

14	岡 崎	六 名 小 学 校	氏名	キタヤマ 北山	キイチ 貴一
分科会番号	02	分科会名	外国語教育		

1 研究テーマ

英語で分かり合う楽しさを実感できる児童の育成
～3年「Unit8 What's this?」の実践を通して～

2 研究概要

(1) 主題設定の理由

3年生から始まる外国語活動の時間は、低学年のときにはなかった新しく学ぶ教科であり、興味深く学習をスタートした。母語以外の言葉で学習する初めての教科に、戸惑う姿も見られた。例えば、学習した表現をただ使っているだけで、英語での関わりを十分に楽しむことができていないことがあった。英語への慣れ親しみが浅く、自分の思いを伝える経験の少なさが、英語での関わりを楽しむことのできない要因になっている。

また、児童が外国語活動の授業に対して、どのような思いをもち、どのような抵抗感を抱いているか明らかにするために、アンケートを実施した(資料1)。このような実態から、段階的な成功体験を積み重ねるようアプローチしていけば、英語に対する楽しさが深まり、英語で分かり合うことの楽しさを実感できると考えた。

英語を学び始める3年生だからこそ、「楽しい」という思いで英語と出会うことが大切である。英語に触れる楽しさや、自分の思いを表現する楽しさ、英語に関わることの楽しさを子供に実感させられる授業を展開することの重要性が問われている。

アンケート結果 30人中
外国語活動の授業は楽しいですか。

とても楽しい…8人

楽しい…17人

あまり楽しくない…3人

楽しくない…2人

楽しいこと

1. 歌やリズムによって英語を言うこと…36.6%

2. 英語でゲームすること…33.3%

3. 英語を覚えること…16.6%

苦手なこと

1. 話すこと…56.6%

2. 英語を覚えること…23.3%

3. 発音…10.3%

【資料1】4月アンケート

(2) 研究の仮説と手だて

目指す子供の姿

- 「できた」「分かった」という段階的な成功体験を通して、英語に対する楽しみを深め、英語で分かり合える楽しさを実感できる子

研究の仮説

段階的に英語に親しむ機会を設ければ、英語に対する楽しみが深まり、英語で分かり合える楽しさを実感できるだろう。

- ・「段階的に英語に親しむ」のとらえ

①英語への意欲を高める親しみ

②英語を話す親しみ

③英語で伝え合う親しみ

仮説に対する手だて

手だてⅠ 「英語を使いたい」という意欲を喚起するための学芸会での英語の歌の発表

学芸会で、英語の歌を発表する機会を設ける。学芸会で発表することが、英語に親しむきっかけになり、英語で歌えたという成功体験により、「英語をもっと使いたい」という意欲を喚起することができるだろう。

手だてⅡ 英語を使う楽しさを実感するための発話するゲーム活動

英語を使う楽しさを実感するために、「神経衰弱ゲーム」を行う。「英語を発話することができた」「英語の意味が分かった」という成功体験により、「英語を使う」楽しさの実感と「他者に英語を伝えたい」という思いの表出をねらう。

手だてⅢ-① 思考を整理して、伝える楽しさを実感するための思考ツールの活用

伝える楽しさを実感するために行うヒントクイズで、クラゲチャートを活用する。クラゲチャートの活用により、情報を整理し、よりの確なヒントを表出させることをねらう。たくさんのヒントを考え、友達に伝えられた成功体験を積み、英語で伝える楽しさを実感してほしい。

手だてⅢ-② 自分の思いを伝え、分かり合う楽しさを実感するための、自由に話す時間の設定

単元の終末に、自分でテーマを決めて、対話する時間を設ける。伝えるために試行錯誤する経験が「分かり合えた」というさらなる喜びを実感することにつながるだろう。自分の思いが伝わり、相手の思いが理解できた成功体験を通して、「英語に関わることが楽しい」と実感することをねらう。

(3) 検証方法（抽出児の選出）

抽出児として、児童Aを選出し、児童Aの振り返り、思考ツールへの記入、授業記録などをもとに、変容をとらえ、仮説や手だての有効性について検証する。

抽出児である児童Aは、「Unit 4 I like blue.」では、簡単な表現を教師や友達と一緒に発話していた。しかし、「なんて言うんだっけ?」と困り、自分の思いを伝えられず、英語で関わる楽しさを実感することはできなかった。このような姿からも、ただ発話しているだけで、英語で関わることに對して楽しいという思いはもっていない。「英語を歌う、話す、伝え合う」という段階的な親しみを經て、「できた」「伝わった」という成功体験を積み、英語に触れる楽しさから、英語で分かり合える楽しさへと楽しみを深め、英語で関わることの楽しさを実感できることを期待する。

