

中学校外国語科「読むこと」の指導における「教えない授業」の一提案 — 物語教材の動画作成活動を通して —

井 長 洋

本研究は、中学校外国語（英語）の教科書に掲載されている物語教材の指導における、アクティブ・ラーニング型の授業である「教えない授業」の一手法を提案し、その効果を検証することを目的として行った。本研究では「教えない授業」の一手法として、班で協力して物語の動画を作成する活動を行い、生徒の自由記述、ならびに事後のテストによる他指導法との比較によってその効果を検証した。

自由記述から、英語に関する力や技能について、特に発音やイントネーションといった音声に関わる力や技術が身に付いたと生徒は感じていることがわかった。英語に関する力や技能以外では、ICTを活用する力、考える力、他者と協力する力などが身に付いたと感じていることが分かった。動画作成の取り組みを通して、論理的に考えたり、他者にわかりやすく表現したりするといった汎用的な能力を身につけることが期待できるのではないかと考えられる。

他指導法との比較を、事後テスト得点率の分散分析によって行った結果、「動画作成」と教師による「一斉指導」の間に、有意な得点率の差は見られなかった。「教えない授業」である「動画作成」は教師主体の「一斉指導」と変わらない学習効果が得られることが示唆された。

1. 「教えない授業」とは

平成 29 年に告示された中学校学習指導要領では、「『主体的・対話的で深い学び』の実現に向けた授業改善（アクティブ・ラーニングの視点に立った授業改善）を推進すること」が明記され、教師主導の一方向的な授業形式から、生徒が能動的に学習へ参加する授業形式への転換を求めている。これまで多くの指導者によって、「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた実践例が報告されているが、最も成果を挙げているものの 1 つは、山本(2016¹⁾、2019²⁾が実践する「教えない授業」であろう。「教えない授業」とは、自律的な学習者を育てることを目的として、「アクティブ・ラーニングの手法で行われる、生徒が主体となって行われる授業」(山本, 2016, p.30) のことである。この実践では、主に以下の点の特徴として挙げられる(表 1)。

本研究では、山本(2016, 2019)の実践を参考に、中学校外国語(英語)科の教科書における物語教材の指導において、「教えない授業」をいかに展開していくか、その一例を提案していきたい。

表 1 「教えない授業」の特徴

- ・自律的な学習者を育てることを目的としている
- ・教師の役割は生徒の学びを促すファシリテーターである
- ・生徒たちが学び方を手に入れることを目的としている
- ・生徒自らが選択して学ぶ機会がある
- ・教室での学びをリアルな社会につなげることを目指している
- ・教室を居心地よくするためのルールがある
- ・生徒同士の助け合い・協働がある

※山本(2016, 2019)を元に筆者が作成

2. 物語教材

物語教材は文学教材の一形態であるが、6社の出版社による令和3年度版中学校外国語(英語)教科書では、リーディングのための特別な教材として正課外に置かれ、復習用の読み物という位置づけである。小澤・幡山(2010)³⁾は、「入学試験問題の傾向からは、文学的教材を重視する傾向は見られない」(p.316)ことや、「重要な文法事項を含む課に多くの

時間をかけるために、文学的教材を扱った復習用の読み物の課はできるだけ簡単に済ませたい」(P.317)という思いが指導者にあることなどから、物語教材などの文学的教材が授業においては軽く扱われる傾向にあることを指摘している。また、教科書で扱われている物語教材は、グループ学習や発表などを通して表現力や発信力を高めようとする設問が設定されていないため、指導者にとって扱いにくいものになっていると考えられる。

一方、小澤・幡山(2010)の調査によると、中高英語教員の約8割が英語の授業で文学的教材を扱うことは大切だと考えており、学習者に読む楽しさを与え、登場人物の心情を表す言い回しなど、物語独特の語彙や表現に触れることができる教材として、高い教育的価値があることを認めている。

多くの英語教員がその有用性を認めながら、授業において軽く扱われがちな物語教材の指導において、「教えない授業」の方法を提案できれば、英語教師、生徒の双方にとって有益なものとなるに違いない。

