

第50回 北海道高等学校教育研究会英語部会研究集会（研究発表第2部）

# 「心にタネをまく英語授業」

～生徒と共に楽しく学べる授業を目指して～

## 参考資料集

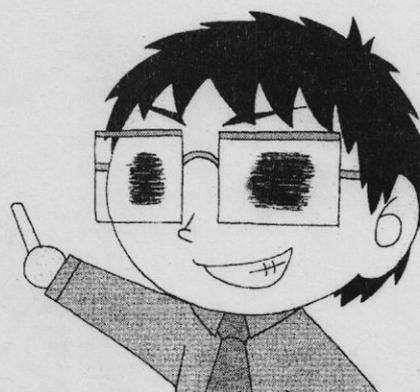
平成25年1月10日（木）14:10～15:10 札幌大学（2303 教室）



北海道阿寒高等学校 英語科・情報科教諭

澤田大輝

〒085-0213 釧路市阿寒町仲町2丁目7-1  
TEL: 0154-66-3333 FAX: 0154-66-3303  
WEB: <http://www.akan.hokkaido-c.ed.jp/>  
MAIL: sawarock@gmail.com



## ごあいさつ

本日は年始のお忙しい中、当研究発表に足をお運びいただきありがとうございます。

北海道阿寒高等学校 英語科の澤田 大輝（さわだ たいき）と申します。本日はこのような大きな研究会で研究発表を行う機会をいただき、感謝の思い（と若干の不安 笑）で一杯です！拙い発表で大変恐縮ですが、ご参加いただいた皆様からも様々なご指導・ご鞭撻を賜りながら、授業づくりのアイデアや情報を共有できるような場にするべく力を尽くしたいと思いますので、何卒よろしくお願いたします！

初任者として 2008 年 4 月に阿寒高校に赴任し、はやくも 5 年が経とうとしています。発表の中でも述べますが、阿寒高校では家庭環境や学力、経済状況など多様な問題を抱えている生徒も多く、それに伴ってか学習に対する苦手意識を非常に強く感じる場面も多いのです。では阿寒高校において、自分は英語科教員として授業を通して生徒のために何ができるのか。そして、何をなすべきなのか。生徒の反応をうかがいつつ無我夢中、暗中模索、試行錯誤の 5 年間だったように感じています。正直に申し上げまして、結構大変な毎日でした…。弱音吐いてすみません。（苦笑）

そんな毎日の中で、ひとつ見えてきた大原則があります。それは

### 「英語の面白さに気づけば、生徒は自ら動き出す。」

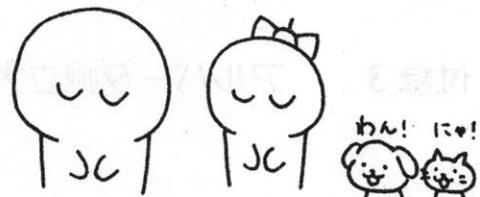
当然といえば当然のことですが(^-^;) このことに改めて気づいてからは、まず生徒に英語の面白さを感じるきっかけを提供すること（**タネをまく**）。そしてそのきっかけをスタート地点にして英語学習に取り組みさせる（**水をやる**）。これらのことを授業づくりの中で強く意識するようになりました。

そしてそれを継続的に続けていくことにより、生徒が英語学習に対して自ら動き出す瞬間（**芽が出る**。個人的には“**Tipping Point**”と呼んでいます）を迎える。そう信じて（時には授業の中でそれを目撃しつつ）日々の授業に力を注いでいます。

というわけで、阿寒高校における私自身の「心にタネをまく英語授業」実践の記録、未熟な内容かつほんの一部ではありますが、ご紹介させていただきたいと思います。

生徒一人ひとりの心に英語学習の「大輪の花」が咲く光景を思いながら…(^ ^)

よろしくお願いいたします！

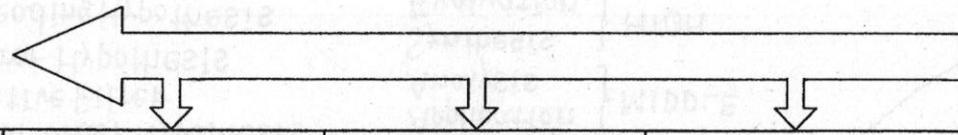


## もくじ

- ・資料 1 B-SLIM 理論概要
- ・資料 2 SLA を理解するための Tree
- ・資料 3 使用教科書 (VISTA English Course II Step One)
- ・資料 4 ニュース ハンドアウト
- ・資料 5 Oral Introduction ハンドアウト
- ・資料 6 授業ハンドアウト
- ・資料 7 文法マンガ (現在完了編)
- ・資料 8 トレーニング活動ハンドアウト
- ・資料 9 コミュニケーション活動ハンドアウト
- ・資料 10 ミュージックチャンネル ハンドアウト
- ・資料 11 ムービーチャンネル ハンドアウト
- ・資料 12 生徒レポート例
- ・付録 1 心にタネをまく英語授業! のための References
- ・付録 2 メディアデータベース例
- ・付録 3 アルバータ州立大学派遣後の実践報告

(HTEP10 周年記念集録より)

# B - S L I M



| Planning<br>&<br>Preparation   | Giving-It   | I N T A K E   |  |   | Evaluation<br>&<br>Assessment   |
|--|---|---|--|---|---|
|  |   | Getting-It  | Using-It   | Proving-It  |   |
| 授業の計画や教材の準備を行う   | 新しい学習項目を学習者に提示する  | Getting-It Stage で提示された学習内容を繰り返し、理解させる  | Getting-It Stage で理解した内容を発展的な活動を通して、体に染みこませる。  | Using-It Stage までに身につけた内容を使って様々な活動をさせる。   | 学習者の自己評価、教師の学習者に対する理解度評価を行う。  |
| <u>Keywords</u><br>Scaffolding<br>Resources<br>Authentic Materials<br>Magical Number 7±2<br>Multiple Intelligence<br>Background Knowledge<br>Cognitive Load<br>Cognitive Capacity<br>Time<br>... | <u>Keywords</u><br>Comprehensible Input<br>Active Minds<br>Power of First Impression<br>Foreshadowing<br>Induction/Deduction<br>Display Questions<br>Referential Questions<br>Students' Investment<br>Repetition<br>Humor, Rhymes, Songs<br>... | <u>Keywords</u><br>Safe Environment<br>Review, Practice<br>Warmup<br>Chunks<br>Encouragement<br>OK to mistake<br>Repetition(variety)<br>Choice<br>Chance<br>Self-paced<br>... | <u>Keywords</u><br>Communicative<br>Challenges<br>Curiosity<br>3-5 activities<br>Pair & Group Activities<br>Learning through Language<br>Praise & Encouragement<br>... | <u>Keywords</u><br>Communicative<br>Projects<br>Field Trip<br>Retell<br>Oral and Written<br>Creative<br>Integrated<br>Time Limited Tasks<br>... | <u>Keywords</u><br>Pre & Post Tasks<br>Self Correction<br>Self Reflection<br>"I can" Statements<br>What to do next<br>Goal Settings<br>Focus on Learning<br>... |

