

1. 授業をするにあたって

本単元の実践において、本校が使用している教科書では「宝物クイズをしよう!」という活動が設定されている。この活動の中に「用意して発信する内容」と「その場でやりとりする内容」を区別して取り入れたいと考え、出題者に対して解答者が答えを予測するために質問をしていくアキネーターというゲームの要素を取り入れた。

2. 実際の授業

前時までのウォーミングアップで、毎回の授業冒頭で3ヒントクイズやアキネーターの活動に取り組んだ。3つのヒントから答えを推測することや、答えに迫るために聞き手は英語で質問をするという活動に生徒は慣れてきた。この活動の流れに沿って、生徒は自分の宝物を3つの文章で説明するように考えた。相手に写真を見せた状態で話すわけではないので、生徒はどんな文章であれば相手の想像力を掻き立てられるのか、自分が考えた英文に対して試行錯誤を繰り返した。

実際の活動では、時間を区切ってヒントを伝えていくように設定した。まずはヒント無しで相手の生徒から質問を受け付ける。その後、30秒ごとに出题者はヒントを一文ずつ伝えていく。ペアを変えながら何度も行い、出題や質問のやり取りの回数を重ねた。最初によく出された質問は”Is that a machine?”, ”Is that a book?” 等と、ピンポイントで宝物の特定しようとするものや、物質的な側面だけに関したものであったが、回数を重ねていくうちに、”Do you have it now?”, ”Do you use it every day?” のような、話し手自身に関する質問が増えていった。「クイズの答えを知りたい」という思考に留まらず、話し手の持ち物や趣味などに関連付けて推測しようという思考への変化だと考えられる。ペアを交代しながら繰り返すことで、生徒は相手の表情を見ながらヒントや質問を投げかけられるようになった。また、早い段階で正解したペアの中には、宝物についての思い出やお

気に入りのポイントを伝える様子も見られた。

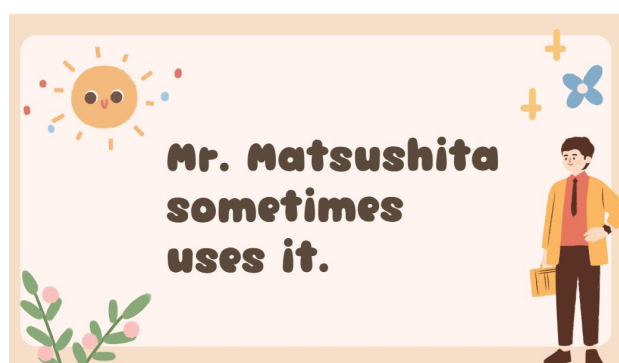


写真1 生徒作成スライド

3. 生徒の取り組みと成果・課題

聞き手の生徒がアクティブに、関心をもって発表を聴くためにはこの活動は有効であったと感じる。【やりとり】を行うためには、聞き手が能動的になる場面が必要である。

一方で、タスクとしての場面設定としては真正性を欠くものになってしまった。一年生で未習の文法が多いことから、安易なクイズ活動になってしまったが、写真1に示したように、生徒は未習であっても必要と感じれば意味を考えて活用しようとする。既習の内容にとらわれすぎず、生徒が「表現したい」と思える場面を設定し、目的を共有する中で、様々な表現をスパイラルに活用していく授業を繰り返すことが、生徒の思考を深めていくと考えられる。

4. 参考・引用文献

工藤洋路(2025)ほか 37名・New Crown English Course pp43-50

文部科学省(2017)．中学校学習指導要領解説 外国語編