

英語教育

ENGLISH CLASSWORK

英語指導の可能性を広げる情報誌

2017
通巻547号
Vol.69-2

CONTENTS

巻頭言 佐久間 康之 — 1

中英特集① *SUNSHINE* の My Project 実践

3年間を通したコミュニケーション能力の育成

深澤 清治 — 2

Small Challenges for Active Learning through *SUNSHINE*'s My Projects

宮城 真由美 — 4

My Project を用いて授業を activate する

鈴木 孝司 — 6

中英特集② ICT を活用した英語の授業

1人1台タブレット端末を活用した英語 ICT 教材の開発

横田 梓 — 8

英語教育における ICT の活用について

岡崎 伸一 — 10

Teacher's Forum

即興的なスピーキング力を育成するには

小林 翔 — 12

私が大切にしていること

千原 健志 — 13

連載① 小中連携 中学英語入門のススメ～実践編～

学習者の動機づけを高めるペア・グループ活動—実践編—

志村 昭暢 — 14

連載② 指導書・副教材活用法 指導書「スパイラル学習ワークシート」編

「スパイラル学習ワークシート」で積み重ねを

藤池 ゆかり — 15

英語教育時評 渡辺 浩行 — 16

開隆堂



今こそ、生きた小中接続を

佐久間 康之 (福島大学教授)

英語教育において2020年度が大きな節目の年になることは周知の通りです。学習指導要領の改訂により、現在小学校の高学年で実施している外国語活動が教科化するとともに、外国語活動が中学年から開始されます。翌年には、中学校の英語の授業時数は従来のまま、学習する語彙数が大幅に増えます。

地域によっては2018年4月からの2年間を移行期間とし、小学校英語を教科として行う学校もあります。もはや、中学校の指導者にとって、小学校英語で何をどのように学んでくるのかを知らずに中学生に英語を指導することはあり得ないものとなってきています。

今年の2月に「生きた(すばらしい)小中接続の実践」を行っている学校を参観する機会がありましたので、紹介させていただきます。中学校の英語科教員が同一学区の小学校に赴き、Hi, friends! 2を使用して6年生の外国語活動で授業を行うものでした。授業の中心は、特定の英語表現に関してコミュニケーションを図る必要性のある場面を設定し、リスニングやスピーキングの活動を行いつつ英語の音声に親しませるというものでした。さらに授業の後半のまとめでは、中学1年生が現在学習している英語の授業の映像を児童に見せていました。1つ上の先輩たちが本時の外国語活動で触れたものと同じ英語表現を使いながら、リスニングとスピーキングだけでなく、大量の英文を使ったリーディングやライティングに取り組んでいる姿を見て、中学校に入学すれば、1年後には彼らのように英語を円滑に駆使できる可能性があることを知り、期待を募らせていました。そうした姿に小中接続の重要性を深く認識した次第です。このように、同一学区の小学校と中学校の先生方が互いの教育現場へ行って授業を行うことは、教師間の相互理解のみならず、児童の英語学習への大きな動機づけにもなり、小学校の外国語活動での学びが将来において英語でできること(CAN-DO)へと円滑に発展していける可能性があることです。

学習者(中学生)は過去(小学校外国語活動)の学習経験を糧に現在の授業を理解し、さらに未来の英語学習を展開していきます。今こそ校種の壁を乗り越えて、実質的な小中接続が具現化されることを切実に願うばかりです。合掌!

コミュニケーション活動に最適!! 表はイラスト,裏は動詞(句)

全国の多くの先生方の声にお応えして,SUNSHINE ENGLISH COURSE 1からついに単体で発売!!

アクションカード・セット

★英語教科書 SUNSHINE ENGLISH COURSE 1について「アクションカード」がついに単体で発売されました!

★新事項の置換練習、インフォメーション・ギャップ活動、自己表現のヒントなど、多彩に使えます。

★オモテ面に動作を表す絵、ウラ面に動詞と名詞を組合せた文字を示したカードです。

【アクションカード・セット】

北原 延晃, 開隆堂編集部 著

定価 本体2,700円+税

【セットの内容】

1. 説明書『アクションカードの使い方』
2. 指導用アクションカード36枚1セット
3. アクションカード4枚1組×40セット



開隆堂出版株式会社

本社 〒113-8608 東京都文京区向丘1-13-1 TEL 03-5684-6118 FAX 03-5684-6155

発行物のご案内はホームページをご覧ください。
<http://www.kairyudo.co.jp/>

3年間を通した コミュニケーション能力の育成

～ My Project を日常化するために～



深澤 清治 (広島大学教授)

1. 求められる英語授業

新 学習指導要領が公示され、小・中・高等学校での一貫した学びを重視しながらさらなる外国語教育の充実に向けて期待が高まっています。新たに4技能5領域の枠組みが設定され、英語授業では、英語の音声、文法、語彙、表現などの知識・技能の量を問うだけでなく、それらをもとに、言語の機能や役割などを理解し、実際のコミュニケーション場面で活用できる力を養うことがこれまで以上に求められています。そのような力をつけるためには、個々の技能を別々に伸ばすと同時に、複数の技能を組み合わせた統合的な言語活動を教室において段階的に日常化する必要があります。以下では、SUNSHINE の特徴である、3年間を見通した My Project について、そのねらいとコミュニケーション活動場面をつくるための仕掛けについて考えてみたいと思います。

2. My Project のねらい

SUNSHINE に平成24年度版から導入された My Project は、当時の他の教科書にはない、これからの英語授業の先駆けとなったものです。各課各セクション冒頭の Basic Dialog が英語学習の基礎・基本として、できるだけ自然なやり取りのモデルを示し、中学英語で最低限使いこなせるようになることを目標としているのに対して、My Project はその基礎・基本のうえに、実際にコミュニケーションをするための一段上の能力を養うことを目標としています。そこで期待される効果は次のようなものです。

(1) それまでの学習の積み重ねの結果、「こういうことが英語でできる」という実感を生徒に与えることができる。

(2) 学期の初めに「こういうことができるようになるよ」というパフォーマンスのモデルをあらかじめ与えておくことで、生徒と先生が My Project の時間までに何をしなければならないかという長期の目標を共有できる。

(3) 日々の学習や言語活動が何につながっているかわかるので、学習の目標が明確になり、学習への動機づけが図れる。

(開隆堂ホームページより)

これらは新学習指導要領のねらいもカバーしています。つまり My Project は、いつも教師から活動内容を与えられるだけでなく、生徒自らが表現する内容を考えること（思考力）、相手、場面や状況に応じて表現する内容を取捨選択すること（判断力）、そして他者を意識しながらスピーキングやライティングを通して自己表現を行うこと（表現力）をねらっています。

3. My Project 導入上の課題

新しい取り組みであった My Project は、教室での扱いにおいて以下のような課題も指摘されています。

- ① My Project が通常課と同じように扱われて、問題解決型、協働型の活動につがっていない。
- ② 生徒があらかじめ用意してきた原稿を読むことが多く、即興性のあるやり取りにつがりにくい。
- ③ 発表したあとに生徒や教師からの質問や生徒相互のピア・フィードバックが少なく、内容を深めるためのやり取りにつがっていない。
- ④ 発表を通して、どこまで到達したらよいのか、教師による評価や生徒による自己評価のための視点が明らかでない。

