

論理的思考力と表現力の育成を目指す英語授業の展開

－パフォーマンス課題の充実から考える授業改善－

(英語教育講座) 立松大祐, 池野 修

(愛媛大学教育学部附属中学校) 河野圭美, 河野 操, 濱田眞基子

Improving English Classes to Develop Students' Abilities in Logical Thinking and Expression

－How Performance Tests Affect Students' Learning－

Daisuke TATEMATSU, Osamu IKENO,
Tamami KOHNO, Misao KOHNO and Makiko HAMADA

(平成29年10月6日受理)

抄録：愛媛大学教育学部附属中学校では平成28年度から、「持続可能な社会を支える資質・能力の育成～論理的に考え、表現する学び合いを通して～」という研究主題を設定して3か年の実践研究を始めている。英語科では初年次の研究として、次期学習指導要領を踏まえて五つの領域別で3学年を通じた「CAN-DOリスト」の形での学習到達目標の設定を行った。次に、全校体制で行っている6W1Hを意識した問答ゲームと国語科でよく実践されている「話型」を英語の授業に取り入れた指導は、生徒の論理的思考力・表現力の育成の手立てとなりうるということが分かった。さらに、協同学習の要素を備えたパフォーマンス課題に向かう取組は、生徒にとって実際のコミュニケーションを通じた学習になっており、「主体的・対話的で深い学び」を実現していることが確認された。

1. はじめに

現在、日本の英語教育は大きな改革時期を迎えている。平成25年12月、文部科学省は英語教育改革実施計画を公表し、東京オリンピック開催を踏まえたグローバル人材を育成するための改革のロードマップを示した。また、平成26年11月、文部科学大臣が中央教育審議会に諮問したことにより、小学校3・4年生の外国語活動、5年生・6年生の外国語教科化を含む学習指導要領の全面的な改訂が方向付けられ、平成29年3月に次期学習指導要領が公示

されたところである。

次期学習指導要領においては、小学校の外国語活動で学んだことをうまく生かしていくため、具体的な課題等を設定するなどして、学習した語彙や表現などを実際に活用する活動を充実させるとともに、意味のある文脈の中でのコミュニケーション活動の充実が求められている。また、各学校段階での学びを円滑に接続させるため、英語を使って何ができるようになるのかを明確にすることが示されている。そこで、国際的な基準として影響力を増している

CEFR (Common European Framework of Reference for Languages)などを参考に、小・中・高等学校で一貫した指導を実現するための領域別の目標を設定している。従来の4技能における「話すこと」を、話すこと〔やり取り〕と話すこと〔発表〕に区別し、聞くこと、読むこと、話すこと〔やり取り〕と話すこと〔発表〕、書くことの5つの領域別に目標を設定するなどの変更を行っている。

愛媛大学教育学部附属中学校では、平成28年度から「持続可能な社会を支える資質・能力の育成～論理的に考え、表現する学び合いを通して～」という研究主題を設定し、3ヵ年計画の研究を行っている。学校全体の研究内容の三本柱として、論理的思考力や論理的表現力の育成、コミュニケーションスキルを磨く学習指導、パフォーマンス評価の実施が挙げられている。これらの内容はすべての教科・領域での達成を目指して設定されるものであるが、外国語(英語)科にとっては国が進める英語教育改革実施計画や次期学習指導要領の内容にも沿うものであり、特にパフォーマンス評価の考え方や実施方法などについては他の教科に先んじて行ってきた実績がある。

2. 研究の計画

研究の初年度に取り組むこととして、平成28年度から教科用図書(以降、「教科書」)が改訂されていることを踏まえて、3学年の学習を見通すことができる、論理的思考力や論理的表現力育成の視点を取り入れた「CAN-DO リスト」の形での学習到達目標を設定することが必要である。次に、逆向き設計テンプレート(西岡, 2016)の理念と設定された学習到達目標に基づき、年間に複数回の英語のパフォーマンス評価を適切な時期に実施できるよう計画することである。さらに、生徒がパフォーマンス課題に向けての経過と結果を整理、評価するためのポートフォリオを作成することを進めた。

生徒の論理的思考力や表現力を育成するための手立てとして、附属中学校全体で取り組み始めた「問答ゲーム」の手法を英語の授業に取り入れることを計画した。「問答ゲーム」は話している相手と適宜5W1H型の質疑応答を通して行う言語技術のトレーニング法の一つである。日頃は日本語で行っている活動を英語へとモードを変えて行うものである。また、論理的に考えるための足場かけとして各言語活動の内容に応じて「話型」を導入・練習し、英

語を話し始めるための支援を加えるようにした。

英語の授業を生徒による言語活動を中心として構成するためには、これまで以上に効率的で効果的な授業デザインが授業者に求められる。また、スピーチやインタビューテストなど、実際に生徒に英語を使わせるパフォーマンス評価の実施には、生徒一人ひとりに評価活動の時間を十分にとるため、一度の評価活動で数時間分の授業時間数が必要になる。つまり、生徒による言語活動の指導とパフォーマンス評価を充実させるためには、授業の効率化が進められ、生徒の活動のための時間を生み出していかなければならない。そこで、各学年にデジタル教科書を導入し、教科書を用いた指導の効率化を図ることにした。

3. 研究の内容

3.1 「CAN-DO リスト」の形での学習到達目標設定

「CAN-DO リスト」の形での学習到達目標(以降、「CAN-DO リスト」)とは、生徒がある期間の学習を経て英語コミュニケーションにおいて、どのようなことがどの程度できるようになっているかを、「…できる」という形の能力記述文で表したものである。ある一定の期間とは、学年度末、学期末、教科書の各ユニットの学習などを指す。3学年の学習を終えた時点でどのような力が身についているのかを記述し、そこから各学期や各ユニットの授業をバックワード、つまり逆向きに設計するための目標となるものである。

平成23年6月に出された「国際共通語としての英語力向上のための5つの提言と具体的施策」の提言1は、生徒に求められる英語力について、その達成状況を把握・検証するとなっている。その目的は次のとおりである。

