

中学校

平成 13 年 度

# 教育研究員研究報告書

外 国 語
-------

東京都教職員研修センター

## 平成13年度教育研究員（外国語部会）名簿

男子 7名 女子 4人 計 11名

No.	区市名	学 校 名	氏 名	分 科 会	備 考
1	台東区	浅草中学校	菊地 博	2	世話人
2	江東区	辰巳中学校	武藤 剛	1	
3	大田区	東調布中学校	溪内 明	1	副世話人
4	中野区	北中野中学校	鯉江伸浩	2	副世話人
5	練馬区	石神井中学校	安藤 淳一	2	
6	葛飾区	金町中学校	佐藤 薫	1	
7	江戸川区	松江第一中学校	川野 真一	1	
8	八王子市	ひよどり山中学校	倉田 千恵美	1	
9	町田市	金井中学校	村田 明子	2	
10	小平市	上水中学校	刀根 武史	1	副世話人
11	あきる野市	御堂中学校	古川 絹恵	2	

担当 東京都教職員研修センター指導主事 阿 字 宏 康

「実践的コミュニケーション能力を身につけさせるための指導法の工夫」

目 次

I	主題設定の理由と研究のねらい	2
II	研究の構想	2
III	第1分科会 「発話につながる言語材料を習得させる指導の工夫」	
1	主題設定の理由と研究のねらい	3
(1)	主題設定の理由	3
(2)	研究のねらい	3
2	研究の方法	4
3	研究の内容	4
(1)	入門期の語、連語の習得（インプット）の指導の工夫	4
ア	入門期に習得させたい語、連語	4
イ	入門期におけるインプット指導の実践例	7
(2)	普段の授業における継続的な取り組み	8
ア	インプットを行う指導の場面	8
イ	語句のインプットの方法	8
ウ	インプットの種類	9
(ア)	継続的なインプット	9
(イ)	集中的なインプット	10
(3)	インプット指導の実践事例	10
IV	第2分科会 「具体的に発話する場面・状況、条件を設定することによって、生徒の自ら考え、表現する力を身につけさせる指導の工夫」	
1	主題設定の理由と研究のねらい	13
(1)	主題設定の理由	13
(2)	研究のねらい	13
2	研究の方法	14
3	研究の内容	14
(1)	具体的に発話する場面・状況、条件を設定することとは何か	14
(2)	自ら考え、表現する力とは何か	14
(3)	自ら考え、表現する力を身につけさせるための様々な指導とその工夫例	16
	実践事例	17
V	研究の成果と今後の課題	24

「実践的コミュニケーション能力を身につけさせるための指導法の工夫」

## I 主題設定の理由と研究のねらい

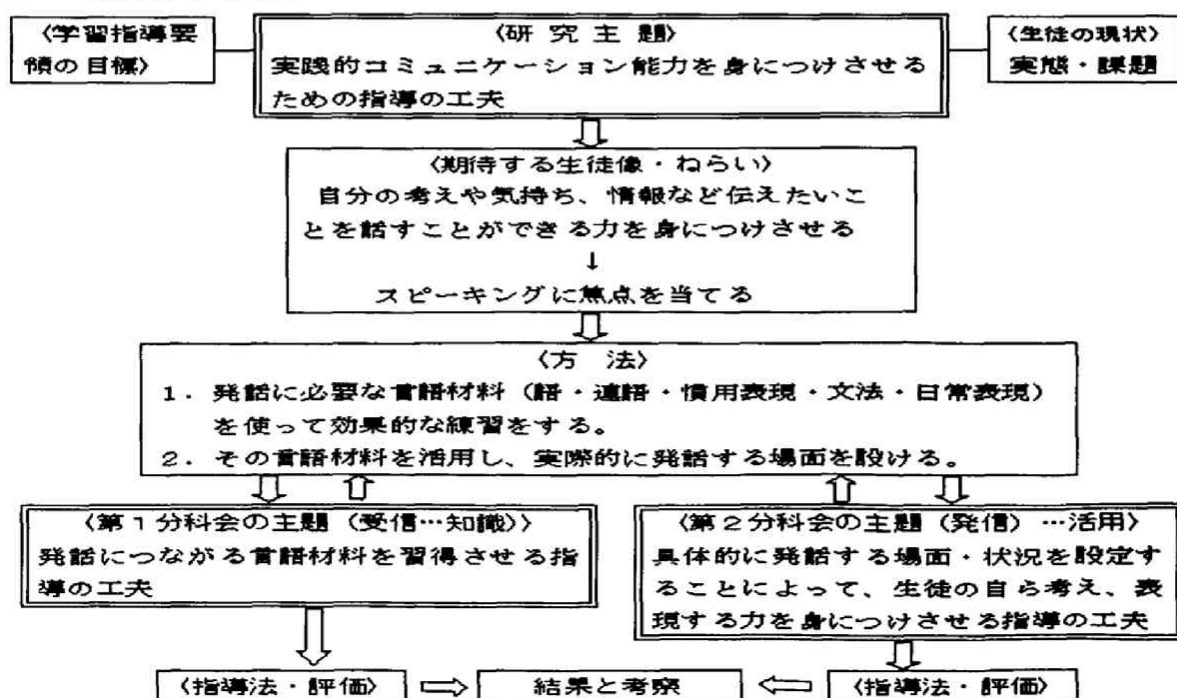
### 1 主題設定の理由

21世紀初めの英語教育のキーワードのひとつは、実践的コミュニケーション能力の育成であるとする。これからの国際社会に生きる日本人には、国際的に通用する発信型のコミュニケーション能力と積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度が求められる。その基礎基本を身につけさせることが、中学校の英語教育の役割である。日々の授業の中で実践的コミュニケーション能力をどのようにして身につけさせていくかについて、その指導法の工夫を研究の柱とした。

### 2 研究のねらい

本研究では、実践的コミュニケーション能力を、実際に英語を言葉として使う場面で、相手の意向や考えなどを理解し、自分の考えを適切に相手に伝えることができる能力としてとらえた。特に音声によるコミュニケーションを重視し、4技能の中で「話すこと」に焦点をあて、指導法の工夫について2つの側面から考えてみることにした。ひとつは発話に必要な言語材料を習得（インプット）させる指導法の工夫、もうひとつは、具体的に場面・状況、条件を設定することによって、自ら考え表現する力（アウトプット）を高める指導法の工夫である。この両者の関連を検討しながら、それぞれの指導法の工夫について研究を行う。

## II 研究の構想



### Ⅲ 第1分科会

#### 研究主題

#### 発話につながる言語材料を習得させる指導の工夫

#### 1 主題設定の理由と研究のねらい

##### (1) 主題設定の理由

学習指導要領の中学校外国語科の目標に「外国語を通じて、言語や文化に対する理解を深め、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度の育成を図り、聞くことや話すことなどの実践的コミュニケーション能力の基礎を養う」とあるように、今日実際に英語を運用し、日常的な会話や簡単な情報の交換などができる能力の育成が求められている。

