

## ICTを取り入れた中学2年生授業の実践報告

執行 智子<sup>1</sup> カレイラ 松崎 順子<sup>2</sup> 宮城 まなみ<sup>3</sup>

<sup>1</sup>東京未来大学こども心理学部 〒120-0023 東京都足立区千住曙町 34-12

<sup>2</sup>東京経済大学現代法学部 〒185-8502 東京都国分寺市南町 1-7-34

<sup>3</sup>国本学園国本女子中学校高等学校 〒157-0067 東京都世田谷区喜多見 8-15-33

E-mail: <sup>1</sup>shigyotomoko@gmail.com, <sup>2</sup>carreira@tku.ac.jp, <sup>3</sup>mamiya.oki.cha.1205@gmail.com

**概要** 本研究では、中学2年生の英語の授業において、小学校外国語活動で使用している *Hi, friends!2* にある視聴覚教材（静止画、コマ送りしているもの）の画面を利用し、学習した語彙や文法を具体的な場面や状況に応じて適切に活用しながらセリフを作りそれを吹き込み、さらにそれを鑑賞するという ICT を利用した4技能統合型の活動が、生徒の言葉の気づきや学習の仕方によどのように影響を及ぼすのかを調査することを目的とした。参加者の振り返りから、本活動が、聞き手の存在意識、既習の学習事項の意識的な活用、言語スタイルの気づき、達成感、学習への動機づけを参加者へもたらしたことが分かった。一方、事前事後に行った定期テストについて対応のある *t* 検定を行った結果、生徒の成績において有意な差が見られなかったが、インタビューからレベルの低い生徒が英語を楽しく学ぶきっかけになった様子がかがわれた。よって、ICT を利用し動画のセリフを作り吹き替えをする活動は生徒が既習事項を活用できる4技能統合型の活動であり、生徒の主体的な学びを促進することができる効果的な活動であるといえると思われる。

## Report on the Effectiveness of the Project Using ICT — From the Reflective Habits of Junior High School Students —

Tomoko Shigyo<sup>1</sup> Junko Matsuzaki Carreira<sup>2</sup> Manami Miyagi<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Faculty of Child Psychology, Tokyo Future University 34-12 Senjuakebono-machi, Adachi-ku, Tokyo 120-0023 Japan

<sup>2</sup>Faculty of Contemporary Law, Tokyo Keizai University 1-7-34, Minami-cho, Kokubunji-shi, Tokyo 185-8502 Japan

E-mail: <sup>1</sup>shigyotomoko@gmail.com, <sup>2</sup>carreira@tku.ac.jp

<sup>3</sup>Kunimoto Girls Jnior and Senior High School 8-15-33, Kitami, Setagaya-ku, Tokyo

157-0067 Japan

**Abstract** The purpose of this study is to report language awareness and learning strategy of the second-grade junior high school students in their reflections over the project of making and dubbing the scripts and viewing the video. Furthermore, the study aimed to determine whether this kind of programs was appropriate in developing the students' linguistic ability. The reflections of the students showed that the projects helped them become aware of the existence of the listener, use target sentences, feel accomplishment of the task, and be motivated to learn, while some low-level students' scores on the test after the project were better than before it. Therefore, the project of making and dubbing the scripts and viewing the video appears to be appropriate as a project which actively uses the abilities of listening, speaking, reading, and writing. It also appears to be effective in developing students' independent learning.

### 1. はじめに

2012年度から施行された文科省新指導要領<sup>[1]</sup>では、中学校外国語科改訂の趣旨に、

- ・コミュニケーションの中で基本的な語彙や文構造を活用する力の育成
- ・指導に使用する教材の題材や内容については、外国語で発信しうる内容の充実を図る
- ・「聞くこと」、「話すこと」、「読むこと」及び「書

くこと」の技能を総合的に育成し、文法指導を言語活動と一体的に行うようにする

- ・生涯にわたる外国語の基礎を養う (pp.2-3)

とある。中学校においては外国語（英語）学習に生徒が関心意欲を持ち進んでコミュニケーションをとるような内容で、学習したもの（語彙、文法）を具体的な場面や状況に応じて適切に活用できるような4技能統合型の活動の作成をし、さらに、生徒自身の主体的な

執行智子・カレイラ松崎順子・宮城まなみ, "ICTを取り入れた中学2年生授業の実践報告," 日本英語教育学会第44回年次研究集会論文集, pp. 25-34, 日本英語教育学会編集委員会編集, 早稲田大学情報教育研究所発行, 2015年3月31日.

学びを促進，持続できるような力を育成しなければならない．新指導要領での検定を受けた教科書には，学校や学校生活，家族，友人，将来の職業など自分のこと自分のまわりのことを題材として扱っているものが多い．しかしながらそういった題材のみでコミュニケーション活動を展開していくには，学習者である中学生の生活範囲はあまり広くなく，経験もあまり多くないと思われる．特に，中学2年生の生徒たちが多感な思春期を迎えているということを考慮すれば，彼らが自分のことをクラスメートの前で話す活動に進んで参加することを好ましくないと感じるときもあると思われる．生徒の関心意欲を引きだし主体的に関わることのできる題材や活動とはどのようなものだろうか．