「(中略)中・高等学校では、各学校が、学習指導要領に基づき、生徒に求められる英語力を達成するための学習到達目標を「CAN-DO リスト」の形で具体的に設定することにより、学習指導要領の内容を踏まえた指導方法や評価方法の工夫・改善が容易になる。また、各学校が、学習指導要領の目標を地域の実態や生徒の能力に応じて具体的な目標に設定し直すことにより、すべての子どもたちの英語力の水準向上に資するだけでなく、グローバル社会に通用するより高度な英語力の習得を目指すことも可能となる(p.7)。」

文部科学省は学校ごとにCAN-DO リストを作成して生徒や保護者にも公開して授業を計画することを推奨してい

る。平成 27 年度公立中学校・中等教育学校（前期課程）における英語教育実施状況調査によると、全国的には 51.1%（調査対象 9522 校）が CAN-DO リストを設定しているが、愛媛県内の中学校における作成は 43.94%（58 校/132 校）にとどまっている状態である。

愛媛大学教育学部附属中学校において CAN-DO リストを作成するに当たり、その設定方法などの具体的な内容を理解し共有するため、3名の教諭は学部授業の聴講や文献研究などを通して研修を深めた。その後、英語の 4 技能を聞くこと、読むこと、話すこと〔やりとり〕、話すこと〔発表〕、書くことの 5 つの領域に区分して、3 学年分の学習到達目標を作成した（資料 1）。使用している教科書は、TOTAL ENGLISH（学校図書）である。この教科書はいくつかのレッスンが束ねられた 4 つのチャプターから構成されている。本研究ではチャプターごとにリストを作成し、その集大成として学年末に英語を使ってどのようなことができるようになるのかを記述する形式にしている。表 1 は、第 1 学年のチャプター 2 における CAN-DO リストの例である。表 2 は、同じく第 1 学年の学年末として設定されたリストである。

表 1 : CAN-DO リスト（第 1 学年 チャプター 2）

聞くこと	家族や友達の紹介、曜日や時刻、後者の案内などを聞いて、メモをとるなどしてその内容を正確に理解することができる。
読むこと	家族や友達、あこがれの人に関する平易な英語で書かれた紹介文や対話文を読み、イラストや写真を参考にしながら、概要を理解することができる。
話すこと 〔やりとり〕	家族や友達、あこがれの人を紹介し合い、簡単な英語でその人について質問したり答えたりすることができる。
話すこと 〔発表〕	家族や友達、あこがれの人について、文のつながりに注意したり自分の気持ちを付け加えたりして、聞き手に分かりやすく伝えることができる。
書くこと	家族や友達、あこがれの人について、自分の気持ちを付け加えて、5 文程度で書くことができる。

表 2 : 学年末の CAN-DO リスト（第 1 学年）

聞くこと	聞き取りの観点が与えられ、2 度繰り返しられれば、身近な英語や紹介文を聞いて、その内容を理解することができる。
読むこと	読み取りの観点が与えられれば、100～200 語程度の身近な話題についての紹介文、簡単な説明文、短い物語文を読み、書き手の意向や概要を理解することができる。ま

	た、自分の感想をもつことができる。
話すこと 〔やりとり〕	身近な話題について簡単な英語で質問したり答えたりすることができる。
話すこと 〔発表〕	身近な話題について、話す原稿をあらかじめ作成していれば、写真や実物を用いながら、原稿を見ずに、10 文程度の英語でスピーチをすることができる。
書くこと	モデル文を参考にすれば、自分や身近な人物について、8～10 文以上のまとまりのある英語で紹介文や説明文を書くことができる。

CAN-DO リストを設定したことにより、各単元において身に付けさせたい力を明らかにすることができた。教員にとっては、指導の目標や方法、評価への考え方が明確になり、単元を「逆引き設計」（西岡，2016）により捉えることができた。つまり、単元の終末に達成できる成果から遡って授業計画を構想することは、指導と評価の一体化が図られやすいと考えられる。学習者にとっては、CAN-DO リストにより身に付けるべき力を明確に示したことで学習意欲が向上したことが、授業時の観察やワークシートへの記述により確認されている。また、授業の振り返り活動時には、「次は〇〇ができるようになりたい」という主体的で明確な目標を設定できる生徒が見受けられるようになり、自律的学習に必要な態度や姿勢を育成することにもつながっている。

文部科学省（2016）の調査によると、「CAN-DO リスト」の形で学習到達目標を設定した公立中学校（中等教育学校の前期課程を含む）の約 43%が、学習到達目標の達成状況を把握している。この把握状況は決して十分であるとは言えない。指導と評価の一体化を適正に行うためにも、質的及び量的データを積極的に集めて達成状況を把握することに努めるとともに、リストの記述内容の見直しも学年末などに適宜行うことが必要である。

3.2 問答ゲーム（6W1H）と話型の導入

論理的思考力を高めるため、愛媛大学教育学部附属中学校全体の取組として、日本語での問答ゲームを週 1 回の頻度で行っている。生徒は二人一組のペアになり、テーマについて一方の生徒が話した後に、もう一方の生徒が情報を整理するための 6W1H を意識した質問を繰り返し行っていく活動である。中学校では、「主語・目的語を入れて整った文で話すこと」、「理由や意見をすり替えないこと」、「ナ

ンバリングを使って話すこと（だらだらと話さない）」などのルールが課せられている。図1は、問答ゲームの概念図である。6W1Hとは、When（いつ）、Where（どこ）、Who（だれ）、What（なに）、Why（なぜ）、What for（何のため）、how（どんな）のことである。生徒が話した内容について、これらの情報が不足する場合に質疑応答を続けていくのである。これらの質問を使うことによって、事実を問う、理由・目的を問う、状況を問う型を身に付けることができ、意識的学習の繰り返しの結果として論理的思考力と表現力が育成されると考えられる。