(4) 実践

①学芸会での英語の歌の発表で、英語に対して意欲を高める児童A（手だてⅠ）

学芸会で発表する英語の歌の練習を行った際に定期的に振り返り（資料2～4）を行った。学芸会本番に向けて、歌で英語に触れることで、英語に親しむ場を設定する。（手だてⅠ）

英語の歌を初めて歌った後の児童Aは、「日本語のままがいい。」と口ずさむ様子もなかった。この様子から、英語で歌うことや英語を使うことに意欲的であるとは言い難い。

2回目の振り返りでは、「just one moon」という歌詞を聞き取り、児童Aなりに歌うことができたことが分かる（資料2）。「うれしい」という振り返りからも、英語の歌が歌えるようになってきたことに喜びを感じている様子が分かる（資料2下線①）。しかし、英語で歌うことに対する気持ちの変化であり、英語を使う意欲が高まっているとは言い難い。

3回目の振り返りでは、「英語の勉強にもなっていてうれしい。英語で歌えて楽しいです。」と記入した。歌の振り返りだけでなく、英語の学習へとつながる振り返りを、初めて記入していた。英語の歌を歌えるようになってきたという成功体験が、英語の学習への意欲につながっていることが分かる。聞き取れたり歌えたりする英語が増え、英語の歌を歌えるようになったという成功体験が児童Aにとって、「英語を使いたい」という意欲の向上に、つながり始めたことも見て取れた。

4回目の振り返り（資料3下線①）では、「新しく英語で学ぶことができた」と歌うことにより、英語の学習をすることができた実感していることが分かる。また、「もっといろいろな言葉を知りたいです」と振り返り、英語の歌を歌えるようになってきたことが、英語学習への意欲を高めていることが分かる（資料3下線②）。

学芸会後に行った振り返り（資料4下線①）からは、自分たちの英語の歌が周りから評価されたことで、「発表することができた」という達成感を感じていることが見て取れる。また、歌うことができた経験を経て、今度は、英語を使ってみたいという気持ちに変化し、意欲が高まっていることが分かる（資料4下線②）。学芸会で発表できたことと周りから評価されたことが、英語を使ってみたいという英語の学習そのものへの意欲の高まりにつながったと考える。

英語で歌を歌い始めたときは、歌うことができず、前向きではなかった児童Aが、英語の歌に親しむことで、2回目の振り返りには、英語で歌えることが嬉しいと感じていた。3回目の振り返りには、歌えるようになった楽しさから、より多くの英語に触れ、学習することの喜びを実感した。4回目の振り返りでは、英語を学ぶことへの意欲が高まっていることが分かる。学芸会で発表できた成功体験により、「英語をもっと使いたい」という意欲を高めることにつながったと言える。

②神経衰弱ゲームで、発話する楽しさを実感する児童A（手だてⅡ）

英語を使うことへの意欲が高まった子供たちに、第1時～第3時では、英語を発話する楽しさを味わわせようと「神経衰弱ゲーム」を行った。この活動では、新出表現を中心とした表現「What's this?」「It's～」の表現の発話により、表現の意味の理解を促し、発話する楽しさの実感をねらう。

第1時に、児童Aが神経衰弱ゲームをする場面の一部が資料5である。

児童Bの「It's circle.」に対して、児童C、Dのように発話すべきところを、何も言うことができなかった（資料5下線①）。

児童B : It's circle.
児童C、D : It's circle!
児童A : ① (何も言えず)
児童B : It's sweet.
児童C、D : It's sweet!
児童A : ② (何も言えず)
児童A : ③ It's ...red!
児童B～D : It's red!
児童A : (『It's circle』のカードを引いて)
④ It's ...なんて言うの。
児童C : circle だよ。
児童A : It's circle!