2011年度より小学校において外国語活動が必修化された．小学校中学校の外国語学習における効果的な連携が望まれて（高野・加藤<sup>[2]</sup>）おり，中学校指導要領にも「小学校における外国語活動との関連に留意して，指導計画を適切に作成するものとする」（MEXT<sup>[1]</sup>）とあり，中学校における指導計画は小学校における外国語活動の教授内容を十分に考慮に入れて授業を組み立てていかねばならないとされている．小学校での外国語活動を生かした小中連携の研究は各地方自治体などの教育機関においても，進んで推進されているようである．特に，中学校において，中学校で学習する基本的な表現が多く含まれている共通教材である *Hi, friends!* を，中学校の授業の中で，表現活動の充実に生かしたり，新出の文法等の導入に生かすよう推奨している例（鹿児島県総合教育センター<sup>[3]</sup>）もある．また，那覇市立高良小学校<sup>[4]</sup>では，小学校中学校連携の試みとして，*Hi, friends!* を活用し小中合同で紙芝居にセリフをつけ，その読み聞かせをしている．このように画像や紙芝居にスクリプトをつけるタスクは，コミュニケーション活動を活性化させるための文脈をつける手立てとして，近年多く用いられている．茨城県教育研修センター<sup>[5]</sup>では画像にセリフを付け発表する活動を中学2年生にて行い，既習の言語材料を活用するタスクを行っている．また，大学の外国語教育においては，Information and Communication Technology (ICT) を用いて，スクリプトを作成し，映像に取り入れたり，ビデオを作成するタスク活動が外国語習得に効果的であるという報告が多くある（間・甲斐・張・王<sup>[6]</sup>，熊木<sup>[7]</sup>，Nikitina<sup>[8]</sup>，Saugera<sup>[9]</sup>）．これらの活動では，学習者は問題解決をするために様々な文脈の中で，学習言語を使用する体験を積むことができるのである．そして，学習者は，テキストを使用した授業で学ぶよりはるかに多くの言語の意味機能や形式に気づく機会を得ることができるのである（間・甲斐・張・王<sup>[6]</sup>，熊木<sup>[7]</sup>）．さらに，ICT を活用するこ

とで，作成した作品を繰り返し鑑賞し何度でも作り直すことができたり，編集できるのでより完成度を高めるために一層言語の意味機能や形式について考察できる機会を得ることができる（Carney & Foss<sup>[10]</sup>）のである．また，スクリプトを作成し，映像に取り入れたり，ビデオを作成することで，4技能を統合した能力も養われると思われる．

以上のことから，生徒が自主的に関わり4技能統合する活動として，ICT を活用したセリフを入れる活動が考えられる．また，題材として小学校で使用した *Hi, friends!* を使用することが，生徒が自主的に既習の語彙や文構造を想起・使用できる良い機会を与えるのではないだろうかと考えられる．

本研究では中学2年生の英語の授業において，小学校外国語活動で使用している *Hi, friends!*<sup>2</sup>にある視聴覚教材（静止画，コマ送りしているもの）の画面を利用し，学習した語彙や文法を具体的な場面や状況に応じて適切に活用しながらセリフを作りそれを吹き込み，さらにそれを鑑賞するというICT機器を利用した4技能統合型の活動が，生徒の言葉の気づきや学習の仕方にとどのように影響を及ぼすのかを報告する．

## 2. 先行研究

### 2.1. 授業実践モデル：「PCPP 指導」

村野井<sup>[11]</sup>では，「日本の教育現場では，英語の検定教科書を使用して行う授業が中心的なわけであり，教科書を使った英語指導をどう効果的に行うかを議論することが大切である」（p. 18）とし，教科書を用いた内容中心の英語指導法「PCPP 指導」（p. 18）を提案している．PCPP のそれぞれの段階で行うことは以下のとおりである．

- 1) Presentation（提示）では，題材内容の背景知識を口頭導入する中で，目標文法形式を帰納法に導入する
  - 2) Comprehension（理解）では，「教科書の題材内容の理解を中心とした聴解活動および読解活動」（p. 20）を行う
  - 3) Practice（練習）では，有意義な文脈の中で，目標文法形式の句型練習や発音練習をする
  - 4) Production（産出）では，「題材内容を自分の英語で再生・要約したり，題材内容について考えたことを学習した事柄を応用して表現したりする」（p. 22）プロジェクト型のタスクを行う
- 1) Presentation（提示）では，インプットの中にある目標言語形式に気づき理解し，2) Comprehension（理解）において，教科書本文の意味形式機能を理解し，3) Practice（練習）では，2) で理解したことが認知的に処理され，自動的に産出できるようになり，その後4)

Production (産出) において、自分らしく使用するようになることを目的とするものである。

## 2.2. セリフをつけるタスクと ICT

近年、タスク活動を取り入れた外国語学習に効果があると報告されている。松村<sup>[12]</sup>によれば、タスクには「知らなかった事項を学ぶための文脈づくり」(p. 120)の役割があり、タスクを行うことによって学習者が、「現実性をともなった意味の文脈の中で言語使用を求められ、そこで経験した困難やそれを通じて自覚された問題に対するより良い解決方法、答えとしての文法に出会うこと」(p. 137)ができるものであるとしている。つまり、タスクは現実必要とされる言語使用場面を提供することで、学習者が自主的に言語を使用し問題解決をすることを促し、言語運用能力を伸ばすことができる手段(松村<sup>[12]</sup>、高島<sup>[13]</sup>、高島<sup>[14]</sup>)なのであり、特に学習者が「現実性をともなった意味の文脈の中で言語使用を求められ、そこで経験した困難やそれを通じて自覚された問題に対するより良い解決方法、答えとしての文法に出会うこと」(松村<sup>[12]</sup>、p. 137)ができる学習方法であるとしている。つまり、村野井<sup>[11]</sup>の PCPP モデルの最後の段階である 4) Production (産出) において、タスク活動をするとは、教科書で出会い練習してきた目標文法形式の例文を、問題解決するために適切に活用する機会を学習者に与えることなのである。加えて、松村<sup>[12]</sup>は、このようなタスク活動において、「学習者が苦勞すること、活動がスムーズに進まないことは、むしろそうだからこそ活動を行う意味がある」(p. 118)とし、現実の世界で、authentic にことばを使用することのむずかしさを味わうこと自体も学習者が体験すべき意義あることとしている。