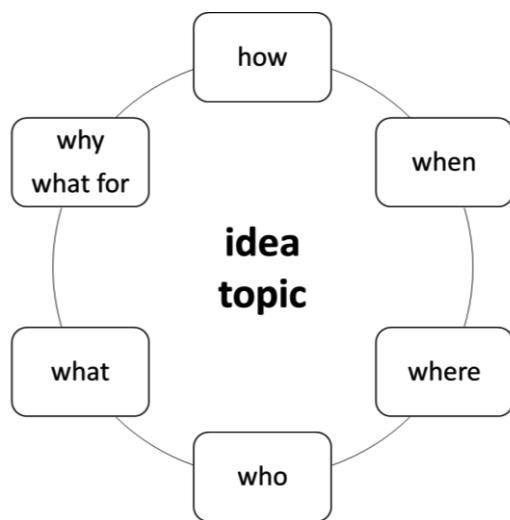


図1. 問答ゲームの概念図

三森（2013, pp. 29-30）は、日本語での問答ゲームのトレーニング効果として次の5つを紹介している。これらから、トレーニングの繰り返しが日本語と英語の言語の違いを超えて、論理的な対話スキルの獲得に役立つことが分かる。

- 型を意識して意見が言えるようになる。
- 理由が自然に出てくるようになる。
- ルールを意識して意見を組み立てられるようになる。
- 畳みかけられても冷静に答えられるようになる。つまり、精神面が鍛えられる。
- 「問答ゲーム」の型は、そのまま意見文の型なので、型が身に付くと、意見文が書けるようになる。また、その型はそのまま英語の口語表現、文章表現（パラグラフ/Paragraph）に通じるため、英語との連携が楽になる。

英語の授業では、そのゲームの方法を取り入れ、相手に自分の意見を伝えるときは主語と動詞が整った英文を使

うことという形式の指導、相手と対話するときには6W1Hを意識して論理的な内容を心がけることを求める指導を行った。単なるスピーチや説明の一方の情報伝達に終わることなく、質問を介して互いに意味のやりとりが積極にできる能力や態度を身に付けさせることを目指した。代表的な言語活動の例として、1年生では他己紹介をした後にその内容について質問させる活動、2年生では旅行の予定を発表し、その内容について質疑応答する活動、3年生ではテーマについて意見交換させる活動を行い、論理的思考力と表現力が向上するよう実践を積み重ねた。このような、生徒同士がメッセージの授受や質疑応答を通して、理解できないことを理解できるようにする行為は意味交渉と呼ばれており、第二言語習得を促すうえで重要な役割を果たしていると考えられている（Gass, 2003）。

生徒が英語での問答ゲームに取り組みやすくするため「話型」を取り入れた。話型は国語科の指導において小学校から行われているものであり、話し合い学習を進め、論理的に思考し表現するための手助けとなるもので、特定の活動に必要とされる典型的な文型などを提示する指導が多く見られる。話型を活用したコミュニケーション活動をうまく進めるためには、まず、生徒が話そうと思った内容に合致するような話型の種類を豊富に準備すること、シンプルな語句が使用されるなど実際のコミュニケーションの場で使いやすくなっていること、さらには生徒が以前の学習内容などを利用して表現を切り貼りして新しい型を作り出す用法基盤的統語操作（Tomasello, 2003）が可能になっていることなどが必要であると考えられる。型を使って話し始めることは、話し手または聞き手にとってもその発言内容の伝達意図を把握しやすいと言える。

ここでは中学校2年生での「旅行の計画を立てよう」というプロジェクト学習の実践で活用した話型を用いた指導例を紹介する。本実践は、「友だちの海外旅行の計画を聞いて、感想を言ったり質問したりできる」という到達目標が設定されて5時間の指導計画で構成された。「友だちのスピーチについて良かった点や改善点を伝えるときの話型」と「感想を述べたり質問をしたりするときの話型」の2種類を作成した。そのなかでも、図2「感想を述べたり質問をしたりするときの話型」（愛媛大学教育学部附属中学校、2017, p. 204）は6W1Hを意識して作成したものである。該当学年において前年度に実施したスピーキング

のパフォーマンス・テストでは、友だちのスピーチの後で質問することに不安を感じていた生徒が多くいたため、本年度は問答ゲームでの6W1Hを意識させて質問できるように指導を行った。

また、帯学習として毎時間2名の生徒がそれぞれ30秒ずつスピーチを行い、その後、6W1Hを意識した質疑応答を通して対話を続ける活動を行った。論理的に思考し表現させるため、まずはその型をしっかりと身に付けさせることが大切であり、話型を手がかりにしながら、自分の気持ちや考えを表現できるように指導を行った。何度も同じような表現を使う練習を通して話すための型が身に付けば、そこから自由に表現を付け加えたり編集できたりすることができる生徒の育成を目指した取組である。

[Comments & Questions for speakers]

～スピーチの内容に対する感想を伝えるときの表現例～

<p>① Your speech was</p>	<p>wonderful. good. great. nice. fantastic. amazing.</p>	<p>まず、①を伝えよう。それから②や③のよう なスピーチの内容 に対する感想を伝えよう。</p>
--------------------------	--	---

② I want to [eat a hamburger, too].
～したい

③ I think that [the Eiffel tower is beautiful].

～スピーチに対する質問をするときの表現例～

<p>【What(何)】</p> <p>① What kind of (cheese) do you like? ② What flavor will you eat? ③ What else will you buy? ④ What will you buy for your family? ⑤ What do they speak in the country?</p> <p>【Who(だれ)】</p> <p>① Who are you going to go with? ② Who is your favorite player?</p> <p>【When(いつ)】</p> <p>① When will you go there?</p> <p>【Where(どこ)】</p> <p>① Where is ()?</p>	<p>【Why(なぜ)】</p> <p>① Why will you go there?</p> <p>【How(どのように)】</p> <p>① How many sausages will you eat? ② How much will you bring? ③ How much is ()? ④ How will you go there? ⑤ How long will you stay in ()?</p> <p>【What ~ for?(何のために)】</p> <p>① What will you go there for?</p> <p>【その他】</p> <p>① Are you going to travel by yourself? ② Did you go there before? ③ Do you like ()?</p>
--	---

図2. 感想を述べたり質問をしたりするときの話型ワークシート例 (愛媛大学附属中学校、2017, p. 204)

問答ゲームと話型を合わせて指導した結果、質問し、理由や根拠を含めて意見を述べるなど表現の型の定着や流暢さに変化が見られるようになってきている。パフォーマンス・テスト後の生徒による自己評価(2年生1クラス39名の調査)では、ほぼすべての生徒がスピーチの内容に対する質問や感想を述べることができたことと捉えている。これは担当教員が行ったルーブリック評価とも対応する結果

