

英語科教育法Ⅲでの「話すこと〔やり取り〕」に  
注目した「帯活動」模擬授業

—図書館活用アクティブ・ラーニングとの融合を目指して—

赤 尾 千 波

## 英語科教育法Ⅲでの「話すこと〔やり取り〕」に 注目した「帯活動」模擬授業

—図書館活用アクティブ・ラーニングとの融合を目指して—

赤 尾 千 波

キーワード：即興，やり取り，図書館活用アクティブ・ラーニング，英語授業デザイン力，帯活動，映画，歌，チャンツ，ゲーム

### 概要

グローバル化著しい今日、日本人にとって実践的英語コミュニケーション力の養成は喫緊の課題である。2017年3月公示の中学校学習指導要領では、新たに「話すこと〔やり取り〕」という領域を設け、生徒が、「スポーツ、音楽、映画、テレビ番組、学校行事、休日の計画、日常の出来事」等、普段の生活で共通して「関心のある事柄」について、即興性豊かに英語でやり取りすることを目標として定めている。では、こうした実践的英語力を養成するにはどんな指導法があるだろうか。

筆者は英語科教育法Ⅲの授業において、学生が教員役となって5～10分程度で行う、チャンツ、歌、ゲーム、映画を用いた「帯活動」の指導案作りと模擬授業の実践を8年余りにわたり指導してきた。当初の目的は、中学生・高校生の英語に対する興味と関心を喚起する「帯活動」作りにあったが、2017年度の授業では、これに改善を加え、中学生に「即興性豊かに英語でやり取りする力」を身に付けさせる教育力、英語授業デザイン力の養成も視野に入れた。

改善にあたっては、図書館を活用したアクティブ・ラーニングを採り入れ、図書館でのレクチャーと演習を行った。さらに授業時間外に図書館職員の支援を得て、チャンツ、歌、ゲーム、映画を用いた英語授業関連のリサーチをする一方、受講生同士での資料読み込みや、指導案作り、予行演習、ピア・レビューまでを行った。これにより、即興でやり取りする力を養う「帯活動」の模擬授業を充実させることができた。

## 1. はじめに——「即興でのやり取り」に注目した「帯活動」模擬授業の背景——

### 1-1. 現在求められている英語力は、「即興でやり取りする」力

グローバル社会の発達にかんがみ、日本人にとって実践的英語力の養成は、まさに急務である。これを受け、今日の英語教育の現場には、平易な英語で自らの考えを分かりやすく伝える能力の育成が、強く求められてきた。

中学校学習指導要領（2017年3月公示）では、英語の「目標」において、「話すこと」を「話すこと〔やり取り〕」と「話すこと〔発表〕」の二領域に分けて示している。そして今回の改定で新規設定された、この「話すこと〔やり取り〕」における目標としては、以下のア～ウの項目を挙げている。

- ア 関心のある事柄について、簡単な語句や文を用いて即興で伝え合うことができるようにする。
- イ 日常的な話題について、事実や自分の考え、気持ちなどを整理し、簡単な語句や文を用いて伝えたり、相手からの質問に答えたりすることができるようにする。
- ウ 社会的な話題に関して聞いたり読んだりしたことについて、考えたことや感じたこと、その理由などを、簡単な語句や文を用いて述べ合うことができるようにする。<sup>1)</sup>

上記「ア」でいう「関心のある事柄」とは「スポーツ、音楽、映画、テレビ番組、学校行事、休日の計画、日常の出来事など、身の回りのことで生徒が共通して関心をもっていること」<sup>2)</sup>であり、授業ではそうしたものを扱うことが求められる。また、「即興で伝え合う」ことについては、次のように説明されている。

話すための原稿を事前に用意してその内容を覚えたり、話せるように練習したりするなどの準備時間を取ることなく、不適切な間を置かずに関心と事実や意見、気持ちなどを伝え合うことである。やり取りを行う際は、相手の発話に応じることが重要であり、それに関連した質問や意見を述べたりして、互いに協力して対話を継続・発展させなければならない。<sup>3)</sup>

ここでいう「不適切な間」とは、黙って考え込んでしまう時間をいう。それを設けず、即座にレスポンスし、コミュニケーションを続ける努力をすることが肝要とされる。

では、即興性を活かしてやり取りする能力は、どのようにすれば身に着けることができるのであろうか。筆者は、このような「即戦力を身に着ける」ことを目指す前段階として、「即興

の疑似体験」をすることが有効ではないかと推察した。さらに、その実践の一つとして、「帯活動」<sup>4)</sup>を有効に活用できるのではないかと考えたのである。

## 1-2. 英語科教育法Ⅲにおける「帯活動」模擬授業の有効性

これまで、筆者は、英語に対する興味と関心を喚起するような授業のあり方と、今日必要とされる英語発信力とコミュニケーション能力の開発ということ意識して、英語科教育法の授業を行ってきた。具体的には、「投げ込み教材」<sup>5)</sup>(チャンツ、歌、ゲーム、映画を使ったオリジナル教材)を用いて、数分から長くても10分程度で行う「帯活動」の指導案を受講生一人ひとりが作成し、自らが教員役となって模擬授業を行うよう指導したのである。

過去8年以上にわたるこうした指導案作りと模擬授業の実践経験を振り返ると、受講者が活発に、楽しみながら英語授業のデザイン力を磨くことができたといえるだろう。その一方、優れたオリジナル教材の開発は容易ではなく、労力も時間もかかるということが痛感された。このことは、とくに一般の長編映画、娯楽映画を素材にするとき、顕著であった。これは、映画は、言ってみれば1～2時間続く長い英会話なのであり、その膨大な情報から中学・高校の授業にじっくりくる部分を抽出することは、多大な労力を必要とするということに他ならない。

とはいうものの、映画であれ音楽であれ、生徒が興味を持つような、現在話題になっている作品の利用は、授業の活性化につながることは間違いない。例えば、話題の映画で、俳優たちが会話している1シーンを流し、聴き取って書いてみる、または「今月の歌」として現在ヒット中の英語の歌を、繰り返し歌う、という単純なものでも、授業のウォーミングアップとして毎回行ってシリーズ化していくことは、英語に対する苦手意識がある生徒の注意喚起に有効であると思われる。この種の教材の導入は、新学習指導要領にある、生徒同士が「関心のある事柄」「日常の話題」「社会的な話題」について即興性豊かにやり取りできる、という目標に照らしても、有効と考えられる。

ここで課題となってくるのが、そのような、秀逸なオリジナル教材をどうすれば速やかに準備できるのか、また、その教材を具体的にどう活用するか、ということである。言い換えれば、教材探しと英語授業デザイン力をどう育てるか、という問題である。例として、先に述べた「即興の疑似体験」をするための「帯活動」として筆者が想定するのは、以下のようなものである。これらは、かつてより筆者が英語科教育法Ⅲにおいて指導、展開してきた“活動メニュー”でもある。

- ① 英会話のスキットまたは会話形式のチャンツ：全文暗記し、二人1組で行う。
- ② 英語の歌：質問と答えからなる歌を選び、二人1組で歌う。
- ③ 英語ゲーム：英語のしりとりなど、英語を次々と発話してつなげていくゲームを全員で行う。

