

「相手に伝わる音声コミュニケーション活動のために
～シャドーイング自己評価ソフトなどのICT機器を用いた「話すこと」(発音)の
個別最適化学習の効果～」

研究主題

「相手に伝わる音声コミュニケーション活動のために
～シャドーイング自己評価ソフトなどのICT機器を用いた
「話すこと」(発音)の個別最適化学習の効果～」

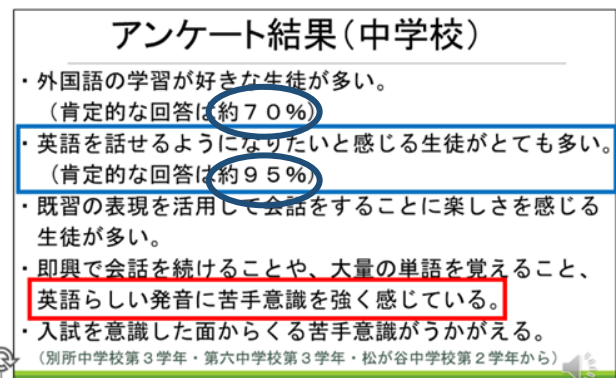
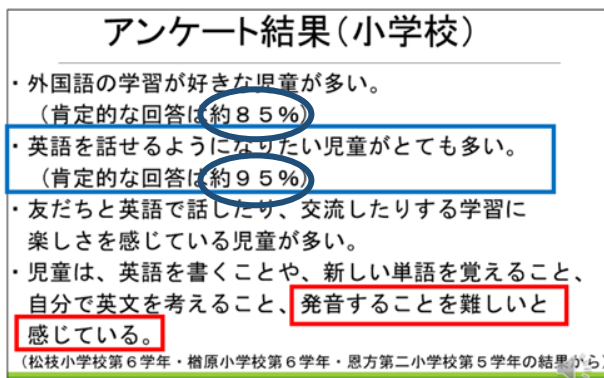
八王子市立檜原小学校

教諭 木村 文美

第1 主題設定の理由

令和5年度(2023年度)、八王子市教育研究所設置委員会 学力向上推進委員会(外国語)にて分析を行うなかで、外国語学習や英語を話すことに対して小学生と中学生に共通する意識があることが分かった。下記のアンケート結果からも分かるように、外国語の学習に苦手意識を感じている児童・生徒であっても、英語を話せるようになりたいと考えている児童・生徒は多い。また、小学生、中学生ともに英語らしい発音をすることに苦手意識を感じている傾向がある。

両者に共通する苦手意識を軽減することで、いきいきと英語を活用し、相手と円滑にコミュニケーションが取れる児童・生徒の育成につながるのではないかと考え、主題を設定した。本研究では、英語らしい発音の習得が児童の外国語学習への意欲や自信の向上、苦手意識の軽減にどのように作用するかを明らかにする。



(令和5年度 八王子市教育研究所設置委員会 学力向上推進委員会成果発表会

プレゼンテーション資料より引用)

第2 研究仮説

なお、「リピーティング」や「音読」など、さまざまな発音習得の方法があるなかで、今回はシャドーイングによる発音練習を取り入れることとし、以下のように研究仮説を設定した。※シャドーイングについては第3の1「基礎研究」の項を参照。

- ① モデル音声が残っているうちにすぐに繰り返すシャドーイング練習を家庭学習に取り入れることで、日本語アクセントになりがちな英語の発音が母語話者に近付くのではないかな。
- ② ①の結果から、発音の向上や、ALTなどのネイティブスピーカーとの会話において誤解が減ることが見込まれ、英語を発話することへの自信につながるのではないかな。

「相手に伝わる音声コミュニケーション活動のために
～シャドーイング自己評価ソフトなどのICT機器を用いた「話すこと」(発音)の
個別最適化学習の効果～」

第3 研究の内容と方法

1 基礎研究

(1) 発音練習方法の決定

さまざまな発音練習の方法については、指導教授である山内豊先生のゼミなどに参加し、直接御指導いただいた。以下の特長を踏まえ、今回は、シャドーイングによる発音練習を採用することとした。

シャドーイングとは

- ・モデル音声を聞きながら即時的に繰り返す音声練習のこと。
- ・短い範囲で繰り返せるので難易度が低い。
- ・モデル音声を記憶しているうちに繰り返すので、英語の発音やリズム、イントネーションが身に付きやすい。
- ・聞いてすぐに口頭再生するので、英語の即応力(即時的な応答力)が身に付きやすい。

種類	モデル音声をくり返すタイミング	難易度	音のイメージ	効果
リピーティング	聞いたあと	くり返す範囲が長くなると難易度が上がる	くり返す範囲が長くなると、元々の音のイメージを忘れてしまう	くり返す範囲を少しずつ長くすることによって、英語の表現を自然に記憶できる
シャドーイング	聞きながら	短い範囲でくり返せるので難易度は高くない	モデル音声が残っているうちにくり返す	英語の発音やリズムやイントネーションが身につけやすい
音読	モデル音声なし	自分自身がつづ音のイメージで複合的な活動を行うため難易度は高い	自己流の日本人英語的な発音で音読しがち	文字と音と意味の習得度を反映するので、総合的な評価ができる
	文字を音声に変換する活動 適切なリズムやイントネーションにも注意を払いながら(視線は先に置きながら)	意味まで考えず、文字を音に変えるだけの「からよみ」になることあり		高学年で文字が本格的に入る理由の1つ

(表：創価大学教育学部教授 山内豊先生
ゼミプレゼンテーション資料より引用)

