

## 生き生きと学び続ける子どもを求めて ～「楽しい」「わかった」「できた」と感じ自ら学び続ける外国語学習～

多治見市立池田小学校 教諭 山田 麻衣子

### 概要

8割の児童が外国語活動は「楽しい」「どちらかといえば楽しい」と感じている。しかし、2割の児童は「楽しくない」と感じている。その理由として「英語で何を言っているのかわからないから」「英語で話すことが苦手」「何と云えばいいかすぐに忘れてしまう」ということを挙げている。平成32年度から、5・6年生は教科として「英語」が年間70時間実施され、そしてその授業を受けた児童たちが中学校の英語に向かっていくことになる。中学に入る前から英語への苦手意識を持たせてしまわないためにも、児童が進んで楽しく取り組むことができる授業を作る必要がある。そのために、どのような指導の工夫があれば「楽しい」「わかった」「できた」という意識に変わるのかを、実践を積み重ねながら調べた。

本実践では、単元指導計画の工夫、単位時間で**楽しみながら**表現の定着を図る授業課程の工夫、英語への壁をなくす工夫を行うことで、それらが有効であったかの検証を行ったものである。

### 1 主題設定の理由

本校の全校研究テーマは「生き生きと学び続ける子どもを求めて～「わかった」「できた」を実感する授業過程の工夫を通して～」である。授業の出口で児童が「わかった」「できた」と感じられるような授業過程の工夫を通して、生き生きと学び続ける子どもの育成を目指している。外国語活動においても同様に研究を進めてきた。平成32年度から実施される新学習指導要領では、外国語の目標が

外国語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、読むこと、話すこと、書くことの言語活動を通して、コミュニケーションを図る基礎となる資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

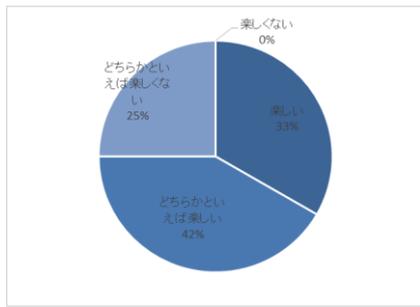
とされている。現行の学習指導要領の「素地を養う」から「基礎となる資質・能力を育成する」と改訂されているところから、小学校でも英語で「～できる」という技能を身に付けることが求められるようになることがわかる。前任校の中学1年生にアンケートをとったところ、「英語が苦手、嫌いである」と答えた児童が半分近くいたことを覚えている。理由を聞くと、多くの生徒が「ゲームは楽しいが、英語で何を言っているかわからないし、全然覚えられない。話せない。」と答えた。ゲーム

などを楽しむことはできているが、それが英語の技能として身につけておらず、自信をもつことができず、英語学習を楽しむことができていなかったのではないかと考えた。中学校での学習にスムーズに入っていけるようにするための「小学校外国語」が英語への苦手意識を増やしてしまうことになってはいけなかったと感じた。また、指導要領の改訂に伴って、高学年では外国語（英語）が年間70時間実施されることになる。今までの倍の時間を、「嫌だ」と思いながら授業に取り組むのか、「英語は楽しい」「もっと英語を話したい」という思いで取り組むのかでは大きな差がでてくると思う。そこで児童が主体的に意欲的に学ぶことができる英語教育を目指したいと考えた。

### 2 児童の実態

4月の授業参観で外国語活動の授業をすると伝えると「えー…」という反応が返ってきた。授業ではALTや担任の後に続いて大きな声で発音したり、活動に意欲的に取り組んだりする児童が多いと思っていたため、意外な反応であった。そこで本学級25人にアンケートをとって見たところ、「英語の授業は楽しいですか。」という問いに対して、楽しい、どちらかといえば楽しいと答えた児童は18人、どちらかといえば楽しくないと答えた児童が7人であった。学級の8割の児童は外国

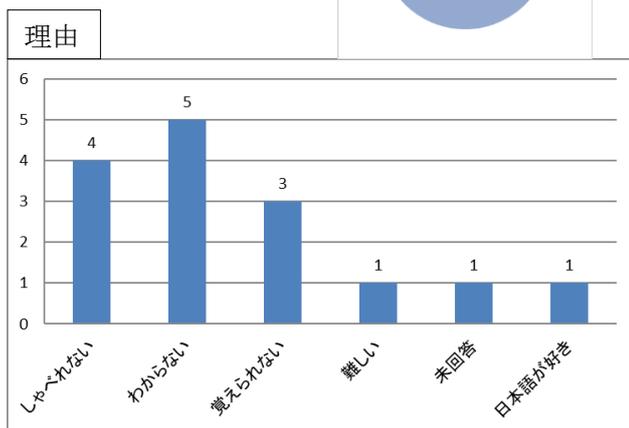
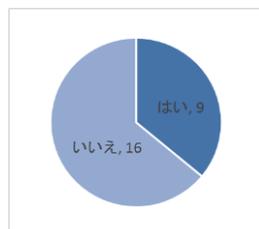
語活動を楽しむことができていることがわかる。



