

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・檜木航平・川村晃博・黄川田健・金子裕輔・佐藤真・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29年3月9日受理)

1. はじめに

昨年度「小学校外国語活動におけるモジュール型指導の在り方」において、以下の成果を上げることができた。

- ①モジュール学習が語彙力を高めるために有効である。
- ②5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。

しかし、課題として以下の2点が確認された。

- ①モジュール型の時数を増やした場合の内容の充実
- ②語彙力の向上だけでなく、活動や思考場面を取り入れたモジュール型の充実

文科省でも、この短時間学習(モジュール学習)の導入を積極的に推進しようとしている。しかし、実践が少なく、昨年度の成果をもとにさらなる充実を図ることが、県内外でも望まれている。また、モジュール型学習を充実させることは、本学の中期目標でもある、外国語活動の充実の一端を担うものであり、大きく貢献できると考えている。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。

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

8月 内容検討会(振り返り)

第2期モジュールタイム

9月～12月 第3期 モジュールタイム

12月 学校公開研究会(附属小学校)

1月～3月 第4期モジュールタイム(まとめ)

2月 英語活動授業研究会(附属小学校)

3. 結果

(1) 小学校外国語活動におけるモジュール型指導の在り方について

①モジュール学習とは

1 モジュール15分を単位とする授業時間の工夫を取り入れている。本校では英語タイム、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。

英語タイムでは、基礎的な語彙の獲得に力を入れている。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、ソングなどで構成されている。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。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モジュール型指導の重点

○低学年

- ・基礎となる単語を身につけることのできるゲームへの取り組み

○中学年

- ・楽しく英語活動に取り組むチャンツやソングの充実

・動作や様子を表現する新教材絵本の活用

○高学年

- ・書いたり読んだりする必然性のある活動の開発
- ・45分の活動と関連させた、即興的に尋ねたり答えたりする思考を伴う活動の充実

③活動の実際

第1学年

ねらい 「動物」の英語表現に慣れ親しむ。

- (1) あいさつ (体調・曜日・日にち・天気)
- (2) チャンツ

Rabbit Bear Gorilla Monkey Tiger
Cat Mouse Lion Dog Elephant

- (3) キーワードゲーム ペア→グループで行う。
- (4) アニマルすごろくゲーム グループで行う。
 - ① すごろくボードの4つ角からスタートする。
 - ② さいころをふり、でた目の数だけ進む。
(進むときには、動物の名前を言いながら進む)
 - ③ 一周したら10点。時間内で、得点の高い人が勝ち。

第2学年

ねらい 果物の言い方に慣れ親しもう。

①スリーヒントクイズ

- ・ First, fruit 3 hint quiz!
- ・ Hint No.1, ○. Hint No.2, ○. Hint No.3, ○!
- ・ What's This?

②インタビューゲーム・○○,

What fruit do you like? I like ○○.

③ビンゴゲーム

- ・ It's bingo game time! Are you ready?
- ・ (児童) What fruit do you like?
- ・ (教師, 児童) I like ○○

第3学年

ねらい 45分の英語活動でクリスマスビンゴを行うためにクリスマスに関する単語を覚えよう。

- (1) Song 「sweater」

(2) 単語練習を行う。

Santa reindeer holly sleigh poinsettia
bells snowman bow wreath

(3) キーワードゲームを行う。

第4学年

ねらい 動詞に慣れる! 楽しみながら活動中心
動詞カードでカルタゲーム

- 1 単語練習 (動詞 12語)
- 2 カードを配る 見えるように広げる。
- 3 先生が読む。

第5学年

めあて 教科や曜日の言い方に触れよう

- 1 Hi friends plus
jingle
- 2 パンパン (手拍子) ゲーム
A パンパン rule
B パンパン math パンパン
mat
C パンパン PE パンパン frying pan . . .
- 3 Subject card
What subject do you like I like Japanese

