンファレンス  
4月～7月 第1期 授業研究(実践と開発)

8月指導内容検討会(振り返り)

10月英語活動講習会(附属小学校)

授業研究会(附属小学校)

9月～12月授業研究(実践と開発)

12月学校公開研究会(附属小学校)

## 3. 結果

### (1) 基礎となる語彙や語順などの知識の獲得について

#### ①研究概要

基礎的な語彙や知識の獲得を目指した指導について，45分型(従来行われている授業スタイル)とモジュール型(2パターン)の3グループの比較による考察を行った。

#### ②学習活動

内容は，文部科学省高学年指導教材「We can Lesson5 My summer vacation.」の中で指導する動詞の過去形を扱った。学習活動は以下の3つを行った。

ア デジタルコンテンツを用いたイラストと単語を見ての発音

イ カードを用いた，現在形から過去形を導き出す活動

ウ 即興的な英語会話での使用

#### ③研究対象

岩手大学教育学部附属小学校6学年児童101名(男子48名 女子53名)

3クラスを前述の学習内容により以下のグループに分けて行った。

ア 45分型では「ア・イ・ウ」を1単位時間で行う。

イ モジュール型①では3日に分けて、「ア」だけを繰り返し指導する

ウ モジュール型②では3日に分けて「ア・イ・ウ」の順番で15分ずつ指導する。

#### ④検証方法

以下の内容でプレテスト・ポストテストを行い学習定着度や意欲面での変化を分析する。

#### テスト内容

##### ア 聞き取りテスト

現在形, 過去形, 間違った発音(規則動詞は不規則動詞のように, 不規則動詞は規則動詞のようにしたもの)の3つから選択するテスト。

##### イ アンケート調査

#### アンケートの内容

- ・今やったテストは解けましたか。
- ・テストの前に行った学習には意欲的に取り組みましたか
- ・わけを教えてください(記述)

#### ⑤使用した単語

単語は、We can で扱う5つに加え、Hi friends 1・2 で用いられている単語から児童の実態に合った、使用頻度の高いと思われるものを選択した。

#### 不規則変化

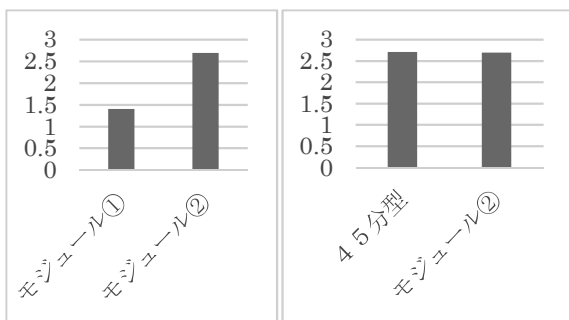
be come eat go know have meet see  
take get up

#### 規則変化

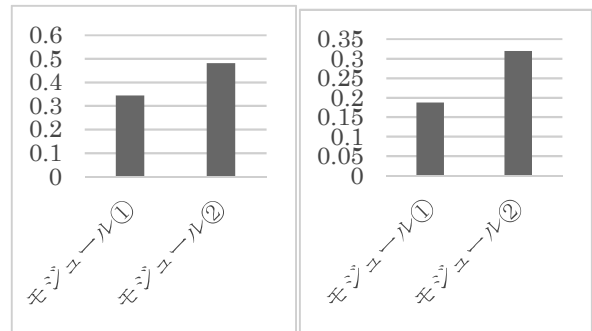
want wait close help like look play  
stay study watch

#### ⑤結果

#### ア 学習形態による定着の比較(平均得点の比較。縦軸はP1P2 平均点の差)



#### イ 学習内容によるモジュール型における意欲の比較 (回答を点数化した平均得点の比較。縦軸はP1P2 平均点の差)



#### テストへの回答状況

#### 学習意欲に対する回答

#### ⑥考察

学習形態による定着の比較では、モジュール①と②では有意な差が見られた。モジュール②と45分型では大きな差は認められなかった。

このことから、同じモジュール型でも学習方法により差が生じることがうかがえる。

具体的には、思考を伴いながらアウトプットする学習方法の方が思考をあまり伴わない繰り返しアウトプットする学習方法より、定着率がよいことがうかがえる。

児童は、思考することにより、既習の知識を整理したり形成したりし、自分の伝えたいことをまとめる。その過程で、新しい語彙を繰り返し頭の中で発音していることで定着が測られていると推察される。

また、学習内容によるモジュール型における意欲の比較では、思考を伴うアウトプットする学習方法の回答への意欲や学びへの意欲が高いことが認められた。これは、毎回異なった内容が行える新鮮さがあるとともに、自分なりの考えを持ちながら自由度のある英語運用の中で、思考し解答をアウトプットしていると推察される。