【資料5】第1時の児童Aの発話記録

シャスワンムーンと言
えるようになって、少
し歌えるようになって
うれしいです。

①

【資料2】2回目の振り返り

英語で歌えてきて、①新
しく英語で学ぶことが
できた気がする。②もっ
といろいろな言葉を知
りたいです。

【資料3】4回目の振り返り

英語で覚えるのはすごく大変だった
けど見ていた人たちが英語で歌える
のすごいねと言っていたりお父さん
とお母さんも褒めてくれたので嬉し
いし楽しかったです。英語で歌うこ
とができたので、英語の授業でも
②と使いたいと思いました。

【資料4】児童Aの振り返り

児童Bの「It's sweet.」に対しても同様に、発話することはなかった(資料5 下線②)。児童Aがカードを裏返す順番になり、「It's ...red!」と、詰まりながらもなんとか発話し、ゲームに参加したことが分かる(資料5 下線③)。もう1枚のカードを引くときには、「It's ...なんて言うの」と先ほど児童Bが引いたカードである「It's circle」を発話することができなかった(資料5 下線④)。この時間の振り返り(資料6 下線①)から、英語を発話する楽しさよりも、神経衰弱ゲームでカードをとることを楽しんでいることが分かる。また、意味や言い方が理解できておらず、多くの表現を発話することができなかったことが分かる(資料6 下線②)。新出表現が多く、定着が浅いため、発話することができなかったと考える。

① いんけいすいじゃくで同じカードをとれて楽しかった。② 最初わからない英語が多かった。

【資料6】児童Aの振り返り

資料7は、第2時に行った神経衰弱ゲームでの児童Aの発話記録である。

児童Aは、すっぱい表情が書いてあるカードを見て、「sour」の表現が分からず、友達に教えてもらいながら「It's sour」と発話することができた(資料7 下線①)。前時に発話することができなかった「It's circle」を、児童Bの発話を真似して、友達と一緒に発話することができた(資料7 下線②)。1回目の神経衰弱ゲームでは、何も言えなかったり、教えてもらっていたりした表現を、発話できるようになっていることが分かる。そして、初めて一人で、「It's circle」と発話することができた(資料7 下線③)。この時間の振り返り(資料8 下線①)から、同じ表現を何度も言うことができるという神経衰弱のゲーム性が、表現の意味を理解することにつながり、発話する楽しさを実感することにつながっていると考える。色や形の英語を発話することができた経験により、神経衰弱のゲームの楽しさではなく、英語を発話する楽しさを実感していることが分かる(資料8 下線②)。友達の真似をしたり、一緒に言ったりするゲーム性が、英語を発話する楽しさを実感することにつながっていると考える。

児童A : すっぱい? It's ...
児童C : sour じゃなかったっけ。
児童A : ①It's sour.
児童B～D : It's sour.
(途中省略)
児童B : It's circle!
児童A、C、D : ②It's circle!
(途中省略)
児童A : It's long.
児童B～D : It's long.
児童A : ああ、long じゃなかった。
③It's circle!
児童B～D : It's circle!

【資料7】第2時の児童Aの発話記録

① サワーの意味がすっぱいとなげられるようになって言えるようになった。色や形の英語が言えて楽しかった。

【資料8】第2時の児童Aの振り返り

第3時の神経衰弱ゲームで、児童Aが、自ら発話した表現が資料9である。前時に発話していた色や形に限らず、様々な表現を発話することができていたことが分かる。

【児童Aが自ら発話した表現】
It's hot. It's small. It's black. It's circle.
It's delicious. It's cold. It's yellow.
It's red. It's long. It's sweet. It's triangle.

【資料9】児童Aが発話した表現

この時間の振り返りが資料10である。「たくさん英語を言うことができて楽しかった」と、多くの表現を発話することで、英語を使う楽しさを実感していると言える(資料10 下線①)。神経衰弱のゲームの回数を重ねるごとに、より多くの英語を発話することができ、英語を使う楽しさを味わうことができるようになったと言えるだろう。「クイズで伝えたい」という振り返りからは、発話した表現を使って、他者に伝えたいという思いの表出が見て取れる(資料10 下線②)。

