

(別紙様式)

令和5年度 ICT活用実践研究 実績報告書

所属校園	附属釧路義務教育学校		形態	<input checked="" type="checkbox"/> 個人 <input type="checkbox"/> 団体・グループ
研究代表者 (申請者)	氏名		職名	備考(分担等)
	坂下 眞美		教諭	
研究分担者 (団体・グループの場合)				
研究題目	小学校外国語活動・外国語における1人1台端末の活用 ～1人1台端末を用いたコミュニケーション活動の実際～			
経費支出内訳				
事項	単価 [円]	員数	金額 [円] (消費税込)	備考 (内訳・特記事項等)
消耗品費			27,830	Androidタブレット
		合計	27,830	

【研究実績の概要, 得られた成果・効果等】

小学校外国語活動・外国語科における一人一台端末の活用

～ロイロノートを用いたコミュニケーション活動の実際～

北海道教育大学附属釧路義務教育学校（前期課程） 坂下眞美

1. 研究概要

小学校外国語活動・外国語科において一人一台端末を活用することは、子どもたちの「楽しい」「やってみたい」「自分もできそう」といった思いを引き出すだけではなく、子供達同士のコミュニケーションをより豊かにすることにつながると考える。また一人一台端末を活用した授業は、教具作りにかかる時間の大幅な削減につながるなど、教員にとっても大きなメリットがあると考えられる。本研究では、授業支援クラウド「ロイロノート・スクール（以下ロイロノート）」を用いた授業実践を取り上げ、一人一台端末を用いることの効果を検証していく。

本研究は令和3年度に行った実践研究の継続研究である。

2. 研究目的

AI や IoT 等の先進技術の急速な進展により外国語教育をとりまく環境も急速に変化してきている。そうした社会の変化もふまえ、新学習指導要領では、現状の AI にはできない「コミュニケーションを行う場面、状況等をふまえ、言語の背景にある文化や相手への配慮をしながら、自分が本当に伝えたいことを伝え合い、理解し合う能力の育成」をより一層重視している。

そのため、これまでのような、英語の音声を聞いてそれを繰り返したり、映像を見たりするための ICT 活用だけではなく、コミュニケーションのツールとしての ICT 活用の方法を考えていくことが重要となる。

文字の読み書きが十分にできない小学校段階の外国語教育においては、具体物の操作等を通じたコミュニケーションが必須である。しかし、児童数×数種類の絵カードを使用することも多く、配付と回収に時間がかかってしまい、本来行いたいコミュニケーション活動の時間が十分確保できないという課題がある。

本研究は、授業内で使用するカード等の作成や配付にかかる時間を大幅に削減し、児童同士の十分なコミュニケーションの機会を保證できる端末活用のあり方を提案し、一人一台端末を活用することでどのような効果があったのか検証していく。

3. 研究方法と期待される効果

これまで巻末の絵カードを切り取ったり、教師が人数分印刷して児童に配布したりしていた具体物を、ロイロノート上で作業ができるようにする。画面上で具体物を操作しながらやり取りでき、効率的に活動を行うことができるようになることで、これまで限られたペアで1・2回しかできなかった活動が、容易にペアを変えて複数回のやり取りができるようになる。

また、端末を用いて直感的な操作が可能になることで、学習に苦手意識を感じている児童も楽しみながら活動に参加できるようになることが期待できる。

このように、一人一台端末を活用することで、子どもたちの「楽しい」「やってみたい」「自分もできそう」といった思いが引き出され、子供達同士のコミュニケーションがより豊かなものになると考える。

4. 授業の実際

○授業の帯活動を効率的・効果的に行うための端末活用

①アルファベットに慣れ親しむ帯活動：一人一台端末を用いたビンゴゲーム

3年生ではアルファベットの大きい文字を、4年生でアルファベットの小さい文字を取り扱うこととなっている。単元の中盤からアルファベットに慣れ親しむための帯活動としてビンゴゲームを行った。

