

[外国語]

複式学級のよさを生かして外国語活動の意欲を高める実践

— インフォメーション・ギャップを活用して —

大塚 貴央*

1 研究の背景

今まで小学校高学年で行われていた外国語活動が、小学校中学年でも2020年度から完全実施となる。新学習指導要領には「小学校中学年から外国語活動を導入し、『聞くこと』『話すこと』を中心とした活動を通じて外国語に慣れ親しみ外国語学習への動機付けを高め」と記されている。また、「中学年の外国語活動の目標については、学年ごとに示すのではなく、より弾力的な指導ができるよう、2学年間を通した目標とした。」とも記されている。ここから、小学校中学年の外国語活動において、音声面を中心としたコミュニケーション能力の育成を2学年にまたがり行う意図が読み取れる。

外国語を用いてコミュニケーションを取る方法は、多様に存在する。しかし、今までの学習指導要領における外国語活動では、「外国語を用いてコミュニケーションを図る楽しさを体験すること」に重点が置かれたため、ゲーム性が優先され、遊び感覚で授業に参加する児童もいたことが容易に推測される。ベネッセ(2015)によると、実に75.1%の児童が「他の教科と比べて英語はおもしろい」と肯定的に回答している。一方で「学校での英語の授業や活動で行われていること」の項目で「英語のゲーム」は、2番目に高い87.5%となった。「英語のあいさつ」の94.3%に次ぐ高い実施率である。英語のゲームを通して、「外国語を用いてコミュニケーションを図る楽しさを体験すること」はできていると考えられる。しかし、「言語を用いてコミュニケーションを図ることの大切さを知ること」に十分繋がっているのか疑問が残る。新学習指導要領では、「外国語活動によるコミュニケーションにおける見方・考え方を働かせ、外国語による聞くこと、話すことの言語活動を通して、コミュニケーションを図る素地となる資質・能力を次のとおり育成することを旨とする」ことを目標としている。この中の「コミュニケーションを図る素地」を「コミュニケーションの楽しさを知り、自らコミュニケーションを図ろうとする意欲」と定義づけ、それが身に付いたかを考察で述べたい。

そこで、英語のゲーム的活動を行うにあたり、インフォメーション・ギャップを活用した活動を実践したいと考える。インフォメーション・ギャップとは情報格差を意味し、樋口・大城・國方・高橋(2010)は、「自分は知っているが、相手は知らない情報をやり取りさせるような指導法」と述べている。小淵(2010)は、外国語活動の授業実践を行いスーパーマーケットの買い物場面でインフォメーション・ギャップを用いている。そこでは、インフォメーション・ギャップの活用により、児童の学習意欲が高まり、児童同士のコミュニケーションを活性化させることができ、「インフォメーション・ギャップを取り入れた活動はコミュニケーションの活性化を図るのに有効であったといえる」と結論付けている。このような先行研究を活用し、複式学級で外国語活動を実施することにより一層動機づけを高められるか検証する。

そして、現在(2018年度)勤務している学校では、複式学級で教育活動が行われており、先の新学習指導要領で述べられていた「2学年間を通した目標」とされている外国語活動を行う上でどのような授業内容が望ましいのかを研究することに意義があると考えられる。この研究における複式学級のよさは、同一の学習内容を扱うことによる学年間の競争意識を含む相互作用の一層の活性化と生活年齢の違いによってインフォメーション・ギャップが自然発生的に生じることが期待できる点である。しかし、2学年間の年齢差、とりわけ小学校中学年において、9歳と10歳の差は非常に大きいものである。特に4年生については、次年度から高学年として区分されることから少しずつ自律する部分が増え、精神面での成長が著しい時期である。一方の3年生は、昨年度まで低学年に区分され、受け身の児童も見られる。この2学年間における外国語活動を行い、どのような相互作用があるか検証する。

