

小学校外国語科授業における児童の参加意識と 意識を高める手立てについて

－「振り返り活動」に注目して－

教育学研究科 教育実践創成専攻 教科領域実践開発コース 初等教科教育分野 小林 暉

1. はじめに

2020年の小学校学習指導要領の改訂より小学校における英語教育の内容の充実が実現された。特に教科化された外国語の授業において従来扱われなかった英語を「読むこと」「書くこと」が内容として扱われることになった。これは将来の中学校段階におけるスムーズな学習の移行が理由の一つとして考えられる。しかしながら、以前よりも学習内容が複雑化したことによって英語嫌いが進行しているという懸念もある。実際、全国学力学習調査の結果からも英語を「嫌い・どちらかといえば嫌い」と答えた児童は2013年から2024年にかけて6.9%増加するなどの結果が出ている。そのような状況において児童に英語を好きになってもらえるような手立てを発見していくことは喫緊の課題である。

現在はGIGAスクール構想からICT機器が教育で積極的に使用されることになった。2021年には一人一台端末の整備が9割を超えたこともあり、学校内でのICTの活用は積極的に行われる状況にある。そのような中、外国語の学習においてもICT機器を活用していく可能性を模索していく必要がある。そこで本研究ではICT機器の機能面と、教育活動におけるクイズの実施を検討する。外国語を学習する上での楽しさを生むための手立てとはどのようなものであるのかについて模索していく。

2. 研究背景

2-1. コミュニケーションについて

現代は技術革新による情報化によって、人や物や情報が即座に行き来する時代である。また、生成AIなどの発達から従来は人間の力が

必要であったものが置き換わっているという状況にある。そのような中で英語を学ぶことの目的の一つにはコミュニケーションの基礎を学ぶことが挙げられる。コミュニケーションは、「人々の間で行う知覚・感情・思考の伝達」という意味を指すとされる。人々の間で行われるという点に着目すると、一人では成立せず、二者以上の存在が必要となる行為である。また人々がコミュニケーションをとる際には相手に対する「伝えたい」「あるいは「知りたい」という感情が大きく関係すると考えられる。そのようなコミュニケーションを外国語の授業を通して学ぶ意義は多様であると考えられる。また、外国語におけるコミュニケーションを学ぶだけでなく学んだコミュニケーションの方略等を日本語のコミュニケーションの方略とうに活かすという視点も存在する。

2-2. 言語活動とコミュニケーション

次に、コミュニケーションに関して学習指導要領における外国語科の目標を表1に示す。

表1 外国語科の目標

外国語によるコミュニケーションによる見方・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の育成である。

表1よりコミュニケーションの育成とは教育活動において、言語活動を通して育成させるということが考えられる。文部科学省(2017)より、言語活動は互いの考えや気持ちを伝え合う活動とされていることから言語活動におけるコミュニケーションの果たす役割は明らかである。

また、直山（2021）は以下の4つがコミュニケーションを図る基礎となる資質能力に不可欠な言語活動の要素であると示唆している。

表2 言語活動の4つの要素

- ①伝え合う目的や必然性がある。
- ②相手意識をもって取り組むことができる。
- ③実際に自分や相手の気持ちや考えを伝え合う「本物」のコミュニケーションである。
- ④伝え合うことの喜びや意義を見出すことができる。

まず、①のように伝え合う目的や必然性があるということについては学習活動の中で児童自身が学習する意義を持って取り組むことができる内容であるということを示している。②についてはコミュニケーションの意味としても挙げられている相手を想定したコミュニケーションであることを指している。③はコミュニケーションが作られたセッティングや誰かにやらされるような活動ではなく実際の児童の「伝えたい」気持ちや「知りたい」という気持ちが表出された活動であることを指している。④については①-③を踏まえ、実際に伝え合うことから得られる喜びや意義ということである。このような言語活動を実現させるためには、指導者である教師自身が様々な教育活動をセッティングする必要性が存在する。つまり言語活動におけるタスクの設定の重要性がここでは述べられている。

