

2017.8.26 関東甲信越英語教育学会第41回新潟研究大会シンポジウム提案

外国語教育における「学びに向かう力・人間性」とは

教室に湧く生徒の成長欲求の泉を
英語授業へとつなげるために

静岡大学名誉教授・三浦 孝

<http://tutormiura.world.coocan.jp/>

「学びに向かう力・人間性」を**目標**とする教育の、 2つの分かれ道

立場1:

「学びを人生や社会に生かそうとする」こと(文科省)

すべての個人が自己実現を指向して生きる、不可侵な権利としての、主体性・人間性の尊重

立場2:

時の社会システムが要求する人材像に、生徒を適合させようとする主体性・人間性の育成
(例、忠君愛国、会社人間)

注意点: 全人格的存在として人を育てるよりも、組織のための道具として人を利用する組織は、長期的には衰退・破滅する。

教育の究極目標＝個人の尊重

「学びに向かう力」とは、

⇒『すべての児童・生徒に内在する成長欲求』(マズロー)

⇒『自己の持って生まれた潜在可能性をフルに発揮し、幸せを求め、fully-functioning personとして育とうとする根本的欲求』(ロジャーズ)

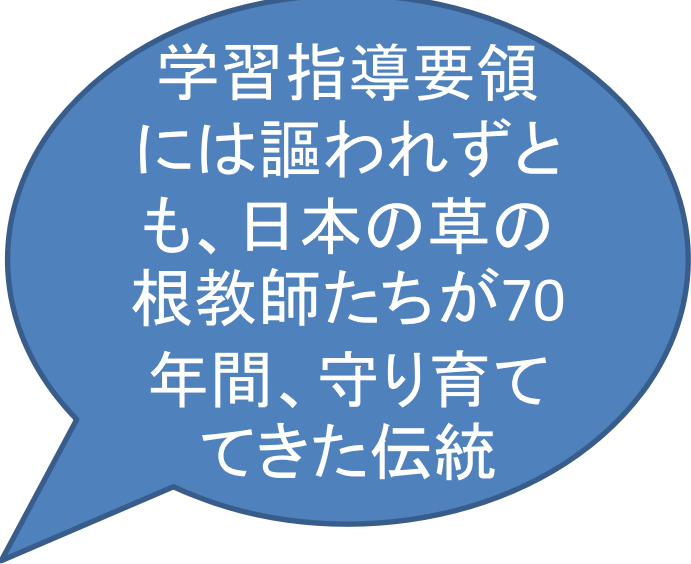
いずれも他から植え付けられるものではなく、既に存在しているものである。

これに気づき・正しい発露に向けて支援し・育ててゆくのが教育の使命