さらに、江利川<sup>[15]</sup>では、タスク活動に協同学習を取り入れることで、「仲間同士で対話的に学ぶ方が学習内容の定着を促進すること」(p. 10)ができ、「仲間と安心して失敗でき挑戦できる教室空間で、主体的な学びの面白さ(学びの快樂)を実感」(p. 21)ができるようになるとしている。協同学習を取り入れたタスク活動において、学習者は他者とコミュニケーションをしながら目標言語形式を文脈に合わせて活用し問題解決に臆せず挑戦できるようになったり、失敗も乗り越えることができるようになることができると思われる。さらに、江利川は、協同学習がもたらすものとして、「異質な個性同士が互いに高め合い全員を伸ばす」(p. 39)ことがあるとし、一人では達成できないようなタスクを協同学習によって他者と協同することで達成できるようになるとしている。このような成功体験を積むことで、現実目標言語形式を使用することに対する積極性が生まれ、さらに、言語使用における自動化が促

進されるのではないかとと思われる。

現在、様々なタスクが現在考案されているが、その中の1つとして画像や紙芝居などの視覚教材にスクリプトをつけるタスクがある。茨城県教育研修センター<sup>[5]</sup>「平成 21・22 平成 23 年度教科に関する研究」では、思考力、判断力、表現力を育むために既習の言語材料を活用させるために、画像にセリフを付け発表する活動を中学 2 年生において行った。その結果、事後の意識調査において 20 人の生徒が「学習した英語を使うことができましたか」の質問に、「できた」、「だいたいできた」と回答しており、また、聞き手を意識した会話文の作成を通して、生徒たちは、聞き手に分かりやすい表現を考えて書いたり、書いた英文を読み直して校正したりしていた。さらに、普段の授業で教科書を読んで習得した既習の学習内容を書いたり発表したりして、書き、話し表現する活動から、発表を聞き理解するまでの 4 技能を統合的に活用できる活動となったと報告している。

Saugera<sup>[9]</sup>では、フランス語専攻の大学生の授業において、映画のスクリプトの作成を行うタスク取り入れたところ、使用場面や使用者に合わせて言語スタイルを変化させることを学習し、タスク完成後、言語面でも芸術面でも達成感を味わうことができたと報告している。映画作品にある文脈が、参加者にどのように言語を使用すべきかということの理解を促し、社会的に言語を使用することは教室での言語学習をはるかに超える実践学習が必要であることの認識をもたらしたと言えよう。

間・甲斐・張・王<sup>[6]</sup>は映画の字幕制作の教育効果として、「新しい形態の語学学習に学生が興味や意欲を感じ学習意欲が向上したり」(p. 4)、「共同で字幕制作をすることにより自律性や責任感を持たせ他者との協働の訓練ができる」(p. 4)と述べている。また、「その映像場面を正確に把握し、映像でわかる事柄は極力省き、発話の要点を発話時間にふさわしい時数に切り詰めて表現する作業」(p. 6)を語学学習に効果があるとしている。

熊木<sup>[7]</sup>では、映画に字幕をつけるほかに「実演を取り入れるなど、複合的な取り組みを同時に行うことで具体的な語学体験に近づく」(p. 13)と述べ、実際それらの取り組みをした学生たちは、「授業で主に扱う 4 技能(読む・書く・聞く・話す)や文化的・歴史的知識だけでは味わえない人間の感情への洞察までも意識して作業を行った」(p. 29)と報告している。これは、実演を録画し、それを画像に取り組みることが可能な ICT の機能の効用が大きいと思われる。

同様に、Nikitina<sup>[8]</sup>の文献調査によると、ICT を活用したビデオを作る活動を言語学習に取り入れることが、

コミュニケーション活動の土台となる文脈を伴う言語によるやりとりの場や必然を提供することになり、その結果、学習者が習得すべき言語技能を活性化するのに役立ったり、現実の生活における現実的な言語使用を促進したり、学習活動での学習者の参加を刺激・促進したり、他者の前で話すときの不安を和らげたり、学習者の自律性や自信を高めたりする効果があると述べている。

Nikitina<sup>[8]</sup>によれば、マレーシアで行った大学生対象にした12~14週間の学習言語（ロシア語）でビデオを作るプロジェクトを行ったところ、参加者は、学習言語でのオリジナルの脚本やシナリオや、対話を作成する際に、自分にとって必要なことばを取捨選択できる学習の主体者として成長していったと報告している。これは、プロジェクトに取り組むということが、参加者に既習の語彙や文法構造の知識を再活性化させ、さらに、言語技術自体も向上させたと報告を続けている。また、協同作業を通して参加者間の集中的なやり取りが相互援助を促進し、参加者たちは物理的感情的な新しい学習形態に積極的に参加していたと報告している。