実際に英語を運用し、自分の考えや気持ち、情報など伝えたいことを話したり聞いたりすることができる能力の育成のためには、「実際に言語を使用して互いの気持ちや考えを伝え合う活動」や「具体的な場面や状況に合った適切な表現を自ら考えての活動」といった言語活動が大切となってくる。そして、このような言語活動が効果的に行われるためには、発話に必要な語や連語等の習得（以下に示す「インプット」も同義とする）の量が重要となる。発話に必要な語や連語等の習得は、このような意味で上記の目標達成に寄与するところが大きいと考える。

そこで、英語の授業における発話につながる言語材料を習得させる指導について、実践上の課題を明らかにし、指導内容、指導方法等の工夫の在り方を探ることが大切であると考える、この主題を設定した。

##### (2) 研究のねらい

中学校学習指導要領の第2章、第9節、第2-2 (3)において、言語材料として「音声」、「文字及び符号」、「語、連語及び慣用表現」、「文法事項」の4つが掲げられている。このうち実践的コミュニケーション能力の基礎の育成を目指した指導を進めるにあたり、特に発話に直接つながる言語材料として「語、連語及び慣用表現」の習得の量が大切であると考える。自分の考えや気持ち、情報などを相手に伝えようと思っても、伝えるのに必要となる語や連語等が十分に習得されていなければ発話にはつながっていかない。発話につながる語や連語等の習得の量を増やすことが、意欲的な発話を促すことにつながっていく。

そこで、次の2点を第1分科会では研究のねらいとした。

- ① 入門期の語・連語等を習得させる指導を工夫する。
- ② 普段の授業における継続的な取り組みの工夫をする。

## 2 研究の方法

### (1) 文献研究

語や連語等の習得の指導に関する資料を文献やインターネットなどで調べた。

### (2) 教科書で用いている語の分析

現行の平成9年度版教科書（第1学年用）について、入門期（本研究では第3課まで）に扱っている語を集計し、観点を定め分析した。

### (3) 授業研究

発話につながる語・連語等を習得させる指導について、①入門期における語や連語等を習得させる指導の工夫と、②普段の授業で継続的に行う取り組みの工夫に分けて、授業を通して研究を行った。

## 3 研究の内容

### (1) 入門期の語・連語の習得（インプット）の指導の工夫

第1学年の指導は、その後の英語学習に対する興味・関心を大きく左右する大切な時期である。その中でも、中学校の授業として初めて英語に接することとなる1学期最初の頃の指導、すなわち入門期の指導は特に重要である。

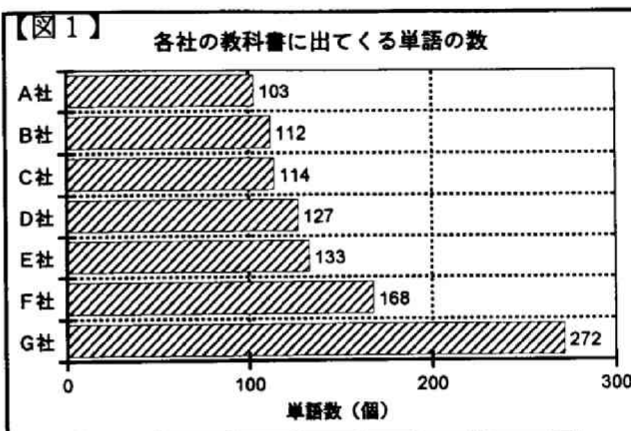
この時期の語や連語等の指導は、その後の教科書の各課の本文の導入、文法事項の練習や話すことを重視するコミュニケーションの活動（以下「コミュニケーション活動」とする）に必要と予想される語や連語等を中心に行われることが一般的であると考えられる。入門期にいかにかその後の学習に必要とされる語や連語等を習得させたかが、その後の学習活動を大きく左右することとなるのである。そこで、この入門期の語・連語等の習得（インプット）の指導の工夫が大切であると考えて研究をすすめた。

#### ア 入門期に習得させたい語、連語

入門期に習得させたい語や連語等には、どのようなものがあるのか、発話につながる語や連語として習得させたいものは、どのようなものなのかについて、まず現行の平成9年度版教科書（第1学年用）の第3課までに生徒が学習する語等に注目した。本研究では第3課までを入門期と位置づけている。

(7) 各教科書で取り扱われる語の数

第1学年用教科書で第3課までに掲載されている語の数は、最も少ないもので103語、最も多いもので272語であり、その差は169語とかなりの違いが見られた。また、7社で取り扱われている単語の数は平均すると147語であった。この数の差の多くは、取り扱われる名詞の数の差によるところが大きかった。(図1)



(イ) 品詞別の単語数

各教科書で第3課までに掲載されている語の品詞別の数を調査したところ、表1の結果が得られた。ここでは、それぞれの語を名詞(n)、形容詞(adj)、動詞(v)、副詞(adv)、前置詞(pre)、代名詞(pron)、間投詞(int)、接続詞(conj)、冠詞(art)、助動詞(aux)の10種類に分類し、加えて isn't のような否定の形の短縮形(cont)も加えて全11種類で分類をした。

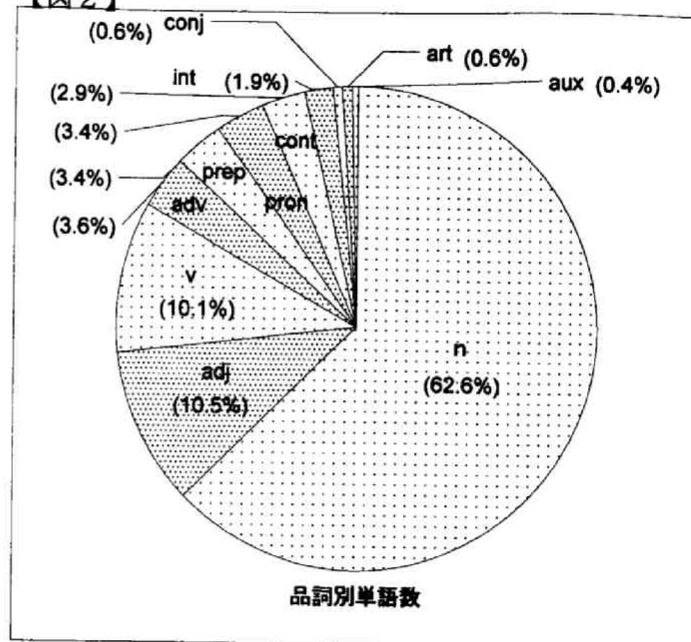
表1のように取り扱い総語 【表1】

数475語の内、名詞のしめる割合の高さ(全体の62.6%)が目立っている。これは、入門期における語の指導において名詞の重要性を示している。しかしながら、全社の教科書で取り扱われている名詞の数は3語で、全297語中177語(59.7%)が1社のみでの取り扱いという結果が出た。また、各名詞を調べてみると自分を中心とした身の回りのことがらを表現する語が多いことに気がつく。これは、第1学年

