

群 教 セ	G09 - 04
	平 24. 246 集

積極的にコミュニケーションを図ろうとする 態度をはぐくむ外国語活動の工夫 — 「つながっど！作戦」を取り入れて —

長期研修員 茂木 千恵子

《研究の概要》

本研究は、外国語活動において、「つながっど！作戦」を取り入れることによって、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度をはぐくむことを目指したものである。具体的には、出会う、慣れる、広げるの三つの各過程で、「会話をつなぐ態度」と「受け止め言葉」、そして話す際の補助手段である「Talkingボード」の三つの活用を図りながら、コミュニケーションへの興味や意欲を高め、人とのかかわる楽しさを味わう活動を行った。

キーワード 【外国語活動 コミュニケーション つながっど！作戦 Talkingボード】

I 主題設定の理由

学習指導要領では、「コミュニケーション能力の素地を養うこと」が外国語活動の目標として示された。また、平成24年度群馬県学校教育の指針では、「コミュニケーションを図る楽しさが味わえる活動の充実」が重点として挙げられており、外国語活動では、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度の育成が求められている。

協力校の児童は、外国語活動に一生懸命取り組んでいる。一方で、発話を戸惑う、会話が続かないなどの様子が見られる。これは、外国語が使い慣れていない言語であるためと考える。会話が続かなければ、コミュニケーションを図る楽しさを味わう活動は十分に行うことができない。

そこで、使い慣れていない外国語を用いながらも、人とのかかわる楽しさを味わう活動を工夫していくことが必要であると考えた。限られた語彙・表現の中でも、相手の表情やその場の状況などから相手がどのような思いを伝えたいのかを慮ったり、身振りや手振りなども駆使して自分の思いを伝えたりする方策「つながっど！作戦」を身に付けることができれば、児童一人一人に積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度がはぐくまれると考える。

具体的には、出会う、慣れる、広げるの三つの各過程で、ジェスチャーやうなずきなどの「会話をつなぐ態度」と「受け止め言葉」そして話す際の補助手段である「Talkingボード」の三つの活用を図ることで、会話をつなげてみたいという興味やコミュニケーションを図ることへの意欲を高め、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度をはぐくむことができると考え、本主題を設定した。

II 研究のねらい

外国語活動において、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度をはぐくむために、「つながっど！作戦」を取り入れることの有効性を明らかにする。

III 研究の見通し

- 1 「出会う」過程において、「つながっど！作戦」を取り入れた「コミュニケーションモデル」を見たりまねたりすることによって、言葉以外にもコミュニケーションを図る方策があることに気づき、それらを使って会話をつなげてみたいという興味が高まるであろう。
- 2 「慣れる」過程において、「つながっど！作戦」を取り入れた人間関係づくりのゲームを繰り返して行うことによって、相手の思いが分かる嬉しさ、自分の思いを伝える心地よさを感じ、コミュニ

ケーションへの意欲が高まるであろう。

- 3 「広げる」過程において、「つなぐっど！作戦」を取り入れた「ハートポイント活動」を繰り返し行うことによって、相手の思いが分かったり、自分の思いを伝えたりしながら人とかかわる楽しさを味わい、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度がはぐくまれるであろう。

IV 研究の内容

1 積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度について

本研究でとらえる積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度とは、外国語を使い慣れていない児童が、限られた語彙・表現の中で会話をする相手の表情やその場の状況などからどのような思いを伝えようとしているのか慮ったり、身振りや手振りなども駆使して自分の思いを伝えたりしながら、会話がつながる嬉しさ、心地よさを感じ、積極的に人とかかわろうとする態度ととらえる。

2 「つなぐっど！作戦」について

(1) 含まれる三つの方策について

「つなぐっど！作戦」とは、使い慣れていない外国語を用いながらも、積極的にコミュニケーションを図ろうとするための方策である。「つなぐっど！」はつなぐ+Good!であり、「会話がつながるといいね」という思いを表す造語である。ジェスチャーやうなずきなどの「会話をつなぐ態度」と「受け止め言葉」そして話す際の補助手段である「Talkingボード」の三つの活用を方策として含む。「会話をつなぐ態度」としては、笑顔・うなずき・アイコンタクト・ジェスチャーを取り上げ、それらを用いながら会話をつなぐことで、限られた語彙・表現を補うことができると考える。「受け止め言葉」としては、表1のとおり5種類8語を精選し、聞き手が状況に応じて用いることで、会話をつなぐことができると考える。「Talkingボード」とは、A4版の厚紙に、絵や日本語で話したいことをかいた付箋紙を貼れるようにしたもので、話す際に見たり、指し示したりできるものである（図1）。

表1 「受け止め言葉」

相槌を打つ	Aha. Really?
ほめる	Good. Nice.
認める	O.K. Yes.
聞き返す	Pardon?
促す	Why?