これにはいくつかの理由が考えられます。例えば、3年の My Project ⑦「あの人にインタビュー

しよう」では、疑問文とその応答文の習得が目標となり、モデル文や対話の中から質問された箇所を抜き出し、その表現を反復練習する授業になりがちです。通常課で押さえた基礎・基本的な目標単語・文法の力があることがそのまま My Project での表現力につながるわけではありません。ここでは「何を、どのように」質問するかだけではなく、「なぜ」質問をするのか、したくなるのかを考える必要があります。私たちは、自分をもっと知りたいと思った相手に対して、興味・関心を持ったことをたずねたり、確かめたりするときに質問を投げかけようとします。また、関心を持って質問に答えてもらったり、自分の知らない情報を耳にしたりしたとき、質問してよかったと感ずることがあります。

楽しみながらインタビューをするためには、よい聞き手を育てることも条件となるでしょう。そのためには思考ツールなどを使いながら、インタビューをしたい相手や内容を協働的に出し合い、一度話したものを書いていく必要があります。さもないと英語と内容の両方に自信がないため、原稿を棒読みすることになり、その結果、聞き手であるクラスメートや教師からもよいフィードバックが得られなくなります。発表でどのような点に気がつけたらよいのかも、発表の前にあらかじめ生徒に伝えておく必要があります。

4. My Project をゴールにするために

My Project は既習事項をくり返し活用し、定着できるよう構成されています。そのためには次のようなねらいを長期的に持つ必要があります。

- (1) 3年間で育てる学習者像を明確に持つ
- (2) 生徒の協働的な学びを育てる
- (3) どこまで目指すのかを生徒に明確に示す

まず、My Project では3年間を通して、口頭発

表を中心に、4技能を総合的、統合的に活用できる能力の育成を目指しています。そのためには意味中心のメッセージのやり取りがあり、生徒が主体となってメッセージを創出し、相手に送り、また受け取ることが必要です。そこで、これまでの英語授業ではあまり重視されてこなかった、生徒による表現内容を生み出す段階を取り入れる必要があります。

従来は、このような発想段階は生徒に完全に任せられるか、逆に教師側から与えられることで実施されてきました。これからは生徒自身が表現したいことを引き出し、また発表内容や形式をまとめていく際にいかに主体的かつ協働的に行うかを指導していかねばなりません。

評価においても、最初から完璧な表現活動をねらうのではなく、生徒が手の届くような評価目標の設定が必要です。例えば、各 My Project の終わりには、「原稿を見ないで発表できた」「英語らしい発音とリズムなどで発表できた」「聞いている人たちとアイコンタクトを取りながら発表できた」などの身近な到達目標が自己評価できるように置かれています。

5. おわりに

小学校英語の教科化により、これまで以上に英語に慣れ親しんできた生徒が中学校に入学してきます。そのよさをどう継続的に引き出すのか、英語の授業の各段階において何をどこまで目指すのか、生徒と教師との共有が大切になります。その一歩として、各学校の CAN-DO リストを全員が共有すること、また指導だけでなく、評価においてもその規準を共有することが重要となってくるでしょう。CAN-DO リストをつくるのがゴールではなく、指導と評価のためのスタートラインとして活用し、目の前の生徒に合わせて常にアップデートしたいものです。

Small Challenges for Active Learning through *SUNSHINE*'s My Projects

～クリティカル・シンキングに向けてのスモールステップ～



宮城 真由美

(沖縄県浦添市立港川中学校教諭 授業改善推進教師)

1. はじめに

次期学習指導要領の柱となるのは「アクティブ・ラーニング」である。物事を多角的・多面的に吟味し見定めていく力、いわゆる「クリティカル・シンキング」を育みながら子どもたちの学びに向かう力をしっかり動機づけすることで主体的・能動的な学習を展開していくための工夫がますます求められる。

日々の多忙な教育活動の中でどうすれば効果的な教材研究と授業の準備ができるのだろうかと思いがちだが、工夫できる余地はある。スモールステップを重ねながら授業を生徒と共に楽しめた、*SUNSHINE 1* の My Project 実践例を紹介したい。

2. Active Learning で共に楽しむ

(1) My Project ①「自分のことを話そう」

帯活動としてペアで自分のことを即興で話す活動を行った（自己表現カードを使用）。

<方法>

①お題カード（名前、出身、好きなもの／こと、自分ができること、将来のことなど）をシャッフルしてペアの中間に裏返しに重ねて置き、交互にカードを取って、お題について自己表現する。



②自分が言ったあとは、“How about you?” と言って相手に表現してもらう。

<例>（カードのお題：自分ができること）

A: I can play the piano. How about you?

B: I can play baseball.

この段階では“I can ～.”や“I want to be ～.”

などの表現はまだ PROGRAM 中には出てこないが、小学校では慣れ親しんできた表現であり、実際に対話をして即興で言えるようになることで、より多くの自分の情報を自己紹介文に書くことができた。

そして、教科書にある2つのスピーチを聞かせたあと、それぞれどんなことについて話していたかペアで確認させた。また、どのような発表がわかりやすくよい発表と言えるか話し合わせ、意見を出させた。相手に伝わる発表の条件として、“smiley face” “clear voice” “good behavior” などが生徒から挙げられ、自己紹介の発表ではこれらの点に注意して相手意識を持たせながら取り組むことができた。

また発展活動として、発表後に “Who am I?” を導入し、既習事項を使ったコミュニケーション活動を行った。

A: Are you ～?

B: Yes, I am. / No, I'm not.

(2) My Project ②「人を紹介しよう」

4時間設定で AET を中心に TT で授業を展開した。1時間目の授業のゴールは “Let's collect information.” とし、普段の授業も teaching English in English を心がけているが、2学期に入り、AETによる all in English lessonを通してクリティカル・シンキングを促し、思考する、判断する、表現することのステップアップを試みた。

それから、My Project のカスタマイズを行った。準備した2つの紹介文を AET が読み上げ、それぞれ誰についての紹介文なのか推測させた。

<パターン A>

This is an *anime* character. He lives in a virtual world. He is cute. He is very popular. I like him very much.

生徒の答え：アンパンマン、ミッキー、ドラえもん、クレヨンしんちゃんなど

<パターン B>

This is an *anime* character. He lives in a virtual world. He is very popular. He is not a human. His color is blue. He has a bell. He doesn't like mouse. He helps his friends. He is kind. I like him very much.