- ④ 映画を用いた「アテレコ英会話」：DVDを、英語字幕ON、音声はOFFで見ながら、声優になったつもりで二人1組で行う。

これらすべてを、「間髪を入れず応答する」「流れに乗ってやり取りを続ける」ことの基礎トレーニングとして行う、という趣向である。

本論では、上記の活動メニューの実例として、今回の英語科教育法Ⅲで実施した模擬授業を振り返り、検証するが、とくに④映画を活用した「帯活動」については詳しく論じていきたい。

### 1-3. 映画を用いた「帯活動」—オリジナル教材開発についての先行研究

映画を活用した英語その他の外国語指導については、先行研究が多く、有効性についても、難点——周到な準備が必要となるため教員の負担が大きい——についても、かつてから論じられてきた（Chamberlin-Quinlisk, 2012; Hennessey, 1995; Herron, Dubreil, Corrie, and Cole, 2002; Sturm, 2012; Swaffar and Vlatten, 1997; Canning-Wilson, 2000）。

他方、実践報告に関しては、映画をリスニング教材として用いた事例（近藤, 2015; Tatsuki, 1998; Ryan, 1998）、学生によるプレゼンテーションの素材として使う（森永, 2015）、ナラティブの技能養成に用いる（Daugherty, 2010）、異文化理解の教材として用いる（ルッケル瀬本, 2016）など、様々な形の実践報告や研究論文がある。

その一方で、「中学生が即興でやり取りする力」の養成に特化したものは、まだほとんどない。また映画を利用した「帯活動」に注目した研究も、少ない。このことは、「帯活動」に長編映画は利用しにくいという、先に説明した事情と関係すると思われる。

本論では、筆者が行ってきた「帯活動」の模擬授業、特に2017年度の英語科教育法Ⅲの授業において、このような難点を解決して有効に実践すべく、どのように試み、また授業デザイン力をどのようにして養成していったのか、以下に、実践例を紹介しながらみていく。

## 2. 2017年度英語科教育法Ⅲの実施

### 2-1. 授業の概要

この授業は1学期、全15回で実施された。3名の教員が5回ずつ担当していくリレー式授業で、赤尾は2番目の担当教員として、5月19、26日、6月2、9、16日の5回に出講した。授業は、第2回（図書館での演習）を除き、講義、模擬授業を含め、基本的に英語で行われた。スケジュールと概要は以下のとおりである。<sup>6)</sup>

第1回：受講生<sup>7)</sup>を中学生または高校生に見立てての、赤尾によるチャンツ、歌、ゲーム、映画を用いた「帯活動」模擬授業4種の実施と、討論

第2回：図書館での図書館職員金田佳子氏によるレクチャーと、文献リサーチ演習

第3回：受講生 A, B, C が一人ずつ教師役となり、残りの受講生と赤尾を中・高生に見立てての第1回模擬授業、及び合評会

第4回：受講生 D, E, F が一人ずつ教師役となり、残る受講生と赤尾を中・高生に見立てての第1回模擬授業、A, B, C による第2回（改善版）模擬授業、及び合評会

第5回：受講生 D, E, F を教師役とする第2回（改善版）模擬授業、及び合評会

全体の流れは、まず赤尾が見本として4種類の「帯活動」模擬授業を提示し、受講生による議論がなされたあと、各受講生が、模擬授業指導案を作成、実践、評価し合う。その成果を活かして、1週間後にもう一度指導案を作成し、改善版として実践、評価し合う、というものであった。基本的に、短時間で指導案を練らなければならない多忙な現役教員の立場を想定し、1週間以内に一つの「帯活動」指導案を完成するように、また、一つの案作成にかかる時間を1～2時間に限定するように、受講生全員に周知した。

また、学期終了後（9月11日）、希望者に対してのみ、2回目の図書館職員金田氏によるレクチャー、受講生による図書館リサーチ演習、および模擬授業指導案作りを行った。このときは、金田氏、赤尾、受講生2名ともに、日本語で話し、雑談を交えて2時間ほど行った。

この9月11日の活動の目的は、学期内に予想よりはるかに低い習熟度で終わった感のある文献リサーチのノウハウを、習得することにあった。1回目の図書館演習では、受講生は金田氏によるレクチャーを受けた後、ワークシートの完成に集中したのであるが、この補習においては、まず受講生に質問してもらい、オーダーメード的に、本人の希望に合わせて資料探しをするようにした。

以下では、赤尾による模擬授業から、9月11日の補習まで、時系列で振り返っていく。

## 2-2. 赤尾による模擬授業と解説

第1回の授業では、受講生が、「帯活動」につながる模擬授業とはどのようなものか実感できるようにということで、赤尾が教員役となり、受講生6名を中学生（または高校生）に見立てて、以下①～④の模擬授業を行った。

- ① チャンツ：CD付テキスト（高橋他，2008）から二人1組で行うものを選び、実践した。
- ② 英語の歌：歌詞に質問と応答、つまり「やり取り」が含まれる歌として、映画の挿入歌“Ghostbusters”，Bob Dylan, “Blowing in the Wind”，Chris Brown, “Zero”を用い、字幕付き YouTube 映像を見ながら一緒に歌った。
- ③ 英語ゲーム：「電話ゲーム」（津野，1988）を行った。各自に渡された紙に書いてある情報（短い英文）を電話をかけてそのまま伝えていく、というゲームである。

④ 映画を用いた「アテレコ英会話」：映画『ハリー・ポッターと賢者の石』の会話シーンを用いた模擬授業指導案を利用した。これは2011年度の英語科教育法Ⅲにおいて受講生の一人が作成したものである。

○主人公ハリーと少年ロンが、汽車の中で出会い、互いに自己紹介した後、車内販売員からワゴンの商品を買う場面（2分程度）を、DVD（英語音声・日本語字幕）で、視聴する。

○すべてのセリフを短冊状に切り分けた紙に書き、一人の生徒が最低1枚の短冊を持つよう、手渡しておく。

○映画を見ながら、聞こえたセリフの書いてある短冊を、机の上に順番に置いていき、スクリプトを完成する。

○ハリー、ロン、車内販売員役を3名の生徒にあてふり、動作も真似しつつ、セリフを言う。

ハリーとロン役は、汽車の座席に見立てた椅子に座り、販売員は、教壇をワゴンに見立て、二人の横に立って話す。1回目はスクリプトを見ながら、2回目は、DVDを音声OFF、英語字幕ON、3回目は字幕もOFFにして流し、声優になりきってアテレコ英会話を行った。

次の授業では、もう少し後の場面から分かりやすい会話の場面を選んで、同様にゲームとスキット演習を行う、という授業構成であり、学期末まで、1本の長編映画を断続的に視聴し、演習を続けるという「帯活動」であることを説明して終わった。

赤尾による模擬授業の後で解説したのは、中学生に対して一般の映画やポップソングを用いる場合、まだ習っていない表現がたくさんあることに注意すべきだということである。「まだ習っていない表現が絡んでいるから、使えない」とするのではなく、注目させる表現を絞り込み（例：歌詞全体を読むのではなく、質問に応答する部分で、“Zero!”と連呼するところだけ注意する、など）、そこに集中して練習をする工夫をしていくと、効果的な展開ができるのである。

また、今回の映画『ハリー・ポッター』を用いた模擬授業指導案は、過去の受講生が作ったものであるが、卒業後中学校の英語教師になり、現在は多忙すぎてこのようなオリジナル教材を作成することは、到底できないと言っていること、つまり、教育現場の状況も説明することとなった。換言すれば、受講生は、一から教材を作るのではなく、参考文献を手に入れ援用し、合理的に「帯活動」の授業デザインをするというのが、より現場に即した方法であり、そのスキルを習得するのがこの授業のポイント、ということになる。