(2) 検証に用いるソフトの決定

発音習得に関する調査には、以下の2観点から、山内豊先生開発のシャドーイング自己評価ソフトを使用させていただくこととした。

- ・より自由度が高くシャドーイング練習の内容(英文、モデル音声、視覚情報、内容理解問題など)設定できる。
- ・児童の発音と英語らしい発音(モデル音声)との差が数値となりすぐに表示される。

2 調査研究

基礎研究を踏まえ、以下の4項目において調査研究を行った。

(1) 英語らしい発音の習得

児童に一定期間、家庭学習としてシャドーイング練習に取り組ませる。(今回は、第2時終了時より実施。)シャドーイング練習開始時の音声と、シャドーイング練習期間終了時の音声を比較し、モデル音声との差がどの程度縮まったか(=英語らしい発音に近付いたか)比較する。

(2) 児童の自信向上・苦手意識の薄れ

第1項で示したアンケートと同じ文言の調査をシャドーイング開始前後の2回実施し、発音に対して苦手意識を感じている児童の人数について比較する。

「相手に伝わる音声コミュニケーション活動のために

～シャドーイング自己評価ソフトなどのICT機器を用いた「話すこと」(発音)の
個別最適化学習の効果～」

(3) 児童の意識とシャドーイング学習の効果との相関関係

発音の習得に個人差がある場合には、児童の英語に対する苦手意識や生活環境との相関関係を調べる。

(4) ALTに依存しない音声教材の開発

AIチャットや音声読み上げソフトを使用した教材開発の方法や、実用性を検証する。

3 授業研究

(1) 検証項目

シャドーイングによる個人学習が以下の2項目に対し良い影響を与えるのか検証した。

- ① コミュニケーション場面における英語らしい発音での発話
- ② コミュニケーションへの自信の向上

(2) 検証授業(令和6年12月実施)

第3学年「What do you like?」(Let's try! 1 Unit5)の検証授業を実施した。

(ア) 実践の概要

本時には、児童たちが3、4人のグループに分かれて、自ら興味をもつテーマ(食べ物、スポーツ、色など)を選び、友達に好きな物を尋ね合う活動を行った。友だちに好きな物を尋ねる活動の前にはグループでクラスの好きな〇〇ランキングを予想させることで「自分たちの予想が当たっているか確かめる」というコミュニケーションの目的を設定し、全員に質問することへの意欲付けを図った。

本時のコミュニケーション活動に向けて「What 〇〇 do you like?」という新出表現が定着するよう、ALTの先生に好きなものをたくさん質問という活動やチャンツの導入などを行った。また、以前からコミュニケーションの際に意識するよう伝えてきた「smile」「eye contact」「gesture」「clear voice」の4点について指導を継続するとともに、「reaction」にも着目させ、既に児童達が使用している表現やこれまで児童の中から出てくることのなかった表現をカードとして可視化できるようにし、コミュニケーション活動の充実を図った。

(イ) 考察

①コミュニケーション場面における英語らしい発音での発話について

「What 〇〇 do you like?」という表現を使用する際、英語らしいイントネーションやリズムで発話することができていた。これは、シャドーイングの個人学習、授業内でのリピートやチャンツによる英語らしい発音習得の効果と考えられる。

質問に答える場面を見ていると、「I like」のリズムは英語らしい発音を見て取ることができたが、それに続く目的語の部分については個人差が見られた。英語らしいアクセントで話す児童もいれば、「I like うーん…ホワイト!」のように考える時間が入ることで日本語に近い発音になってしまう児童もいた。また、質問内容も多様であったため、そもそも目的語の部分が日本語になってしまう場合(例:好きなテレビ番組への回答)や目的

「相手に伝わる音声コミュニケーション活動のために
～シャドーイング自己評価ソフトなどのICT機器を用いた「話すこと」(発音)の
個別最適化学習の効果～」

語の部分を英語で何というかわからない場合も多かった。目的語の発音に対する結果は実践前より想定されたが、児童たちの意欲が高まる質問内容を優先すること、目的語は日本語で答えても良いとし、活動へのハードルを避けることを重視した。

② コミュニケーションへの自信の向上

自身がインタビューする相手があらかじめ決められていたこともあり、すすんで相手の所へ行き、活動に取り組む姿が多く見られた。また、自分から話し始めることに抵抗感を感じているようすもほとんど見られなかった。第4項で触れる意識調査でもシャドーイング後には「発音すること」や「英語で文章を作ること」への抵抗感が低減していることが見て取れ、このような変化がすすんでコミュニケーション活動に取り組む態度へつながったと考えられる。

一方で、第4項、第5項で触れる、個人学習であっても発話に抵抗感のある児童については、本時の活動にも抵抗感があるようすで、活動に取り組み始めるまでに時間がかかったり、友達にインタビューに行くのをためらったりするようすも見られた。相手の回答に対し、リアクションを返す余裕もないようすであった。また、自身が回答する時にも、英語でされた質問に対して「好きな〇〇を聞いているの?」と日本語で聞き返すような場面が見られ、自信をもってコミュニケーション活動に取り組んでいるとは言い難いようすであった。

第4 研究の成果

(1) 英語らしい発音の習得

以下の期間においてシャドーイング自己評価ソフトを用いた家庭学習に取り組んだ。児童は、全ての課題でUSBポートにて学習用端末に接続するマイク付きヘッドフォンを使用した。

家庭学習実施期間	単元名	シャドーイングの 言語材料	課題の構成
11/21(木)～12/1(日) のうち4日間	Let's try!1 Unit6 「Alphabet」	アルファベット フォニックス 身の回りにあるもの	シャドーイング 3回
12/2(月)～12/8(日) のうち4日間	Let's try!1 Unit5 「What's do you like? ～何がすき?～」	What food do you like? I like～.	シャドーイング 2回 内容理解問題 1回 シャドーイング 1回
12/9(月)～12/22(日) のうち8日間 ※学級閉鎖に伴い 実施回数に個人差あり		What sport do you like? I like～.	シャドーイング 2回 内容理解問題 1回 シャドーイング 1回