① たくさん英語を言うことができて楽しかった。クイズのヒントになるサーコーとかスイートとかいっぱい言えたから、②クイズで伝えたいです。

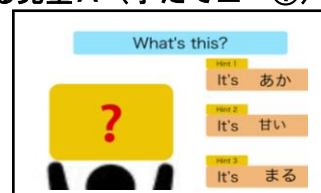
【資料10】第3時の児童Aの振り返り

第1時の神経衰弱ゲームを行ったときには、ゲームそのものを楽しんでいた児童Aが、繰り返し友達と一緒に発話したりすることにより、英語を使うという楽しさへと英語に対する楽しさを深めることができていた。そこには、繰り返しの発話によって得られた知識や「言えるようになった」という児童Aの思いが込められていることが分かる。その結果、神経衰弱ゲームを行ったことで、発話を楽しむことができ、その成功体験が、「他者に伝えたい」という思いを表出させ、楽しさを深めていることも明らかになった。

③ クラゲチャートを活用し整理した思考を表現し、伝える楽しさを実感する児童A(手だてⅢ-①)

「英語を他者に伝えたい」という思いをもった子供たちに、ヒントクイズを行った。ヒントを考える際に、クラゲチャートを使い、思考を整理することで、多くの的確なヒントを考え伝え、英語を伝える楽しさを実感することをねらう。

第4時に行った1回目のヒントクイズで、児童Aが考えたヒントが資料



【資料11】1回目のヒント

11 である。このクイズの答えは、トマトである。児童 A は、トマトのヒントを「あか」「あまい」「まる」の 3 つにした。神経衰弱ゲームで発話した「It's red」「It's sweet」「It's circle」のヒントを伝えようとしていることがうかがえる。

このヒントを使って、ヒントクイズを行う児童 A と児童 B の対話記録が資料 12 である。

児童 A は、「It's red」「It's sweet」「It's circle」のヒントを伝えることができた。資料 12 下線①の児童 B と児童 A のやりとりによって、児童 A は、果物や野菜、スポーツなどのカテゴリーのヒントがないことに気づき、「vegetable」とカテゴリーを伝えていた。

2 回目のヒントクイズで考えた「にんじん」のヒントが資料 13 である。1 回目のヒントクイズで、カテゴリーのヒントを忘れていたため、1 つ目のヒントで「It's vegetable」を伝えようとしたことがうかがえる。2 つのヒントしか考えることができていないことも分かる。

資料 13 を使った児童 A の 2 回目のヒントクイズの対話記録が資料 14 である。ヒントで書いた通り、「It's vegetable」「It's orange」に加え、ジェスチャーを交えながら伝えていた。2 つのヒントと 1 つのジェスチャーで「にんじん」を伝えることはできたが、的確で分かりやすいヒントだとは言いがたい。ジェスチャーを取り入れたことから、ヒントが考えられず、思考が整理できていないことがうかがえる。

この時間の振り返り（資料 15）では、2 回目のヒントクイズで、「にんじん」が伝わったことよりも、ヒントが考えられなかったことを振り返った。「ロングとかをつかいたかったです」からも、「long」という情報は頭に思い浮かんではいなかったものの、ヒントとして表現できずに、思考が整理できていなかったことが分かる。

第 5 時に行った 3 回目のヒントクイズでは、クラゲチャートを活用してヒントを考えさせた。クラゲチャートに情報を書き込むことで、思考を整理しながらより多くの的確なヒントを考え、表出させることで、英語を伝える楽しさを実感することをねらう。

児童 A が最初にしたクラゲチャートが資料 16 である。「桃」のヒントとして、「It's fruit」「It's pink」「It's circle」「It's yummy」の 4 つを考えた。一つ一つメモのようにクラゲの足に書くことができるので、自分の頭の中にある情報が、カテゴリーや色、形、味などの種類の異なる 4 つのヒントとして整理されていることが分かる。

クラゲチャートを活用した 1 回目のヒントクイズの児童 A の対話記録が資料 17 である。クラゲチャートに書いたヒント（資料 16）を左から順に伝えた。カテゴリーである「fruit」も最初に伝えることができた。伝えたヒントに丸を付けていた。クラゲチャートにより、伝える内容が整理されたことで、的確なヒントを相手に伝えやすくなっていると考えられる。

児童 A が書いた 2 回目のクラゲチャートが資料 18 である。第 4 時に行った 1 回目のヒントクイズと同じ「トマト」のヒントを考えた。「赤緑」「丸」「野菜」「小さい」「サラダ」の 5 つのヒント

児童 A : What's this?

It's red.

It's sweet.

It's circle.