品詞	語数	取り扱い教科書数						
		7	6	5	4	3	2	1
名詞	297	3	5	6	18	32	56	177
形容詞	50	2	1	0	2	5	12	28
動詞	48	3	4	2	5	6	8	20
副詞	17	2	3	0	0	6	1	5
前置詞	16	1	2	0	1	3	2	7
代名詞	16	4	2	2	2	2	3	1
間投詞	9	0	2	1	0	2	1	3
接続詞	3	0	1	0	0	0	1	1
冠詞	3	1	1	0	1	0	0	0
助動詞	2	0	0	0	1	0	0	1
短縮形	14	1	0	1	0	4	5	3
総語数	475	17	21	12	30	60	89	246

が自分を主体として自己紹介や他の人を紹介することに入門期の指導の中心が置かれていることによるものと思われる。(図2)

【図2】



(ウ) 全ての教科書で取り扱われている語

全ての教科書で取り扱われている語は、17語(全475語の3.6%)であった。それをまとめたものが表2である。

【表2】

名詞 (3語)	book, morning, pen	前置詞 (1語)	to
形容詞 (2語)	fine, good,	代名詞 (4語)	I, this, you, your
動詞 (3語)	are, is, thank	冠詞 (1語)	a
副詞 (2語)	how, yes	短縮形 (1語)	I'm

(I) 生徒が自己表現活動で使いたいと思っている語

入門期は「これは英語で何て言うのだろう、言ってみよう」という気持ちがある。この時期にどのような語や連語を習得させるかが重要である。できるだけ多くの語や連語をインプットすることは、これから先の基礎的な運用能力を伸ばす上で大切である。この段階では、まず発音や綴りが正確にできることを目標とするのではなく、興味をもって英語を話し、多くのことを表現しようという生徒の意欲を育てたい。

生徒が自己表現活動で使いたいと思っている語について諸資料を考察し、以下のように分類した。

① 教室の中にあるもの

desk, chair, blackboard, clock, TV, eraser, CD player, window, curtain, door, ...

② 文房具など

textbook, notebook, plastic sheet, pencil case, triangle, protractor, pen, eraser, ruler, pencil, highlighter, mechanical pencil, felt pen, ball-point pen, ...

③ 教科の名前

P.E., English, Japanese, science, music, history, fine art, ...

④ 自分の趣味・好きなことについて

TV game, singer, TV star, fishing, shopping, ...



- ⑤ 自分の所属している部活動について  
baseball, football, basketball, brass band, tea ceremony, tennis, volleyball, drama, …
- ⑥ 家族を表すもの  
mother, father, sister, brother, grandmother, grandfather, aunt, uncle, …
- ⑦ 動物の名前  
cat, dog, bird, fish, horse, zebra, sheep, koala, mouse, panda, …
- ⑧ 曜日・月・数に関するもの  
Monday, Tuesday, June, July, one, two, eight, ten, …
- ⑨ 日本語になっているカタカナ語  
game, computer, milk, juice, coffee, tomato, potato, …

以上のように、生徒が身近に感じ表現したい語は多岐にわたり教科書では触れられていないものも多い。

## イ 入門期におけるインプット指導の実践例

### (ア) ピクチャー・カードによる提示

入門期には、できるだけ日本語の訳語を示さず、音声から単語を導入することが望ましい。ピクチャー・カードによる単語の提示は効果的である。具体的な絵を示し、語句の意味を確認した上で、テンポよく発音させることができる。また、実物がなくても一度に多くの語を扱うことができる。同じ語を毎時間くり返し扱うことで、生徒もだんだん上手に言えるようになり、インプットもより確かなものになる。同時に少しずつ語数を増やすことも大切である。生徒に提示するとき、未習語が連続するよりも、既習語のカードの中に数枚おきに未習語のカードを入れることで生徒がテンポよく発音することができる。

### (イ) 動作による提示

一般動詞の中で動作を表す語は、ピクチャーカードで示すにとどまらず、教師が動作を具体的に示し、命令文を使いながら、生徒にも同じ動作をさせることが効果的である。

- (指導手順)
- ① 教師が動作を示しながら英語を聞かせる。
  - ② 生徒が教師の動作を見てまねをする。
  - ③ 教師が話す英語を聞いて生徒だけで動作をする。

(指導例) Stand up. → Go to the blackboard. → Stop. → Take a piece of chalk.  
→ Draw a triangle. → Put down the chalk. → Go back to your seat. → Sit down.

### (ウ) 文脈の中で語句の意味をとらえさせる

入門期とは言え、単語を羅列するだけでは生徒は飽きてしまう。単語は文脈を与えることで意味が明確になり理解しやすくなる。また、アルファベットが満足に書けなくて

も、英語による interaction は十分可能であり、発話の練習になるようなアウトプットを経験させることで、インプットはより確かなものになると考えられる。

例えば、月の名前が言えるようになった時点で次のようなやりとりが可能である。

T : My birthday is July 4th. When is your birthday?
S : ..... (全員)
T : Who was born in July? (手をあげさせる動作をする)
S : (7月生まれの生徒が手をあげる)
T : Your birthday is in July, right?
S1 : Yes...
T : How about you, (S2)?
S2 : <u>December.</u>

入門期に When is...?のような言語材料は未習であるが、教師の身ぶりや表情、 birthday (バースデー)のような語を手がかりに、teacher talk の意味を類推することが可能である。このような対話を行うことで、生徒は英語によるコミュニケーションが成立した喜びを味わうことができ、次の学習への動機づけにもなる。

このように、音声によるインプットをできるだけ多く与えることで、その後の活動においてスムーズな発話につなげていくことができると考える。

## (2) 普通の授業における継続的な取り組み

### ア インプットを行う指導の場面

授業の中で、生徒に対して語句のインプットを行う指導の場面は、主に次のようなものがあると考えられる。

- ① Warm up (授業が始まって最初の数分間に行う活動)  
(guess work、ゲーム的な活動。簡単なQ & Aなど。)
- ② 新出文型・文法事項の口頭導入とその後に行う pattern practice 等の口頭練習
- ③ 教科書本文の導入 (oral introduction)  
(本文の内容と新出語句等を生徒とQ & Aを行いながら、口頭で導入をする。)
- ④ 教科書を音読する前に行う、語句の発音練習
- ⑤ コミュニケーション活動に必要な語句や文の発音練習