であった。また、生徒の意見からは、「与えられていた英語表現から派生して、自分で考えた表現を使って、感想を伝えることができた」、「僕は英語でコメントを伝えたり質問したりするのが苦手だった。でも、今回プリント(話型)を見ながら言うのととても楽しかった」、などの肯定的な態度を見ることができた。しかしながら、教員による観察によると、生徒の多くは与えられた話型のみを使用して表現していたのが実情であり、自由に使える語彙力の程度、文のつながりや構成などに課題が見られた。

英語による問答ゲームの工夫と話型の徹底的な練習を繰り返すことは、学習者が特定の言語の型を含むインプットとアウトプットに触れる頻度を高めることになり、定型表現を中心とした知識を短期記憶から長期記憶に移していくことにつながることを期待される。長期記憶に貯蔵された知識は手続きの知識として、学習者が必要に応じて自動的にアクセスすることのできる自由に使える知識である。つまり、学習者が表現に必要な英文の型を自由に使えるということは、その分のワーキングメモリへの負荷が低くなり、学習者がすでに知っている語彙や語句表現の知識を付け加えたり、入れ替えたり、新たに作り出したりという操作がより容易にできる可能性が高まる。同時に、言語は単語よりも大きな単位で学ばれる面があり(Ellis, 2003)、多種多様で大きな言語チャンク、予測可能な定型文などの言語パターンが長期記憶に貯蔵されていることは、発話の流暢さにも影響を与えると考えられる。問答ゲームと話型の繰り返しがどのように生徒の英語使用を変化させていくか、英語の形式(型)と意味のつながり、形式と形式のつながりの構築などについて丁寧な実践と観察が求められる。

3.3 パフォーマンス課題の実施

生徒のコミュニケーション能力育成を目標として、教室では様々な実践が行われている。それらの実践が生徒の能力を伸ばしているかを確かめる手立てとして、教員による観察と定期テストなど紙媒体での確認が主に行われてきた。「読むこと」と「聞くこと」については、実施可能性が高いこともあり、授業中または定期テストなどで達成度を見られることが多い。しかしながら、英語の4技能の中でも特に「話すこと」については紙の上でパフォーマンスを測ることは妥当性が低いのは明白である。「話すこと」

のパフォーマンスは、生徒に実際に何らかのタスクを行わせることで到達目標の達成度を見ていくべきである。「書くこと」については、従来から短い文を書かせるなど定期テスト等にも課せられている。しかし、学習指導要領に示されている、「聞いたり読んだりしたことについてメモをとったり、感想、賛否やその理由を書いたりすること」、「身近な場面における出来事や体験したことなどについて、自分の考えや気持ちなどを書くこと」などの言語活動に沿った評価は、複数の技能が統合されるものであり実施にかなり時間がかかるものと思われ、定期テストだけでは不十分であると考えられる。

文部科学省（2017）の平成 27 年度公立中学校・中等教育学校（前期課程）における英語教育実施状況調査によると、「話すこと」「書くこと」のパフォーマンス・テストはすでに全国の 90%以上の学校で実施されていることが分かる。同調査ではスピーキング・テストの種類として、スピーチ、インタビュー（面接）、プレゼンテーション、ディスカッション、ディベートを示している。「書くこと」はライティング・テスト（エッセイ等）と示され、実施回数のカウントには定期テストでの出題を含むとしている。この調査から、全国の中学校においては少なくとも「話すこと」「書くこと」についてはパフォーマンス課題が必要であると認識され、実際に何らかの形で実施されていることが分かる。

愛媛大学教育学部附属中学校においても同様に、各学年とも年度内に複数回のパフォーマンス・テストを実施し、生徒の能力を実際のコミュニケーション活動から捉えていく取組を進めている。これは評価の妥当性を高めるとともに、テストをすることによる生徒の英語学習への波及効果を期待するものである。つまり、生徒は授業で行われる言語活動は必ず正当に評価されるものと分かると、日頃の言語活動に力を入れて学習することが期待される。

表 3 は、昨年度実施されたパフォーマンス課題の例である。それぞれの課題と実施月の後に示す【スピーチ】などの語は上記の英語教育実施状況調査の分類と対応するものである。これらの課題のなかには、テストが行われるまでに発表原稿を準備して発音練習を何度も繰り返す学習段階を含むものがある。しかしながら、これらの課題はあらかじめ覚えてきたことを再生するだけでなく、ある程度の即興性を備えていることが分かる。つまり、図 3 に示

すように、生徒は準備段階でスピーチやプレゼンテーションなどの発表原稿を作成し、何度も練習し、記憶することを経て、パフォーマンス 1 の段階へと移る。この段階では、練習し記憶したスピーチやプレゼンテーションなどの再生が行われる。続くパフォーマンス 2 では、発表を教室で聞いていた生徒からの質疑が行われる。生徒は問答ゲームにより、6W1H を意識した英語での質疑応答に慣れ親しんでおり、この質疑応答の部分は即興的な意見の交換が行われ、意味のあるやりとりが行われていると言える。記憶再生の部分に加えて、即興のコミュニケーション部分の評価を含んでいることが特徴的である。

表 3：学年別パフォーマンス課題例

1 年生	
1 学期	自己紹介をし合い、簡単な英語でその内容について質問したり答えたりすることができる。(7月) 【スピーチ】
2 学期	家族や友達、あこがれの人などを写真で紹介し合い、簡単な英語でその人について質問したり答えたりすることができる。(11月) 【プレゼンテーション】
3 学期	好きな物や大切な物について、コミュニケーションストラテジーを用いて、会話を続けることができる。(2月)
2 年生	
1 学期	海外旅行の計画に関するスピーチについて、表現集を参考にしながら、簡単な英語を用いて感想を述べたり質疑応答したりすることができる。(7月) 【スピーチ】
2 学期	将来の夢に関するスピーチについて、簡単な英語を用いて感想を述べたり質疑応答したりすることができる。(11月) 【スピーチ】
3 学期	日本の観光地について、観光パンフレットを基に発表し合い、感想を言ったり質問したりすることができる。(2月) 【プレゼンテーション】
3 年生	
1 学期	日本の伝統的な物について簡単な英語を用いて ALT に紹介することができる。(6月) 【プレゼンテーション】
2 学期	テーマについて意見交換しよう。ALT とコミュニケーションストラテジーを用いて会話をつなげることができる。(9月) 【ディスカッション】
3 学期	尊敬する人物について、自分との関わりをふまえて 10 文以上のまとまりのある英文を書くことができる。(2月) 【エッセイ】

