

小学校英語指導におけるファシリテーション技術を取り入れた協同的な活動の開発¹

大場 浩正*・高井 季代子**・井口 元貴***・金澤 直哉****

(令和3年2月8日受付；令和3年4月30日受理)

要 旨

本稿の目的は、小学校の外国語（英語）教育においてファシリテーション技術に基づいた効果的な指導方法と教材を開発し、それらを活用した協同的な指導による実践および今後の示唆を述べることである。令和2年度から、小学校3年生と4年生で必修として年間35時間の外国語活動が、5年生と6年生では教科として年間70時間の外国語科が実施されている。本稿で報告する2つの小学校における実践は、平成30年度と31年度の移行期間に筆者たちが行ったものである。1年間、指導者として関わったA小学校の外国語活動・外国語の実践に関しては、6年生の授業設計および授業後のホワイトボード・ミーティング®を使用した検討会について報告する。B小学校での外国語活動・外国語の実践に関しては、実際に筆者たちがファシリテーションの考え方を応用した指導や教材を開発し、実践した内容を報告する。ミニホワイトボードを用いることによって、すべての子どもを承認し、どの子どももエンパワーされ、積極的に授業に参加できた。また学習内容を可視化することによって主体的・自律的に活動に取り組むことができた。

KEY WORDS

English education at elementary school 小学校英語教育, Facilitation ファシリテーション, Cooperative learning activities 協同的な活動

1 はじめに

本稿では、小学校の外国語（英語）教育において、ファシリテーション技術に基づいた授業設計、指導方法と教材の開発およびその実践を報告し、今後の示唆を述べる。令和2年度から、小学校3年生と4年生で必修として外国語活動が年間35時間、5年生と6年生では教科として外国語科が年間70時間実施されている。その全面実施に向け、平成30年度と31年度は移行期間として、全小学校において外国語活動・外国語科の指導体制の整備が進められていた。しかしながら、実際の小学校現場においては、外国語（英語）教育の専門家もいない手探りの状態で指導しており、課題も山積していた。そこで、英語教育の専門家を中心となり、小学校との連携において、話し合いやコミュニケーションを効果的にするファシリテーションの技術を活用した授業設計、指導方法と教材の開発を行い、さらにそれらを用いた実践を行った。最終的には全ての小学校教員が容易に使用できる指導方法や教材を開発することが目的であるが、本実践はそのファーストステップとしての試みである。

令和2年度から『小学校学習指導要領（平成29年度告示）解説 外国語活動・外国語編』（文部科学省、2018）による指導が始まっているが、そこでは「話すこと」に対して「話すこと [やり取り]」と「話すこと [発表]」の2つの領域を設定している。これは音声面を中心とした外国語を用いたコミュニケーションを図る素地・基礎となる資質・能力を育成するためである（文部科学省、2018）。第二言語の学習におけるインタラクション（interaction）仮説（Long, 1983, 1996）の観点から考えると、大変望ましいことである。なぜなら、言語を使って人と人が意思や情報を交換する「やり取り」において、インタラクション仮説が示すように、インタラクションを通した「意味交渉（negotiation for meaning）」によって学習者は「理解可能なインプット（comprehensible input）」や「フィードバック（feedback）」を受けたり、「理解可能なアウトプット（comprehensible output）」により目標言語の構造に気づいたりする機会が与えられ、第二言語の学習を容易にするからである（大場、2020）。従って、外国語による積極的な意味交渉としてのインタラクション（言語活動）において、英語で簡単な情報や考えなどを相手に理解してもらえるように表現したり、伝え合ったりすることを通して、コミュニケーションを図るために必要な「知識及び技能」「思考力、判断力、表現力等」および「学びに向かう力、人間性等」の資質・能力（文部科学省、2018）の育成を目

*人文・社会教育学系 **浜松市立西小学校 ***上越市立保倉小学校 ****坂東市立南中学校

指すことは大変重要である。

このように、コミュニケーションを図るために必要な資質・能力の育成には外国語によるインタラクションが不可欠であり、そのためにペアやグループ活動の使用が奨励されている。しかしながら、ペアやグループ活動が効果的になるためには、学習者同士がよりよい人間関係の中でお互いを尊重し、そして協同的にお互いを高め合うような活動が工夫されるべきであろう。その工夫の一つがファシリテーション技術であり、これからの教育において非常に重要な役割を果たすであろう。従って、集団のプロセスを舵取りするファシリテーション技術を用いた外国語（英語）の授業設計および指導方法と教材の開発、また、その実践は、小学校における外国語教育へ深い示唆を与えらると思われる。