B-SLIM 理論に関する詳しい解説は…『Best of Bilash』 <http://www2.education.ualberta.ca/staff/olenka.bilash/best%20of%20bilash/home1.html>

資料2

Speaking  
(Oral Production)

Cultural Knowledge

Cultural Experiences

Reading  
(Written Comprehension)

Writing  
(Written Production)

Listening  
(Oral Comprehension)

Oral Culture

Writing

SPARK!

Noticing

Curiosity

Attention Saturation  
Cognitive Capacity  
Cognitive Load  
Automaticity

Miller's Magical Number  $7 \pm 2$

Gardner's Multiple Intelligences

Linguistics

Logical-Mathematics

Visual

Interpersonal

Intrapersonal

Bodily-Kinesthetic

Auditory

Musical

\* ガードナーの  
多重知能(MI)理論

Naturalistics

Self-correction

Constructivism

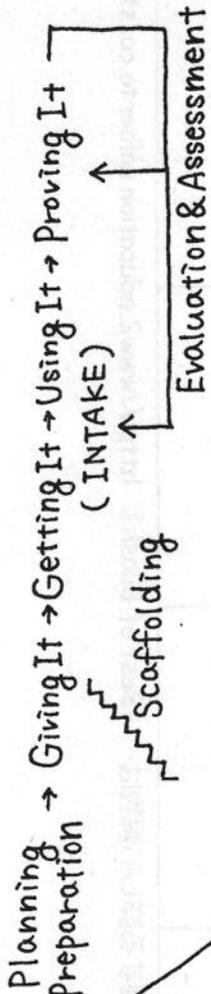
Motivation, Attitude, Enthusiasm

Distancing

Milieu  
Mood Safety

Bloom's Taxonomy  
Knowledge Comprehension } LOW  
Application Analysis } MIDDLE  
Synthesis Evaluation } HIGH

Krashen's 6 Hypothesis  
1. Input Hypothesis  
2. Learning vs Acquisition  
3. Natural Order Hypothesis  
4. Affective Filter  
5. Monitor Hypothesis  
6. The Reading Hypothesis



B-SLIM

Functions of Language

Rate of Learning

Graph of Learning

FL vs SL

Vygotsky's Zone of Proximal Development

BICS & CALP

Cummins' Interdependence Hypothesis

Krashen's 6 Hypothesis

Bloom's Taxonomy

SILL (Strategic Inventory for Language Learning)

# Guernica: A Symbol of Peace

ピカソが渾身の力をふりしぼって描いたと伝えられている「ゲルニカ」。  
鈴木先生がその絵を見せながら、生徒と対話をします。  
「ゲルニカ」に表現されているテーマとは、いったい何なのでしょう？



【ゲルニカ】

Guernica  
[geʊrni:kə]

symbol  
[simbl]

Picasso  
[piká:sou]

else  
[els]



Ms. Suzuki: Ryota, do you know this picture?

Ryota: Yes. It's "Guernica" by Picasso.

Ms. Suzuki: Right. You must have seen this picture before. Do you know anything else about it?

Ryota: Not really.

Ms. Suzuki: Picasso was asked to paint a big picture in January, 1937. Then at the

- ▶ **Guernica** 「ゲルニカ」(ピカソの絵のタイトル。スペイン北部バスク地方の町(38ページの地図参照)の名前でもある)
- ▶ **2. Picasso** 「ピカソ」(スペイン生まれのフランスの画家・彫刻家(1881~1973))
- ▶ **6. Not really.** 「いいえ、あまり(知りません)」

end of April he heard terrible news. Guernica, a Basque town in Spain, was bombed by the Nazis. Around sixteen hundred people were killed and wounded. Suddenly he knew what his subject would be. It took him only a few weeks to finish this big work. Why do you think he finished it so quickly? Tomoko...

Tomoko: I think that Picasso wanted to let the world know right away about the cruelty of the Nazis.

Ms. Suzuki: You're right. He painted this picture



爆撃を受けた直後のゲルニカ



「ゲルニカ」発表当時のピカソ



Basque  
[bæsk]

Spain  
[spéin]

**bomb(ed)**  
[bám(d)]

Nazi(s)  
[ná:tsi(z)]

**wound(ed)**  
[wú:nd(id)]

cruelty  
[krú:əlti]

- ▶ **2. Basque** 「バスク地方の」
- ▶ **3. the Nazis** 「ナチス」(ヒトラーの率いる国家社会主義ドイツ労働者党)
- ▶ **3. around** ~ 「およそ~」
- ▶ **6. subject** 「(絵の)主題」
- ▶ **11. right away** 「すぐに」

Introduction to "Guernica: A Symbol of Peace"

Class: No.: Name:

Date: . . . . .



[②] \_\_\_\_\_  
By \_\_\_\_\_



[①] \_\_\_\_\_  
By \_\_\_\_\_

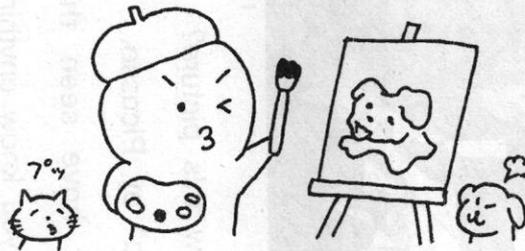


[④] \_\_\_\_\_  
By \_\_\_\_\_

These works are  
very very famous  
all over the world!