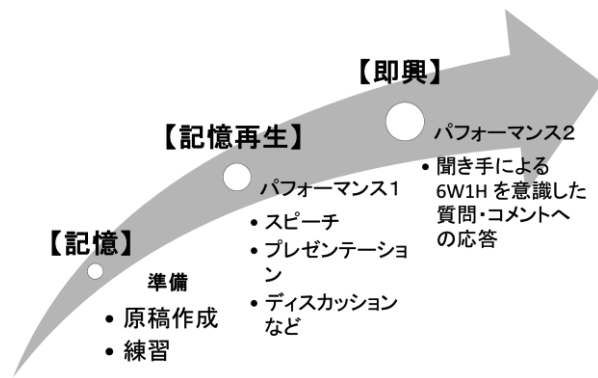


図3. パフォーマンス課題のプロセス

パフォーマンス課題の評価については、CAN-DO リストの能力記述文に応じてルーブリックを作成することによって、生徒にも課題のポイントを明示することができている。また、評価の客観性を高めることができ、評価の実施可能性を高めることができた。授業者にとっては、生徒のパフォーマンスの様子や達成度を見て、ルーブリックの内容を見直すことを通して、生徒にどのような力を身に付けさせたいのかがより明確になった。つまり、逆向き設計での授業づくりを意識することができるようになり、明確な達成目標と指導方法を準備して授業を構想できるようになったと言える。

生徒にとって、パフォーマンス・テストにより評価されることの効果は大きいことが生徒の振り返りに示されている。例えば、1年生での他者を紹介するパフォーマンス課題後の代表的なコメントを紹介する。アンケート調査では、79名のうち71名(89.9%)の生徒がパフォーマンス・テストを好きであると回答している。

- みんなが6W1Hを使って詳しく説明ができるようになったので、逆に質問することが少なくなった。
- Quick Q & Aを繰り返すことにより、1文付け足して説明するのが容易になったし、当たり前のことになった。
- 表現集を見て言うと、相手の顔をいつもは見られないので、なくても言えるようになりたい。
- 自然なやりとりの意味が分かってきた。自分が相手に質問をして答えが返ってきたとき、また聞きたいことがあるれば聞いてみる。他の人が付け加えてまた質問をする。こんなやりとりができるようになりたい。

2年生では、海外旅行の計画を話す課題の後にパフォーマンス課題についての感想を次の通り述べている。話型の練習は生徒が表現したいことを下支えしていることが読

み取ることができる。

- 与えられていた英語表現から派生して自分で考えた表現を使って感想を伝えることができた。
- 自分がやりたいと思っていた、スラスラ英語を話すということがしっかりできた。
- 僕は英語でコメントを伝えたり質問をしたりするのが苦手だった。でも、話型のプリントを見ながら言うとても楽しかった。(愛媛大学教育学部附属中学校, 2017, p. 208)

3年生は、テーマについて意見交換を行うパフォーマンス課題を実施している。あるテーマについての自分の意見を表現した後に他者の意見を聞き、さらに意見の理由や根拠を述べるディスカッションであり、即興性が求められる課題である。活動後の生徒の以下の感想は、英語を使うことの楽しさを伺わせている。

- 今まで習ってきた文法を駆使して英文を考えることが楽しかった。また、他の班の意見を聞くことが新たな視点を身に付けることができた。(愛媛大学教育学部附属中学校, 2017, p. 215)

3.4 主体的・対話的で深い学び —協同学習の実施—

中央教育審議会(2016)は、外国語の学習・指導の指導充実や教育環境の充実等の中で、次期学習指導要領のキーワードである「主体的・対話的で深い学び」の実現について、「主体的な学び」の視点、「対話的な学び」の視点、「深い学び」の視点について解説を行っている。ここでは2番目の「対話的な学び」(p. 200)を引用する。

(「対話的な学び」の視点)

- ・「対話的な学び」の過程においては、他者を尊重した対話的な学びの中で、社会や世界との関わりを通じて情報や考えなどを伝え合う言語活動の改善・充実を図ることが重要である。このため、言語の果たす役割として他者とのコミュニケーション(対話や議論等)の基盤を形成する観点を資質・能力全体を貫く軸として重視しつつ、コミュニケーションを行う目的・場面・状況に応じて、他者を尊重しながら対話が図られるような言語活動を行う学習場面を計画的に設けることなどが考えられる。

このようなアクティブ・ラーニングの視点を取り入れたペア学習やグループ学習は協同学習として捉えられ、多くの教室で行われているところである。Johnson, Johnson & Holubec(2002)は協同学習の要素を5つ(肯定的相互依存、促進的相互交流、個人の責任、集団スキルの促進、活動の評価)を説明している。これらの要素は、これまでに

述べた中学校のパフォーマンス課題への取組にも取り入れられている。それらは、ただ単にペアを組む、グループになって学習をするという表面的なものではなく、生徒一人一人にグループ内での役割と責任などを明確に示した協同学習が行われているのである。それぞれの学年では、各パフォーマンス課題において、生徒をよく観察し、生徒の発達段階を踏まえ、それぞれの生徒がグループ内で果たす役割を設定して実施している。

1年生では、家族や友達、あこがれの人などを写真で紹介し合い、その人について質疑応答するパフォーマンス課題を設定している。スピーチを行う前には話す内容を書いてまとめていく学習段階を設け、グループでそれぞれの英文を推敲するようにしている。グループ内で論理的な内容構成、英語表現の正しさや適切さなどを検討し、その後、グループ内発表、自己評価・相互評価を行う一連の流れで学習は進められる。パフォーマンス・テストは、スピーチを発表するグループと質問や意見を出すグループに分けて、役割をローテーションして実施している。生徒の振り返りでは、自分が果たした役割の気づきに加えて、グループ学習にしたことにより客観的に自分の英語表現を見ること、グループの他のメンバーからの学びなどが見える。