図1 「Talkingボード」

(2) 活動の進め方について

まず、前述の三つの方策を取り入れた「コミュニケーションモデル」を示す。「コミュニケーションモデル」とは、ALTとHRTが「Talkingボード」を見ながら自分の宝物について話したり、「受け止め言葉」を用いて会話をつなげたりしている様子を映像に収めたものである。繰り返し見られたり一時停止できたりするという映像の利点を生かし、それらの方策をまねることで会話をつなげてみたいという興味を高めることができると考える。

次に、三つの方策を用いながら会話をつなぐ人間関係づくりのゲームを行う。人間関係づくりのゲームとは、構成的グループエンカウンターショートエクササイズに外国語を取り入れてアレンジしたものであり、「はてな？・びっくり！」「ひとことキャッチボール」を取り上げる。「はてな？・びっくり！」では、「？カード」と「！カード」を使って相手の思いにじっくり耳を傾けたり、「受け止め言葉」を使ったりすることで、相手の思いが分かる嬉しさを感じることができると考える。「ひとことキャッチボール」では「Talkingボード」で集めた自分の思いを言葉に乗せて相手に伝える。聞き手は「受け止め言葉」を用いながらボールを相手に返す。ボールを介することで、自然に楽しみながら話し手は自分の思いを伝える心地よさを感じることができると考える。これらのゲームを繰り返し行うことによってコミュニケーションを図ることへの意欲を高めることができると考える。

さらに、三つの方策を用いながらペアで会話をつなげる「ハートポイント活動」を行う。「ハートポイント活動」とは、話し手と聞き手の二人がハートに見立てたおはじきをもち、話すごとにポイントとしておはじきを瓶にためていく活動である。話すごとに、おはじきがたまっていくことや瓶に入れたときにチャリンという音が生じることなどで、人とのかかわる楽しさを味わうことができると考える。

なお、人とのかかわる楽しさは、毎時間終了時に、自己評価として「つながっ度」という最小1から最大8までの指数で表すこととする。

このように「会話をつなぐ態度」「受け止め言葉」「Talkingボード」の三つの方策を「つながっど！作戦」として取り入れることで、会話をつなげることができ、人とのかかわる楽しさを味わい、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度をはぐくむことができるようになる（図2）。

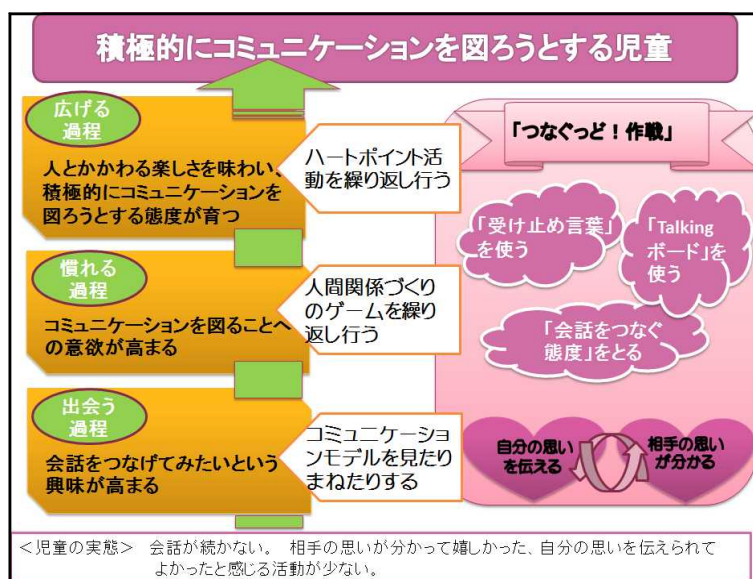


図2 研究構想図

V 研究の計画と方法

1 実践計画

対 象	研究協力校 小学校第5学年 97名
期 間	平成24年10月10日～10月31日 4時間
単元名	「宝物を紹介しよう」

2 抽出児童

A	外国語活動への興味はあるが、自分の思いを表現することにはやや消極的である。「つながっど！作戦」を身に付けることで、思いを伝える心地よさを感じ、積極的にコミュニケーションを図っていけるようにしたい。
B	ふだんから友達とコミュニケーションを図っている。「つながっど！作戦」を身に付けることで、外国語でも会話をつなげられることに気付き、積極的にコミュニケーションを図っていけるようにしたい。

3 検証計画

検証項目	検 証 の 観 点	検証の方法
見通し1	「つながっど！作戦」を取り入れた「コミュニケーションモデル」を見たりまねたりすることは、言葉以外にもコミュニケーションを図る方策があることに気づき、それらを使って会話をつないでみたいという興味を高める上で有効であったか。	・事前アンケート ・活動の観察 ・授業記録ビデオ
見通し2	「つながっど！作戦」を取り入れた人間関係づくりのゲームを繰り返す行うことは、相手の思いが分かる嬉しさ、自分の思いを伝える心地よさを感じ、コミュニケーションへの意欲を高める上で有効であったか。	・「つながっ度」 ・「Talkingボード」 ・振り返りカード
見通し3	「つながっど！作戦」を取り入れた「ハートポイント活動」を繰り返す行うことは、相手の思いが分かったり、自分の思いを伝えたりしながら人とかかわる楽しさを味わい、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度をはぐくむ上で有効であったか。	・事後アンケート

4 単元の目標及び評価規準

(1) 単元の目標

自分が大切にしている宝物を紹介し合ってクラスの宝箱を作る活動を通して、友達と積極的にコミュニケーションを図ろうとする。

(2) 言語材料

This is my ～. I like ～.

