

2021年度  
愛知の外国語教育  
(第50集)

も く じ

I はじめに ..... 2

II 本年度の研究活動

(1) 第71次教育研究愛知県集会でのとりくみ

研究内容

**主体的に学習にとりくむ態度を育む指導のあり方**

主体的・協働的な活動を通して、自分の思いや新しい価値を形成し、  
英語で発信できる子どもの育成  
小学校6年「Unit3 I want to go to Italy.」(『NEW HORIZON Elementary』)の実践を通して・・・3

**コミュニケーションの基礎となる資質・能力を育む言語活動のあり方**

伝わるってうれしいね！  
－認め合いから伝わった喜びを感じることができる実践を通して－..... 5

**思考力・判断力・表現力を育む言語活動のあり方**

(1) 主体的に考えながら表現することのできる児童生徒の育成  
－中間交流を位置づけた言語活動の工夫を通して－..... 7

(2) 子どもたちの「生きる力」を育む教育課程編成へのとりくみ  
教え合い、自分たちで学んでいく英語学習  
－チーム学習と教員のファシリテート化を通じた個別最適化－..... 9

**愛知教職員組合連合会 教育課程研究委員会外国語部会**  
2021年度 教育課程研究委員

ブロック推せん

◎部長 ○副部長

名古屋			尾 張			三 河		
氏 名	単 組	学校名	氏 名	単 組	学校名	氏 名	単 組	学校名
◎宮代 宰	名古屋	森孝西小	稲垣 徹哉	小牧	桃陵中	○小林 耕輔	西 尾	平坂中
堀本 尚宏	名古屋	上社中	加藤 直樹	稲沢	明治中	○加藤 渡	岡 崎	東海中

第67次～第70次教育研究集会全国集会レポート提出者

67 次			68 次			69 次			70 次		
氏 名	単組	学校名	氏 名	単組	学校名	氏 名	単組	学校名	氏 名	単組	学校名
芝田広幸	名古屋	前津中	浦田将夫	海部	蟹江北中	佐藤公哉	稲沢	大里東小	—	—	—

第71次教育研究全国集会 レポート提出者 青木 龍一 (一宮・萩原中)

## I はじめに

教育課程研究委員会外国語部会では、以下にあげる基本的な考えのもと、第71次教育研究活動の重点である「学びの質をより追究するとともに、子どもたち一人ひとりの意欲を大切にし、学ぶ喜び・わかる楽しさを保障する教育課程編成活動」「学校・地域の特色をいかし、家庭や地域社会と協働をはかりながら、人・自然・文化などのかかわりを大切にした創意あふれる教育課程編成活動」をふまえて研究をすすめている。

### 【基本的な考え】

- ・ 各学校や地域の特性をいかし、子どもたちにとってわかりやすく楽しい学びを実現するための手だてを工夫する。
- ・ 扱う言語材料は、「聞くこと」「話すこと（やり取り・発表）」「読むこと」「書くこと」におけるコミュニケーション能力の総合的な育成をめざし、実際の目的、場面、状況を意識した言語活動を通して学べるようにする。
- ・ 小学校外国語の教科化により、いっそう小中学校の連携を推進する。また、他教科との連携を学校ぐるみで検討し、年間計画にもとづく指導を展開していく。

さて、第71次教育研究集会にむけて、21本のレポートが提出された。子どもたちが楽しみながら英語を学び、積極的に自己表現できる力の育成をめざしたものが中心であった。本次県集会では、以下の三つの討論の柱ごとに、小グループによるレポート発表と討論が行われた。その後、各グループからの問題提起をもとに、全体で討論と意見共有が行われた。

- 1 主体的に学習にとりくむ態度を育む指導のあり方
- 2 コミュニケーションの基礎となる資質・能力を育む言語活動のあり方
- 3 思考力・判断力・表現力を育む言語活動のあり方