2年生では、友だちの海外旅行の計画を聞いて、感想を言ったり質問したりする課題に取り組んでいる。この活動においてもグループ学習が取り入れられている。各グループの中で旅行の計画についてのやりとりを行うが、話し合いの司会役、質問役などを決めて活動を進めている。また、それぞれのグループでは相互評価を通してそれぞれの表現力を高めることができている。生徒の振り返りからは、自分だけでは達成できなかったことが友人の積極的な指摘により達成できたことや、他の生徒のパフォーマンスからスピーチの強弱の付け方を学ぶことができたことが挙げられている。

3年生では、設定されたテーマ（例えば、Which do you like better, reading or playing?）について意見交換を行うディスカッション型のパフォーマンス課題が行われた。本課題においては、グループのだれもが意見交換に参加できるようにするため、writer 役の生徒が中心となりテーマについての意見を英語で作成し、speaker 役の生徒が中心となり発表活動を行っている。さらに、listener 役の生徒は相手の意見を聞いてグループでその内容を共有

し、judge 役の生徒は他のグループの評価を担当するなど、グループのメンバーそれぞれが役割を担い課題を推敲するための責任を果たしている。他の学年での取組と同様に、生徒は自分たちのパフォーマンスを自己評価・相互評価をして、次の学びにつなげるための主体的な学びを実現している。本課題を終えた生徒は、学習した文法を使って英文を考えることに楽しさを感じたり、他のグループの意見を聞くことによって新たな視点を身に付けることができたりしていると述べている。また、ディスカッションの最中に臨機応変に対応するための語彙力と英語力が学習課題になることに気が付いている。

これら各学年の取組は次期学習指導要領が求める「主体的・対話的で深い学び」を実現していると考えられる。まず、「主体的な学び」の視点としては、ここに紹介したパフォーマンス課題に向けた学習は、コミュニケーションを行う目的などが明確にされ、学習の見通しや振り返りの場面が設けられていることである。生徒は自分の意見や考えを表現し、学習の振り返り活動を行って自己評価・相互評価を行い、次の学習につなげようとしている。「対話的な学び」の視点として、協同学習の取組が示す通り、他の生徒の意見や考えを尊重しながら対話が図られる言語活動が行われている。さらに、「深い学び」については学習した英語の知識を実際のコミュニケーションで運用し、自分の考えや意見などを表現するパフォーマンス課題を行っている。しかも、その一部には即興性が高いやりとりが含まれており、思考力・判断力・表現力が育成されている。また、生徒の振り返りからは次に続く学習への動機付けも見られることから、「深い学び」を実現していると考えられる。

4. まとめと課題

附属中学校では「持続可能な社会を支える資質・能力の育成～論理的に考え、表現する学び合いを通して～」という研究主題の下、初年度の成果として3学年分の「CAN-DO リスト」の形での学習到達目標を設定することができた。ちょうど教科用図書採択の年度であったため、これから適宜見直しを加えながら次の採択まで実践を続けることができる。生徒に身に付けさせたい力を能力記述文で表現することにより、目標がより明確化し、授業の方法も改善することができたとと言える。生徒にとっても「何をどのよう

に学ぶか」、「各レッスンの学習の後に、どのようなことが英語を使ってできるようになるか」などの学習の内容と過程が明らかになっていることが望ましい。CAN-DO リストは到達目標を把握し、授業改善を促す一助として、PDCA サイクルを意識しながらさらに活用されることが期待される。

問答ゲームと話型の導入により、生徒は論理的に考える思考方法と表現法を学びつつある。特に全校体制で行っている日本語での問答ゲームの取組を英語の授業に取り入れることはよいアイデアである。6W1H を意識して論理的に思考し表現することは英語においても求められる言語技術である。三森 (2013) が指摘するように、問答ゲームは英語の口語表現、文章表現に通じるため、英語との連携がますます考えられるべきであろう。生徒は「何を、どのように」話せばよいのかという考え方を得ることができただけでなく、何度も話す練習をすることで、論理的に話すことが身に付く生徒も出てきたようである。

問答ゲームに加えて、話型を準備することは生徒により英語を使いやすい状況を作っていると考えられる。国語の学習や小学校の教室でよく見られるような汎用的な話型も必要であるし、ある特定のタスクの達成を手助けするような話型も必要である。生徒の発達段階や学習内容に応じて、多種多様な話型の導入が求められる。また、生徒による言語活動を充実させることを考えるとき、場合によっては生徒自身がもとある型から別の型へと編集できるような柔軟な指導も必要かもしれない。型は何度も繰り返してインプットに含まれたりアウトプットで使われたりしないと身に付かないはずである。型を身に付けた上での豊かな自己表現が実現されるような指導の継続が望まれる。

定期的に行われるパフォーマンス・テストの実施は、指導と評価の一体化を図ることができた。学習した英語の知識を実際のコミュニケーションの場面で活用できるかを見るためのテストは、実際のパフォーマンスで見ようとするのが妥当である。附属中学校で行われた実践は、協同学習の要素を持ち合わせ、すべての生徒に役割があり、それぞれの役割を果たす中で課題が遂行されている。次期学習指導要領を踏まえると、今後ますます求められるのは即興でコミュニケーションできる力である。パフォーマンス・テストの中での即興で英語を使う部分の目標の向上や内容の高まりが期待される。また、自己評価・相互評価から

生徒が学びを振り返り次の学びに向かいやすくするため、ポートフォリオ評価などの充実も課題の一つとして考えられる。

その他の2年次への研究課題としては、教科書の本文を十分に活用した「論理的思考力と表現力の育成」のためのインタラクティブな指導方法の工夫である。英語での問答ゲームや話型で育成した力を主たる教材である教科書の指導に生かしたい。例えば、教科書本文を理解するための発問の工夫が挙げられる。6W1H の問答ゲームを経験している生徒には、自分たち自身で互いに発問を作り出すことができるかもしれない。また、質問の応答に加えて、本文と関連する自分の経験や感想なども付け加えて話すような学習が可能になると、読みが深くなりコミュニケーションの内容もより実生活に近づくと考えられる。