生徒に内在する**成長欲求**とは

マズローの
5大欲求

自己実現の欲求
承認の欲求
所属と愛の欲求
安全の欲求
生理的欲求

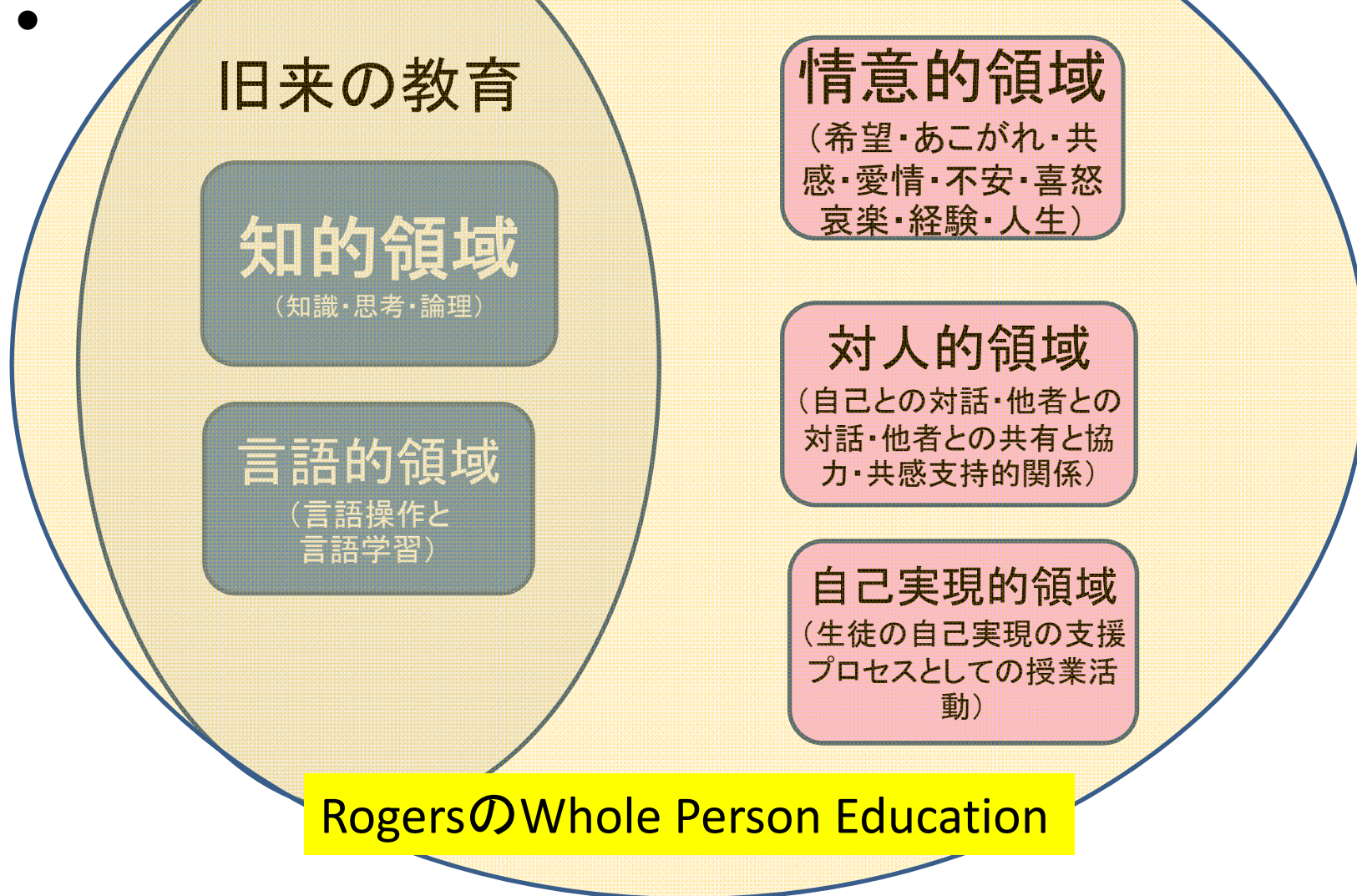


学習指導要領
には謳われずと
も、日本の草の
根教師たちが70
年間、守り育て
てきた伝統

Rogersの**whole person education**と
fully functioning person

人間中心の教育は、**全人発達にかかわる教育**である。この教育は全ての年齢の、全ての段階の人たちが**自己の独自の潜在的可能性を発達させ続ける**のに役立つような学習経験を与えることにかかわる。(Valette in 縫部)

「学びに向かう力」を加えた外国語教育の5領域



成長欲求を適切に発揮できた人の強さの実例

衝動と暴力の塊から、英語学習をきっかけに、7年かけて自分を立て直した
田中春男さん

- ①英語で落ちこぼれ→②問題児となる→③中学卒→④どんな仕事も放りだす→
⑤カップルに言いがかりつけて殺人→⑥懲役7年の刑→⑦少年院内で何度も
瀕死の乱闘→⑧懲罰房→⑨中1の英語授業の思い出→⑩英語の独学を開始→
⑪英語の勉強のために、売られた喧嘩も買わなくなる→⑫高校英語まで独学で
修了
→⑬模範囚として出所→⑭運転免許取得→⑯タクシー運転手となる
→⑰乗車拒否に遭ったアメリカ人重役を乗せる→⑱十分通じた→
→⑲交流が始まる→⑳正社員通訳となる