Aha. Really? Good. Nice. O.K. Yes. Pardon? Why?

おもちゃ・スポーツ・動物・家族などを表す言葉 色・大小・形・数などを表す言葉

(3) 評価規準

コミュニケーションへの 関心・意欲・態度	外国語活動への慣れ親しみ	言語や文化に関する気付き
自分の宝物を友達に紹介したり、友達の宝物を聞こうとしたりしている。	自分の宝物を伝える表現や相手の宝物を理解する表現を聞いたり、言ったりしている。	日本語と外国語の違いや伝え方の共通点、相違点があることに気付く。

5 指導計画

過程	時	学 習 活 動	研 究 上 の 手 だ て
出 会 う	1	○ ‘I like～.’を使って、ペアで自分の宝物について話す。 <予想される児童の反応例> 「話がすぐ終わってしまった。」 「何て言っていていかならなかった。」 ○学級担任が「つながっど！作戦」を取り入れながら話す映像を見て、言葉以外にもコミュニケーションを図る方策があることに気付く。 <予想される児童の反応例> 「二人とも笑顔だね。」 「(担任)先生は絵を見せているね。」 「(担任)先生が分からないとき、(ALT)先生はゆっくりしゃべっているね。」 「(担任)先生、日本語使っている！」 ○「コミュニケーションモデル」をまねてジェスチャーゲームをする。	○ペアでの会話がなかなかつながらないことに気付くことで、「英語で話してみたい」という本単元の動機付けを行うようにする。 ○本単元のめあてをつかませるために、ALTと学級担任が「つながっど！作戦」を取り入れて会話している「コミュニケーションモデル」を示す。 <コミュニケーションモデル例> ☆印は「つながっど！作戦」を示す Hi, I am Hello, I am HRT: This is my pet.(絵を見せながら←☆) ALT: Oh, really? ←☆ Is it a dog? HRT: No, No, it's a cat. NameGAGA ALT: Oh, cat, and her name is GAGA. Nice. ←☆ HRT: Thank you. I like cats. ALT: Why? ←☆ HRT: Pardon? ←☆ ALT: Why do you like cats? (ゆっくり←☆) HRT: Because.....cute... かわいいから一緒に寝てる (寝るジェスチャーをしながらか日本語で←☆) ALT: Good! Thank you for talking. See you. ○「コミュニケーションモデル」で用いられていたジェスチャーや顔の表現を楽しみながらまねることで、会話をつなげたいという興味を高める。
慣 れ る	2 3	○人間関係づくりのゲーム①「はてな？・びっくり！」を3回行う。 ○「Talkingボード」を作る。	○聞き手として、相手の思いが分かる嬉しさを感じさせるために「はてな？・びっくり！」を同じペアで3回繰り返して行う。1回目は「？カード」と「！カード」のみを使ってゲームを行い、「会話をつなぐ態度」に慣れる。2、3回目は「受け止め言葉」にも慣れるようにし、相手が話すことにじっくり耳を傾け、言葉を返しながらかゲームを行うようにする。 ○自分の宝物について話したいことを整理し、明確

		○人間関係づくりのゲーム②「ひとことキャッチボール」を3回行う。	にするために「Talkingボード」を用いる。 ○話し手として自分の思いを伝える心地よさを感じさせるために「ひとことキャッチボール」をペアを替えて3回繰り返して行う。最初は「Talkingボード」を見ること、次に絵を指し示すことなどを助言し、回を重ねるごとに、自然に楽しく話せるようにする。 ○第2時に「はてな?・びっくり!」を、第3時に「ひとことキャッチボール」をそれぞれ3回ずつ繰り返して行うことで、英語でもコミュニケーションを図ることができることに気づき、意欲を高めることができるようにする。
広 げ る	4	○ペアで会話をつなげる「ハートポイント活動」を行い、自分の宝物について紹介し合う。 <ペアでの会話例> Hi, I am... Hello, I am... S1: This is my shirt. S2: Shirt? S1: Yes. Blue shirt. S2: Nice. S1: Thank you. I like blue. S2: Blue? I like blue. 私も。 S1: This shirt ... I ... shopping. S2: Shopping! いくらだった?... う〜んと How much? S1: 1000円くらい。One thousand. S2: Good! Thank you. See you. ○相手の宝物が分かったらカードに記入し、クラスの宝箱を作成する。	○友達の宝物を聞いたり、自分の宝物を言ったりしながら人とかかわる体験をさせるために、「クラスの宝箱を作ろう」という場を設定する。 ○人とかかわる楽しさを実感させるために、会話がつながったら瓶の中におはじきを入れハートポイントを増やしていくようにする。 ○話し手と聞き手、双方の活動量を確保しながら人とかかわる体験をさせるために、相手を替えて3回のペア活動を行うようにする。 ○会話をつなげる楽しさを味わわせるため、英語が分からなかったり、難しかったりする場合は、日本語を用いてもよいことを伝える。 ○人とかかわることで友達をよりよく理解したり、自分のよさを再認識したりすることができるように、会話をつなげることで分かった友達の宝物をクラスの宝箱としてまとめる。