2-3. 英語教育における諸問題

しかし実際の授業場面において前述の言語活動の要素を満たすようにタスクを設定した場合でも、想定した結果にならない可能性がある。例えば学習した英語を使用して友達同士で尋ね合う活動があった場合、多くの場合はメモ等に自分の話す内容や友人から聞いた情報等を記録することが想定される。それによって、児童は英語を使って尋ね合うことより、多くの内容を記述しなければならないと考える。その結果、児童は会話活動ではなく単に記述内容をお互いに写した方が早いと気がつく。そして児童にとって英語を使用する目的や必然性が少ない結果として本来想定していた言語活動の実施とその目的の達成が難しいという結果につながる。

また、英語の会話活動以外にも発表の時間においても同様の状況が見られる。児童自身が発表に対してモチベーションを保つことが難しいという問題に関しては、言語活動の要素の②にあるような相手意識の欠落が課題として挙げられる。誰に対して伝えるのかということを念頭に発表を行うということだけでなく、発表を聞く側にとっても相手の話す英語の内容に対して興味関心を持つ必要が存在する。このような聞き手の状況を把握していることで発表に対して肯定的な意識が持てず、モチベーションが低い児童が多く散見されることにつながっていると考える。

さらに、発表・やりとりはパフォーマンス課題として取り上げられることが多い。そこでは自信を持って発表することが難しい子どもも多い。その原因としては教師のフィードバックの難しさや、机間指導の限界が挙げられる。

上記のような状況が重なることは外国語が目指すコミュニケーションの基礎の育成に寄与しない。また、このような事態が継続されることは英語学習自体に対するモチベーションの低下をよぶきっかけとなりうる。その結果、英語嫌いを増やす危険性が存在する。

2-4. 情意面に働きかけるための手立て

このような状況において英語を使用することに対して興味関心を持ってもらうためには、英語に対する肯定的な心情を育む必要がある。情意面に働きかけるものとしてクイズの活用が考えられる。またクイズはオンラインで実施するものを取り上げる。その理由としてはICT機器の活用と、個別で学習への取り組みを実施する必要があるからである。

大前と山岡（2021）は大学生を対象にドイツ語の授業内でのオンラインクイズの実施を行いその効果を検証した。その結果、学生はゲーム性があった楽しく参加でき、定着度を計ることができたという点から効果のある施策であるということが明らかになった。また、佐藤（2015）も授業内における講義動画においてクイズを導入することにおいて学習者の学習意欲の喚起とともに次の学習への意欲向上が見られたというこ

とを明らかにしている。このようにクイズのようなものは小学校においても児童が楽しく学ぶことができる題材であると考えられる。

また、子どもたちの授業への参加意識に対して、このようなクイズを行う前提で授業を展開することは授業を聞くという行為に別の価値を付与すると期待される。佐藤 (2015) はクイズの実施によって授業参加者の「注意」の向上は見られなかったと明らかにしているが、クイズを授業の振り返りの活動として位置付けることで授業への参加意識自体を向上させる可能性は否定できない。そのため本研究では授業全体に対する意識の向上を図るためにクイズを授業の振り返りの時間に実施することで効果を検証する。

2-5 授業の振り返りに関する考察

振り返りでは従来、児童が紙によってその日の学習した内容を記述することが多い。しかしながら、記述内容に注目すると具体性に欠けるようなコメントが見られる場合がある。その原因として実際の教育現場では時間の問題から振り返りの時間が取れず、十分に記述する時間を取ることができないという課題が考えられる。

そのような中、クイズを用いた学習内容の確認と、スプレッドシートを用いた振り返り活動を同時に行うことは日々の帯活動として実現が可能である。実際に佐藤ら (2022) は Google スプレッドシートを用いたふりかえりを行った結果、振り返りを一覧として見られることができるという効果を明らかにしている。また高橋・小林 (2022) が同様に行ったスプレッドシートを用いた研究においては振り返りを書くことが苦手な児童が閲覧しそれらを参考にできるという考察がされている。