この報告書では、代表して「What food do you like?」の実践を取り上げる。

「相手に伝わる音声コミュニケーション活動のために
～シャドーイング自己評価ソフトなどのICT機器を用いた「話すこと」(発音)の
個別最適化学習の効果～」

(ア) 傾向と平均

本実証では、シャドーイングを実施した19人のうち17人を検証対象とした。

	実施 19人					未実施 4人
	対象 17人					
モデル音声との差	縮まった	一度縮まったが また差が開いた	横ばい 傾向	開いた	測定不能	内訳 ・長期欠席 ・感染症による出席停止 ・家庭のインターネット不調
人数	10人	3人	2人	2人	2人	

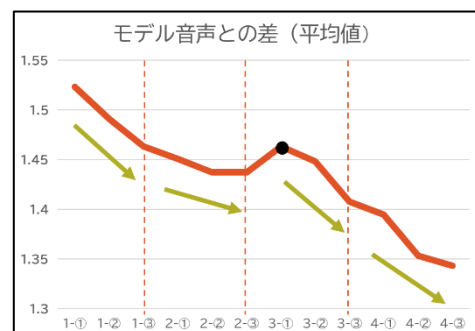
傾向

上記の通り、モデル音声との差が「縮まった」(＝英語らしい発音に近付いた)児童は、17人中10人と半数以上を占めた。モデル音声との差が「一度縮まったがまた差が開いた」児童や「開いた」児童の中には、継続的なシャドーイングの効果を検証するには不適切な要素も多く含まれていたため(詳細は(ウ)「測定不能とした児童と環境整備について」の項目参照)、純粋なシャドーイングの効果としては、12人のうち10人が英語らしい発音に近付いたと言える。

平均

対象17人に対して結果の平均値を取ると、平均して0.22以上の数値の向上があった。(1-①は、課題実施1日目の1回目のシャドーイングを表す。今回は、1-①の値と、全シャドーイングの最小値を比較した。)

課題を重ねるごとにモデル音声との差が縮まる傾向が見られた。また、3-①のように、各回の①でモデル音声との差が広がって値が大きくなっても②、③とシャドーイングを重ねるごとにモデル音声との差が縮まる傾向にあった。



※本検証では、学習者(児童)のシャドーイング音声とモデル音声との差を数値として示すため、値が小さくなる程英語らしい発音に近付いたということになる。

(イ) モデル音声との差が縮まった児童の事例

英語らしい発音に近付いた児童の例を3点示す。

Milk という発音の習得

児童 A

1-③ スコア 1.42

3-③ スコア 1.20

1回目の取組では「Milk」という語の全ての音(ミ/ル/ク)を同じ強さで発音していた本児であったが、3-③では、「ミ」にアクセントを置き、「ル/ク」の音をほとんど発さない英語らしい発音を身に付けることができた。スコアも2.2縮んだ。

「相手に伝わる音声コミュニケーション活動のために
～シャドーイング自己評価ソフトなどのICT機器を用いた「話すこと」(発音)の
個別最適化学習の効果～」

明瞭な発音の習得

児童 B	児童 C
1-① スコア 1.42	1-① スコア 1.56
1-② スコア 1.39	1-③ スコア 1.44
4-② スコア 1.19	3-③ スコア 1.20

回を重ねるごとに明瞭に発音することができるようになった例である。初めてスクリプトと出会う1-①と比較し、同日の③であっても発音できる語数が増え、スコアも縮んでいた。更に回を重ねた3回目や4回目では、イントネー

ションによる音の高低やアクセントなどを模倣することに留まらず、それぞれの語の発音が明瞭になり、スコアも縮んでいた。明瞭な発音は、意味理解の深まりのよるものと考えられる。個別学習の課題としてシャドーイングと共に、内容理解問題に取り組んだことの効果と言える。

英語での発話を苦手とする児童

児童 D
1-① スコア 1.59
2-③ スコア 1.26

本児は、日々の授業のようすからも、学級で最も外国語の授業に抵抗感が強いと思われる児童である。特に発音の面で顕著であり、日々の授業では、発音する前にその語の読み方をかたかなで書くことを好み、日本の50音で表すのが難しい音を発音するのを嫌がる傾向にある。シャ

ドーイング実施前のアンケートにて、「外国語の学習がすきですか。」との問いには「どちらかといえばすきではない」、「英語を話せるようになりたいと思いますか。」との問いには「思わない」と回答していた。実際に、1-①の結果は、学級の平均値1.52よりも低く、「わからない。」などと呟き、途中で発話するのをあきらめてしまう場面が何度かあった。しかし、②、③と数を重ねるなかで、スコアが縮まるのを楽しむようになり、1回目終了直後に、自分からすすんで2回目のシャドーイングに取り組んでいた。その後も、シャドーイング課題への抵抗感が見られなくなり、すすんで課題に取り組むようになった。本児のように分からない語を発音することに抵抗感のある児童にとっては、自分のペースで学習が進められる個人学習は抵抗感が少なく、受け入れやすい練習方法なのではないか。結果が数値としてすぐに出されるソフトの特徴も利点となっていたと考えられる。

1.55 未満	1.55 以上 1.60 未満	1.60 以上
10 人	4 人	3 人

シャドーイング1-①のスコア分布

(ウ) 測定不能とした児童と環境整備について

測定不能モデルについて

今回の検証は、モデル音声と話者の発音との差を数値として表すため、雑音の混入が結果に大きく影響することが分かった。本検証では、8割以上のシャドーイング(4日分12回実施ならば10回以上)に以下の現象が見られた場合は測定不能とした。