以下に、教育課程研究委員会で検討された興味ある実践報告と、教育課程研究委員の行った実践報告を紹介する。快くご了解いただき、レポートの再編を行っていただいたことに、この紙面をお借りして改めて感謝の意を表したい。

来年度への課題については、以下の2点があげられる。

- ・ 小中学校の効果的な接続を意識した指導方法のあり方
- ・ 子どもたちが主体的に学び、かかわり合う言語活動のあり方

本次県集会の成果と教育課程研究委員会外国語部会の研究内容をふまえ、今後も継続的な研究実践をすすめていきたい。

## II 本年度の研究活動

### (1) 第71次教育研究愛知県集会でのとりくみ

主体的に学習に取り組む態度を育む指導のあり方

#### 主体的・協働的な活動を通して、自分の思いや新しい価値を形成し、 英語で発信できる子どもの育成

—小学6年「Unit3 I want to go to Italy.」(『NEW HORIZON Elementary』)の実践を通して—

岡崎市立羽根小学校 山本 悠司

### 1 研究概要

この先児童が生きていく社会は、国境を飛び越えて人々が交流できるグローバル社会であるとともに、Society5.0と呼ばれるAIや、ビッグデータ、最新のテクノロジーが駆使される技術革新の世界でもある。Society5.0ではデジタル技術を使いながら人間が多様な想像力や創造性を主体的に発揮し、新しい価値によって協働的に社会をつくりあげることが重要であると考えられている。

4月の授業開きで担当学年(児童116人)に行った授業アンケートの結果から、英語の授業は好きで、外国に対する興味はあるが、日常生活の中で、英語を使う場面がないことから、英語を学ぶことがどのように役に立つのか分からないという児童が多くいる現状が浮き彫りとなった。グローバル社会を生き抜いていくためには、基本的な英語の構文を使う会話練習にとどまらず、平素の授業から学んだ英語を使って、どのようなことができるのか体験的に理解するための場の設定がより重要であると考えられる。そこで、既習の英語表現を使用し、動画作りをする活動を通して、自分の思いや考えを発信する楽しさや、「こんなことができるようになった」という達成感を味わうことができれば、外国語学習に対するモチベーションをさらに高めることができると考えた。

また、Society5.0の時代を生き抜く児童らが、自分の思いや新しい価値を形成しながら、主体的・協働的に動画作りに取り組むための手だてとして、児童達が将来どのような仕事に就くとしても普遍的に求められる「プログラミング的思考」育成にかかわる考えを取り入れる。

### 2 研究構想

#### ① めざす児童像

主体的・協働的な活動<sup>\*1</sup>を通して、自分の思いや新しい価値<sup>\*2</sup>を形成し、英語で発信できる子ども

<sup>\*1</sup>主体的・協働的な活動…本研究では、「学ぶことに興味・関心を持ち、見通しをもってねばり強くとりくみながら、自己の学習活動を振り返って次につなげる機会があり、他者とかわりながら個の学習とともに、集団の学習の質を高められる活動」をさす

<sup>\*2</sup>新しい価値…本研究では、主体的・協働的な活動<sup>\*1</sup>の活動を通して生まれた、「学習者から発案された新しいアイデア」や「相手意識を念頭においた改善策」などをさす

#### ② 研究の仮説と手だて

仮説 明確な単元のゴールを示したうえで、既習の教科書本文やピクチャーディクショナリーの単語を用いた主体的で協働的な動画作り活動を取り入れると、児童は自分の思いや新しい価値を形成し続けながら、英語で発信できる喜びを味わい、外国語学習のモチベーションを高めることができるだろう。

(I) 自分の思いや考えを発信していくモチベーションを高めるための手だて(※仮説 部分にかかわる手だて)

手だてa: 明確な「単元のゴール」の設定

手だてb: 自作のCan do リストの作成と活用

手だてc: 「海外旅行」をテーマにした動画づくりの導入

(II) 主体的・協働的に自分の思いや新しい価値を形成するための手だて(※仮説 部分にかかわる手だて)