Nikitina<sup>[16]</sup>では、マレーシアのロシア語専攻の大学生に12週間の学習言語でのビデオ制作のプロジェクトを行った。制作中に、参加者は学習してきた言語材料を思い起こすことに留まらず、どのようにしたら洗練された作品を作れるかを十分に考慮する時間が持て、またこのプロジェクトが言語面、非言語面双方において多様な学習結果を引き起こすことが分かったと述べている。特に、言語面では、参加者自身が、他のセミスターと比較してこのプロジェクトにおいてロシア語での活動を通して効果的に学習したと報告している。これは、言語を使用する機会（脚本を書いたり、それを練習したり、演じたこと）が以前のセミスターに比べ多かったからだと思われる。さらに、参加者の中には、ロシア語を話すことに以前より自信を持ったと述べているものもいた。そして多くの参加者はプロジェクト遂行には時間がかかり大変であったにもかかわらず、ビデオ制作をすることは面白く楽しかったと述べていたと報告している。

ビデオにセリフをつけたり字幕を制作したり、ビデオそのものを制作する効果は、昨今開発が進んできたICTの特徴によるものが大きいと言える。これは、ICTを利用することで、作成した作品を繰り返し鑑賞し何度でも作り直すことができたり、編集できる(Carney & Foss<sup>[10]</sup>)ので、学習者はより完成度を高めるために一層言語の意味機能や形式について考察し、よりふさわしい表現とその使用を学習する機会を得ることができるからであると思われる。さらに、制作を協同作業で

行うことにより、「どこまで自分の意見を主張するのか、相手の言い分をどこまで取り入れるのか、その折合いを互いに探ろう」(間・甲斐・張・王<sup>[6]</sup>)とし、言語使用について、ともに考えるとともに、実際に作業の中でのやり取りの中でのことばの使用についても考える場を与えることになるのである。

### 2.3. 中学校教材としての *Hi, friends!*

2011年度からは小学校において外国語活動が必修化されており、小学校中学校の外国語学習における効果的な連携が望まれている(高野・加藤<sup>[2]</sup>)。渡邊・高梨・齋藤・酒井<sup>[17]</sup>によれば、小学校での外国語活動の経験を生かし中学へ接続させるために、小学校で扱われてきた活動の場面やコミュニケーションの働きを中学でも引き続き行ったり、同じ活動を行うことが望まれると述べている。また、萬屋・直山・卯城・石塚・中村・中村<sup>[19]</sup>では、小学校と中学のカリキュラムの連携が必要であるとし、「目標の一貫性」「指導法の継続性」「学習内容の継続性」(p. 7)が考えられるとし、「指導法の継続性」が特に重要であるとしている。その具体的な方法として「外国語活動で児童が経験した活動を行うこと、外国語活動で扱われていた教材等を活用すること」(p. 7)を提案している。鹿児島県総合教育センター<sup>[3]</sup>では、中学校の授業の表現活動において、*Hi, friends!*の絵や音声を利用し、「当該の文法事項を含む対話を行い、意味や表現等を思い起こさせ」(p. 4)、新出の文法等の導入に生かすよう推奨している。

また、那覇市立高良小学校<sup>[4]</sup>では、小学校中学校共同のプロジェクトにおいて、小学校外国語活動で使用している *Hi, friends!*2 を利用し、紙芝居の中の日本語のセリフをこれまでの既習事項の中で慣れ親しんできた言語材料を元に、「①既習単語に直す」「②表現の仕方を工夫する」活動を行い、その紙芝居の読み聞かせを作り上げる単元を行っている。特に中学生は、小学生のわからない単語のアドバイスをしたり、小学生が考え出すセリフをメモしたりするという、語彙が少なく文字を学習していない小学生には行うことができない役割を担ってきた。また、高良小学校が教材として使用している *Hi, friends!*2 に収められている“*We are good friends*”は、「子どもにとってはおなじみの(既習の)表現が盛り込まれる」(高野・加藤<sup>[2]</sup>)のでセリフを言い換えていく活動は、参加した児童生徒にとっては心的負担があまりなく参加しやすい活動と思われる。

以上のことから、タスクに小学校外国語活動で使用している *Hi, friends!*に含まれる教材を活用することは、生徒の外国語活動の経験を生かすことができ、さらに目標文法事項の習得にも効果があると思われる。

本研究では、中学2年生の英語の授業において、小学校外国語活動で使用している *Hi, friends!*2 にある視聴覚教材（静止画，コマ送りしているもの）の画面を利用し，学習した語彙や文法を具体的な場面や状況に応じて適切に活用セリフを作り ICT を利用しそれを画像に取り込み，さらにそれを鑑賞するという4技能統合型の活動を作成し，生徒の言葉の気づきや学習の仕方に対する振り返りにどのように影響を及ぼすのかを報告する。

### 3. 本研究

#### 3.1. 目的

本研究の目的は，2012年度から施行された文科省新指導要領<sup>[1]</sup>の外国語科改訂の趣旨の中にある，「コミュニケーションの中で基本的な語彙や文構造を活用する力の育成」(p. 2)，「指導に使用する教材の題材や内容については，外国語で発信しうる内容の充実を図る」(p. 3)『聞くこと』、『話すこと』、『読むこと』及び『書くこと』の技能を総合的に育成し，文法指導を言語活動と一体的に行うようにする」(p. 3)，さらに「生涯にわたる外国語の基礎を養う」(p. 3)ことを実践するために，中学2年生の英語の授業において，*Hi, friends!*2 に収録されている動画にセリフをつけ，それを鑑賞する ICT を利用した活動が，参加者である中学2年生の生徒の言葉の気づきや学習の仕方にどのように影響を及ぼすのかを，生徒の振り返りシートと定期試験の結果から報告する。