生徒の答え：ドラえもん

極端な例ではあったが、“Why are there many answers for A, and why is the answer for B only one?” の質問にペアで話し合わせ、答えを引き出すと、片言の英文や単語を並べて使って説明しようと努力する姿が見られた。“A and B are both *anime* character. But what's the difference?” と問いかけると、生徒からは以下のような理由が挙げられた。

<パターン A> only cute

<パターン B> not human, color blue, don't like mouse, bell, helps friend

黒板に上記で挙げられた A と B の違いを並べて書くと、生徒からさらに、“B many information!!” とのことばが返ってきた。教師の仕掛けひとつで、1年生でも考えたことをこのように表現できたことに、TT で関わった教師と共に喜んだものであった。

2時間目は、人の特性や性格を表す形容詞を用いた表現練習を行った。

<方法>

①外見上の特徴や、性格や人柄を表すことばの絵カードを作成し、グループ活動としてカードを使ってカルタゲームを行い、形容詞に慣れ親しませる。

②自分の特性を表すカードをひとつ選んで表現させ、順に自分と自分の前の人の特性を表すスピーキング活動を行う。

A: I am friendly.

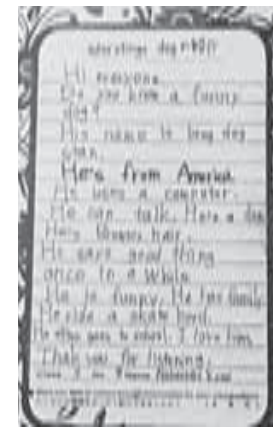
B: I am honest. (A) is friendly.

C: I am energetic. (B) is honest.

3. まとめ

帯活動に「話す」活動を取り入れることで、生徒たちに小さな成功体験による自信と相手に伝わってうれしいという気持ち生まれ、それがさらなる学習意欲をかきたてて、「書く」英文量の増加にもつながった。

打ち合わせの時間がなかなかとれなくても、日々の授業において学年を担当する教師間や TT を組む AET と最低限到達目標を明確にし、各クラスの授業展開ごとに情報を交換する中で、よい点や課題を共有し、改善していくことができる。生徒の成長を共に喜び、協働で授業をつくり上げる教員のチームワーク、fellowship も大きな力となる。



(p.12 より) 引用文献

- 茅野潤一郎・峯島道夫. (2016). 「何の準備もなく英語で話す時、学習者はどう感じるか？—つなぎ言葉に焦点を当てて—」. 『中部地区英語教育学会紀要』, 45, 1-8.
- Klapper, J. (1991). The role of the video camera in communicative language teaching and evaluation. *Language Learning Journal*, 4, 12-15.
- Maurice, K. (1983). The fluency workshop. *TESOL Newsletter* 17, p.429.
- Swain, M. (1995). Three Functions of Output in Second Language Learning. *Principle and Practice in Applied Linguistics*. Ed. Cook, G. and Seidlhofer, B. Oxford: Oxford University Press, 125-144.

My Project を用いて授業を activate する

～電子機器を用いた客観評価の工夫～



鈴木 孝司 (山形大学附属中学校教諭)

1. はじめに

日々授業実践を重ねるうえで大切にしていることは、英語の学習を通してどんな生徒を育てたいのかという目指す生徒の姿を明確に持つことである。これがあって初めて、いつ、どこで、何を、どう学ばせるのかが決まる。また、中学卒業時に、英語の学習を通してどんな自分になっているかについて、生徒自身に明確なイメージを持たせることも大切である。そうすることで、生徒は目指す姿に向かって、より主体的に、より深く学ぶことができると考える。

本校英語科では、英語科として目指す生徒像を「外国語を通じて、主体的に人や社会と関わりをもち、場面や目的、相手に応じてより適切に伝え合う生徒」と設定している。それを受けて、3年終了時に「考えをより適切に伝え合い、社会的な話題について基礎的な議論をすることができる力」を身につけさせることを目標とした。生徒には、「中学校卒業前に、英語で簡単なディベートができるようになろう」と伝え、中学校での英語の学習をスタートした。

2. My Project の活用について

上記で示した目指す生徒像に向かうために、SUNSHINE の My Project に掲載されている言語活動や、My Project をさらに発展させた課題を仕組んできた。それによって生徒は以下のことができるようになる。

- ①教師が事前に次の My Project での目標を生徒に提示することで、生徒は教師と目標を共有し、その目標に向かって、教科書での学習をより主体的に積み上げることができる。
- ②定期的な My Project の学習から、普段の英語の学習を通してできるようになったことを段階的に

に実感することができる。

- ③生徒や学校の実態に合わせ、My Project を土台とした発展的な課題に挑戦することで、達成感だけでなく、もっと話したり書いたりできるようになりたいという次への意欲を持つことができる。

よって、中学校3年間での学習ゴールを見据えたうえで、各学年で合計9つある My Project までに、何をどう学ばせるかを教師側が計画し、生徒と目標を共有しながら日々の授業実践に励むことが、生徒のより主体的で、より深い学びにつながると考える。

3. 授業実践～ My Project ②を活用した発展活動～

My Project ②「人を紹介しよう」では、「英語でスピーチしてみよう」という課題を設定し、教科書を用いてスピーチを書く過程や形式を学習したあと、ALT や級友にスピーチする活動に取り組んだ。スピーチの話題は、ALT が生徒について知りたいことについて、4つのトピック family, future dream, hobby, club activityの中から生徒自身が選択した。

(1) 本題材で目指す生徒の姿

本題材で目指す生徒像を「既習事項から必要な語句を選択し、より相手に伝わりやすい内容や表現方法で話したり、その内容について簡単な英問英答をしたりすることができる生徒」とした。

(2) 単元計画

1. 既習の英語表現を用いて、英問英答する。
2. 教科書の学習を通して、英語のスピーチの形式や、スピーチの際に用いる表現を知る。
3. スピーチの原稿を作成する。
4. スピーチの原稿を仲間どうしで推敲する。
5. 発表練習を行い、内容や表現方法を工夫する。

6. ALT や仲間の前で、スピーチする。

ここでは特に iPad を用いて自分を客観的に評価し、生徒自身の力で、目指す生徒像に近づけていく活動を仕組んだ実践を紹介していく。

(3) 5 教時目の授業について

① 本時の概要

本時では、本題材で目指す生徒像の中でも、特に「より相手に伝わりやすい内容や表現方法で話す」ことを目指した。そのために、事前に教師から提示された評価基準をもとに、仲間から自分のスピーチを評価してもらったり、iPad を用いて自分のスピーチを客観的に評価したりした。

② 4 つの S

スピーチを評価する観点として、中学1年生でもわかるような以下の4つのSから始まる英単語をキーワードにしながら、自分のスピーチを評価したり、互いのスピーチを評価し合ったりした。

Story	スピーチの形式を用いて、相手に伝わりやすいよう、つながりのある英文でスピーチしているか。
Simple	既習の表現を用いて、より相手にわかりやすい英文でスピーチしているか。
Speed	特に話すスピードを意識しながら、相手が理解しやすいスピードや話し方でスピーチしているか。
Smile	ジェスチャーやアイコンタクトなどを使って相手を意識しながら、生き生きとスピーチしているか。

③学習の流れ

1. 今の自分のスピーチについて、4つのSの観点で自己評価してみる。

Story	Simple	Speed	Smile

A…Very good!!! B…Good! C…Not good.