【図1：5月の英語に対する意識】

楽しい理由としては、「明るく大きな声で授業ができる」「ゲームや歌が楽しい」「新しく英語を覚えられる」という意見が多く挙げられた。その一方で、楽しくない理由として「英語で何を言っているのかわからない」「英語が覚えられない」「英語がしゃべれない」という意見が多く挙げられた。

また、「英語を話すことは好きですか。」という問いに対しては、



【図2：5月の英語で話すことに対する意識と苦手な理由】

10人が「はい」、15人が「いいえ」と答え、話すことに関してはネガティブにとらえている児童の方が多かった。英語で話すことが好きではない理由としては、「英語が覚えられないから」「上手くしゃべれないから」と自信をもつことができているという意味の理由がほとんどである。

この結果から、英語はゲームがあるからなんとなく楽しむことができているが、英語というものに対して抵抗を覚えている児童が多く、英語を学ぶことが好きとはいえないことがわかった。中学1年生が英語を苦手と感じていた要因が、現任校の5年生の2割の児童にも共通していることがわかる。

このような実態をみたときに、ただその時だけ楽しい活動ではなく、児童が楽しみながら英語表現が定着するような活動や授業過程を仕組み、単元の終末では「英語を使ってこんなことができた」と感じられる指導計画を組む必要があると考えた。ゲームなどの活動を通してたっぷり英語に慣れ親しませたあと、「できた」「わかった」と感じられる活動を仕組んでいくことで、児童が主体的に英語を学ぼうとすることができるのではないかと考えた。

### 3 研究仮説

研究主題を検証するために、次のような研究仮説を設定した。

外国語活動の学習において、終末に目指す姿を明確にして単元指導計画を立て、単位時間で楽しみながら表現の定着を図る授業課程の工夫や英語への壁をなくす工夫をすれば、「楽しい」「できた」「わかった」と感じ、自ら学び続けようとする児童を育成することができる。

### 4 研究内容

研究内容(1)単元指導計画の工夫

- ① 単元の出口の姿を明確にし、その出口に向かって単位時間を組む
  - ・その時間に学んだことを次の時間にも繰り返し発話し、定着させつつ新たな表現を覚えていく。→終末の活動で自信をもって発話することができる。
- ② 単元を貫くコミュニケーションスキルの設定
  - ・表現の定着に限らず、コミュニケーションスキルも、その単元に目標とするスキルを決める。→英語表現だけでなく、コミュニケーションを図る基礎となる力を身に着けていくことができる。

研究内容(2)楽しみながら表現の定着を図る授業の工夫

- ① 一時間の授業の流れを視覚化する
- ② 英語表現に慣れ親しませるための工夫
- ③ インパクトのある導入
- ④ 全員が参加する必然性のある活動を仕組む
  - 児童が楽しみながら繰り返し英語を使い、英語表現を定着させ、自信をもって活動に取り組むことができる。

⑤ 仲間と認め合う場の設定

- ・授業の終末に仲間の良かった姿を交流する時間を設ける。→「できた」「英語ができて嬉しい・楽しい」という思いをもたせることができる。

研究内容(3)英語への壁をなくすための工夫

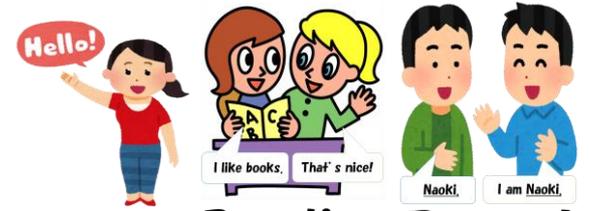
① 絵本の読み聞かせ

- ・簡単な英語を使った絵本を読み聞かせる。→「絵をイメージすることで英語がなんとなくわかった」と感じさせることができる。

② スモールトーク

- ・教師や仲間と簡単な会話をする。→簡単な会話ならできた、何と言えよいかわかった、という経験をするすることができる。

る力を身に付けていくことができると考える。



Clear Voice Reaction Repeat

WHY?



Listen Carefully Gesture Active

[図3：コミュニケーションスキルカード]

本単元では、前単元で弱いと感じた『Repeat 繰り返す』を単元の指導の軸とした。

5 研究実践

研究内容(1)単元指導計画の工夫

Hi, friends! (以下 HF) Lesson7 “What’s this?”  
より (資料1)

① 単元の出口の姿を明確にし、その出口に向かって単位時間を組む

《目指す単元の出口の姿》

“What’s this?”というその物が何であるかを尋ねる表現を使って、オリジナルのスリーヒントクイズを出し合う。

この姿を目指して、単元指導計画を組んだ。

	できた・わかった	楽しさ
4時	・“What’s this?” “It’s~.”の表現に慣れ親しむ。 ・自分の知っている単語を使ってオリジナルスリーヒントクイズを考え、出し合う。	教科書の単語だけでなく、今までに自分たちが習った単語でオリジナルのスリーヒントクイズを出し合う。
3時	・前時までに学習した単語を繰り返し発音し慣れ親しむ。 ・“What’s this?” “It’s~.”の表現に慣れ親しむ。	スリーヒントクイズで答えを予想しながら、クイズを出し合う。
2時	・前時学習した単語を繰り返し発音し慣れ親しむ。 ・“What’s this?” “It’s~.”という表現を知る。	ポインティングゲームや、クイズ形式で楽しみながら単語を覚える。
1時	・身の回りの色々な物の英語での言い方を知る。	一部だけ見えている絵から、それが何であるか予想する。