VI 研究の結果と考察

1 「つなぐっど! 作戦」を取り入れた「コミュニケーションモデル」を見たりまねたりすることの有効性について

(1) 結果

第1時では、1学期に慣れ親しんだ‘I like ~.’の表現を用いて自分の宝物についてペアで会話を行い、会話がなかなかつながらない体験をした上で、「つなぐっど! 作戦」を取り入れた「コミュニケーションモデル」を見る活動を行った。その後、ジェスチャーゲームで楽しみながら、「コミュニケーションモデル」で用いられていたジェスチャーや顔の表情をまねる活動を行った。

抽出児童Aは、最初のペアでの会話は、英語は‘I like blue.’の1文のみで、それ以外は日本語で宝物を説明し、会話が続いた回数は3回であった(図3)。「コミュニケーションモデル」を見て、学級担任が「Talkingボード」を用いていることに気づき(図3__線部)、「何か道具があれば話せるかもしれない」と、新たな方策があることによって自分も話せるかもしれないという期

(宝物は青いサッカーボール) A: I like blue. 聞き手: ふうん A: 誕生日プレゼントでもらった...	(ALT)先生の反応、顔の表情がおもしろかったです。(担任)先生が何か紙を指していたから、何か道具があれば話せるかもしれないと思いました。 最初はとりの人とうまく話せませんでした。「つなぐっど! 作戦」を使えばしゃべれるのかなと思いました。でも、ジェスチャーは少し難しいと思いました。
---	--

図3 抽出児童Aの最初の宝物紹介(左)
振り返りカードの記述(右)

待をもった。しかし、ジェスチャーゲームでは人ととかかわることを恥ずかしがる様子が見られた。人ととかかわる楽しさを表す指数「つながっ度」は3ぐっ度であった。

抽出児童Bは、最初のペアでの会話は、宝物である貝殻を表す英語が分からず、両手で貝が広がる様子を表した。「話したいことはあるのに英語で話せない」と言い、日本語で会話をつなぎ、会話が続いた回数は5回であった(図4)。「コミュニケーションモデル」を見て、ALTの反応に驚いたり、学級担任が言葉を聞き返していることに気付いたりした(図4__線部)。ジェスチャーゲームを楽しみ、新たな方策で英語を話すことへの興味を示した。「つながっ度」は6ぐっ度であった。

他の児童も、抽出児童A・Bのように、「コミュニケーションモデル」を見た後、「ジェスチャーをしながら話している」と発言し、「会話をつなぐ態度」に気付いたり、「返事をしている」と発言し、「受け止め言葉」に気付いたり、「絵を見せている」と発言し、「Talkingボード」に気付いたりした。

(2) 考察

図5のとおり、事前調査で38%の児童が「自分から進んで英語を話さない」と答え、その理由の46%は、第1時の最初の会話で抽出児童Bが感じているように、「何て言っているのか分からないから」であった。理由の26%は、第1時のジェスチャーゲームで抽出児童Aが感じているように、「恥ずかしいから」であった。

しかし、第1時後では、93%の児童が英語で先生や友達と話してみたいと思うことができた(図6)。「ジェスチャーで通じ合えることが分かった」という感想をもったり、「つながっど! 作戦を使ってみよう」と新たな方策でコミュニケーションを図ることへの興味をもったりした。抽出児童Bのように、どのように言っているのか分からないと感じている児童や抽出児童Aのように、恥ずかしいと感じている児童も、「コミュニケーションモデル」を見たりまねたりすることで、「つながっど! 作戦」を用いて会話をつなげたいという興味を高めることができたと考えられる。

興味を大いに高めた要因の一つとして「コミュニケーションモデル」で、身近な学級担任が「つながっど! 作戦」を用いる学習者モデルとして登場することが考えられる。

また、導入で会話がなかなかつながらない体験をしたことによって、「会話をつなぐひみつを探ろう」という第1時のめあてに迫る意欲を高め、「コミュニケーションモデル」を見る際、言葉以外にもコミュニケーションを図る方策があることに気付かせることができたと考えられる。

そして、親しみやすいジェスチャーや顔の表情を取り上げ、楽しみながら「コミュニケーションモデル」をまねたことによって、言葉以外のジェスチャーでも通じるというコミュニケーションへの新たな興味を生み出すことができたと言える。

