

20	蒲郡	蒲郡市立形原中学校	イズマル マユミ 伊豆丸 麻由美
分科会番号	2	分科会名	外国語教育

研究主題

主体的にコミュニケーションを図ろうとする生徒の育成

～2年英語科“Tell you Japanese play rules”の実践を通して～

研究要項

1 主題設定の理由

本学級の生徒は、明るく素直な生徒が多い。ALTに放課の時間に積極的に話しかける姿があるが、英語で伝えたくてもどのように表現したらよいのか分からない姿が見られる。夏休み前に行ったアンケートでは、「英語が好きですか？」という質問に対して「好き・まあまあ好き」と答えた生徒が半数以上いた。(資料1)しかし、普段の生活で英語を使うことは少ない。同アンケートで「英語を話す外国人(ALT以外)と英語で会話をしたことがありますか？」という質問に対して半分以上の生徒が「ない」と答えた。(資料2)感染症などで一時閉鎖された社会だが、今後は以前のようにグローバル化が進むであろう。英語を学んでいるのに使えない・話せないでは、もったいないと感じる。そんな中、3年ぶりにオーストラリアの生徒が本校に来日することになった。海外から同年代の生徒が来るということで、本学級の生徒からも「英語で話してみたい！」という声が上がった。そこで、この出会いをきっかけに生徒の学習意欲を高めたいと考えた。海外の生徒との交流を通して、意図的に英語で話さなければならない状況を作り、英語が伝わった喜びだけでなく、伝わらないもどかしさや、文化の違いを感じるだろう。生徒にとって身近な「日本の遊び」を伝えることを目標にし、既習表現を使ったプレゼンテーションを行い、「もっと英語で話したい・伝えたい」という思いをもつ生徒のコミュニケーション力を伸ばしていきたい。

以上の願いから、研究主題を「主体的にコミュニケーションを図ろうとする生徒の育成～Tell you Japanese play rules～」とし、研究実践をすることにした。

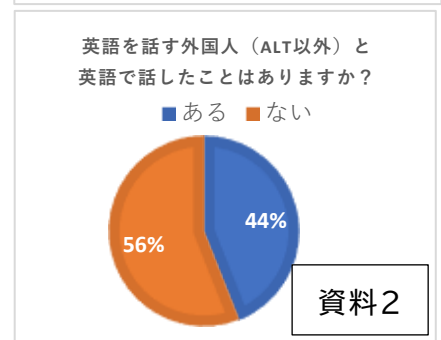
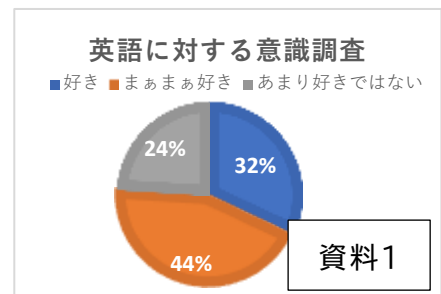
2 研究の方法

(1) めざす生徒像

- | |
|--|
| I 既習表現を用いて、自分の考えや気持ちを英語で表現できる生徒
II 自分の思いや気持ちが伝わることに喜びを感じ、いきいきと英語で伝え合う生徒 |
|--|

(2) 研究の仮説

- | |
|---|
| 仮説Ⅰ－身近なことを教材にした単元を構想し必要感のある単元にすることで、生徒は「伝え合いたい」という思いをもち、主体的にコミュニケーションや技能の習得に取り組むだろう。
仮説Ⅱ－継続的な場の設定や学びを振り返る場の設定をすれば、生徒同士が学び合い、英語表現の幅を広げることができるだろう。 |
|---|