### 2-3. 図書館を活用したアクティブ・ラーニング<sup>8)</sup>の実施

第2回の授業で実施し、補足的に学期終了後にも行った図書館演習の目的の一つは、一からオリジナル教材を作るのではなく、図書館職員の支援を得て、先行研究や実践例、参考文献等

をリサーチして教材開発を進めることにあった。

同時に、アクティブ・ラーニングのスキル——文献リサーチや、模擬授業指導案の作成、模擬授業実施後の合評会といったことは、授業時間外に図書館職員のアドバイスをを受けつつ受講生が協力して行い、授業では、英語で模擬授業を行うことに集中する——を把握することも重要な目的である。この、“図書館職員の協力を得て、最新の資料を入手・活用して授業デザインをする”スキルは、受講生たちが現役教員となったとき、必ず有効活用でき、即戦力となることが期待できるものである。

### 2-3-1. 金田図書館職員によるレクチャーと図書館演習の実施

受講生は中央図書館1階のマルチメディア・コーナーに集合し、図書館職員の金田氏によるレクチャーを受けた。その後、ワークシートと配布資料をもとに、実際に英語科教育法と関連のある（配布資料に記載された）請求記号のある書架を探したり、雑誌の電動集密書架等を訪れて資料探しのノウハウを学び、リサーチ演習を行った。リサーチの内容は、教材開発のための資料探し、である。（ワークシートおよび配布資料は Appendix ①、②を参照。）

### 2-3-2. 図書館演習の検証

今回の図書館演習によって、受講生はリサーチの基礎知識を確認すると同時に、実際に、チャンネル・歌・ゲーム・映画を活用した英語指導の資料（テキストや先行研究）についてもリサーチを進めることができた。とくに、金田氏が予め手がかりとなる検索キーワードなどを準備し「流れ」をレクチャーしたことにより、具体的・合理的にリサーチのノウハウを理解することができた。

図書館でのレクチャーとリサーチ演習に対する受講生の感想は、当日行ったアンケートの結果を見る限り、好評だったといえる。（受講生6名全員が回答。Appendix ③を参照。）

一方、金田氏は、次のような「反省」のコメントを寄せている。

〈反省〉

- ・通じると思った言葉が通じていないので言い換えが必要だと思った（「芋づる式」とか「AND 検索」など）。
- ・レクチャー後、学生は図書館にある本や雑誌から情報を探すと思ったが、Google や Yahoo! で検索したものを参考にして授業を計画している学生もいた。今回の授業は、目的が「授業の計画をたてる」ということだったので、目的が達成できれば（つまりネタとなる情報が検索で出てくれば）よいのかもしれないが、学術的に信頼性が担保された情報源（論文や本など）から情報を探すことの重要性について、伝える必要があるということが分かった。



人文学部の学生にとって、図書館でのリサーチは、基礎ゼミ（1年次必修科目）で経験済みである。従って金田氏が、基本的な用語やノウハウは分かっていると想定して図書館演習を行ったのは、当然のことである。しかし、現実には、想定とかなり違っていたといえる。「データベースとは何か」、「書庫に学生は立ち入れるのか」等、周知のことだろうと考えて簡単な説明のみで終わっていたことが、実は分かっておらず、結果的に説明が十分に理解されないまま終わっていたかもしれない、との反省が残ったのである。

また、図書館で調べた資料をそのまま、指導案作成に活用するわけではない、というのも大きな発見であった。

このことについては、教員（赤尾）も同様に感じた。第1回の授業で、赤尾による模擬授業の後、チャンツやゲームを掲載した大学教員のウェブサイトや書籍など、すぐに使える優れた資料を紹介したが、受講生の多くは、それを援用することなく、まず1回目は自分のアイデアを活かしたオリジナル教材で授業を行いたいと考えた様子である。

これは、受講生の意欲的な姿勢として評価できるのであるが、図書館でのリサーチで得た資料に対する慣れがない、または馴染みが薄いという問題もあるかもしれない。調べることができたということは、必ずしもそれを有効活用することを意味しない。また、金田氏のコメントにもあるように、「学術的に信頼性が担保された情報」をセレクトすることが重要で、それを達成するために、GoogleやYahoo!といった検索エンジンのみに頼らず、図書館で学術的なコンテンツを探すノウハウを学ぶのだ、という目的意識が、期待されたほどなかったともいえる。

こうして、図書館演習を経た後、1回目は自分のアイデアを活かした「帯活動」の模擬授業を行った受講者が多かったが、思ったようにいかないケースもあった。典型的には、盛り沢山すぎて時間オーバーとなる、ポイントがはっきりしないままで、達成感に欠ける、などである。しかし、そうした経験を経て初めて、市販の英語ゲーム本や、出版社や研究室が提供するウェブサイトは、秀逸で利用する価値があることを学習したようであった。そして、2回目の模擬授業や、学期末の第2回図書館演習には、その学習成果が現れたと考えられる。従って全体を通して見れば、授業デザイン力を磨くうえで、図書館演習は意義深いものであったといえよう。

### 3. 「帯活動」模擬授業の実践

続いて、図書館でのレクチャーと演習ののち、どのように模擬授業を行ったかを振り返りたい。実際には、1週目に第1回模擬授業、2週目に第2回模擬授業（1回目の改善版、または違う材料を用いたもの）を実施したが、ここでは、一人一人の受講生の活動の流れを分かりやすく示すため、受講生毎に記載していく。

模擬授業は、教員役の学生が録画するようにし、1回目の録画チェックと受講生同士によるレビューをした後で2回目を実施してもらうようにした。レビューは、演習室や図書館のアク

タイプ・ラーニング・ゾーンにおいて行ったほか、SNS（LINE グループ等）も活用した。

以下、本論で注目する、映画を活用した「帯活動」模擬授業の実施学生 E さんと F さんについては詳しく論じることとし、まず、歌やゲームを用いた A~D さんの実施から振り返りたい。

### 3-1. 歌、ゲームを用いた「帯活動」模擬授業（A～D さん）

#### 3-1-1. 受講生 A さんの模擬授業（歌、ゲーム）

1 回目：歌（ディズニーアニメ『ライオンキング』挿入歌 “Just Can’t Wait to Be King”）

○指導案、メモ等なしで行う。

○英語音声、英語字幕の DVD と YouTube を視聴する。

○ところどころ一時停止し、静止画面をフラッシュカード代わりにして重要箇所を説明する。

例：“Just Can’t” では、語尾の t は二つとも、ほとんど聞き取れなくて正解である。“Wait to” では、t 二つが一つにつながって聞こえる。

○最後に、部分的に発音のリピート練習をした後、DVD に合わせてみんなで歌う。

○この歌を 1 か月ほど授業の最初に歌うこととし、次の月は、同じアニメの別の挿入歌を使っていくという「帯活動」プランを立てた。

1 回目のレビューでは、次のような意見が出た。

○〈本人のコメント〉：録画を見ると、教員役の説明がくどいように感じた。次回は、いきなり活動に入ることができる教材を選びたい。

○音が高くて、歌うことができなかった。

本人の希望で、2 回目はゲームを使ってみることになった。過去に自分がやったことがある（どこで実施したかは思い出せないと本人は言う）ゲームで、間髪を入れずにやり取りするタイプのゲームを選択した。図書館演習で発見した、*ELS Games+* 等の英語ゲームのウェブサイトや英語ゲーム本の中からは選ばなかった。