3. 研究の目的

本研究の目的は、中学校外国語(英語)の教科書に掲載されている物語教材の指導において、「教えない授業」の一手法を提案し、生徒の自由記述ならびに事後テストによる他の指導法との比較によって、その効果を検証することである。

4. 物語教材の指導における「教えない授業」

ここでは、物語教材をはじめとした読解教材の指導における、アクティブ・ラーニングの視点に立った実践の例を概観する。

木花(2016)⁴⁾は、長文読解の指導において、教科書の本文を読解問題に作り変えて、「時間内に全員が問題を解き、答えに対する説明をすることができる」という課題を与える方法を提案している。ここでは「全員」が問題を解いた上で、答えに対する説明ができることまで求めているので、必然的に話し合いや助け合いをすることになる。

山本(2015)⁵⁾は、本文を4つに分けて教室の四隅に貼り、分担して読み進めるジグソー法の実践を提案している。これは、4人班で自分が担当した英文の情報を班に持ち帰って、班員に説明をすることで全体を理解する活動である。「班員に伝えること」が読む活動の動機づけになるとともに、誰かに情報を伝え感謝されることで、協調性、社会性を育て、

自律した学習者を育成する取り組みとなっている。

同じく山本(2015)は、本文内容の理解を深めるために、生徒が自分で「問い」を作る活動を提案している。自分で「問い」を作ることで、能動的に本文に向かうことが可能となり、主体的な学習者の育成につながることを期待できる。

読解教材に直接関わるものではないが、山本(2019)は、教科書の本文を読んだ後に、その内容に関連した動画を作成させるという活動を行っている。ここでは、Crown English Communication I(三省堂)、Lesson 8“Not So Long Ago”の指導において、SDGs Creative Awardへの応募を念頭に、SDGsを普及促進する動画作成に取り組ませている。教室内の学習をリアルな社会につなげるという取り組みとなっている。

本研究においては、山本(2019)の実践を参考に、グループで協力して物語教材の動画を作るという活動に取り組むこととした。翌年のGIGAスクール構想を踏まえ、ICTを活用した物語教材の「教えない授業」の提案にもつながることを期待して行った。

5. 指導の詳細

5.1. 対象

指導を行った対象は広島大学附属中学校2年生2クラス(89名)である。指導は2021年の2月から3月にかけて行った。

5.2. 使用教材

使用した物語教材はNEW CROWN ENGLISH SERIES 2(三省堂)のFurther Reading 1“Zorba’s Promise”(総語数:302語、Fresch Reading Ease:98.6)である。これはLuis Sepulvedaの「カモメに飛ぶことを教えた猫」を4ページに短縮して中学生向けに書き換えたものである。

5.3. 指導の流れ

上記教材を用いて、5時間で指導を行った(表2)。

表2 指導の流れ

時間	指導内容
第1時	本文の内容把握, 発音の確認, シナリオ作成, 役割分担
第2時	シナリオ作成, 撮影
第3時	撮影, 編集
第4時	撮影, 編集
第5時	動画鑑賞, 評価

第1時では、指導用音声聞きながら本文を黙読させ、本文の内容を大まかに把握させた。その後、英語と日本語の対訳が印刷された「英・日対訳プリント」(資料1)を配布し、理解が困難だったり不十分だった箇所を確認させた。その後、指導用音声CDを使って発音を確認させた。続いて、「新たなストーリーやセリフを加えながら本文の内容を動画にする」という課題について説明し「シナリオ作成プリント」(資料2)を配布して、教科書本文には書かれていないセリフを各生徒に創作させた。これは、内容に関連した自己表現活動をさせる目的で行ったものである。「リアルな社会につなげる」という要素が不十分であったが、この物語を知らない英語母語話者が見て楽しめるものを作ることを意識させた。

第2時では、グループを編成し、各自で持ち寄ったアイデアを元にグループでシナリオを完成させた。話し合いが停滞しているグループには、適宜教師が介入を行った。その後グループ内で役割分担をさせ、各グループにiPadを配布して、撮影を開始させた。