[③] \_\_\_\_\_  
By \_\_\_\_\_



[⑤] \_\_\_\_\_  
By \_\_\_\_\_



[⑥] \_\_\_\_\_  
By \_\_\_\_\_

Today's News \ ( ' ∇ ' ) /

Class: No.: Name:

Date: . . . . .

'Horoki' actress Mori dead at 92

Mitsuko Mori, a veteran award-winning actress, died of heart failure Saturday at a Tokyo hospital, her family said Wednesday. She was 92.

Mori is known for playing the lead role in the long-running play "Horoki" and was awarded the Order of Culture and the People's Honor Award.

Mori, whose real name was Mitsu Murakami, entered show business before the war, singing and acting in movies before becoming a stage actress.

She continued to play the main character of "Horoki" since 1961, appearing on stage for the role 2,000 times through May 2009. (The Japan Times, 15/Nov/2012)



Today's News \ ( ' ∇ ' ) /

Class: No.: Name:

Date: . . . . .

LDP flattens DPJ in bruising return to power

The Liberal Democratic Party-New Komeito alliance won 422 seats in the Lower House — a supermajority that would allow it to override Upper House vetoes — as it reclaims power after three years in the opposition.

The LDP victory ends the government led by Prime Minister Yoshihiko Noda's Democratic Party of Japan and sets the stage for LDP chief Shinzo Abe, a conservative hawk who is keen to revise the war-renouncing Constitution, to pick up where he left off when he resigned five years ago.

Abe will be the second man to be prime minister twice since World War II, after Shigeru Yoshida, and Japan's seventh leader in six years. (The Japan Times 17/Dec/2012)





現在完了

あっ、まずい!!

カギがないぞ!!

さっきまでここにあったのに

あーかしーなー...どこに行ったんだろう...

知らない?

あれっ、何かお困り?

読者の皆さん、知りませんか??

うん...実は、金鍵をなくしちゃって、今も見つからないんだよね...

なるほど、それは確かに大変だね!!

なぜ大変かという点、この状況を英語で表すためには、日本語には無い文法を使わないといけないんだ!

えっ? いや... あの...

まずは言式に、「私はカギをなくした」という英文を書いてみましょう!

詳しくは次のページで話すよ!

(例) I lost my key.

あっ!!

Oh

わかんない、だって過去形だから過去のことしかわかんないよ。

カギ見つけた?

ん...

あ、あのですね。僕のカギが...

かこ

いま

カギをなくしたのは過去なので、当然動詞を過去形にすればOKなんだけど...

この文では、「今は見つけたのか」「今でも見つからないのか」まではわからないんだよね。過去形は過去のことしか表せないから...

そこで、現在も過去も一度に表すことができる便利ツールをご紹介します!!

その名は... 現在完了!!!

have + 過去分詞

か... カギ...

現在完了は、「have + 過去分詞」の形を使うことで、過去から現在までずっと続いていることを表します。

▷ 過去形

かこ → いま

▷ 現在完了

かこ → いま

そう、今でもカギがないよ!

資料7②

ということ。  
さっきの「カギをなくした」  
という文を、  
現在完了を使って  
表してみましょう!

(例)



ま... my key...  
すると、1つの文で  
「カギをなくして、しかも  
今でも見つからない」  
という状況を表せ  
ます!

この「現在完了」を使うと、  
例えばこんなことも表せます!

▷ 経馬食したこと

I have been to Kyoto twice.  
(過去から今までに) 京都に2回行ったことがある

▷ 継続してきたこと

I have played soccer for 10 years.  
私は10年間ずっとサッカーをしてきた。

haveを使うので、  
「過去にやったことを今でも  
持っている」というイメージを  
持っておくと良いかも!



では、今日の  
まとめです!

現在完了「have + 過去分詞」  
を使うと、過去から今までずっと  
続いていることを表すことができます!

I have lived in Tokyo since 2000.  
私は 2000年から(今までずっと)東京に住んでいる。

日本語にはあまり無い  
感覚なので、過去形との  
違いを意識しつつ、  
慣れていきましょう!

I have visited Sapporo many times.  
私は札幌を(過去から今までに)何度も訪れたことがある。

すみません、  
ボクのカギを  
見ませんでしたか?

あらため  
まして

こちらは  
「経馬食」

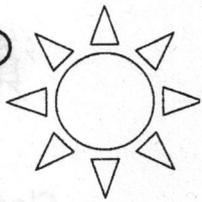
ちなみにこの話をするために、  
実は私がキミのカギを  
預かっていました!

過去に終わったことの  
「終わった感」が今も続いている。  
これも現在完了で表せますよ!

I have (just) found  
my key.

カギを見つけたところだ。  
+「見つけた」感が今も続いている。





Lesson 5 "must have done" training

Class: No.: Name:

Date: . . . . .

A. How to use "must have done" !

.....

.....

.....

.....

B. Interview Game!

How to play the game!

- ① 教室を歩き回り、「MOON」の友達を見つけましょう。(Are you MOON? Yes/No)
- ② 偶数 (②④⑥⑧) のマスは、「疑い」のマスです。そのまま読んで相手に「疑い」をぶつけ、真相を教えてください。
- ③ 奇数 (①③⑤⑦) のマスは、「真相」のマスです。相手に「疑い」をぶつけられたら、そのまま読んで真相を教えてください。
- ④ ⑨のマスは、Matthew 先生への質問のマスです。Matthew 先生に質問をしてみよう。

Now, let's play the game!

|  |  |   |
|--|--|---|
| <p>① Yasuo must have studied hard yesterday.</p> <p>テスト対策?<br/>ぜんぜんしてないよー</p> <p>ウーだ!!</p> | <p>② Taiki seems to be full.</p> <p>_____</p> <p>_____</p>                 | <p>③ Miwa cannot have seen John yesterday.</p>                                  |
| <p>④ I can't find Megumi.</p> <p>_____</p> <p>_____</p>                                    | <p>⑤ Asuka cannot have been in Japan yesterday.</p>                        | <p>⑥ Shinobu was not surprised to hear that news.</p> <p>_____</p> <p>_____</p> |
| <p>⑦ Tomohito must have been at the gym.</p>   | <p>⑧ Haruyoshi goes to Sapporo every Sunday.</p> <p>_____</p> <p>_____</p> | <p>⑨ I don't see Matthew recently.</p> <p>_____</p> <p>_____</p>                |



Class: \_\_\_\_\_ No.: \_\_\_\_\_ Name: \_\_\_\_\_

Date: \_\_\_\_\_

A. How to use "must have done" !

.....