手だてd: 思いや考えを整理するための思考ツールの活用や、動画の設計図(絵コンテ)づくり

手だてe: プログラミング的思考育成にかかわる視点を取り入れた、ペア活動

手だてf: 授業開始時・終末での振り返りシートの活用

### 3 研究の実践(「主体性」にかかわる主な子どもの姿と、その手だての検証)

(※本報告では手だてa、c、e、fに絞って紹介する)

#### 【手だてa、cにかかわる児童の姿】

本単元では、教科書の題材内容をいかすという観点から、YouTubeにアップロードされている外国人が旅行の様子を英語でレポートしている動画と、教員が作成したクロマキー合成を用いた「海外旅行動画」の二つの動画を、初回の授業で視聴させ、「単元のゴール(海外旅行動画作り)」を示した。課題の提示後、視聴している人に伝わるような動画を作るためには、どんなことが大切になってくるかを考えさせ、意見を述べさせ、それらをまとめて動画作りの条件



資料1: グリーンバック背景の前で動画撮影をする児童ら

とした。単元のゴールと学び、身につけることを明確化した。

また、海外を紹介する動画を作るためには、動画内の背景を自由自在に変えることができる環境整備があると便利である。グリーンバック合成技術を用いるために、本校1階・2階の渡り廊下の壁面を、緑を基調としたペンキで着色した。それに加え、効率的に動画制作ができるように、グリーンバック背景布を8枚学校予算で購入し、一度に学級の半分程度の児童が撮影できるように環境を整え、モチベーション低下を招かない準備をした(資料1)。

### 【手だてeにかかわる児童の姿】

動画作りの絵コンテ(英語のせりふや、背景や効果などの編集のポイントを整理したワークシート)が完成し、児童が動画作りに取り組みはじめる際、動画を作る手順のパターンを示した(資料2)。これは、文部科学省『小学校段階におけるプログラミング教育のあり方について(議論の取りまとめ)』で示された『Computational Thinking(コンピューショナル・シンキング)』の考えを取り入れたものである。動画作り及び撮影の前に絵コンテによる思考の可視化がされていることを確認し、ペアでの活動を主とした手順①～⑦の活動を授業のパターンとし、教員主導でない、児童たちが主体となるような授業のオートメーション化をはかった。英語の発音を知る手段についてALTに聞く以外に、Google翻訳の音声認識機能を使うことも許可した。

新しい価値を創造したり、共有したりするには、【手だてe】のコンピューショナル・シンキングの考えの1つであるCollaborating(協働)、つまり協働的な活動の充実が肝要である。英語が苦手な傾向にある児童と、好きであり得意な児童どうしを意図的にペアリングし、動画作りにとりくませることにした。撮影が開始されると、児童はペアで校舎の各所に設置されたグリーンバック背景の前で撮影を始め、学習者用タブレットの標準アプリケーションの1つである動画編集機能を使って編集を始めた。自分の思い描く動画に近づけるために、ペアで撮影された動画を見比べて何度も撮影し直したり、英語に関するアドバイスをしたりする様子がみられた。資料3は抽出時Aとそのペアである児童Bの発話記録である。(なお、動画制作の前に授業を行ってきたが、動画作りを開始した時間を第1時と表している。)

下線部①では、児童Aは“Let’s go to Australia.”と言うべきところを“Let’s go Australia.”と発話している。本人は絵コンテに記したジェスチャーをし忘れたことを気に留めているが、動画を撮影しているペア児童Bが絵コンテに書かれた英文を見て、前置詞“to”を言い忘れたことに気づき、それを指摘する場面が見られた。このやり取りの後、ジェスチャーを入れることと、“to”を忘れずに言うことに留意して撮影し直すことができた。