英語学習を通じて、
「どのように社会・世界と関わり、より良い人生を送る」(文科省)か？

英語教育の4行動力 **目標の提案**



④英語ディベート力

MindとHeartの区別に立ち、冷静に、議論において協力して、真理を見極める力。

③英語交渉力

利害が異なるもの同士のぶつかり合いを、和解へと導く力。他者と友好的関係を切り開く力。

②英語プレゼンテーション力

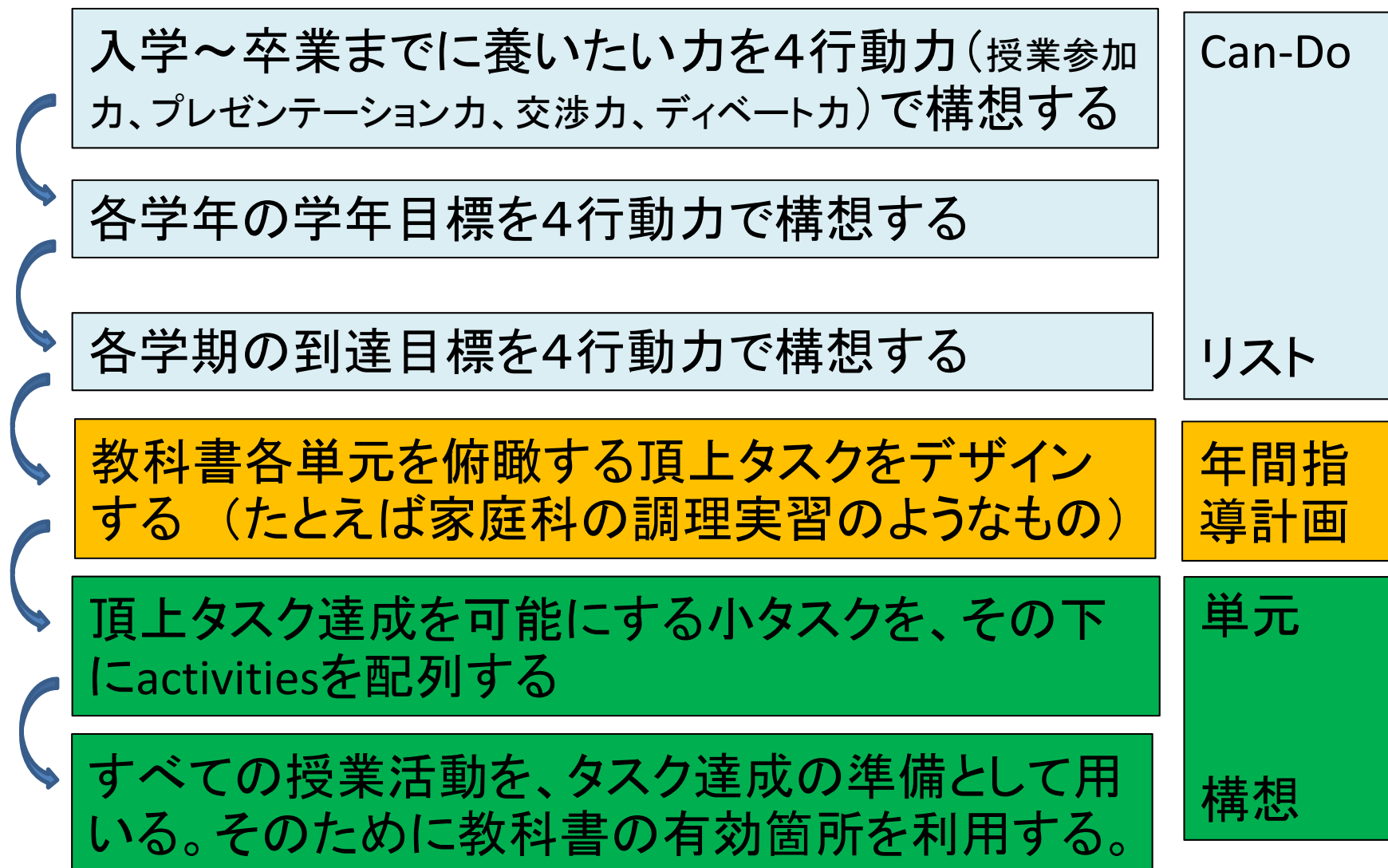
企画、調査から発表まで、英語によるプレゼンテーションを行う力。英語プレゼンテーションに聴衆として参加する力。質疑応答の力。

①英語授業参加力

英語で行われる授業に積極的に参加し貢献・運営する力

これらは、転移が効く能力である。

この行動力養成の指導法は(その1)



