

高等学校外国語科における思考力・判断力・表現力を高める授業に関する実証的研究 -パラグラフの型で表現するよさに気づかせる取り組みを通して-

高度学校教育実践専攻
教職実践力高度化コース
藤田 典代

実習責任教員 金 児 正 史
実習指導教員 西 村 公 孝

キーワード: 言語技術, 問答ゲーム, パラグラフ・ライティング

1. 主題設定の理由

置籍校の生徒の課題は、学習に対して消極的なことである。授業で問題演習を行っても、自分の力で解こうという姿勢の生徒は少なく、ときに教師が解答を言ってくれるのを待っている。また、日々の宿題や小テストなどについては、教師の指示があるから学習するという姿勢の生徒も多い。しかも置籍校では、ほとんどの生徒が上級学校への進学を希望するため、高学年になればなるほど、学習に向かう動機が受験対策となり、受験を視野に入れた授業形態を望む生徒が多くなる。そのような授業形態では、生徒の多様な個性の伸長や幅広い視野の獲得は困難である。また、教師も上級学校への進学実績を気にするあまり、生徒にできるだけ多くの知識を教え込む授業形態が見られる。特に受験に必要とされる教科・科目においては、教科書の内容把握や練習問題を淡々とこなすなどの知識・技能の習得に重きを置いた授業が展開されている。言い換えれば、生徒に考えさせたり、表現させるといった活動はほとんど行われていない。

生産年齢人口の急減、労働生産性の低迷、グローバル化・多極化の荒波に挟まれた厳しい時代を迎えている我が国において、これまでの学校教育の在り方では通用しないことは明らかである。受験に通用する力だけではなく、これからの厳しい時代に通用する力を子どもたちが獲

得するために、まさに今、変革する必要がある。高等学校外国語科の授業から、置籍校や我が国の高等学校教育における課題の改善を図るとき、自分の考えを的確に相手に伝えたり、相手の考えを的確にとらえて協働的に解決するための手段として、言語技術を身につけることが重要だと考えるようになった。中でも、パラグラフの型に沿って話すこと・書くことに焦点を当て、そのことによって、生徒の思考力・判断力・表現力などの能力を高める可能性があることを明らかにしようと考えた。本授業で、言語技術を取り入れるにあたり、母語である日本語による授業を通して、日本語で表現する力を高めることとした。その理由は2つある。1つめは、生徒の英語力に限界があり、2つめは、母語が外国語の能力の土台であるからである。

2. 本研究の目的

本研究の目的は、「高等学校外国語科の言語活動の場面において、言語技術を取り入れた主体的・協働的な授業を計画・実践し、研究仮説の検証を行う。」とした。また、本研究の研究仮説を「伝える相手を意識して、母語で自分の考えを明確に主張する活動を取り入れるならば、生徒は外国語でも自分の考えを明確に主張することができるようになるだろう。」と設定した。

3. 本研究の方法

本研究は、次の①～④の手順で進めた。

①表現力調査問題の作成

表現力調査は、置籍校生徒の表現力について調査を行い、本研究に資するものである。本研究対象生徒である1年生（国際英語科1クラス、普通科1クラス）に、話す能力を図る「スピーキング・テスト」を事前・事後調査の計2回実施した。また、書く能力を図る「ライティング・テスト」を事前・事中・事後調査の計3回実施した。

②学習指導案の作成

自分の考えを明確に主張する活動として、「問答ゲーム」「パラグラフ・ライティング」を題材とする学習指導案を作成した。その際、どのように話したり書いたりすれば相手に伝わりやすいのか、生徒自身が気づく活動を導入場面に取り入れるように配慮した。

③授業の実践

作成した指導案に沿って、授業を実施した。生徒の活動の様子を把握するために、ビデオとICレコーダーを利用して記録した。

④授業の分析と考察

授業後に生徒の活動記録や、使用したハンドアウト、授業の振り返り、および事前・事中・事後調査の分析を行い、本研究の目的が達成できたか考察した。

4. 本研究の概要

本研究では、論理的に表現する際に有効な「パラグラフの型」を取り入れた「パラグラフ・スピーキング」と「パラグラフ・ライティング」に焦点を当てている点を踏まえ、表現力調査は、置籍校生徒の「書く」、「話す」能力の把握をねらって本調査を実施することとした。