#### 3.2. 参加者及び学習背景

参加者は，東京都内私立女子中学2年生11名である。参加者のうち，3名は付属の小学校からの内部進学者であり，小学1年生より英語に触れてきた。また，外部からの入学者のうち8名は公立小学校出身であり，小学5・6年生の時に英語活動にて英語に触れてきた。また残り1名は私立小学校からの入学者であり，内部進学者同様小学1年生より英語に触れてきている。さらに，当中学1年生時には全員週6時間（総計210時間）の英語の授業を受けてきた。1週間6時間のうち，1時間は外部の語学学校から派遣されたイギリス人の外国語指導助手（ALT）が phonics やチャンツを導入し，他5時間はZ会出版の *New Treasure 1* をテキストとして使用し，適宜検定教科書 *New Horizon 1* を取り入れ

て授業を行ってきた。また，中学2年生になってからは，検定教科書 *New Horizon 2* を主要教材として使用している。

#### 3.3. 方法

本研究では生徒の言葉の気づきや学習の仕方どのようにどのように影響を及ぼすのかを明らかにするために，プロジェクト終了後に授業中に記入させた振り返りシートを質的に分析し，またプロジェクト前後に行われた定期テスト（中間・期末）を量的に分析するものである。振り返りシートの記入項目は以下のとおりである。

- (1) 英語のセリフを考えた時に工夫したこと
- (2) 英語で録音した時に工夫したこと
- (3) 感想(作成)
- (4) 感想(鑑賞)

#### 3.4. 実践内容

本研究で行われたプロジェクトの内容と実践時間は以下のとおりである。

第1時：*New Horizon 2* Speaking + 1 (p.18)「先生にお願いしていいいに許可を求める，依頼する」

1. 教科書本文を見ず聞き取り，場面・意味を推測する。
2. 教科書を使用し *Could you~? May I~?* を学習する。
3. 生徒の持ち物を利用して，*May I ~?, Could you ~?* を確認，復習する。

第2時：*Hi, friends!*2 の「オリジナルの話を作ろう」(Momotaro) の映像を観る。グループに分かれ，担当のシーン（さる，犬，雉に出会っていくシーン）のスク립トを考える。

第3時：スク립トを完成し，練習・録音する。

第4時：録音する。

第5時：録音したものと映像を合わせ鑑賞する。振り返りシートを記入する。

使用機器には iMovie および IC レコーダーを用いた。以上の内容と実践時間を村野井(2006)の教科書を取り入れた授業実践モデル「PCPP 指導」に当てはめると以下の通りになる。(表1)

表1 授業実践モデル「PCPP 指導」と本研究における実践内容の相当表

時	授業実践モデル「PCPP 指導」	本研究における実践内容
1	1) Presentation (提示)	教科書本文を見ず聞き取り, 場面・意味を推測する
	2) Comprehension (理解)	New Horizon 2, p. 48 の聴解活動と読解活動
	3) Practice (練習)	生徒の持ち物を利用して, May I ~? と Could you ~? を確認, 復習.
2	4) Production (産出)	「プロジェクト型タスク活動」 Hi, friends!2 の「オリジナルの話を作ろう」(Momotaro) の映像を観る. グループに分かれ, 担当のシーン(さる, 犬, 雉に出会っていくシーン)のスク립トを考える.
3		スク립トを完成し, 練習・録音する.
4		録音する.
5	鑑賞会	録音したものと映像を合わせ鑑賞する. 振り返りシートを記入する.

### 3.5. 結果

#### 3.5.1 生徒の振り返りシート

本研究のプロジェクト終了後生徒が書いた振り返りシートの記述は以下のとおりである。(生徒の記述のままである.)

##### (1) 英語のセリフを考えた時に工夫したこと

- ・本当のことらしく作った...「より現実的にした」「本当に物語の中にいるような風にした」「現実的にしました」
  - ・聞き手が楽しめるようにした...「英語の歌などを入れたりした」「面白くするために歌を入れた事」「聞いている人も言っている人も楽しめるようにした事」「面白くする」
  - ・意味が伝わるようにした...「次の言葉にきちんとつながるように」「意味をよく考えて」「文書の並べ方, 言い方」「言葉の並びがおかしくないか注意した」
  - ・丁寧な言い方にした...「丁寧な言葉を考えた」
  - ・書くときにスペルに気を付けた...「スペル」
- 参加者である生徒たちの振り返りにおいて, セリフを考える時には, 物語の中において実際に体験しているようなことばを使用しよう, つまり, 本当らしくことばを使おうと心がけたり, 聞き手を意識して, 歌を挿入したり楽しめたりするように工夫をしたり, 意味が聞き手に正確に伝わるように語順や文の並べ方に注意したり, 文脈から適切な言葉使い(丁寧な言い方)を選択したり, スクリプトを書くときもスペルに注意したりしていたのがうかがえる.