第3時・4時で撮影、編集をさせた。編集にはiPadにプリインストールされているiMovieを使用した。撮影、編集は教室外で行っても良いものとし、別室が必要な場合は適宜確保を行った。教師は基本的に介入を行わず、安全上の配慮をしながら活動の見守りを行った。第3時・4時で完成しなかったグループには、休憩時間や放課後に撮影・編集を行わせた。

第5時ではクラス内で鑑賞会(9グループ)を行い、互いに評価を行った。



図1 動画撮影の様子

6. 指導効果の検証方法

上記の指導を終えた後、質問紙を用いて「英語に関してどんな力や技能が身に付いたと思うか」、「英

語に関する力や技能以外にどんな力や技能が身に付いたと思うか」について、自由記述で回答させた。その回答を(株)ユーザーローカルが提供するAIテキストマイニング(<https://textmining.userlocal.jp/>)を使って分析した。

また、「動画作成」と他の指導方法との比較を行うため、指導終了から約1週間後に行われた定期テストにおいて、それぞれの指導方法で指導した教材について、本文中の表現を問う問題(以下、「事後テスト」)を出題し、得点率を比較することにした。比較した指導方法は「教師による本文の解説等を伴う一斉指導」(以下、「一斉指導」)と、「ラジオ講座を利用した家庭での自主学習」(以下、「家庭学習」)である。一斉指導については、NEW CROWN ENGLISH SERIES 2のLet's Read 2“Landmines and Aki Ra”(総語数:288語, Fresh Reading Ease:87.6)を教材とし、5時間扱いで指導を行った。教師による一斉指導を中心とし、本文の速読、T-F問題による内容理解の確認、日本語訳や指示語の説明・解説、穴埋めによる要約、日本語に合うフレーズを探す、文章を読んだ感想を書く、音読、といった指導を行った。家庭学習についてはNHKラジオ講座「基礎英語2」2月号(16レッスン, 総語数:1334語, Fresh Reading Ease:92.1)を教材とし、放送(ラジオ・インターネット)またはCDとテキストを使用して各自が家庭学習を行った。出題形式は、日本語に合う英文となるように空所に合う単語を書くというもので、「動画作成」について3問(6点)、「一斉指導」について7問(14点)、「家庭学習」について4問(8点)出題した(期末テストの一部として実施したため、教材のバランスを考慮してそれぞれのテストの配点に偏りが生じた)。

7. 結果

7.1. 自由記述

生徒の自由記述の回答をテキストマイニングで分析したものを以下に示す(図2, 3, 4, 5)。「ワードクラウド」は「スコア」の値が高い単語が大きく表示されている。「スコア」はその単語の出現回数に重要度を加味した値のことである。「共起キーワード」は、単語の出現パターンが似ているものが線で結ばれている。出現数が多い語ほど大きく、共起の程度が強いほど太い線で描画されている(詳しくは<https://textmining.userlocal.jp/>を参照)。