2. 4人グループでスピーチを発表し、評価し合う。
3. 自分の発表を iPad で撮影してもらい、発表の様子を客観的に自己評価する。

4. これまでの評価を総合して、自分がさらに鍛えたいと思うSをひとつ選び、再度発表練習をする。

5. iPad を用いて、スピーチを再評価する。

④生徒の変容 (iPad 撮影後の自己評価1回目→2回目)

Story	A 35人→35人	B 3人→3人	C 0人→0人
Simple	A 35人→36人	B 3人→2人	C 0人→0人
Speed	A 8人→25人	B 20人→12人	C 10人→1人
Smile	A 12人→20人	B 18人→16人	C 8人→2人

⑤授業を終えて

上に挙げた自己評価より、特に Speed と Smile の2つの観点においては、iPad を用いて自分の発表を客観的に評価したことが非常に効果的であった。生徒は、「思った以上に早口で、自分のペースではなく相手の様子を見ながらゆっくり話すことを心がけたい」「自分が思っている発表とは全然違った。本番は余裕を持って笑顔でスピーチができるようになりたい」などと振り返り、自分の感覚と客観的に見た自分とのギャップを感じたようだ。そのギャップへの気づきが、iPad で撮影と視聴をくり返しなが、ペアやグループで自分たちの発表を磨き上げることに繋がった。また今回は Story と Simple においては、大きく自己評価が変わることはなかった。それは、前時で原稿を互いに推敲する時間を設け、英文を厳選していたことが大きかったと思われる。

4. おわりに

この授業後も、現在3年生になった生徒たちは、音読練習の際や意見を述べ合う場面などで、iPad を使いながら自分の発音や内容を確認しては、より高みを目指して再度練習に励んでいる。そんな active な生徒の姿を励みに、自分自身も active に生徒の頑張りを支えていける教師でありたい。

1人1台タブレット 端末を活用した 英語 ICT 教材の 開発



横田 梓

(千葉大学教育学部附属中学校教諭)

1. はじめに

グローバル化が進展する今日の英語教育では、互いの考えや気持ちを英語で伝え合うコミュニケーション能力の育成が重視されている。基礎的・基本的な知識・技能を身につけさせるのはもちろんのこと、主体的・対話的で深い学び（いわゆる「アクティブ・ラーニング」）を通して語彙や文法の知識を実際のコミュニケーションに活用できる力へと引き上げて育成する教材が求められている。こうした時代のニーズに即して、ICT 活用の推進が急務となっている。ICT を取り入れた学習では、従来型の授業に比べ、よりリアルな場の設定が可能となり、言語活動に必然性が生まれ、生徒のコミュニケーションに対する意欲が高まることが期待されるからだ。

筆者の勤務校では、2014 年より生徒が1人1台タブレット端末を所有し、授業で活用している。英語力だけでなく思考力・判断力・表現力を育成するために、タブレットを活用する多様な ICT 教材の開発とその普及を目指して、日々実践を行っている。

2. ICT 教材の開発と課題解決学習

ICT 教材の開発にあたっては、単元のはじめに生徒に活動の意義や目的を提示し、4 技能を通じて「英語を使って何ができるようになるか」という観点から、学習到達目標を設定している。ICT 教材の特長を活かした課題解決型タスク、例えば、学校紹介英文ホームページ作成や自己 PR 英語ビデオ制

作など、実際の体験や互いのやり取りを伴う課題に取り組みながら、教師－生徒間でルーブリック（評価基準）を共有し、学習項目の定着とコミュニケーション力の育成を図ることを目指している。ICT を活用し、実社会・実生活に結びつくような課題を与えて、活動の目的や具体的な到達目標を明示することで、生徒の学習意欲を向上させるばかりか、思考を活性化することもできると考える。

3. 「ことばへの気づき」を促す学習

課題解決型の教材は、コミュニケーション活動だけでなく、文法指導にも活用している。自作する ICT 教材には、「データ駆動型学習（Data-Driven Learning: DDL）」の手法を用いたワークシートが含まれる。DDL とは、コーパスと呼ばれる言語データベースと、コーパス検索用のアプリケーションソフトを組み合わせて行う英語学習の方法である。膨大な用例を含む英文データベースから、目標言語材料を含む用例を検索して絞り込み、得られた用例リストを生徒が自由に観察して、既習事項と対比したり、気づいたことを友だちと共有したりしながら、自らの力で文法規則を発見して学ぶ「探究する英文法学習」である。データベースと検索ソフトを利用するという特性上、ICT との親和性が非常に高い。

本校では、生徒が1人1台タブレットを所有している利点を活かし、授業の中でコーパス検索サイトを使用した発見学習を行っている。これにより、従来の「受け身で教わる文法学習」から、「能動的に考察・判断・探究する文法学習」へと転換することで、より深い学びとなることが期待される。自作のワークシートを各自のタブレットに一斉配信したり、オンラインで活用できる用例リストを閲覧させたりして、ターゲットとなる語彙や文法の特徴についての「気づき」を引き出せるようなタスクをスモールステップで与えている。

これまでの研究結果から、DDL は文法知識の定着と保持に効果が高いこと、新しい文法規則に対する気づきの目を育てることなどを確認している。こ

のように文法指導においても ICT を活用し、生徒が自ら思考するプロセスを大切にしている。

4. ICT を活用したオリジナル教材の実践例

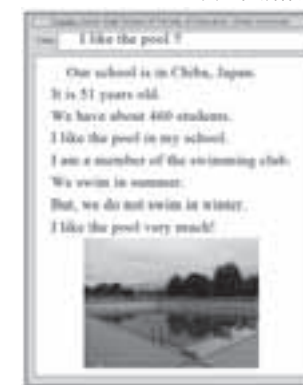
これまで述べてきたように、文法習得から産出活動までの一連の流れを、協働学習や交流を取り入れながら、ICT を活用した課題解決型タスクで連続させることを意識して教材開発を行っている。この流れをふまえて作成し、実際に授業で実践したオリジナル ICT 教材の例を紹介する。

【教材例 1】題材名 “Where’s your favorite place at ○○ Junior High School?”

中学1年生が PROGRAM 5 までに be 動詞と一般動詞の学習を終えたところで、自己表現のタスクに取り組ませる教材である。本題材の目標を「学校のホームページで校内のお気に入りの場所を紹介することができる」とし、タブレットを使ってデジタル版の記事を書くという最終ゴールを設定して、次のような手順で指導を行う。

- ①活動の意義や目的を生徒に示し、学習到達目標としてのルーブリックを共有する。
- ②学校内にある自分のお気に入りの場所の写真をタブレットのカメラで撮影する。
- ③自分のお気に入りの場所を友だちに紹介するため、PowerPoint でプレゼン資料を作成する。
- ④発表原稿を英文で書く。この時に、既習の語彙や文法をどう活用するか、どうすれば自分の考えを伝える表現になるかを、協働学習の中で互いにアドバイスをしながら考える。

図 1 完成作品



- ⑤スクリーンに写真を映しながらスピーチ発表を行う。聞き手は、タブレット上に一斉配信されたデジタル版ジャッジシートに点数やコメントを入力して相互評価を行う。
- ⑥発表原稿やプレゼンで使った写真をもとに、デ

ジタル版の記事を完成させる（図 1）。

【教材例 2】題材名 “Where do you live?”