また、教育再生実行会議第七次提言などでは、生徒の学びを質・量の両面から向上させるため、教科書への ICT の在り方について検討を求めている。附属中学校ではデジタル教科書の活用は授業を効率的に進め、言語活動を豊かにするための時間を多くとることができ、支援ツールとして有効であることが実践により確認されている。今後、さらなる使い方の拡充と工夫が期待される場所である。

参考文献

- 愛媛大学教育学部附属中学校 (2017). 『2016 愛媛大学教育学部附属中学校研究紀要 第 69 号』松山：愛媛大学教育学部附属中学校
- 三森ゆりか (2013). 『大学生・社会人のための言語技術トレーニング』東京：大修館書店
- 中央教育審議会 (2016). 「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の 学習指導要領等の改善及び必要な方策等について (答申)」(http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/_icsFiles/afieldfile/2017/01/10/1380902_0.pdf)
- 西岡加名恵 (2016). 『教科と総合学習のカリキュラム設計』東京：図書文化社
- 文部科学省 (2011). 「国際共通語としての英語力向上のための5つの提言と具体的施策～英語を学ぶ意欲と使う機会の充実を通じた確かなコミュニケーション能力の育成に向けて～」(http://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/toushin/_icsFiles/afieldfile/2011)

/07/13/1308401_1.pdf)

文部科学省 (2016). 「平成27年度 公立中学校・中等教育学校 (前期課程) における英語教育実施状況調査の結果について」 http://www.mext.go.jp/a_menu/kokusai/gaikokugo/1369258.htm

Ellis, N. C. (2003). Constructions, chunking, and connectionism: The emergence of second language structure. In C. J. Doughty & M. Long (Eds.), *The handbook of second language acquisition* (pp. 63-103). Malden, MA: Blackwell.

Gass, S. (2003). Input and interaction. In C. J. Doughty & M. Long (Eds.), *The handbook of second language acquisition* (pp. 224-255). Malden, MA: Blackwell.

Johnson, D. W., Johnson, R. T. & Holubec, E. J. (2002). *Circles of learning: Cooperation in the classroom (5th. edition)*. Edina, MN: Interaction Book Company.
(石田裕久・梅原巳代子訳 2010 (改訂新版) 学習の輪—学び合いの協同教育入門— 二瓶社)

Tomasello, M. (2003). *Constructing a language: A usage-based theory of language acquisition*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

資料 1. 平成28年度 愛媛大学教育学部附属中学校 英語科 CAN-DOリスト

学年	セクション	話すこと(対話)	話すこと(発表)	書くこと	聞くこと	読むこと
1年	Pre-Lesson			音と文字のつながりに注意して、アルファベットを正しく書くことができる。	小学校の外国語活動で慣れ親しんだ身近な英単語や会話の内容を聞いて、その内容を理解することができる。	アルファベットを見て識別し、正しく発音できる。 身近で具体的な事物を表す単語の意味を正しく理解することができる。
	Let's Start				アルファベットや身の周りの英語などを聞いて、どの文字か、何を指すのかを理解することができる。	
	Chapter 1	自己紹介をし合い、簡単な英語でその内容について質問したり答えたりすることができる。	自分のことについて基本的な強勢や発音、イントネーションに注意して、聞き手に伝わるように話すことができる。	自分のことについて、簡単な英語を用いて、4文程度で書くことができる。	相手の自己紹介や数字を聞いて、その内容やどの数字を指すのかを理解することができる。	自分のことに関して平易な英語で書かれた紹介文や対話文を読み、イラストや写真を参考にしながら、その概要を理解することができる。
	Chapter 2	家族や友達、あこがれの人などを紹介し合い、簡単な英語でその人について質問したり答えたりすることができる。	家族や友達、あこがれの人について、文のつながりに注意したり自分の気持ちを付け加えたりして、聞き手に分かりやすく伝えることができる。	家族や友達、あこがれの人について、自分の気持ちを付け加えて、5文程度で書くことができる。	家族や友達、あこがれの人や時刻、校舎の案内などを聞いて、メモをとるなどしてその内容を理解することができる。	家族や友達、あこがれの人に関する平易な英語で書かれた紹介文や対話文を読み、イラストや写真を参考にしながら、概要を理解することができる。
	Chapter 3	ファーストフード店で、基本的な表現を用いて商品を購入するまでのやりとりができる。 ある写真について、簡単な英語で質問したり答えたりすることができる。	ある写真について、5W1Hの内容を用いて、聞き手に分かりやすく伝えることができる。	ある写真について、5W1Hの内容を用いて、8文程度で書くことができる。	ファーストフード店でのやりとりや写真についての説明文を聞いて、具体的な内容を理解することができる。	伝統文化や食文化に関する対話文を読み、異文化や人の見方や考え方の違いを理解することができる。 130 語程度の説明文を読み、内容を正しく理解することができる。
	Chapter 4	好きな物や大切な物について、コミュニケーションストラテジーを用いて、会話を続けることができる。	自分の好きな物や大切な物について、文の構成や内容に注意して、聞き手が惹きつけられるように話すことができる。	自分の好きな物や大切な物について、文の構成や内容に注意して、8~10 文程度で書くことができる。	過去の出来事や自分の好きな物・大切な物についてのスピーチを聞いて、その内容を理解することができる。	自然や動物に関するまとまりのある英文を読み、その概要を理解することができる。 200 語程度の物語文を読み、その概要を捉え、登場人物の心情について理解することができる。
学年末	身近な話題について簡単な英語で質問したり答えたりすることができる。	身近な話題について、話す原稿をあらかじめ作成していれば、写真や実物を用いながら、原稿を見ずに、10 文程度の英語でスピーチをすることができる。	モデル文を参考にすれば、自分や身近な人物について、8~10 文以上のまとまりのある英語で紹介文や説明文を書くことができる。	聞き取りの観点を与えられ、2度繰り返されれば、身近な英語や紹介文を聞いて、その内容を理解することができる。	読み取りの観点を与えられれば、100~200 語程度の身近な話題についての紹介文、簡単な説明文、短い物語文を読み、書き手の意向や概要を理解することができる。また、自分の感想をもつことができる。	
2年	Chapter 1	過去の出来事について、簡単な英語を用いて、質問したり答えたりすることができる。	過去のある日の出来事について、感想も含めて短いスピーチをすることができる。	過去の出来事について、自分の感想を述べる簡単な表現を用いて、10 文程度の英語で日記を書くことができる。	過去の出来事を聞いて、その内容を理解することができる。	日本の国技やジェスチャーに関する文章や対話文を読み、概要を理解することができる。
	Chapter 2	海外旅行の計画に関するスピーチについて、表現集を参考にしながら、簡単な英語を用いて感想を述べたり質疑応答したりすることができる。	海外旅行の計画について、理由なども述べながらスピーチすることができる。	海外旅行の計画について、理由などを述べる表現を用いて、10 文程度のまとまりのある英文で書くことができる。	様々な生活場面でのやりとりを聞いて、その内容を理解することができる。	海外旅行での対話や言語に関する文章を読み、書き手の意見や要点を理解することができる。 290 語程度の「国際コミュニケーションのための英語」に関する文章を読み、内容を正しく理解することができる。
	Chapter 3	将来の夢に関するスピーチについて、簡単な英語を用いて感想を述べたり質疑応答したりすることができる。	将来の夢について、文と文のつながりを意識しながら相手に伝わるようにスピーチをすることができる。	将来の夢について、自分の気持ちや理由を述べる表現を用いて、10 文程度のまとまりのある英文で書くことができる。	理由を尋ねたり答えたりするやりとりを聞いて、その内容を理解することができる。	将来の夢や3Rに関する対話や文章を読み、登場人物の気持ちや要点を理解することができる。 280 語程度の物語文を読み、時系列を表す語句を読み取るとともに、登場人物の人間関係や心情を理解することができる。