(3) 仮説に迫る手だて

手だてⅠーア 海外から来る生徒との出会いの活用

単元の導入として、オーストラリアの派遣生と「福笑い」を一緒に体験させたいと考えた。生徒は小学校5年生の頃に福笑いのやり方を英語で説明する活動を行った。それらを思い出しながら説明し、どれだけ伝わるか体感させたい。また英語を使う必要感を抱くことで、主体的に活動に取り組むことができるだろう。オーストラリアの生徒からも簡単な遊びを紹介してもらい一緒に活動させたい。活動の中で、英語が伝わる・理解できる喜び、もしくは伝わらない困り感を経験するだろう。この活動を本単元への学習意欲へとつなげていきたい。

手だてⅠーイ 身近なことを教材にした必要感のある単元構想

「日本の遊びを伝える」を目標にすることで、本単元の Key Sentence である have to や助動詞(must)・動名詞を使った遊びのルールを表現させたい。帰国したオーストラリアの仲間に日本の遊びについて説明する動画を送るという新たな目標を立てることで生徒の学習意欲を高めたい。また、ALT やゲストティーチャー(英語の先生)との練習時間を通して、学習した内容をいきいきと英語で伝える生徒の姿を願う。

手だてⅡーア 継続的な言語活動の場の設定

個の会話術や学習意欲を高めるために、帯活動として1学期から行っている「Explanation Game (ヒントクイズ)」をする。会話において、聞き手が自分の言った単語を知らなかったり、伝え方の分からない単語があったりした場合、他の単語で補い、説明するなどの会話技術を用いる。こうした会話技術を身につけるために授業の始めに毎回行う。本単元で学習する have to や助動詞(must)を使った表現を提示し、様々な会話表現を身につけさせたい。

手だてⅡーイ 学びを深める場の設定

新たな発見をしたり、考えを深めたりできるようにするために、状況に応じてグループで追究をしたり、全体でかかわり合う場を設けたりする。自分のプレゼンテーションの様子を客観的に振り返るために、タブレットを用いて動画撮影をする。また、自らの成長を実感できるように複数回記録をとり蓄積していく。

3 単元構想図(全15時間)

- ・オーストラリアの生徒と文化交流体験 … 1時間
- ・ルールをたずねたり伝えたりする表現を知ろう … 7時間
- ・プレゼンテーションを考えよう … 2時間
- ・ALT とゲストティーチャー(英語の先生)に伝えて練習しよう … 1時間
- ・うまく伝わらなかったところをもう一度振り返ろう … 1時間
- ・本番!動画撮影をしよう … 1時間
- ・自分たちのプレゼンテーションの様子を振り返ろう … 1時間

4 研究の実際

(1) 抽出生徒Aについて

本研究では、抽出生徒Aの変容を追うことで手だての有効性を検証していく。

生徒Aは、明るく真面目な生徒であるが、ALT以外の外国人と英語で会話をした経験がなく、既習表現を使って会話をすることに苦手意識がある。授業では、本文の暗唱や与え

られた課題に対して意欲的に取り組んでいる。本単元の活動を通して、コミュニケーションを図ろうとする姿や生き生きと表現する姿を期待する。

(2) 研究の実践と考察

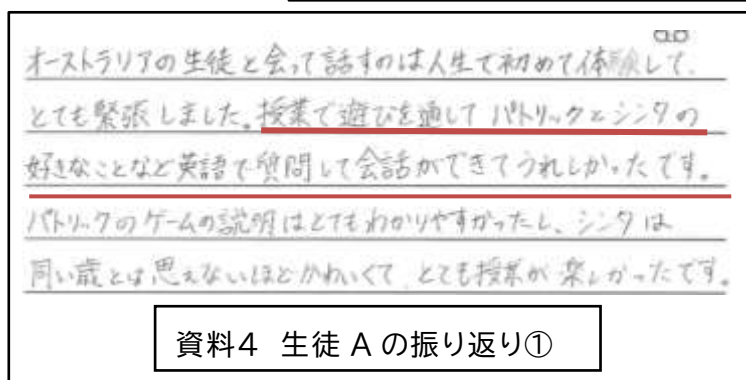
①オーストラリアの生徒と伝統文化体験【第1時】(手だてI-A, イの検証)

