

小学校英語 Here We Go!

学習者用デジタル教科書 & 端末の活用アイデア集



光村図書

教授用資料

本資料は、一般社団法人教科書協会が定めた「教科書発行者行動規範」に則って作成したものです。

はじめに

1 人 1 台端末導入で変わること、これからも変わらないこと

2024 年度には、外国語授業において児童・生徒一人一人に学習用デジタル教科書が先行配布されます。このデジタル教科書の導入で変わること、変わらないことは何でしょうか。

変わることとして、まず、子どもたちが教科書の音声、アニメーションや動画にアクセスしやすくなることで、単語や表現を自分のペースで繰り返し練習できたり、何度も動画等を視聴できたりするなど、デジタル教科書がよりいっそう子どもたちの言語学習を促進できることがあげられるでしょう。

一方、変わらないこととしては、デジタル教科書は、使用すること自体が目的ではなく、紙媒体の教科書と同じように、子どもたちの認知面（言語面）のみならず、非認知面（情意面）の向上を支援するということです。つまり、子どもたちの

全人的な成長を支援する媒体となり得えます。

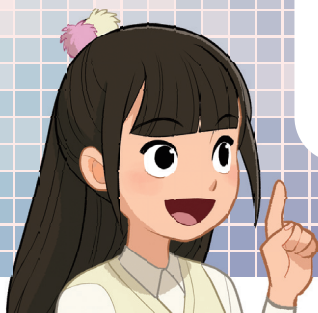
先行実施している小学校では、子どもたちがタブレット端末などを持ち歩きながら、これまで同様、相手への配慮を保ちつつ生き生きとコミュニケーションを図ったり、ペアやグループで協働して言語活動に活発に組んだりするなど、主体的また対話的で深い学びにつながっている姿がたびたび見られます。さらに、振り返りの場面では、デジタル教科書と他の ICT 機器を併用することで、授業での学びをクラス全体と共有することができ、自身の自己調整への気づきを促すとともに、自分と違った見方や捉え方があることに即座に気付くことができ、自他理解の深化にもつながっています。

今後、デジタル教科書は、まさに言葉の教育には必要な媒体となることでしょう。当初、ICT に苦手意識をお持ちの先生方もデジタル教科書を活用されるにつれ、今では「子どもたちの外国語の学びを支援するための必要不可欠な道具」として積極的に使用されています。変わること、変わらないことを大切に、子どもたちの成長のためにデジタル教科書を生かしていきましょう。

『Here We Go!』編集委員
大阪教育大学 教授
加賀田哲也



自分のペースに合わせて
映像の音声の速さを
選べるね。



学習者用デジタル教科書の機能と活用方法

英語のデジタル教科書が2024年度に先行導入されることから、学習者用デジタル教科書への期待が大きくなっています。そこで、どのような機能が期待され、どのような活動が可能なのかを今一度整理したいと思います。

学校現場が学習者用デジタル教科書に期待している機能は、①付加的な情報アクセス・制御機能、②紙面の視認性向上機能、③紙面への書き込み機能、④文章読み上げ機能の4つに整理できます(森山ほか 2021)。

①には、例えば、光村図書が発行する英語の学習者用デジタル教科書『Here We Go!』(以下、当教科書)では「はる」というWebサイトのURLを付加する機能があり、紙の教科書では困難だった学習内容に関連する外部情報との関連付けが可能となります。

②には、当教科書の「サポート」という背景色やツールバーの位置を変更する機能があり、子ども自身が学びやすい環境の個別カスタマイズが可能となります。

③には、当教科書の「どうぐ」の中に重要箇所に付箋や線を付加する機能があり、個別に書き込みができます。当然ながら紙の教科書でも書き込みは可能ですが、当教科書では書き込み情報の削除・変更の操作が容易か

つ迅速なため、何度も書いたり消したりと試行錯誤する活動がスムーズにできます。

④には、当教科書の動画視聴時において音声速度を調整する機能があり、学びやすい状況を子ども自身で調整することを通して個別最適な学びへとつなげることができます。

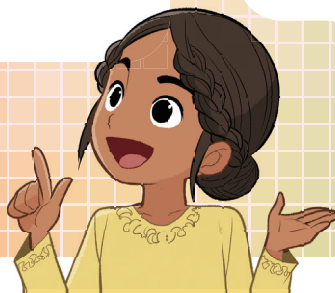
まず当教科書の基本的な機能を普段から子どもに活用させることを先生方にお勧めします。なぜならば、学習者用デジタル教科書の活用経験が蓄積されることを通して、子どもからの予想外な活用方法・アイデアが生まれやすくなると考えられるからです。そして、このような学びによって予測困難な時代を生き抜く資質・能力の向上が期待されます。