### イ 語句のインプットの方法

語句を口頭で導入して習得させるには、次のような方法が考えられる。

- ① 実物、絵、写真、動作などを提示する。
- ② 英語による言い換えをする。関連する他の語句との対比する。  
(例) Peter is my uncle. He is my mother's brother.
- ③ 話される文脈によって類推させる。

(例) 

A : Ravi speaks two <u>languages</u> . B : What does he speak? A : English and Hindi.
---

④ 日本語による説明、ないし訳語を示す。

(例) important, need, look forward to...など意味が抽象的な語句。

## ウ インプットの種類

本研究では、従来から行われている集中的なインプットに加えて、生徒がコミュニケーション活動をスムーズに行えるように、事前に語や連語等の習得を目指した継続的なインプットを考えてみた。

### (7) 継続的なインプット

毎回の授業でくり返し行われるインプットである。コミュニケーション活動に必要な語句等を前もって導入し、短い時間を使って数時間に渡りくり返し練習をする。生徒がそのコミュニケーション活動を行う時点で、使用する語句に慣れ親しんでいる状態を作ることがねらいである。そうすることによって、生徒が活動そのものに注意を向けて、アウトプットに集中することができる。

例えば、「道案内」の活動を行う場合、straight, left, right, corner, bridge, traffic lights, bus stop, station, in front of ...等の多数の語句を使用する。教科書によっては、そのほとんどが新出語として扱われる場合もある。使用する語のほとんどが新出語として導入されたら、生徒は語句の理解だけで精一杯となり、アウトプットにつなげることは難しい。しかし、数時間前から bingo game 等を通して練習をくり返しておけば生徒の負担は軽減され、英語で「道案内」を行う活動自体に集中して取り組むことができる。

また、特定の活動を念頭に置かずに語句をインプットすることもできる。長期的かつ計画的、意図的にインプットを行うためにテーマ別、品詞別、場面別等に整理してインプットしたり、教科書で扱わない既習語句と関連のある語句を示すこともできる。この場合、教師はこの先コミュニケーション活動で使用する可能性のある語句を選定して、インプットを行うことが大切である。

継続的なインプットを行うには以下の方法が考えられる。

- ・ guess work (絵カード、小道具等を使った活動)
- ・ bingo game, cross word 等のゲーム的な活動
- ・ リズムトレーニング、chants 歌
- ・ Q & A

<p>○ インプットとは？ listening や reading による発話に必要な言語材料の習得</p> <p>○ アウトプットとは？ speaking や writing による自らの考えの表現・発信</p>
---

#### (イ) 集中的なインプット

継続的なインプットに加えて、コミュニケーション活動等のアウトプットを行う直前に、それに必要な語句のインプットを集中して行う場合もある。ここでは、生徒がその直後の活動において、スムーズなアウトプットにつながるように必要な語句が口慣らしできていることが大切である。

教科書の内容理解や音読の直前に新出語句の練習をしてインプットを行うが、コミュニケーション活動においても、同様のインプットが必要である。生徒にいろいろなことを言わせようと、ワークシート等に、word box と称して関連語句を多数提示する場面がある。「言いたい時を知りたい時」であり、コミュニケーション活動時は、語句を導入する絶好の機会である。しかし、機械的な発音練習だけを行って、活動を始めても多くの生徒が、word box の語句を読むことに負担を感じ、アウトプットどころではなくなってしまふ。そこで、集中的なインプットには以下のような工夫をする必要があると考えられる。

- ・生徒の理解を支援する絵や写真をハンドアウトに載せる。
- ・未習語句の数をできるだけ少なくする。
- ・未習語句は既習語句と対比しやすいものを提示する。
- ・基本文、モデル対話文等との関連において練習させる。
- ・コミュニケーション活動に入る前に十分な準備、練習を段階を踏んで行わせる。

例：① 基本文、モデル対話文の提示

→② 語句の提示、口頭練習(既習語句の復習・新出語句の提示)

→③ 新出文型に関連させた練習(pattern practice 等)

→④ コミュニケーション活動

#### (3) インプット指導の実践事例

##### 【インプット指導の実践事例①】 “Battle Ship Game”

(ねらい)

- ① like, enjoy, practice, play の使い方に慣れ親しませる。
- ② 積極的に発話させる。

(展開例)



- ① 5×5マスの罫線のみ書かれた用紙を配布する。〔表1を罫線のみで。〕
- ② 今後のコミュニケーション活動で活用したい語いや連語、文法事項などを適宜用意し、下記のように板書をする。(今回は例として一般動詞を用いた表現を取り上げた。)
- ③ 生徒は板書と同じように英語を各自の表に記入する。〔表1〕

〔表1〕

	soccer	volleyball	tennis	baseball
I like				
I enjoy				
I practice				
I play				

- ④ 生徒は各々、好きなマスを選び、船の絵を3つ描く。〔表2〕
- ⑤ ゲームに入る前に、十分に口頭練習をしておく。
- (例) I like soccer. I enjoy volleyball.
- ⑥ あらかじめ用意した生徒名を記入してあるカードを用いてに生徒を次々指名していく。指名された生徒は、自分の船が描かれていないところで、I like tennis.等と発言していく。
- ⑦ 教師は生徒の発言を確認しながら、黒板の表で該当する枠を×で消していく。

〔表2〕

	soccer	volleyball	tennis	baseball
I like			<del>                    </del>	
I enjoy				
I practice		<del>                    </del>		
I play				

- ⑧ 生徒はリスニングと板書で確認しながら、同じように×で自分のマスを一つずつ消していく。
- ⑨ 最後の1マスまでこれを続け、最後まで勝ち残った船があった生徒が「勝ち」となる。

## 〈留意点〉

- ・提示する語句の意味の確認を行う。
- ・生徒が自信をもって発話できるように、発音練習をしっかりと行う。
- ・その後のコミュニケーション活動で使用する語を選定して行う。

## 【インプット指導の実践事例②】 “Guess Work” (授業のウォームアップの取り組み)

授業の最初の数分間は、ウォームアップとして使われる時間でもあるが、繰り返しインプットを行うことによって、自然な英語に慣れ親しませることができると考える。ゲーム的な活動、teacher talk をたくさん使用するなど、じっくりと考えさせる時間はないが、繰り返し英語を使用する場面を取り入れることによって、発話がスムーズになっていく。ここでは、guess work の事例をあげる。

相手に色々な単語や文を言って、連想させ、答えとなる単語を引き出させるゲーム的な活動である。

〈ねらい〉

- ① 実際の発話を通してインプットをより確かなものにする。
- ② What is this? などの簡単な表現ができるようにする。

〈展開例〉

- ① ペアを作り、1人が黒板の方を向き、もう1人は相手に向かい合うように立つ。
- ② 黒板を向いている生徒は、教師が黒板に書いた単語を確認し、その単語を相手に言わせるようにヒントになる単語を言う。
- ③ ヒントの単語を聞いて、相手の生徒は答える。
- ④ 慣れてきたら、単語だけでなく、英文を使用してもよいことにする。
- ⑤ 2問ずつ交互にやり終えたら、終了する。

〈例〉

S1: Animal.
S2: Cat?
S1: No. Big.
S2: Elephant?
S1: No. China.
S2: Panda?
S1: That's right.