単元の導入として、3年ぶりに蒲郡に来るオーストラリアの生徒と文化交流体験を実施した。生徒たちは初めて会う同年代の外国人に緊張し、何を話したらいいか戸惑っているように見えた。初めに小学校の外国語活動で行った「福笑い」を一緒に行った。「上ってup だよな?」「眉毛ってなんていうだっけ?」と仲間と確認しながら一生懸命伝えようとする姿が見られた。(資料3)その後オーストラリアの生徒に英語で質問する時間を設けたが、英語で急に質問するとなると、とっさに言葉が出てこない生徒もあり、質問する生徒が少なかった。お互いの交流を深めれば生徒は英語で話そうとするだろうと考え、次にオーストラリアの生徒から教室内で行う遊びを教えてもらった。



資料3 文化交流体験

「Pacman」と「Heads down, Thumbs up」という2種類のゲームを行った。オーストラリアの生徒に英語で説明してもらうことで、一生懸命英語を聞き理解しようとする生徒が見られた。実際に一緒にや



資料4 生徒Aの振り返り①

ってみることで、徐々にルールも浸透していき、とても楽しい時間を過ごすことができた。生徒Aの感想では「遊びを通して、パトリックとシンタの好きなことなど英語で質問して、会話ができてうれしかったです。」(資料4)と書いた。遊びを通して英語を使うことができ、英語が伝わった喜びを感じることができた。この導入をきっかけに「もっと外国の子と英語を話したい」という生徒が増えた。

文化交流体験後の第2時では、「オーストラリアの生徒に何ができるかな」という教師の問いかけに「日本の遊びを伝えたい」という声が生徒から出てきた。話し合いを通し、「日本の遊びを伝えるプレゼンテーション動画をオーストラリアに送ろう」ということになった。単元の導入に、オーストラリアの生徒と触れ合う機会を設けたことで、さらに伝えたいという意欲を持ち、表現しようとする生徒の気持ちを高めることができたといえる。

②英語を表現することに自信をもち始めた生徒A(手だてII-Aの検証)

「日本の遊びを伝える」という目標に向かうために、英語で伝える活動「Explanation Game」(『コミュニケーション・タイム 13の帯活動&ワークシート』明治図書)を帯活動として行った。人物や事物について英語で説明するゲームである。2人1組になりカードに描かれた絵を見て、その絵の形状や色、身体の部分などの特徴を説明し、相手に当ててもらおう。既習表現も加え楽しく説明の仕方に慣れさせていきたいと考えた。また、毎回ペアを変えいろいろ

Write down your score!

Date(日付)	① 9/10	② 9/22	③ 9/26
How many cards did you get?(カードの枚数)	5	11	10
④ 9/27	⑤ 10/2	⑥ 10/3	⑦ 10/4
9	6	5	15

資料5 スコア記録

ろな子とゲームができるように工夫をした。

始めは動物のカードで行い，三人称単数現在形や助動詞 can を使いながら動物の特徴を説明した。「2～3文で説明する」や「相手が2～3文説明するまで答えてはいけない」など課題を与えながら行うことで，生徒も学習意欲をもって活動することができた。説明する時間も4分から3分半，3分と時間を少なくしていきレベルを上げながら行った。さらに，いろいろな単語を即興で説明できるようにするために，月・曜日・数・色などのカードも追加し，

難易度を徐々に上げていった。説明できたカードの枚数を記録すること(資料5)で，生徒の学習意欲にもつながったとを感じる。生徒Aの振り返りからも，始めは英語で説明することに苦手意識を感じていたが，説明できるカード枚数が増えたことで「文章で説明するのが少しずつ慣れて，力がついたように思う」(資料6)と記述した。また，自然と相手を意識する生徒も増え，英語を苦手とする生徒とペアになった時には，彼らが理解できる表現に変えながら説明する姿も見られた。生徒Aも「相手に伝える時は，分かりやすい言葉を頭の中で探しながら伝えることが難しかった」と記述しているが「コミュニケーション力が高くなった」(資料7)とも書いている。英語を苦手とする子がペアになった時は分かりやすくする工夫をしたことが読み取ることができる。これらの帯活動が英語表現の幅を広げることにつながったといえる。