そのための指導法は(その2)

生徒のタスク活動には、発表の機会を設ける(スキット実演・作品掲示・プレゼンテーション・タブレット端末映像化)

出されたタスク作品は、クラスで二次教材として活用する

出された作品には、本人のリフレクションや、他の生徒の感想コメントなどの、フィードバック活動を行う。

優秀なタスク作品は、翌年のタスク導入時に、モデル作品として下級生に紹介する

すべての授業活動(挨拶、ウォームアップ、前時復習、本時Oral Interaction、Comprehension活動、文法事項のコミュニカティブな練習、音声指導、retelling、教科書を応用したguided conversationやギャップ活動)が、はっきりと目標指向性を持つ

自己実
現的



対人的



情意的



言語的



知的



授業プ
ロセス

英語で「学びに向かう力」の**評価項目**は？

評価項目	例
リサーチマネージメント力	資料検索力・資料整理・保管・ノートテイキング・スケジュール管理
学習マネージメント力	自己理解・構想立案力・段取り・実行力・振り返り・総括力
対人マネージメント力	身振り表情・受け答え・アサーション・受容性・協調性・交渉力・公平性・イニシアティブ
表現力	対話力・スピーチ・プレゼンテーション・レポートライティング・ポスターセッション・質問力

英語の学びに向かう力を、どう評価すべきか

評価は

筆記
テスト

+

パフォー
マンステ
スト

リスニングテスト
音読テスト
暗唱積み上げ
チャレンジ
会話実技テスト
Essay writing

+

ポート
フォーリ
オ

生徒が作成した作文、レポート、発表、演技、振り返り、活動の様子が分かる映像等、自律的学習活動による評価

で行える。

評価はどこまで正確であるべきか？

1. 「人間性」の評価など出来るのか？してよいのか？

「人間性」を「英語学習を通して、社会やと関わり、よりよい人生を送る力」

と解釈すれば、先ほどの4行動力で評価可能

2. 「学びに向かう力」は、ある程度は評価できそう。しかし、厳密な正確さを求めるのは、非現実的。

~~人間選別システムとしての他律的・客観的評価~~

生涯学習・自己実現的
社会に生きる、生徒の
ための指針としての自
律的・形成的評価

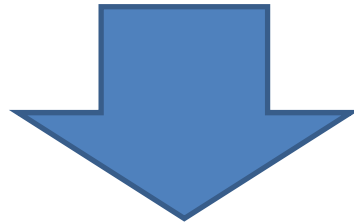
「やった！ここまで出来るようになったね！次の目標はこれだよ、がんばろうね！」

英語の学びは、人生や社会にどう役立ちうるか ＝英語教育における「学びの力」とは (もし教師が意識して授業に盛り込めば)

- ①言語の仕組みを通して(必ず主語を表明)(責任をもって言語化)る)
- ②言語に内在する文化の理解を通して(TS+Supportの論理性)
(言葉を尽くして語り合う)(水平な社会での丁寧さ)
- ③教材本文のメッセージ内容を通して(地球市民的視野を持つ)
- ④授業中の活動を通して(特に、協同学習力・対人交渉力)
- ⑤自分のnative language, native cultureを客観視できる
- ⑥他言語使用がもたらす社会的・精神的自由の拡大(もう一つのドアを開ける)