長崎大学 准教授
専門：教育工学（教育の情報化）
倉田伸



デジタル教科書の画面に「ふせん」機能で考えをメモしよう。

家で英語を聞いて練習するぞ。



学習者用デジタル教科書で実現する 個別最適な学び



『Here We Go!』編集委員
昭和女子大学附属昭和小学校
英語科 幡井理恵

全体の活動と個別の活動を組み合わせる

今回、私は光村図書の『Here We Go!』5年Unit 5のStep 1を例に、デジタル教科書の使用を想定した指導案を作成してみました。特にインプットの段階では、全体で行う活動と個別で行う活動を、活動の意図に合わせて配置しました。例えば、ストーリーアニメの一部を視聴するLet's watch.では、①全体(音声のみ)→②個別(動画あり)→③全体(動画あり)という流れを提案しています。

まず、①全体(音声のみ)では、指導者用デジタル教科書にカバーをかけて映像を隠し、クラス全体で音声のみを聞きます。ここで、何が聞き取れたかを問いかければ、聞き取れた児童が反応してくれます。十分に聞き取れなかった児童も「こういう意味かな?」「本当にそう聞こえるの?」という気持ちが芽生え、もう一度聞きたくなります。この段階で②個別(動画あり)の活動に移り、各々の学習者用デジタル教科書でアニメを視聴します。多くの児童が「聞き取れた」という気持ちになったら、③全体(動画あり)の活動として、もう一度クラス全体に戻して教師の発問に答える形で答えを確認します。

このように、全体と個別の活動を意図をもって配置すれば、児童が聞きっぱなしになることなく、自己効力感を高めて学びに向かえると思います。なお、次のLet's listen. は個別ではなく、全体の活動中心で進めてもよいでしょう。初めから個別で行うと、英語が得意な児童とそうでない児童で、個人差が出てしまう可能性があります。指導者用デジタル教科書を示し、問題に入る前にCan Lily play soccer? What do you think? などと全体に問いかけ、問題を十分に推測させてから行うとよいと思います。

幡井先生による5年Unit 1のStep 1の指導案は、こちらからダウンロードできます。



反転学習で、知識・技能の向上を図る

本校では、授業の中で単語カードを使ったゲーム的な活動は行っていません。代わりに単語学習の流れを示したスライドを配り、自宅で学ぶよう促しています。いわゆる反転学習です。この学習を支えるのが、学習者用デジタル教科書のフラッシュカード機能です。各々の英語力や学習ペースに合わせ、「絵あり」「音声あり」「順序は標準」「速さは手動」というように、自分に合った設定ができます。自信のある児童なら、「文字のみ」「音声なし」という設定も可能です。

さらに学習支援アプリのロイロノートを使って、自身の単語学習を振り返らせています。「どれを何回練習したか」「練習して気づいたこと」をStudy Report と題したスライドに記録させています。こういった取り組みが、主体的に学習に取り組む態度の育成につながると考えています。

デジタル教科書の導入によって反転学習や個別最適な学びが可能になり、前より言語活動を行う時間が確保できるようになりました。これからもデジタル教科書の可能性を楽しみながら、工夫を重ねた授業を行いたいと思います。

Study Report

自主学习で気づいたこと
①読み
私は英語が苦手なので英語から目を背けていました。が、今回自主学習をしてみて、④が一番できていて何でだろうと考えてみたら何回も読んで覚えようとしていたからです。英語は何回もやれば覚える事が今回とてもわかりました。①は単語が少しわかるくらいですが単語と単語を合わせて大体言ってる事がわかるくらいです。②は3分の2はできましたが、文が長いのは覚えてもすぐ忘れそうなくらいです。

Self-study①
Q How many times did you study?
A 2

Self-study②
Q How many times did you study?
A 3

Self-study③
Q How many times did you study?
A 5

Self-study④
Q How many times did you study?
A 10

児童のStudy Reportより。外側にはHow many times did you study? という問いが4つあり、自宅学習を行った回数が書けるようになっている。中央には「自主学习で気づいたこと」を書いて、教師に提出する。

Here We Go!