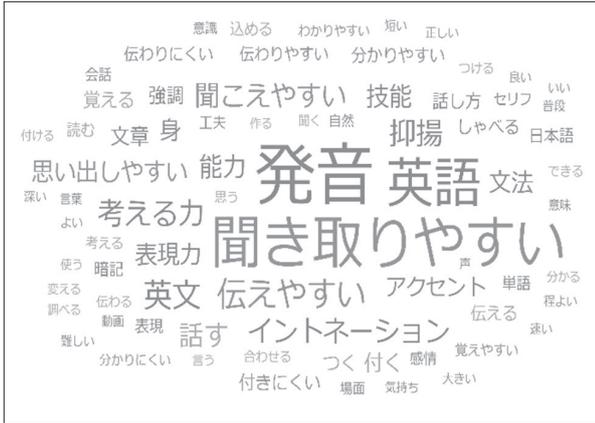


図2 ワードクラウド「英語に関してどんな力や技能が身に付いたと思うか」

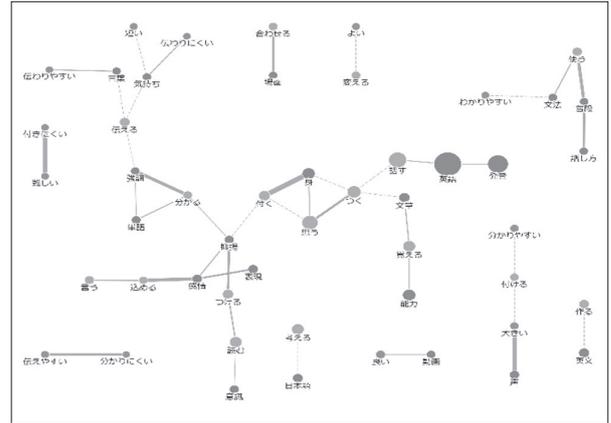


図3 共起キーワード「英語に関してどんな力や技能が身に付いたと思うか」

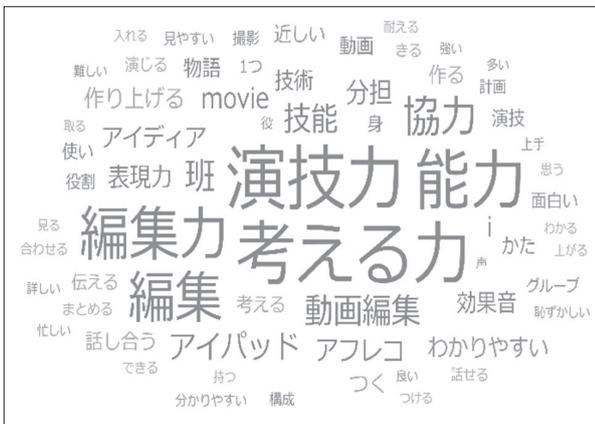


図4 ワードクラウド「英語に関する力や技能以外にどんな力が身に付いたと思うか」

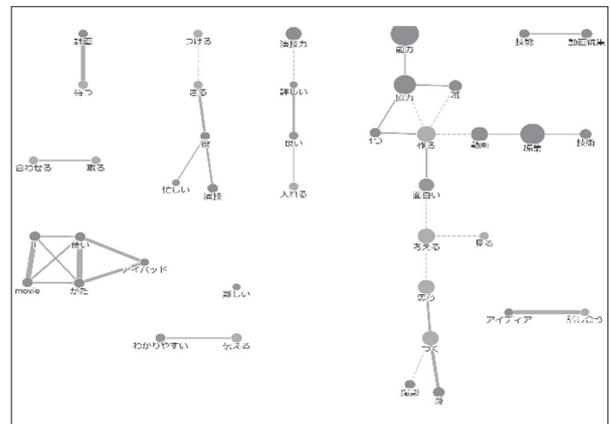


図5 共起キーワード「英語に関する力や技能以外にどんな力が身に付いたと思うか」

7.1.1. 英語に関する力や技能

図2から、「発音」、「聞き取りやすい」、「イントネーション」、「アクセント」といった、音声に関する語が、回答の中でスコアが高いことわかる。また、図3から、「感情-こめる」、「大きい-声」、「場面-合わせる」など、演じる上でポイントとなる語の結びつきが強いことがわかる。動画を見る人のことを考えて発音やイントネーション、表現を工夫しようとしたことが推察できる。

7.1.2. 英語に関する力や技能以外の力

図4から、「演技力」、「考える力」、「(動画)編集(力)」、「協力」といった単語が、回答の中でスコアが高いことがわかる。図5から、「班-1つ-協力-能力」や「アイデア-話し合う」などの結びつきが強いことがわかる。

7.2. 事後テスト

「動画作成」、「一斉指導」、「家庭学習」の事後テストの得点率の記述統計を以下に示す(表3)

表3 事後テスト得点率の記述統計

指導法	<i>n</i> (人)	<i>M</i> (%)	<i>SD</i> (%)	<i>Min</i> (%)	<i>Max</i> (%)
動画作成	87※	89.4	0.18	33.3	100
一斉指導	87※	88.7	0.18	7.1	100
家庭学習	87※	70.3	0.32	0	100

※テストを欠席した2名を除く

事後テストにおける指導法の影響を分析するために1要因分散分析を行った。その結果、指導法の主効果が有意となった($F(2,172)=31.307, p<.01$)。多重比較の結果(Holmes法)、「動画作成」($M=89.4\%, SD=0.18\%$)は「家庭学習」($M=70.3\%, SD=0.32\%$)よりも有意に得点率が高かった($t(86)=6.13, p<.01$)。また、「一斉指導」($M=88.7\%, SD=0.18\%$)は「家庭学