.....

.....

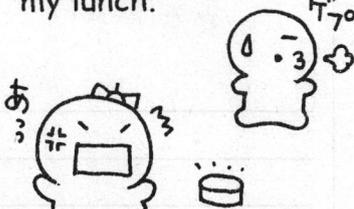
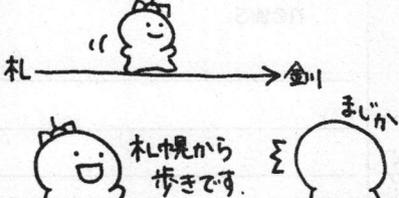
.....

.....

B. Interview Game!

- ..... How to play the game! .....
- ① 教室を歩き回り、「SUN」の友達を見つけましょう。(Are you SUN? Yes/No)
  - ② 奇数 (①③⑤⑦) のマスは、「疑い」のマスです。そのまま読んで相手に「疑い」をぶつけ、真相を教えてください。
  - ③ 偶数 (②④⑥⑧) のマスは、「真相」のマスです。相手に「疑い」をぶつけられたら、そのまま読んで真相を教えてください。
  - ④ ⑨のマスは、Matthew 先生への質問のマスです。Matthew 先生に質問をしてみよう。

Now, let's play the game!

|  |  |  |
|--|--|--|
| <p>① Yasuo looks so sleepy.</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>   | <p>② Taiki may have eaten my lunch.</p>  <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>              | <p>③ Miwa said she met John yesterday.</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>  |
| <p>④ Megumi cannot have arrived here.</p>  <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> | <p>⑤ Asuka was absent yesterday.</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>  | <p>⑥ Shinobu may have heard that news before.</p>  <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> |
| <p>⑦ Tomohito went back home early yesterday.</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>   | <p>⑧ Haruyoshi may have a girlfriend in Sapporo.</p>  <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> | <p>⑨ I don't see Matthew recently.</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>  |

Lesson 5 "must have done" communication

Class: No.: Name: \_\_\_\_\_ Date: \_\_\_\_\_

**A. Let's Review!**

- [       ] [       ] [       ] ... ~したにちがいない (100%)
- [       ] [       ] [       ] ... ~したかもしれない (50%)
- [       ] [       ] [       ] ... ~したはずがない (0%)

**B. Interview Game!**

How to play the game!

- ① A のできごとの原因を考え、B に英語で書いてみよう
- ② A の内容を友達に話してみよう!
- ② B に、友達から聞いた A の原因を書いてみよう!

| A   | B   |
|---|---|
| <p>Taiki is coughing.</p>      | <p>Why?</p> <p>_____</p> <p style="text-align: right;">by (     )</p> <p>_____</p> <p style="text-align: right;">by (     )</p> <p>_____</p> <p style="text-align: right;">by (     )</p> |
| <p>Asuka looks so sleepy.</p>  | <p>Why?</p> <p>_____</p> <p style="text-align: right;">by (     )</p> <p>_____</p> <p style="text-align: right;">by (     )</p> <p>_____</p> <p style="text-align: right;">by (     )</p> |
| <p>Miwa went to Sapporo.</p>   | <p>Why?</p> <p>_____</p> <p style="text-align: right;">by (     )</p> <p>_____</p> <p style="text-align: right;">by (     )</p> <p>_____</p> <p style="text-align: right;">by (     )</p> |
| <p>Tomohito is angry.</p>      | <p>Why?</p> <p>_____</p> <p style="text-align: right;">by (     )</p> <p>_____</p> <p style="text-align: right;">by (     )</p> <p>_____</p> <p style="text-align: right;">by (     )</p> |

# 資料9②

How was the school trip? (・▽・)

Class:    No.:    Name: \_\_\_\_\_

Date: \_\_\_\_\_

## A. My best memory of school trip!

-----

-----

-----

-----

## B. Interview Game!

Q. What is your best memory of the school trip?

A. (Talk about your experiences!)

| Who?    | What is his / her best memory? |
|---------|--------------------------------|
| A. Boy  |                                |
| A. Girl |                                |
| B. Boy  |                                |
| B. Girl |                                |
| Teacher |                                |
|         |                                |
|         |                                |

## Thriller / Michael Jackson

Class: No.: Name: \_\_\_\_\_ Date: . . . . .

- 1: It's close to midnight and [ a. someone / something ] evil's lurking in the dark
- 2: Under the moonlight you see a sight that almost stops your heart
- 3: You try to [ b. freeze / scream ] but terror takes the sound before you make it
- 4: You start to [ c. freeze / scream ] as horror looks you right between the eyes,
- 5: You're paralyzed
- 6: 'Cause this is thriller, thriller night
- 7: And no one's gonna save you from the [ d. beast / beat ] about to strike
- 8: You know it's thriller, thriller night
- 9: You're [ e. flying / fighting ] for your life inside a killer, thriller tonight
- 10: You hear the door slam and realize there's nowhere left to run
- 11: You feel the cold hand and wonder if you'll ever see the sun
- 12: You close your [ f. eyes / eye ] and hope that this is just imagination
- 13: But all the while you hear the creature creepin' up behind
- 14: You're out of time
- 15: 'Cause this is thriller, thriller night
- 16: There ain't no second chance against the thing with [ g. 14 / 40 ] eyes
- 17: You know it's thriller, thriller night
- 18: You're fighting for your life inside a killer, thriller tonight
- 19: Night creatures call
- 20: And the dead start to walk in their masquerade
- 21: There's no escapin' the jaws of the alien this time (they're open wide)
- 22: This is the end of your [ h. life / love ]
- 23: They're out to get you, there's demons closing in on every side
- 24: They will possess you unless you change the number on your dial
- 25: Now is the time for you and I to cuddle close together
- 26: All thru the night I'll save you from the terrors on the screen,
- 27: I'll make you see
- 28: That it's a thriller, thriller night
- 29: 'Cause I can thrill you more than any ghost would dare to [ i. cry / try ]
- 30: Girl, this is thriller, thriller night
- 31: So let me hold you tight and share a killer, diller, chiller,



# 資料 10 ②

32: Thriller here tonight

33: That it's a thriller, thriller night

34: 'Cause I can thrill you more than any ghost would dare to [ i. cry / try ]

35: Girl, this is thriller, thriller night

36: So let me hold you tight and share a killer, diller ...