4つの英語行動力の育成デザイン

- 4つの行動力の育成順序案を次頁に紹介。
- これは、Can-Doの素材として使える。
- 学びに向かう力の発達段階表として使える。



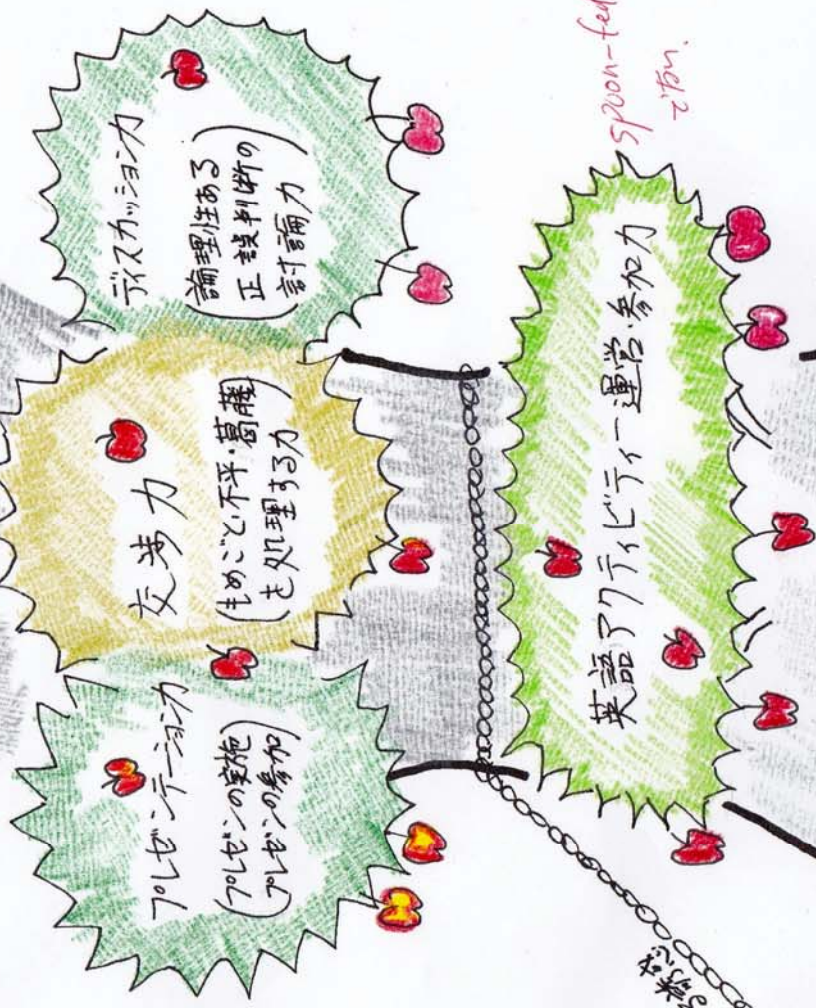
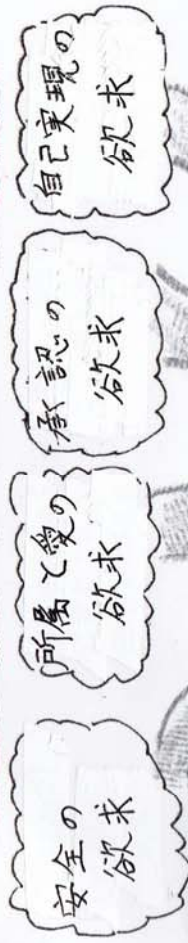
- 具体例はハンドアウト最後尾を参照ください。

引用文献

- Maslow, A. (1970) *Motivation and Personality* (2nd ed.) Harper & Row.
- Valette, R. (1977) *Humanistic Education*. The C. V. Mosby Company, p.1.
- 田中春男 (2017) *To Live Beyond My Power*. AmazonKindle.
- 縫部義憲 (1985)『人間中心の英語教育』ニューベリ ハウス 出版社
- 三浦 孝(2014)『英語授業への人間形成的アプローチ』研究社