また、第3時では、外国に着いた場面を撮影した。外国に到着したときのリアクションは人それぞれであるが、有名な観光地に行ったときや、その国ならではの文化に触れたときには心が動くものである。児童Aは当初、下線部②“Wow, very beautiful.”を到着後、間髪入れずに発話していた。そこで撮影していた児童Bに下線部③のように、リアリティのあるリアクションをしながら発話したほうがよいというアドバイスを受ける。【手だてa】で示した単元のゴールの1つである、「自分の言いたいことや、気持ちが伝わる動画作り」を心掛けている児童Bの考えを受け入れて下線部④の「本物みたい」なリアクションを意識し、発話に抑揚をつけながら、新しいジェスチャーを加えて、よりよい発話を追究することができている児童同士が学び合う様子がみられ、ペア活動が有効に働いていることが随所に伺えた。

### 【手だてf】にかかわる児童の姿

毎時の授業開始時と終末では振り返りシートを用いた。この日、全体で共有した目標は、「その国で見ることができものを英語で紹介する」であったが、児童Aは「オーストラリアで見ることができものを聞き取りやすい英語を使って伝える」と個人内での学習課題を設定した。児童がより主体的に活動に取り組めるように、全体で共有した課題をふまえ、「伝わる」動画作りをするために留意すべき点を個人内で決め、授業のはじめに書き記すことを取り入れた。そして、終末の振り返りで、授業開始時に書いた自分の目標を振り返り、次時の学習活動に生かすための課題設定も合わせて行った。ある日、抽出児童Aは動画を編集し、作成する過程でもっと「伝わる」動画にするために字幕を入れることを発案し、次時の目標に書いた。そこで、次時に児童Aの振り返りを紹介し、教員が字幕の入れ方を説明し、その便利さに共感した他のクラスメイトがみな、字幕を入れ始めた。このような児童Aの柔軟で合理的な発想が、学級に広がっていく瞬間がみられた。



資料2：動画作りの手順

#### 【第1時】

A: Hi, I'm (名前) . ①Let's go Australia.  
(撮影終了)  
A: ちょっと待って、(動画)を見せて。  
(Bと動画を見返す)  
A: ああ、Australiaの後のジェスチャー忘れてた。  
B: ちょっと待って、絵コンテを見せて。  
Let's go Australia. って言ってるけど  
A: あ、Let's go to Australia. じゃん、  
いつも忘れるんだよね、このto。  
B: もう一回撮ってみよう。

#### 【第3時】

A: ②Wow, very beautiful.  
(撮影終了)  
B: ③もっと辺りを見回してからbeautiful  
って言った方がいいんじゃない?  
A: そうだね、④本物っぽく言わないと。  
A: Wow, very beautiful!  
B: 今のいいリアクションだった!  
A: さっきよりも声も聞き取りやすいね。

資料3：抽出児童Aとペア児童Bの発話記録

## 伝わるってうれしいね！

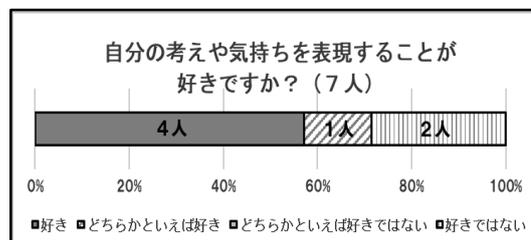
—認め合いから伝わった喜びを感じることができる実践を通して—

名古屋市立六郷小学校 三木 麻由香

### 1 研究のねらい

- (1) 児童の実態【研究の対象 第4学年 7人(男子3人、女子4人)】

4月の事前調査では、「自分の考えや気持ちを表現することが好きですか？」という質問を行った。すると、2人の児童が「好きではない」と答えた。その理由を尋ねると「失敗するのが嫌」と答え、外国語で表現することに慣れていないことがわかった。