2 実践の背景

2. 1 ファシリテーションについて

令和3年1月に中央教育審議会から「『令和の日本型学校教育』の構築を目指して～全ての子供たちの可能性を引き出す、個別最適な学びと、協働的な学びの実現～（答申）」が取りまとめられた（令和3年1月26日）。その中で、Society 5.0時代における教師に求められる資質・能力の一つとしてファシリテーション能力が挙げられている。ファシリテーション（facilitation）とは、「集団による知的相互作用を促進する働き」（堀，2018，p.23）である。また、「集団による問題解決，アイデア創発，合意形成，教育・学習，変革，自己表現・成長など，あらゆる知識創造活動を支援し促進していく働き」（堀，2018，p.23）がファシリテーションであり，その役割を担う人がファシリテーターである。そしてファシリテーターはプラスの相互作用を高め，マイナスの相互作用を抑え込む役割を果たす。つまり，ファシリテーションは，内容ではなく，プロセスを舵取りするところにその特徴がある。

ちょん（2016）によると，ファシリテーション技術の一つとしてホワイトボード・ミーティング®があり，それはホワイトボードを活用して，参加者の意見やアイデアを集める効率的・効果的な会議の進め方である。2003年にちょんせいこ氏（株式会社ひとまち）が開発し，医療，福祉，教育など幅広い領域で，大人から子どもまで年代を超えて取り組まれている。ホワイトボード・ミーティング®では，オープン・クエスチョンを用いながら深い情報共有を目指し，意見を可視化することで，お互いを承認し合う関係を築くことができる。このような関係の中で，学習者が学び合い，良好なコミュニケーションを基にゴールを目指すための進行役がファシリテーターであり，学習者一人一人の意見や力を活かす環境調整を進める（ちょん，2016）。教師および児童・生徒・学生がファシリテーターになり，話し合いの技法であるホワイトボード・ミーティング®によって，教室に豊かな対話が生まれ，主体的・対話的で深い学びで活動や授業の充実を目指す（ちょん，2016）。

また，ファシリテーションには以下の6つの技術があり，熟練したファシリテーターはこれらの技術を組み合わせて活用し，ゴールを目指す（ちょん，2016，p.20）。

- 1 インストラクション（説明・指示）：穏やかなトーンで分かりやすく説明します。繰り返しなどを省いて雑音（ノイズ）のない上手なインストラクションで，誰もが安心して場に参加できるようにします。
- 2 クエスチョン（質問・問い立て）：「ホワイトボード・ミーティング®質問の技カード」で，愚直に練習を繰り返します。ファシリテーターのニュートラルポジションとして9つのオープン・クエスチョンと8つのあいづちをマスターします。
- 3 アセスメント（評価，分析，翻訳）：人の行動にはかならず理由があります。アセスメントは，行動の理由や背景，原因を分析し，翻訳する技術です。共有した全ての情報から仮説を立て，次の1歩を考えます。
- 4 フォーメーション（隊形）：場にふさわしい机やイスの配置を工夫します。ペア，グループ，全員など，場の見立てに応じて，最適な会場デザインや隊形を選択します。
- 5 グラフィック&ソニフィケーション（可視化・可聴化）：紙やホワイトボードに意見を書く，ベルを鳴らして合図を送るなど，見える化や聞こえる化で，情報共有が進む環境づくりをします。
- 6 プログラムデザイン（設計・授業計画・単元計画）：みんなでゴールを目指すスケジュールやプログラムを設計します。ファシリテーターは1から5の技術を使って，プログラムデザインします。

2. 2 第二言語習得について

第二言語習得に関しては，Krashen（1982，1985）の「インプット仮説（Input Hypothesis）」に対し，Swain（1995）の「アウトプット仮説（Output Hypothesis）」やLong（1983，1996）の「インタラクション仮説（Interaction

Hypothesis)」などが提唱されてきた。Krashen (1982, 1985) は「インプット仮説」と呼ばれる第二言語に関する以下の5つの仮説を提案した。

- 1 習得－学習仮説 (The Acquisition-Learning Hypothesis)
- 2 自然順序仮説 (The Natural Order Hypothesis)
- 3 モニター仮説 (The Monitor Hypothesis)
- 4 インプット仮説 (The Input Hypothesis)
- 5 情意フィルター仮説 (The Affective Filter Hypothesis)