- ①話者の声より大きな雑音の混入
- ②話者と同等、もしくは話者より大きな音量でのモデル音声の混入(イヤホンとタブレットパソコンとの接続不備による)
- ①と②が同時に見られた児童もいた。

一度結果が縮まったがまた差が開いた児童について

「相手に伝わる音声コミュニケーション活動のために

～シャドーイング自己評価ソフトなどのICT機器を用いた「話すこと」(発音)の
個別最適化学習の効果～」

上記の3人についても、8割とまではいかないが、雑音やモデル音声混入の状況にばらつきが見られ、結果に影響を与えていた。

以上2つの結果より、発音の個人練習においては、適切な環境で学習できるよう教師の声かけが必要不可欠であると言える。児童たちは、学習用端末やイヤホンマイク等の操作に不慣れな面がある。また、学童クラブや、放課後子ども教室、習い事の教室など宿題に取り組む場も多様である。特にシャドーイング学習の開始時には、教師が細やかに音声を確認し、雑音やモデル音声の混入について指摘する必要があると感じる。

なお、教師の働きかけを重ねるなかで、自分自身でモデル音声を聞き返し、雑音やモデル音声の混入に気付ける児童も増えていった。

(エ) 結果が横ばい傾向であった児童について

モデル音声との差が縮まる児童が多い一方で、結果が横ばい傾向の児童が2人いたため要因を分析した。

意味理解の重要性

児童 E

1-① スコア 1.42

最小値

2-① スコア 1.41

最大値

4-③ スコア 1.74

左記の児童は 1.41～1.62 の範囲で横ばい傾向にあった。最大値となった 4-③は雑音の混入も大きく、数値としての信憑性は低いが発音にほかの児童との大きな違いがあった。本児は、シャドーイングを重ねても発音が明瞭になることがなく、音の高さだけを真似して鼻歌のような発声方法で発音練習を行っていた。これは、第4項(1)イ「明瞭な発音の習得」と反対の結果であり、語の意味を捉えることなく、音の高さのみを真似て練習を繰り返していた結果と考えられる。このような

児童に対しては、文の意味理解を促す声かけを行い、内容理解問題の正誤に着目させることで、より効率的な発音習得へつながるだろう。

数値が縮まらないことからくる意欲低下

児童 F

1-① スコア 1.53

最小値

1-③ スコア 1.50

最大値

2-② スコア 1.65

参考

4-② スコア 1.57

本児は、最も良いスコアが 1-③で出されている児童である。しかし、音声を直接聞いて比較すると、4-② スコア 1.57 にて最も明瞭に発音できているように感じられる。原因としては、シャドーイング開始当初にモデル音声の混入を拾いやすく、実力以上にスコアが上がってしまったことが考えられる。(練習開始直後ということで、発音の音が小さかったり、不安からモデル音声を大きな音量で再生したり、操作が不慣れでマイクと口との距離が遠かったりすることが原因ではないか。) 実際、最も良いスコアである 1-③の直前、1-②では、スコアが 1.62 であった。音声を確認すると、1回目のシャドーイングのなかで顕著にモ

デル音声の混入が少なかった。その後、結果に伸び悩み、2回目や3回目の課題ではシャドーイングの途中で「わからない。」などと呟く場面もあり、更なるモデル音声とのずれにつながっていた。

本児の音声からはほかにも、テレビ音声や周囲の会話などの雑音の混入、また、意味理解が深まるほど、全ての音をはっきりと発音しようとするようす(第4項(1)イ「Mikl という発音の習得」

「相手に伝わる音声コミュニケーション活動のために
～シャドーイング自己評価ソフトなどのICT機器を用いた「話すこと」(発音)の
個別最適化学習の効果～」
と反対の現象)が見て取れた。このような児童の意欲低下を防ぐためにも、教師が練習初期のモデル音声の混入を指摘し、数値に表れずとも英語らしい発音に近付いた箇所があることや、意味理解の深まりにより明瞭な発音ができるようになっていくことを価値付ける必要があるだろう。それと同時に、英語では必ずしも全ての音を明瞭に発音する必要がないことを伝え、更なる意欲向上やより英語らしい発音の習得につなげていく必要がある。

本項では2つの事例を示したが、いずれも児童だけでは結果が伸び悩む原因に辿り着くことは難しい。シャドーイング学習の操作に児童たちが慣れ、雑音の混入が減ってきてからは、上記のような結果に伸び悩む児童の音声を集中的に聞くことで効率的な教師の見取りや声かけを行っていく必要があると考える。

(オ) モデル音声との差が開いた児童

本研究のねらいとは対照的に、モデル音声との差が開いた児童が2人いた。

差が開いたがシャドーイングの個人学習が有効であった事例

児童G

1-① スコア 1.56

最小値

1-② スコア 1.44

最大値

2-② スコア 1.61

本児は、教室で声を発することに抵抗感のある児童である。日々の外国語の授業では、ジェスチャーなどを使いながらコミュニケーション活動に取り組んでおり、教師もそのようすから思考・判断・表現、主体的に学習に取り組む態度などを確認している。

シャドーイングにおいても、日によって発話する時の声量に大きな差が見られ、それが数値にも影響していた。しかし、数値ではなく音声に着目すれば、授業において知識・技能面の確認が難しい児童の理解度を測る有効な手段となった。