(Rap)

Darkness falls across the land, the midnite hour is close at hand. Creatures crawl in search of blood to terrorize y'awl's neighborhood and whosoever shall be found

Without the soul for getting down. Must stand and face the hounds of hell

And rot inside a corpse's shell

The foulest stench is in the air. The funk of forty thousand years and grizzly ghouls from every tomb are closing in to seal your doom and though you fight to stay alive

Your body starts to shiver for no mere mortal can resist the evil of the thriller...

## Quiz from "Thriller" !

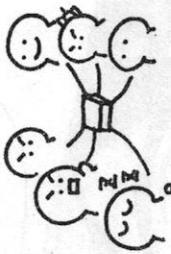
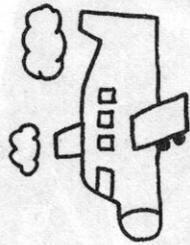
・次の絵のうち、歌詞の中で描かれているものはどれか、選びなさい。



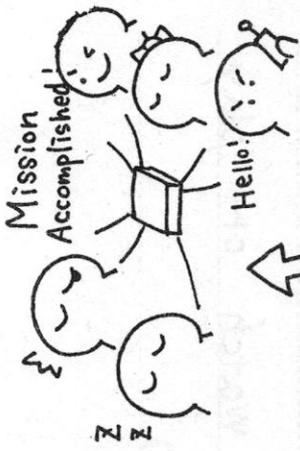
Answer

# ▷ The World of "INCEPTION"

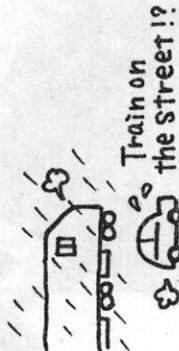
Real World



Let's go to the dream world!



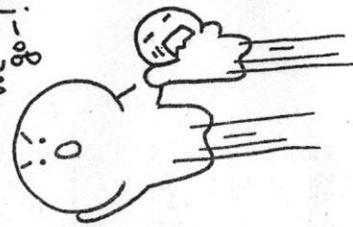
1st Layer



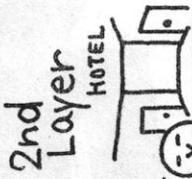
Dive into the river!



Here we go-!



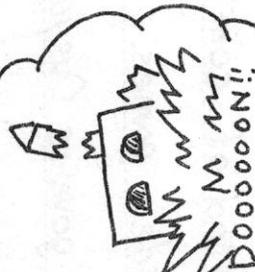
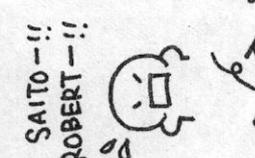
2nd Layer



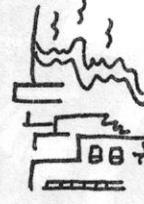
My name is Charles! Trust me! Follow me!



3rd Layer



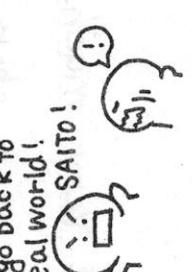
LIMBO...



Good bye, Mal...

Improvise!

Let's go back to the Real world!



# 資料12

## ☆ My Favorite Thing ☆

I like Mr. Date Masamune very much.

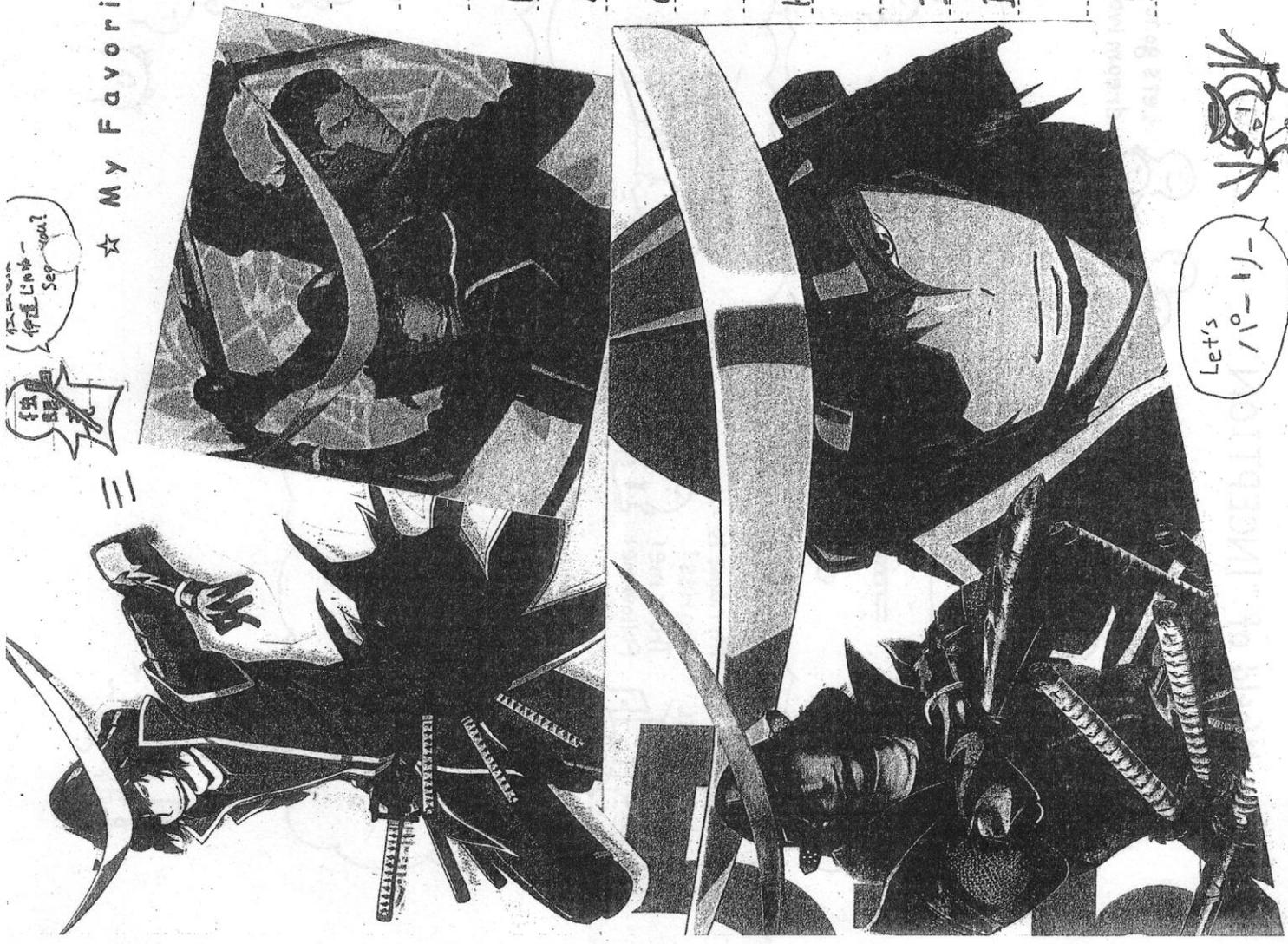
Because he is very cool. He is a character of Sengoku BASARA. It's a kind of comic book, animated movie and video games.