習) ($M=70.3\%$, $SD=0.32\%$)よりも有意に得点率が高かった($t(86)=5.73$, $p<.01$)。「動画作成」と「一斉指導」の間に有意差は見られなかった。

8. 考察

ここでは、上記の結果を踏まえて考察を加える。「英語に関してどんな力や技能が身に付いたと思うか」という質問に対する生徒の自由記述では、「発音」、「聞き取りやすい」、「イントネーション」、「アクセント」といった、音声に関する語が重要な語として挙げられていた。また「感情-こめる」、「大きい-声」、「場面-合わせる」など、演じる上でポイントとなる語が共起していた。これらのことから、動画を作成したことで、物語の内容や登場人物の心情を考えて、視聴者を意識しながら発音する能力がついたと生徒が感じていることがわかる。

「英語に関する力や技能以外にどんな力が身に付いたと思うか」という質問に対しては、まず「演技力」、「(動画)編集(力)」といった、動画作成に必要とされる力や技能を表す語が重要な語として挙げられていた。他にも「アイパッド」「効果音」「movie」「アフレコ」など、動画編集に関わる語が多く挙がっており、この活動を通してICT活用のスキルが身についたと感じていることがうかがえる。また、「考える力」、「協力」といった単語も重要度が高く、「班-1つ-協力-能力」や「アイデア-話し合う」なども共起していたことから、この活動を通して、論理的に考えたり、他者にわかりやすく表現したりするといった汎用的な能力の育成につながったことが期待できる。

他指導法との比較において、「動画作成」と「一斉指導」は、「家庭学習」よりテストの得点率が高かった。「家庭学習」はテキストの語数が「動画作成」の4倍以上になるため、指導法の影響というより、テキストの語数の影響によるものが大きいと考えられる。一方、「動画作成」と「一斉指導」の間に有意な差はみられなかった。つまり、「教えない授業」も「一斉指導」と同等の学習効果があるものと考えられる。

9. まとめ

本研究は、中学校外国語(英語)の教科書に掲載されている物語教材の指導において、「教えない授業」の一手法を提案し、その効果を検証することを目的として行った。本研究では「教えない授業」の一手法として、班で協力して物語の動画を作成する

という5時間扱いの活動を行い、生徒の自由記述ならび事後のテストによる他指導法との比較によってその効果を検証した。

自由記述から、英語に関する力や技術について、特に音声に関するものが身に付いたと生徒は感じていることがわかった。英語に関する力や技能以外では、ICTを活用する力、考える力、他者と協力する力などが身に付いたと感じていることが分かった。あくまで生徒の意見ではあるが、動画作成の取り組みを通して、論理的に考えたり、他者にわかりやすく表現したりするといった、汎用的な能力を身に付けることができたと考えられる。

事後テストによる他指導法との比較では、「動画作成」と「一斉指導」の間に得点率の差は見られなかった。「『教えない授業』によって学力が低下するのではないか」という意見が聞かれることもあるが、「教えない授業」は教師主体の「一斉指導」と変わらない学習効果が得られることが示唆されたと言える。

<引用参考文献>

- 1) 山本崇雄,『なぜ「教えない授業」が学力を伸ばすのか』,日経BP社,2016年
- 2) 山本崇雄,『「教えない授業」の始め方』,アルク,2019年
- 3) 小澤浩美・幡山秀明,「英語教育と文学的教材-学習指導要領と文学的教材」『宇都宮大学教育学部教育実践総合センター紀要』,第33号,2010年,315-320.
- 4) 木花一則,「STEP7課題の作り方④中3で挑戦!長文読解の課題」,西川純(編)『すぐ実践できる!アクティブ・ラーニング中学英語』,学陽書房,2016年,76-77.
- 5) 山本崇雄,「はじめてのアクティブ・ラーニング!英語授業」,学陽書房,2015年