個別学習での発話・家庭学習への取組が困難な事例

児童H

1-① スコア 1.72

1-② スコア 1.86

1-③ スコア 1.88

本時は、家庭学習の定着が難しく、シャドーイングの実施が1日のみとなった児童である。この1回も学校で実施したが、①～③の全てにおいて発話がなかった。3回のスコアの差は雑音によるものと考えられる。個別学習でも発話が難しい児童への支援については検討の余地が大いにある。

(カ) 総括

シャドーイングの個別学習は、多くの児童の発音の向上に役立つ結果となった。しかし、以下の観点に注意し、シャドーイング学習導入時や、結果の伸び悩む児童に対しては教師から働きかけを行う必要がある。

- ・学習環境による雑音の混入。
- ・ヘッドフォンやマイクの取り扱いによるモデル音声の混入。
- ・シャドーイングスクリプトの内容理解、意味理解の重要性。
- ・モデル音声を模倣する重要性。(英語は必ずしも全ての音を明瞭に発音しなくても良いこと。)
- ・個別学習でも発話が難しい児童。

「相手に伝わる音声コミュニケーション活動のために

～シャドーイング自己評価ソフトなどのICT機器を用いた「話すこと」(発音)の
個別最適化学習の効果～」

・家庭学習が定着しない児童。

(2) 児童の自信向上・苦手意識の薄れ

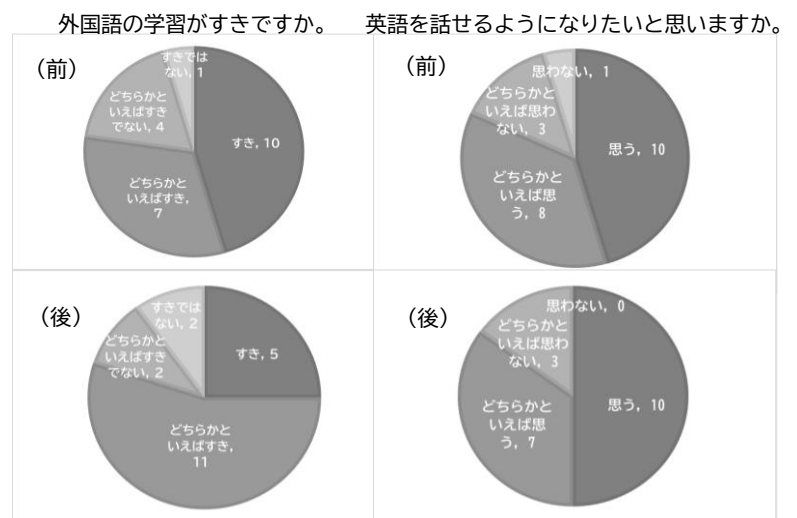
シャドーイング学習前後で、第1項で示したものと同様の意識調査を行った。

(ア)「外国語の学習が好きですか。」「英語を話せるようになりたいと思いますか。」

1人、外国語の学習が「どちらかといえば好きではない」から、「どちらかといえば好き」への変化した児童がいたが、それ以外の児童において回答の傾向は概ね変わらなかった。

しかし、シャドーイング課題で測定不能となった児童と、結果が横ばい状態であった児童のうち、シャドーイング前より外国語の授業が

「どちらかといえば好きではない」と回答していた各1人が、シャドーイング後、外国語の授業が「好きではない」と回答していた。聞き取りを行うと、周囲と比較し、シャドーイングで思うように結果が伸びていないと感じているようであった。外国語活動の始まる小学3年生以降は、他者と自分を比較し、自分の苦手な面に意識が向きやすい時期である。シャドーイングを適正に実施し、児童の意欲向上へつなげるためには、更にきめ細やかな教師の働きかけが必要である。



(イ)「英語の学習で楽しいと感じること・難しいと感じることは何ですか。」

シャドーイング前の児童の回答を見ると、「友だちと話すこと」を楽しんでいる児童、「発音すること」、「言葉を覚えること」、「英語で文章を作ること」を難しいと感じている児童が顕著に多い結果となった。

シャドーイング後の調査では、楽しいと感じることについては回答の傾向は大きく変わらなかった。しかし、難しいと感じることの項目では、「発音すること」や、「英語で文章を作ること」を選択する児童が大きく減少した。このことからシャドーイングは、発音の向上だけでなく、英語の意味理解や文法理解にも効果があると考えられる。繰り返し発音することで、正しい語順が自然と身に付き、自身で話したいことを考える際にも役立ったのではないかな。

	歌うこと	発音すること	言葉を覚えること	友達と話すこと	英語を聞くこと	英語を書くこと	英語で文章を作ること
楽しいと感じること	8	3	6	<u>13</u>	3	6	2
	7	3	6	10	1	4	0
難しいと感じること	5	<u>15</u>	<u>11</u>	5	4	3	<u>10</u>
	7	<u>6</u>	7	3	4	1	<u>2</u>

「相手に伝わる音声コミュニケーション活動のために
～シャドーイング自己評価ソフトなどのICT機器を用いた「話すこと」(発音)の
個別最適化学習の効果～」

(3) 児童の意識とシャドーイング学習の効果との相関関係

第4項の(1)オ「個別学習での発話・家庭学習への取組が困難な事例」で示したように、個別学習であっても発話が難しい児童については、シャドーイングの効果が出にくいことが分かった。これらの児童への考察は第5項へ記述する。

(4) A L Tに依存しない音声教材の開発

(ア) 生成AI

生成AIの使用により、シャドーイングスクリプトの作成時間が短縮された。特にアルファベットのよう、特定の頭文字から始まる語を多く出したり、一定の話型を繰り返したりする場面のスクリプト作成において有効であった。

(イ) 音声読み上げ機能

音声読み上げサイトを活用した。多様な音声の中からモデルとしたい発音の音声を選択でき、声の高低や速度を自由に変更できる点が有効であった。会話機能を使用し、複数人の会話文も生成することができた。