③日本の遊びを伝えるプレゼンテーション作りに取り組む生徒A【第9時】

(手だてI-I, II-Iの検証)

発表に向けてのプレゼンテーション作りを始めた。第2～8時で学習した“have to”や助動詞，動名詞を使うことで遊びのルールを伝えやすそうだと気付く生徒もいた。ただ，日本の遊びのルールを英語で表現するのは難しく感じる生徒もいた。生徒Aの振り返りからも「伝える遊びの内容が分かっているけど，それを英語にするのが難しい。既習表現をどのように文章に入れていけばよいか分からない」(資料8)と記述した。そこで第10時では，グループワークを取り入れお互いのプレゼン原稿を読み合い，アドバイスし合う場を設定した。生徒Aは“ワードウルフ”を紹介する英文を考えた。

普段見る動物でも，その動物の特徴を整理して説明するのがいいと難しかったです。文章で説明するのは少し慣れなくてカードの特徴ははじめより増えていたのかなと思いました。

資料6 生徒Aの振り返り②

相手に伝えるときなど，わかりやすい言葉を頭の中で探して伝えることが最初は難しく，すばやく正確に答えることも難しかったです。7回やると最終的には10枚も出してコミュニケーション力が高くなったと実感できました。楽しかったです。

資料7 生徒Aの振り返り③

伝える遊びの内容がわかっているけど，それを英語にするのが難しい。既習表現をどのように文章に入れていけばよいか分からない。意外と難しかったです。

資料8 生徒Aの振り返り④

生徒A : 「他の人にバレないように，お題の特徴を言う」ってなんて言えば伝わるかな。
 C1 : えー！難しいから，日本語を変えたら？
 C2 : 「お題を言っちゃいけない」とか？
 生徒A : なるほど。
 C1 : 「言うてはいけない」って英語でなんて言う？
 生徒A : “must not say”だよ。最近習ったね。

資料9 授業記録(第10時)

「他の人に分からないように、お題の特徴を言う」という表現をどのように英語にしたらよいか困っていた。そこで、グループの仲間に相談したところ、「「お題を言ってはいけない」という表現に変えたら？」(資料9)という意見を聞き、表現方法の視野を広げることができた。さらにグループ内で既習表現を振り返る姿も見られた。「「言ってはいけない」ってなんて言うだっけ？」という生徒の問いに、生徒Aは「“must not say”だったよね」と答え、お互いに確認し合うことができた。

仲間とかかわる場を設定したことで、他の単語で補い文を説明することができ、自身の表現力を高めることができたといえる。

④自分の発表動画を見て、より良い発表にしようとする生徒A【第11・12時】

(手だてⅡ-イの検証)

プレゼンテーションの練習を始めた。撮影した動画を送るということで、タブレットの動画撮影機能を使い、プレゼンテーションの練習をした。初めての撮影では、文を読むことに必死でカメラ目線を意識することができなかった。生徒Aも資料10のように原稿ばかり見ていた。振り返りを書かせる前に、自分の動画を視聴する場を設定した。撮影した動画を何度も見返し自分の英語の発音を確認していた。生徒Aの振り返りからも、「文章を覚えて顔を上げて、明るく撮っていきたい」と記述し、カメラ



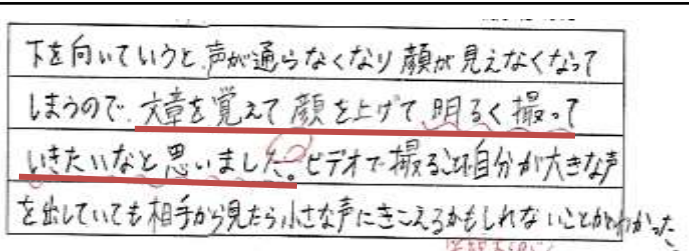
資料10 生徒Aの撮影記録

目線をするためには文章を覚えたいことや声の大きさに気をつけたいなど、動画を見ている相手を意識するような記述が見られた。

(資料11)