[表1：HF1 L7 単位時間ごとのつながり]

② 単元を貫くコミュニケーションスキルの設定

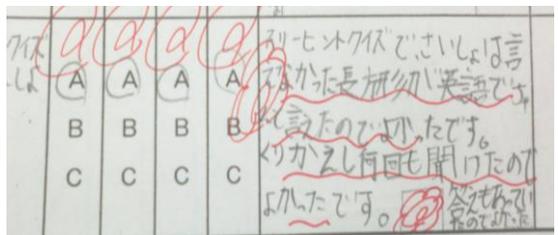
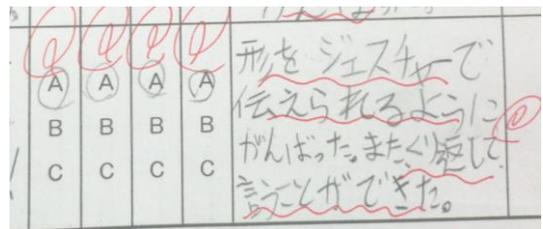
表現の定着に限らず、「アイコンタクト」「反応する」などのコミュニケーションスキルにおいても、その単元で目標とするスキルを決め、毎時間そのスキルを提示して活動することで、英語表現だけでなく、コミュニケーションを図る基礎とな

	ねらい・ポイントのスキル	具体的な目指す姿
4時	オリジナルのスリーヒントクイズを出し合おう！～繰り返す・はっきり話す～	相手のヒントを繰り返して確認しながら、答えを考える。ヒントを出す側も、相手の答えを繰り返して確認する。
3時	スリーヒントクイズを出し合おう！～繰り返す・ジェスチャー～	相手の言うヒントを聞き、そのヒントを繰り返して、確認しながらクイズをすすめる。
2時	色々なクイズに挑戦しよう！～繰り返す・よく聞く～	クイズの答えを繰り返し発音する。
1時	身の回りの色々な物の英語での言い方を覚えよう。～繰り返す・よく聞く～	A L Tや担任の発音に続いて、繰り返し発音する。

[表2：単位時間ごとの目指す「繰り返す」姿]

始めは発音練習の中の繰り返しから始め、第3では繰り返しには確認の意味があることを意味付けし、毎時間意識させることで、単元の終末には、“Hint1, circle.” “Circle?” “Yes.”というように自然に相手が言った言葉を繰り返して確認することができるようになっていた。

[図4：児童の振り返り1]



## 研究内容（２）楽しみながら表現の定着を図る授業の工夫

### ① 一時間の授業の流れを視覚化する

「何を言っているか、何をやっているかわからない」という児童が多くいたことがわかった。そこで、今何を行っているのかが児童にもわかるように、次のようなカードを作り授業の流れを視覚化した。

[図5：授業の流れカード]



[図6：板書] [表3：英語の授業の基本的な流れ]

	1	Greeting 挨拶
	2	Song 歌
	3	Today's Aim 今日の課題
	4	Practice 本時扱う表現の練習
	5	Activity 活動
	6	Reflection 振り返り

また、上のような基本的な英語の授業の流れを作り、毎時間その流れで授業を行った。そうすることで、児童は本時の学習の見通しをもち、Practice Time で発音練習をすることなどを把握することができるようにした。

### ② 英語表現に慣れ親しませるための工夫

#### i) 単元で扱う表現に関わる歌を歌う時間の設定

英語表現を定着させるためには、ただ繰り返し発音するのではなく、リズムに乗せたり、歌に乗せたりして発音した方が有効であると考えた。そこで毎時間の授業の始めに、Song Time を位置づけ、その単元で扱う表現に関わる歌を歌った。

単元	歌
HF1 L3 “How many?”	Seven steps(資料2)
(曲の良さ)	
・1～7の数字を、8～13など、数字を変えて色々なパターンで練習できる。	

<ul style="list-style-type: none"> <li>・7→1のように数字を下げてもできる。</li> <li>・手拍子やしゃがむ、ジャンプなどの動きをつける。</li> </ul>	
HF1 L4 “I like apple.”	Do you like?
<ul style="list-style-type: none"> <li>・アイスクリームとブロッコリーなど、面白い組み合わせがあり、楽しく歌うことができる。</li> </ul>	
HF1 L5 “What do you like?”	Colors(資料2)
<ul style="list-style-type: none"> <li>・列ごとに色を分けて、自分の色の時に立ったり座ったりして、動きをつけることができる。</li> </ul>	
HF1 L6 “What do you want?”	Alphabet Song(資料2)
<ul style="list-style-type: none"> <li>・CDの後に続いて歌うので、自信をもって大きな声で歌うことができる。</li> <li>・歌い方が変わるため、楽しく歌うことができる。</li> </ul>	
WeCan1 Unit2 “When is your birthday?”	12 months(資料2)
<ul style="list-style-type: none"> <li>・色々なパターンの曲があり、児童の実態に合う曲調を選ぶことが出来る。</li> </ul>	