Mr. Date is a warlord. He governs Ousyu. His nickname is "Dokuganryu" Dokuganryu means one-eyed dragon. Mr. Date speaks Japanese and English.

He has a vassal. It's <sup>Mr.</sup>Katakata Kojyuro. He always helps Mr. Date's work.

When Mr. Date fight, he uses SIX Japanese swords and he says "Let's party!!" It's Fantastic!!

Would you like to watch or play Sengoku BASARA? (Ov)



伊達は何か  
Sengoku?

Let's  
/10-1/-



## 心にタネをまく英語授業！のための References (一部ですが…)

### インセプション (原題: INCEPTION) (クリストファー・ノーラン監督、ワーナーブラザーズ配給)

「心にタネをまく英語授業」づくりのきっかけを与えてくれた映画です。人の潜在意識から「アイデアを盗む」企業スパイが、逆に人の潜在意識に「アイデアを植えつける」ミッションに挑むお話。生徒の心に「英語はおもしろい！」という考えを植えつけることによって、生徒が自ら積極的に英語を学ぶようになる。そんな授業を目指してこれからも頑張っていきたいと思います！

### モチベーション3.0 - 持続する「やる気！」をいかに引き出すか (原題: Drive)

(ダニエル・ピンク著、大前研一訳 講談社)

コンピュータを動かす基本ソフトがOSなら、人間を動かすための基本ソフトはモチベーションである！アメとムチによる外発的動機(モチベーション2.0)から、自分の中からわきあがる内発的動機(モチベーション3.0)へ。前著『ハイ・コンセプト』に続く素晴らしい本です(´∀`)

### キュレーションの時代 - 「つながり」の情報革命が始まる (佐々木俊尚著 ちくま新書)

FMラジオから偶然流れてきた曲がきっかけとなり、洋楽に熱中し始めたという人もいます。様々な形で英語に触れていくなかで、生徒自身が自ら興味を持てるものを拾い上げ、英語にハマる。授業にもどこか「FMラジオ感」を持たせたいと考えています。教員=キュレーターでありたい。

### 急に売れ始めるにはワケがある ネットワーク理論が明らかにする口コミの法則 (原題: Tipping Point)

(マルコム・グラッドウェル著 ソフトバンク文庫)

急に英語ができるようになるのにもワケがある。はず。「少数の法則」「粘りの要素」「背景の力」の3原則で「Tipping Point」は起こるそうですが、生徒の心の中に、学びに対する「Tipping Point (英語に対するやる気が生まれる劇的瞬間!)」を起こさせたいなと思いつつ授業に臨んでいます。

### スティーブ・ジョブズ 驚異のプレゼン - 人々を惹きつける18の法則

(原題: The Presentation Secrets of Steve Jobs) (カーマイン・ガロ著、井口耕二訳 日経BP社)

授業とプレゼンテーションは相通するものがあると思います。近年のプレゼンテーションの名手、たとえばアップル社のスティーブ・ジョブズ(故人)を思い浮かべる方も多いのではないのでしょうか。サブタイトルの通り、「生徒を惹きつける」授業づくりをジョブズからも学びたいと思います。

### もし高校野球の女子マネージャーがドラッカーの「マネジメント」を読んだら

(岩崎夏海著、ダイヤモンド社)

もし小規模高校のちっぽけな英語教師がドラッカーの『マネジメント』を読んだら…。授業を生徒と教員が共に学ぶ組織体(チーム)と考えたときに、managerである教員は何をなすべきか?を学び取りたいです。大著『マネジメント』を読まなくても、読んだ気になれるのがいいですね。笑

## 付録1②

### 認知心理学—知のアーキテクチャを探る

(道又爾、北崎充晃、大久保街亜、今井久登、山川憲子、黒沢学著 有斐閣アルマ)

認知科学・認知心理学は、大学時代の僕の専攻分野でした。あの頃はなんとなくしか勉強していなかったけれど、人間の「知」のしくみを改めてしっかりと学び、授業づくりに活かしたいと最近強く思っています。学生時代もっときちんと勉強しておけば良かったなあ…(´・ω・)

### デザイン思考が世界を変える—イノベーションを導く新しい考え方 (原題: Change by Design)

(ティム・フラウン著、千葉敏生訳 ハヤカワ書房 juice)

授業のアイデアが考えられない! もっとクリエイティブな人間になりたい!! (´Д`)と痛感した結果、最近デザインや芸術の分野に興味がわいてきました。生徒のハートを刺激する創造的(共創的)な学びの場作ることを目指したい!

### WIRED VOL. 5 GQ JAPAN 2012年10月号増刊「教育」は終わった、「学び」が始まる 未来の学校

(コンテナスト・ジャパン)

“いま大事なのは、「教育」ではなく「学び」のほうです。(中略)興味を持ったところに行動が起こり、その行動のなかから「学び」が起きてくる。”(MITメディアラボ 伊藤穰一所長の言葉 p.77) お値段たったの480円で、うすっぺらいムック本ですが(笑)、内容の濃さはすごい!