毎回の振り返りで書く内容に困り、なかなか記述する内容に変化がない子どもにとってスプレッドシートを用いて振り返りを行うことは一定の効果が期待される。

上記のような様々な手立てをもとに児童の英語授業に対する参加意識は変化するのかどうかを測定する必要があると私は考えた。そこで以下に研究目的を述べる。

3. 研究目的

本研究の目的は外国語科の授業における授業への参加意識と、クイズを用いた振り返り活動を取り入れることによる参加意識の変化を明らかにすることである。その際に電子化された振り返りシートを併用することで、積極的な参加が実現可能かを明らかにすることを目的とする。

4. 研究方法

4-1. 授業観察における児童の実態把握

本研究を進めるにあたり、授業における児童の参加の様子等の把握を行った。特に児童の授業に対する参加の様子等から具体的な実施方法などについて検討を重ねた。

また実習を行う地域は英語教育を先進的に行っている地域であり、低学年時から英語に触れてきた児童ということで他の学校の児童との違い等にも着目した。

4-2. 授業における振り返りクイズ

振り返りクイズについては授業終了前の5分間を使用して、個々の児童が自分の端末を使用することで問題を解答することができるという方式を採った。事前に当該クラスのクラスルームの掲示板にその日に使用するクイズのURLを添付した。

オンラインクイズにはさまざまなアプリケーションが存在する。代表的なものとしては Kahoot! や Quizizz 等が挙げられる。子どもたちがオンラインでクイズに参加することが可能となり、どちらも利用は無料である。しかし機能的な側面において Kahoot! では記述式回答や空所補充問題に対応していない等の課題がある点を考慮した。加えて本研究においては大前・山岡 (2021) が明らかにした通り学習者同士の競争ではなく、一人一人の学習者の意欲向上に繋がりたいということから Quizizz を採用した。



図1 Quizizz のロゴマーク

出題した問題はその日の学習内容に沿ったもので、一回につき3～4題を出題した。作問については当初は事前に授業担当者からその日の授業内容を聞いた上で作成した。しかしながら実際の指導とのずれが生じる問題があったため、筆者が授業者の授業中にその日の問題を作成するという形に変更した。実践の最初期には単純なTF問題を中心に児童に提示し、徐々に記述問題等の出題を行った。解答については事前に作成した答えから自動的に採点し、集計される。記述式の問題についてはアプリケーションのAI採点機能を活用し、事前に解答基準を作成した後自動的に採点することができるような方式を採った。

4-3. スプレッドシートを用いた振り返り

クイズをオンライン上で行った後、同じクラスルームないに掲示したリンクからGoogleのスプレッドシート上で振り返りの記入を行う。時間は5分間である。体裁は宇都宮市立明保小学校が公開しているスプレッドシートを活用した。このシートで児童はまず、自分の出席番号に名前を記入する。次にその日の達成度を4段階で選択する。その後上部のセルに入力された「めあて」を参考にしながらその日に「わかったこと・気づいたこと」の入力を行う。一覧となっているため、児童はお互いに入力した内容等を見ることが可能となっている。さらに同一のシートを日付ごとタブで分けることによって、後で自分が記述した内容等に気づくことができるようにした。

出席番号	名前	今日のめあて	わかったこと・気づいたこと
1		「今日のめあて」はたっせいでできましたか?	
2			
3			
4			
5			
6			
7			

図2 使用したGoogle スプレッドシート

4-4. 事後アンケート

本実践による振り返り活動の実施によってどのような効果があったのかを把握するためにアンケートを実施した。アンケートにおいては5件法と自由記述を用いたアンケートをGoogleフォーム上で実施した。

5. 実践について

5-1. 実践概要

対象：山梨県山梨市立A小学校第5学年37名

実践日時：2024年9月11,13,18,20,25,27日

10月2,18,25日(全9回)

使用教材：Here We Go5! (光村図書)

授業形態：英語専科教員、NLT

(Native Language Teacher) による指導

振り返り10分における実践(筆者)

5-2. 指導上の工夫

指導においてはその日に学習した内容を中心にクイズを出題した。クイズについては児童の解答環境を整えることを理由に直接クイズにアクセスするのではなく、その場でアクセスのためのパスワードを提示するようにした。クイズで出題する内容は教科書で扱う内容以外にも授業時に英語専科教員やNLTによる説明、児童の発表内容等を取り入れた。