児童にとって、型にはまった学習方法から、自分なりの表現を思考しながら、自由度のある英語運用の状況でこそ、深い学びが形成されると考えられる。

以下の表は、アンケートの記入についてである。数値の変化の少なかったモジュール①では、回答も一般的なものが多く見られた。

他方、モジュール②の回答では、児童が意欲的に取り組み、英語を楽しみながら表現していることが伺える回答が多く見られた。

モジュール①	
事前	事後
過去形と現在形がまだわからないから 過去形に自信がないから よくわからない 普通に学習で来た 苦手だから 興味がないから とても意欲的だったわけではない	覚えられたから くりかえしやった 積極的に発言できた いつも通り発音できた 英語が分からない いつも通り 練習して覚えられた いうことができた 普通だった

モジュール②	
事前	事後
英語が得意ではなく読めないから 分からないから 難しい 読めない 自信がない	カードを使って楽しく覚えることができた トランプ遊びで区別できた カードゲームが面白かった 楽しく英語に親しめた 楽しくやって覚えることができた。 ルールもわかりやすい 友達と楽しく学習できた 何度かやっているうちに意味が分かってきて覚えることができた。 何周かして、たくさん活動できた

## (2) 獲得した知識を用いた創造的に会話を紡ぎ合おうとするコミュニケーション能力の向上を図るタスクの充実

### ①タスクとは

自由度のある英語運用の中で対象(児童・教師・課題)同士のギャップを埋めようとすることにより、課題解決を目指す活動。

タスクのよさは、課題を解決するために、必然的に話さなければならない状況になっている所である。これは、学んだことを、自由度のある英語運用の中で発揮することや必然性のあるシチュエーションで発揮することなど実社会における英語でのコミュニケーション場面と同等の活動となり、オーセンティックな学びということができる。課題解決に向けて、お互いの思いを汲み取りながら、言葉を紡ぎ合う場面が生まれる。もっている力の組み合わせで、課題を解決することができる場合が多く、児童の英語能力差も生まれにくく、深い学びにつながる可能性を含んでいると考える。

### ②授業実践

第6学年 単元名 Welcome to Japan

ねらい

- ・日本文化の良さについて、自分の考えを含めて伝え合うことができる。
- ・日本文化について、音声で十分に慣れ親しんだ簡単な語句や基本的な表現で書かれたものの意味が分かる。
- ・また、相手に伝えるなどの目的をもって簡単な語句や基本的な表現を書き写すことができる

ストーリーとゴールの姿

日本の良さでもある伝統文化を知り、それを紹介する活動を行う。ゴールでは、伝統文化のよさを盛り込んだ、オリジナルキャラクターを作成し、特徴を説明するプレゼンテーションを行う。

## 主な学習活動

- ・食べ物・自然・建物・芸能などの観点で日本の伝統文化について追究する。
- ・食べ物・自然・建物・芸能などのカードをもとにして、それぞれの言い方を理解する。
- ・食べ物・自然・建物・芸能などのカードを使って、誰がどのカードを持っているか、当てっこをする。
- ・伝統文化の良さを紹介したり、質問したりする。
- ・伝統文化を盛り込んだオリジナルキャラクターを作成し、英語で紹介する。

## 思考力を高めるタスク

### ○インディアンゲーム

(ルール)

- ①日本の文化が描かれたカードを配る。(伝統芸能や食事など)
- ②そのカードから自分に見えないように、一枚選び頭上にかざす。
- ③描かれたカードの内容について聞きたいことを頭上に掲げている人が質問する。
- ④質問に対して答えることで、頭上に掲げているカードの内容を当てる。

A:Is this food.

B:No. It's season.

A:What's color ?

C:Blue and white.

A:Hot ? cold?

D:Hot!

A:It's summer

All:That's light.



### ○オリジナルキャラプレゼンテーション

日本の伝統文化を取り入れたキャラクターを作りプレゼンテーションを行う。

複数の伝統文化を入れてその文化の良さや、自分が好きなどころなどを紹介する。

This is SUSHIHIME.

Greentea is Japanese culture.

Greentea is bitter.

UZICHA is famous greentea.

Kimono is Japanese culture.

Kimono is very beautefull

I like coler pink

Sushi is Japanese culture .

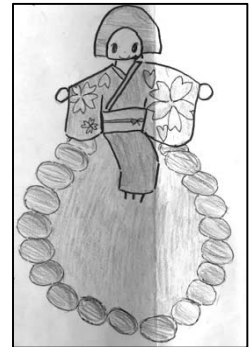
Sushi is delicious.

I like MAGURO

ONSEN is japaniese culture.

ONSEN is hot.

Nrukoonsen is very famous.



## 4. まとめ

### 成果

- ・モジュールタイムと45分授業について、学習内容や学習方法に留意して構成する重要性を数値的な変化からとらえることができた。
- ・思考力を高めるタスクの単元開発に取り組み、児童が英語を用いた思考力を高めることができ

### 課題

- ・タスクについて、英語科における見方・考え方の関連性について明らかにしていきたい。

### 謝辞

本研究を進めるにあたり、ご協力いただいた各校の子供たち、先生方に感謝いたします。

また、日常の議論を通じて多くの知識や示唆を頂いた附属小学校英語科研究部の皆様に感謝します。