2 回目：自己紹介ゲーム

○指導案、メモ等なしで、“Let’s play a game to warm up! It’s a self-introduction game!” と言って、早速ゲームに入る。

○数名で円陣を組んで 3 分間ボール投げをする。ボールを受け取ったら、間髪を入れず、“I am Sugita. Call me Sugi! What’s your name?” など自己紹介をして、ボールを投げる。

○同じ自己紹介を何回してもよいが、架空の人物になりきって、違う自己紹介をしてもよいことにする。質問文も、“What’s your hobby?” のようにバリエーションを加えてもよい。答えは、即興性を活かして、架空の趣味を答えてもよしとする。

○生徒が慣れてきたら別のゲームに切り替え、ゲームの「帯活動」を続けるという想定で行う。

講評：1回目に比べ、2回目のほうが、「即座に英語が口から出る」トレーニングとしてははるかに有効である。当初、ゲームの出典が明らかでないのが気になったが、ゲームとは、子供の頃にやったものや、語学留学中に行ったものなどもあるので、「出典無し」ということも十分起こり得るのである。Aさんが、自分の記憶をたどって、「間髪を入れず英語でやり取りする」力を養うゲームとしてこれが好適と想起したことに、大きな意味があると思われる。本人の想像力と、既成のゲームとがマッチして、よい「帯活動」模擬授業となった例と評価できる。

### 3-1-2. 受講生 B さんの模擬授業（テレビドラマの挿入歌）

1 回目：YouTube で視聴する『ハイスクール・ミュージカル 2』の挿入歌 “What Time Is It?”

○英語の挨拶と w の発音の説明からなる簡単な指導案を準備して行う。

○中学 1 年生で、what で始まる疑問文を習ったタイミングで行う。

○歌の場面を英語字幕付きの YouTube で視聴し、w の発音を練習した後、一緒に歌う。歌手が、w の発音のとき、唇を丸めるタイミングで一時停止し、説明する。

1 回目のレビューでは、次のような意見が出た。

○〈本人のコメント〉：発音は、すぐできる生徒とそうでない生徒の差が激しく、指導が難しい。みんなで歌うことで、楽しく学べるように工夫した。

○教員の説明が少なめで、w の発音に特化して数分間練習するところが、「帯活動」ならではのシンプルさがあってよい。

○歌詞が、“What time is it?”（質問）と “Summertime!” “Party time!”（応答）の繰り返しなので、会話練習に好適。

○映像はないほうがよいのではないか。2 回目は、CD を使って音声に集中したらどうか。

2 回目：歌（CD で聴く）

○ “What Time Is It?” の歌詞カードを配布してから CD を聴く。

○ w の発音練習をしたあと、すぐに、一緒に歌う。

○同じ番組の別の挿入歌を使って、別の単語やフレーズの発音練習をし、「帯活動」を構成するという想定。

講評：2 回目は、ほぼ音楽の長さと同じ時間（4 分程度）で実施できた。1 回目より、歌詞がよどみなく口をついて出る感じがあった。“What time is it?” と尋ねる生徒と、“Summertime!” “Party time!” と答える生徒を分けると、もっと「やり取り」の臨場感が出せたかもしれない。

### 3-1-3. 受講生 C さんの模擬授業（ゲーム）

1 回目：英語ゲーム（福笑い）

- 中学 1 年生を想定して行った。福笑いのやり方は全員が知っているものとして、すぐにゲームに入る。指導案は、教員役 C さんのセリフと時間配分をメモした簡単なものを用意する。
- 図書館演習で発見した英語ゲームの本（ルイス他、2005）に掲載のゲーム「英語で福笑い」を実施。大きな顔（輪郭のみ）の絵と、眉など顔のピース（パーツ）は、金田氏の協力で、ゲームのウェブサイトからダウンロードして使用。
- 2 チームに分かれて行う。大きな顔を描いた紙を机上に置き、目隠しをした生徒が前に座る。ほかのチームメンバーは、紙でできた眉などを“Eyebrow!” などと言いながら渡す。顔を完成させるまで、メンバーが、“Go up!”（もっと上）とか、“A little to the left!”（もうちょっと左!）などのように声をかける。先に福笑いを完成したチームを勝者とする。

1 回目のレビューでは、次のような意見が出た。

- 〈本人のコメント〉：横並びに座らないと、声をかける人と福笑いをやる人にとって左右が逆になってしまう。福笑いに必要な英語表現（もっと右! 等）を練習してからやるほうがよい。
- 時間がかかりすぎた。
- 教員役 C さんは、教壇の後ろにずっと立っていたが、目隠しをして福笑いをやっている生徒のそばに立って、自分も声をかけたほうがよい。

2 回目：英語でゲーム（福笑い）の改善版

- Eyebrow, nose 等、福笑いに使う顔のピースの英語名称と、福笑いに必要な英語表現を発音練習してから行う。
- ゲーム時間を短縮した。福笑いが完成していなくても、時間が来たら終わりとする。
- 教員役は、机間を巡回し、ゲームに参加。
- 出来上がった福笑いの顔を見て、“Okame looks sad!” “Hyottoko is happy!” などのように、印象を教員が言い、板書する。
- 福笑いゲームに慣れてきたら、別のゲームに切り替え、ゲームの「帯活動」を行う想定。

講評：2 回目の実施では、時間制限をしたことにより、生徒役が沈黙している時間が減った。出来上がった顔の印象を英語で表現したセンテンスだけでなく、指示するときの英語表現も、教員が明示し、毎回、板書してはどうか。ボキャブラリが増え、即座に一言発することができるようになるのではないか。

このようなゲームでは、発言する生徒が限られてくる恐れがあるので、例えば、以前は言えなかった英語での声かけがとっさにできた生徒がいたとき、教員役は目配りして“Good!” “Way

to go!”のように声をかけるようにするとよい。

### 3-1-4. 受講生 D さんの模擬授業（ゲーム）

1 回目：ゲーム “Who Am I?”

- 指導案は作らず，“Let’s play a game to warm up!” と言って早速始める。
- チームに分かれ、各チームのリーダーが教員から有名人（ブルゾンちえみ、ピコ太郎、林修先生など）の顔写真を渡される。リーダー以外は写真が見えないようにする。
- リーダーは，“I am a comedian.” “I have an Afro hairstyle!” などとヒントを出し、リーダー以外の生徒は，“Do you dance?” などと聞いて、誰の写真なのかを探っていく。早く言い当てたチームの勝ちとする。

1 回目のレビューでは、以下のような意見が出た。

- ヒントと質問文（いずれも英語）は、教員が予め用意し、発音練習してから行うほうがよい。

2 回目：ゲーム “Who Am I?” の改善版

- ヒントと質問文のフラッシュカードを用意し、発音をリピート練習した後、ゲームを行う。
- 毎週違う人物でゲームを行い、ヒントや質問文も増やして「帯活動」を構成する想定。

講評：ゲームの出典が明らかでないのは、先の A さんの場合と同様である。D さんが記憶をたどって、即興性豊かにやり取りする力——ここでは「事前の準備なしで、写真を見たら間髪を入れずに質問し、かつ答える」力——を養うのに好適なゲームとして、このゲームを思い出して実施したことは、評価できよう。