よりよいプレゼンテーションにするためにALTと数名のゲストティーチャー(英語の先生)にアドバイスをしてもらう時間を設定した。

(資料12)クラス全員がゲストティーチャーにアドバイスをもらえるように、10回程度ローテーションしながらプレゼンテーションの練習をした。何度も繰り返し練習することで、言えるようになり、中には指相撲のジェスチャーをしながらプレゼンテーションをする生徒もいた。ゲストティーチャーからのアドバイスも取り入れたいと振り返りに記述する生徒もいた。また、動画撮影の時間も設定し、前時の動画と比較できるようにした。目線が上がり、相手を意識する生徒がさらに増えた。



資料11 生徒Aの振り返り⑤



資料12 ALTとの会話の様子

仲間やゲストティーチャーとの活動や動画視聴による客観的な振り返りを通して、より良いプレゼンテーションを追求できたといえる。

⑤動画撮影を終えて、話すことへの自信をもち始めた生徒A【第14・15時】(手だてⅠ-イ、Ⅱ-イの検証)

撮影会を行いクラス全員の前でプレゼンテーションをした。実際に日本の遊びをやりながら説明する生徒やパワーポイントで写真を使ってプレゼンテーションする生徒もいた。日本の遊びということもあり、お互いにルールを知っているため「英語ではあんな風に表現するんだな」と学びを深めることもできた。生徒Aもはきはきと明るい声でプレゼンテーションする姿が見られた。

最後の授業では、撮影した動画を視聴した。どんな風に映っているのか気にしている生徒も多く、振り返りを客観的に行うことができた。生徒Aの振り返りからも「やろうと思っていたジェスチャーができなかった」という反省点と「下を見る回数が練習の時に比べてとても少なくなり、カメラ目線を意識することができたのはとても良かったです。」「実際に動画を撮って見返すことで、改善点やここが良くできたなどが見つかってよかった。」と記述した。(資料13) 振り返りの場を意図的に取り入れ、プレゼンテーションの発表動画を視聴したことで、生徒自身が自分の成長を感じることができた。

動画撮影をし、記録として残すことで視覚的支援につなげることができた。

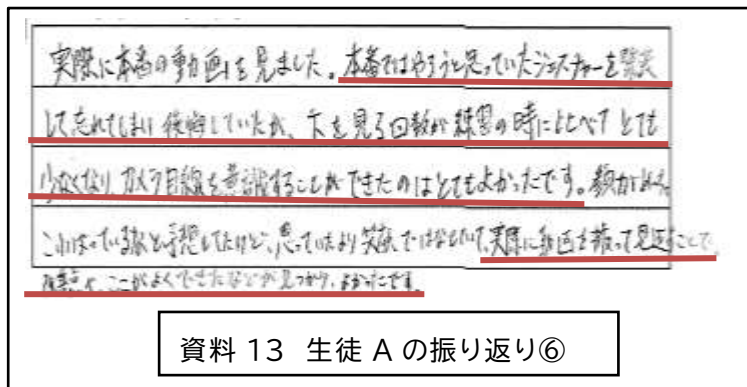
5 成果と課題

①成果

- ・オーストラリアの生徒との交流をきっかけに単元を構想することで、生徒たちの主体的に学ぶ姿勢が見られた。
- ・「日本の遊びを伝える」という身近な題材を目標にすることで、Unit 4で学習した表現を自然に使うことができ学びを深めることができた。(資料14)
- ・動画撮影を繰り返し行うことで、自分の表現を何度も客観的に見ることができ、より良いプレゼンテーション作りに繋がった。

②課題

単元途中で、導入時の文化交流体験の写真を見せ、オーストラリアの生徒から「遊びを教えてください」という内容の声が届くような単元の工夫を行えば、主体的に学ぶ姿勢をさらに高められただろう。



資料13 生徒Aの振り返り⑥



資料14 生徒Aが作った英文