[表4：単元ごとに扱った歌]

HF1 L8 “What’s this?” では、なかなか合う歌が見つからなかったため、『もしもしかめよ、かめさんよ』のメロディに合わせて “What’s this? What’s this? It’s It’s a/an ~.” とオリジナルの歌を作った。～の部分に、教科書で取り上げられている単語のフラッシュカードを提示して、色々な単語で練習をすることができた。



[図7:「もしもしかめよ」に合わせて歌う様子]

アンケート結果を見ると、「この1年で力が伸びたと思うことは何ですか？」という問いに対して、13人の児童が『英語の歌を歌うこと』に○をつけた。また『英語を話すことに』も12人の児童が○をつけていたことから、歌を歌うことで英語を定着させ、自信をもたせることにもつながっていたと考えられる。

ii) 教材の工夫

フラッシュカードだけでなく、発音練習などに使える色々な教材を作った。 [図8: 数字マスター表]

・数字マスター表: 1~100までの数字を効率よく練習するために、1枚に数字を並べた。こうすることで、21以上は20twenty + 1~9で表すことができることをわかりやすいようにした。

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40
41	42	43	44	45
46	47	48	49	50
51	52	53	54	55
56	57	58	59	60
61	62	63	64	65
66	67	68	69	70
71	72	73	74	75
76	77	78	79	80
81	82	83	84	85
86	87	88	89	90
91	92	93	94	95
96	97	98	99	100

・アルファベットマスター表: 児童はアルファベットの歌

になじみがあるため、A~Zが順番に並んでいけば発音することが簡単である。そこでアルファベットをばらばらに並べることで、本当にアルファベットを覚えていないと答えられないように難易度をあげて練習した。

アルファベット: Alphabet					
A	B	C	D	E	F
G	H	I	J	K	L
M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X
Y	Z				

基本編

アルファベットマスター表					
R	U	X	P	T	
N	B	D	E	W	G
	C	Y	F	Q	
J	K	O	S	I	H
A	V	M	Z	L	

発展編

[図9: アルファベットマスター表]

iii) 慣れ親しむための様々な活動

ひたすら単語を繰り返すだけでは児童は飽きてしまう。ゲームで楽しみながら単語や表現を覚えることができる活動を取り入れた。

《キーワードゲーム》

ルール

覚えさせたいいくつかの単語の中から、1つを選びキーワードにする。教師が言った単語を繰り返し、キーワードを言ったら、すばやく消しゴムをとる。早く消しゴムをとることができた人の勝ち。

良さ

- ・どの単元にも取り入れることができる。
- ・単語練習だけでなく、発展的に表現の練習をすることもできる。

例) 第1時 T “Red.” S “Red.” 色のみ  
 第2時 S “What color do you like?”  
 T “I like red.” 色+表現  
 S “I like red.”

(T:Teacher, S:Student)

- ・ペア、グループと様々な隊形で行うことができるため飽きない。



[図10: キーワードゲームに取り組む様子]

《メモリーゲーム》

ルール

グループ隊形になる。トピックを決め、それについて一人一人が英語で答えていく。自分の前の人の答えを自分の答えの前に言わなければならない。

例)トピック: What do you want?

全員: What do you want? S1: I want a dog.

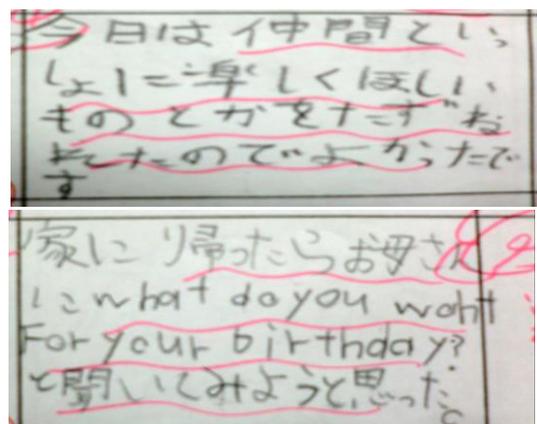
全員: What do you want? S2: I want a dog and a bike.

全員: What do you want? S3: I want a dog, a bike and a book.