### 知的生産の技術 (梅棹忠夫著、岩波新書)

1969年の初版から40年以上を過ぎてなお愛されている、言わずと知れた知的生産分野の名著です。英語そのものを教えることも大切ですが、「英語の学び方」(タネに水を与える方法)も伝えられる授業スタイルを目指したいと考えています。

### ウェブ戦略としての「ユーザーエクスペリエンス」—5つの段階で考えるユーザー中心デザイン

(原題: The Elements of User Experiences)

(Jesse James Garret 著、ソシオメディア訳 毎日コミュニケーションズ)

ユーザーエクスペリエンス(UX)とは、人がサービスを受けたり製品を買ったりするときに得ることができる体験のことです。生徒が50分間の授業を通してどんな有意義な体験をできるのか? 最近ではUXの観点からも授業のデザインを試してみたいと思うようになりました。『誰のためのデザイン?—認知科学者のデザイン原論』(ドナルド・ノーマン著 新曜社認知科学選書)もぜひ!

### ライブ・イン・マルシアック (LIVE IN MARCIAC)

(上原ひろみ THE TRIO PROJECT、ユニバーサル・ミュージック・クラシック)

英語学習を加速させる大事な燃料のひとつが、「こんなふうに英語を話したい! 世界で活躍したい!」という「あこがれ」の対象であり、それを授業の中で見つけさせることも大切にしたいと感じます。理想は僕自身が生徒にとっての「あこがれ」になることですが…まだまだです。個人的な趣味ですが、僕にとって最近の「燃料」は、世界じゅうで大活躍中のジャズピアニスト、上原ひろみさんです。

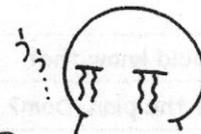
ワイルド・スピード MEGA MAX (先行上映) 9月24日 (土) 18:00~ ワーナー・マイカル・シネマズ釧路 8番シアター

|    |   |                         |
|----|---|-------------------------|
| 1  | Listen, there is a job comin' up.             | 聞いてくれ 良い仕事がある           |
| 2  | It's easy money.                              | 楽なヤマさ                   |
| 3  | Here we go.                                   | 始めるわよ                   |
| 4  | This car suits me better.                     | 私に似合う車よ                 |
| 5  | Ladies first.                                 | 女が先だ                    |
| 6  | Where is she going?                           | どこ行く                    |
| 7  | We don't ever, ever, let get them in the car. | 絶対に車で逃走させてはならん          |
| 8  | What's the second thing?                      | 他にご要望は?                 |
| 9  | Stop it, both of them.                        | 止めて 2人とも                |
| 10 | We've found them.                             | 連中を見つけました               |
| 11 | Get out.                                      | 消えろ                     |
| 12 | May I ask why?                                | なぜです                    |
| 13 | Good news, bad news?                          | 報告です (良い知らせと悪い知らせがあります) |
| 14 | Go that way.                                  | 向こうだ                    |
| 15 | Dom is right.                                 | ドムの言うとおりのだ              |
| 16 | I remember everything about my father.        | おやじのことなら何でも覚えてるぜ        |
| 17 | We're gonna need a team.                      | 仲間がいる                   |
| 18 | We've got a job.                              | ヤマを踏む                   |
| 19 | Nobody move!                                  | 動くな 静かに!                |
| 20 | Who's hiding?                                 | 隠れやしねえさ                 |
| 21 | How much did they take?                       | 幾ら奪われた?                 |
| 22 | They won't be a problem.                      | 何も問題はない                 |
| 23 | Let's go get some cars.                       | 車を調達しに行こう               |
| 24 | Home, sweet home.                             | 懐かしいな                   |
| 25 | We need to get fresh air.                     | ちょっとドライブに (外の空気を吸いに行こう) |
| 26 | You're long way from home, Brazill!           | ここはアメリカじゃねえ ブラジルだぜ      |
| 27 | I'll see you soon.                            | すぐ再会だ                   |
| 28 | I know she's here.                            | 女はここだ                   |
| 29 | Toast.  | 乾杯しよう                   |
| 30 | You should know that.                         | よく覚えておけ                 |
| 31 | What's the plan, Dom?                         | どうやるんだ?                 |
| 32 | Don't move, stay down!                        | 動くな 伏せて!                |
| 33 | Do something!                                 | 何とかしろ!                  |
| 34 | Just leave me alone.                          | 俺のことはほっとけ               |

# 付録 2②

## The Dark Knight Rises Note Taking (『ダークナイト・ライジング』台詞聞き取り)

I said nothing. 何も話していない  
No survivors. 生存者なしだ  
No city's without crime. 犯罪のない街はない  
Nothing more. 以上です  
Call me? 電話くれる?  
Why are you here? なぜここへ来た?  
Commissioner Gordon was shot! 本部長が撃たれた  
Move on. 前へ進め  
Batman wasn't needed anymore. バットマンはもう必要ない  
Get out. 消えな  
I'd like to get some fresh air. 外の空気を吸いに  
You know nothing about me. 私のことは何も知らないくせに  
Start fresh. やり直せ  
I retired. 引退した  
I was trying to be modest. 遠まわしに言ったのですが  
Open the champagne. 乾杯するか  
No guns, no killer. 銃も殺人もなし  
I saved your life. 命を救った  
Does anybody disagree? 違うか?  
What the hell is going on? どういうことか説明しろ  
Batman could be anybody. 誰でもバットマンになれる  
Don't be shy. 出て来たら?  
You betrayed us. お前は俺たちを裏切った  
It's done. 終わった  
Let the games begin. ゲームの始まりだ  
You'll be dead. 殺されますよ  
Gotham is ours. 街は市民のものだ  
Rise. 登れ  
I am one of you. 俺は仲間だ  
I need your help. 助けが要る  
He should be so lucky. 彼ラッキーよね  
Impossible. ありえない  
Come with me, save yourself. 一緒に逃げて そして生きるの  
Where is the trigger? スイッチはどこだ  
Please do not shoot me. 頼むから撃つな  
I see a beautiful city. 美しい市が見える



分散して  
バツアツアツ  
しなま  
ダクだわん



|      |                    |
|------|--------------------|
| 学校名  | 北海道阿寒高等学校          |
| 派遣者名 | 澤田 大輝 (平成 22 年度派遣) |

## I H-TEP 派遣の成果

平成 22 年度の夏、アルバータ州立大学研究派遣に参加させていただいた。同研修を通して、B-SLIM 理論(©Dr. Olenka Bilash)や第二言語習得理論について体系的に習得できたことに加え、講義の中で様々な Daily Activity に取り組むことによって、研修で学んだ理論を自分の授業に適用するための様々なアイデアを得ることができた。