上記のような対話を教師と生徒で行うこともできる。

〈留意点〉

- ・日本語を使わないで活動させる。
- ・ある程度、語いが増えてきた段階で行う。また生徒がその語のイメージをもちやすいように、ジャンルをしぼって行うことが効果的である。(動物・植物・学校・スポーツ等)
- ・動詞・形容詞・名詞というように品詞別にゲームをやるとわかりやすい。
- ・英語で表現できない単語がある場合には、教師が支援する。
- ・初めはおもしろがってやっているが、だんだん慣れてくると興味を示さなくなってくるので、いろいろな語いを与えたり、「○○は英語で何なのか？」など、生徒が疑問に思ったことを助言する。

〈結果〉

- ・生徒一人一人が発話できる単語や理解できる単語の量が増えてきた。
- ・WHAT AM I? やジェスチャーゲーム等の活動に結びつけることができた。

## Ⅳ 第2分科会

### 研究主題

具体的に発話する場面・状況、条件を設定することによって、自ら考え、表現する力を身につけさせる指導の工夫

#### 1 主題設定の理由と研究のねらい

##### (1) 主題設定の理由

実践的なコミュニケーション能力の育成を目指す英語の授業を展開していくためには、基礎基本の定着を図りながら自分やまわりのことを適切に表現する力の育成が必要であると考ええる。どの学校においても指導案を工夫し、生徒の実態にあわせたより効果的な取り組みがなされ、生徒の実践的なコミュニケーション能力を育成するには何が大切で、どのように活動させたらよいかを検討され実践されている。

しかしながら、生徒の中には基本文は理解したり表現できても、それが具体的な場面になると「何をどのように表現したら良いのか」「次に何と言えば良いのだろうか」と戸惑う生徒がいるのも実情である。

その理由にはいくつか考えられるが、基礎基本が定着していないということや、語いや連語および関連表現の不足といった理由の他に、次のような理由が考えられる。

- ・ 今、自分のいる場面、状況がつかめていない
- ・ 相手の気持ちなどが理解できていない
- ・ どのように相手に言えば自分の考えや意見を伝えられるかが分からない

そこで第2分科会では、実践的コミュニケーション活動を展開する上で配慮すべきことは何かに着目し、より効果的に話すことに焦点をあてた言語活動を展開するためには具体的に発話する場面・状況、条件を設定することが大切であると考えた。それにより生徒が自ら考え適切に表現する力を身につけていくことができると考える。考えて発話しなければならないような場面・状況、条件を設定したり、発話の目的を意識させたり、さらに会話を続けさせたりするための指導の工夫が生徒の実践的なコミュニケーション能力を育成する上で重要であると考え、この主題を設定した。

##### (2) 研究のねらい

- ① 具体的な場面・状況、条件（相づちを必ず入れるなど）を設定する。
- ② 自ら考え、表現する活動を通して、生徒の考えや意見を引き出す指導法を工夫する。
- ③ 様々なコミュニケーションを豊かにする活動で生徒の発話を増やしたり、会話を発展させたりする指導法の工夫をする。



## 2 研究の方法

### (1) 文献研究

様々な指導案から、言語活動の方法や内容を調べた。様々な種類の活動や工夫の仕方があることを確認した。

### (2) 授業研究

授業研究を通して、習得した英語を用いて自ら考え表現する力を身につけさせるための指導法の工夫を図った。

## 3 研究の内容

### (1) 具体的に発話する場面・状況、条件を設定することとは何か

生徒が基本的な英語を用いていくつかの使い方の練習をする際、生徒は導入の段階で教師や視聴覚機器のあとについて繰り返して覚えていくことが多い。

第1学年の1学期について一例を示す。

I like baseball.  
Do you like baseball? Yes, I do. / No, I don't.  
I don't like baseball. I like soccer very much.

以上のように展開し、話題の条件を「スポーツ」から「食べ物」へと替えることにより、表現が広がりさらに定着を容易にしていく。

一方、実際のコミュニケーションにおいては、さらに複雑な流れが生じることがある。例えば、Do you have a pen? がただ単に「ペンを持っていますか」だけでなく「ペンを貸していただけますか」や「今、ペンを拾ったが、あなたのですか」という場面・状況でも使われるように、I like baseball. Do you like baseball? という発話は状況によってはただ単に「好きか嫌いか」を尋ねているのではなく、「一緒に野球をしないかと誘っている」場面にも使われる。

以上のように簡単な表現（この例では、Do you like...? Do you have ...?）が理解できて、この疑問文がある程度使うことができて、場面・状況、相手と自分の立場を把握していないと活用は困難となることが理解できる。

場面・状況、条件を設定することにより、生徒はその場で使われるべき会話が推測できるようになる。また、相手の立場と自分の立場を意識することができるので、考え工夫して何とか発話の目的を果たそうという気持ちにつながると考える。

### (2) 自ら考え、表現する力とは何か



#### ア 発話の目的を意識することによって考え工夫して表現すること

「野球をしたいが人数が足りない」という場面・状況を設定することにより、「今、ここにいる相手に野球をしないかと誘いたい」という発話の目的が明確になる。第1学年の活動では、*I'd like you to play baseball with me.* や *Will you play baseball with me?* のような表現は使えないが、既習事項に基づき、考え表現を工夫すれば、*Ken, let's play baseball.* などと発話を発展させることができる。その際は相手の様子をうかがいながら丁寧に頼む態度が必要だということもわかる。その結果、誘いを断られた際は、*That's OK. Have a nice day. Good-bye.* などと言って別れ、また別の人を探せば良いという考えが働く。あるいは、「もう、いいや。家でテレビを見るよ」 *Oh, no. I watch TV at home.* つまり「野球をするのはもういいや」という展開も考えられる。相手の気持ちや目的を推測したり、相手に応じて話題を選ぶということが大切であり、コミュニケーション活動の中で生徒に相手や周囲の状況を常に意識させていくべきである。そのことにより、生徒が自ら考え表現する活動が広がると考える。