第5 今後の課題

本研究を通して継続的なシャドーイングが発音の習得にもたらす効果や、英語の意味理解、文法理解に与える良い影響について検証することができた。また、シャドーイングを継続するなかで児童たちに見られる困難とそれに対する手だてを示すことができた。(第4項(1)カ参照)

一方で、児童達がシャドーイングを適正な状態で継続していくための支援が重要であることが分かった。具体的には、以下の2点である。

(1) 個別学習であっても英語を発することに抵抗感のある児童への手立て

(2) 多様な個別学習環境のなかで、正確な評価ができるようどのように働きかけていくか

(1)のような児童については、家庭学習の困難さや、他教科への取組の難しさと相関することも多く、外国語活動・外国語科だけで問題を解決することは難しい。また、周囲のスコアが伸びていくなかで周囲と自分の取組の差を比較し、更なる抵抗感をもつことにもつながる。シャドーイングの学習のなかでは、個別学習という失敗へのハードルの低さや、スコアが個人内評価である点を強調し、抵抗感の低減へ努めたい。それと同時に、個別学習でも発話が難しい児童への支援の方法を身に付け、他教科での学習指導や生活指導と併せて児童の自己肯定感の向上を支援する必要がある。

(2)については、校内での声かけは可能であるが、放課後の個別学習に取り組む環境までは決定することができない。例えば、書くことの学習と併せて時間を確保し、少人数で静かな環境でシャドーイングに取り組めるような時間を確保する、放課後や休み時間にシャドーイングに取り組める比較的静かな空き教室を確保するなどの支援が考えられる。ただし、外国語の授業に充てられる時間には限りがある。学校という協働学習の場では、言語のコミュニケーションツールとしての側面を忘れず、やりとりの活動に重点を置けるよう工夫していくことも重要である。上記の点に考慮し、個別学習と協働学習の両立を測っていくことを今後の課題とする。

補助資料

【補助資料1】調査研究 シャドーイングスクリプト (What food do you like?)

Sayo, What food do you like?

I like Milk.

Nice!

Takeru, What food do you like?

I like steak.

Me too!

Robert, Do you like bananas?

No, I don't.

Umm, Do you like apples?

No, I don't.

Oh, What food do you like?

I like tomatoes. I like tomato salad.

内容理解問題

① What food does Sayo like?

(さよの好きな食べ物はなんですか。)

- 1 milk (ミルク)
- 2 ice cream (アイスクリーム)
- 3 cake (ケーキ)
- 4 jam (ジャム)

② What food does Takeru like?

(たけるの好きな食べ物はなんですか。)

- 1 pizza (ピザ)
- 2 noodles (うどん)
- 3 hamburger (ハンバーガー)
- 4 steak (ステーキ)

③ What food does Robert like?

(ロバートの好きな食べ物はなんですか。)

- 1 banana(バナナ)
- 2 tomato (トマト)
- 3 apple (アップル)
- 4 carrot (にんじん)

イメージ画像



【補助資料2】 授業研究 指導案

1 単元名 『What do you like? ～何が好き?～ 』(Let's try! 1 Unit 5)

2 単元の目標

- ・何が好きかを尋ねたり答えたりする英語表現や身の回りのものの言い方に慣れ親しむとともに、主体的にコミュニケーションをとることの楽しさに気付く。(知識及び技能)
- ・基本的な表現を使って、相手に配慮しながら何が好きかを尋ねたり答えたりして伝え合う。(思考力、判断力、表現力等)
- ・相手に伝わるように工夫しながら、すすんで何が好きかを尋ねたり答えたりしようとする。(学びに向かう力、人間性等)

「相手に伝わる音声コミュニケーション活動のために
～シャドーイング自己評価ソフトなどのICT機器を用いた「話すこと」(発音)の
個別最適化学習の効果～」

3 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
色、スポーツ、食べ物などについて、What do you like? / I like ～. などの表現を用いて、何が好きかを尋ねたり答えたりすることの楽しさを理解し、英語の音声に慣れ親しんでいる。	基本的な表現を用いて、自分や相手の好きなものを尋ねたり答えたりして伝え合っている。相手の反応を確かめたり感じたりしながら、言葉による伝え合いを行っている。	相手に伝わるように工夫しながら、すすんで何が好きかを尋ねたり答えたりしようとしている。

4 指導観

(1) 単元観

本授業は、小学校学習指導要領（平成29年3月告示）第4章「外国語活動」第2の1目標

(2) 話すこと【やり取り】

(イ) 自分のことや身の回りの物について、動作を交えながら、自分の考えや気持ちなどを簡単な語句や基本的な表現を用いて伝え合うようにする。

(ウ) サポートを受けて、自分や相手のこと及び身の周りの物に関する事柄について、簡単な語句や基本的な表現を用いて、質問をしたり質問に答えたりするようにする。

を受けて設定した。本単元の終末では、児童がグループに分かれて、自ら興味をもつテーマ（食べ物、スポーツ、色など）を選び、友だちに好きな物を探ね合う活動を行う。実際に友だちに好きな物を探ねる前にグループでクラスの好きな〇〇ランキングを予想させることで「自分たちの予想が当たっているか確かめる」というコミュニケーションの目的を設定し、全員に質問することへの意欲付けを図りたい。