##### (2) 録音するときに工夫したこと

- ・聞き手にセリフがはっきり伝わるようにした...「はっきりと言う」「聞く人が何を言っているか分かるように」「誰にでも聞こえるように」「はきはきと言う」「すらすら言う」「強調」
  - ・聞き手に気持ちが伝わるようにした...「感情をこめて言う」「気持ちをこめて」「しっかり感情を込めた」
  - ・英語特有の音や強弱に気を付けた...「発音の仕方」「音の強弱」「イントネーション」
  - ・効果的に意味が伝わるようにした...「間をあける」「楽しさ感がでるように」
  - ・協同作業がうまくいく工夫をした...「息を合わせた」「合図をしたり」
- セリフを録音するときには, 生徒たちは, 聞き手に

伝わるようにわかりやすくはっきりと話そうとしたり、聞き手に気持ちが伝わるように感情をこめて話そうとしたり、英語独特の発音やイントネーションに気を付けて話そうとしたり、効果的に意味が伝わるように間をあけたり楽しい感じで話したり、目標を達成するために協同作業がうまくいくように、仲間との連携のための工夫をしたと振り返っている。

### (3) 作成した感想

- ・楽しかった...「楽しかった」「みんなで最初から文を考えたのが楽しかったです」「1から自分たちで分かる単語などを使って作る事で、すごく楽しかった」「セリフを作るところが一番楽しく感じられました」
- ・役になりきった...「桃太郎、さるになりきって、元氣よく皆で楽しくできた」
- ・正確に発音した...「記憶もよみがえらす事（単語を思い出す）ができたので、自分たちにとってすごく良かった」「発音の仕方などひとつひとつ気をつけました」「いろいろな事を工夫して注意した」
- ・グループ活動でより良いものができた...「班のみんなと協力して頑張れば何でもできるのだと分かりました」
- ・これからも学んでいきたい...「これからも学んだ事を活かしていきたい」

録音後、作成全体に対して、初めから生徒自身が主体となって作り上げていくことが楽しかったり、物語（文脈）の中に入り、役になりきり言葉を使用すること楽しかったり、発音を正確に言うことにも気を付けたり、グループで活動することにより一人で行うこと以上のことができる喜びを味わったり、この活動が動機づけになったりしたと述べていた。

### (4) 鑑賞した感想

- ・他者の作ったものがよくわかった...「分かりやすかった」「聞き取りやすかった」「分かりやすく、面白く、大きく言っていたので、とても良かった」
- ・臨場感があった...「みんなの発表を聞いて、自分がその世界にいるようすごく楽しかった」
- ・他者の工夫したところが分かった...「みんな工夫しているなど思いました」「効果音とかもあった」「二人そろって言うのも良いなど思いました」「一人一人の個性や考えなど、声を聴くだけでも分かったのととても面白かった」「感情を込めて、なりきって

て本当にステキでした」「みんな文章を替えておもしろくしていた」

- ・作成した作品に満足した...「自分たちの班だけ脅してみたいになったけど、それはそれで良かった」「なかなかの出来だった」「3人で力を合わせたのをクラス全体で聞いて、なんか感動しました」「本物と全然違って、とても面白いなと感じました」

以上のことからよく聞き理解しようという姿勢があったり、臨場感を味わることができたり、工夫したところに共感できたり、自分の活動に満足できていたという様子が見ええる。

その他に

・「先生がパソコンで色々な事をやってくくださるので、本当に感謝しています」

・「またやりたい」「楽しかった」

など教員が準備していた環境整備についての言及や、今後もこのような活動を続けていきたいなどの学習への動機づけについてもあった。

一方、

・「自分の発表を見て恥ずかしかった」

・「難しかったです」

・「緊張した」

といった感想もあった。

## 3.5.2 試験結果

本プロジェクトの前後に行われた定期試験の結果は以下のとおりである。（表2）

表2 定期試験結果

番号	中間試験	期末試験	得点差
1	90	93	3
2	43	32	-9
3	89	78	-9
4	81	93	12
5	75	69	-6
6	30	31	1
8	37	42	5
9	77	67	-10
10	76	71	-5
11	58	65	7
12	38	52	14

下位レベルの生徒の多く（6, 8, 11, 12）の点数は上がったが、上位レベルの生徒の点数には上昇下降い

ずれもあり何らかの傾向性があるとは言えない。さらに、本プロジェクトが生徒の英語力向上に効果があるかどうかを調べるために、事前事後に行った定期テストについて対応のあるt検定を行った結果、有意な差が見られなかった。

#### 4. 考察およびまとめ

本研究では、中学2年生の英語の授業において、メディアを取り入れたタスク（画面に合わせてスクリプトを作り、録音する）を行い、それを鑑賞する活動が、参加者である中学2年生の生徒の言葉の気づきや学習の仕方どのようにどのように影響を及ぼすのかを、生徒の振り返りシートと定期試験の結果から報告してきた。まず、生徒の振り返りシートからは、「聞いている人も言っている人も楽しめるようにした事」、「聞く人が何を言っているか分かるように」、「誰にでも聞こえるように」などはっきりと「聞き手」という言葉を記述しているものがあつたり、「英語の歌などを入れたりした」「面白くするために歌を入れた事」「はっきりと言う」「誰にでも聞こえるように」「はきはきと言う」「すらすら言う」「間をあける」「楽しさ感ができるように」など聞き手の存在を意識し効果的に意味を伝えようと工夫したことを記述しているものもあつた。これは、コミュニケーションにはやりとりをする相手がいるというコミュニケーションの際の聞き手の存在の意識化に本活動が役立ったと言ってよいであろう。この点において、茨城県教育研修センター<sup>[5]</sup>「平成21・22平成23年度教科に関する研究」の報告に一致する。