良さ

- ・習得したい表現を繰り返し練習することができる。
- ・前の人の言ったことをよく聞いていないと答えられないため、必然的に相手の言ったことをよく聞くことになる。
- ・色々な単語に触れ、発音することができる。
- ・トピックを変えて、色々な使い方の練習をすることができる。

[図11: 児童の振り返り2]



どのグループも楽しく活動することができており、ある児童は家族にも英語で聞いてみたいという意欲的な思いをもつことができていた。

《Who am I?クイズ》

WeCan!1 Unit2 “When is your birthday?”より

ルール

いくつかのキャラクターとその誕生日がのっているプリントを用意する。キャラクターの中から一人選ぶ。一人が When is your birthday?と尋ね、もう一人は選んだキャラクターになりきって My birthday is \_\_\_\_\_. と答える。その答えからキャラクターを予想し、Are you \_\_\_\_\_? と確認する。

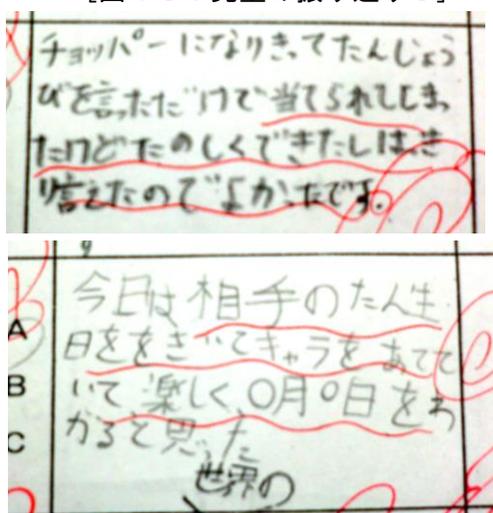
良さ

- ・児童の知っているキャラクターを取りあげることによって、楽しく意欲的に取り組むことができた。
- ・自分の誕生日だけでなく、色々な日にちの練習をすることができる。

[図 12 : キャラクター誕生日 ワークシート]



[図 13 : 児童の振り返り 3]



身近なキャラクターに興味をもち、自分の好きなキャラクターになりきって楽しく活動することができていた。

《How many～?クイズ》

HF1 L3 “How many?”より

ルール

だまし絵を用意し、絵の中に何匹の動物がいるかを数えて答える。

良さ

そこにある物をただ数えるだけでなく、何匹いるかを真剣に探して数えることで楽しんで取り組むことができた。

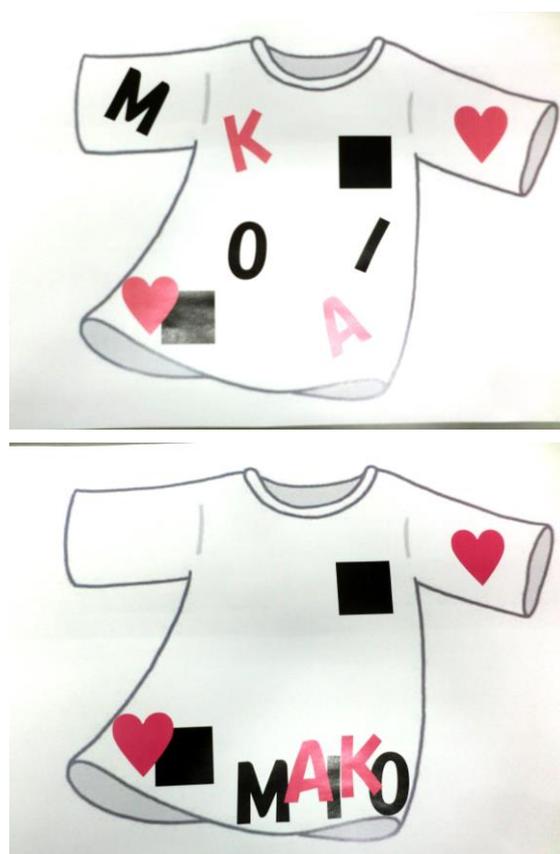


[図 14 : How many?クイズで使用しただまし絵]

③ インパクトのある導入

授業の導入で本時の出口となる姿を教師がモデル提示し、「自分もやってみたい」という思いをもたせられるように工夫した。

《HF1 L5 “What do you like?”より》



[図 15 : 教師のモデル提示用 T シャツ]

2パターンのTシャツを作っておき、児童がイメージをふくらますことができるようにした。

《HF1 L7 “What’s this?”より》

[図16：ALTとHRTのクイズモデル提示]



ALTとHRTがスリーヒントクイズを行い、その後簡単なスリーヒントクイズを児童にもALTから出題した。自分たちがどんなことをやるのか、楽しそうだ、という思いを持たせられるようにした。

- ④ 全員が参加する必然性のある活動を仕組む  
ペア、グループ、スクランブルなど色々な活動形態があるが、全員が同じように会話量があるようにする活動を取り入れたいと思った。

i) コミュニケーションする必然性がある活動

《HF1 L3 “How many?” 第4時より》



[図17：How many?第4時板書]