### 3-2. 映画を用いた「帯活動」模擬授業（E さんと F さん）

E さんと F さんは、図書館演習で発見した書籍『先生が薦める英語学習のための特選映画 100 選「小学生編」』（以下、『特選映画 100』と表記）を用いて模擬授業を行った。

この本の特徴は、見開き 2 頁で映画作品をコンパクトに紹介していることである。「セリフ紹介」の項目では、書き取りや会話演習に好適な場面が抜き書きされている。（E さん F さんともに、この「セリフ紹介」の場面を使って問題を作成した。）「薦」の項目では、小・中・高・大学・一般の 4 レベルに分けて推薦しており、今回 E さんと F さんが選んだ作品は、小・中・中学生に好適とされるものであった。「リスニング難易度」の項目は、スピードや訛り、語彙などの項目に分けて 5 点満点で示されている。E さん F さんともに、難易度の低い作品を選んだ。

### 3-2-1. 受講生 E さんの模擬授業（映画を使って書き取り問題）

1 回目：映画『チキチキパンパン』より，1 シーンを視聴して書き取り

○ E さんは，当初，高校生向けに，付加疑問文に注目する問題を作り，「本時の目的：付加疑問文の復習」，「映画のあらすじ」，「教員による説明」を中心に，「本時の流れと目標」をまとめた指導案を準備して行った。本時の流れには，①カッコ内穴埋め問題，②あらすじ説明，③セリフのリピート練習，④グループに分かれてアテレコ英会話，の4つを予定する。

○映画のあらすじと登場人物を説明してから，注目するシーン（8分41秒～9分5秒）を視聴。

○ワークシートを配布し，セリフの書き取り（カッコ内穴埋め）問題をする。

（“XX will buy it for us, ( ) ( )?” のカッコに won't と he を記入。）

「カッコ内に単語を入れると付加疑問文になる」と，ヒントを与えてから始める。

○グループを作り，みんなで答えを考える。

○映画を視聴し，答え合わせをする。

○完成した会話文を，教員が読み上げ，生徒がリピートする。

○登場人物（Jemima, Coggins, Jeremy）を3名の生徒にあてふり，映画を音声はOFF，字幕は英語にして，アテレコ英会話をやってみる。何回か繰り返す。

1 回目のレビューでは，次のような意見が出た。

○〈本人のコメント〉：ワークシートが，情報満載すぎる。もっとシンプルのほうがよい。

○付加疑問の書き取りは，中学生には無理ではないか。

○映画の途中から見せるので，登場人物の名前が分かりにくい。話についていけるような工夫が必要。ワークシートに人物写真を載せ，脇に名前を書くのはどうか。

○ワークシートを配布するタイミングが重要。最初から配布すると，画面に集中できない。

○英語字幕 ON で映画を見ていくとき，要所要所で一時停止し，教員が画面の前に立って，注目させるほうがよい。全員がプリントから目をあげるのを確認して，リピート練習する。

○書き取り問題の答えは，口頭で答えさせただけだったが，板書したほうがよい。

○一つの会話場面を題材に，今週は書き取り，来週はシャドウイングやアテレコをやったりと，いろいろな形で実施するのがよい。結局は暗記するところまで行くのがよい。

2 回目：1 回目の短縮・改善版

○ワークシートをシンプルなものにする一方，ワークシートに登場人物の写真を入れて，横に名前を記載し，映画に映るどの人物がどの名前の人なのか分かりやすくして行う。

○カッコ内穴埋め問題とアテレコ会話（三人1組で2グループ）だけにして，時間短縮を図る。

講評：E さんの模擬授業は，『特選映画 100』を活用することにより，短時間で準備でき，内

容にも無理がないところがよかった。映画『チキチキバンバン』の英語は、『特選映画 100』によると小学生・中学生に好適なレベルとされており、「セリフ紹介」コーナー（同書 114 頁）に掲載の会話場面を引用することで、聞き取りに無理のない場面を選ぶことができた。

映画自体が小学生・中学生に好適なレベルであっても、その中からどこを選ぶか、何をポイントとして構成するか、というのは別の問題である。赤尾による最初の説明が漠然としていたため、中学生向けではない内容の模擬授業案となってしまった。後日、中学生向けバージョンも作ってみることにになり、学期終了後の 9 月 11 日に、図書館演習を含む希望者対象の演習を経たのち、中学生向けバージョンを作成した。

### 3-2-2. 受講生 F さんの模擬授業（映画を使ったゲーム）

F さんも、E さん同様、『特選映画 100』を参考に教材選びをした。同書の「ホーム・アローン」の章を援用しつつ、模擬授業を行った。F さんはまた、第 1 回目授業での赤尾による映画を用いた模擬授業にならって、セリフを一つずつ書いた短冊を使ったゲームも行った。

1 回目：映画『ホーム・アローン』を使ったゲーム

- ゲームの説明（教員の英語のセリフ）と時間配分を記した簡単な指導案を用意して進める。
- 中学 2 年または 3 年生対象で、夏休みの登校日に、久しぶりに英語を楽しむ授業を想定。
- 映画の中盤で、主人公の両親が会話する場面（『特選映画 100』の「セリフ紹介」から引用）を使い、“What’s wrong?” に始まる二人のセリフ（全部で 14）が、一つずつ書いてある短冊 14 枚を用意してゲームをする。生徒は、一人 1 枚（以上）短冊を持ち、映画でそのセリフが流れたら、間髪を入れず机の上に短冊を置いていき、スクリプトを完成する。
- 完成した会話場面を、DVD で音声 OFF、英語字幕にして流しながら、二人 1 組で声優のようにアテレコ英会話する。
- “What’s wrong?”（どうしたの?）というセリフはどんな場面でしょうか、どんな風に発音するのが自然かを、映画を見て実感する。

1 回目のレビューでは、次のような意見が出た。

- 〈本人のコメント〉：DVD の操作に手間取った。練習不足だった。
- 「今日の目標」（What’s wrong? で始まるやり取りにはどんなものがあるか理解する）の説明とあらすじの説明が長すぎる。あらすじはなしでよいのでは？
- 最後に、“Kevin!” と叫ぶところが、落ちになっていて楽しいが、そこまでが間延びしている。

2 回目：1 回目の短縮・改善版

- ゲームは 1 回目と同じやり方で行う。

○アテレコ英会話は、1回目のように画面を見るのはやめて、セリフ台本(A4サイズ1枚)を配って、それを見ながらやるようにする。

講評：Fさんの模擬授業は、同じ場面をゲームとアテレコに使って、繰り返し視聴させたところがよかった。今回は、『特選映画100』の「セリフ紹介」から引用したが、本来は、第1回目に、物語冒頭付近の場面を選び、登場人物の紹介をしながらできるとよい。その後、物語の進行に従って、いくつかの場面を選び、その場面までのあらすじを説明した後、スキット練習をすると、シリーズ化でき、よい「帯活動」になるのではないか。

### 3-2-3. 映画を用いた「帯活動」模擬授業の検証

EさんFさんともに、帯活動とは相性が悪いとされてきた長編映画を用いて、「帯活動」に挑戦したわけであるが、参考図書の援用により、なんとか成功した。彼らが資料として用いた『特選映画100』は、映画英語教育アカデミー学会が監修している。同学会は、2012年以来毎年、『第×回映画英語アカデミー賞』という同種の本を出しており、対象学年別に4本の映画を扱っている。<sup>9)</sup>一度使い方を習得すれば、便利に継続して使用可能であり、強い味方となるであろう。最新版が出るたびに、最新映画を素材に、「投げ込み活動」や「帯活動」、通常の授業にも、速やかに組み込めるところが心強い。