次に、セリフを考える時に文脈に合わせて「丁寧な言葉を考えた」と述べている生徒がいた。これは本活動の第1時において学習事項であつた「お願い、依頼の表現」を、担当場面において活用できると気付いたととらえることができる。さらに、「次の言葉にきちんとつながるように」「意味をよく考えて」「文書の並べ方、言い方」「言葉の並びがおかしくないか注意した」「発音の仕方」「音の強弱」「イントネーション」「強調」「スペル」「発音の仕方などひとつひとつ気をつけました」「記憶もよみがえらす事（単語を思い出す）ができたので、自分たちにとってすごく良かった」など、本活動のみで学習したことではなく、これまで学習してきた他の注意事項について言及しているものもあつた。これらを総じて既習の学習事項ととらえることができ、本活動の最後に行われたタスク活動では、それ

らを活用できたと言えるのではないだろうか。この点においても茨城県教育研修センター<sup>[5]</sup>「平成21・22平成23年度教科に関する研究」の報告に一致すると言える。

また、生徒の記述の中には、「より現実的にした」「本当に物語の中にいるような風にした」「現実的にしました」「感情をこめて言う」「気持ちをこめて」「しっかり感情を込めた」「桃太郎、さるになりきって」とあるように、セリフを考える時も録音するときにおいても、画像のある昔話である「ももたろう」の教材の中で、生徒たちは本当の事としてことばを考え発話しようとしていたと思われる。つまり、本活動が言語使用のために本物に近い状況の場を提供できたからであり、Saugera<sup>[9]</sup>において、学習者が実践的に映画作りをし、場面や使用者に合わせて言語スタイルを変化させることを学習したことに相当すると思われる。つまり言語スタイルや言語機能の気づきを促したということになるのではないだろうか。

そして、セリフを考えそれを記録する時に、「スペル」に注意したと述べている生徒もいた。本活動が初めから終わりまでを通して「聞く」「話す」「読む」「書く」の4技能を統合した活動であつたことを生徒たちも認識していたということになる。

さらに、「息を合わせたり」「合図をしたり」「みんなが最初から文を考えたのが楽しかったです」「1から自分たちで分かる単語などを使って作る事で、すごく楽しかった」「セリフを作るところが一番楽しく感じられました」「班のみんなと協力して頑張れば何でもできるのだと分かりました」など、協同作業でタスク活動をすること、つまり自らが中心となり目的向かって力を合わせて作業していくなかで、一人ではできないと思われる高いレベルのタスクに、自主的に、また、協力し合いながら達成できたということ、さらにそれが楽しかったということが記述されている。これは、本活動において、参加者である生徒が述べているように「仲間と安心して失敗でき挑戦できる教室空間で、主体的な学びの面白さ(学びの快樂)を実感」(江利川<sup>[15]</sup>, p. 21) したということであり、協同学習を取り入れたタスク活動をすることで、学習者は他者とコミュニケーションをしながら目標言語形式を文脈に合わせて活用し問題解決に臆せず挑戦できたということだと思われる。

加えて、鑑賞した後の感想の多くには、「自分たち



の班だけ脅しみたいになっただけ、それはそれで良かった」「なかなかの出来だった」「3人で力を合わせたのをクラス全体で聞いて、なんか感動しました」など、自分のグループの発表を鑑賞することで、自らの活動に満足しているものがある一方、「分かりやすく、面白く、大きく言っていたので、とても良かった」「みんなの発表を聞いて、自分がその世界にいるようですごく楽しかった」「みんな工夫しているなと思いました」「効果音とかもあった」「二人そろって言うのも良いなと思いました」「一人一人の個性や考えなど、声を聴くだけでも分かったのととても面白かった」「感情を込めて、なりきっていて本当にステキでした」「みんな文章を替えておもしろくしていた」「本物と全然違って、とても面白いと感じました」など他のグループの発表を鑑賞し、それぞれの良いところを見つけ楽しんだことが分かる。これらは、Nikitina<sup>[16]</sup>のプロジェクト遂行には時間がかかり大変であったにもかかわらず、プロジェクトをすることは面白くビデオ制作を楽しんだと述べたとする報告に一致する。

さらに、「先生がパソコンで色々な事をやってくさるので、本当に感謝しています」など、環境を整備した教員への心配りをも記述している。これは自己尊厳他己尊厳のいずれもが本活動を通して養われたことを表しているのではないだろうか。

最後に、「これからも学んだ事を活かしていきたい」「またやりたい」など生徒の動機づけに影響を及ぼしていることもうかがわれ、この点においても茨城県教育研修センター<sup>[5]</sup>の報告に一致する。

以上のように、メディアを取り入れたタスク（画面に合わせてスクリプトを作り、録音する）を行い、それを鑑賞する4技能統合型の活動が、本物に近い状況の提供を提供することを可能にし、その結果参加者に有意義な言語使用やその増加を引き起こすことができ、さらに、参加者である生徒が、聞き手を意識し、既習の学習事項を意識的に活用でき、言語スタイルに気づき、セリフを書くときにはスペルに注意をしたり、協同学習によって高いレベルのタスクを達成できたり、楽しみながら達成感を持つことができたり、他者への思いやりを持つことができたり、学習への動機づけが持てたりした活動であった。つまり、ICTを利用し動画のセリフを作り吹き替えをする活動は生徒が既習事項を活用できる4技能統合型の活動であり、生徒の主体的な学びを促進することができる効果的な