(宝物はカラフルな貝がら)	(担任)先生がそろばんが得意なのは知っていたけど、チャンピオンは知らなかった。(ALT)先生が「フォッって反応したのが少しおかげさでおもしろかった。(担任)先生が指を1にして何か言ったら(ALT)先生が同じことを言ったから「もう1回言って」ってたのんだんだってわかった。ジェスチャーや「つながっど! 作戦」をやってみてすごく楽しかった。また英語をしゃべってみたい。
B: I like 貝がら 聞き手: (首を縦に振る) B: 小さい... 聞き手: (首を縦に振る) B: いろんな色で... 形もいろいろある	

図4 抽出児童Bの最初の宝物紹介(左)
振り返りカードの記述(右)

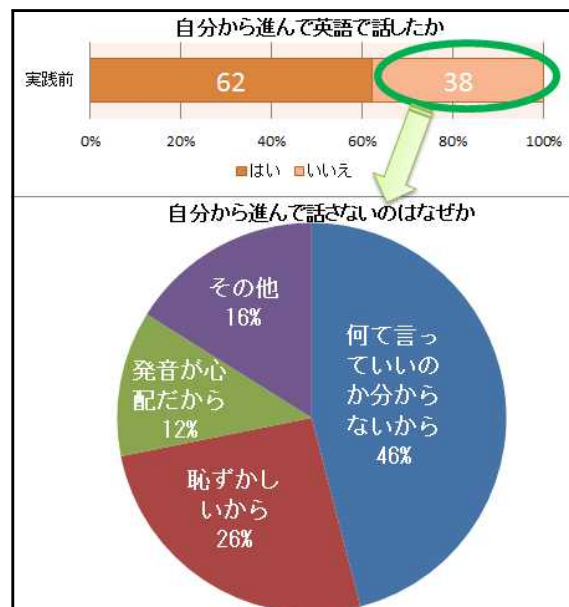


図5 事前調査の結果

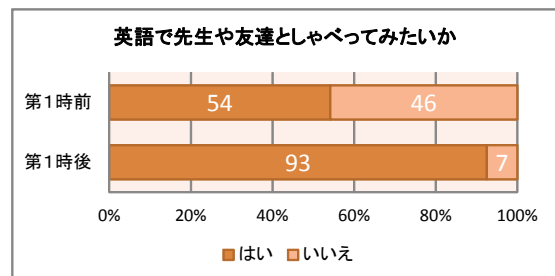


図6 会話をつなげたいという興味をもった児童の割合

このように、身近な学級担任が「つながっど！作戦」を用いる学習者モデルとして「コミュニケーションモデル」に登場し、それを見たりまねたりすることによって、言葉以外にもコミュニケーションを図る新たな方策があることが分かり、先生や友達と英語で会話をつなげてみたいという興味を高めることができたと言える。

2 「つながっど！作戦」を取り入れた人間関係づくりのゲームを繰り返し行うことの有効性について

(1) 結果

第2時では、まず、「受け止め言葉」を確認し、絵カードに表したジェスチャーや表情と共に楽しく慣れる活動を行った。そして、人間関係づくりのゲーム「はてな？・びっくり！」を行い、「会話をつなぐ態度」や「受け止め言葉」を用いて聞く活動を繰り返し行った（図7）。

第3時では、まず、ワークシートに書いた宝物紹介を基に、「Talkingボード」を作成した。宝物の絵を貼って、その言い方や‘I like ~.’と‘This is my~.’の表現を確認した。宝物は、主に、おもちゃ、スポーツ道具、ペット、家族、思い出の品などであった。次に、宝物を説明する言葉を付箋紙に書いた。宝物を説明する言葉は、あらかじめ色、形、大きさ、数などにかかわる英語を全員で確認してから、自分の宝物を説明する適切な言葉を選んだり、簡単な言葉に言い換えたりし、一人一人が「Talkingボード」を作成した。そして、それを見ながら自分の宝物を伝える表現に慣れた後、人間関係づくりのゲーム「ひとことキャッチボール」を行い、「Talkingボード」を用いて話す活動を繰り返し行った。

抽出児童Aは、サッカーボールを説明するために丸いの表現の仕方を尋ねたが‘round’が難しく、図8のように「Talkingボード」に「足でける」を追加した。「はてな？・びっくり！」で聞き手が「！カード」を示しながらうなずいたり、「ひとことキャッチボール」で自分がボールを投げるのを見ていたりしたことに「ほっとした」という感想をもった。第2時から第3時への「つながっど」は4ぐっ度から7ぐっ度へ上がった。

抽出児童Bは、宝物である貝殻の表現の仕方を尋ね、何度も‘sea shell」と小声で繰り返した。図9のように、ワークシートに書いた宝物を説明する言葉の中から、「色」「小さい」を選び、「海」を追加して付箋紙を貼り「Talkingボード」を作った。「Talkingボード」に描いた絵を見せながら「ひとことキャッチボール」を行い、「前時に比べてスムーズに話せた」という感想をもった。第2時から第3時への「つながっど」は7ぐっ度から8ぐっ度へ上がった。