*魚沼市立入広瀬小学校

2 研究の目的

本研究では、外国語活動における上記のメリットを有すると考えられる複式学級でインフォメーション・ギャップを使った教材を活用した授業を設計し展開することで、外国語活動に意欲的に取り組み、外国語を使ったコミュニケーションを積極的に図ろうとする素地を養えることを明らかにする。

3 研究の方法

- (1) 実施時期：2018年7月
- (2) 対象学年：複式3・4年生 17名（内訳：3年生男子2名 3年生女子2名、4年生男子8名 4年生女子5名）
- (3) 指導体制：Main Teacher（MT）である学級担任とAssistant Language Teacher（ALT）によるチーム・ティーチング
- (4) 検証授業の設計と実際

① 本時の指導

ア 単元名 「What do you like?」（全4時間、本時3/4）

イ ねらい

- ・ What ~ do you like?の表現を用いて友だちが何が好きかを尋ねたり、答えたりして伝え合う。

〈コミュニケーションへの関心・意欲・態度〉

- ・ 友だちとコミュニケーションを図ったり、自分でスピーチを行ったりする中で英語に慣れ親しむ。

〈外国語への慣れ親しみ〉

ウ 使用表現及び使用英単語

- ・ What ~ do you like? / I like ~.
- ・ blue, light blue, green, pink, black, yellow, red（色）
- ・ judo, kendo, swimming, soccer, baseball, ski（スポーツ）
- ・ strawberry, grape, apple, pineapple, banana（果物）

エ 展開の構想

本実践では、複式学級で児童の意欲を引きつけ、コミュニケーションを積極的に図る活動とするために、以下の2つの手立てを行う。

- ・ 日常の日本語会話を英語でも意識させる。
- ・ インフォメーション・ギャップを活用して、予想を立てるなど考える場面を生み出す。

以上を踏まえ、導入では、MTとALTが互いの好きな色を聞き合うが、Do you like~?の表現で聞くため、なかなか当てることができない不便さを感じさせる。その様子から日本語ではどのように問うか子どもたちから引き出した上で、What ~ do you like?の表現を紹介する。

インフォメーション・ギャップを用いた活動では、ワークシート（図1, 2, 3）を用いて一人一人の知り得ている情報を変えることで活動への意欲に繋げるとともに、聞き出せなかった情報に関しては、他の知り得ている情報をヒントに予想を立てられるようにする。答え合わせは、I like ~.の表現を用いた本人のスピーチによって行う。

最後に、学習の振り返りを行い、アンケートに記入する。

オ 本時の展開

時間 (分)	○活動内容	●教師の支援
5	○Greeting あいさつとALTによる英語でのW杯に合わせたセネガルの紹介。	●セネガルの国について分かりやすくするために写真を用いて紹介する。
2	○Warming up MTとALTがDo you like~?の表現で互いの好きな色を当てようとする。結果、当てられず、不便さを感じさせる。そして、日本語だったら「何の色が好き」と聞くと考えさせる。 ※Do you like~だと不自然なことを感じさせる。	●フラッシュカードを使い児童に示しながら会話する。 ●日本語であればどのように質問するか児童に考えさせる。

3	○Practice 1 What ~ do you like?の表現の紹介 単語の確認, 発音練習	●フラッシュカードを用いて音と一致させる。
10	○Practice 2 Let's tryのChantを行う。 リズムに合わせた発音練習	●デジタル教科書の映像を用いて視覚的な補助も行う。
10	○Activity What ~ do you like?/I like ~ (色, 果物, スポーツ). の表現を使って自分の知り得ない友だちの好きな色, 果物, スポーツを尋ねる。時間内に終わらなかった部分はヒントをもとに予想を立てる。	●会話を意識させるため, 出会ったときにHi. 別れる時にBye. を伝えるよう意識させる。 ●色をヒントに果物を考えたり, 友だちの得意なスポーツを推測するなど例示を行う。
10	○Speech 答え合わせを兼ねてスピーチをする。 Hello, I like ~ (色). I like ~ (果物). I like ~ (スポーツ). Thank you.	●答え合わせを行う児童は, 丸付けにこだわりすぎないように, スピーチを行う児童を見て聞くよう指導する。
5	・振り返り What ~ do you like?/I like ~. の表現の復習。 アンケートを記入する。	●アンケートの記入の仕方について説明する。

What ○○ do you like?