ねらい

クラスの仲間が持っている物の数の合計を調べる活動を通して、相手に伝わるようにはっきり話したり、リピートしたりしながら、相手と正確に伝え合おうとする態度を育てる。

本時の課題

仲間に正確にインタビューをして、5-1の持っている物の数の合計を調べよう。～はっきり話す・リピート～

活動

事前に児童にアンケートをとり、児童の持っている物の数の合計を調べておいた。その合計を児童には

隠しておき、全員でインタビューをし、全員分正確に数を聞き合わないと合計は合わないという活動にした。

生まれた必然性

☆全員分の情報が必要→全員がインタビューに答える必要がある。

☆数が正確でないと、合計が合わない→数を確認めたり、はっきり話したりして正確にインタビューをする必要がある。

児童Aの振り返り

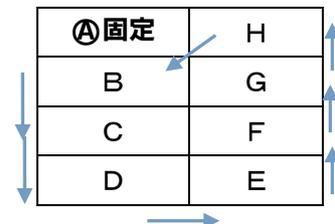
間違えて聞き取ってしまうと合計が合わないから、何度も確認しながらインタビューをした。合計が合わないところもあったけど、合計がぴったり合ったときはすごくうれしかったです。

ii) 活動形態の工夫

《HF1 L7 “What’s this?” 第3時より》

一人一人にヒントの書かれた絵カードを配り、スリーヒントクイズを出し合う活動をした。ペア、グループ、スクランブルなど色々な活動形態があるが、それぞれにメリット、デメリットがある。ペアやグループでは、必ず発話することができるが、人数に限りがあり、決まった人とのコミュニケーションになってしまう。スクランブルでは、色々な情報が得られるが、英語が苦手な児童はやらずに終わってしまったり、仲の良い仲間としか会話をしなくなってしまったりする可能性がある。そこで、発話量を増やしたい、色々な仲間と会話をしてほしい、という願いから、号車体形になりローテーションでペアを変えていくようにした。

[図18：ローテーションの動き図]



Aを固定し、左回りに移動していくことで、8人が必ず1回ずつ会話をするようにした。

いつもは話せない友だちと楽しくクイズを出し合うことができたな。

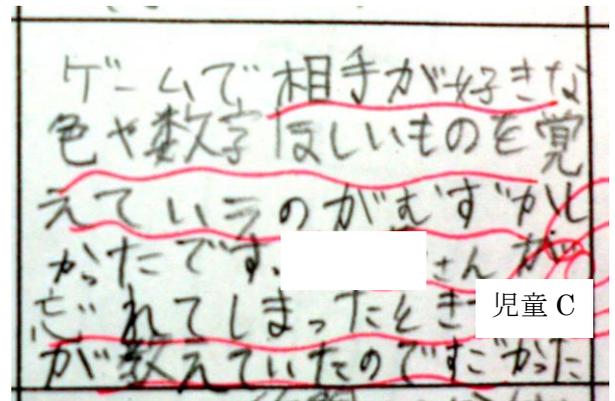
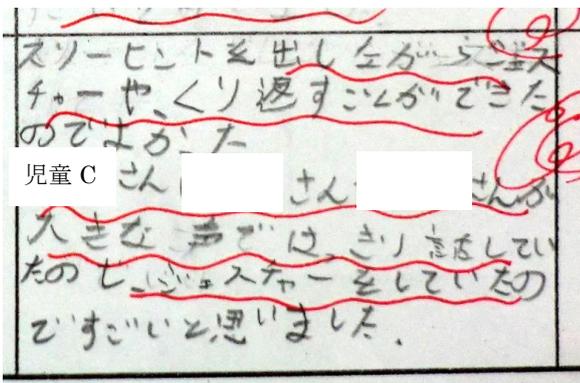
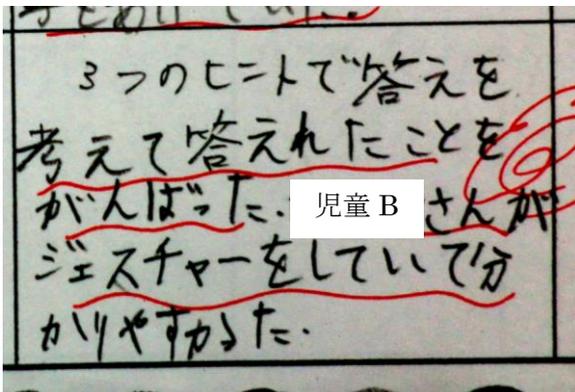
[図19：スリーヒントクイズに取り組む様子]



### ⑤ 仲間と認め合う場の設定

毎時間の授業の中で、発表した児童や活躍した児童を全員で“Good job!”とその都度価値づけるようにしている。また、授業の終わりに Reflection Time (振り返り) を設けている。その際、自分のできたことだけでなく、仲間の良かった姿を書く欄を振り返りシートに位置付けている。書いた後に、全体の前で発表し、名前が挙がった児童に全員で“Good job!”と価値づけることを続けた。

[図20：児童の振り返り4]