第1の仮説は、無意識的な言語習得を「習得」、意識的な言語習得を「学習」とし、学習は習得にならないと主張した「習得－学習仮説」である。第2の仮説は、言語の習得にはある一定の順序があり、ほぼ全ての学習者がその順序に従って言語を習得するという「自然順序仮説」である。第3の仮説は、意識的な言語の学習は、モニターの機能しか果たさず、習得された言語しか発話の能力を持たないとする「モニター仮説」である。第4の仮説は、学習者の言語能力は現在のレベルより僅かに高いレベルのインプット ($i+1$) を与えれば言語が習得できるとする「インプット仮説」である。そして、第5の仮説は、学習者の「不安」や「自信のなさ」などの情緒的要素が言語の習得の妨げとなる「情意フィルター仮説」である。

1980年代から1990年代では、第二言語習得において目標言語の理解可能なインプットを十分に受けさえすればその言語は習得されるというKrashen (1982, 1985) の「インプット仮説」が主流であった。しかしながら、このようなインプット中心の言語習得には限界があると様々な研究者によって批判された。例えば、Swain (1985) はカナダにおけるフレンチ・イマージョン・プログラムの成果に基づきインプットは必要ではあるが、十分条件ではないと主張し、第二言語学習者が目標言語を習得するためには話すことや書くことといったアウトプットが必要であるという「アウトプット仮説」を提唱した。アウトプットが言語学習に果たす具体的な機能として、ギャップへの気づき、文法の意識化（メタ言語的知識）および自動化が挙げられる（表1参照）。

表1 アウトプットが言語学習に果たす機能とその説明

機能	説明
ギャップへの気づき	学習者は話す、書くといったアウトプットをすることで自分が伝えたいことと自分の能力で伝えられることとのギャップに気づき、そのギャップを埋めるために自分の不足している知識を補強する。
文法の意識化（メタ言語的知識）	学習者はアウトプットによって自ら学んだ言語について意識的に振り返ることができ、アウトプットすることで細かい文法規則にも意識が働くようになる。
自動化	アウトプットを繰り返すことにより、流暢な言語処理が可能になる。

Long (1983, 1996) が唱えたインタラクション仮説は、第二言語習得において「インプット仮説」における「理解可能なインプット」が重要であり、また、理解可能なインプットは学習者が「意味交渉」をしなければいけない環境において、さらに大きく促進されると主張した。意味交渉とは、第二言語で対話をする最中に自分の言ったことが相手に伝わらなかったときに、お互いに言い換えをしたり、話す速度を緩めたりすることであり、それによって修正されたインプットが第二言語習得において重要だとLong (1983, 1996) は主張した。また、相互交流の中で、学習者は対話者からフィードバックを得ることがあり、これらのフィードバックにより、学習者は自身がまだ完全に習得できていない文法や言葉などを認識することができると述べた。フィードバックには訂正やメタ言語的な説明が含まれる明示的フィードバックと暗示的フィードバックの2種類がある（表2参照）。

表2 暗示的フィードバックとその説明

暗示的フィードバック	説明
確認	発話内容が正しい・理解できるものかを、聞き手が話し手に確認すること。
明確化の要求	対話者に発話内容をより明確にするよう要求すること。
理解チェック	発話内容を理解できたか、話し手が聞き手に確認すること。
リキャスト	発話内容をより正しい形式に直して返すこと。

このように、第二言語や外国語の学習においては、まず多量な理解可能なインプットに触れることが重要である。さらにインタラクションにおけるアウトプットによって気づきやフィードバックが生じ、第二言語や外国語の学習が

進んでいく。しかしながら、インタラクションがより主体的かつ協同的に行われ、深い学びが実現するためには、指導者のみならず学習者自身もファシリテーターとなり、自律した学習者を目指すことが重要であろう。以下では、ファシリテーションの考え方に基づき、平成30年度と31年度の移行期間に筆者たちが行った2つの小学校における実践を紹介し、その効果や示唆を述べる。

3 実践について

3. 1 A小学校における実践（1年目）

平成30年度は、第1著者がA小学校において、外国語（英語）活動にファシリテーション技術を取り入れた協同的な活動への支援を行った。以下では、A小学校における外国語（英語）活動の実践とその成果の概要を述べる。

平成30年度、A小学校の校内研修のテーマの1つは「外国語活動・外国語の授業づくり」であった。目指す子どもの姿は、「進んで外国語を用いて、コミュニケーションを図ろうとする」ことであり、具体的な取組は、以下の3項目であった。

1. 「分かる・できる・楽しい」授業構成を構築する。
2. 簡単な語句や基本的な表現を用いながら、友達とのかかわりを大切に活動工夫する。
3. 実態を踏まえ、付けたい力と学びが連続する年間計画を作成する。

また、研修内容に即した授業研究と授業協議会を実施した。年間の主な計画は表3の通りであった（2018年度）。各授業研究では、学級担任が外国語活動・外国語の授業を実際に行い、その後、協議会を行った。