デジタル教科書のコンテンツ活用方法



岐阜県郡上市立明宝小学校
教諭 安田佑里恵

デジタル教科書のコンテンツを活用し、個に応じた学習ができるようにしています。

ここでは、3つの活用例を紹介します。

【Let's chant.】

まずは、全体でチャンツをやります。初めてなので、うまくできない児童が多く、ここで練習の必要性を児童に実感させます。「困った」「練習したい」という児童の反応を受けて、デジタル教科書で個別練習の時間を設定します。チャンツ動画は速度調整もできるので、自分に合った速度で繰り返し練習をしていきます。必要な学習を自分で進め、「言えた」「できた」という達成感を感じながら、個別最適な学習を進められるように配慮しています。

【Small Talk & Let's play.】

Small Talkの内容をUnitに合わせ、Let's play.等とも関連させ、目的・場面・状況などを変えながら、言語活動に取り組み、習得できる場を設定します。デジタル教科書には、キーセンテンスの他に単語リストもあるので、伝えたいことを伝えるために必要に応じて既習表現や、やり取りの内容に合わせた単語とその発音の確認を簡単にすることができます。Small TalkとLet's play.を関連させることで、自信をもってやり取りができます。

【Let's listen. (Let's try.)】

5年Unit 6「I want to go to Italy.」では、自分たちが行きたい国と、その国の観光地・名物を紹介する活動があります。言語活動を中心とした活動ができるように、デジタル教科書を利用して、児童が作業しやすいデジタルワークシートを作成

します。児童はデジタルだと紙よりも効率的に作業ができるので、その浮いた時間を活用して、デジタル教科書で音声を確認しながらクイズを出す準備をしたり、伝えたい内容が伝えられるように、既習の表現の音声を確認して活用したりする時間を多く取ることができます。また活動するにつれ、単元のゴールや課題解決に向けて自己調整しながら主体的に練習に取り組む様子も見られるようになります。その結果、この後のペア活動ではインプットしたことを使い、うまくやり取りができるようになります。



デジタル版のワークシートを操作する児童

学習者用デジタル教科書の導入により、児童はこれまでよりも自分のタイミングでレベルやニーズに合わせて聞きながら学習を積み重ねることができるようになりました。必然性をもって主体的に学習に取り組み、様々な表現方法を考えたり、自主的に調べたりすることで思考力・判断力・表現力等の育成にもつながります。このような主体的な学びを確保できるからこそ、学びに向かう力も育つのだと考えます。

アニメを使用したアフレコ活動



宝仙学園小学校
教諭 中島由美子

アニメーション動画の魅力

『Here We Go!』のデジタルコンテンツ、特に各Unitに付随している2～3分程度のアニメーションはとても質が高く、ターゲットとなる単語・表現がふんだんに含まれています。また、ストーリーがしっかりしており、自然な英語が会話表現として使われているため、英語が苦手な児童にとっても内容が追いつきやすくなっています。ここではストーリーのよさと、1人1台端末があるからこそできる活動として、本校で行っている「アニメにアフレコ活動」を紹介したいと思います。

アフレコ活動による 繰り返しのインプット、アウトプット

児童がアニメーションを自発的に観るようにするため、アフレコ活動(アニメーションに登場するキャラクターの口の動きに合わせて声を吹き込むこと)を授業で行っています。アフレコとなると、ただセリフを言うだけでなく、感情も大きく表現しなくてはなりません。5年Unit 4では、キャラクターのショウタの“I'm very sleepy.”というセリフを、本当に

眠たそうに感情をこめてアフレコしていた児童がいました。アフレコ活動を通して、言葉は思いを込めて表現するものだということが分かる場面です。アフレコの際は感情を大きく表現するだけでなく、さらにアニメーションの口の動きに合わせなければなりません。何度も練習することになり、流暢さが身につきます。そしてなんといっても、アニメーションを繰り返し観るという本来のねらいが簡単に達成されます。児童は自分のセリフを練習したり、友達とタイミングを合わせたりして、何度も何度もアニメーションを観ることになります。楽しく自然な形でターゲットの単語や表現を学べるのです。アフレコの練習で“That's early.”というセリフの、earlyが発音できず、みんなで何度もアニメを見直していたグループがありました。再生速度を選んで、そのシーンをゆっくりと再生して確認していたところも、端末があるからこそできることだと感じます。またアフレコの授業はグループで活動をするため、協働的な学びにもつながります。事実、グループの中で英語の得意な児童が、少し不得手な子に声のトーンや発音など、一生懸命教えている様子が散見されました。まさに学習者中心の活動といえます。