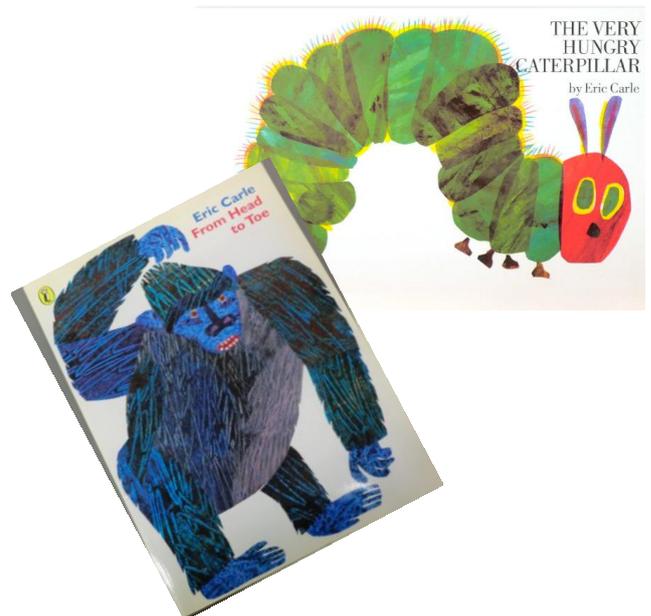
良いところを見つけてもらい、仲間から“Good job!”をされるとみんなとてもうれしそうだった。児童Bや児童Cは普段自己表現をすることがあまり得意でないが、英語に楽しそうに取り組む姿が多くみられるようになった。

### 研究内容(3) 英語への壁をなくすための工夫

「英語がわからないから」「英語を覚えられないから」苦手であると答えた児童が多かった。少しでも英語が「楽しい」「わかった」「できた」と感じられる機会が増えるように次のような手立てをうった。

#### ① 絵本の読み聞かせ

リスニングの様子を見ていると、わからない単語がでてくると知っている単語の意味も理解しようとせず「わからない」と投げ出してしまいう児童が少なくない。そこで絵本の読み聞かせをすることで、全てを理解できなくてもなんとなく知っている単語、そして絵でなんとなく英語が分かったという経験をさせられるのではないかと考えた。



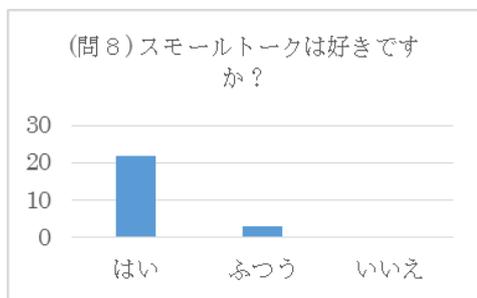
[図21：読み聞かせをした絵本]

『THE VERY HUNGRY CATERPILLAR』では、絵を指さし“What’s this?”と尋ねると、“Cake!”などと答えたり、繰り返される“still hungry”の部分を“still…”と止めると児童が“Hungry!”と反応するようになった。話を楽しみながら、次はどんな言葉が来るか予想しながら聞けていたことがわかる。リスニングの際に大切な**推測する力**を伸ばすことができていた。

## ② スモールトーク

児童の実態でも述べたように、英語で話すことが苦手な児童が半分以上いた。5年生で求められるスモールトークは、教師対児童のやりとりである。そこで授業の始めにスモールトークを位置づけ、既習表現を使ったトピックについてALTとHRTの短いやりとりをした。その後、児童にもYes/Noや、What \_\_\_\_\_do you like? – I like \_\_\_\_\_と簡単に答えられる質問を一人一人にしていった。

列ごとにあてていくと、児童たちからは「僕にもきいてよ!」という声があがるくらい、意欲的に取り組む姿が多く見られた。12月にとったアンケートによると、



[図22: スモールトークに対する意識]

スモールトークが好きであると答えた児童が22人、ふつうであると答えた児童が3人と、嫌いであると答えた児童は一人もいなかった。その理由として挙げられたのは

聞いたり話したりするのが楽しい。	7人
しゃべることがわかるから(意味がわかる)	5人
ペアやグループよりも多人数で話せてみんなで楽しめるから。	3人
スモールトークぐらいならできるから。	1人
日常の話ができるから。	1人
先生と英語で話せるから。	1人
この英文はこういうときに使う、とわかる。	1人

相手のことが知れるから。	1人
英語がもともと好きだから。	2人
嫌いではないから。	3人

[表5: スモールトークが好きな理由]

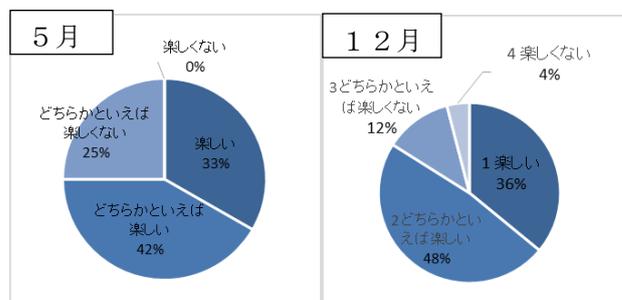
聞いたり話したりするのが楽しいという理由が一番多かったが、楽しくなったのは2番目に多い「しゃべることがわかるから」と感じられるようになったからであると思う。話すことがわかる、自分の言ったことが伝わったという安心感からスモールトークで英語を話すことに抵抗を感じなくなっていると考える。