Development of Active Learning Style Classes for Japanese High School EFL Readers Through Creating Video Dramas

Hiroshi ICHO

Abstract:

This paper aims to develop active learning style reading lessons for Japanese junior high school students and investigate their educational effects. Eighty-nine eighth graders (aged 13-14) were divided into small groups, and each made a video drama of a short story. After completing the video drama and watching each other's, they were given a free-answer questionnaire, and their answers were analyzed with the text mining technique. They were also given a paper test that measured the effect of "video drama-making," along with two tests on other texts that were taught differently. The scores of the three tests were analyzed with ANOVA. The result of text mining shows that the students felt they had improved their phonological ability in English through video drama-making. They also felt they had acquired ICT skills, improved their thinking ability, and learned how to cooperate with others. The result of ANOVA shows that there was no significant difference detected between "video drama-making" and "teacher-centered instruction." Thus, it is implied that video drama-making can help students acquire generic skills such as logical thinking or clear explanation. It is also implied that video drama-making has as good learning effects as teacher-centered instruction.

資料1 英・日対訳プリント

New Crown 2 Further Reading 1 Zorba's Promise 日本語訳

Suddenly, a gull landed next to Zorba.
 "Help me," the gull cried. "I'm dying. I'm covered with oil."
 "What can I do?"
 "Soon I'll lay an egg. Promise me this. Please take care of my egg and teach flying to my baby."
 "Me?"
 "Yes, you."
 "OK. I'll try."
 "Thank you," the gull said.
 She soon died. Under her body Zorba found an egg.
 Taking care of the egg was difficult. But Zorba never gave up.
 One morning he opened his eyes. A small white head looked back at him. "Mommy."
 "I'm not your mommy. But you're lucky. So that's your name. Lucky."
 Zorba and his friends took care of Lucky. Rats and strange cats attacked her. But Zorba and his friends protected her.
 In time, Lucky became a beautiful gull.
 "Lucky," Zorba said. "Now it's time to fly."
 "Why do I have to fly? Cats don't fly," Lucky said.
 "Well, you're not a cat. You're a gull."
 "Me? A gull?"
 "Yes. You are a gull. I am a cat. Cats do cat things. Gulls do gull things. Each is different. Each is good. We must respect differences."
 "So I must fly," Lucky said.
 "Yes. Gulls fly."
 "I can't fly without your help. Will you teach me?"
 "Of course. I promised your mother. And now I promise you."
 Lucky's flying lessons started. She tried to fly many times, but always failed. One rainy night, Zorba and Lucky went to a tower.
 "Lucky, all the sky is yours. Open your wings and fly."
 "I can't," she cried.
 "Yes, you can. You can if you want."
 Lucky stepped into the air. At first she fell. Then her wings caught the wind and she started to fly.
 "Zorba, you're right. I can!" Lucky said and flew away.
 "Yes. You can," Zorba said to the empty sky.