今回は、二人とも同じ本を活用したが、類書は多いので、適宜活用したらよいのではないだろうか。例えば、スクリーンプレイ出版の『スクリーンプレイ』シリーズは、全セリフが和訳と併せて記載され、英語難易度が表記される一方、説明や注も充実しており、便利である。アルク、DHCも同様のシリーズを出している。こうしたセリフ対訳本は、年々改良が加えられるのが特徴であり、場面ごとに英会話スキットや、練習問題が付いているものも出ている。こうしたスクリプト解説本から引用し、ペアドリルや書き取り問題などを作れば、短時間で効率的に「帯活動」授業を実施できると思われる。

### 3-3. 補習とその効果

1回目の図書館演習ではよく理解できていなかったことについて、希望者を対象として補習を行った。今回も1回目と同様、金田氏と赤尾の2名で、図書館内で行った。補習希望者は2名であったが、図書館検索の習熟と指導案作りに関して、期待以上の収穫が見られた。

#### 3-3-1. 図書館演習第2回(9月11日)の実施

金田氏によるさらなる説明を受けたあと、実際に図書館内で資料探しをしたり、PCを用いて検索したりと、リサーチの実践演習を進めた。



その結果、リサーチの基本とも言うべき、「AND 検索」「OR 検索」「NOT 検索」など、「これまで知識も関心もなかった」と述べていた検索法について、理解を深めることができた。また、「請求記号」「ページ内検索」「芋づる式」といった、1 回目のレクチャーでは「よく分からなかった」と述べていた事柄についても、図書館内で実践的に理解し、身に着けることができた。これらはもちろん、指導案作りだけでなく、他の分野での検索にも有益であることも実感できたようである。

その後、チャンツ、歌、ゲーム、映画を扱っての「帯活動」の指導案を、1 時間程度で作成するという想定で作業し、その際、以下のウェブサイト（URL は文献一覧に記載）を援用して行うことになった。

〈チャンツと歌〉：東京学芸大学「授業で使える 英語の歌とチャンツ」

〔受講者の感触〕 丁寧にとまとめられていて分かりやすい。

〈ゲーム〉：「ゲームで英語を教えよう！—神奈川県立総合教育センター」

〔受講者の感触〕 説明が充実しており、教師側もやりやすい／ゲームのテーマ（何を学ばせたいときに行うのか）が、項目を立てて具体的に記されているので、便利だ。

〈映画〉：「授業通信—三省堂」

最後に、模擬授業で高校生向けのワークシートを作成した E さんには、同じ映画、場面を使って中学生向けのワークシートの作成を課題として持ち帰り、後日完成させた。

### 3-3-2. 補習の効果と検証

受講希望者は、あらかじめ質問を用意して臨んだこともあり、1 回目の図書館演習のときよりはるかにアクティブに、つまり主体的かつ迅速にリサーチを進めることができた。

リサーチして得た情報をどのように処理するのも、習得すべきリサーチの技術である。例えば、「帯活動」の教材として使えそうだ、とした各々のゲーム等に関しても、「これは〈発展学習〉に向いている」、あるいは「これは中学校 2 年生で、不定詞を習った際に、復習として行うと便利だ」、「長い休みの後、語彙の復習をする目的で行うのに好適である」など、実際の授業を想定して想像力を駆使し、どのようなシチュエーションで用いると有効な活動となるかを考えていく力もついてきたことが見て取れた。つまり、授業デザイン力がついてきたといえるのであり、これはかなりの収穫であったといえる。

課題として挑んだ E さんの中学生向けの「帯活動」ワークシートは、結果として 3 回目となったのだが、スムーズに作成できたことも大きな収穫といえるだろう。

#### 4. おわりに

かねてから、英語科教育法Ⅲにおいて、筆者は模擬授業の実践を取り入れてきた。これまで、英語嫌いの中高生を想定して、楽しみながらウォーミングアップできる「投げ込み活動」や「帯活動」作りを指導してきたが、今年度の授業では、これに加えて、「即興性豊かに英語でやり取りする力を養う帯活動」ということも意識して、様々な模擬授業を実施してもらった。本論で紹介、検証したように、受講生たちは、指導案作りから実際の授業に至るまで、取り組むべき課題は何かを、現場の授業さながらの体験をするなかで実感できたのではないかと推察される。

それは、「帯活動」を10分程度という制限時間内におさめるために、どうすれば効率よく進められるか、ポイントを押さえるには何を準備すべきか、教師はどのような立ち位置で指導するのがよいか、といった具体的な課題に取り組めた、ということである。

さらに一番の課題は、言うまでもなく、「帯活動」としてシリーズ化して行うための教材探しであった。オリジナルの授業に挑戦したい意欲は高く評価できるが、授業自体が不完全に終わるのでは元も子もない。時間をできるだけかけず、優れた教材を準備することは容易なことではないが、今回は、そのことに取って挑戦した。

そのような教材探しの強力な武器として、図書館でのリサーチ演習を加えたことが、今回の英語科教育法Ⅲにおける新しい取り組みであった。図書館での職員によるレクチャーとリサーチ演習、それに続いての図書館職員による要所要所での支援により、参考文献を援用しての指導案作成を、より一層充実したものとして体験できた、と総括できるだろう。

さらに、図書館を活用してのアクティブ・ラーニング形式で行ったことにより、受講生が授業時間外に協力して活動し、より楽しく有効な「帯活動」の模擬授業を行うことができたことは、想定以上の収穫であったといえる。特に、各受講生の、模擬授業1回目から2回目にかけての改善と授業デザイン力の向上は、SNSを含む話し合いとアイデアの交換、さらに図書館職員の金田氏と緊密に連絡を取り、支援を得たことに負うところが大きかった。

最後に、映画を用いた「帯活動」についてまとめたい。2017年3月公示の中学校学習指導要領に新たな領域として「話すこと〔やり取り〕」が設けられたのであるが、このような実践的英語力養成の一端として、生徒の興味と関心を喚起し、楽しく行うのに最適な形態の一つが、映画を用いた授業ではないかと思われる。指導案作りの難点も、『特選映画100』、『映画英語アカデミー賞』、『スクリーンプレイ』シリーズなどの書籍をツールとして用いれば乗り越えることは可能である。さらには、それに習熟すれば、指導者自身の視点を加えたオリジナル指導案作りも期待できるのではないだろうか。

**謝辞:**2017年度の英語科教育法Ⅲの実施にあたり、富山大学中央図書館開催のFDセミナー「図書館を活用したアクティブ・ラーニング」講師で三重大学准教授の長澤多代氏と、富山大学学

術情報部の内島秀樹部長、富山大学学術情報部図書館情報課事務職員の金田佳子氏に、多大なるご支援・ご協力をいただきました。また本論執筆にあたっては、富山大学の木村裕三教授、岡崎浩幸教授に懇切なるご指導ご助言を賜りました。記して御礼申し上げます。