生徒を全人的存在として尊ぶ

= 持って生まれた潜在的可能性もフルに発揮して生きる人生の支援



プロセス



すべての生徒に内在する、この志向性の実現を究極目標とする授業

これから日本人は英語で何ができるか、よいかの目標をふり描いて



資料：4つの英語行動力の育成順序案

表1：英語授業参加力の育成デザイン（各活動の詳細な説明は、三浦ほか(2006)を参照）

	活動名	活動の説明	育てる力
1	guided composition	習った英文の一部を変えて、自分のオリジナルなメッセージを作文する。提出作品を集め、名作集（あるいは全作品集）にして生徒に還元する。	既習文を加工して自分を表現する。 他の生徒の作品から学ぶ。
2	guided conversation	ペアで、習った会話文の一部を変えて、オリジナルな会話を創作し暗唱、実演する。優秀な実演をみんなで鑑賞する。	既習文を加工して自分達を表現する。 他の生徒の作品から学ぶ。 クラスの前で実演する。
3	インタビュー	クラス全員で一斉に、各自が与えられた英語質問を暗記し、クラス中を歩き回って一定時間内に多くのクラスメートに質問し、どのような答があったかを事後に振り返って英語でレポートを書く。尋ねる質問は、生徒個人に考えさせてもよい。	英語の質問をきっかけにして、大勢のクラスメートに声をかけ、対話する。 あいずちなど駆使し、良い聞き手となる。 オリジナルな質問を作って尋ねる。 質問結果を英語でレポートに書く。
4	4-hint quizzes	ペアで、一方の生徒のみが黒板を見ることができ、他方は黒板が見えない位置に座る。黒板に提示された人物や物品の絵を、①animals, people, plants, placesなどのカテゴリーの描写→②color, size, shapeの描写→③具体的な様子の描写、の順で4～5文で描写して、相手に何のことかを当てさせる。	状況や事物を相手にわかるように描写する。 相手を理解するために聞き返し表現を駆使する。 ヒントを聞いて、何のことかを当てる。 日本語に頼らなくても互いに理解できることを実感する。
5	paraphrasing	ペアで、一方の生徒のみが、黒板を見ることができ、他方は黒板が見えない位置に座る。黒板に提示された、英語でどう言うかわからない語を、自分たちの習った範囲内の英語で易しく言い換えて、相手にわからせる。	同上
6	名刺交換会	＜準備作業＞各自、自分の英語名刺を作り、10枚ほどコピーしてくる。 ＜本番で＞クラス全員で一斉に、あまり言葉を交わしたことの少ないクラスメートを優先して、互いに名刺を交換し、名刺に書かれた英語を説明する。名刺に書く英語は、 初回：中央に自分の似顔絵、その左に自分の呼ばれたい呼称、名刺の左上に自分の部活動、右上に好きな食物、左下に好きな活動、右下に自分の関心事を書く。 2回目：中央に自分の似顔絵、その左に自分の呼ばれたい名	自作の英語名刺をきっかけにして、大勢のクラスメートに声をかけ、相互理解を深める。 あいずちなど駆使し、良い聞き手となる。 自発的に相手に関連質問をする。 自分自身の positive なユニークさを自覚する。他者のユニークさを知る。

		前、 名刺の4角に自分が人と違うユニークな点を書く。 ＜事後に＞もらった名刺をレポート用紙に貼り、その横にその人物について1行ずつ英語で感想を書き、提出。	感想を英語でレポートに書く。
7	picture description	クラス全員に、ある情景を描いた絵を見せ（いろいろな解釈できる絵）、各自が自由に想像を働かせて解釈し、その絵の中に起こっている出来事を英文で描写する。事後に英文を集め、教師が名作集にして生徒に還元する。	情景や道順を、相手に正確に伝える。 他者の書いた情景描写を理解し、そこから学ぶ。
8	picture differences	役割Aと役割Bのペアで背中合わせに座り、絵カードAと絵カードBにある絵の相違点を、互いに英語で質問しあってみつけ出す。絵カードAと絵カードBは、一つの元絵をコピーしてその中のパーツを5箇所ほど変化させて貼って作る。絵カードにはダミーを含め、間違い候補を10箇所ほどナンバーで表示しておく、活動が容易になる。	絵の違いを見つけるために、互いに描写と質問と理解チェック表現を自発的に発する。 <u>英語を作業言語として用いる。</u>
9	picture reproduction	生徒各自に、半完成の見取図（公園・学校のグラウンド・住宅・子供部屋など）と、その中に入れるパーツの絵（ブランコ・滑り台・シーソー・噴水など）を持たせる。パーツは単体ごとに切り離す。役割AとBのペアで背中合わせに座り、Aは自分が作った公園などの見取図を、英語でBに説明してゆく。Bは、Aの説明を聞いて、パーツの絵を自分の見取図に配置し、Aの絵を再現する。	相手に伝わるように工夫しながら絵を説明する。 相手の説明を理解するために質問やあいずちや話者コントロールを駆使する。 <u>英語を作業言語として用いる。</u>
10	1枚のポスターを使った Show & Tell	上記6の名刺交換会の名刺の内容で、A3サイズのポスター1枚を作り、それを提示しながらクラスの前に出て話す。	十分な声量で話す。 話す際に原稿を棒読みするのではなく、原稿に頼らずに聴衆に向かって語りかける。 聴衆の理解を確認しながら話す。 聞き手として、聞き返しや関連質問などにより、話し手を励ます。