Name _____

What ○○ do you like?を使って友だちに聞いてみよう。

	Color	Sport	Fruit
R	Light blue	Judo	
Y	Orange	Swimming	
R	Light blue	Swimming	
H	Red	Swimming	
A	Yellow	Kendo	
T	Pink	Kendo	
R	Green	Kendo	
S	Light green	Judo	
K	Light blue	Swimming	
M	Yellow	Swimming	
S	Green	Soccer	
A	Red	Swimming	
H	Light blue	Judo	
T	Blue	Judo	
K	Pink	Kendo	
F	Black	Baseball	
R	Blue	Kendo	

図1 ワークシート元

What ○○ do you like?

Name _____

What ○○ do you like?を使って友だちに聞いてみよう。

	Color	Sport	Fruit
R	Light blue		
Y	Orange	Swimming	
R	Light blue		
H	Red	Swimming	
A	Yellow		
T	Pink	Kendo	
R	Green		
S	Light green	Judo	
K			
M		Swimming	
S			
A		Swimming	
H			
T		Judo	
K			
F		Baseball	
R			

図2 ワークシート①

What ○○ do you like?

Name _____

What ○○ do you like?を使って友だちに聞いてみよう。

	Color	Sport	Fruit
R		Judo	
Y			
R		Swimming	
H			
A		Kendo	
T			
R		Kendo	
S			
K	Light blue	Swimming	
M	Yellow		
S	Green	Soccer	
A	Red		
H	Light blue	Judo	
T	Blue		
K	Pink	Kendo	
F	Black		
R	Blue	Kendo	

図3 ワークシート②

(5) 検証授業の評価方法：ARCS動機づけモデルに基づく5段階評定尺度形式の7項目

4 結果

本実践での活動の後, ARCS動機づけモデルに基づく5段階評定尺度形式の7項目のアンケートを行った。各項目の平均(M)と標準偏差(SD)は以下の表に示すとおりである。表1の各項目の平均は4.94から5.00の範囲にあり, 本授業の活動に対する児童の好意的な反応が伺える。

表1 ARCS動機づけモデルに基づく5段階評定尺度形式の7項目の平均(M)と標準偏差(SD)(N=17)

項目内容	M	SD
1 外国語活動は全体としてわくわくするものでしたか。	4.94	0.24
2 外国語活動は全体としておもしろかったですか。	5	0
3 外国語活動は全体としてやりがいがありましたか。	4.94	0.24
4 むずかしいことがあってもチャレンジしてみようと思いましたか。	4.94	0.24
5 外国語活動をやって自分に自信ができましたか。	4.94	0.24
6 外国語活動は全体として満足していますか。	4.94	0.24
7 外国語活動をもっとやってみたいですか。	5	0

複式学級で行ったことを踏まえ、3学年児童と4学年児童の意識をより明確化するために、5段階評定尺度形式の回答をそれぞれの学年ごとに「5：はい」「4：少しはい」に並べ替えを行った。表2に示す通り、4項目で3学年が全員「はい」に対して4学年が「少しはい」に付けた項目が見られる。

表2 ARCS動機づけモデルに基づく5段階評定尺度形式の7項目の学年別回答(3年生N=4, 4年生N=13)

項目内容	3年生	3年生	4年生	4年生
	「はい」	「少しはい」	「はい」	「少しはい」
1 外国語活動は全体としてわくわくするものでしたか。	3	1	13	0
2 外国語活動は全体としておもしろかったですか。	4	0	13	0
3 外国語活動は全体としてやりがいがありましたか。	4	0	12	1
4 むずかしいことがあってもチャレンジしてみようと思いましたか。	4	0	12	1
5 外国語活動をやって自分に自信ができましたか。	4	0	12	1
6 外国語活動は全体として満足していますか。	3	1	13	0
7 外国語活動をもっとやってみたいですか。	4	0	13	0