#### イ 発話で自分が何を言うか分からない時や困った時にさらに展開し解決していくこと

相手の言っていることが理解できない時にもう一度聞き返したり、内容を確認したりすることは具体的に話す場面では必要不可欠である。Yes / Noで簡単に答えられる質問を尋ねられて、相手の言っていることが理解できず困るような時でも、あまり考え込まずに、*I'm sorry, but I don't know.* と行って会話を続けていくことができる。ところが、授業の中でこのような表現が生徒に定着していないことが多い。生徒は1つの単語が理解できなかつたりするだけで、次の会話に進めなくなる例は少なくない。

*Do you like carrots?* と質問されて、[carrots]という単語が理解できないで困っている場面があるとす。しかしそんな場面であっても、*Carrots? What?* と聞けば、次の発話へとつながるのだということを指導する必要があるとともに、困った時でも考えて何か言い、そのことによって切り抜けていく習慣を身につけさせたい。

#### ウ 教師が設定した条件の中で生徒が考えたり表現したりすること

コミュニケーションを重視する活動をさせる時、次のような条件を設定することにより、生徒は自分の伝えたいことをどう表現すればよいのか悩みながらもお互い何とかしようと考え、工夫し努力する。

- ① 日本語をできる限り使わないようにする。
- ② アイコンタクトをする。
- ③ ジェスチャーを入れる。
- ④ 相づちを必ず入れる。
- ⑤ 誰とでも質問し合う。

その際、多少表現が文法的に正しくなくても、適切な単語がうまく出てこなくても気にしなくてよいという条件を付け加えることにより、生徒は「伝え合う」ということを真剣に考え、積極的に活動しようとする。

(3) 自ら考え、表現する力を身につけさせるための様々な指導とその工夫例

場面・状況、条件を設定した中で生徒に自ら考え表現する力を育成するための指導は様々であるとする。以下のように、試みとして分類したものを示す。

ア 活動の種類と指導の工夫

(7) あいさつなど日常的によく用いる表現に慣れる活動

・授業の最初に行うQ&A ・外国人講師との英会話面接 ・インタビューゲーム

→ 明るく、てきぱきと取り組むよう促す。相手の反応や答えを楽しむことが大切なので教師も同じ立場で生徒と共に楽しむ。アドリブやジェスチャーを入れ発話をつなげていけるよう指導する。

(4) 自ら考え工夫して紹介したり、説明や意見を言う活動

・自己紹介 ・ speech ・ short diary ・ Show & Tell

→ 題材選び、表現の工夫を前もって指導する。実物や写真を見せたり、ジェスチャーやアイコンタクトの大切さを説いて説得力ある表現へと導く。

(9) 集団の中で考え発話をする活動例

① Charades

クラスを2つに分け、生徒を1人指名して前に来てもらう。その生徒に1つの動詞を小さな声で伝え、その動作を実演してもらう。最初に分かったチームに得点が入る。

② Jeopardy

黒板に次のような表を書く。

	Fruit	Sports	Animals	Body
10				
30				
50				

チームまたは個人の対戦とする。生徒は1つの部門と点数を選ぶ。そして、そこに隠された質問に答える。(点数が高いほど、質問は難しくなる) 正しく答えられれば、その枠にチーム名または個人の名前が書かれる。全部の質問が終了したところで得点の高

いチームが勝ちとなる。

③ **Sentence Chain**

生徒は輪になって座る。1人の生徒が1語か1文を言う。次の生徒は前の人が出たことに、もう1語か1文を追加して言う。

(例) I like apples.

I like apples and bananas.

④ **Shiritori**

生徒は輪になって座る。最初の生徒が例えば **apple** と言う。次の生徒はその単語の最後の文字で始まる単語を言う。例えば **egg**。次の生徒も **girl** といったように続けていく。

⑤ **What's Missing?**

テーブルの上に8枚から10枚の単語や絵の描かれたカードを表向きにしてばらまく。生徒に目をつぶるように指示し、1枚から4枚のカードを取り除く。生徒が目を開けた時、何がなくなっているかを尋ね、なくなったカードを言わせる。

⑥ **Spelling Game**

黒板に1つの名前や単語を書き、チームまたは個人でその中に使われているアルファベットを使って、できるだけ多くの語を作らせる。

(例) Brad Pitt = bat, rat, bad 等

⑦ **Pass the Secret**

単語または文を選ぶ。1人の生徒にその語または文を小さな声で伝える。その生徒は聞いたことを次の人に小さな声でまた伝える。次々と伝達していき、最後の生徒が聞いたことを声を出して発表する。学習状況に合わせ、内容や難易度に変化も持たせる。

⑧ **What (Who) am I?**

チームまたは個人の対戦とする。それぞれに絵または名前の書かれたカードを配る。自分の方に配られたカードが何(誰)なのかを見ないで、相手に質問しながら当てる。

**【実践事例①】 オセロゲームを使用し、実践的コミュニケーションにつながる発話を促す活動例**

<ねらい>

- ① ゲームとして楽しみながら会話をする。
- ② 既習の表現や英文を使い、会話を続けられるようにする。
- ③ 実際に日常で行われる会話に近い状況を設定し、自由に会話をさせることで、自己表現力や会話を続ける力を身につけることができるようにする。

<本事例における発話を促す工夫>

- ① 小グループでの活動にすることで、発音等の間違いを気にせず会話ができる環境を設

定する。

- ② オセロを使用することで、ゲームとして気軽に会話ができる。
- ③ 生徒が自主的に話すという意識を高めるため、生徒自身が話すトピックを選ぶ。
- ④ 教科書で学習するものを中心に、つなぎ言葉や相づち、基本的な疑問文・答え方などは事前に生徒に練習させておく。活動中もそれらを黒板に掲示し、会話に詰まった時、あるいは英語で会話を続けることの難しい生徒が、それを見て会話を続けられるようにする。
- ⑤ 会話を続けやすくするため、必ず相手チームに質問を返す。
- ⑥ 全員が会話に参加できるように、交替で会話をつなげていく。
- ⑦ 自然な会話の流れであれば、最初に決めたトピックから離れてしまってもよいこととする。
- ⑧ 机間指導を通して、活動を支援するような助言を行う。

<本事例における発話を促す工夫>

- ① クラスを4人～6人のグループに分け、更にもそのグループを白と黒の2チームに分ける。
- ② 各グループにオセロを1つずつ配り、盤の半分に白、もう半分に黒を並べるように指示をする。
- ③ 誰から始めるのかを決め、あらかじめ決められた中からトピックを選ぶ。
- ④ 1つ英文を言うごとに相手チームのコマを1つひっくり返し、自分のチームの色に変えることができる。最後は必ず相手チームに質問を投げかけて終了、相手チームに交替する。
- ⑤ 次の生徒は前の生徒の質問に答えてから、自分の話したい文を加える。
- ⑥ これを繰り返す、時間がきた所でオセロの色の多いチームが勝ちとなる。