【4月の事前調査】

- (2) めざす児童像

私は、外国語を用いて、楽しく表現することができる児童の育成をめざす。

### 2 研究の手だて

外国語を用いて、楽しく表現することができる児童の育成をめざし、以下の二つの手だてを行う。

#### 手だて1 聞き手が楽しいと感じる工夫を考え、表現する“Fun Fun Point”

聞き手が楽しいと感じる工夫として“Fun Fun Point”を示す。

##### “Fun Fun Point”

[Voice] 声の大きさや速さ [Eye Contact] 目線 [Gesture] 身振り手振り  
[Picture] 絵や写真、具体物 [Reaction] 感想 [Repeat] 言葉の繰り返し  
[Question] 聞き手への質問

単元末の活動では、外国語で表現する場をつくる。どの場面で、どのような“Fun Fun Point”を意識するのかを考え、表現することで、楽しく表現する力を身に付けることができるようにする。

#### 手だて2 表現のよさを認める“Fun Fun Star Card”

単元末の活動後には、友だちの表現のよさを見つけ、認め合う場をつくる。“Fun Fun Star Card”に友だちの表現のよさを見つけて書いたものを渡し、認め合うことで、相手に伝わった喜びを味わうことができるようにする。

### 3 研究の内容

#### 授業実践1 ニュースキャスターになって、天気や好きな遊びを紹介しよう(6月)

ニュース番組のキャスターとなり、自分が選んだ国の天気や好きな遊びを紹介する活動を行う。紹介する国は、Unit1で学んだ国から選ばせる。天気や自分の好きな遊びについて、“Fun Fun Point”を取り入れながら、外国語を用いて表現する。

手だて1では、“Fun Fun Point”を意識させることで、聞き取りやすい声で表現したり、写真や実物を見せて表現したりするなど、表現の仕方の幅を増やすことができた。

手だて2では、“Fun Fun Star Card”を用いることで、友だちの表現のよさを見つけるという目的意識をもって、活動にとりくむことができた。



【実物を見せて表現する児童】

## 授業実践2 世界のお宅訪問番組で、お気に入りの日課や時刻について紹介しよう（7月）

世界のお宅訪問番組の紹介者となり、お気に入りの日課や時刻を紹介する活動を行う。お気に入りの日課やその時刻について、“Fun Fun Point”を意識しながら、外国語を用いて表現する。

手だて1では、時刻クイズという聞き手参加型の活動にすることで、みんなで楽しむ雰囲気をつくることができた。みんなの前で表現している児童の緊張もほぐれていった。

手だて2では、全員の発表後に“Fun Fun Star Card”を渡したり、もらったりした際、児童はとてもうれしそうであった。友だちから認められることが楽しさにつながっていた。



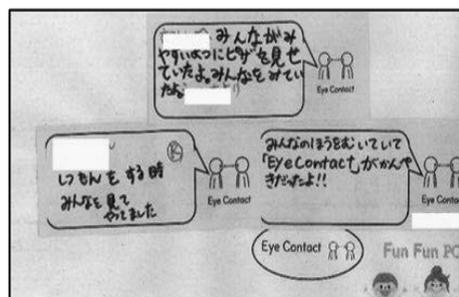
【“Fun Fun Star Card”をもらってほほ笑む児童】

## 授業実践3 ピザ屋の店員になって、オリジナルピザを紹介しよう（10月）

ピザ屋の店員となり、オリジナルピザを紹介する活動を行う。練習時には、ペアで表現する様子の映像を撮影し、自分の表現する様子を確認する。オリジナルピザの具材や味について、“Fun Fun Point”を意識しながら、外国語を用いて表現する。