この教材は、中学2年生の POWER-UP ⑥「道案内」で利用できる教材である。本題材の目標を「英語で道案内をすることができる」とし、自宅までの道順をたずねたり教えたりする課題を設定した。ICT 教材の特長を活かした課題解決型タスクとするために、次のような手順で指導を行う。

- ①基本表現を含む対話をタブレットで再生して聞き取り、気づいたことを友だちと共有する。
- ②学習した基本表現を定着させるため、タブレットに配信された白地図（図 2）を用いて道案内のペアワークを行う。タブレットのペン機能を使って、聞き取ったルートを書き込む。
- ③インターネットで自宅周辺の地図を検索し、実在する目印を利用して道案内をする。

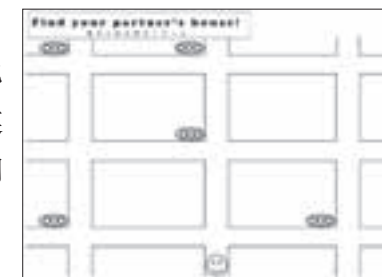


図 2 タブレットに配信した白地図

5. おわりに

タブレットを活用した ICT 教材の導入により、従来型の英語指導よりも効果が上がったこととしては、生徒の学習意欲の向上、創意工夫やオリジナリティの伸長（PowerPoint の工夫・作品制作）などが挙げられる。また、パフォーマンス課題（スピーチ発表・グループ活動）の回数や種類が大幅に増加したことや、自分で撮影した写真や身近な社会生活につながるテーマなど authentic な題材を活用することもメリットのひとつである。聞き手や読み手に対する「相手意識」を持たせ、英語を使った活動が教室の外とつながっているという「場の設定」を行ううえで、ICT 教材の担う役割は非常に大きい。今後の課題として、ICT を介して教師間の交流の場を創造し、また生徒間においても双方向の学びのつながりを生み出せれば、より効率的に ICT を推進することが可能となるであろう。

英語教育における ICTの活用 について



岡崎 伸一

(東京都品川区立荏原第六中学校指導教諭)

1. はじめに

近年、ICT 機器の発展は日進月歩である。次々と新機種が世に送り出されており、それらの性能も年々上がっている。人工知能の発展も目覚ましい。そのような中、2040 年には、人工知能が人間の知能を超えるシンギュラリティを迎えると予測されている。一説には、もっと早まるとの予測もあるほどである。

さて、教育現場ではどうであろうか。世の流れに乗りながら、新しい機器を導入した学校もあれば、予算的に余裕がなく、先にエアコンなどの全体の教室環境を整えたい現場もあるだろう。

2. どのように活用しているのか

では、実際の現場はどうであろうか。筆者の現任校は公立中学校である。教室にはディスプレイなどはない。プロジェクターも設置されていない。もちろんタブレット端末もない。この状態が一般的ではないだろうか。それでも、英語科には3名の教員がそれぞれ使えるプロジェクターやスクリーンがあり、CD プレーヤーや



スピーカーも持っている。各教員はそれら一式を左の写真のようなカートに積んで、教室に運んでいる。他に積んでいるのは、副教材



の。

カートに積まれた機器を教室に配置し、授業での使用時には上の写真の状態になる。自分自身の立ち位置や生徒の座席などに合わせて配置している。私の場合は、生徒から見て中央から右辺りが立ち位置で、そこから見た機器の配置となる。教卓上にラップトップコンピュータを置き、画面を確認している。そうすると投影された黒板を見ることなく、生徒の顔も視野に入れることができる。スライドを送る際のクリックには、指輪型スライド送りリモコンを使用している。これらの配置にはそう時間は要しない。入室に遅れた場合などでは、生徒にペアワークや歌などをやらせている間に配置可能な程度の時間である。

黒板はプロジェクターから投影可能なものであるのだが、巻き取り式のスクリーンを使用している。そのほうが投影した時に生徒が見やすいのは、右の写真からもわかりだろう。英語系の生徒には、授業前のスクリーン設置と遮光カーテンの準備と片づけを任命した。生徒はスクリーンの貼り方も、片付けも手際よくなっていく。生徒の力も借りて準備ができると時間短縮にもなる。



3. デジタルとアナログのメリット&デメリット

経験から得たデジタルとアナログのメリットとデメリットは以下であった。

の解答や辞書、各学年の教科書や副教材などである。この程度であれば、どの学校でも実現可能であろ

<デジタル>

メリット ①生徒の目を引きつけやすい ②視覚情報があることで生徒が理解しやすい ③提示が早い ④データの場合場所を取らず、保存しやすい ⑤持ち運びしやすい ⑥データの共有がしやすい

デメリット ①起動に時間を要する ②データがとぶ（ことがある）③黒板よりも提示できる量が制限される

<アナログ>

メリット ①温か味がある ②起動しなくても確認できる ③見ても読んでも目が疲れにくい

デメリット ①複数作成するのに時間がかかる ②保管場所に困る

4. デジタルとアナログのすみ分け

これまでには電子黒板やデジタル教科書、Excel に入力した語彙をフラッシュカード機能に変換するソフトなどを使ってきた。しかし、生徒にたずねるとフラッシュカードはアナログのほうが見やすいとの意見であったので、それ以来、アナログにしている。教師にとっても、例えばカードで発音確認をした際に、もう一度指導したい単語だけを取り出す際にはアナログのほうが優れている。

5. 今後の活用を考える

6 年前に東京都教育委員会からの派遣でカナダの大学院に留学をしていた。その頃に視察で訪れた公立学校などでは、全教室に電子黒板が常設されていた。教員はタブレットやラップトップコンピュータを活用しながら、授業を進めていた。また、移民などに対する個別指導でも、タブレットや教室にあるコンピュータを活用していた。

大学院での講義と同時に E.A.P. のクラスも受講していた。そのクラスでは、課題やテストはネット上で済ませることになっていた。あるクラスでは、有名な動画共有サイトにグループでのスキットをアップすることが課題であった。そしてクラスで鑑賞する機会があった。グラマーのテストはいつもコンピュータ室にて実施されていた。

カナダでは、使い勝手のよいものを利用し、合理的に教育を進めようとしている意図が感じられた。当時の最新機器を教室に導入し、そのための教員研修が開かれていた。

日本に帰国してからこれまでの変化はどうであったかという、公立学校は差し当たって変わっていない。私立では積極的にタブレット機器やクラウドサービスなどを使っている学校もあるという。これは「教育格差」があるとも言えそうな状況だ。テクノロジー先進国であるはずの日本が、機器の活用においてはいまだに「後進国」になっている。

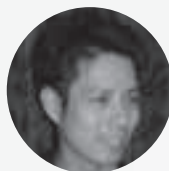
では、今後はどのように活用をしていくことになるのだろうか。教授時に機器を重宝することよりも、生徒の自宅学習時に使用する場面が多くなるのではないだろうか。例えば、教科書の音声は CD を使わず、QR コードなどを読み取ることで再生できるとよいだろう。すでに実現されているが、教科書本文の発音を自宅で確認し、判定してくれることも可能になる。または、扱う教材や課題によっては反転学習のように使用できることもあるだろう。

