

## <GTEC>通信

# ゲームをスピーキング活動のツールとして活用し、生徒に英語によるコミュニケーションの魅力を伝える

## 福岡県立八女工業高等学校

1920（大正9）年設立の、歴史と伝統に培われた工業高校。電子機械科・自動車科・電気科・情報技術科・土木科・工業化学科の6学科を備え、「誠実・勤勉・協調」を校訓に、産業界や地域社会の期待に応える人材を育成する。ものづくり教育に重点を置き、ロボット競技やエコデンレースなどの分野では、全国大会出場常連校として知られる。資格取得にも力を入れており、ジュニアマイスター称号取得者の人数は全国有数を誇っている。

基本情報：公立、共学、電子機械科・自動車科・電気科・情報技術科・土木科・工業化学科

規模：1 学年240名

主な進路状況：毎年8割以上の生徒が一般企業への就職や公務員として社会に出ている。進学実績として、国公立大は、佐賀大、山口東京理科大の2名が合格。私立大は、福岡工業大、久留米工業大などに延べ9名が合格（2018年度入試）



## 取り組みのポイント

- カードゲームに取り組みながらの英会話で、スピーキングに対する自信を育む。
- パフォーマンステストを取り入れ、スピーキング活動の成果を測る。
- 長期休みのライティング課題を通じて、発信力や創造性を伸ばす。

## 取り組みの背景

福岡県立八女工業高等学校では、生徒の英語によるアウトプット力の育成に力を入れている。英語科の堤健太郎先生は、そうした取り組みの中心を担う教師の1人だ。

堤先生も、同校に赴任した当初は、文法事項の習得や長文読解を重視した、インプット中心の指導を行っていたが、学習内容の定着に課題がある生徒も少なくなかった。そこで、社会人大学院で教授法を学んだり、企業が求める人材を探ったりして、同校の生徒の実態に応じた指導を模索した。そうした中で、スピーキングを中心とした発信力伸長のための指導を大幅に増やすという、現在の指導を形づくっていったという。

「卒業生へのヒアリングなどから、企業が求めているのは、海外研修などの際、つたなくても英語で自己発信できる人材だということが見えてきました。そこで、生徒の興味を引きつけられるよう、楽しく手軽に取り組めるスピーキング活動を中心に、アウトプット活動を充実させていくことにしました。また、『大学入学共通テスト』や次期学習指導要領でも、英語による発信力がより重視されています。スピーキングを重視した指導改善の推進は、進学を志望する生徒への支援にもなると考えました」

### ゲームを活用したスピーキング活動を取り入れ、生徒が「話す」を楽しむことができる場を設定

同校の英語の指導を見ていく。

毎回の授業には、生徒がグループに分かれ、互いの心理を探り合うカードゲームを英語で行う時間を、10分間ほど設けている（資料1）。

「話す目的や場面に必然性がないと、生徒を前向きにするのは難しいと思います。心理的なゲームであれば、スピーキングの場面設定として無理がないと考えました。また、生徒が取り組みやすくなるよう、ゲームに出てくる語彙や定型フレーズなどをまとめたプリントを作成・配布しました。ルールを覚えて何回も繰り返すうちに、生徒は定型のフレーズを抵抗なく口にできるようになり、リスニング力にも自信をつけていくと感じています」（堤先生）

ゲームを続けている中で、授業中に学んだ文法事項をゲーム中の会話に取り入れようとする生徒が目立つ。例えば、助動詞を学んだ後は、

「must」を用いた“You must be a liar”というフレーズをゲームで話す生徒が少なくないという。

「授業でインプットした知識を、ゲーム中のコミュニケーションでアウトプットできていると思います。今後は、取り入れるゲームを増やし、語彙やフレーズをさらに多くしていきたいと考えています」（堤先生）

### パフォーマンステストを導入し、生徒の「話す」への意識づけに力を入れる

英語科では、1年次の各学期でスピーキングのパフォーマンステストを行っている（資料2、3）。

「本校における1年次の英語の授業時間数は週3時間と少なく、授業中には、スピーキング活動にまとまった時間を充てるのが難しいのが現状です。そこで、定期的にパフォーマンステストを取り入れました。また、生徒の負担が大きくなり過ぎないように、パフォーマンステストの導入に伴い、1・2学期の中間考査は行わないことにしました」

生徒のスピーキングへの意識づけを図るため、成績評価におけるパフォーマンステストの割合はほぼ5割と、高く設定されている。テストの内容は学期によって、スピーチやインタビューなど異なるものが設定されている。ここでは、1学期と3学期のテスト内容について紹介する。