(2) 児童観

第3学年になって、外国語活動の授業が始まり、数や色、形などの簡単な語句や、挨拶、自分の気持ちやほしいものを伝える表現などを学習してきた。月1回程度のALTによる授業や普段の担任との授業にも主体的に外国語活動に取り組み、意欲的にコミュニケーションをとろうとする児童が多い。これまでの単元でも、友だちとのコミュニケーション活動の前に、探ね合う時の大まかな流れを確認していると、「Thank you.」「Bye.」などと自然と発話する姿が多く見られた。そのため、本単元では「Wow.」「Really?」「Me too.」や相手の児童が答えた語を繰り返すなど、相手の回答に対して反応する語句を多く伝え、自分の予想したランキングと比べてどうだったか、自分の好きな物と比べてどうだったかという観点からリアクションを取ることで、より豊かなコミュニケーションをめざしたい。

一方で、チャンツやゲームなどではすすんで発音するものの、友だちとのやり取りになると活動に取り組むことへの抵抗感を覚える児童も何人かいる。スモールステップを意識しながら、単元のなかで繰り返し表現に慣れ親しみ、抵抗感を減らしたい。また、家庭学習でのシャドーイングを通し、自分の発音に自信をもつことで充実したコミュニケーション活動へつなげていきたい。

「相手に伝わる音声コミュニケーション活動のために
～シャドーイング自己評価ソフトなどのICT機器を用いた「話すこと」(発音)の
個別最適化学習の効果～」

(3) 教材観

【単元で使う主な言語材料】

新出：What (sport など) do you like?

既出：I like (例：soccer). 、挨拶、色、スポーツ、果物、野菜、飲食物

これまでは「Do you like～？」という好きか嫌いかの二択で尋ねたり答えたりする表現のみを学習していた児童たちであるが、本教材では、指定されたジャンルの全てのものから、何か好きか表現することができるようになる。自由度が増す分、使いたい英単語の難易度が増すことが予想される。難しい英単語を使用する必要のある児童には「I like」が英語で発音できれば良いことを伝え、相手とのコミュニケーションを楽しむことに重きを置きたい。しかし、知っている英単語やジェスチャーを使用し、何とか伝えようとする児童がいれば価値付け、良いコミュニケーションの態度として全体に広げたい。

また、学習用端末の翻訳保存機能を使えば自分の伝えたい言葉を調べ、次の授業でも見返し、手本となる発音を聞き直すことが可能である。英語で伝えたいという意欲の高い児童には、適切な表現に到達するような検索の仕方と共に、これらの機能を伝え、個別最適化学習の充実を図りたい。

5 単元の指導計画と評価計画 (全時間 本時4/4時間目)

時	目標	学習活動・学習内容	評価規準 (評価方法)	話すこと (発音)の 個別最適化 学習
1	○学習の見通しをもつ。 ○日本語と英語の音声の違いに気付くとともに、身の回りのものの言い方を知る。	・『I like blue』で学習した表現について復習する。 (I like ○○./ Do you like○○?/ Yes, I do./No, I don' t.) ・ALT や担任の好きな果物を当てる活動を通して、What ○○ do you like?という表現の必要性を知る。 ・ALT の先生に質問してみたいことを考え、答えを予想してから、全員で質問する。	<u>知・技</u> 色、食べ物、スポーツについて、What do you like? / I like ～. などの表現を用いて、何が好きかを尋ねたり答えたりすることに慣れ親しんでいる。 〈行動観察・振り返りの点検〉	

「相手に伝わる音声コミュニケーション活動のために

～シャドーイング自己評価ソフトなどのICT機器を用いた「話すこと」(発音)の

個別最適化学習の効果～」

2	○身の回りのものの言い方や、何が好きかを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。 ○コミュニケーションのポイント(特にリアクション)について理解する。	・前時で学習した、What ○○ do you like?という表現を復習する。(チャンツ) ・単元終末のインタビュー活動について見通しをもつ。 ・相手と楽しく会話するためのコミュニケーションのポイントを確認し、終末のインタビュー活動でのめあてとする。(smile, eye contact, gesture, reaction, clear voice) ・さまざまな食べ物の言い方を復習する。 ・さまざまなリアクションを意識して、好きな食べ物すごろくに取り組む。 ・さまざまなスポーツ言い方を復習する。 ・コミュニケーションのポイントを意識して友達の好きなスポーツを予想してたずね合う。	知・技 色、食べ物、スポーツについて、What do you like? / I like ～. などの表現を用いて、何が好きかを尋ねたり答えたりすることに慣れ親しんでいる。 〈行動観察・振り返りの点検〉	・シャドーイングの授業外学習についての説明 ※これ以降、食べ物やスポーツに関する「What () do you like?」の会話についてシャドーイング練習を行っていく。
3	○コミュニケーションのポイントを意識しながら、楽しく何が好きかを尋ねたり答えたりしようとする。 ○次時の活動で使用する表現への見通しをもつ。	・コミュニケーションのポイント(特にreaction)を意識して、友達と、今日の気分を尋ね合う。 ・What ○○ do you like?という表現を復習する。(チャンツ) ・第一時でALTの先生にした質問を想起する。 ・グループごとに集まってクラス全員に尋ねたい内容を決め、表現のしかたを確認する。また、クラスのランキングを予想し、次時のインタビューへの準備を行う。	主体的 相手に伝わるように工夫しながら、すすんで何が好きかを尋ねたり答えたりしようとしている。 〈行動観察・振り返りの点検〉	・グループで使いたい表現について、各自でモデル音声を聞き、発音練習を行う。 「何の○○が好きですか」(翻訳保存機能)