さらにロッキー山脈への旅行やエドモントン市内でのホームステイ、その他日常生活を通して様々な異文化体験を積むことができた。

これらの成果を踏まえ、生徒たちにとってより Attractive かつ Communicative な授業を実践するビジョンを得ることができた。

## II H-TEP 派遣の成果を活かした実践

帰国後、早速 B-SLIM 理論を授業で活用すべく授業の改善を実施した。まず、B-SLIM を活用する前提として、授業中の英語使用頻度を段階に増やすことから始めた。研修参加前は生徒の理解を優先し、日本語を多く使用していたが、研修中、Olenka Bilash 教授が難しい理論をシンプルでわかりやすい英語で説明してくれたことに感銘を受け、自分の授業でも生徒が理解できるようにシンプルな英語を心がけ、授業の大部分を英語で行うようにした。生徒たちのほとんどは当初「何を話しているかわからない」と戸惑い気味だったが最近では少しずつ英語を聴くことに慣れ、多くの生徒が何とか私の英語を理解しようと努力してくれている様子がうかがえる。

次に私が重点的に改善を行いたいと感じたのは、Getting-It ステージに当たる部分である。生徒の英語に対する抵抗感を少しでも取り除くべく Scaffolding を意識し、授業の最初に Visual Cue や Quiz を活用し時間をかけて入念

な Oral Introduction を行うようにした。この活動を行うことによって、生徒は教科書本文で扱う人物や物語の背景知識を英語で Input することができるように工夫している(この時、Miller の Magical Number 理論に基づき、Oral Introduction で取り扱う新出事項は 5~9 個に収めるように意識をしている)。

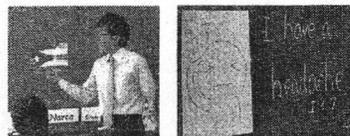


図 1.2 Visual Cues を活用した Oral Introduction の様子

この活動を取り入れることによって生徒の英語に対する抵抗感がある程度低めることができ、以前よりも教員の問いかけに対する反応が良くなってきた。今後も英語学習に対する前向きな姿勢を引き出すために、この活動を継続していきたい。

また研修参加以前は、B-SLIM 理論の Using-It、Proving-It ステージに当たる活動を殆ど行うことができていなかった。そこで帰国後は、研修で Daily Activity として行った Home Reading & Retell や、Persuasive Essay Writing 等にヒントを得、Output 活動のための様々な“Presentation Sheet”を作成し、生徒が英語で発表をする機会を少しずつ増やしている。このシートを活用することで、生徒が無理なく英語で自分の考えを述べる機会を増やすことができるように心がけている。今までに、授業中に鑑賞した映画『The Dark Knight』の感想、見学旅行の一番の思い出、冬休みの出来事等を“Presentation Sheet”のテーマとして扱った。これらのテーマについてシートに用意された Visual Cues をヒントに英語を書き込み、簡単に練習をした上でペアワーク等を通して発表を行う。まだまだ簡単なプレゼンテーションしか行うことができていないが、この活動の様子を見ていると、生徒が少しずつ英語を書き、話すことに前向きになっているように感じている。

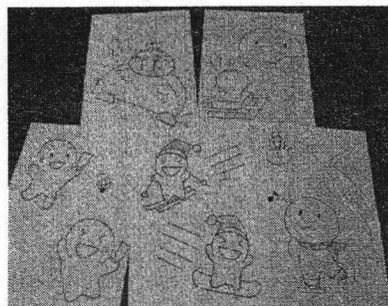


図 3. Presentation Sheet 活動で使用した Visual Cues

今後もこの“Presentation Sheet”活動を継続して、生徒がより英語でのコミュニケーションに積極的なることを目指すと共に、テーマや語彙、発表のステップ数を少しずつ増やすことによって、生徒の英語運用力を少しずつ育てるように努力していきたい。

その他にも様々な面でタスクの改善を行っているが、それ以上に H-TEP 研修を経て改善を行っていることは、授業に臨む自らの立ち振る舞いである。研修中、Olenka Bilash 教授は非常にエネルギーに、そして楽しそうに B-SLIM や SLA 理論について教えてくれたため、私は心から勉強を楽しむことができた。この経験から、私も生徒を心から楽しませる授業を実践したいと強く感じるようになり、以前にも増して生徒を盛り上げ、楽しい雰囲気を作るように心がけている。特に英語を使用する際は顔の表情やジェスチャーを多用することによって、生徒を飽きさせないように努力している。クラスによって盛り上がり欠けたり、逆に盛り上がりすぎて収拾がつかなくなる等問題も多いが、教員による英語の問いかけに対する反応が良くなったり、音読の声が活発になったりとメリットは非常に多いと感じている。今後も工夫改善を重ね、生徒が楽しく英語を身につけられる授業を目指していきたい。

## III 今後の課題

以上、H-TEP 研修を経て少しずつ授業改善を重ねているが、まだまだ改善点が山積しているのが現状である。

特に“Presentation Sheet”等を活用して Output の機会を少しずつ増やしているが、依然として生徒が英語を使う場面が不足していることが一番の課題であると痛感している。一つのタスクにこだわらず、様々な活動の中で少しずつ英語を使用する機会を増やすよう工夫改善を重ね、生徒の英語運用能力を着実に伸ばしていきたい。

また自分の授業をビデオに撮影したところ、生徒の素晴らしい発言や発音を拾い上げて活かすということが全くできていないことに気がついた。H-TEP 研修中、Olenka 教授は私のどんなに拙い発言でも“Good guess!”“Nice try!”と様々な言葉で賞賛してくれた。このお蔭で私は、Daily Activity の中で積極的に発言をしたり、大学の外でも積極的に現地の方とコミュニケーションを図ったりしようという姿勢が強くなったことを覚えている。この経験を活かし、今後は授業の中で生徒たちの努力を讃えるように努め、彼らの“Active Mind”をしっかりと育てていきたい。

以上、様々な試行錯誤を重ねているが、H-TEP 研修の一番の収穫は、「B-SLIM を活用して自分の授業をより良いものにしたい!」という強い思いを持てたことである。今後も B-SLIM を活用して授業の工夫・改善に努めるとともに、研究会や公開授業に積極的に参加し、H-TEP 研修で学んだ知識や理論を多くの先生方と共有していきたい。