「スピーキング・テスト」のテスト内容は、与えられた、ある事柄について、好きか嫌いかの自分の意見やその理由を一定の時間内に英語で発話する問題であり、「ライティング・テスト」のテスト内容は、英文を日本語で要約する問題や示されたテーマに沿って、自分の考えを日本語や英語で書く問題であった。

本研究の授業実践の題材として、言語技術の中でも、対話のスキルを獲得するのに有効な「問答ゲーム」と、ある事柄について説明するための文章を記述する際に用いられる「パラグラフ・ライティング」を扱うことにした。この2つを扱うことにより、「話すこと」と「書くこと」の両面から論理的に表現する力を向上させる相乗効果が期待できると筆者は考えた。言い換えれば、本研究における実践が、我が国の子どもたちの英語力のうち、特に「書くこと」「話すこと」における課題を解決する一方策になると考えた。表1からわかるように、「問答ゲーム」と「パラグラフ・ライティング」の学習活動は互いに連動している。

表1 本授業の学習活動

		主な学習活動 * ()内の数字が同じ活動内容は「話す」と「書く」が違うだけで、ねらいは同様であることを表す。
問答ゲーム	第1時	(1)日本人の会話における問題を認識する。 (2)問答ゲームのルールを意識しながら、自分の意見をその理由とともに主張する。 (3)他の生徒の発表内容に対して質問や意見を述べる。 (4)必要があれば言い直しをする。
パラグラフ・ライティング	第2時	(1)パラグラフの型と効果的な文章を書くための条件を理解する。 (2)パラグラフの型を意識しながら、簡潔でわかりやすい論理的な文章を書く。
	第3時	(3)他の生徒が書いた文章について、論理的なパラグラフ

		の型で表現しているか判断し、コメントを書く。 (4) 他者の意見を活用しながら、パラグラフの型を用いて自分の文章を書き直す。
--	--	---

紙面の都合上、「内容の要旨」では、授業の実際（概要）について、「パラグラフ・ライティング」第2時に限定して述べる。

「パラグラフ・ライティング」（実施時期：平成28年9月）第2時

①母語を用いて書く力を向上させる意義についての説明

授業の始めに、今回の授業は、母語である日本語を用いて、自らの考えを論理的に、かつ説得力をもった言葉で表現する能力を育成することがねらいであると伝えた。さらに、意見を持つこと自体を重視し、相手を説得する内容を、日本語で表現することを意識するように、生徒に指示した。

②効果的なパラグラフの型の確認

生徒に、2つの文章が印刷されているハンドアウトを配布した。各自で2つの文章を黙読した後、その2つの文章について、主張が明確になっているのはどちらなのか、またなぜそう思ったのかについての理由をグループで話し合った。その後、話し合いの結果をクラスで共有した。

③「パラグラフの型」の説明

論文やレポートにおけるパラグラフは、「ひとつのアイデアを示す」単位であり、「パラグラフ・ライティング」は「問答ゲーム」で学習した形式を文章で記述する方法であることを伝えた。そして、パラグラフの型(トピック・センテンス、サポーティング・センテンス、コンクルーディング・センテンス)や、パラグラフ・ライティングにおけるルールを説明した。

④パラグラフの型に沿って書く演習

「ハンドアウト③：あなたは徳島が好きですか。」を全生徒に配布し、実際に、「パラグラフ・ライティング」を行った。パラグラフの型を意識して書くことを確認した。

⑤本時の振り返りと次回の授業までの指示

本時の活動は「パラグラフ・ライティング」と言われるもので、日本語であっても英語であっても、自分の意見を主張する際にパラグラフの型を使うと、相手がとても理解しやすくなることを確認した。その後、次回の授業までに生徒がする作業について説明した。