筆者は、授業研究による各学級担任の授業公開に先立って、授業構想について打ち合わせに参加した。ここでは、外国語活動・外国語の授業を実際に担当する学級担任と研究推進部の教員がどのような授業構成にするかを話し合った。話し合いにおいては、予め学級担任がたたき台としての授業構想案を提示し、ファシリテーション技術の1つであるホワイトボード・ミーティング®の企画会議のフレームを用いて話し合った。ファシリテーターは筆者が務めた。一例として、6年生の校内授業研究に関して述べる。

事前の打合せは、公開授業の約2週間前に行われた。公開した授業は、「We Can! 2 Unit 8 What do you want to be? (将来の夢を伝え合うこと)」であった。まず、筆者が、授業予定者より、ホワイトボード・ミーティング®の企画会議のフレームを用いて授業構想について聞き、ホワイトボードに書いた（下記ホワイトボード参照）。このインタビューの中で、次のようなやり取りが行われた。

A：外国語学習は、どんな感じですか。

T：〇〇先生とTTで取り組んでいる。発話も恥ずかしがらずにする子どもが多く、楽しく活動をしている。

A：なるほど。それで、それで。

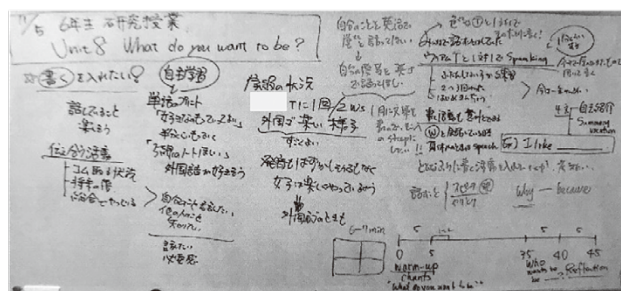
T：「書く」ことについては、単語の練習に積極的に取り組む子どもが多く、4線プリントを持ち帰って学習している。総合で「生き方」の学習をしており、将来の夢について考えている。英語でも、将来の夢について語らせたい！話させたい！

A：そうですね。もう少し詳しく教えてください。

T：「話すこと」の活動には、「やり取り」と「発表（スピーチ）」があるが、本単元では、両方に取り組みたい。「話す」ためには、その内容を確かにもっていること必要である。「～になりたい。（なぜかという）～が好きだから

表3 外国語活動・外国語に関する校内研修の予定

月	校内研修に関する取り組み
4	外国語活動・外国語科のミニ研修会
5	外国語活動・外国語科の目標及び内容等についての（読み合わせ）
6	外国語活動・外国語科の授業作り研修 6/4 授業研究①：2年生 授業研究②：5年生
9	授業研究③：4年生
10	授業研究④：3年生
11	授業研究⑤：6年生
1	授業研究⑥：1年生
3	来年度の研究の方向検討



である。そのために～励みたい。あなたは、何になりたいですか。」など、3文～5文程度を英語で書き、それをもとにして、「やりとり」と「発表（スピーチ）」にのぞむ。例えば、次のような「発表（スピーチ）」ができると思いと思っている。本時は、「やり取り」の活動を4人グループで数回（4回くらい）行いたい。次時は、それをもとにして「発表（スピーチ）」を行いたい。

I want to be a teacher. I like children.
I'm good at singing.
I want to sing with children.
I study hard. Thank you.
What do you want to be?

上記のやり取りを受けて、筆者が以下のアドバイスを行った。

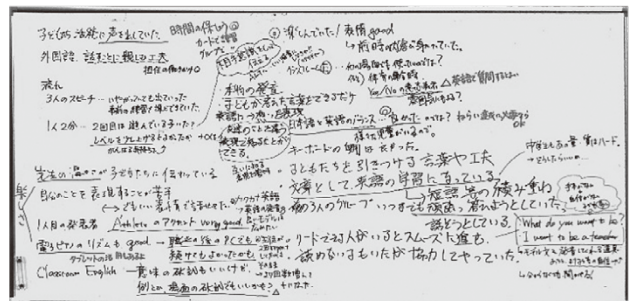
どんなやり取りができそうか。→「I want to be～」の後、ファシリテーション技術としてのホワイトボード・ミーティング®の質問の技カードにおける「オープン・クエスチョン」と「あいづち」（英語版）の中から、Tell me more (details). For example? Uh-huh. I see. Yes. Really. などを用いて「やり取り」の活動を行ったかどうか。また、活動の2つ目として、子どもが書いたものを予め読み、誰かを当てる聞く活動を行い、「やり取り」の活動だけで終わらないようにしてはどうか。