手だて1では、撮影した映像を見ながら自分の表現の様子を確認することで、ピザ紹介時も“Fun Fun Point”を意識する子どもが増えた。

手だて2においては、“Fun Fun Star Card”をもらうことで、英語を用いた表現の仕方に対する自分の強みを見つけることができた。



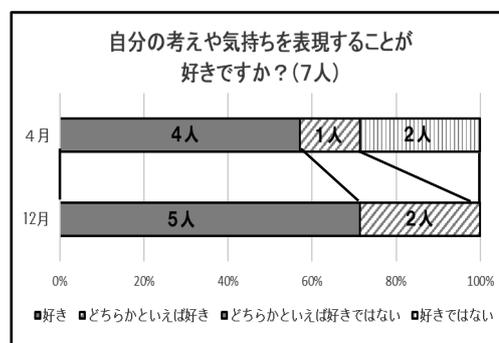
【Aがもらった“Fun Fun Star Card”】

## 4 研究の成果と課題

12月に事後調査を行い、4月に行った事前調査と比較した。「自分の考えや気持ちを表現することが好きですか?」という質問に対して、4月に好きではないと答えた児童2人のうち、1人は好きと答え、「自分から考えを言うのが好き」と感想を述べた。また、もう1人は「どちらかといえば好きと答え、「恥ずかしいけれど、みんなの考えを聞きたいから頑張ろうと思う」と感想を述べた。この感想から、2人の児童は表現することに対して前向きな気持ちをもつことができたと考える。

本研究は、外国語を用いて表現する中で、聞き手が楽しいと感じる工夫を考えたり、見つけたりすることで、楽しく表現することができる児童の育成をめざした。“Fun Fun Point”を示すことで、児童は楽しく表現する力を身につけた。また、“Fun Fun Star Card”で表現のよさを認め合うことで、相手に伝わった喜びを感じることができた。

3学期以降は、教員が提示した“Fun Fun Point”以外にどんなものがあるかを考えさせたり、“Fun Fun Star Card”にアドバイスを書かせたりして、表現の幅を広げ、より高い表現力を身につけさせたい。今後も、児童が「楽しい」と感じる授業づくりに励み、楽しく表現することができる児童の育成をめざしていきたい。



【12月の事後調査】





(2) 子どもたちの「生きる力」を育む教育課程編成へのとりくみ

## 教え合い、自分たちで学んでいく英語学習

—チーム学習と教員のファシリテート化を通じた個別最適化—

岡崎市立東海中学校 加藤 渡

### 1 はじめに

2021年度から施行された学習指導要領にもとづいて作成された学習内容は、より深くコミュニケーションな知識と技能を学べる内容となっている。しかしそれゆえに教科書で学ぶ内容は質、量ともに、容易に習得することが難しくなっているのも事実である。そのような学習環境下で、生徒の中にはコミュニケーションをとるために必要な「知識の習得」にまで手が届かない者が増えていることも事実である。また現代社会においてSDGsでもさげばれているように「誰一人として取り残さない教育」も必要である。「教員1人」対「生徒数十人」という授業の中では、生徒の実態や知識の習熟状況を把握しきれない。そこでチーム学習を用いることで、自分たちで教え合い、学んでいく生徒の育成を行った。

### 2 研究の仮説と手だて

英語の習得場面において生徒どうしで教え合い、学びあう場を設けることで、自分は何がわかってなくて、どう学んでいけばいいのかと考える生徒が育つだろう。

#### (1) 仮説に対する手だて

##### ① チーム学習の班編成

ア 人数は全生徒が隣接して会話でき且つ役割のある言動を行うために3~4人とする。

イ 編成方法は、学力ももちろんのことだが学校生活満足度を示す「Hyper QU テスト」の結果も参考にする。例えばテスト結果が「非承認群」に属する生徒は、使命を持って学習にとりくめる配置にといったように個人が学習に参加しやすい配置を考える。

##### ② 学習過程の工夫（チーム学習の設定場面）

###### ア 「LOCK-ON Time」の設定

新教科書New Horizon（東京書籍）のページ構成からも分かるように、初見や初聞の英語に対して意味予測しながら理解する力が求められている。予備知識なしで教科書DVDを視聴したり、電子教科書の音声を聞いたりした後に、チームで本文を訳していく時間を設ける。

この時間の目的は「自分がわからないこと」を見つけることなので、何か分からないことがあった場合には調べたりしない。チーム全員が「どこが分からないか」を確認する。力を合わせても分からないことを焦点化(=LOCK-ON)することで、授業内で自分が何を学ぶべきなのかを明確化させる。