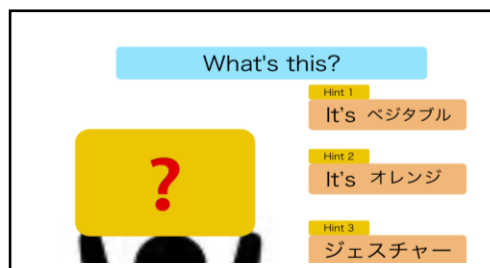
児童 B : 赤くて、丸い…、apple?

児童 A : No. ちがう。

児童 B : ①え、野菜かフルーツどっち？

児童 A : あ、野菜！vegetable.

【資料 12】1 回目の対話記録



【資料 13】2 回目のヒント

児童 A : What's this?

It's vegetable.

It's orange.

(にんじんの形を示すジェスチャー)

児童 C : にんじん！

児童 A : That's right.

【資料 14】2 回目の対話記録

にんじんはジェスチャーだけだとすごく難しくてロングとかをつかいたかったです。

【資料 15】児童 A の振り返り

児童 A : What's this?

It's fruit.

It's pink.

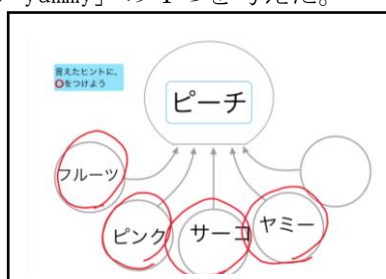
It's circle.

It's yummy.

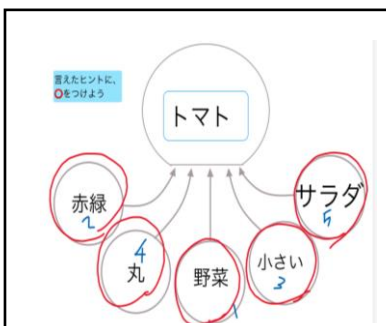
児童 C : It's peach!

児童 A : 正解！That's right.

【資料 17】1 回目の対話記録



【資料 16】1 回目のクラゲチャート



【資料 18】2 回目のクラゲチャート

児童 A : What's this?

It's vegetable.

It's red and green.

It's small.

It's circle.

It's salad.

児童 D : Tomato?

児童 A : Yes! Tomato.

【資料 19】2 回目の対話記録

を考えることができた。第4時で考えたトマトのヒント（資料 11）は、「あか」「あまい」「まる」の3つであったことと比べると、ヒントの数が増えていることが分かる。また、ヒントをどの順番で伝えるのか分かりやすくするために、番号を書き足していることも分かる。

このクラゲチャートをもとに行った児童Aのヒントクイズの対話記録が前項資料 19 である。クラゲチャート（前項資料 18）に書いた5つのヒントを伝えることができた。順番を示した番号の通りヒントを伝えることもできた。クラゲチャートを活用してヒントとなる情報を整理して考えたことで、最初のヒントクイズでは伝えられなかった「トマト」を、友達に伝えることができた。情報をクラゲの足に書くことで、自分がどんなヒントを考え、どの順番で伝えればよいのかという思考を整理できるクラゲチャートのよさが、自分の考えを伝えることにつながったと考える。

その時間の児童Aの振り返りが資料 20 である。資料 20 下線①から、クラゲチャートへの情報の記入が、これまでよりも多く、そして様々な種類のヒントを考えることができたことにつながったことが分かる。また、相手に「トマト」を伝えるためには、どんなヒントを、どの順番で、伝えるべきか、と情報を整理しながら伝えようとしたことも分かる。「ヒントが伝わってトマトと答えてくれて楽しかった」から、これまで伝えることができなかった「トマト」を伝えることができた喜びを実感していることが分かる（資料 20 下線②）。クラゲチャートの活用が、思考を整理して、多くの的確なヒントを考え伝えることにつながったと言えるだろう。クラゲチャートの活用により、前回伝わらなかったことが伝えられるようになり、児童Aは、多くのヒントを考え、友達に伝えることができたという成功体験を通して、「伝える楽しさ」を実感することができた。

以上より、クラゲチャートを活用して思考を整理することにより、児童Aは、情報を整理し、的確なヒントを考え、思いを相手に伝えられたことが明らかとなり、英語で伝える楽しさを実感することができたと言える。