このように、事前の打ち合わせにおいて、ホワイトボード・ミーティング®の手法を用いて授業構想を練った。また、ホワイトボード・ミーティング®の質問の技カードにおける「オープン・クエスチョン」と「あいづち」を、右のような児童たちの協同的な「やり取り」に活用することで効果的な指導に役立てることができた。さらに、授業の最後の活動として、ある児童が将来就きたい職業について書いたワークシートを紹介し、それを誰が書いたか当てる活動では、ミニホワイトボードに解答を書くなど、ホワイトボードを効果的に使用した。

また、授業後の協議会においても、ファシリテーション技術としてのホワイトボード・ミーティング®の手法を用いて行った。校長先生、教頭先生、視察に来ていた近隣の中学校の校長先生と英語科教諭、および大学院生が協議会に参加した。右のホワイトボードは、協議会において話し合われた内容である一部である（実際には数チームに分かれ振り返りを行った）。多くの参加者から、授業後の協議会において、深い情報共有ができて大変有意義であったという声が聞かれた。ホワイトボード・ミーティング®を用いた授業づくりと検討会は大変有効であった。

「やり取り」の例

B, C, D : What do you want to be?
A : I want to be a teacher.
B : Really? Why?
A : (Because) I like children.
C : I see. Tell me more.
A : I'm good at singing.
D : Tell me more.
A : I want to sing with children.
B, C, D : Thank you.
A : Thank you.



3. 2 B小学校における実践（2年目）

平成31年度（令和元年度）は、B小学校において、外国語（英語）活動にファシリテーション技術を取り入れた協同的な活動への支援を行った。B小学校からは、以前より支援の要請があったため、筆者達（全員）が実践指導者として支援に当たった。また、B小学校における実践は、大学院の学校支援プロジェクトの一部としても位置付けられた。以下では、B小学校における外国語（英語）活動の実践とその研究成果の概要を述べる。

平成31年度（令和元年度）、B小学校の校内研修における研究主題は以下の通りであった。

外国語に慣れ親しみ、コミュニケーションを図ることに学ぶ楽しさを実感できる児童の育成

研究推進部によると、研究主題設定の意図は 中学年の「外国語活動」と高学年の「外国語」が、令和2年度より全面実施となるため、これを受けて、今年度は、外国語活動・外国語の研修を進めたいとのことであった。具体的には、新学習指導要領の外国語活動の目標である「コミュニケーションを図る素地となる資質・能力を育成する」ために、以下の4つのことを行う方策を考えることであった。

- 1 相手の話していることを、『自ら考え』理解しようとする。
- 2 自分の外国語を使って相手に伝えたいという思いをもって、話す文を『創造する』。
- 3 相手（『他者』）に伝え、また相手から返事がもどってくる（『話し合い』）という喜びを体験する。
- 4 そして、次は『よりよく』伝えたいと感じる。

実態として、B小学校の子どもたちは、授業などを通して外国語にふれ、楽しんで学んではいるが、自らの考えや思いを表現し、コミュニケーションを図る状態までには達していないと分析していた。従って、英語での真のコミュニケーションの実現を目指した、「学び合い、教え合い、励まし合い」の場や豊かな対話を創造するというファシリテーションの考え方や技術（としてのホワイトボード・ミーティング®）に基づいた授業実践に基づき、「主体的・対話的で深い学び」の視点からの授業改善が必要であると考えた。以下では、ファシリテーション技術に基づいた実践を紹介する。

3. 2. 1 実践1：4年生の活動

以下は、単元What time is it? (4/4時間目) の実践に関する指導案とその解説である。

学習活動／予想される児童の反応	留意事項（下線はファシリテーション技術）
<ul style="list-style-type: none"> ・ あいさつ ・ Warm-up（7分） ホワイトボードに教師の質問に対する答えを記入する。 例：What time is your wake up time? S：7:00と書く T：What time is your homework time? S：6:00 T：What time is your snack time? S：10:00 	<ul style="list-style-type: none"> ・ <u>ミニホワイトボードを使用し、児童の答えを全て読み上げ、承認する。</u> ・ ALTに発音してもらい、子どもたちが、英語独特の発音やイントネーションに触れられるように配慮する。 ・ やり取りを通して日課の言い方や午前・午後の言い方を思い出すよう促す。
<ul style="list-style-type: none"> ・ 本時のめあて、授業の流れを把握する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">1日の中で好きな時間を言えるようにしよう。</div> ・ ミッシングゲーム（6分） ・ Let's chant（4分） ・ Missing game（10分） ・ 班の仲間と協力して10枚のmissing cardを見つけ出す 例）lunch time, breakfast timeなどを黒板から外す。 T：What's missing? Let's take a guess! S：協力して消えたカードを書く。（日本語OK） 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 児童の実態に応じて、9種類の日課の言い方を確認してから行う。 ・ <u>協同承認、個の役割、同時性、平等性。</u> ・ <u>班の中で役割があるようにする。「どのカードを覚えるのか、班内で相談して決めていた。」</u> ・ <u>個の役割、同時性、平等性。</u> ・ <u>子どもたちが、やり取りをする際に、「相手に配慮して話す」「傾聴する」「承認する」を意識できるように促す。</u>
<ul style="list-style-type: none"> ・ 本時を振り返り、次回の活動の予告をする。（4分） 同じ時刻でも人によって生活が違うことが分かった。 同じ時間が好きでも、理由が違うことが分かった。 理由も伝えることができた。 相手にしっかり伝わってうれしかった。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ <u>しっかり振り返る。</u>