「相手に伝わる音声コミュニケーション活動のために
～シャドーイング自己評価ソフトなどのICT機器を用いた「話すこと」(発音)の
個別最適化学習の効果～」

4 本時	○コミュニケーションのポイントを意識して、相手に伝わるように工夫しながら、何が好きかを尋ねたり答えたりして伝え合う。	・コミュニケーションのポイントを意識して、同じグループ友だちと好きなものを尋ねたり、答えたりする。 ・うまくいった点やいかなかった点を確認し、直後のインタビューに活かす。 ・分担してクラスみんなの好きな物を尋ねる。 ・好きなものを集計し、3－1の好きな物ランキングが予想と合っていたか確認する。	<u>思・判・表</u> 相手に伝わるよう工夫しながら、何が好きかを尋ねたり答えたりして伝え合っている。 ＜行動観察・振り返りの点検＞	
---------	--	--	---	--

6 本時の展開（4/4時間）

本時の目標

・コミュニケーションのポイントを意識して、相手に伝わるように工夫しながら、何が好きかを尋ねたり答えたりすることができる。

時間	○主な活動内容	・指導上の留意点 ◇評価規準（評価方法）
導入 5分	〈Greeting〉 ○始めの挨拶をする。 ・天気/気分/日付/曜日 Let' s start. How are you? How is the weather today? What is the date today? What day is it today? 〈Introduction〉 ○本時のめあてを知る。	・補助となる絵カードを出し、その中から選択していけるようにする。 ・日付は、児童達から発するのが難しいため、教師の表現を繰り返すこととする。
	Today' s goal みんなにインタビューして、好きなものランキングが当たっているかたしかめよう。	
	【活動の内容】 ①1グループ3・4人程度の6チームに分かれ、クラスの好きな○○ランキングを予想する。（○○の内容はグループごとに異なる。） ②チームごとに手分けして23人分の好きな○○を質問し、情報を集める。 （1人が4～7人にインタビューする。） ③インタビューの内容を集計し、予想のランキングと好きな物ランキングを発表する。	

〈Warming up & Review〉 ○コミュニケーションのポイントや使用する英語表現について復習する。 (児童のようすによっては、アイスブレイクのためにチャンツを実施する。) 〈使用する英語表現〉 A: Hello. B: Hello. A: What (color) do you like? B: I like (red.) A: (reaction) Thank you! Bye! B: Bye! ○同じグループの友だちと好きな○○をたずねたり、答えたりする練習をする。 〈Review1〉 ○ウォーミングアップの振り返りをする。 ・児童が自分の行動をふりかえり、コミュニケーションのポイントが意識できたか挙手で表明する時間を設ける。 ・児童が困り感を感じた点があれば聞き取り、別の児童からの発言や、教師からの助言で解決する。 〈Activity〉 ○クラスみんなに好きな○○をたずね、情報を集める。 ・自分が特に意識するコミュニケーションのポイントを決める。 ・1人が4～7人に、自分が選択したもの(色、スポーツ、食べ物等)について好きな○○を尋ねる。 ○インタビュー結果を基に、ランキングを作成し、予想と比較する。	・気分を聞く(How are you?)こともできると伝え、そのような会話が見られた児童を価値付ける。 コミュニケーションのポイント ・smile, eye contact, gesture, clear voiceを意識する。 ・友だちが答えたら何かリアクションをすると良いことを伝える。 ・表現が分かりにくい時には、オンライン翻訳保存機能を使い、グループごとに本時の中心となる質問を練習する。 ・机間指導により、コミュニケーションのポイントを意識しながら取り組んだ児童を取り上げ価値付ける。 ・机間指導のなかで、多くの児童が課題としていた部分があれば、児童から聞き取った内容と共に取り上げ、指導を行う。 思・判・表 ◇相手意識をもちながら何が好きかを尋ねたり、答えたりすることができる。<行動観察・振り返りの点検>
--	---

「相手に伝わる音声コミュニケーション活動のために
～シャドーイング自己評価ソフトなどのICT機器を用いた「話すこと」(発音)の
個別最適化学習の効果～」

ま め 5分	〈Review & Farewell〉 ○学習の振り返りをする。 ・振り返りカードを記入する。 ・コミュニケーションのポイントを中心とした視点で、自分のできたことを確認し、記入する。 ○終わりの挨拶をする。	・本単元で新たに獲得した表現(What ○○ do you like?) について教師からも価値付けを行う。
--------------	--	---

板書計画

Today's goal みんなにインタビューして、好きなもの
ランキングが当たっているかたしかめよう。

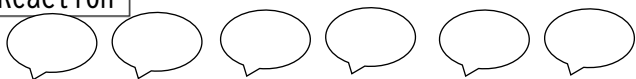
Hello. How are you?

What _____ do you like?

I like _____ (s).

Bye. Thank you.

Reaction'



Smile
Eye-contact
Gesture

Clear
voice

【サイドボード】

- 1 スポーツ
- 2 ゲーム
- 3 キャラクター
- 4 動物
- 5 色
- 6 食べ物

7 その他

・コミュニケーションのポイント

Smile
 Eye-contact
Gesture

Clear
voice

Reaction

Nice

くりかえす

Oh,ok

Wow

Me too.

Really?

「相手に伝わる音声コミュニケーション活動のために
 ～シャドーイング自己評価ソフトなどのICT機器を用いた「話すこと」(発音)の
 個別最適化学習の効果～」

・ワークシート

What do you like? ～何が好き?～

Group

Member

Plan ～計画しよう～

インタビューする ないよう

What _____ do you like?

Prediction ～クラスのランキングを予想しよう～

No.1	
No.2	
No.3	

Result ～インタビューした結果～

No.1	
No.2	
No.3	

・振り返りカード

振り返りカード

Lesson

Name

	1	2	3	4
	月 日	月 日	月 日	月 日
できるだけ英語を使おうとしましたか。				
すすんで友だちと話をうとしましたか。				
人数・回数				
・わかったこと ・できたこと ・友だちのよかった所				