解答中は机間指導を行うことで入力などに困る児童の補助にあたった。解答結果等を確認することで再びチャレンジするように促すように言葉がけを行った。また、投票等ができるものについてはモニターに映し出すことで解答を共有できるような工夫を行った。

振り返りシートについては日付のタブの切り替えが難しいと考えたため困っている児童に対しては適宜言葉がけを行った。

5-3. 留意点

授業担当者とクイズ担当者が異なるため。事前に問題を作成するために専科教員とNLTとの打ち合わせを密に行う必要が存在した。実践の性質上ICT機器が無いと成り立たない活動である。そのため、機器の忘れや充電が不十分な場合は筆者が当該児童に機材を貸与するなど対応を行う必要があった。

6. 実践結果と考察

6-1. クイズを用いた学習面への影響

クイズに関して学習上の効果についてその日の授業の確認に役立つかという質問に対して図3の通り「とてもそう思う、そう思う」を合わせて82%の児童はクイズが役に立ったと回答している。実際の記述されたコメントからも「その日の授業の確認ができるからいいと思った」「クイズは楽しみながら英語の勉強もできていいと思った」という声を聞くことができた。また、「あまりわからなかったことがわかるようになった」というコメントもあり、学習面での見落としし等のカバーにもつながったと考える。

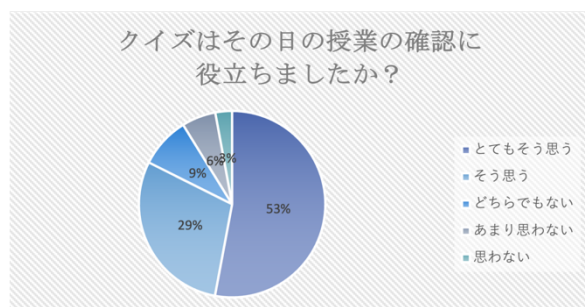


図3 クイズの効果について

クイズに関しては図4のように44%の児童が複数回解答したと解答した。机間指導の中でも何度も挑戦して100%を目指す姿も見受けられた。実際に2回目の解答では数値が向上しているケースも見られた。また同じ問題を同じ日に挑戦するケースだけでなく、次の学習回に前回学習した際に提示したクイズを提示した場合があった。この際には前回正しい答えを解答した児童の割合は次の回でも落ちるということは見られなかった。

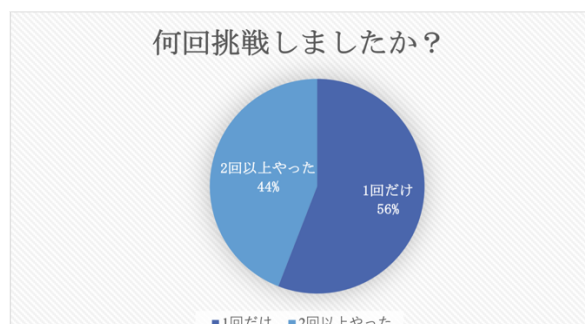


図4 試行回数について

6-2. クイズを用いた情意面への影響

クイズに関しては図5の通り85%を超える児童が楽しいと回答している。回答場面では楽しそうに活動に参加する様子が印象的であった。実践終了後に「クイズはやらないの」という児童からの声を聞くこともあった。また、「間違えたけど楽しかった」というコメントもあり、間違えることがネガティブな意見につながっていない点も特徴である。加えて35.3%は間違えた場合、分からなかった場合に教師や周囲の人に尋ねたと回答していた。