中学年では書く活動は行わないため、端末を活用する以前は巻末の絵カードを切り取り、児童に配布したワークシート上にカードを並べてビンゴゲームを行っていた。一人一台端末の活用により、端末上で直感的にカードを並べることができるだけでなく、教師が扱いたいアルファベットカードを事前に決めておき、児童の定着度に応じた指導が可能となる。

アルファベットだけでなく、その単元に関連する絵カードを使って同様のビンゴゲームを行うこともある。食べ物のカードビンゴを行った際は、全員で教師に“ What food do you like?” と尋ね、教師が“ I like ○○.” と答える形でを行った。単語や表現に慣れ親しむ段階でこのような帯活動を取り入れることで、自然と使える言葉や表現が増えていく様子が見られた。



※ビンゴカードの右にあるカードを自由に動かし、枠に入れることができるようになっている。読み上げられたカードはマーカーペン機能で消している。

②アルファベットや単語に慣れ親しむ帯活動：かくれている先生を当てようゲーム

アルファベットや単語がある程度定着した段階で、表現に焦点を当てながらできる帯活動として「かくれている先生を当てようゲーム」を行った。教師が“ What do you want?” “ What would you like?” 等の質問をして、挙手をした児童が“ S card, please.” “ I’ d like omelet.” のように答える。カードの下には児童になじみのある教員の写真が隠れており、数枚めくった段階でどの先生なのか全員で言うといった流れで進めた。下に隠れているカードは国旗や食べ物、アルファベットに変えたりしながら、目的に応じて使い分けることができる。テレビに映して学級全体で行うだけでなく、活動に慣れてきた段階で端末を用いてペアで実施することも可能である。

短時間で行うことができるため、帯活動だけでなく、表現の定着があまりできていないと感じた際に取り入れることで、楽しみながら単語や表現を振り返ることができていた。



○児童が伝えたいことを整理し、効果的に自分の伝えたいことを伝えるための端末活用

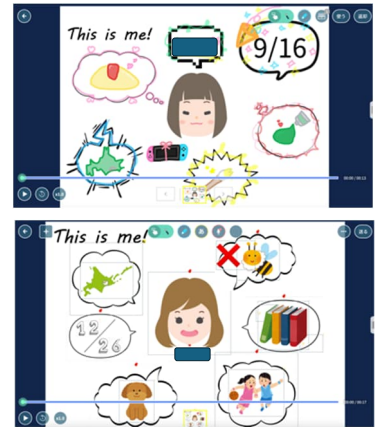
単元名：Unit1 This is me. (NEW HORIZON Elementary 6)

本単元では一人一台端末を活用して自己紹介を行った。はじめに、自己紹介を考える際に、何をどのように伝えるか整理するために端末を活用した。ロイノート上のカードを並び替えながら、どうすれば自分のことをよく知ってもらえるような構成になるか考える姿が見られた。事前に構成メモを考えることで、見通しを持って取り組めるようになったり、友達の構成を参考にして自分の自己紹介の順序を変えたりしている姿も見られた。



本単元で作成した自己紹介は、児童玄関前に設置したテレビで全校に流すこととしたため、端末を用いて見るだけで分かるようなカードを作成した。また、カードには音声を入れることができるため、自己紹介カードをもとに話した声を録音して、テレビから流れるようにした。

端末を用いる以前の授業では、イラストで情報を補足しようと思った際、自分で描かなければなかったため、メニューの作成自体が目的になってしまうことが多かった。しかし、端末を用いてインターネット上からイラストを探すことができるため、今まで以上に児童が「自分が本当に伝えたいこと」を大切にしながら取り組む姿が見られた。

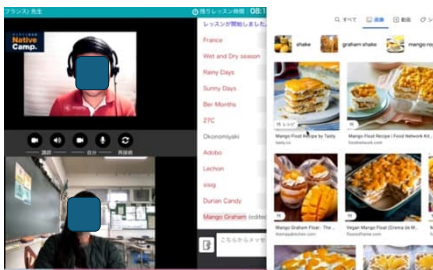


単元名 : Unit2 How is your school life? (NEW HORIZON Elementary 6)