図7 「はてな？・びっくり！」を行う児童の様子

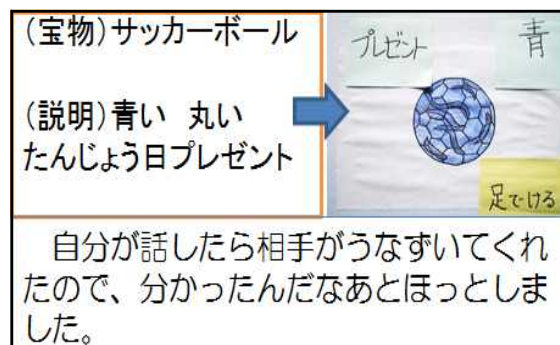


図8 抽出児童Aのワークシートの記述（上段左）を基に作成した「Talkingボード」（上段右）
振り返りカードの記述（下段）

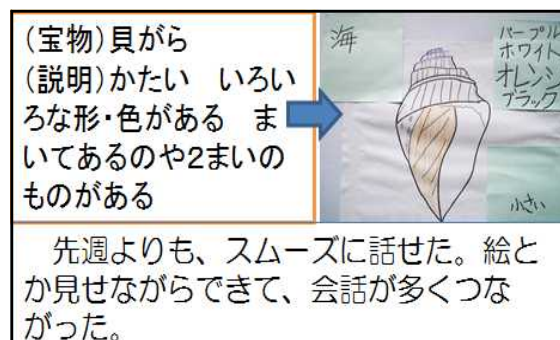


図9 抽出児童Bのワークシートの記述（上段左）を基に作成した「Talkingボード」（上段右）
振り返りカードの記述（下段）

他の児童も、「友達のことを聞いてよく分かったのでよかった」という感想をもち、相手の思いが分かって嬉しかったと感じた児童は、図10で示すとおり、全体の83%であった。また、「この前は話せなかったけど、トーキングボードを使ったら今日は会話がつながった」や「ボールを投げたら言葉をつなげやすかった」「言いたいことが英語でも伝わった」などの感想をもち、自分の思いを伝えられて心地よかったと感じた児童は、図11で示すとおり、全体の90%であった。

(2) 考察

「はてな?・びっくり!」で、聞き手は、「?カード」で話を促したり、「!カード」で驚きを伝えたりすることを繰り返したことによって、必然的に相手の目を見たり、うなずいたりし、「会話をつなぐ態度」の大切さを感じることができたと考える。また、ゲームを通して何度も「受け止め言葉」で話し手の思いを受け止めることによって、相手の心に寄り添いながら聞くことができ、相手の思いが分かる嬉しさを感じることができたと考える。

話したらボールを投げることを繰り返す「ひとことキャッチボール」は、体を動かしながら会話をつなげていく楽しさも生まれ、自分の思いを伝える心地よさを感じることができたと考える。特に、「Talkingボード」に話したい材料を集め、それらを簡単な言葉に置き換えたことは、話し手が何を話したらよいか分かりやすく有効であった。また、ボールは相手を取りやすいように投げる必要があるため、相手のことを思う気持ちが高まり、よりよい人間関係を構築していくことができたと考え。

抽出児童Aのように、第1時で人とかわることに恥ずかしさを感じていた児童は、人間関係づくりのゲームを繰り返し行うことで、「会話をつなぐ態度」や「受け止め言葉」を用いながら、よりよい人間関係を構築し、安心感を高めることができたと考え。

また、抽出児童Bのように、第1時でどのように言っていかが分からないと感じていた児童は、人間関係づくりのゲームを繰り返し行うことで、「Talkingボード」を用いながら、自分の伝えたいことを英語で話せた満足感を感じることができたと考える。

このように、「つなぐっど!作戦」を取り入れた人間関係づくりのゲームを繰り返し行うことによって、「英語でも分かった」「英語でも話せて楽しい」と振り返りカードへ記述した児童は、図12で示すとおり全体の82%であり、コミュニケーションへの意欲を高めることができたと言える。

3 「つなぐっど!作戦」を取り入れた「ハートポイント活動」を繰り返し行うことの有効性について

(1) 結果

第4時では、出会った相手とペアを作り、自分の宝物を紹介しながら瓶におはじきをためていく「ハートポイント活動」を行った。自由に動き回りながら、相手を替えて3回行い、分かったこと