活動であるといえると思われる。しかし、生徒の中には、「自分の発表を見て恥ずかしかった」「難しかったです」「緊張した」など積極的に本活動を受け入れることができなかつた生徒がおり、そのような生徒をどのように引き込むかの手立てを模索していかなければならないことが、必要であることが今後の課題である。また、本活動の前後に行われた2回の定期テストの結果においては、有意差は出なかつたので、低いレベルの生徒においては本活動が点数を上げる要因の一つになったとは言い難いが、レベルの低い生徒が英語を楽しく学ぶきっかけになった可能性があると言えるかもしれない。その一方でどの生徒にとっても英語力が上がったとは言い難い。2回の定期テストの間には、本活動以外の授業も含まれているので、どのように本活動が生徒の英語力に及ぼしたかを取り出して述べるには本研究では至っていない。この点においても今後の課題として研究していきたい。

## 文 献

- [1] 文部科学省, “文部科学省新中学校指導要領解説 外国語編,” 文部科学省, 2008.
- [2] 高野美千代・加藤 宏, “小学校外国語活動における小中連携の課題と方法” 山梨国際研究 山梨県立大学国際政策学部紀要 No.9, 2014 from <http://www.yamanashi-ken.ac.jp/wp-content/uploads/kgk2014013.pdf>
- [3] 鹿児島県総合教育センター, “指導資料” 外国語 (英語) 第 72 号, 2013 from <http://www.edu.pref.kagoshima.jp/research/result/siryu/shidosiryu/h25/h25-04-pdf/1768-gaikokugo72.pdf>
- [4] 那覇市立高良小学校, “小中連携英語交流授業指導案”, 2013, from <http://www.nahaken-okn.ed.jp/takar-es/kounaikenyu/h25/kenkyujyugyou/12.18/12.19.pdf>
- [5] 茨城県教育研修センター, “平成 23 年度教科に関する研究: 研究主題「思考力, 判断力, 表現力をはぐくむ学習指導の展開」”, 2011 from [http://203.180.42.24/contents/kenkyuu/houkoku/pdf/76\\_gaikokugo.pdf](http://203.180.42.24/contents/kenkyuu/houkoku/pdf/76_gaikokugo.pdf).
- [6] 間ふさ子・甲斐勝二・張璐・王毓雯, “字幕制作を使った語学学習(中国語)の構想と実践,” 福岡大学人文論叢第 43 巻第 4 号, pp. 1-28, 2012 from [http://www.adm.fukuoka-u.ac.jp/fu844/home2/Ronso/Jinbun/L43-4/L4304\\_0753.pdf](http://www.adm.fukuoka-u.ac.jp/fu844/home2/Ronso/Jinbun/L43-4/L4304_0753.pdf)
- [7] 熊木勉, “映画字幕制作を用いた語学教育の可能性と課題,” 福岡大学人文論叢第 45 巻第 1・2 号, pp. 1-30, 2013 from [http://www.adm.fukuoka-u.ac.jp/fu844/home2/Ronso/Jinbun/L45-1+2/L4512\\_0001.pdf](http://www.adm.fukuoka-u.ac.jp/fu844/home2/Ronso/Jinbun/L45-1+2/L4512_0001.pdf)
- [8] L. Nikitina, “Video-making in the foreign language classroom: Applying principles of constructivist pedagogy,” *Electronic Journal of*

Foreign Language Teaching, 2010, Vol. 7, No. 1, pp. 21-31, from <http://e-flt.nus.edu.sg/v7n12010/nikitina.pdf>

- [9] V. Saugera, "Scriptwriting as a tool for learning stylistic variation," *Foreign Language Annals*. Vol. 44, No. 1. pp. 137-152
- [10] .N. Carney and P. Foss, "Student-produce video: two approaches," *English Teaching Forum*, 2008, Number 2. pp. 14-19. from <http://americanenglish.state.gov/files/ae/resources/08-46-2-b.pdf>.
- [11] 村野井仁, "第二言語習得研究から見た効果的な英語学習法・指導法," 大修館, 2006.
- [12] 松村昌紀, "タスクを活用した英語授業のデザイン," 大修館, 2012.
- [13] 高島英幸, "実践的コミュニケーション能力のための英語のタスク活動と文法指導," 大修館, 2000
- [14] 高島英幸, "文法項目別 英語のタスク活動とタスク 34 の実践と評価," 大修館, 2005
- [15] 江利川春雄, "協同学習を問いいれた英語授業のすすめ," 大修館. 2012.
- [16] L. Nikitina, "Creating an authentic learning environment in the foreign language classroom," *International Journal of Instruction*, January 2011, Vol. 4, No. 1. E-ISSN: 1308-1470, [www.e-iji.net](http://www.e-iji.net). p-ISSN: 1694-609X. pp. 33-46, from <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED522931.pdf>
- [17] 渡邊時夫・高梨庸雄・齋藤榮二・酒井英樹, "小中連携を意識した中学校英語の改善," 三省堂, 2013.
- [18] 萬屋隆一・直山木綿子・卯城祐司・石塚博規・中村香恵子・中村典生(編), "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," 開隆堂, 2013