## 注)

- 1) 中学校学習指導要領 130 頁
- 2) 中学校学習指導要領解説 外国語編 23 頁
- 3) 中学校学習指導要領解説 外国語編 21 頁
- 4) 「帯活動」とは、通常、ウォーミングアップや、レビュー、そして生徒の興味を喚起する目的で、通常の授業から離れた内容を短く授業に組み込んで行うことをいう。教科書には通常の Lesson とは別に、英語の歌、詩、ことわざ、名言、早口言葉などが掲載されているが、歌を歌ったり詩を朗読したりするなど、掲載内容を直接用いて「帯活動」を行うこともあるし、教員が独自に開発した教材で行うこともある。このような活動を単発で行うことを「投げ込み活動」といい、その際使用する教材を「投げ込み教材」という。「投げ込み活動」をシリーズ化して毎週行うと「帯活動」となる。詳しくは、松沢伸二著「帯活動—その正体と魅力」(*Teaching English Now* vol. 27 Spring, 2014.) [https://tb.sanseido-publ.co.jp/english/newcrown/pdf/ten027/TEN27\\_02.pdf#search=%27%E5%B8%AF%E6%B4%BB%E5%8B%95%E3%81%A8%E3%81%AF%27](https://tb.sanseido-publ.co.jp/english/newcrown/pdf/ten027/TEN27_02.pdf#search=%27%E5%B8%AF%E6%B4%BB%E5%8B%95%E3%81%A8%E3%81%AF%27)
- 5) 「投げ込み教材」を用いての授業については、小串雅則、『英語検定教科書 制度、教材、そして活用』。三省堂、参照。
- 6) 英語科教育法Ⅲ全体の授業構成については、2017 年度 Web シラバス参照。 <http://syllabus.adm.u-toyama.ac.jp/syllabus/>
- 7) 英語教師志望者の人文学部 3 年生 6 名。
- 8) 「図書館を活用したアクティブ・ラーニング」とは、2017 年 3 月 8 日に富山大学中央図書館で、三重大学の長澤多代准教授を講師に迎えて実施した FD セミナーの名称である。筆者は、このセミナーに参加して得た情報、スキルを活かして、富山大学学術情報部図書館情報課事務職員の金田佳子氏と共に、今回の図書館活用型アクティブ・ラーニングを実施した。
- 9) 4 本の映画とは、例えば、大庭香江他著『第 4 回映画英語アカデミー賞』(2015) の場合だと、小学生向が『アナと雪の女王』、中学生向が『それでも夜は空ける』、高校生向が『ダイアナ』、大学生向が『ウォルト・ディズニーの約束』である。

## Appendix ① 〈図書館演習 ワークシート〉

英語科教育法Ⅲ（前期・金曜1限）2017/05/26

場所：富山大学附属図書館中央図書館 担当：金田

**今日の目標** ゲーム・チャンツ・歌・映画・テレビ番組等を用いた英語学習に関して、教材そのものや、授業の実践例等について探することができる

### 図書館で本を探す

- ① 富山大学附属図書館蔵書検索(OPAC) を使ってキーワード検索する
- ② 図書館の棚を直接見に行く（裏面の請求記号を確認）

気になるキーワード・請求記号・所在場所をメモ

**☆できたらチェック**  請求記号を使って本を探ることができる

### 論文/雑誌記事を探す

- ① CiNii Articles - 日本の論文をさがす を使ってキーワード検索する

気になるキーワードをメモ

こんな方法でキーワードを探してみよう

- ヒットした文献のなかからさらにキーワードを抜き出す
- 論文に使われやすい言葉がないか、注意する  
例) 学習指導要領に使用されている用語「外国語活動」で検索する、など
- 置き換えできる言葉/関連する言葉がないか探す  
例) 歌→音楽・カラオケ… \*辞書・事典類が使えることもある

\* 検索ボックスに入れた単語は AND 検索されるので、複数の単語を入れると検索結果が少なくなることに注意



- ② 関連ある文献の参考文献からさらに探す“芋づる式”

- ③ ほかにも論文情報を探すデータベースには「google scholar」「Web of Science」等あります。

詳しくは中央図書館ウェブサイト「電子情報サービス」<http://www.lib.u-toyama.ac.jp/chuo/datebase.html>

**☆できたらチェック**  論文に使用される言葉のあり方を想像し、検索することができる  
 読みたい論文が掲載された雑誌について、中央図書館にあるか調べることができる

### ウェブサイトを探す

- ① 学会のウェブサイトを見つける（英語教育についての学会がわかれば英語教育に関する専門誌を見つけることができる→英語教育に関する専門誌には教育実践に関する記事が掲載されている）

● 卯城祐司. “英語科教育学・応用言語学においてチェックすべきもの”. 筑波大学大学院 英語教育学 卯城祐司研究室. <http://www.u.tsukuba.ac.jp/~ushiro.yuji.gn/MA/Journals.html>, (2017-05-23).

● 田中武夫. “国内学術誌・専門誌・情報誌リスト”. 英語教育講座 田中武夫研究室. <http://www.ccn.yamanashi.ac.jp/~taketak/3rdkokunaigakujyutushi.htm>, (2017-05-23).

- ② 教材を見つける

Appendix ② 〈図書館演習 配布資料〉

英語科教育法に関連する請求記号

<p>375 教育課程, 学習指導, 教科別教育 <b>Curriculums, Methods of instruction and study</b>            *教育方法・技術・工学は, ここに取める            *ここには, わが国の小・中・高等学校に関するものを取め, 幼稚園は376.            15, 大学は377.15に取める            *外国の教科別教育→372.2/.7</p> <p>.08 叢書, 全集, 選集</p> <p>.89 外国語教育            .892 中国語            .893 英語            .894 ドイツ語            .895 フランス語            .896<sup>+</sup> その他の外国語</p> <p>.9 教科書            *往來物〈一般〉は, ここに取める</p>	
<p>830 英語 <b>English</b>            *アメリカ英語も, ここに取める            *特定分野における英語研究は, 各主題の下に取める 例: 430.7化学英語</p> <p>.1 理論, 英語学, 英語学史            .2 英語史 →: 832            .23 古代英語 [アングロサクソン語] -1050            .24 中世英語 1050-1450            .25 近世英語 1450-</p> <p>831 音声, 音韻, 文字 <b>Phonetics, Phonology, Writing</b>            .1 音声, 発音, 音韻            .2 母音, 二重母音            .3 子音</p> <p>831.4 アクセント, イントネーション            .5 正字法, 綴字法            *頭字法, 分節法は, ここに取める</p> <p>.58 綴字改良            .6 略語, 略語辞典            .7 句読点</p> <p>832 語源, 意味 <b>Etymology, Semantics</b> →: 830.2</p> <p>833 辞典 <b>Dictionaries</b>            *ここには, 語彙に関する辞典を取め, その他の主題に関する辞典は, 主題の下に取める 例: アクセント辞典→831.4</p> <p>.1<sup>+</sup> 英英辞典            .2<sup>+</sup> 和英辞典            .3 英和辞典            *基本語彙の辞典は, ここに取める</p> <p>.4 故事熟語辞典, 慣用語辞典            .5 類語辞典, 同義語辞典, 反義語辞典            .6 古語辞典            .7 新語辞典, 時事英語辞典            .9<sup>+</sup> 隠語辞典, 俗語辞典</p> <p>834 語彙 <b>Vocabularies</b>            *語彙に関する辞典→833</p> <p>.3<sup>+</sup> 基本語彙            .4<sup>+</sup> 熟語, 慣用語            .7 外來語</p>	<p>835 文法, 語法 <b>Grammar</b>            .1 形態論, 構文論 [統語論]            *文章→836</p> <p>.2 名詞: 性, 数, 格            .28 冠詞            .29 数詞            .3 代名詞            .4 形容詞            .5 動詞: 態, 法, 時制            .58 助動詞</p> <p>835.59 準動詞: 不定詞, 分詞, 動名詞            .6 不変化詞            *冠詞→835.28</p> <p>.62 副詞            .64 前置詞            .65 接続詞            .66 感動詞</p> <p>836 文章, 文体, 作文 <b>Sentences, Styles, Compositions</b>            *特定作家の文体論は, その作家の下に取める            *別法: 英作文837.4</p> <p>.2 修辞法            .3 修飾語            .4<sup>+</sup> 公用文 →: 317.6            .5 論文            .6 書簡文, 日記文            *商業通信→670.93            .7 式 辞 →: 809.4            .8 文範, 文例集            *ここには, 総合的なものを取め, 各主題に関するものは, A/.7に取める</p> <p>837 読本, 解釈, 会話 <b>Readers, Interpretations, Conversations</b>            .4 和文英訳            *英作文は, 836に取める (別法: ここに取める)</p> <p>.5 英文解釈, 英文和訳            .7 英語読本 [リーダー]            .8 英会話            *話し方, 演説法, 対談・座談法, 討論・会議法は, 809.2/.6に取める            *ディベートは, 809.6 に取める (別法: ここに取める)</p> <p>838 方言, 訛語 <b>Dialects</b>            *ビジン英語は, ここに取める</p>