1学期は、教科書のレッスンで学んだ「日本の象徴・富士山」という英文にちなみ、「富士山以外で、日本の象徴として外国人に紹介したいもの」というテーマで一人ひとりが30秒以上のスピーチをする。教師は全員分のスピーチを撮影し、

その動画・音声とスピーチ原稿を見て成績評価を行う。1学科約40人を習熟度別に2クラスに分けており、1クラスの人数は約20人となるが、1回の授業（50分間）で全員がスピーチを終えることができたという。採点の評価基準としては、『主張とその理由づけがはっきりしていること』『着眼点』『声の大きさ』などを設定し、授業で学んだ文法や慣用表現、語彙などを盛り込んだスピーチを高く評価することとしている。

「2018年度の1年生からは、アニメや東京スカイツリー、うどんといった幅広いテーマが挙がりました。また、私は指導していないにもかかわらず、スピーチの中に発問を入れて、聞き手を意識した表現が見られました。また、聞き手も積極的に反応しており、とても驚きました」（堤先生）

3学期は、サッカーの長友佑都選手に関する英文を教科書で学ぶため、「長友選手になりきってALTのインタビューに答える」という体裁にしている。教師が事前に10問の質問とモデルアンサーをプリントとして配布し、生徒は質問に対応するモデルアンサーを暗唱できるようにしておく。本番では、10問中3問をALTが質問し、生徒は覚えてきたアンサーを答える。

「暗唱できれば合格としていますが、自分の言葉で言い換えるフレーズを入れ込んだり、インタビューというスタイルに則ってなめらかに受け答えできたりしたら、さらに加点しています」（堤先生）

### 長期休業期間にはライティング課題を出し、生徒の英語力をバランスよく伸ばす

授業時数が少ないこともあり、ライティングには、長期休業期間の課題を中心に組み立てている（資料4）。英文日記や条件英作文を出したり、「GTEC」付属の学習教材「STEP UP ノート」に取り組むよう伝えたりすることが多い。例えば、2018年度の1年生における夏季休業期間の課題には、ストーリーの起承転結のうち、「起」「結」だけを示し、「承」「転」を自分で想像して書くという英作文を出した。すると、創造的なストーリーを書く生徒が目立ったという。

「スピーキング活動に力を入れるようになってからは、長文をきちんと書ける生徒が増えていると感じます。生徒が興味を持てる題材を工夫すれば、スピーキングとの相乗効果でライティング力も伸ばせるという手応えがあります」

# 取り組みの成果と今後に向けて

指導改善の成果は、学習意欲の向上として結実した。特にゲームを取り入れてからは、「ゲームでこんな発言をしたいけれど、英語でどう表現すればいいですか？」といった質問をする生徒が目立つようになった。

そうした意欲的な姿勢は、英語力の向上にもつながっている。その1つが、「GTEC」のスコアだ。2017年度の1年生では、ライティングのスコアが非常に高かった。

「まずはスピーキングに力を入れることで、ライティングも伸びてきた感触があります。発信力育成に踏み切ってよかった、と報われた思いです」（堤先生）

大きく実を結びつつある同校の指導改善だが、今後はさらなる発展を目指す。現在は、ペーパーテストではよくできるものの、人前でのスピーキングに課題がある生徒への指導を充実させていきたいと考えている。

「同じフレーズを反復させるペアワークや少人数のグループワークなどを通じて、生徒の『話す』への抵抗感は、着実に少なくなっています。今後もそうした取り組みを積み重ね、生徒の発信力を伸ばしていきたいと考えています」（堤先生）



(堤先生)

## 【資料1】心理ゲーム、評価基準

**Who is the Target?**

- Target 犯人
- Villager 村人
- Fortune teller 占い師
- Thief 怪盗

- a peaceful village 平和な村
- see (saw) / tell (told) 占う (占った)
- change (changed) 替える (替えた)  
※ change A and B AとBと取り替える

● Fortune teller 占い師

- ・ I saw your card, and you are a target. 私はあなたのカードを占いました。そして、あなたは犯人でした。
- ・ I saw these two cards, one was a villager and the other was a thief. 私はこの2枚のカードを占いました。1枚は村人で、もう1枚は怪盗でした。

● Thief 怪盗

- ・ I changed my card and your card, and you were a villager. 私は自分のカードをあなたのカードと取り替えました。そして、あなたは村人でした。