授業内容の質的な評価を得るために、児童アンケートに「今日の授業で楽しかったことは何ですか」を問う自由記述欄を設けた。有効回答児童17名のそのままの記述内容を表3に示す。

表3 「今日の授業で楽しかったことは何ですか」に対する自由記述(N=17)

①クラスのみんなに聞いたり、話したりして好きなものを聞いてよかった。(4年生)
②いろいろみんなで言い合えてよかった。(4年生)
③What ~ do you like? やI like ~. の言い方がたくさんできて楽しかった。(4年生)
④むずかしいところもあったけど友だちにいろいろなことが聞いてよかった。(4年生)
⑤みんなに好きな色とスポーツと果物を聞いて楽しかった。(4年生)
⑥ミニゲームが楽しかった。(4年生)
⑦みんなに色とスポーツと果物を聞いてとても楽しかった。(4年生)
⑧言うのがむずかしかったけど、友だちや先生が手伝ってくれたので楽しくできた。(4年生)
⑨友だちに色とスポーツ、果物を聞くのが楽しかった。(4年生)
⑩好きな果物やスポーツの聞き方がわかったし、みんなの好きなものが分かったから楽しかった。(4年生)
⑪果物とスポーツと色の言い方がわかっておもしろかった。(4年生)
⑫What ~ do you like? の言い方を知れておもしろかった。(4年生)
⑬みんなと英語で話せたことが楽しかった。(4年生)
⑭ほかの人にいろいろなことを聞くことがおもしろかった。(3年生)
⑮みんなに聞いたり、話したりして好きなものを聞いて楽しかった。(3年生)
⑯What ~ do you like? を知れて楽しかった。(3年生)
⑰みんなの色やスポーツ、果物が聞いて楽しかった。(3年生)

表3をプロトコル分析し、児童の自由記述から誰を対象にしている記述か、何に関する記述かを学年別人数で表4に示す。コミュニケーションの観点からみると、4年生は「聞くこと」「話すこと」両方に記述が見られるが、3年生は「話すこと」に関する記述が少ないことが分かる。

表4 児童の自由記述をもとにしたプロトコル分析

分析項目	3年生 (N=4)	4年生 (N=13)
「みんな」「友だち」「他者」を対象にしたもの (「みんなに聞いたり」など)	3	9
「聞くこと」に関するもの (「いろいろなことが聞けて」など)	3	6
「話すこと」に関するもの (「聞いたり、話したりして」など)	1	4
「聞き方」「言い方」に関するもの (「I like ~. の言い方がたくさんできて」など)	0	4
「難しい」の記述 (「むずかしいところもあったけど」など)	0	2

5 考察

全児童から「もっとやってみたい」の項目で「はい」の回答を得られたことや自由記述に見られる「友だちの〇〇を聞いて楽しかった」などの表現から、インフォメーション・ギャップを生じさせることによって、相手の情報を知りたい、分かってもらいたいという知的好奇心が一層高まったと考えられる。また、コミュニケーションを取る必要感が生まれ、その中で友だちとコミュニケーションを取る楽しさを感じ、外国語活動における意欲が高まったと推測できる。一方で「おもしろかった」の項目で全児童が「はい」の回答をしているのに対し、「やりがいがあった」の項目では全児童から「はい」の回答を得ることができなかった。また、自由記述にも「ミニゲームが楽しかった」と記述している児童がいる。このことから、インフォメーション・ギャップを活用した活動のゲーム性を優位にとらえ、活動を楽しむことに喜びを感じた児童もいたことが考えられる。そこで、児童に「どうして楽しかったのか」と問いかけ、コミュニケーションを図ることの楽しさや伝わる喜びを感じたことに気付かせていくプロセスも必要であった。