（1）ミニホワイトボードを活用したWarm-upの実践

教師がWhat time is your wake up time? やWhat time is your homework time? などと尋ねた後、子どもたちにミニホワイトボードに答えを書いてもらう活動を行った。また、答えを書く際には、多重知能理論を応用し、時間だけではなく絵も描いてもらうように促した。そして、その答えを教師とALTが協力しながら発音・承認し、子どもたちが、英語独特の発音やアクセントに触れることが出来るようにした。結果として、英語が苦手な子も得意な子も楽しみながら取り組んでいる様子が見られた。

教師がミニホワイトボードの答えを承認していく場面では、他の友達が何時に寝たり起きたりしているのか、何時におやつを食べているのかが気になっており、「え、そんな時間まで起きているのー。」や「寝るのはや。」など、子


どもたちは、仲間の生活スタイルの違いに驚きの反応を示している様子であった。

(2) 班の仲間と協力しながら取り組むMissing gameの実践

班の仲間と協力して10枚のmissing cardを見つけ出す活動を行った。子どもたちは、お互いに協力し合いながら、どのカードが無くなったのかを予想し、ミニホワイトボードに答えを書いた。答え合わせをして、すべてのmissing cardを見つけることができた時は、笑顔で「よっしゃー」と叫びながら、仲間と喜びを分かち合っている姿が見られた。一方で、カードが見つけれなかった班も、同じグループ内で「惜しい」と言い合い、「次の問題で頑張ろうね!」と仲間の頑張りの努力をねぎらいつつも、次の問題に気持ちを切り替えることができていた様子だった。

3. 2. 2 実践2：5年生の活動

以下は、単元 She can run fast. He can jump high の実践に関する指導案とその解説である。

学習活動／予想される児童の反応	留意事項（下線はファシリテーション技術）										
<div><div>・ We Can Game (1)</div><div><div>①本日のチャレンジを選択する（教科横断された課題をCan you…?という形で出題され、それらに班や個人で挑戦する）。</div><div>②（算数のチームを選んだ場合）チャレンジ課題を知る。</div><div>T：Can you answer the question?</div><div>S：Yes, we can.</div><div>③封筒を受け取り，合図とともに，中に入っている紙に書かれている全ての数字を足す。</div><div>④制限時間内にホワイトボードに数字を書く。書けた班からボードを上げ，教師に見せる。</div><div>⑤答え合わせ</div><div>T：Time is up. Please boards up. (125, 140 …)</div><div>The answer is 125.The team A got 5 points. Congratulations.</div></div></div>	<div><div>・ <u>個の役割，同時性，平等性</u></div><div><div><div>Challenge</div><div>4つのジャンル 個人/チーム</div><table><tr><td>国語 個人</td><td>算数 個人</td><td>社会 個人</td><td>給食 個人</td><td>図工 チーム</td></tr><tr><td>国語 チーム</td><td>数学 チーム</td><td>社会 チーム</td><td>給食 チーム</td><td>図工 チーム</td></tr></table><div>個人…チームで1人挑戦 チーム…チーム全員で挑戦</div><div><得点> 挑戦する→3点 クリアする→4点 ベスト！→5点</div></div></div><div><div>・ 教師は，You can do it! と声掛けをしながら，取り組みを観察する。</div><div>・ 教師は全てのチームの答えを読み上げる。正解発表後，正解したチームだけでなく，挑戦した全てのチームの取り組みの様子を称賛する。</div><div>・ 全ての課題が終了後，合計点数を発表する。</div></div></div>	国語 個人	算数 個人	社会 個人	給食 個人	図工 チーム	国語 チーム	数学 チーム	社会 チーム	給食 チーム	図工 チーム
国語 個人	算数 個人	社会 個人	給食 個人	図工 チーム							
国語 チーム	数学 チーム	社会 チーム	給食 チーム	図工 チーム							
<div><div>・ We Can Game (2)</div><div><div>①本日のチャレンジを選択する。</div><div>②（国語のチームを選んだ場合）チャレンジ課題を知る（サンズイの漢字がいくつ書けるか）。</div></div><div>個人→グループ</div><div></div><div>国語（チーム戦：Can you write kanji with <u>sanzui</u>?)</div></div>	<div><div>・ <u>ゲーム(1)と(2)を通して，「挑戦しない」という選択肢を設ける</u>。結果はどうであれ，挑戦するとポイントが入るルールにする。</div><div>・ 多様なジャンルの課題を用意し，自分の得意分野で活躍できるチャンスを用意する。</div><div>・ <u>漢字を書き出す際にミニホワイトボードを使用する</u>。</div><div>・ <u>個人（戦）での頑張りがチームの得点にも関係するので，みんなで応援し合ったり教え合ったり励まし合ったりする</u>。</div></div>										
<div><div>・ Small talk</div><div>ほぼ毎回，帯活動としてスモールトークを行う。</div><div>好きな食べ物，動物，スポーツ，学校行事（地域）</div></div>	<div><div>・ 話す前に，イラストを描く（可視化）。</div><div><u>Tell me more. Really.</u> などの表現を繰り返し使う機会を設ける。</div></div>										