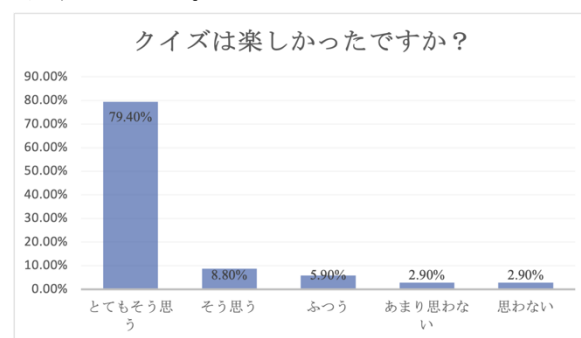


図5 クイズの感想

6-3. 電子化された振り返りの効果

次に振り返りシートに関しては図6の通りである。8割を超える児童が自分の書きたいことを入力できると回答していた。スプレッドシート上部に「めあて」を表示することで、その「めあて」を「達成できた」と回答する例が多かった。一方、記述欄が空欄になっている児童も見受けられたが、全ての回で何も記述できなかった児童はいなかった。また、アンケートの結果からタイピングの練習と重ね合わせた意見を見ることもできた。

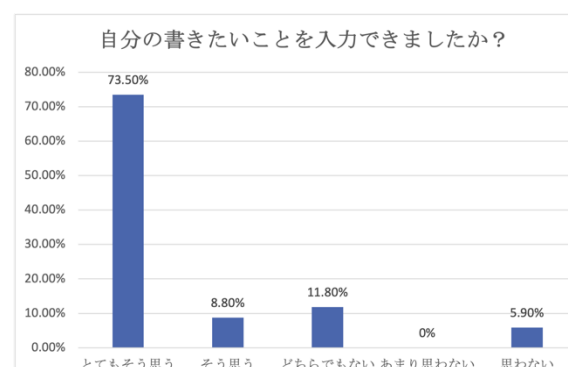


図6 自分の書きたいことを入力できたか?

図7からふりかえりのフォーマットは紙よりもクロームブックを使用した方が好ましいという意見が8割を超えたことが分かる。これは児童がアンケートに記述した「楽である」という意見との関連が強いと考える。さらにどのような点で楽なのかということを考えて、「間違えた際に消すことが楽」と答えた児童が4名いた。このように児童にとって間違えたものを修正する手間が省けることが大きい要素として存在することが分かった。また1名は「クイズからそのままできる」と回答しており、2つの活動の連続については一定の効果があつたと考えられる。

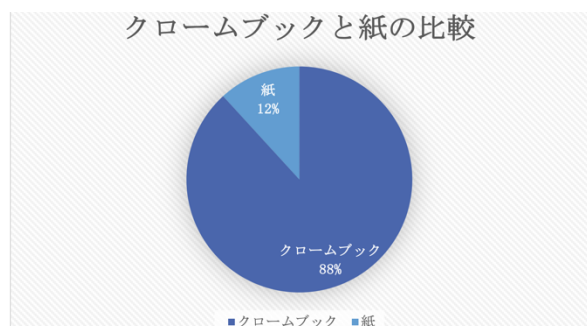


図7 振り返りの比較

6-4. 他人の振り返りの参照の有無

実践では振り返りシートにおいて他者を参照したかどうかということについては明確な結果は現れなかった。他人の記述内容を参照したと疑われる例は一つだけ見つかった。

図8に示した”he”と”she”の話題において上下の児童が”she”に対して両者ともに”shi”と誤って回答しているものである。これに関してはこの上下の回答以外には見受けられない誤りであったため、どちらかが回答を参照した可能性が非常に高いと考える。これは記述内容が正しく参照されるだけでなく、誤った理解を促す可能性についても明らかにしている。

	shiとheがわかった
あまりできなかった	
	shi、heを知ることができた
とてもよくできた	

図8 他人の記述を参照したと疑われる例

6-5. 授業への還元

クイズの記述での回答を検討することで今後の指導において考慮すべきポイントを発見することができた。まず、図9では児童が記述する上で、単語と単語の間にスペースを空けないという課題が浮き上がっている。このような単語と単語のスペースについてはクイズに限って見受けられたものではなく、ペーパーテストにおいても同様の様子が見られた。これは児童が英語に対してどのように成り立つかということを理解していないことに起因すると考える。特に「書くこと」が導入された5年生という学年の特性も考慮し、十分にルール等を子供達に伝えていく必要が存在する。

