

小学校外国語活動におけるモジュール型指導の在り方

ホール・ジェームズ*，菅原純也・

川村晃博・菊地光史・菊池真理子・山根大輔・黄川田健・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28年3月2日受理)

1. はじめに

外国語活動を取り巻く環境が大きく変化してきている。例えば、小学校3年生からの外国語活動(週1時間)や小学校5・6年生の外国語活動の教科化などが諮問されている。その中で、小学校5・6年生では、現在の週1時間から週2～3時間に時数を増加することも検討されている。

しかし、現行の指導要領における教育課程の中で、これ以上授業時間(45分としての時間)を増やすことは、子供たちの負担をも増やすことにつながりかねない。

このような状況の中で、見直されてきているのがモジュール型の活用である。モジュール型とは、45分の授業時間を弾力的に扱い、その時数の合計で1単位時間(45分)になるように組み合わせられた授業時間の工夫である。

短い時間を毎日繰り返し行うことで、言語習得においては効果が見られる。また、子供側から見ても、短い時間で複数の活動を行うために、飽きなく集中して取り組める場合もあるというよさももっている。

このようなよさがあるモジュール型の授業であるが、小学校の外国語活動において導入する学校は少なく、モジュール型に関する実践は多くないのが現状である。

そこで、本プロジェクトでは、小学校英語活動におけるモジュール型指導の在り方について、実践的に研究していくものとする。特に、15分という短い時間における発達段階の広い小学校でのカリキュラム構想や指導の在り方について実践的に研究を進めたい。

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。具体的には、モジュール型の指導における教材や単元開発。」

(2) 研究計画

学部とのカンファレンス

4月～7月 第1期 モジュールタイム
(実践と開発)

8月 内容検討会(振り返り)
第2期モジュールタイム
(改善と修正)

9月～12月 第3期 モジュールタイム
(修正と開発)

10月 授業研究会(附属小学校)

11月 英語活動授業研究会(附属小学校)

1月～3月 第4期モジュールタイム(まとめ)

3. 結果

(1) モジュール型の活用法について

①附属小学校におけるモジュール型の活用について

モジュール型とは、小学校の1単位時間45分を弾力的にとらえ、教育課程を編成する方法のひとつである。本研究では、1モジュール15分を単位とする授業時間を取り入れている。英語タイム(英語の活動のモジュールタイムの名称)は、15分を3回行うと45分となり、45分間の授業と同じ扱いになる。

本校では、モジュールタイムをイングリッシュ

タイム（以後ET）という名称で行っている。

ETでは、基礎的な語彙の獲得に力を入れている。（45分の授業では、主にコミュニケーション能力を高める活動に特化している。）

具体的には、語彙を増やすために、英語カードを用いた発音練習やゲームやチャンツ、ソングなどで構成している。短い時間なので、たくさんを盛り込みすぎると消化不良になる。そこで、15分を5分×3メニューと考え、内容の計画をしている。短い時間だからこそ、テンポやリズムを大切に、繰り返し取り組み、語彙の獲得ができるようにしている。

②学年のモジュール型ETの取り組みについて 低学団

英語に親しむことへの楽しみや喜びが子供たちの中に生まれ、今後生涯にわたって学び続ける意欲の喚起につながることを意識して行っている。

具体的には、話す必然、聞く必然を設定して、より多く話す、より多く聞く、より多く関わることを考えている。特に、必然性をもって話す場面を探求している。15分間を5分×3セットと捉え、3種類の活動を組み合わせながら行うことが多い。低学年児童の集中力の継続時間として5分程度が適切だと考えており、これを組み合わせることで児童の意欲を保ちつつ多様な関わりを目指している。

ETではその日のテーマを設定し、そのテーマに沿った単語を活動に取り入れる。

- ・単語を知る→単語を話す→単語を聞く
（リピート・チャンツ・ゲーム等）

○ゲームのパターン例

- ・キーワード・ゲーム
- ・ビンゴゲーム
- ・フルーツバスケット
- ・バースデイ・ゲーム

中学団

英語への素地を養うために、繰り返し単語やダイアログに触れる活動を行っている。

○英語活動で行う単語の予習や復習を行う。

デジタルコンテンツやカードを使いながら、予習や復習を行う。もちろん、デジタルコンテンツにかかわらないものでもよい。また、予習・復習したワードを使ったゲームを行う。