## 5 成果と課題

### 〈成果〉

5月と12月にとったアンケート結果より

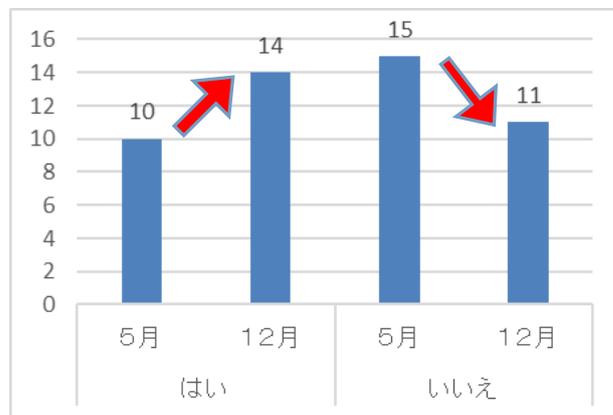
#### ・英語の授業は楽しいですか?



[図23: 英語に対する意識(5月、12月比較)]

英語の授業が楽しい、どちらかといえば楽しいと答えた児童が84%に増え、どちらかといえば楽しくないと答えた児童が25%から16%に減り、英語を楽しんでいると感じられる児童が増えた。

#### ・英語で話すことは好きですか?



[図24: 英語で話すことに対する意識(5月、12月比較)]

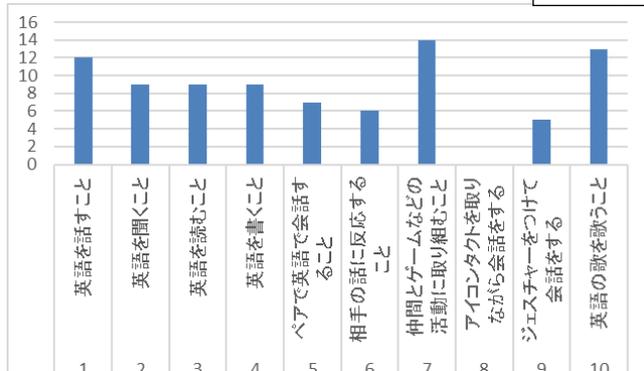
英語で話すことが好きであると答えた児童が4人増えた。色々な活動の中で表現を定着させ

たり、簡単なスモールトークを取り入れることで、「何を言えばいいかわかる」「自分の言ったことが伝わった」という安心感や達成感を得ることができたからであると考える。

・5年生になって自分ができた！伸びた！と思う

力は何ですか？（複数回答可）

12月



【図25：5年生で伸びたと思う力（12月）】

児童達が「できた」「伸びた」と感じている力は「英語を話すこと」「歌を歌うこと」「仲間と活動すること」の3つが特に多かった。研究実践でも述べた児童が楽しめるように工夫をしたものが上位になっていることがわかる。

これらの結果から、児童が楽しむことができる活動を仕組み、単位時間ずつ段階をおって繰り返し慣れ親しませることで英語が「わかる」「できた」「楽しい」という思いをもたせられるということが言える。

## 《課題》

- ・まだ全員が英語を楽しむことができていない。全体としての手立てをうってきたので、特に困り感のある児童の実態把握を細かくし、苦手意識の要因を考えて、手立てをうっていききたい。英語を話すことが苦手と感じる児童には、あえてHRTやALTが会話の相手になって自信をもたせられるようにするなど、個に応じた指導援助をしていけるようにする。
- ・「どちらかといえば楽しい」と答えた児童が増えたが、「楽しい」と答えた児童は増えなかった。なんとなくできている児童を、さらに自信をもって英語に取り組むことができるようAの児童がA<sup>+</sup>になるような授業も仕組んでいきたい。
- ・英語で話すことが好きである児童が4人増えたが、まだ半分近くは話すことに苦手意識をもっている。しかし今回の効果的であった手立てを

これからも継続することで、話すことが好きになる児童が増えていくはずである。この研究結果をこれからの実践に生かしていきたい。

## 6 終わりに

私が英語の教員を目指したのは、「英語が好き」という思いからだ。授業で新しいことを覚えられることも好きだったが、やはり一番は身の回りにあふれている英語が読めたり、理解することができたりした時に、「英語が楽しい！もっと知りたい！」と感じた。子どもたちは私たちが過ごしてきた以上に、英語に触れずにはいられない環境の中で育っていくこととなる。そんな子どもたちだからこそ、「英語が好き」という気持ちを少しでも多くもたせられるようにしたい。12月にとったアンケートで「もっと伸ばしたい力は何ですか？」という問いに対して、多くの児童が「もっと英語を話せるようになりたい」と答えた。この子どもたちの「もっと伸びたい」という思いに応え、改めて子どもたちに英語の楽しさを伝えること、英語力をつけさせられるような授業を考えていくことが、私の役目であると感じた。