A R C S 動機づけモデルに基づく5段階評定尺度形式の7項目からすると、全児童が学習活動を「はい」もしくは「少しはい」の肯定的に捉えていることが分かる。その中で学年別回答をみると、「やりがいがある」、「チャレンジしてみようと思う」、「自分に自信がついた」の3項目は、4年生1名が「少しはい」に付けたが、3年生全員が「はい」の回答を行っている。特にこの3項目のうちの「チャレンジしてみようと思う」の項目で3年生全員が「はい」の回答を示した点については、今回の学習が下級生である3年生にも内容的に十分理解可能であり、意欲的で挑戦してみたいと思える活動であったと推測できる。また、3年生の自由記述から、友だちの情報を知り得たうれしさを見取ることができる。その姿を見た4年生は同じ学級内で学習している下級生に負けては大変とばかりに発奮し、一層意欲的に話そうとしたことが推測できる。

以上の点から、中学年にとってインフォメーション・ギャップを用いた活動は、他者とコミュニケーションを取ることに楽しさを感じることができ、自発的にコミュニケーションを図ろうとする姿を身に付ける上で有効であったと考えられる。そして、複式学級で行うことにより、コミュニケーションを取る楽しさを知り、意欲的な3年生とそこから刺激を受け一層関わろうとする4年生が活動することで、コミュニケーションが一層活性化したと考えることができる。

6 今後の課題

まず、本実践は、17名の複式学級であるが3年生4名、4年生13名の人数差があるため、他の複式学級でも同じような結果が得られるか検証する必要がある。

今回題材にした、What ~ do you like?の表現以外でのインフォメーション・ギャップを活用した実践も行う必要が

あると考える。また、色、スポーツ、果物を質問する形で行ったが、この選択は、指導者側が行ったものであり、児童自らが聞きたい、知りたいと思う選択であった場合、どのような結果を得ることができるかも検証の余地がある。自由記述の分析から、3年生が活動の「聞くこと」に楽しさを感じている一方で、「話すこと」の記述が少なく、受動的な活動になっていた可能性も考えられ、改善の必要がある。そして、インフォメーション・ギャップの実効性を検証する上で他の指導法での検証も必要と考えられる。

引用・参考文献

- 小渕良美. (2010). 『コミュニケーションを活性化させるための英語教育の工夫～インフォメーションギャップを取り入れて～』. http://www.nc.center.gsn.ed.jp/?action=common_download_main&upload_id=6455. 2019年1月9日検索
- 海保博之. (1993). 『プロトコル分析入門』. 東京：新曜社
- 渋谷徹 (2010). 『ダメな英語活動・よい英語活動 小学英語マイスターが語る違いはどこか』. 東京：明治図書出版株式会社.
- 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.
- ベネッセ. (2015). 「小学生の英語学習に関する調査」.
https://berd.benesse.jp/up_images/research/pressrelease1105.pdf. 2019年1月9日検索
- 樋口忠彦・大城賢・國方太司・高橋一幸. (2010). 『小学校英語教育の展開－よりよい英語活動への提言』. 東京：研究社.
- 松川禮子・大城賢. (2008). 『小学校外国語活動 実践マニュアル』. 東京：旺文社.
- 文部科学省. (2008). 『小学校学習指導要領解説 外国語活動編』. 東京：東洋館出版社.
- 文部科学省. (2018a). 『小学校学習指導要領解説 外国語活動・外国語編』. 東京：開隆堂出版.
- 文部科学省. (2018b). 『Let's Try! 1』. 文部科学省発行.
- 文部科学省. (2018c). 『Let's Try! 1 指導編』. 文部科学省発行.
- Keller, J. M. (1992). 「Enhancing the motivation to learn: Origins and applications of ARCS model」. 『東北学院大学教育研究所紀要』. 11, 45-67