	Chapter 4	自分の大切にしているものに関するスピーチについて、簡単な英語を用いて感想を述べたり、質疑応答したりすることができる。	自分の大切にしているものについて、聞き手に特徴や魅力が伝わるようにスピーチをすることができる。	自分の大切にしているものについて、自分の気持ちや考えを述べる表現を用いて12～13文程度のまとまりのある英文で書くことができる。	世界遺産や日本文化についての紹介文を聞いて、その内容を理解することができる。	世界遺産や日本のマンガ・アニメ・映画に関する対話や文章を読み、日本文化や異文化への理解を深めることができる。 360語程度の伝記の概要を把握しながら読み取り、自分の意見をもつことができる。
	学年末	身近な話題について、簡単な英語で感想を述べたり質疑応答したりすることができる。	身近な話題について、写真や図などを用いながら、まとまった内容で聞き手に分かりやすく12～13文程度の簡単な英語でスピーチをすることができる。	身近な話題について、文章構成の例を参考にすれば、12～13文程度のまとまりのある英文を書くことができる。	聞き取りの観点が与えられ、2度繰り返されれば、身近な話題や紹介文について、まとまった内容を聞いて理解することができる。	読み取りの観点が与えられれば、300～350語程度のまとまりのある文章を読み、概要を理解することができる。また、自分の意見をもつことができる。
3年	Chapter 1	日本の伝統文化についてのスピーチを聞いて、感想を述べたり、質疑応答をしたりすることができる。	日本の伝統文化について、聞き手に特徴や魅力が伝わるようにスピーチをすることができる。	日本の伝統文化について、文章の構成を意識して12～13文程度のまとまりのある英文を書くことができる。	日本の伝統文化の紹介を聞いて、その内容を理解することができる。	修学旅行のレポートやそれに関する対話を読み、内容を正しく理解することができる。
	Chapter 2	買い物の場面において、基本的な表現を用いて、やりとりができる。ALTとコミュニケーションストラテジーを用いて会話をつなげることができる。	ALTとコミュニケーションストラテジーを用いてインタビューした結果を報告することができる。	ALTにインタビューした内容をもとに、文章の構成を意識して12～13文程度のまとまりのある英文を書くことができる。	完了したこと、経験したこと、継続していることに関する内容を聞いて理解することができる。	中学校の部活生活に関する文章を読んで登場人物の心情を理解したり、異文化体験に関するEメールを読んで見方や考え方の違いについて理解したりすることができる。 350語程度の環境問題に関する説明文の要点を捉え、感想をもつことができる。
	Chapter 3	電話の場面において、基本的な表現を用いて、やりとりができる。尊敬する人に関するスピーチに対して、感想を述べたり質疑応答をしたりすることができる。	尊敬する人について、その人の魅力や自分の考えが伝わるようにスピーチをすることができる。	尊敬する人物について、自分との関わりをふまえて12～13文程度のまとまりのある英文を書くことができる。	世界で活躍する人の説明を聞いて、その内容を理解することができる。	国際協力、世界の問題、「ことば」に関するスピーチ文などを読み、要点や情報を正確に理解することができる。
	Chapter 4	道案内の場面において、基本的な表現を用いて、やりとりができる。与えられたテーマについて、意見交換ができる。	与えられたテーマについて、理由や根拠を明確にして、自分の意見を相手に分かりやすく伝えることができる。	自分の人生について、情報や自分の希望や考えが読む人に正しく伝わるよう、文章の構成を意識して15文程度の英文を書くことができる。	議論での話し手の主張を聞いて、その内容を理解することができる。	アンネ・フランクの日記を読んで、時系列で事実を読み取ったり、彼女の心情について考えたりできる。 550語程度の物語を読み、登場人物の行動や気持ちを理解することができる。
	学年末	身近な話題について、基本的な表現を用いてやりとりができる。また、与えられたテーマについて基本的な表現を用いてディスカッションをすることができる。	写真や図などを用いながら、身近な話題について、構成を考えて15文程度のまとまりのあるスピーチや説明ができる。また、自分の気持ちや意見を付け加えることができる。	身近な話題について、全体の構成や文と文とのつながり意識して、15文程度のまとまりのある英文を書くことができる。また、自分の意見やその理由なども書くことができる。	身近な話題や興味・関心のある話題に関するまとまりのある話や対話を聞いて、概要や情報の関連性を理解することができる。また、話し手の意図や意見などを理解することができる。	読み取りの観点が与えられれば、500～600語程度の社会的な話題に関する文章を読み、概要や要点、書き手や登場人物の気持ちを理解することができる。また、自分の意見をもつことができる。