④自分の思いを伝え、分かり合う楽しさを実感する児童A（手だてⅢ－②）

単元の終末となる第6時では、自分でテーマを決めて対話する「フリートークタイム」を設定した。使いたいキーワードや何を伝えたいのかを考え、対話活動を行った。対話のテーマを自由にすることで、伝えようと試行錯誤する経験や幅広い表現の中から選択する英語で関わった経験により得られる成功体験を通して、英語で分かり合える、英語で関わることの楽しさ実感することをねらう。

児童Aが考えたフリートークタイムで話したい内容が資料 21 である。「What's this?」と「Do you like pizza?」を使って、児童Aが好きなもの（ピザ）をヒントで伝えようとしていることが分かる。

資料 21 をもとに、児童Aが行ったフリートークタイムでの1人目の対話記録が資料 22 である。「Do you like pizza?」と自分の聞きたいことを聞いていることが分かる（資料 22 下線①）。「I like pizza. あ、ピザって言っちゃった」と、自分の好きなものを伝えることができたことが分かる（資料 22 下線②）。「なんで伝えたらいけなかったの」と児童Aに尋ねると、ヒントクイズで当ててもらった後に、ピザが好きって伝えなかった」と答えた。テーマや使う表現を指定しないというフリートークタイムの設定が、伝えることの難しさを引き出していると考えられる。表現を伝えるために、言葉を選び、伝える順番を考える、その試行錯誤する対話こそ、「分かり合えた」楽しさを実感することにつながると言える。

児童Aと2人目のフリートークタイムの対話記録が資料 23 である。「ヒントクイズ OK?」から、ヒントクイズで、ピザが好きなることを伝えるために、1人目と比べ、質問の順番を変えていることが分かる（資料 23 下線①）。ヒントクイズにより、ピザを話題に挙げ、「I like pizza! Do you like pizza?」と自分の好きなものを伝えることができた（資料 23 下線②）。

前よりもたくさんヒントを書けてうれしかったです。①ベジタボーからヒントを出すとか形や大きさとかいるいるなヒントを考えれた。
前は、トマトがわかってもらえなかったけど②今日はヒントが伝わってトマトと答えてくれて楽しかった。

【資料20】児童Aの振り返り

keyword

ワッツディス ドウユライクピッツァ

どんな話したい? どういうふうに話したい?

自分の好きなものをヒントでつたえたい

【資料21】話したい内容

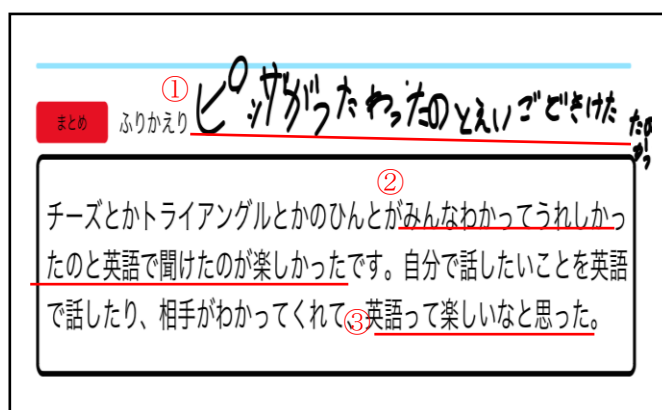
児童A : Hello! How are you?
児童E : I'm happy.
児童A : ①Do you like pizza?
児童E : Yes!
児童A : ②I like pizza. あ、ピザって言っちゃった。
児童E : うん? 話していい? What's this?
It's fruit. It's circle. It's red.
児童A : Strawberry? 丸い…Apple!
児童E : Yes! (以下省略)

【資料22】1人目の対話記録

児童A : Hello! How are you?
児童F : I'm hot.
児童A : ①ヒントクイズ OK?
児童F : OK!
児童A : What's this? It's food!
It's triangle. It's cheese.
It's イタリア.
児童F : Pizza!
児童A : ②I like pizza! Do you like pizza?
児童F : Yes, I do.