・ミッシングゲーム

カードを隠して、そのカードを見つけ発音する。

・ポインティングゲーム

指示された絵を指し示す。

・キーワードゲーム

指定された語が発音されたら、消しゴムをとる。

・ステレオゲーム

数名の児童が異なる言葉を一斉にいい、誰が何と言ったかを聞き取るゲーム。

・ビンゴゲーム

9マスのカードにカタカナや絵などでかき、それを読み上げる。

・ジェスチャーゲーム

指定されたカードをジェスチャーで表現し、相手に伝える。分かったら、それを読み上げる。

○Song

Songのよさは、リズムによって無意識に単語や構文を覚えることができる。また、英語の特徴的な発音も身に付けることもできる。歌いながら体を動かすことで、気持ちの高ぶりも見られ、良い雰囲気での学習に向かうことができる。

高学団

教科化を見通して、書いたり読んだりする活動を取り入れている。

○会話の応答が多くなるような場面を設定してのアクティビティ。日本語禁止にして、自分の知っている言葉を用いながらお互いの思いを伝え合う場面を設定する。

・サイコロトーク。

・英字新聞からワードを探す。

○絵本の読み聞かせ

・過去資料のなかから高学年向きの絵本を選択し

読み聞かせる。

○ライティング

- ・英字新聞から「A」の付く単語を見つけさせる。
- ・英語の名言を視写。
- ・日本語の物語、昔話などを英語に訳したものを視写する。
- ・制限時間内にアルファベット（大文字小文字）が何文字書くことができるか。

③実際の活動

本稿では、教科化を見据え特色ある活動を行っている、高学年について述べる。

○Hi Friends と関連させた工夫

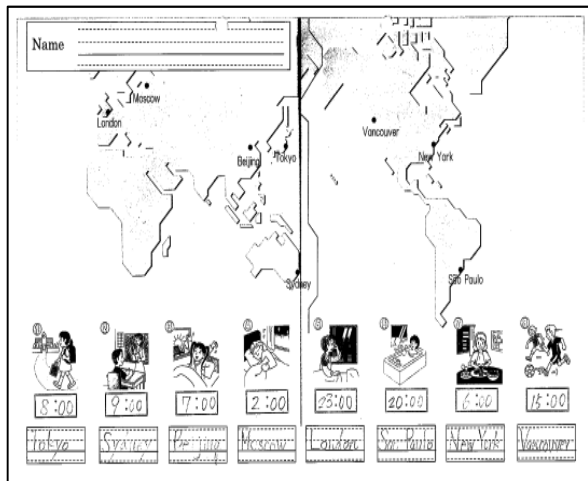
Hi Friends の学習内容との関連を図り、単語の発音練習や単語を書く活動に取り組んだ。単語の発音練習においてはゲームを取り入れ、楽しみながら何度も発音することに重点を置いた。

文字への興味や気付きを高めるために書く活動を取り入れ、段階的に指導を行った。初期段階では、文字の並べ替えを行わせ、中期段階では、1文字を穴埋め式に取り組みさせた。(母音1文字) 後期段階では、2文字を穴埋め式で取り組みさせた。

(母音1文字と子音1文字) いずれの段階でも音声と照らし合わせながら考えることで文字への気付きを促した。

T : What time is it in New York, America?

C : It's 6:00. (「New York」をワークシートに書く。)



○Hi Friends plus と関連させた工夫

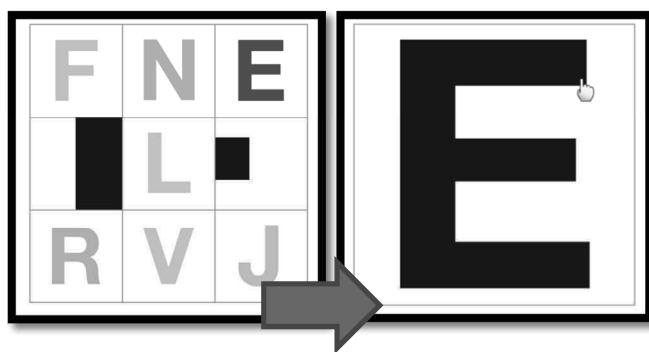
9つのアルファベットカードに隠れているアルファベットをあてるゲームに取り組ませる。出た部分を見てそれがどのアルファベットかを推測させる。分かったら挙手して答えさせる。

T : What card do you want?

C : "A" card please.

T : What's this?

C : It's "E".



