

電子情報ボードを使って対面型で行う小学校英会話の授業

－電子情報ボードを使えば子どもとのやりとりも自由自在－

京都府長岡京市立長法寺小学校 教諭 平田 淳

[hirata@toskyoto.com](mailto:hirata@tosskyoto.com)

キーワード：小学校，英会話，電子情報ボード，対面型

1. 実践授業の概要

1. 1 実践授業について

京都府長岡京市立長法寺小学校において、平成15年10月29日、私が担任をしている小学5年のクラスで、「What month is it?」「It's ~.」という会話を学習する時間である。担任が英会話を教えて約10時間目である。なお、この授業までに、次のような内容を学習済みである。「1～30程度の数字」「How old are you?」「What number is it?」など。

1. 2 実践授業の目的

英会話の授業の中に、電子情報ボード（スマートボード）を活用した授業パーツを加えて、子どもがコンピュータを自由に扱えるようにする。そして、子どもと教師とが対面型で授業を続けられるようにし、より理解しやすく、楽しく、身に付く英会話の学習を行う。

1. 3 授業で活用したコンテンツ

この授業では、「インターネットランド（T O S S 商標 <http://www.tos-land.net/index2.php>）」(図1)の中のコンテンツ・No.5470011「五色英語かるた公式サイト」の「五色英語かるたII メモリーゲーム」(図2)の中から、「月名のカード」(図3)を使った。1月から8月のカードがトランプゲームの「神経衰弱」のようにして遊べる。

遊びながら、単語を聞き取る練習をすることができる。

単語を聞き取る練習をすることにより、この後の会話練習にも生きてくることになる。

また、電子情報ボードを使うと、子どもが前に出て、実際にカードに触れることができる。

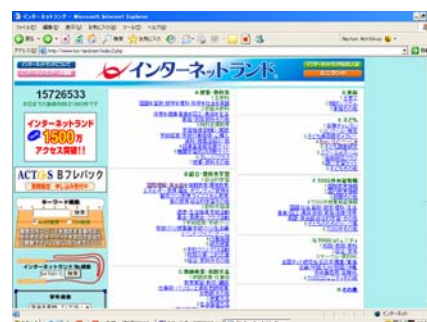


図1 インターネットランド



図2 メモリーゲーム



図3 月名のカードのゲーム

2. 実践でわかったこと

2. 1 IT活用の効果について

(1) 子どものコンピュータへの熱中度

コンピュータを使った学習に、子どもたちは大変熱中する。

コンピュータ室などで、個別に学習するときはもちろん、教室の学習でも、コンピュータがあるだけで、子どもの熱中度はグンと上がる。

今回の授業で活用した「メモリーゲーム」などは、子どもが1人でもできるように作られたコンテンツである。そして、インターネット上に公開されている。

だから、子どもたちが、家庭に帰ってからも、家庭のコンピュータを使って、再度挑戦することもできる。

これは、生涯学習につながる。

(2) 子どもが簡単に操作できる

電子情報ボードは、大変操作しやすく、子どもたちでも、すぐに慣れる。

専用ペンでないと操作できないというわけではなく、子どもたちが、まさに、タッチするだけで操作することができるタッチパネルである。

この授業においても、前に出て操作した子どもは、普通にカードにタッチするようにして、ゲームを楽しんでいた。

(3) 電子情報ボードの機能の多様性

電子情報ボードには、他にも、多様な機能がある。その機能を使っていけば、もっともっと楽しく授業を行うことができる。

1つ目は、「隠すことができる」機能である。

それには、2種類ある。「シェード機能」(図4)と「スポットライト機能」(図5)である。

「シェード機能」は、カーテンを引いたようにして、画面のスライドを隠すことができる。一度に見せたくない画像など、上から少しずつ見せることができる。「スポットライト機能」は、スポットライトが当たるかのように、一部分だけが見えるようにできる。いずれも、「What's this?」「It's ~.」というような会話の練習に使いやすい。