私個人としては、PC ルームで個別学習できる三ラウンド・システム理論* (竹蓋, 1997) を活用したリスニング教材を開発中である。そして今後は、可能であれば授業中に使ったプレゼンテーションのコンテンツや PDF ファイルの QR コードや URL をメール配信し、生徒が自宅で再生して復習できるようにしてみたい。

6. おわりに

アナログとデジタルには、どちらにも長所があるが、自身を取り巻く環境によってはどちらかを優先させるか、またはどちらかをわざと得ないこともあろう。しかし肝要なのは、「教師にとって」よりも「生徒にとって」何がよいのかを考慮することである。そして、私自身は教授する側として「何のため」なのかを考えながら、ICT 機器を活用し、魅力ある授業を展開していきたい。

* 竹蓋幸生 (1997) 『英語教育の科学』アルク



即興的なスピーキング力を育成するには

小林 翔 (東京都立白鷗高等学校主任教諭)

1. はじめに

中学校では平成 24 年度から、高等学校では平成 25 年度から年次進行で実施された現行の学習指導要領には、即興的なスピーキングに関する指導項目が明記されている。例えば、中学校では、話すことの指導事項として「つなぎ言葉を用いるなどのいろいろな工夫をして話を続けること」、また、高校の英語表現 I の指導内容には、「与えられた話題について即興で話す」と記述されている。

しかし、「中学校や高校のスピーキング活動では、教師側で事前に会話文を統制し、練習させてから会話活動を行うことが多い」(茅野・峯島, 2016)と指摘されているように、即興場面でのスピーキングの機会が多いとは言えないのが現状である。また、「スピーキングのテストをするために、事前にライティング活動として原稿を準備させ何度もリハーサルした上で発話させたりするだけでは、即興の場面で言葉に詰まったときの対処法が習得できない」(同書)とも述べている。

Swain (1995)は Schmidt の“noticing the gap”を受けて、「学習者は『自分が目標言語で言いたいと言えないこと』に気づくことで、学習者は関連するインプットに注意を向けて、新しい言語知識を獲得しようとする」と述べている。さらに Klapper (1991)が「英語を話す前に準備の時間があると、学習者は暗記に頼ってしまう。準備の時間を奪い、暗記させないことで、会話が意味重視になる。それにより学習者の中間言語を露呈させることができる」と指摘しているように、その場で言いたいことを言う機会を多くつくり、言いたいことが言えないことも経験させることで即興的なスピーキング力の育成につながると考える。

2. 即興的なスピーキング指導実践例

流暢さを伸ばす Maurice (1983) の「4/3/2」を帯活動で使えるようにアレンジし、主体的・対話的で深い学びにつながる即興的なスピーキング活動を紹介する(約 10 分)。

※特定のトピックについて話すように指示
 手順 1: 隣ペア 1 分間モノローグで話す→交代
 手順 2: 前後ペア 45 秒モノローグで話す→交代
 手順 3: 3 分間で話した内容を個人で書く
 手順 4: 斜めペア 30 秒モノローグで話す→交代
 手順 5: ピア・フィードバック 2 分

(1) 主体的な場面 (personalization)

生徒自身が体験したことを軸に語らせると、話す目的が明確で内容もオリジナルのため、アクティブ・リスナーを育てることもできる。

(2) 対話的な場面 (相手を 3 回変えて交互に話す)

会話時間を 1 分→45 秒→30 秒と短くしていき、ペアも縦横斜めと 3 回変える。または、会話時間を 30 秒→45 秒→1 分と延ばしていく。

(3) 深い学びの場面

ペアワーク後すぐその場で話した内容を英語で書かせるので、この振り返りの場面において学習者は「言いたかったけど言えなかった」ことを思い出し、そのときの「言いたかった」気持ちを落ち着いて考えて再現できる。書いたあとにもう一度ペアを変えて話す機会があるので、自分の流暢さの伸びを体感させることもできる。書いたものをペアで交換させ、語彙や文法などをチェックさせてから提出させ、教師の添削後に返却すると「正確さ」も育成できる。

同じテーマに関して何度も友だちの意見を聞き、自分の意見も言えるので、相手が述べた内容や英語表現が自らの発話に影響を与えることが期待できる。最初は表面的な意見しか言えなくても、最後には自分の意見を再構築できるので、深い学びにつながる学習活動になる。

※出典は p.5 をご参照ください。



私が大切にしていること

千原 健志 (新潟県上越市立直江津東中学校教諭)

1. つけたい生徒の力とは?

教員として英語を指導する立場となり 20 年が過ぎた。採用されて間もない頃は、「生徒に力をつけてやる」と、大それた野心を持ち、自分が習った文法訳読を貫いた日々だった。

その後、さまざまな学校に赴任し、多くの生徒と関わる中で、自分なりにこれだけは生徒につけていきたいと思う力がイメージできるようになった。それは、音読する力である。

コミュニケーション能力を育てることが英語教育最大にして究極の目的であるが、その力をつけるための基礎的な技術として、やはり音読は欠かせないと最近特に思う。そして、その格好の練習材料はやはり教科書の本文である。

2. 教科書は一人で音読できるようにしたい

本文は絶対に音読できるようにしたい、と考えている。新しい単語、新しい文法、大切な表現がトピックに乗せられて見事に表現されているからだ。教科書本文をすべて読めるようになれば、基礎的な事項はクリアである。一文ずつ読ませるのはなかなかの苦労があるが、私は右のようなシートで指導している。以下に使い方を示す。

※文法の指導、新出語の反復練習のあとに行う。

(1) STEP 1 (発音を覚える)

- ・まずチャンクごとに教員が 3 回くり返す。
- ・生徒は聞きながら発音を覚える。
- ・難しい発音は読み仮名を付けてもよい。
- ・教員が 3 回読んだあと、生徒は 1 回読む。(以降、最後まで確認と音読を続ける。)
- ・教員の範読に続けて読み、発音を再確認する。

(2) STEP 2 (実際に声を出して練習する)

- ・隣どうしの机を向かい合わせにする。
- ・じゃんけんで負けた人は日本語訳を一文読む。

- ・勝った人は該当する英文を読む。
- ・全文を読み終えたら、2 人で手を挙げる。
- ・教員は順位を伝えながら、賞賛する。
- ・ペアを変え、同様に 3 回くり返す。

すらら音読練習シート (チャンクごとの読み方) 3年7月号

番号	チャンク	意味	読み方
1	Have you ever been before?	あなたは、以前、ここへ来たことがありますか?	
2	It's a Japanese toy.	これは日本のおもちゃです。	
3	I called a karamite.	「けん玉」を呼ばれた。	
4	It's show you.	私にあなたを見せて。	
5	How to play with it.	「けん玉」をどうやって遊ぶのかを。	
6	Has catch the ball?	あなたはボールを捕まえますか?	
7	Is one of the legs, (or on the pin, I like this.	「足」の一つで、(あるいは)ピンで、(私は)好きです。	
8	I think.	私は思います。	
9	playing with a karamite, it's more difficult.	けん玉で遊ぶことはもっと難しい。	
10	than playing with a pin.	「けん玉」で遊ぶより難しい。	
11	What do you think?	あなたはどう思いますか?	
12	A karamite, like a pin, is a toy.	けん玉もピンも「おもちゃ」です。	
13	is good for both children and adults.	「けん玉」は子どもにも大人にも良いです。	
14	Once you start playing with it.	「けん玉」を始めたら。	
15	you can't stop.	あなたは止めることができません。	