	<ul style="list-style-type: none"> ・イラストにこだわりすぎて書けない子がいても、無理に参加せず、友達の英語に耳を傾けるだけでもいいことを伝え、<u>参加の仕方をゆだねる。</u> ・<u>参加できない（しない）子も認める。</u>話し終わった後、全体で共有する際、イラストを全体で見せ合い、<u>1人1人何を描いているのか推測しあう（全員分）→承認。</u>
--	---

（１）ホワイトボードを用いた協同的な学習の実践（We Can Game “Can you answer the question?”）

本実践は、初めてcan / can'tを扱う単元における、帯活動の“We Can Game”の一部である。このゲームは、チーム戦とチーム内の代表者が取り組む個人戦とで構成される。教師からCan you～? とチャレンジ課題が出題され、課題は英語以外の教科（国語、算数、社会、図工等）や給食といったジャンルのものであった。チーム戦はチームメンバー全員が協力して解決し、個人戦はメンバーの中でその分野が得意な児童が参加した。例えば、算数の個人戦では易しい足し算が出題され、算数のチーム戦は封筒の中にある10枚程度の紙に書かれた数字を全て足した答えをホワイトボードに書く活動であった。チームのみんなで工夫し、力を合わせて難しい足し算に取り組んだ。「Aさんが、カードをまとめてくれた」「協力したからこそ算数の答えが出た」「Bさんが、頑張っている人を応援していた」など、仲間と協力したり、積極的に声を掛け合って活動したりしていた。



個人の頑張りがチームの成果につながることもあり、励ましの声が多く聞かれたり、仲間の良さや頑張りを感じるコメント、及び周囲と協力することに対しての肯定的な意見が数多く見られたりした。そして、活動の同時性や平等性に配慮したことによって、難しい課題に対しても協同的に取り組んでいる様子であった（写真は給食、チーム戦：Can you use chopsticks well?チームの様子である）。

（２）ミニホワイトボードを活用したスモールトークの実践（毎授業の帯活動として）

実践では、「仲間にインタビューしてみよう！」と題してSmall talkを行った。活動の内容は、ホワイトボードにイラストを描き（好きな食べ物、動物など）、そのイラストについてオープン・クエスチョンを用いてSmall talkを行った。児童の様子および感想は次の通りである。児童はホワイトボードに思い思いに絵を描いていた。また、そのボードの絵を見て授業者が温かい言葉で称賛し「承認すること」を常に意識した。そして、「児童の心の体力」を温かくするために、エンパワーするように心がけた。また失敗・間違いOKの雰囲気づくりに取り組み、どんな意見も大事にされることを児童たちは感じていた（仲間の意見を笑わない）。最初はなかなかうまくできない部分もあったが、毎回の活動で児童がオープン・クエスチョン（Tell me more.）を使いながら、コミュニケーションを楽しんでいる様子が見て取れた。なお、Small talkの実践は、4年生や6年生でも行った。