日本図書館協会分類委員会改訂, 日本十進分類法, 本表編, 新訂9版, 日本図書館協会, 1995 より

Appendix ③ 〈図書館演習後の受講生アンケート結果〉

英語科教育法Ⅲ 2017年5月26日（金） 場所：中央図書館 アンケート

---

① 今日の説明内容についての理解度を4段階で評価してください。

良く理解できた	4名
まあまあ理解できた	2名
あまり理解できなかった	0名
ほとんど理解できなかった	0名

② もっと詳しく知りたいと思う部分はありましたか？（複数回答可）

図書館で本を探す	1名
論文/雑誌記事を探す	2名
その他	1名

具体的に：「具体的な文献の取り寄せ方（申し込み～届くまでの流れ）」

③ 今日の説明内容についての有用度を4段階で評価してください。

とても役に立つ	5名
まあまあ役に立つ	1名
あまり役に立たない	0名
役に立たない	0名

④ どの部分の説明が役に立つ／役に立たないと思われましたか？

- 担当していただいた金田さんが前もって検索しておられたのが分かりやすく役に立ちました。実際に私たちが体験してみるのも頭に入りやすく良いと思いました。
  - 今までOPACについて本のタイトルなど自分が興味のあるものだけを調べていたが、今回の説明で幅広く調べることができると分かった。今後の学習に生かしていきたいと思います。この度は貴重な時間をありがとうございました。
  - 本、論文を効率的に探す方法の説明
  - 実際に本棚まで行って探すのも一つの手だということ。論文がのっている雑誌の探し方。
  - 本の請求番号やCiNii Articlesなどの使い方の説明が役に立つと思った。
  - 大学ドメインを入れて（大学など学術研究機関のドメインを指定して）検索するというやり方は初めて知ったし、有効な探し方だと思った。
-

文献一覧

- Canning-Wilson, C. (2000). Practical aspects of using video in the foreign language classroom. *The Internet TESL Journal*, 6 (11). Retrieved from <http://iteslj.org/Articles/Canning-Video.html>
- Chamberlin-Quinlisk, C. (2012). TESOL and media education: navigating our screen-saturated worlds. *TESOL Quarterly*, 46 (1), 152-164.
- Daugherty, C.L. (2010). Vicarious narrative: using movies to develop second language learners' narrative skills. *ATEM Bulletin*, 15, 27-40.
- Hennessey, J.M. (1995). Using foreign films to develop proficiency and to motivate the foreign language students. *Foreign Language Annals*, 28 (1), 116-120.
- Herron, C., Dubreil, B., Corrie, C., & Cole, S.P. (2002). A classroom investigation: Can video improve intermediate-level French language students' ability to learn about a foreign culture? *The Modern Language Journal*, 86, 36-53.
- Ryan, S. (1998). Using films to develop learner motivation. *The Internet TESL Journal*, 4 (11). Retrieved from <http://iteslj.org/Articles/Ryan-Films.html>
- Sturm, J. L. (2012). Using film in the L2 classroom: a graduate course in film pedagogy. *Foreign Language Annals*, 45 (2), 246-259.
- Swaffar, J., & Vlatten, A. (1997). A sequential model for video viewing in the foreign language curriculum. *The Modern Language Journal*, 81, 175-188.
- Tatsuki, D. H. (1998). Comprehension hot spots in movies: scenes and dialogs which are difficult for ESL/EFL students to understand. *The Internet TESL Journal*, 4 (11). Retrieved from <http://iteslj.org/Articles/Tatsuki-HotSpots.html>
- 阿久津仁史他. (2012). 『映画英語授業デザイン集』. フォーイン.
- 大庭香江他. (2015). 『第4回映画英語アカデミー賞』. フォーイン.
- 小串雅則. (2011). 『英語検定教科書 制度, 教材, そして活用』. 三省堂.
- 上條美和子他. (2017). 『第6回映画英語アカデミー賞』. フォーイン.
- 久米和代他編著. (2014). 『先生が薦める英語学習のための特選映画100選「小学生編」』. フォーイン.
- 近藤暁子. (2015). 「映画を使用した日本人学習者対象のリスニング指導効果」. 『映画英語教育研究』. 第20号, 19-32.
- 高橋一幸他. (2008). 『NHK CD Book 基礎英語: チャンツで楽習! 決定版』. 日本放送出版協会.
- 津野志摩子. (1988). 『楽しい英語ゲーム』. 日本YMCA同盟出版部.
- 松沢伸二. (2004). 「帯活動—その正体と魅力」. *Teaching English Now* 27. Retrieved from <http://tb.sanseido-publ.co.jp/>
- 森永弘司. (2015). 「映画 *Dead Poets Society* を使用した5年間の授業実践を振り返って」. 『映画英語教育研究』. 第20号, 57-66.
- ルイス, ゴードン他. (2005). 『子ども英語指導ハンドブック: 英語ゲーム96』. 旺文社.
- ルッケル瀬本阿矢. (2016). 「学習到達目標に則した効果的な指導法の研究—映画『恋愛小説家』を使用した異文化理解教育の実践報告—」. 『映画英語教育研究』 第21号, 59-72.

※本論で言及したチャンツ, 歌, ゲーム, 映画を用いた教材のウェブサイトは以下のとおりである。

〈チャンツと歌〉: 東京学芸大学「授業で使える 英語の歌とチャンツ」

(<http://www.u-gakugei.ac.jp/~shoigo/>)

〈ゲーム〉: *ELS Games+*

(<https://www.eslgamesplus.com/>)

「ゲームで英語を教えよう!—神奈川県立総合教育センター」

(<https://www.edu-ctr.pref.kanagawa.jp/kyouka/eigo/documents4/j000.pdf>)

〈映画〉: 「授業通信—三省堂」

(<https://tb.sanseido-publ.co.jp/english/newcrown/tsushin/index.html>)