3. 活動の成果

このシートを使って音読練習をするようになり、生徒は日本語が横にあること、じっくり発音を聞けること、適度な競争が入っていることなどから、楽しく練習に取り組んでいく。ALT との TT では、発音練習の部分を任せられることもできるし、さらなるゴールとして、音読テキストの準備としても活用可能である。また、あえてチャンクの順番にしている日本語訳で、英語と日本語の語順の違いを学ぶ生徒もいる。



この形式が最高とは思わないが、生徒の音読には効果を発揮しているのではないかと考えている。今後も生徒と共に効果的な教材の開発に努めたい。



学習者の動機づけを高める ペア・グループ活動

—実践編—
志村 昭暢 (北海道教育大学准教授)

前号では学習者の動機づけを高めるペア・グループ活動として, Guilloteaux and Dörnyei (2008) の Participant structure を紹介した。本稿はその実践編である。

Hi, friends! 1, p.25 の Let's Play 3 「カード集めゲーム」は, 巻末のアルファベット大文字カードを使い, 相手が欲しいカードをたずね, そのアルファベットを書き写す活動である。これは MOLT の Tangible reward (活動を成功させるために具体的な報酬を与える) に該当し, 対話が成功するともらえるカードが具体的な報酬となり, 学習者の動機づけを高める要素となる。誰がたくさん集められるか競争するという要素を加えると, Individual competition (個別に競い合う要素を含む活動) となり, 学習者の動機づけはさらに高まる。

SUNSHINE 1, p.106 の Try の好きなタレントやスポーツ選手などについて対話させる活動は, Personalization (個人の経験, 感情, 意見を表現させる) にあたる。この活動で用いられる “Why do you like ~?” という質問は, 相手が本当に知りたいことを聞く質問 (= Genuine question) であり, その後の対話を広げる作用がある。

同じく, p.112 の My Project ③ -3 「有名人のプロフィールを調べよう」は, 架空の有名人になりきり, インタビューする活動である。これは Elements of interest arousing students' curiosity (学習者の関心・価値等に関連し, 好奇心を刺激する) にあたり, 学習者の好奇心を刺激する活動になることが予測される。また, インタビュー内容を英語で表にまとめ, その内容をもとにポスターを作成すると Tangible task product (ポスターやパンフレットづくりなど, 具体的な成果に向けた活動) を加えることができ, さらに学習者の動機づけを高めることが可能である。

引用文献

Guilloteaux, M. J., & Dörnyei, Z. (2008). Motivating language learners: A classroom-oriented investigation of the effects of motivational strategies on student motivation. *TESOL Quarterly*, 42, 55-77.

「スパイラル学習ワークシート」 で積み重ねを



藤池 ゆかり (静岡県沼津市立第四中学校教諭)

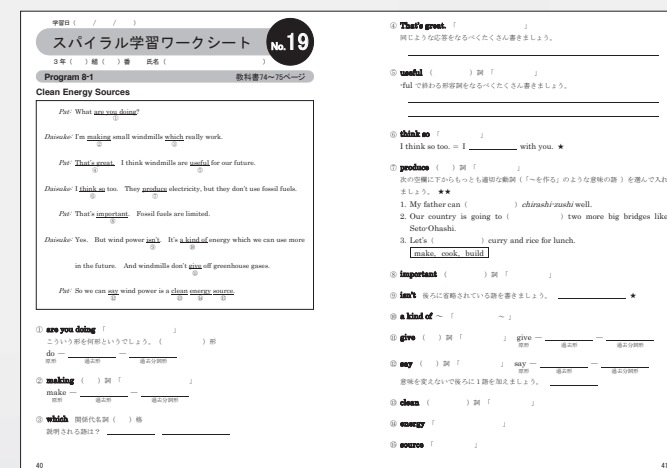
英語学習において多くの生徒が感じていることが「単語が覚えられない」という悩みである。毎回の授業で語彙力をつけるための活動を行うようにしているが, 生徒が「学習したい」と意欲を示すワークシートの一つが, この『スパイラル学習ワークシート』である。英語が苦手な生徒も, 既習の語句や文法を復習するのに役立つと考えている。

主に各セクションの復習に使用しているが, このシートを使用している3年生の感想は次のようなものである。

「動詞の活用など, 忘れかけていたことを思い出すことができる」「まさに復習するのに役に立つ」「単語や文法をくり返して復習することができるので, よくわかるようになる」「単語の品詞など, あやふやだったことがよくわかるようになる」「わからない意味や使い方を自分できちんと調べるきっかけになってよい」「授業で説明されたことを思い出しながら学習できる」などである。

このシートを宿題にして自分で答え合わせをしてくる, という使い方が多いが, 授業の組み立てや生徒の要望から, 授業の中でペアで取り組んだり, 全員で答え合わせを行うなど, 変化をつけて使用している。ペアでの取り組みは, ★印のついた問題や語彙力を問われる言い換え問題などに対して, 一人で解くことに消極的な生徒にとっても, 意欲的に取り組むきっかけになる。また, 授業の中で答え合わせを行ってほしいという生徒の声には, 「このシートのわからないことをその場で質問して, すぐに納得できる学習をしたい」というものもある。「このシートがすらすら解けると, 単語などの力がついてきたと自分でわかる」という生徒も多い。まさに生徒が英語学習の効果を実感できる教材の一つである。

今後もこのシートを復習だけでなく, 予習や語彙の発展的な活動など, いろいろな場面で有効に活用していきたいと考えている。



◀ 「スパイラル学習ワークシート」3年
pp.40-41

文脈の個人化と共有化

渡辺 浩行 (宇都宮大学教職大学院教授)

- 中学英語教科書は主に次の構成になっています。
- ・学習事項のミニ・ダイアログによる提示
 - ・学習事項を扱った、聞く・話す(対話する)・読む・書く活動
 - ・学習事項を含む本文の提示
 - ・本文と関連した諸活動

そのどれにも大なり小なり文脈がありますが、その扱い方は、文脈の個人化(生徒が自分のこととして受けとめる)、文脈の共有化(他者と共有する)の観点から、以下の3つになるようです。

まずは、文脈の個人化、共有化がされない場合です。教科書の意味内容を理解し、生徒と教師、生徒どうしがいろいろな活動を行う(練習する)のですが、結局扱うのは教科書の文脈だけです。その文脈の生徒への個人化、共有化はありません。英文を理解してからの教師と生徒、生徒どうしでの音読活動はその例になるでしょう。