【資料23】2人目の対話記録

児童Aのフリースタイルの振り返りでは、「ピザが伝わったのと、英語で聞いたことが楽しかった」とつけ足して記入しており、ヒントの伝え方や質問する順番を試行錯誤して、自分で考えたことが伝わった喜びを実感していることが分かる(資料24下線①)。友達にヒントが伝えられた喜びを実感していることも見て取れる(資料24下線②)。「自分で話したいことを英語で話したり、相手が分かってくれて、英語って楽しいなと思った」と、自分の思いが伝わるよう試行錯誤して話した英語を、相手が分かってくれたことで、分かり合うことの楽しさを実感していると言える(資料24下線③)。どんな英語を使おうか、どの順番で伝えようか試行錯誤する中で、自分の思いを伝えられた経験は、フリースタイルだからこそ、味わうことのできる英語で分かり合う楽しさと言えるだろう。その過程を経て、「自分の思いが伝わった」「分かり合えた」という成功体験が、英語で分かり合う楽しさの実感につながったと言えるだろう。



【資料24】フリースタイルの振り返り

3 研究の成果と今後の課題

(1) 研究の成果

本研究の主題を「英語で分かり合える楽しさを実感できる児童の育成」とし、研究を進めてきた。児童Aの変容から、以下のような点について研究の成果と言えるだろう。

<手だてⅠ「英語を使いたい」という意欲を喚起するための学芸会での英語の歌の発表>

P2資料3下線②の振り返りから、英語で歌えたという成功体験が英語を知りたいという意欲を喚起していることが分かる。P2資料4下線②の振り返りから、学芸会で発表できたことと、周りから評価されたことにより、英語に対する意欲が向上したことが分かる。よって、学芸会での英語の歌の発表の場を設定したことで、「英語を使いたい」という意欲が高まったと言えるだろう。

<手だてⅡ 英語を使う楽しさを実感するための発話するゲーム活動>

P3資料7の発話やP3資料8の振り返りから、友達と一緒に発話できたという経験や繰り返し発話することで意味を理解する喜びを感じ、ゲームによる楽しさではなく、英語を発話する楽しさを実感していることが分かる。P3資料10の振り返りから、発話する楽しさを実感したことで、「英語を伝えたい」という思いが表出した。これにより、神経衰弱ゲームで、英語を発話できた成功体験を積み、英語を使う楽しさを実感し、「伝えたい」という思いの表出につながったと言えるだろう。

<手だてⅢ-① 思考を整理して、伝える楽しさを実感するための思考ツールの活用>

P4資料18、P5資料19から、クラゲチャートを活用したことが多くのヒントを考えることにつながり、情報を整理し、自分の思いを伝える手助けとなったことが分かる。P5資料20下線②の振り返りから、クラゲチャートで考えたヒントを伝えたことにより、「伝わる楽しさ」を実感したことが分かる。よって、クラゲチャートの活用は、自分の思考を整理し、思いを伝える楽しさを実感するために、有効であったと言える。

<手だてⅢ-② 自分の思いを伝え、分かり合う楽しさを実感するための、自由に話す時間の設定>

P5資料22と資料23の対話記録から、児童Aが試行錯誤しながら、自分の思いを伝えられたことが分かる。P6資料24の振り返りから、自分の思いが伝わった楽しさを実感していることが分かる。自分で話したいことを伝えることができたことと相手が分かってくれたという成功体験が、英語で分かり合える楽しさをより深めたことと言える。これらから、児童Aが英語で関わることの楽しさを実感することができていると言えるだろう。

(2) 仮説の妥当性の検証

手だてⅠでは、英語の歌を発表したことにより、英語に対する意欲を高めることができた。手だてⅡでは、ゲームによる活動を通して、発話する楽しさを実感することができ、伝えたいという意欲が表出した。手だてⅢ-①では、思考ツールの活用により、的確なヒントを考え伝えることができ、伝える楽しさを実感した。手だてⅢ-②では、自由に思いを表現する場で、試行錯誤しながら自分の思いを伝えるという経験により、分かり合える楽しさを深めることができた。段階的な「できた」「伝わった」という成功体験により、英語に対する楽しさが深化し、英語で分かり合える楽しさを実感することができた。以上より、仮説をもとにした手だての有効性が証明された。よって、本研究の仮説は妥当であったと言える。

(3) 今後の課題

思考ツールを活用し、整理したことを伝えることで、分かり合う楽しさを実感することができたが、英語での即興的なコミュニケーションは英語の楽しさをさらに深めると考える。今後は、目の前の相手と即興的なコミュニケーションを図ることで、「英語って楽しい」そんな気持ちを深めていきたい。