###### イ 「Training Time」の設定

教員1人対生徒複数で音読練習をしても、教員は、生徒にとって本文中で困難な場所は把握できても、個人単位でどの単語が読めないのかは把握できない。また生徒も読めない箇所があっても、それを克服することができないまま授業が流れて行ってしまふ。そこで設けたのが「Training Time」である。

チームの中でペアを作る。英語を得意とするほうがTrainerとなり、教科書本文を朗読する。それに続きtrainee（生徒がこの言葉に馴染みがなければ「弟子」と呼ぶ）がread and look upを行う。Traineeが読めないところがあればTrainerが何度も発音する。ここで気を付けるべきはTrainerが間違った発音や読み方を教えないことである。

そのためにTrainerは学習用タブレットにイヤホンをつけて電子教科書の発声を聞いた後にTraineeに音声を伝える。こうすることでペアの両方が、英語が苦手、活動が滞ってしまう状況を避けることができる。

#### ウ 「comprehension」の設定

「LOCK-ON Time」、本文の解説、「Training Time」、教員によるreadingの習熟度の確認を行ったあとにcomprehensionの時間を設ける。これはチーム内で1文ずつ本文訳を行っていく活動である。ただしルールが二つある。

I 考えても分からなかったら「entrust（任せる）」を使えること

II チームメイトが間違っただけを直してあげること

である。以上の二つのルールを用いても班で分からないことがあったら教員に質問する。この活動時、特に「LOCK-ON Time」で分からなかったところが分かるようになったかを確認して自分たちの学習の効果を実感させたい。

### 3 研究の実践の効果

#### ① 「LOCK-ON Time」の効果

学力中位層が集まったA班。教科書のある個所につまずいた。1年生の教科書Unit 10にある“walked around London”という文章に対して、「前walked around pondってやったよね」「ジョシュが池の周りを歩くって訳だった」「Londonの周りを歩くの?」「Londonてそんな狭いの?」「まあ解説きこう。次訳そう」というやり取りがあった。授業の中でwalk aroundには「歩き回る」という意味もあると解説すると、班員が納得したように頷いた。「LOCK-ON Time」がなければもしかしたら、walked aroundという表現を思い出さなかったかもしれないし、また過去にこの表現に触れたことすら思い出さなかったかもしれない。このような思考の過程を経て、生徒の記憶の中に学習が深く残った。「LOCK-ON Time」を設けることにより、このような場面が多くみられた。

#### ② 「Training Time」の効果

生徒Bは小学校のころから英語が好きで特に話すことが好きであった。しかし書くことは苦手、例えば「誕生日おめでとう」は英語で「happy birthday」であることは知っているのに書くことができないというような経験が重なり、英語を読むことに対しても意欲をなくしていた。

Training Timeが始まってからは、今までの教員に続く朗読と違い、読めない単語を何度も教えてもらい、読める単語が増えてきた。それだけにとどまらず、「『あいうえお』から始まる単語の前のtheは「ði」って読むんだったなあ」と発音のルールにまで気持ちを向けることができるようになった。

#### ③ 「comprehension」の効果

comprehensionを始めて分かったことは多くの生徒が「entrust」を使わなかったことだ。生徒の中の訳してみたい、自分の力を試してみたいという意欲を知った。教員が一方向的に訳していたら育たなかった生徒の意欲だと改めて感じた。生徒Bも素直に「分からない、教えて」と援助希求力を伸ばすことができた。周りの生徒も全文訳を教えるのではなく、単語の一つ一つの訳を教え、それを並べ替えさせるなど、さまざまな方法でチームメイトを援助する姿が多くみられた。

### 4 今後の課題

授業内の「習得」の場面で多くのチーム学習を用いることにより、知識の向上だけではなく、教員がいなくても学習する持続可能な学習力がついたことが分かる。次は「活用」つまりはコミュニケーションにおいてどのように自分たち高めあっていくのかを研究していきたい。