表 2： 英語プレゼンテーション力の育成デザイン

話し手		聞き手
発表で行うこと	構想段階で工夫すること	聞き手として果たすべき役割
・原稿を見ずに話す（キーワードカード1枚のみ参照可）	・キーワードでブレイン・マップを描く	・発表者の問いかけ (Do you understand?) に Yes/No で応答する。
・聴衆を万遍なく見て話す	・1枚のポスターを聴衆に見せながら話す。	・わからない時、I don't understand. と言う。
・わかるように、繰り返しながら話す	・クラスメートが知らない語は、絵や図を示し、既習語の文で言い換えて説明できるよう準備する。	・話者コントロール発言 (Please speak louder. Please repeat. Please explain. など) を使う。
・重要な語は大きく、ゆっくり発音し、2回繰り返して話す。Today I am going to talk about ANcient CASTles in Europe. ANcient means Old .	・聴衆の理解を助ける実物 (realia) があれば用意し、見せる。 ・聴衆が知らないと思われる語は、英英的説明を Vocabulary list で配布する。	・発表者の問いかけ (Please raise your hand.) に挙手で応答する。
・Do you understand? など、聞き手の理解をチェックし、Yes の返事がなければ、更に丁寧に説明する。	・Introduction-body-conclusion の流れで構想する。	・発表者の問いかけに自発的に言葉で応答する。
・聴衆に問いかけて、挙手を求める (Who likes spicy food? Please raise your hand.)	・First, Second, Third, 等の discourse marker を用いて話す。	・わからない時に interrupt して説明を求める (Excuse me, but smoking cigarettes causes <u>what</u> ?)
・聴衆に時々質問を投げかけながら話をすすめる。 (What is the highest mountain in Japan? → <i>Mt. Fuji is.</i> → Yes, you're right. Now, how high is it? Anybody? → <i>3000 meters.</i> → Good guess, but it's much taller....)	・必要ならば、理解を助けるハンドアウトを印刷して配布する。	・理解度チェック質問に自発的に回答する。
・発表の始めに理解度チェック質問を3問ほど出しておき、発表の最後に聴衆にそれへの回答を求め、対話形式で正解を確認する。	・あらかじめ、発表内容の理解度チェック質問を3問ほど作成しておく。	・聞いた話題について、発表者に関連質問を出す。Who, What, When, Where, Why, How, Do you think---? を活用するとよい。
・発表の最後に、聴衆に関連質問をするよう、働きかける。	・聴衆から関連質問が出にくいクラスでは、あらかじめ数人の友人に質問してくれるよう頼んでおく。	・発表を聞いたあとに summary を書いて提出する。