<指導例> (授業の始めにおける10分程度のウォームアップとして)

生徒の活動	教師の活動	評価の観点	指導上の留意点
・グループを作る。 ・オセロのコマを白黒半分ずつになるように並べる。 ・先攻後攻、誰から始めるのかを決める。	・各グループにオセロを配布する。		・あまり時間をかずにグループが作られるように配慮する。 ・ひとりずつ言うようにさせる。
・準備ができたなら始める。	・机間指導をし、それぞれのグループ	・会話を続ける努力をしているか？	・座席表を工夫し、記録ができる欄を設

<ul style="list-style-type: none"> <li>必ず質問文を会話の最後に言い、白チームから黒チームへ、黒チームから白チームへと会話をつなげる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>に助言をする。また、他の生徒の参考になるような会話を記録する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>会話を理解しているか？</li> <li>発達段階に合った単語や文法を使っているか？</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>け、気づいたこと、他の生徒の参考となるような会話を記録しておく。</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>会話を終了し、自分のチームのコマを数える。コマの数が多いチームの勝ちとする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>生徒の活動状況を見ながら、時間になったら終了し、コマの数を数えるように指示をする。</li> <li>参考となる会話があれば、生徒に紹介する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>楽しみながら会話をするのができたか？</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>生徒が勝負だけにこだわらないように配慮をする。</li> </ul>

<具体的な会話の例及び展開（オセロのコマの数は省略してある。）>

動物をトピックとした例

○○○○○○○  
●●●●●●●

最初は黒白半分ずつに並べる。

○(S1) I like dogs.  
Do you like dogs?

○○○○○○○  
●●●●○○○

白チームが2文言えたので、黒が2つ白になる。

●(S2) Yes, I do.  
I have a pet.  
How about you?

○○○○○○●  
●●●●●●●

黒チームが3文言えたので、白が3つ黒になる。

○(S3) I have a pet, too.  
It is a cat.  
She is very old.  
She is Tama.

○○○○○○●  
○○○○○○●

Do you like cats? 白チームが5文言えたので、黒が5つ白になる。

以下同様に続いて行く。

<本活動の考察>

- 授業の最後によい会話例などを生徒に紹介することで、自分たちの会話を取り上げられた生徒は励みとなったようだ。またそれらを参考にし、以後の授業の活動で積極的に使用している生徒の姿がみられた。

- ・ 相づちや、Well… let me see… などの会話をつなげる言葉を事前に生徒に練習させておくことで、英語に対する興味・関心の強い生徒だけではなく、英語の苦手な生徒も友達の助言を受けながら、それらを活用していた。
- ・ 課題としては、教師が常に会話の状況を把握できるわけではないので、文法的に間違っただけの英語を話していても、必ずしもそれを直すことができないという点が挙げられる。しかし、この活動の目標は正確な英語を話すことではなく、既習の英語を使用し、会話を続けることに慣れることが目標であるので、生徒の誤りを直すことにとらわれなくてもよいものとする。
- ・ 指導を重ね、会話の時間を長くしたり、グループを徐々に小さくしていくことで、最終的には1対1で会話を続けることも可能になると思われる。そして英語でのコミュニケーションに対して自信をもち、意欲も高まると考える。

### 【実践事例②】実際の言語活動や自己表現を意識した活動例

#### <ねらい>

- ① 自分が選んだトピックについて英語で説明する。
- ② 英語で伝えることができたという満足感や成就感をもたせ、speech や chat 等、様々な自己表現活動につなげていく。
- ③ ALT に日本の文化を紹介することにより自国の文化について理解を深めたり、異文化との交流を図る。

#### <本事例における発話をうながす工夫>

- ① ペアで行うことで、協力し合って発表できるようにする。
- ② 会話形式でさらに暗唱して説明することで、実際の会話に近い自然な発表ができるようにする。
- ③ 発表内容について理解を深めたり会話運用能力を試せるよう、発表後、ALT からの英語の質問に各自が答える。

#### <方法>

- ① 本事例を効果的に行うためのインプットの指導。既習の言語材料を使った文について復習する。
- ② ALT に日本の文化を紹介するという設定で、ペアごとに自由にトピックを決めさせる。クラスでトピックが重ならないよう決まったペアから黒板に貼った用紙に書き込ませる。
- ③ 簡単な説明文を作らせる。ペアで活動させることを生かし、聞き手が理解しやすいよう会話形式で説明を進めさせる。
- ④ 英文の原稿は生徒自身の英文を生かしながら教師が添削し、イラストと共に清書させ

- る。
- ⑤ 各ペアに、実物を用いて分かりやすく英語で発表できるよう練習や打ち合わせをさせる。
  - ⑥ ALT とクラス全員の前で発表後、ALT から質問をしてもらい、生徒は英語で答える。
  - ⑦ 聞き手と教師、ALT がそれぞれ評価する。声の大きさ、内容の分かりやすさ、Q & A のやり取り等を総合して4段階で評価する。

<生徒の対話例と ALT による質問と応答例>

S1 : I will introduce Doraemon. (ドラエモンの絵を見せる)

He is very famous.

S2 : Doraemon ? I like him very much.

S1 : It's a robot. He is from the 22<sup>nd</sup> century.

He has many things in his pocket.

S2 : Oh, I want a friend like Doraemon!

ALT : When was Doraemon born ?

— He was born on September 3<sup>rd</sup> in 2112.

ALT : What kind of tools does he have in his pocket ?

— For example, *takekoputa* and *dokodemo doa*... (絵を見せる)

<本活動の考察>

- ・ ペアによる掛け合い形式で進めることで、実際の会話に近い自然な形で分かりやすい発表となった。また、発表の際、各自の役割・責任が明確になっているので全員が積極的に取り組み、評価もしやすかった。
- ・ このような活動では事前の準備が大切だと思われる。①聞いて分かるような内容にすること、②聞き手に分かってもらえるような発表の仕方にする ③聞き手に聞き方と評価の仕方について指導すること。この3点について事前に確認することで、身振りやアイコンタクトを意識したり、実物や黒板を効果的に使うなど多くの工夫が見られ説得力のある発表が見られた。
- ・ 発表後に ALT からの質問をしてもらうことは非常に効果的であった。質問により、トピックの内容も深まり、発表会も活性化した。ALT が自国の文化や習慣について説明するというように発展することもあり、お互いの文化を理解し合う場面も多く見られた。ALT がいない時でも、教師または聞き手の中から質問をすることもできる。
- ・ 本事例では、自己評価に加えて全員が活動に参加できるように聞き手全員に発表者の良い点を評価をさせた。ただ、場の雰囲気が盛り上がれば良い評価につながりやすいのが現状であるので、あらかじめ評価項目について説明しておくことが必要である。