第6学年

ねらい 動作を表す単語を覚える。

(1) 動作をみんなで発音する。

clean my classroom

(2) リズムに合わせて一人ずつ発音の名前を言うていく

(3) キーワードゲームを行う。

(4) 発音し、単語を書く。



④モジュール型授業と45分授業の関連

| | ・評価規準 ○評価方法 | 学習活動 | モジュール型 |
|---|---|--|---|
| 1 | <ul style="list-style-type: none"> 世界の小学校と自分たちの学校生活の共通点や相違点について、比べながら考えようとしている。 ○振り返りカード ・単語を推測して読んだりすることができる。 ○読みの場面 | <ul style="list-style-type: none"> 単元のゴールを設定し、単元計画を決める。 ・曜日や教科の言い方を知る。 ・3ヒントクイズを作成し出し合う。 | <ul style="list-style-type: none"> ・曜日や教科の言い方を知る。 ・デジタルコンテンツを用いて曜日や教科を聞いたり、話したりする活動を行う。 |
| 2 | <ul style="list-style-type: none"> ・教科や曜日について聞き分けたり、相手に話したりすることができる。 ○ペアでのインタビューの様子の観察 | <ul style="list-style-type: none"> ・好きな教科の尋ね方を知り、お互いにインタビューをする。 ・相手の考えた時間割（1日分）を予測する。 | <ul style="list-style-type: none"> ・デジタルコンテンツを用いて、好きな教科や何を勉強したいのかなどの文に触れる。 |
| 3 | <ul style="list-style-type: none"> ・○○になるために必要な教科について自分の考えを表現している。 ○グループでのインタビューの様子の観察 | <ul style="list-style-type: none"> ・○○になるための時間割（4時間分とスペシャル時間）を創る。 ・お互いに何になるための時間割か予測する。 | <ul style="list-style-type: none"> ・好きな教科や何を勉強したいのかなどの文に触れる。 |
| 4 | <ul style="list-style-type: none"> ・○○になるために必要な教科について自分の考えを表現している。 ○グループでのインタビューの様子の観察 | <ul style="list-style-type: none"> ・○○になるための時間割を再考する。 | <ul style="list-style-type: none"> ・会話が続くようなサイコロエピソードトークに取り組む。 |
| 5 | <ul style="list-style-type: none"> ・○○になるための時間割について積極的に尋ねたり答えたりしている。 ○振り返りカード | <ul style="list-style-type: none"> ・グループで夢の時間割を話し合う。 ・グループごとに、「誰の」「何になるため」の時間割か見つけるゲームに取り組む。 ・活動の振り返りを行う。 | |



45分の授業とモジュール型との評価の観点と関連させた単元計画の例

| 知識・技能 | | 思考・判断・表現 | 主体的に学習に取り組む態度 | | |
|---|--|--|---------------------------------------|---|--|
| ①世界と盛岡の共通点や相違点に気付くことができる。 ②盛岡のよさを「るるぶ」の観点で集めた情報を英語で表現することができる。 | | ③「るるぶ」を観点としたプレゼンテーションに向かい、情報を整理したり再構成したりしながら、英語を用いながら自分の思いを表現することができる。 | ④盛岡の良さを伝えるプレゼンをよりよくするために尋ねたり答えたりしている。 | | |
| 評価方法 | A 行動観察 B 振り返りカード C プレゼンテーション (パフォーマンス) | | | | |
| 時間 | 学習活動 | 評価規準 | 評価方法 | ET | |
| 1 | ・オリエンテーション・単元計画を立てる ・世界と盛岡の共通点や相違点に気付く | ① | B | ・紹介する「るるぶ」に関する情報を収集する。 (ICTの活用) ・伝えたい言葉を調べ、言い方の練習に取り組む。 ・自分のプレゼンテーションの練習に取り組む。 | |
| 2 | ・「みる」についてのプレゼンテーションを創る 情報の整理→再構成→班でのプレゼン→修正 | ③ | A | | |
| 3 | ・「食べる」についてのプレゼンテーションを創る 情報の整理→再構成→班でのプレゼン→修正 | ③ | A | | |
| 4 | ・「遊ぶ(参加する)」についてのプレゼンテーションを創る 情報の整理→再構成→班でのプレゼン→修正 | ③ | A | | |
| 5 | ・発表会に向けた練習に取り組む ・学びを修正し、班での交流を図る 相手意識をもち分かりやすい表現を心掛ける 相手が伝えたいことを共感的に受け入れようとする | ② | C | | |
| 6 | ・発表会を行う 相手意識をもち分かりやすい表現を心掛ける 相手が伝えたいことを共感的に受け入れようとする | ③ ④ | C B | | |

4. まとめ

成果

- ・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。
- ・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。
- ・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。

課題

- ・開発した教材が子供にとって本当に有効なのか検証が必要である。
- ・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を再考していく

こと。

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。

