

主体性を引き出すパフォーマンス課題

— 小学部 5・6年生「外国語」の授業実践 —

大阪精神医療センター分教室

1 はじめに

本分教室に在籍する児童は、発達障がいや適応障がいと診断された児童が多く、その大半が他害行為や希死念慮等で学校や家庭で著しく不適応状態となり入院している。主治医の許可が下りた児童が本分教室へ登校しているが、学力や学習意欲が低い児童、集団活動の苦手さがある児童、不登校により集団での学習が未経験の児童等、学習に対する個々のポテンシャルやニーズは実に様々である。そのため、初めて外国語の授業を受ける児童には必ず「外国語を学ぶことは好きか」と問いかけている。すると、予想に反して「外国語の学習は楽しい・好き」「英語を身に着きたい」「発音が良くなりたい」などのポジティブな意見が返ってくる。その理由として、小学校外国語の教科書では児童の身近な題材が扱われており、歌やチャンツ、ゲーム活動など児童の好奇心を刺激する授業構成で行われることが多いためであると考え。本稿では、こうした児童らの「楽しい・好き」を起点に、中学校1年生の英語に繋げる日々の小さな実践について報告する。

2 指導の実践

(1) 「聞こえた！」を積み重ねるリスニング 「聞こえた音を教えて？」

デジタル教科書のリスニング題材では、児童が聞き取りやすく意味も理解できる単語やフレーズが多く扱われている。リスニングの後に「聞こえたことを教えて？」と問いかけると、リスニングの得意な（単語の意味を知っている）児童は聞こえた英語を日本語に訳して答えることができるが、単語の意味を知らない児童は、発表の機会を失うだけでなく、自信とやる気も失ってってしまう。そこで、最初のリスニングでは「聞こえた音を教えて？」と問いかけると、単語の意味を知らない児童も、次々と聞き取った単語を発表することができた。とりわけリスニング題材の中でキーワードとなる単語を聞き取る児童が多く、非常に興味深かった。

(2) 段階的な単語学習ゲーム

新出単語の中でも、食べ物や色など耳なじみのある単語は児童の抵抗も少なく扱いやすい。しかし、高学年になると建物の名前や様々な職業を表す単語、動詞の原形・過去形など、難易度が高く語彙数も多いため、単語の導入時には抵抗を少なくする工夫をしている。教科書に付属する Picture Dictionary（絵単語カード）を使い、ゲーム性のある活動を通して段階的に単語に慣らす取組みを紹介する。

① 聞いて分かる！ポインティングゲーム



初めて耳にする単語を聞いたままリピートすることに抵抗を示す児童が多い。そこで、まずは単元で扱う単語の一覧を見ながら教員が発音した単語を指差す「ポインティングゲーム」が取り入れやすい。単語一覧で行う場合は、2人組でも楽しく指差しすることができる。絵単語カードを一つ一つ切り離してカルタのように並べると、取る動作が生まれてさらに楽しめる。2人組で行うと、対戦モードによりストレスを感じる児童もいるため、単語に慣れるまでは一人で行わせた。

I 実践報告

② 聞いて言える！キーワードゲーム



単語の音と意味（イメージ）がマッチしてきたら、自然と何度もリピートしてしまう「キーワードゲーム」で単語のインプットを図る。2人組で向かい合った間に消しゴムを置き、キーワードの「panda」が聞こえたら消しゴムを素早く取るというゲームである。教員が「cat, rabbit, elephant, giraffe, …」など関連する単語を発音し、児童は教員の後に続いてリピートする。キーワードはまだかまだかとソワソワしながらリピートしているうちに、気が付くと単語を聞いて言えるようになる驚きのゲームである。慣れてくると単語を増やしたり、関係のない単語を混ぜたりすると注意して聞く姿が見られた。

③ 自分で言える！ミッシングゲーム



十分に慣れた単語であれば、黒板に掲示した複数枚の絵カードから、児童が目を閉じている間に1枚隠し、その隠したカードを当てる「ミッシングゲーム」でアウトプットの機会を取り入れていく。複数名で行う場合、素早く見つける児童ばかりが活躍することのないよう、分かったら挙手し、10秒後に一斉に言うなど工夫した。慣れてくると絵カードをシャッフルしたり、絵カードを増やしたりすると、

さらに集中して取り組むことができた。東京書籍 NEW HORIZON Elementary 指導者用デジタルブックには、クリックだけでミッシングゲームが行えるコンテンツがある。

④ どんどん言える！どん・じゃんけん



アウトプットの最強ゲームは、絵単語カードを1列に並べ、右端と左端から順に発音して出会い頭でじゃんけんをする「どん・じゃんけん」である。じゃんけんに勝てばそのまま進み、負けたら振り出しに戻る。相手の陣地に到達した方が勝ちというゲームである。負けを極端に嫌がる児童には向かないが、スピード感が要求されるこのゲームでは、無意識にたくさんの単語を発音することができ、単語力がぐんぐんとアップする。左右の難易度を均等にするためにも、絵単語カードを2枚ずつ準備した。