表 3 : 英語交渉力の育成デザイン

表のうち、活動 1～7 は中学、8～10 は高校、11 は大学と積み上げるが、オーバーラップして用いてかまわない。

	活動名	内容
1	こんな時どうするか？	日常出会いそうな、困った場面（無理な依頼や思わぬ失敗など）や予想外の展開（人違いなど）の英文描写を読み（聞き）、それへの対応を数通りの候補の中から選ぶ。
2	こんな時どう言うか？	日常ありうるような、困った場面や予想外の事態の英文描写を読み（聞き）、その際にどうやって対応するか、次の一言を創作する。
3	教科書シナリオから予想外へ	検定教科書に出てくる会話場面をベースに、教科書のように順調に話しが進まず、意外な展開をたどった場合にどう対処するか、教科書シナリオを改作する。
4	自分への誤解を正す	相手から自分への誤解発言に対して、どうその誤解を正すか、次の一言を創作する。
5	もめ事 Before and After	自分が日常経験した、言葉の上での摩擦をスキットにし、クラスで演じてみる。聴衆からのフィードバックを参考にして、「どうすればもっとよく対処できたか」の観点で、スキットの改良版を作って演じる。
6	悩み相談の手紙を書こう	友達関係、勉強、部活動、性格、将来などについて、空想上の人物になって悩み相談の手紙を書いて、クラスに投げかけてみる。
7	悩み相談に回答しよう	クラスメートの書いた悩み相談数本の中から、自分が書きやすい相談を選び、それにアドバイスを書いてみる。同じ悩みに回答してきた者同士で集まり、書いてきたアドバイスを交換して交流する。
8	What do you think about this?	最近話題になっている事柄（事件、映画、本、現象）で、他の人がどう思っているのか知りたい事柄について、問いかけの手紙を書いてクラスに紹介する。
9	What I think about it.	上記活動 8 で出された問いかけ数本の中から、自分が応えやすい問いかけを選び、それに自分の見解を書いてみる。同じ問いかけに回答してきた者同士で集まり、書いてきた見解を交換して交流する
10	こんな時どうするかⅡ	日常出会いそうな、困った場面（無理な依頼や思わぬ失敗など）や予想外の展開（人違いなど）の英文描写を読み（聞き）、それへの対応を創作する。
11	Strategic Interaction	ある場面で（例えばデパートの売り場）、役割 A と役割 B が、それぞれ自分が置かれた状況シナリオだけを教えられ、相手の状況シナリオは教えられずに、妥協点に達するために交渉する。相手の意向をさぐり、こちらの意向を相手にわからせるように言葉で交渉し、双方満足のいく一致点を見つけ出す。 <u>シナリオ例</u> A: あなたは昨日デパートの電気製品売場(electrical appliance shop)でトースターを買いました。ところが、家で使おうとしたら、壊れていてパンが焼けません。あなたは、今仕事の昼休みを利用して、そのトースターを持って、デパートの売場へ行くところです。 B: あなたはデパートの電気製品売場(electrical appliance shop)の店員(salesclerk)です。あなたは今はパート扱い(part-timer)ですが、正社員(full-timer)になりたいと思っています。そのために、できるだけ多くの商品売って、客から良い評判を得たいと思っています。今、一人の客が入ってきました。腕の見せ所ですよ。

表 4 : 英語ディベート力の育成デザイン

	活動名	内容
1	すばやく自説を正当化する根拠を述べる	“I like poor life better than rich life.” “I love cockroaches for my pet.” など、わざと常識に反する命題を与え、それに対して、すばやくその根拠を述べる。
2	What Is Your Excuse?	普段「いけない」とされている事を想定し、それをどうしてもやらなければならない場合を仮定し、もっともな口実を考える。
3	Chain Letter	命題 (例 : Every student should join a club activity.) について、一定時間内に座席の前の生徒から後ろへと紙を回して紙上ディベートする。命題は列の人数分用意し、全生徒がどれかの命題について同時進行で論述する。 <u>1st writer</u>: 賛成 or 反対の立場を選んで論述し、5 分後にはその紙を後ろの生徒に渡す。 <u>2nd writer</u>: 1st writer に「反対」で論述し、7 分後にその紙を更に後ろの生徒に渡す。 <u>3rd writer</u>: 「1st writer に賛成・2nd writer に反対」で論述し、7 分後に紙を更に後ろの生徒に渡す。 <u>4th writer</u>: 「1st writer に賛成・2nd writer に反対」で論述し、7 分後に終了、紙を 1st writer に戻す。 <u>1st writer</u>: 返ってきた紙上ディベートを読み、「特に賛同する部分」「反論したい部分」に色マーカーで線を引き、感想を書いて提出。
4	Micro Debate	ある命題 (例 : Summer is the best season to visit Osaka.) について、3 人 1 組で、それぞれが「賛成派」「反対派」「ジャッジ」の役割を入れ替えて 3 ラウンド行う。時間配分は下記内訳で、合計 10 分。 「賛成派」の constructive speech: 1.5 分 「反対派」の rebuttal: 1 分 「反対派」の constructive speech: 1.5 分 「賛成派」の rebuttal: 1 分 - free debate: 2 分 - judging and reflection (ジャッジが、どちらの論述がより説得力が有ったかを判定し、理由を述べる。) 3 分
5	問題投書への反論書き	「この投書はとんでもないことを言っている、ぜひ反論したい」と思うような新聞投書 (The Japan Times などでさがす) を数点取り上げ、その中から自分が最も反論したいものを選んで、反論の投書を書く。書いたら、同じ元投書を選んだ生徒同士が集まって、互いの投書を交換し鑑賞する。