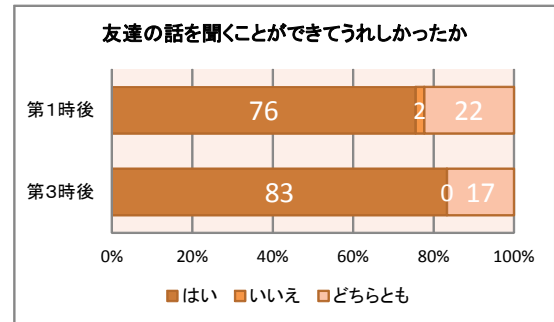


図10 相手の思いが分かる嬉しさを感じた児童の割合

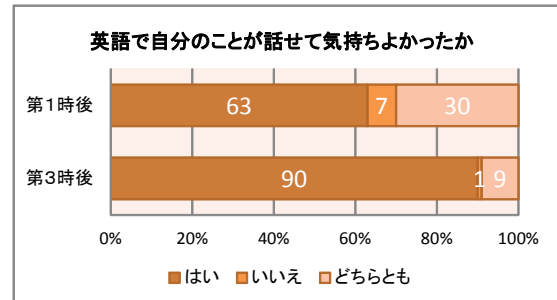


図11 自分の思いを伝える心地よさを感じた児童の割合

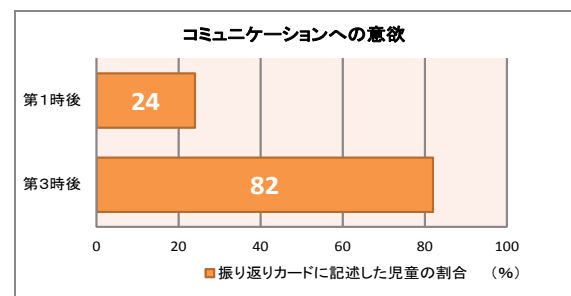


図12 コミュニケーションへの意欲を振り返りカードに記述した児童の割合

を相手の宝物シートに記入し、クラスの宝箱を完成した（図13）。

抽出児童Aは、‘I like～.’と‘This is my～.’の表現を用いて青いサッカーボールを紹介した。誕生日のプレゼントであることを言ったり、第1時では難しいと感じたジェスチャーを用いてボールを蹴るまねやボールが転がっていくまねを聞き手に示したりして、会話は17回続き（図14）、「ハートポイントがたまるたびにわくわくしてきた」という感想をもった。

抽出児童Bは、‘I like～.’と‘This is my～.’の表現を用いてカラフルな貝殻を紹介した。登校前に再度、貝殻を観察したら黒い点々に気付いたことを伝えながら「Talkingボード」にブラックと書き加えた。‘small」と言うときに指で大きさを示したり、海で拾った仕草をジェスチャーで表したりして、会話は18回続き（図14）、「みんなに私の宝物が言えてよかった。みんなとより仲良くなった」という感想をもった。

他の児童も、抽出児童A・Bのように、ジェスチャーをしたり、「Talkingボード」に貼った付箋紙の単語を英語で言ったり、「受け止め言葉」を使ったりしながら会話をつなぐことができ、第1時に2.2回だったペアでの会話の平均回数は、図15で示すとおり、16.7回になった。

第1時から第4時までの「つながり度」の変容は、図16のとおりである。抽出児童A・Bを含む91%の児童が、人とかかわる楽しさを7～8ぐり度と感じ「会話が続いてよかった」「友達のことが分かって楽しかった」などの感想をもった。

(2) 考察

会話の平均回数が増加した要因として、話し手が「Talkingボード」の絵を見て言葉を追加していったこと、聞き手が「受け止め言葉」に慣れたこと、両者とも「会話をつなぐ態度」が定着してきたことなどが考えられる。

実践前に人とかかわることに恥ずかしさを感じていた児童は、抽出児童Aのように、安心する人間関係の中で言葉を選んだり、ジェスチャーをしたりし、会話をつなぐことができたと考える。

実践前にどのように言っていれば分からないと感じていた児童は、抽出児童Bのように、簡単な言葉を探したり、「Talkingボード」の絵を見せたりし、会話をつなぐことができたと考える。

また、それらの会話は言葉を羅列するだけの会話ではなく、第1時の会話には見られなかった最



図13 「ハートポイント活動」を行う児童の様子

A: Hello. 聞き手: Hello. A: My name is... 聞き手: My name is... A: This is my soccer ball. 聞き手: O.K. A: I like blue. 聞き手: Ah. A: Present... birthday present. 聞き手: Nice. A: I kick... my ball(蹴るジェスチャー) 聞き手: O.K. A(ボールが転がるジェスチャー) I like my soccer ball. 聞き手: good. A: Thank you. 聞き手: See you. A: Bye.	B: Hello. 聞き手: Hello. B: My name is... 聞き手: My name is... B: This is my sea shell. 聞き手: Aha. B: I like my sea shell. 聞き手: O.K. B: Purple, white, orange, black... 聞き手: nice. B: Small(指で大きさを示す) 聞き手: O.K. B(拾うジェスチャー) Sea... 聞き手: Good. B: ...点々(日本語、絵を示す) 聞き手: Yes. B: Thank you. See you. 聞き手: See you
---	---