(3) ICT 機器の有効活用

発達障がいのある児童への支援の一つとして ICT 機器の活用が挙げられる。教材や板書で提示しても様々なところに目が行ってしまい、教員が見せたい部分が目に入らない児童に対して、タブレットのズーム機能で教材を拡大表示して見せたり、スライドを切り替えて授業の展開を視覚的に捉えさせたりすることができた。また、学習障がい (LD) の中でも、とりわけ書字に困難がある児童の表現活動において、書く代わりにパソコンやタブレットで文字を入力することで負担の軽減に繋がるとともに、彼らの自己表現の機会も保障することができた。外国語の授業では、書字障がいの有無に関わらず、パソコンやタブレット端末等の ICT 機器を活用して表現活動を行った。例えば自己紹介を、プレゼンテーションアプリのスライド機能を使って作成させた。写真やイラストで見栄えのよいスライドが短時間で作成できる上に、作成したスライドを見ながら発表の練習をしたり、自分の練習を録画や録音して見たりすることもできた。他には、発表のためのメモをタブレット端末を使って作成させた。絵単語カードから必要な単語を選んで並べたり、文章の順番を入れ替えたりしてスムーズに作成することができた。メモを見合う際には、プロジェクターに繋ぐことで瞬時に共有することができ、友達のリポートのよさを発見したり、加筆や修正に対する意見を出し合ったりすることもできた。

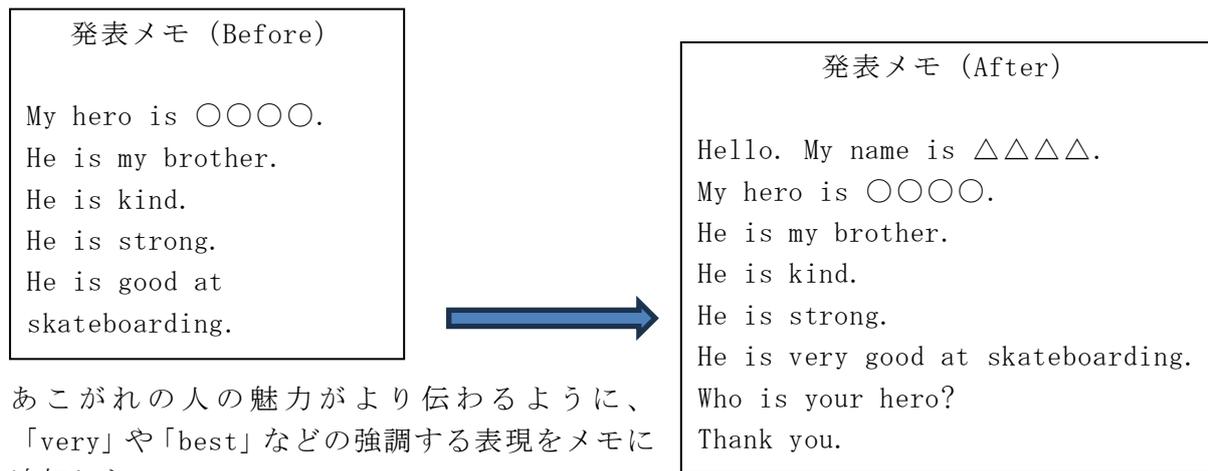
3 実践を通して見えてきた児童の変化

(1) 相手意識や目的意識をもって取り組むことができるパフォーマンス課題の設定

外国語の「話す(発表)」活動において、児童が主体的に学び、自己のパフォーマンス能力を向上させるために、言語活動を主軸においた単元の構成を行ってきた。「My hero is my brother. (光村図書 Here We Go! Unit-5)」では、「自分のあこがれの人を紹介する」という活動を主軸とした。単元の学習の中で、自分なあこがれの人のどこに魅力を感じているのかと考え、その魅力が聞き手に伝わるように発表メモを構成することができた。通常の授業ではクラス内で発表会を設定することが多いが、この単元ではさらに踏み込み、より相手意識や目的意識を強く持ち、パフォーマンス力を発揮できるように、単元の最終目標に「他の分教室の友達に自分のあこがれの人を紹介する」と設定した。「普段会わない友達だから、発表の前に挨拶や自己紹介をしたほうがいいかも！」と気づき、既習表現を用いて自ら発表内容を付け足す姿が見られた。また、ビデオレターで届ける旨を伝え、「カメラ視線で話したいから暗記する！」と意欲を見せ、繰り返し練習する姿に繋がった。友達と発表を聞き合い、教科書のモデル映像と見比べて、流暢さだけでなく抑揚のつけ方や話す際の表情などについても意識を向けることができていた。

(2) ルーブリックを用いたパフォーマンス課題の評価

ルーブリックとは、学習目標の到達度を判断するために評価の項目や基準を一覧で示した評価ツールのことである。どのような項目でどのレベルに達することを求めているかをマトリクス表で示すことにより、児童を客観的かつ具体的に評価することができる。また、ルーブリックを児童に提示することで自身のパフォーマンスの到達度を図る指標となり、それをもとに自ら学習を調整する姿が見られた。実際に「My hero is my brother.」の学習では、全児童が最高レベルの評価項目を目指して発表メモを再構成する姿に繋がった。



あこがれの人の魅力がより伝わるように、「very」や「best」などの強調する表現をメモに追加した。

4 さいごに

2020年度より小学校中学年で外国語活動が必修となり、高学年では教科として位置付けられた。小学校の学習指導要領では聞くこと・読むこと・話すこと(やりとり)話すこと(発表)・書くことの5つの領域別に目標が示されているが、読むことや書くことへの目標は、中学1年生の英語との間に大きなギャップがあり、それが中学へ進級した子どもたちを英語嫌いへ陥らせていると考えられる。そのため小学校段階で読むことや書くことへの段階的なアプローチを図り、ギャップを小さくしていくことが求められる。今後の授業では、音声やコミュニケーションを中心とした授業を展開しながらも、読むことや書くことにも焦点を当てて取り組んでいきたいと考える。