突然、一羽のカモメがソルバのそばに降り立ちました。「助けて。」と、カモメは叫びました。「私は死にかけています。油まみれです。」「おれに何ができると言うんだ?」「じきに私は卵を産みます。約束をしてください。卵の面倒を見て赤ちゃんに飛ぶことを教えてください。」「おれが?」「そう、あなたです。」「わかった。やってみよう。」「ありがとうございます。」とカモメは言いました。ほどなくして彼女は死にました。ソルバは彼女の体の下に卵を見つけました。卵の世話をするのは大変でした。しかし、ソルバは決してあきらめませんでした。ある朝、彼は目を開きました。小さな白い頭が彼を振り返りました。「ママ。」「おれはお前のママではないよ。でもお前はラッキーだ。だから、それがお前の名前だ。ラッキーだ。」「ソルバと彼の友人たちはラッキーの面倒を見ました。ネズミや狸知らぬネコがラッキーを襲いました。しかしソルバと彼の友人たちは彼女を守りました。やがて、ラッキーは美しいカモメに成長していきまし。」「ラッキー。」ソルバは言いました。「そろそろ飛ぶ時だよ。」「どうして飛ぶなければいけないの? ネコは飛べないわ。」「ラッキーは言いました。「いや、お前はネコではないんだ。カモメなんだよ。」「私が? カモメ?」「そう、お前はカモメだよ。お前はネコ、ネコネコのやるべきことがある。カモメはカモメのやるべきことがある。それぞれは違っている。それぞれがいいんだ。おれたちは違いを尊重しなけいはいけないんだ。」「それでは飛ぶなければいけないのね。」「ラッキーは言いました。「そうだ、カモメは飛ぶんだ。」「あなたが助けてくれないと飛べないわ。飛び方を教えてくれるの?」「もちろん、お前の母さんと約束したんだ。今、お前とも約束するよ。」「ラッキーの飛行訓練が始まりました。彼女は何度も飛ぼうとしましたが、いつも失敗しました。ある雨の夜、ソルバとラッキーはある塔へいきました。」「ラッキー、この空はすべてお前のものだよ。つばさを広げて飛んでこらん。」「出来ないうわ。」と彼女は泣きました。「いや、出来る。やろうと思えば出来る。」「ラッキーは空中へ踏み出しました。最初は、落ちていきました。やがて、つばさが風をとらえ、ラッキーは飛び始めました。」「ソルバ、あなたは正しいわ。わたし、出来るわ!」ラッキーはそういって飛び去って行きました。「そう、おまえは出来る。」ソルバは空に向かって言いました。

資料2 シナリオ作成プリント

New Crown 2 Further Reading 1 Zorba's Promise 動画を作ろう

◎登場人物 (班の人数に応じて役を増やしたり兼ねたりする)

Narrator		Lucky	
Gull		Zorba's friend(s)	
Zorba		Rat(s) and Strange cat(s)	

◎シナリオ (以下のセリフ以外に、必要に応じて追加して良い)

Narrator Suddenly, a gull landed next to Zorba.
 Gull "Help me. I'm dying. I'm covered with oil."
 Zorba "What can I do?"
 Gull "Soon I'll lay an egg. Promise me this. Please take care of my egg and teach flying to my baby."
 Zorba "Me?"
 Gull "Yes, you."
 Zorba "OK. I'll try."
 Gull "Thank you."
 Narrator She soon died. Under her body Zorba found an egg.
 Zorba _____ (セリフを追加)
 Narrator Taking care of the egg was difficult. But Zorba never gave up.
 One morning he opened his eyes. A small white head looked back at him.
 Lucky "Mommy."
 Zorba "I'm not your mommy. But you're lucky. So that's your name. Lucky."
 Narrator Zorba and his friends took care of Lucky. Rats and strange cats attacked her. But Zorba and his friends protected her.
 _____ (セリフを追加)
 _____ (セリフを追加)
 _____ (セリフを追加)
 _____ (セリフを追加)
 _____ (セリフを追加)
 _____ (セリフを追加)
 Narrator In time, Lucky became a beautiful gull.
 Zorba "Lucky. Now it's time to fly."
 Lucky "Why do I have to fly? Cats don't fly."
 Zorba "Well, you're not a cat. You're a gull."
 Lucky "Me? A gull?"
 Zorba "Yes. You are a gull. I am a cat. Cats do cat things. Gulls do gull things. Each is different. Each is good. We must respect differences."

Lucky	"So I must fly."
Zorba	"Yes. Gulls fly."
Lucky	"I can't fly without your help. Will you teach me?"
Zorba	"Of course. I promised your mother. And now I promise you."
Narrator	Lucky's flying lessons started. She tried to fly many times, but always failed.
Narrator	_____
Narrator	One rainy night, Zorba and Lucky went to a tower.
Zorba	"Lucky, all the sky is yours. Open your wings and fly."
Lucky	"I can't."
Zorba	"Yes, you can. You can if you want."
Narrator	Lucky stepped into the air. At first she fell. Then her wings caught the wind and she started to fly.
Lucky	"Zorba, you're right. I can!"
Zorba	"Yes. You can."
Narrator	_____ (セリフを追加)
Narrator	Zorba said to the empty sky.
Narrator	_____ (セリフを追加)

◎今後の予定
 第1時：シナリオ完成
 第2時：撮影
 第3時：撮影・編集
 第4時：鑑賞