☆ 指づち表現

- ・ That's true. その通り。
- ・ I see. なるほど。
- ・ That makes sense. そういうことか。
- ・ That's amazing! すばらしい!
- ・ Really? / Is that so? 本当に?
- ・ Probably / Maybe たぶんね。
- ・ That's unbelievable! / That's incredible! なんてことだ!
- ・ No way! まさか!
- ・ Calm down! 落ち着いて!
- ・ Give me a break! 勝手にしてくれよ!
- ・ That's too bad. お気の毒に。

☆ 主張する表現

- ・ I'm a villager, not a target. 私は村人で、犯人ではありません。
- ・ I'm the real fortune teller, please believe me! 私が本物の占い師です。私を信じてください。
- ・ There are 3 villagers! That's strange. 村人が3人もいます。おかしいです。(4人グループの場合)
- ・ She must be a werewolf. 彼女は人狼に違いない。
- ・ I think he is a liar. 私は、彼は嘘つきだと思う。
- ・ I guess we are in the peaceful village. 私は、平和な村だと思う。
- ・ Your behavior is so strange. あなたの挙動はとても怪しい。
- ・ If he is saying the truth, you are a target. もし彼が真実を言っているなら、あなたは犯人だと思う。
- ・ I'm going to vote him. 彼に投票しようと思う。
- ・ Let's vote him. 彼に投票しよう。

☆ 尋ねる表現

- ・ Who is the fortune teller? 誰が占い師ですか。
- ・ What's your card? あなたのカードは何ですか。
- ・ Are there any villagers? Please raise your hand. 村人はいますか？手を挙げて下さい。
- ・ What do you think? あなたはどう思いますか。
- ・ Do you believe her? あなたは彼女を信じますか。

★メモ

**Who is the Target? 評価基準**

(1) キーフレーズを上手に使えているか？

・使えていない 日本語が よく出てくる	・あまり 使えていない ※ 単語レベル	・使えている ※ 文脈レベル	・使えている ※ +αの表現 がある
-2 ~ 0	2	5	7

(2) 勝利のために、自分の役割(役職)を果たしているか？

・ほとんど意識に 参加していない ・あきらめている	・消極的である ・聞かれたら答える	・積極的に 発言している	・積極的に発言し、 さらに周囲の状況 を把握できる
-2 ~ 0	1	3	5

(3) 声の大きさ・アイコンタクト・ジェスチャー・他者への配慮・笑顔など

Very bad	Bad	Good	Very good
-2 ~ 0	1	3	5

(4) 勝利ボーナス

0勝	1勝	2勝	3勝
0	1	2	3

※ Max 20点

## Lesson3 Performance Test

①内容

Q1～Q3

長友になりきって、インタビューテストを受ける。

インタビュー質問①～⑩のうち、ランダムに3つ出題。

Q4

“What is your keyword (important thing) in your life?” の質問に対して自分自身のキーワードと理由を答える。

答え方例: “My keyword is ○○○. Because / For example, . . . .”

②配点, 評価方法

Q1～Q3

各3点満点

3点: 質問に対して、フルセンテンスで正確に回答している。

2点: キーワードのみで回答している。

1点: 質問に答えられていない or 無言

Q4

6点満点

Q1～3と同じ評価方法で点数は2倍

※すべての質問に対して、5秒以内で回答をスタートし、30秒以内に回答終了すること

③日程

Performance Test 実施: 月 日 ( )

G-TEC 実施: ① 月 日 ( )

② 月 日 ( )

### Interview Test

	Questions	Answers
①	When and where were you born?	I was born in Ehime in 1986.
②	What did your mother do for you and your brothers?	She began to work from morning till night in order to raise her three children.
③	At the age of twelve, which soccer team did you join?	I joined the soccer team at my junior high school.
④	Why were you scolded by your coach (when you were a junior high school student)?	Because I often went to a video arcade with other members.
⑤	What did you believe was your strong point (when you were a high school student)?	I believed that running fast for a long time was my strong point.
⑥	Why did you never fall asleep in class (when you were a high school student)?	Because I never forgot my mother's hard work.
⑦	What was the result of the All Japan High School Soccer Tournament in your third year?	Our team lost in the first game.
⑧	When you were a university student, why did your talent bloom?	Because my coach discovered my potential and changed my playing position.
⑨	Did you give up graduating from university after you made your debut as a professional soccer player?	No, I didn't. I continued my studies and graduated from university.
⑩	What is your message for young people?	Efforts will pay off in the long run.

①～⑩の中から、ランダムで3つ質問をする。

+

オリジナル質問 (What is your Keyword or important thing in your life?)