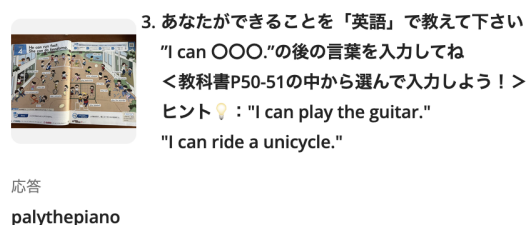


図9 単語と単語にスペースを空けない例

次に図10に示すのは英語の読みと音の関係性に関する例である。この回答では本来”soccer”と記述すべきものに”sakka-”という解答がされている。これはカタカナ英語の「サッカー」が混合されている状態にあると考えられる。もちろん意味としては通じる一方、英語の’sákə’とは区別して練習する必要があると存在する。これに関しては英語を「読むこと」に関連する指導となるため、単純な英語や前述のカタカナ英語として現在使用されているものについてはより一層注意して指導すべきであると考えられる。また例文での提示が影響したことも考えられる。

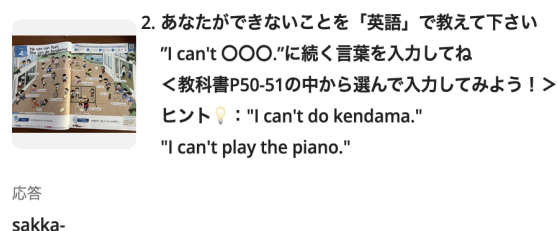


図10 文字と音の関係性に関する例

前述の通りクイズによる定着度が正答率より明らかとなった一方、誤答の割合に関しても変化が見られなかった。これは誤って覚えている児童が同一で変化が無いことの表れでもある。このような児童を見つけ、個別に対応を行うなど児童だけでなく教員側に対するフィードバックとしてもクイズは十分に活用可能であると考えられる。

7. 研究における成果と課題

7-1. 本研究の成果

本研究の成果としてはまず、クイズが児童にとって肯定的かつ積極的に取り組める題材であることが明らかになった点である。

クイズに関しては内容に加え、学習に関して特に「英語を学ぶことができた」と回答する児童が多かった。そのため学習の手段としてクイズの可能性は今後検討される必要がある。クイズ自体のフォーマットについても肯定的な要素が見受けられた。クイズの雰囲気や個別に参加できる点、自分の解答がポイントとして明示されることが児童にとって楽しさにつながったと考える。また、解答に関してその場で児童がフィードバックを得られる部分も大きかった。振り返りとしてその日の学習の理解度を測るという上でも学習者と授業者の両者にとって気づきを与えるということが分かった。また、クイズが振り返りの時間にあるということで特に専科教員の話聞く様子が多く見られた。これは NLT が欠席した回に特に顕著に見られた様子であるが、このように相手の話に耳を傾けるということに変化が見られた可能性も存在する。

タイピングということで「書くこと」の育成が難しいという課題があったが、クイズは手書きでの解答にも対応していた。記述して書く問題に関しても、タイピングだけでなく、個々がタッチパネルやマウス等を操作することで書き上げることで「書くこと」に関してもつなげることが可能であると考えられる。

振り返りに関して、当初期待していた他人の記述を参考に記述量が増加する効果は明らかにならなかったものの、「めあて」を意識した回答が増えたことが印象的であった。その日の学習内

容を意識させるなど指導における重要な点についても気づきがあった。

日常的にタイピングの練習を行なっているクラスだからこそ、一定量の記述量が担保することが可能であった。日常的なタイピング練習の応用としてこのような記述を行なっていくことは児童にとっても日々の練習の成果として実感することができる活動であると考えられる。

7-2. 本研究の課題

本研究の課題としてまず、授業実施者と振り返りの実施者が異なるという点である。授業設計段階では学習内容を十分に打ち合わせしたのにも関わらず、その日の状況によって大きく学習内容が変わるということもあった。実践途中では授業実施者の指導に並行して筆者がクイズを設計していったが、現実的に授業者が並行してクイズの作成を行うことは不可能である。改善策としてはクイズの実施が振り返り活動の一環として本研究では位置付けられていたが、例えば次回の授業冒頭での実施などが検討される。加えてクイズから得られた授業に対するフィードバックも含め、授業実施者として改めてクイズから得られた知見をもとに指導を考えていく必要が存在すると考える。そのような指導の工夫を本研究が目指していた英語授業における諸問題に対する解決に繋げていく必要がある。同様にクイズを聞くことによって授業自体に対する参加意識が向上したのかという点については明らかにできなかった。これに関してもクイズの結果からわかった指導が必要な児童等に向き合っていくことで児童からの信頼や分かる授業の実現を目指していきたい。