図14 抽出児童A・Bの第4時の宝物紹介

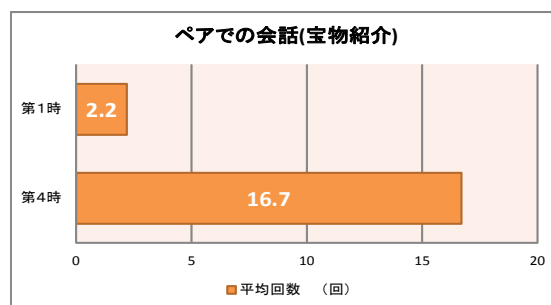


図15 ペアでの会話の平均回数

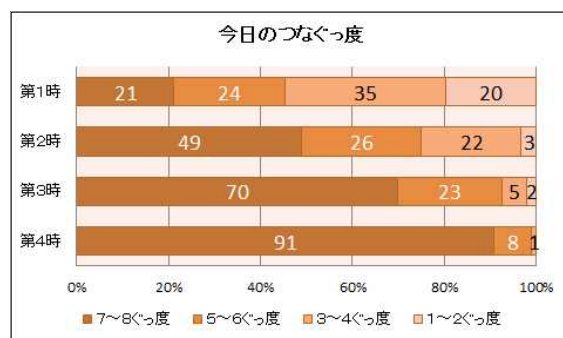


図16 「つながり度」の変容

初と最後のあいさつをしたり、相手や状況に応じた「受け止め言葉」を選んだりするなど相手に対する積極的な働きかけが見られるようになった。

そして、「ハートポイント活動」は話す度におはじきがたまっていくため、見えないはずの会話の量が表されることになり、会話がつながっていく様子が分かりやすかったと考える。おはじきがたまっていく楽しさを味わいながら、友達のことが分かって楽しい、会話が弾んで楽しいという人とかかわる楽しさを感じることができたと考える。

会話の回数と児童が感じた「つながり度」の関係は、図17のように表すことができる。会話がつながると、人とかかわる楽しさが増すということが分かる。

事後調査の記述から、第4時に人とかかわる楽しさが7～8ぐり度と感じた91%の児童は、図18で示す「自分から進んで英語を話した」と答えた94%の児童とほぼ一致することが分かった。このことから、会話がつながり、人とかかわる楽しさを味わった児童は、自分から進んでコミュニケーションを図ろうとすることができたと考える。

このように、「ハートポイント活動」で自然に楽しみながら会話をつないでいくことによって、人とかかわる楽しさは増し、「もっと話をつなげたい」「自分から話してみよう」というように、相手に働きかけながら、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度をはぐくむことができたと言える。

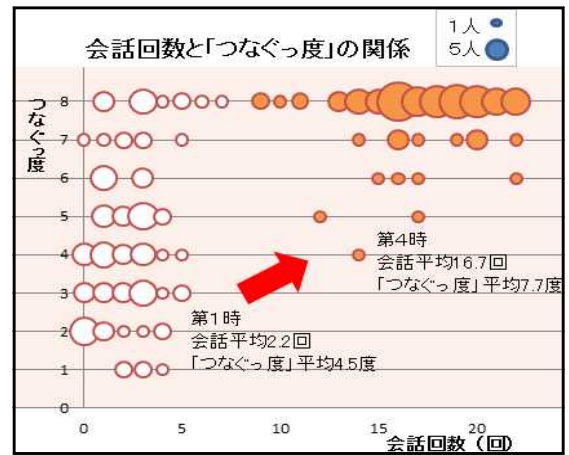


図17 会話回数と「つながり度」の関係

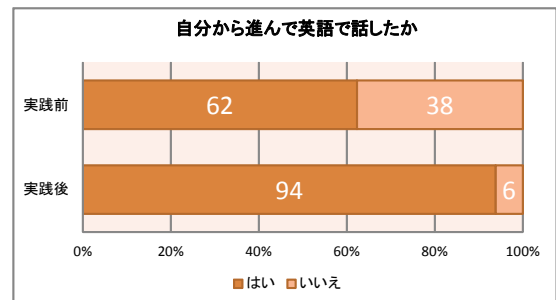


図18 積極的にコミュニケーションを図った児童の割合

VII 研究のまとめ

1 成果

- 「つながっど！作戦」を取り入れることによって、使い慣れない外国語であっても、三つの方策を活用しながら会話をつなぐことができ、人と楽しくかかわりながら、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度をはぐくむことができた。
- 一人一人が自分で選んだ大切なものを紹介する活動は、それに対する自分の思いを伝えたい、相手の思いを理解したいと児童が感じ、限られた語彙・表現の中でも、先生や友達と話したいという気持ちを高め、積極的にコミュニケーションを図ろうとすることができた活動であった。

2 課題

- 人とかかわる楽しさを味わうために不可欠なよりよい人間関係を築いていくには、児童の実態に応じた人間関係づくりのゲームをアレンジし、外国語活動で活用できるよう開発していく必要がある。
- 会話をつなぐ大きな役割を果たした「Talkingボード」には、発達段階に応じた話題やあらかじめリストアップした語彙・表現などを用いる必要がある。

<参考文献>

- ・松川 禮子、大城 賢 共編著 『小学校外国語活動実践マニュアル』 旺文社 (2008)