【資料3】パフォーマンステスト(プレゼンテーション)

A Symbol of Japan



【英文】

I'm going to talk about Japanese animation.  
 Japanese animation is popular with many people  
 all over the world.  
 For example, Doracimon Sazae-san, Doragon ball  
 and One Peace. I like pokeman.  
 Look at this picture. This is Pokemon's movie.  
 I like Restramu very much.  
 If you watch this movie, you will have good time.  
 Japanese animation have beautiful picture and  
 many voice actors.  
 I think that is a poppar reason of Japanese animation.  
 Do you like Japanese animation?  
 I like Japanese animation very much!  
 That all.

【和訳】

私は日本のアニメについて話そうと思います。日本のアニメは世界中の多くの人に人気です。例えば、ドラエモン、サザエさん、ドラゴンボール、ワンピースなどが挙げられます。私はドラエモンが好きです。この絵を見て下さい。これはポケモンの映画です。私はレズラムが好きです。もしあなたがこの映画を見れば、あなたは最高の時間を過ごすでしょう。日本のアニメは、きれいな絵と多くの声優を誇っています。私は、それが日本のアニメの人気の理由だと思います。あなたは日本のアニメが好きですか？ 私は日本のアニメが好きです！ これで終わります。

A Symbol of Japan 評価基準

(1) 主張・理由の明確さ および 文量

D ※未提出・未実施	C ※標準以下	B ※標準	A ※合格点	S ※合格点以上
~0	4	6	8	10+

(2) 題材のオリジナリティー・おもしろさ (具体例や構成など)

D ※未提出・未実施	C ※標準以下	B ※一般的	A ※独創的
~0	2	4	5+

(3) 声の大きさ・アイコンタクト・ジェスチャー・他者への配慮・笑顔など

D ※未提出・未実施	C ※標準以下	B ※標準	A ※合格点	S ※合格点以上
~0	13	17	21	25+

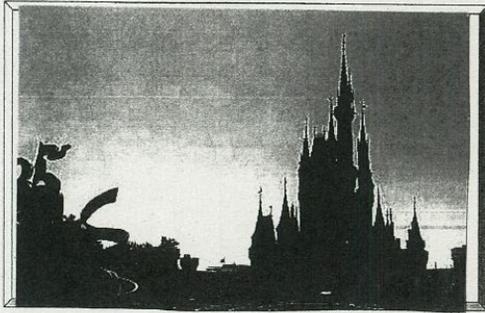
※ ALTの視点から、伝わる英文であるかどうか

D ※未提出・未実施	C ※理解できない	B ※言いたいことがわかるか...	A ※ほぼ理解できる合格点	S ※合格点以上
~0	4	6	8	10+

# 【資料4】夏休みのライティング課題

## Summer Homework for 1<sup>st</sup> graders

① 夏季休業中の思い出を英語で書きましょう！Pictureにはその時の写真を貼ってください。  
(※写真がない場合は、手描きの絵やインターネットなどから関連のある画像を見つけても構いません。質問等は、担当の英語の先生に尋ねてください。) 〇8月21日(水)提出



I went to Tokyo Disneyland with my family.  
Disneyland was really like a country of dreams.  
Time quickly passed there. The attraction was  
very interesting. I also met Mickey.  
I also bought a lot of souvenirs. But Disneyland  
souvenirs were expensive.  
It was a lot of fun. I think I want to go again.

② 英文の始まりと終わりが書かれています。話の展開を想像し、少なくとも50語程度の英文で話を完成させて下さい。  
(※登場人物や話の内容は想像で構いません。)

○ One day I met a person who had a box.

That person said to me "What do you think is in this box?"  
I replied "I do not know, what is in there?" "That's... do you believe  
that people's feelings are included?" I was surprised. I saw a box and  
that person. "Is there a person's feelings in it?" "Do you believe?"  
"I do not believe in. I just want to see if true." That person was impressed  
with my answer. "I see... I will show you well." That person opened the box with  
saying so, and I looked in the box. There were a lot of color candy balls  
in it. "Is this feeling of people?" "Yes, everyone has a box in their minds and  
every time they think of something, they accumulate in the box like this."  
The blue candy ball is a sad feeling, he said. "What if you overflow then?"  
"The mind is reset, and the box is empty, but it is important to relax in  
order not to get it many times." Say so and close the box. "I'm glad I  
could talk with you, somewhere." As he said that he melted into the  
setting sun.

● I will not forget this experience forever.