5～6名の班に分かれてアフレコを行う。

▶アフレコ教材の作成、共有方法

児童が声を当てる動画は、『Here We Go!』の学習者用デジタル教科書から視聴できるアニメーションを加工します。iPadで、アニメーションを字幕付き状態で再生し、それをiPadの「画面収録」機能で録画することで字幕付き音声なしのアニメーションを作成することができます。また児童が声を吹き込んだ動画は、ロイロノート・スクールで提出、共有します。

詳細は「英語教育相談室11号」をご参照ください。



フィードバックと自己調整力

それぞれのグループのアフレコ作品ができあがると、今度はそれをみんなの前で発表します。といっても、声を入れたアニメーションを流すだけなのですが、これがとても盛り上がります。観終わった後はそれぞれの作品に対して、みんなでフィードバックを行い、最後に優勝グループを投票で決定します。このフィードバックを通してそれぞれが学んだことを生かし、また次のUnitの新しいアニメーションのアフレコに挑戦します。このインプット(アニメーションを観る)とアウトプット(アフレコをする)、フィードバック(友達からフィードバックをもらう)のサイクルは今後の学習に生きていきます。現に活動後のアンケートでは12%が「自分の英語力がとても伸びた」、23%が「まあまあ伸びた」、37%が「伸びた」と回答しています。



6年 Unit 3 のアフレコ作品の発表会。

ICT 活用の可能性

アフレコ活動では少なくとも、①吹き込み用アニメ動画の準備と児童への送信、②児童の音声録音(アフレコ)、③児童から教師への録音済み動画提出、④スクリーン投影によるクラス全体での作品視聴、⑤児童による作品評価の投票、と多くの場面でICT機器を使用します。以前であれば難しい、また時間が膨大にかかった作業ですが、ICTの活用により、大幅に作業時間を短縮することができるようになりました。デジタル教科書や各種アプリケーションの機能は、一見難しく見えますが、どれも使いやすいように工夫されています。また使い慣れると児童には楽しく効果的に、教師にとっては効率的、時間短縮につながります。

本校では、「ICTは学びの道具」とし、全教育活動において1人1台端末の利用を数年前から進めてきました。私はICTに詳しい方ではなく、導入当初は苦労していましたが、ICT担当教師のサポートがあり、現在は問題なく授業で使用しています。

ICTは教師の工夫次第で既存のコンテンツを児童に最適化した活動にして行うことができます。また即時共有、即時フィードバックを可能にするなど、他にも多くの利点があり、その可能性を感じています。



他グループのアフレコ作品にフィードバックを行う。

こちらからは6年 Unit 3 のアフレコ活動授業の様子を見ることができます。



役立つWEBサイト



光村図書

子どもたちの『やりたい!』『楽しい!』を引き出す光村図書のデジタル教材
<https://2022-digital.mitsumura-tosho.co.jp/>



光村図書

教育情報誌『英語教育相談室』No.10 特集 1人1台端末、どう活用する?
https://www.mitsumura-tosho.co.jp/kyokasho/s_eigo/sodan/10.html



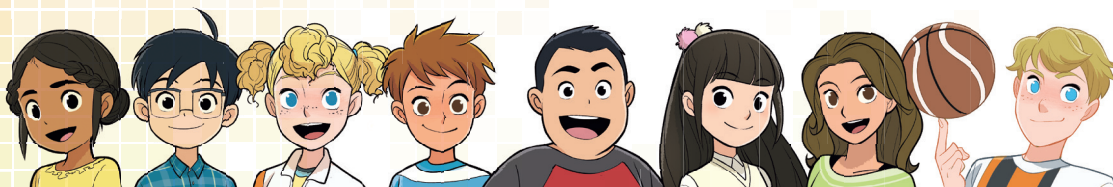
文部科学省

学習者用デジタル教科書について
https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/kyoukasho/seido/1407731.htm



文部科学省/YouTube mextchannel

06小学校外国語 令和3年度「学習者用デジタル教科書の効果・影響等に関する実証研究授業」
<https://www.youtube.com/watch?v=5ikepWCtz5I>



小学校英語 Here We Go!

学習者用デジタル教科書&端末の活用アイデア集

発行者 ● 吉田直樹

発行所 ● 光村図書出版株式会社 〒141-8675 東京都品川区上大崎2-19-9

電話 ● 03-3493-2111 (代表)

ウェブサイト ● www.mitsumura-tosho.co.jp

デザイン ● 有限会社ハイ制作室

イラスト ● グリヒル 小倉隆典

光村図書ウェブサイト

光村図書

検索



光村図書