**【実践事例③】 指令カードを使って、具体的な場面や状況、条件を設定した活動例**

日本語または英語で書かれた指令カードに従って、自分の目的や要求を相手に英語で伝えるものである。

<ねらい>

- ① 様々な場面や状況に応じて、生徒が適切に瞬時に英語で対応できるようにする。
- ② ALT の協力によって、生徒は実際に英語で意見や考えを伝えなくてはいけない状況になり、緊張感をもって活動できるようにする。

<方法>

- ① 指令カードを用意する。

(例) <指令カード1>

あなたは友達の誕生日会に行くことになりました。〇〇デパートに行き、プレゼントを買うために店員さんに話しかけます。

【注】 場合によっては、<指令カード1>に対応するカードを用意しておき、相手にその立場だけ（店の店員であること）を明示しておいてもよい。

<指令カード2>

あなたはおもちゃ屋さんの店員です。クマのぬいぐるみを売ってください。

【注】 この時、ぬいぐるみを用意しておいてもよい。

<指令カード3>

今日、あなたは体調があまり良くないようです。先生に今の状況を言って、家に帰ることを伝えましょう。

※お腹が痛い : have a stomachache 家に帰る : go home

【注】 難しい表現は注釈をつけたり、英語と日本語の両方で指令を出し、その中に使われている語句などをヒントに質問できるような工夫をする。

- ② 本事例を効果的に行うためのインプットの指導。



Excuse me, but ... / My friend's birthday is April 3. / I want to buy a birthday present for my friend. / How much is it? / I'll take it. / May I help you? / Teddy Bear is popular. / Do you like this one? / I have a stomachache. / I want to go home.

- ③ クラスを4～6人のグループに分け、机をつけて座らせる。
- ④ 各グループに日本語または英語で書かれた指令カード（下記参照）を8～12枚（1人2枚程度）配る。
- ⑤ グループごとに1人1枚ずつカードを引かせ、生徒にそれぞれのカードに書かれた指令を声を出さずに見て、自分の置かれた状況とやらなければいけないことを確認するように指示を出す。考える時間を1、2分設ける。
- ⑥ 用意ができたなら、それぞれのグループで1人ずつ、相手（隣の人・向かい合った人など）を決めて英語で話しかけるように伝える。相手は尋ねられたことに英語で答えなければならない。他の人は2人がどんな場面にいるかを推測しながら見守る。場合により、英語で助けてあげることできる。
- ⑦ 質問する人、質問される人を次々に交代させ、全員に発表させる。
- ⑧ 会話の途中につなぎ言葉や相づち、ジェスチャーなどを入れるとさらに効果的になることなども伝えておく。
- ⑨ ALTとの授業では英語での返答や聞き返しだけでなく、話題の転換など自由な発想で取り組み、ALTから生徒にアドバイスをしてもらう。

#### <配慮事項>

- ・ 活動を始める前にルールの説明をしっかりとし、積極的に取り組めるような雰囲気をつくる。
- ・ 生徒の状況（個々の生徒の特性、対人関係等）に配慮しながら、机間指導をし、随時適切に助言をする。
- ・ いくつかの活動例をクラスで紹介する。

#### (4) 発話を促すような指導事例

つなぎ言葉・相づちなどの表現

例えば生徒に起床した時間を尋ねる時、その答えに対して生徒が相づちを打つように指示をしておく。あらかじめ以下の表現を指導しておく。

Me, too. / Really? / It's too late. / It's too early.

T: What time did you get up last Sunday, Yumi?

S1: I got up at seven.

(Me, too. / It's too early. 等)

T: How about you, Hiroshi?

S2: I got up at ten thirty.

(Really! / It's too late. 等)

その他の表現

That's great. / I see. / Right. / Let me see. / Of course. / That's too bad. / Sure. /  
I don't think so. / I think so. / I agree with you. / Pardon ? / Excuse me ? /  
Please say it again. / I'm sorry, I didn't catch that. / Could you repeat that ? /  
Please explain. / What do you mean ? / I don't understand. / Uh-huh. /  
I can't believe it./Could you explain it in a different way ? / Does this mean...? /  
Well, maybe ... / Well. Um... / Oh yeah ? / Sounds nice, great, wonderful. /  
I'm sorry to hear that. / I think that's a good point. / Wow ! / Unbelievable ! /  
What happened ? / Is that so ? /Sorry, but ... / All right. / Ok, please continue ... /  
I don't know. / How about you ? /OK. / Good. /Why ? / That's right. /

## V 研究の成果と今後の課題

本研究部会では2つの分科会に分かれ、実践的コミュニケーション能力を身につけさせるための指導法の工夫について研究を進めた。

第1分科会は、発話につながる言語材料を習得させる指導の工夫について研究した。

コミュニケーション活動等で生徒の発話を促すには、必要な語・連語等の十分な習得が不可欠である。インプットが不十分であれば、コミュニケーション活動の成功は望めない。本研究では、コミュニケーション活動の直前に行う集中的なインプットのみならず、数時間先に行う活動を見通して、必要な語・連語等を継続的にインプットを行う方法についても検討し、生徒が語・連語の使用に負担を感じずに発話を行えるような指導の工夫を目指した。その結果、機械的に行いがちなインプットの方法に様々な工夫を加えることが、生徒の発話を促す上で重要であることが明確になってきた。

第2分科会は、自ら考え表現できる力を育てるため、様々な場面・状況、条件を設定した指導法の工夫を試みた。その中で、相手の気持ち・立場等に応じて様々な表現ができたり、会話をつなげていくことができることを確認した。この指導の過程においては、第1分科会で取り組んだ語や連語等の習得が重要になり、それを活用していく授業展開が必要であることが分かった。語いの習得をより効果的にするには、インプットの目的を明確に示し、活用する機会を多く与え、生徒に達成感をもたせることが必要である。今回、実践した事例は発話を促す指導法のひとつであり、生徒が意欲的に発話を増やし、会話を発展させることができるということが授業研究等を通して明らかになった。

今後の課題として、年間指導計画の中でコミュニケーション活動、およびそれを支えるインプットの計画をしっかりと位置づけることがあげられる。さらに、インプットとコミュニケーション活動を有機的に関連づけることが必要である。

平成13年度教育研究員研究報告書

〔東京都教育委員会印刷物登録  
平成13年度 第41号〕

平成14年1月23日

編集・発行 東京都教職員研修センター

所在地 東京都目黒区目黒1-1-14

電話番号 03-5434-1976

印刷会社名 株式会社 ドゥ・アーバン