次は、文脈の個人化がされても共有化がされない場合です。例えば、教科書の次の英文です。

Yuki: I have a question, Ms. Wood. Do you like *sushi*?
 Ms. Wood: Yes, I do. I love Japanese food.
 Takeshi: Excuse me. Do you read *manga*?
 Ms. Wood: No, I don't. I don't like *manga*. But I watch Japanese *anime*.
 (SUNSHINE 1 p.33 より)

これと関連させて、教師が個々の生徒を相手に、Do you like *sushi*? Do you read *manga*? Do you watch Japanese *anime*? とやり取りをします。ですが、これだけでは個人化はされても、共有化はされないことになります。

3番目は、文脈の個人化、共有化の両方が展開される場合です。上の英文であれば、関連させて教師が生徒に、I like *sushi* very much. How about you? Who likes *sushi*? と投げかけ、その反応を個人の生徒だけでなくクラス全体でも扱います。例えば Oh, many students like *sushi*. Good. I

like tuna, *maguro*. Who also likes tuna? Who likes *hotate*, scallops? ... Do you like other Japanese food? I like *soba* too. How about you, K-kun, S-san? といった具合です。寿司、寿司ネタ、さらには他の日本食で個人化、共有化をねらいます。話題がマンガやアニメでも、同じ要領で文脈の個人化と共有化を図ります。

授業で扱う教科書は一種類ですが、生徒は一種類ではなく多種多様です。文脈の個人化を図り(図①)、いろいろな生徒を巻き込むために、併せて共有化も目指します(図②)。また、最初に共有化したのであれば(図③)、それを個人化する必要も状況次第で出てきます(図④)。つまり、授業では、学力も含め、個人差がある個性豊かな生徒を相手に、文脈の個人化と共有化の間を行ったり来たりするのです(図①～④)。

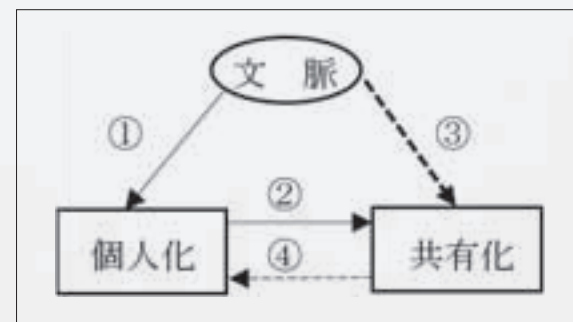


図. 文脈の個人化と共有化

その行き来は、教室に集まった生徒がお互いを知り、学びを分かち合うためにも重要です。個人化と共有化の実現は、生徒一人ひとりの存在を認め、一人ひとりの居場所を確保するととても大切なことです。そのためにも、まずは教師自身が文脈の個人化を試み、自らを生徒に語り、それを生徒と共有化してみてはいかがでしょう。きっと楽しいやり取りになるでしょう。

夏休みや冬・春休みの副読本として最適です！

CD
付き

リーディング教材

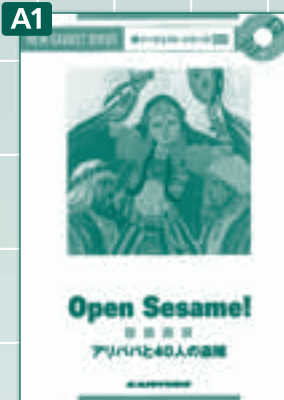
A1[2]… 定価 本体580～600円＋税
 B1……… 定価 本体600円＋税

各巻A5判/40～48頁
 CD1枚付き

好評
発売中！

新イーゲストシリーズ

A1



アリババと40人の盗賊*

A2



ドン・キホーテ

A2



神秘の島*

A2



悪魔の小びん

A2



耳なし芳一・雪女

B1



ロミオとジュリエット*

B1



オー・ヘンリー短編集*

- 世界の名作を、いずれも中学校段階から読めるように、やさしい英語で書き直してあります。
- CDには本文すべてを収録してありますので、目と耳で楽しみながら学習できるリーディング教材です。

※ 読む時期の目安

A1[2] (中学2年前[後]期～) / B1 (中学3年前期～)

★はワークシート付きです。



開隆堂出版株式会社

本社 〒113-8608 東京都文京区向丘1-13-1 TEL 03-5684-6118 FAX 03-5684-6155

発行物のご案内はホームページでご覧いただけます。
<http://www.kairiyudo.co.jp/>

小学校外国語活動と中学校英語に橋をかける待望の書！

改訂
発売中!!

改訂 小中連携Q&Aと実践

小学校外国語活動と中学校英語をつなぐ40のヒント

編著

萬谷 隆一（北海道教育大学札幌校教授）

直山木綿子（文部科学省教科調査官）

卯城 祐司（筑波大学大学院教授）

石塚 博規（北海道教育大学旭川校教授）

中村香恵子（北海道科学大学准教授）

中村 典生（長崎大学教授）

B5判／168ページ ■定価 本体2,100円＋税

◎小学校外国語活動 *Hi, friends!* から中学校英語教育につなぐヒントを具体的にわかりやすく示しています。

◎小学校外国語活動を知る40のQ&Aと、それをふまえた中学校入門期の指導案とモデル授業案を満載。



頭と心が動く英語授業を小・中・高すべての先生方へ

待望の
新刊



「プロ教師」に学ぶ 真のアクティブ・ラーニング “脳働”的な英語学習のすすめ

A5判／288ページ ■定価 本体2,700円＋税

編著

中嶋 洋一（関西外国語大学教授）

直山木綿子（文部科学省教科調査官）

久保野雅史（神奈川大学教授）

新学習
指導要領
対応

登場するのは“脳働”的な授業作りの「プロ」ばかり。知りたかった秘訣が学べる名著。

12人の実践家の芸術的な授業に「科学的考察と分析」を加えたアクティブ・ラーニングの指南書。

英語教育

非売品

Vol.69-2

(通巻547号)

平成29年7月31日印刷 平成29年8月4日発行 編集兼発行人 大熊 隆晴

印刷所 株式会社平河工業社 〒162-0814 東京都新宿区新小川町3-9

発行所 開隆堂出版株式会社 〒113-8608 東京都文京区向丘1-13-1

☎ (03)5684-6121 (営業), 5684-6118 (販売), 5684-6115 (編集)

http://www.kairyudo.co.jp/



開隆堂出版株式会社

本社 〒113-8608 東京都文京区向丘1-13-1 ☎ 03 (5684) 6111

北海道支社 〒060-0061
東北支社 〒983-0852
名古屋支社 〒464-0802
大阪支社 〒550-0013
九州支社 〒810-0075

札幌市中央区南一条西6-11
仙台市宮城野区榴岡4-3-10
名古屋市千種区星が丘元町14-4
大阪市西区新町2-1-5
福岡市中央区港2-1-5

札幌北辰ビル8階
仙台TBビル4階
星ヶ丘プラザビル6階
2 - 10 - 16
F Y C ビル3階

☎ 011 (231) 0403
☎ 022 (742) 1213
☎ 052 (789) 1741
☎ 06 (6531) 5782
☎ 092 (733) 0174