5. 本授業の分析

スピーキング・テストは、事前・事後調査とも同一問題で実施し、分析の視点は、論理的に表現する際に有効な「パラグラフの型」で、どの程度的確に話すことができているかをとらえることである。パラグラフの型を意識して話す指導は、1時間しか実施しなかったにもかかわらず、非常に多くの生徒がパラグラフの型を意識して話せるようになった。すべての生徒の変容をとらえていく過程で、パラグラフの型を意識して話す指導が、その型を用いて話せるようになる触媒として機能していたことが、非常に多くの生徒の変容から明らかになった。

ライティング・テストは、記述回答形式で実施した。調査問題は、生徒が「イギリスの友人にメールで『日本を訪れるとしたら夏と冬のどちらがよいか』質問され、この友人にメールで返事を書く」という設定で、生徒の返信の文面を通して、英語で自分の考えを書いて伝える力を、事前・事中・事後調査で比較調査しようとした。分析の視点は、どの程度的確に「パラグラフの型」で書くことができているかをとらえることである。スピーキングに比べてライティ

ングでは大きな変容が見られなかったが、非常に多くの生徒の記述から、内容的な質の向上が読み取れた。

本授業の感想の分析から、3つのことが分かった。1つめは、これまでの自分の伝え方の欠点を理解した生徒がいたことである。2つめは、パラグラフの型を使用することで、自分の主張したいことが明確に表現できたと実感した生徒がいたことである。3つめは、パラグラフは汎用的に使える手段であることに気づいた生徒がいたことである。

6. 本研究の考察

これらの分析から、本授業で取り入れた「問答ゲーム」「パラグラフ・ライティング」の活動は、我が国の子どもたちの英語力のうち、特に「書くこと」「話すこと」における課題を解決する一方策として有効であり、特に、外国語で自分の考えを明確に主張する能力を向上させる可能性も高い。よって、筆者は研究仮説が検証されたと結論付けた。さらに、本授業の成果は次の3つにまとめられる。

- ①3時間という限られた授業時間で、「問答ゲーム」「パラグラフ・ライティング」の言語活動を通し、伝える相手を意識しながら、自分の考えを日本語で明確に主張できるようになったこと
- ②「問答ゲーム」「パラグラフ・ライティング」の言語活動を経て、自分の考えを、英語で明確に主張する力に大きな変容が見られたこと
- ③「問答ゲーム」「パラグラフ・ライティング」の言語活動を通して、パラグラフの型を使えば、自分の考えを明確に表現できると実感した生徒が多くいたこと

以上の成果は、話すことでも書くことでも、研究仮説を実証するデータが出ており、「パラグラフの型」は、話すことと書くことの両面において自分の考えを明確に主張する能力を向上させる効果が高い。

ライティングがスピーキングほどの反応を見せなかったことは、生徒たちが英語で自分の考えを書く機会が少ないことが大きな要因だと、筆者は考えた。さらに、これは英語での書く力だけの問題でもない。日本語においても、我が国の子どもたちは自分の考えを表現する場面が日常的に与えられていない。人の話を聞いて、ただ「面白かった」「すごいと思った」だけでなく、「どういうところが面白いのか」「どういうところがすごいと感じたのか」を表現できるようになれば、根拠とともに自分の考えを明確に伝えることにつながると筆者は考えている。

7. 今後の取り組みの構想

今後、本研究の実践を現場で続けていくにあたって、2つの改善点が考えられる。1つは、生徒が考えることに主眼を置く授業にするため、教師の発問内容や授業の進め方を考えなければならないことである。2つめは、母集団の特徴によって、授業内容を変えるといった柔軟性が必要なことである。

パラグラフの型を用いて自分の意見を表現できるということは汎用的能力であると、筆者は考えている。全教科・科目において、生徒が自分の考えを深め、その考えを明確に伝えることができるような場面提供、授業設計を教師がしていく必要がある。そうすることを通して、様々な事柄に対して、自ら考え、周りの人と議論し合いながら自己を高めていくことのできる日本人を育成できるはずである。