本単元では、フィリピン・インド・セルビア・トルコ・南アフリカの人達に、自分たちの日課を伝え、相手の国の日課についても尋ねるビデオレターを作成する活動を行った。これまでもビデオレターを作成するような授業実践は多く報告されているが、ロイロノートを用いることで、「映像の並び替え」をしながら構成を考えることが可能になる。右の写真のグループは6つの動画を撮影し、伝えたいことがより伝わる順序を考えることを繰り返し、動画作成を行っていた。



また、「国によって発音の仕方に違いがあるかもしれないから、ちゃんと分かってもらえるように字幕をつけたい」という児童の発言から、必要に応じて動画に字幕をつけられるようにした。表現やスペルに不安がある場合は、ALTに聞きながら活動を進めた。



作成した動画は実際にそれらの国の方々に視聴してもらい、児童に対するフィードバックをもらった。授業時間の都合もあり授業時間内でやりとりすることはできなかったが、担任がそれらの国の方々とやり取りした様子のビデオを視聴したことで、自分たちの質問に答えてもらったことの喜びを感じる様子が見られた。

本単元では、フィリピン・インド・セルビア・トルコ・南アフリカの人達に実際に質問をすることのできる場を設定したが、その際はオンライン上で行える英会話サービスを利用している。

○児童の「やってみたい」を引き出す端末活用

単元名 : Unit7 What do you want? (Let's try2)

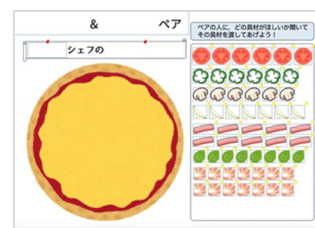
本単元では、欲しいピザの具材を尋ね合いながら、オリジナルピザを作る活動を行う。このような活動では、児童数×数種類の絵カードを使用することも多く、配付と回収に時間がかかってしまい、本来行いたいコミュニケーション活動の時間が十分確保できないという課題があった。

一人一台端末を用いることでこうした課題を解決できるだけでなく、紙のカードよりもリアルなものが完成するため、どのようなものを作るか、そのためにどのカードが欲しいと伝えようかと真剣に考える児童の姿が見られた。今回の活動は欲しいものを尋ね合い、相手が欲しいと言ったカードを渡す活動だったため、ロイロノートの共有ノート機能を使ってリアルタイムでやり取り出来るようにした。



端末で行う活動は紙で行う活動よりも短時間でできるだけだけでなく、端末内で作業することから場所選ばずにやり取りできるため、ペアを変えて何度も取り組むことが出来るようになった。

また、今まで以上に時間を生み出すことができたことで、ピザ作りだけでなくパフェ・カレー・サラダなど、児童が作りたいものを選んで取り組めるような発展的な活動を行うことができた。



5. 成果と課題

本研究は、授業内で使用するカード等の作成や配付にかかる時間を大幅に削減し、児童同士の十分なコミュニケーションの機会を保證できる端末活用のあり方を提案し、一人一台端末を活用することでどのような効果があったのか検証していくことを検証した。

端末導入前は、ワークシートや絵カードの配付と回収に時間がかかってしまい、本来行いたいコミュニケーション活動の時間が十分確保できないという課題があった。しかし一人一台端末を用いることで、そうした時間が短縮され、加えて画面上での容易で直感的な操作により、ねらいとしている活動に集中して取り組むことが可能となった。

令和3年度段階の研究では、様々なアプリの使用方法について「いつ」「どのように」指導していくかについて課題が残っていたが、ここ2年間でどの学級でもロイロノートを使う機会が増えたことで、どの学年の外国語科の授業においても、スムーズに活用できるようになった。

次年度以降も、児童同士の豊かなコミュニケーション活動につながるようなロイロノート上の教材を作成し、どのような児童の姿が見られたのか分析していきたい。