クイズにおける AI を用いた採点に関しても限界が存在した。誤答として取り上げた単語の間を空けないという問題は、採点上では正答であるという記録となっていた。このように人間が介在しないと誤りに気がつけず、正しいフィードバックがされないという危険性が存在する。

振り返りシートに関しては概ね回答を集めることができたものの、個々のタイピングスキルに依存する部分が大きかった。そのため紙ではスムーズに回答することができていた児童がス

ブレットシートではスムーズに回答できないという場面も多く見られた。また、紙の記述と異なって他者が自由に見ることができる環境となったことによる弊害も存在した。これは振り返りが持つ自己の学習調整の場としての要素が少なくなってしまった点である。特に紙の振り返りではネガティブなコメントを残していた児童が、スプレッドシートではそのようなコメントをしなくなった様子も見受けられた。振り返りシートが公開されるべきものであるのかについてはさらに検討する必要がある。

他にも他人の記述を安易に編集することも可能であり、本実践中にも全ての記述を消してしまうという事態も発生した。そのような状況を鑑みて、どのようなクラスで実施可能なのかということを慎重に検討していく必要性も存在すると考える。

8. まとめ

本研究ではクイズという児童に親しみのある題材を用いることで外国語の授業に対して参加意識を持つきっかけとしてクイズがある程度の効果があるということを見とることができた。当初、児童自身の学習の定着度を測る指標や授業に対する注意を向けることを目的にクイズの活用を考えていた。しかし、実際に行ったクイズの結果からは日常の指導における指導項目への示唆であった。このような気づきをもとに外国語の授業全体を設計していくことで、児童をより英語に対して興味関心を持たせていくことが可能になるとわかった。今後はこのような実践をもとに、児童の学習するニーズをクイズ等で把握しながら実際の指導に活かすような方向性を考えていきたい。

振り返りシートに関しても小学校段階でもオンラインでの入力が可能であるということがわかった。一方、体裁や文等に課題が見られるケースや記述量が減ったケースも見受けられた。タイピングの練習量と記述量が全て一致するとは限らないことを念頭に、実際の指導での活用法を考えていきたい。

9. 参考・引用文献

- ・国立教育政策研究所（2013）『平成 25 年度全国学力・学習状況調査報告書』
- ・国立教育政策研究所（2024）『令和 6 年度全国学力・学習状況調査報告書』
- ・文部科学省（2017）．『小学校外国語活動・外国語 研修ガイドブック』
- ・直山木綿子（2021）．『小学校外国語教育の指導と評価』文溪堂
- ・大前智美・山岡正和（2021）．『Quizizz を導入した外国語授業実践』コンピュータ&エデュケーション(50),PP66-71
- ・佐藤満明・柄本健太郎・向後千春（2015）．『講義動画中におけるクイズの提示が受講者の学習意欲に及ぼす効果』日本教育工学会論文誌(39),pp77-80
- ・遠藤みなみ・佐藤和紀・堀田龍也（2022）．『クラウド上のスプレッドシートを利用した授業の振り返りに対する児童の意識の分析』日本教育工学会研究報告集(2),PP27-31
- ・宇都宮市立明保小学校（2023）．『Google スプレッドシートを使った振り返りシート』
https://docs.google.com/spreadsheets/d/1e8dk78jwnBLdHJq7KYBjfRad_fX8ZKeIYPJOigDOwA/edit?gid=0#gid=0
- ・高橋亮一・小林博典（2022）．『クラウドを活用した振り返りの蓄積・共有・授業への導入が児童に与える学習効果に関する研究』宮崎大学教育学部附属教育協議開発センター研究紀要(30),PP15-22