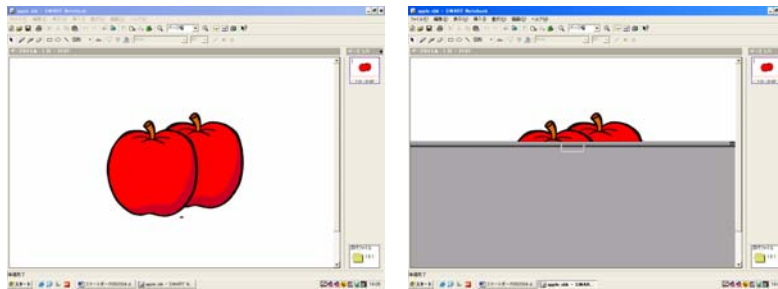


図4 シェード機能

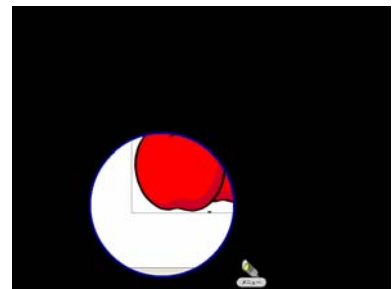


図5 スポットライト機能

2つ目には、「書き込むことができる」機能である。

ペンツールによって、専用ペンだけでなく、ペンを使う状態にしておけば、指でも書き込みができる。色も設定によって、自由に変えられるし、線の太さなども自由に変えることができる。また、その設定を保存することができるので、何通りも、ペンの使い分けをすることができる。

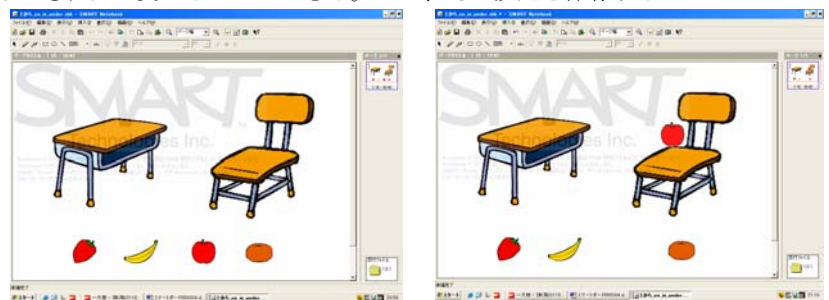
だから、板書にも使うことができるし、前に書いておいたことを保存し、後からすぐに呼び出すこともできる。

3つ目には、「画像などを動かすのが容易である」という機能である。

右上左側のコンテンツを見てもらったらわかりやすい。左側の画面を提示し、

子どもに”Put the apple on the chair.”と指示するのである。子どもは、電子情報ボードのところへ行き、appleの画像を、指でドラッグして動かせばいいのである。(右上右側)

これは、子どもたちでも、すぐにできるようになる。大変便利である。



2. 3 課題

英会話の授業の場合、「1時間中コンピュータを使えばなし」というのは、あまりない。授業のリズムとテンポが乗りにくくなるからである。

だから、コンテンツを、授業の中の、どの場面で活用するものなのかを理解しておく必要がある。決して、コンテンツが授業の中心ではなく、あくまでも、子どもたちに英会話を定着させるための1つの授業場面である。

それから、小学校英会話の授業の何よりも目的は、「英語を話せるようになること」だ。だから、「ヒアリング」ばかりではなく、「スピーキング」もするような授業コンテンツの開発が望まれる。

その1つの例として、私は、仲間と右のようなコンテンツ「TOSSダイアログ集を使った対戦ゲーム集」(インターネットランドNo.5470054)を作っている。

上は、問題が出ているところである。”What month is it?”という音声が出る。それで、両側に立った挑戦者が、自分の予想”It's ~.”と言って、その月名をタッチする。両挑戦者が選択肢をタッチしたら、解答が出る。1問正解ごとに10点が入る。3問コースと5問コースがあり、ポイントの高い方に、「WINNER!」と出るようになっている対戦ゲームである。

このような「スピーキング」のコンテンツをたくさん開発していきたい。