○書く関心を高めさせる工夫

初期段階では、単語の文字がばらばらになるストーリーを設定して書くことへの関心を高めさせた。



(2) タスクを組み込んだ単元の構想

45分の活動と英語タイムとの関係を明らかにしながら、意図的計画的に進めている。以下に、単元計画の例を示す。

○モジュールタイムと関連を図った授業研究

授業者 教諭 山根 大輔

(岩手大学教育学部附属小学校)

単元名「Hi friends Lesson 6 What do you want?」

本時のねらい

- ・積極的にアルファベットの大文字を読んだり、欲しいものを尋ねたり答えたりしようとする。
- ・アルファベットの文字とその読み方とを一致させ、欲しいものを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。
- ・身の回りにアルファベットの大文字で表現されているものがあることに気付く。

| 活動 | 評価規準 | 英語タイム |
|---|--|------------------------------------|
| 1. 身の回りには様々なところにアルファベットの大文字が使われていることに気付くとともに、アルファベットの大文字とその読み方を知る。 | ・身の回りにはアルファベットの大文字が使われていることに気付いている。【気】 | ・アルファベット大文字の読み方 ・アルファベット大文字の書き方 |
| 2. アルファベットの大文字とその読み方とを一致させたり、文字を書いたりするとともに、大文字だけの省略語をつくる活動を通して、アルファベットに慣れ親しむ。 | ・アルファベットの大文字を書くことの興味を育てる【慣】 | ・アルファベット大文字の読み方と書き方を一致させるアクティビティ |
| 3. アルファベットの大文字とその読み方とを一致させたり、文字を書いたりするとともに、欲しいものを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。 | ・アルファベットの大文字とその読み方とを一致させている。【慣】 | ・アルファベット大文字の音と文字を一致させるアクティビティ |
| 4. 積極的にアルファベットの大文字とその読み方とを一致させたり、文字を書いたりするとともに、欲しいものを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。 | ・自らアルファベットの大文字を読んでいる。【こ】 | |
| 5. 積極的にアルファベットの大文字を読もうとし、欲しいものを尋ねたり答えたりしようとするとともに、大文字を並べて英単語を作ったりする。 | ・身の回りにはアルファベットの大文字が使われていることに気付いている。【気】 | |

単元とE Tを関連させた単元計画

4. 考察

(1) モジュール型の活用について

附属小学校で行ったE Tについてのアンケートでは、全校で90パーセント以上の児童が「好き」や「まあまあ好き」を選択している。このことから、モジュール型の取組は、児童に好まれていることが分かる。これは、短い時間でテンポやリズムよく活動を主体として取り組むことにより、英語を楽しく学んだり、どんどん新しい活動をしたりが、好まれることをうかがうことができる。この傾向は、低学年ほど強く見られる。

また、15分という時間も適当であった。この15分の構成を考える際に、15分で1つの活動も行う場合もあるが、基本的には、5分×3セットの組み合わせで構成している。一つの活動を15分行うと、飽きてきたり停滞したりする場面も見られるが、3セットで構成すると、集中力の上昇により、学びの質の高まりが感じられた。

これらの考察より、モジュールタイムは児童の意欲面や態度面から有効な指導であると考えてこ

とができる。

(2) 英語タイム (E T) を通じた実践的研究 教材や単元開発

E Tでは、教材を児童の発達段階に合わせた活動を系統的に構成することができた。また、45分の授業と関連させながら、学びを展開することにより、より効果的に英語への関心を高め、慣れ親しむことができた。E Tで学んだ語彙を用いながら、45分では、アクティビティやタスクに集中して取り組むことができたし、その活動にかかる時間も増やすことができた。

また、高学年では、なかなか繰り返し取り組むことの難しい「書く・読む」の活動を、効果的な教材開発により、充実させることができた

5. まとめ

成果

イングリッシュタイムは英語活動の基礎となる語彙力を高めるために有効であった。今あるものを活用しながら、英語に慣れ親しむ機会としていくことが大切である。そのために、5分×3セットのパーツの組み合わせのイメージで構成されるとよい。パーツ自体は、ゲームやソング、チャンツなどなので種類は限られるが、パーツの内容の充実を図っていくことで、英語タイムの充実にもつながる。

課題

週1時間であれば、45分の授業と関連させて基礎となる語彙力を高めるための時間として有効であるが、週3時間(45分)と設定した場合、内容面での充実を図る必要がある。活動の取り入れ方や思考のさせ方など。

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。