3. 2. 3 実践3：6年生の活動

以下は、Unit 5 My Summer Vacation (1/8) の実践に関する指導案とその解説である。

学習活動／予想される児童の反応	留意事項（下線はファシリテーション技術）
<ul style="list-style-type: none"> ・あいさつと本時の流れを確認する。 ・Warm upとして、教師の質問に答える。 ①What's your name? Hanako, たけし… ②How are you? 数字で今の心の状態を示す（0から10） 6/10, 3/10など ③Where did you go during the summer vacation? I went to the sea. イラストを描き、承認後、3人の級友に伝える。 ・Teacher Talkを聞き、単元の最終ゴールと本時のめあてを確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の流れを可視化して示し、見通しを持ちやすくする。 ・T1は、それぞれの質問を投げかけた後、T2と共に<u>デモンストレーション</u>を示し、取り組みかたを伝える。 ・教師は全員のホワイトボードを読み上げ、一人一人を<u>承認</u>する。 ・行った場所を<u>イラストで描く（可視化する）</u>ことで、考えを整理したり、対話の際の補助にしたりする。 ・T1がこれまでに行った旅行先のめ写真（食べ物、名所等）と食べ物を表す形容詞のピクチャーカード（文字付）を、黒板に示しながら話す。

<p>夏休みに食べたのものとその感想を言おう。</p> <p>I went to ～. I saw ～. I ate ～. I enjoyed ～.</p> <p>・ Small talkで夏休みに食べた物とその感想を話す。</p> <p>①黒板のイラストを見ながら、教師の後について、リズムに乗せて英語を言う。</p> <p>I ate a waffle. It was sweet.</p> <p>I ate curry. It was spicy.</p> <p>②ホワイトボードに食べ物の絵を描き加える。</p> <p>③Tell me more. の意味と使用場面を推測する。</p> <p>④ホワイトボードを見せながら、友達と対話をする。</p> <p>S1: I went to the sea.</p> <p>S2: Nice. Tell me more.</p> <p>S1: I ate <i>yakisoba</i>. It was delicious.</p> <p>S2: I see.</p> <p>・ 本時の活動を振り返る。</p> <p>学習内容と協同学習の視点から振り返る。</p>	<p>・ 上記の活動③で描いたイラストに、食べ物のイラストを描き加える。</p> <p>・ 教師は、オープン・クエスチョンの一つであるTell me more. をデモンストレーションで使用し、児童はその意味を推測し、対話内で使用することを推奨する。</p> <p>・ 振り返る。</p>
--	--

児童は、本時において、即興的なやりとりとしてのSmall talkに初めて挑戦した。初めての児童にとっては、難易度が高い活動であることに加え、初対面の授業者との授業であったため、Warm-upに時間をかけ、その中で一人一人を承認する時間を十分とった。Warm-upは、児童や集団をアセスメントするのに有効であった。名前を書く活動では、ローマ字を書けない児童がいることが、また心の状態を数字で答える活動では、後に判明したことはあるが、「英語学習への不安」が高い児童が把握できた。児童の多くは、名前を読み上げられた時には、笑顔を浮かべていた。

考えをイラストに描き表す活動に対しては、英語の能力や不安感に関係なく、どの児童も意欲的に取り組んでいた。そして、ホワイトボードを用いて自らのことを伝えたり、相手のことを理解したりしようとしてできていた。また、単元を通して、オープン・クエスチョンやあいづちを「相手のことを深く知る魔法の言葉」として紹介し、積極的な使用が見られた。

4 おわりに

本稿では、小学校の外国語（英語）教育においてファシリテーション技術に基づいた効果的な指導方法と教材を開発し、それらを活用した協同的な指導の実践を報告した。A小学校の外国語活動・外国語の実践に関しては、6年生の授業設計および授業後のホワイトボード・ミーティング®を使用した検討会について紹介した。B小学校での外国語活動・外国語の実践に関しては、実際に筆者たちがファシリテーションの考え方を応用した指導や教材を開発し、実践した内容を紹介した。授業者や授業参観者の観察から、ミニホワイトボードを用いることによって、すべての子どもを承認し、どの子どももエンパワーされ、積極的に授業に参加していることが明らかになった。また学習内容を可視化することによって主体的・自律的に活動に取り組む様子が確認できた。このような実践成果をまとめると以下ようになる。

- (1) 児童の発表に対する不安を軽減するだけでなく、子どもたちの学習動機を高めることができた。
- (2) 児童たちの話し合うことに対する肯定的な意識を向上させることができた。
- (3) 自分の力を仲間のために使うことに対する肯定的な感情を高めることができた。

今後もさらにファシリテーション技術を基に、外国語活動・外国語科の指導方法や教材を開発および実践を続け、量的・質的なデータを基にその効果を客観的に明らかにしていきたい。

注)

- 1 本研究は、平成30年度・31（令和1年）年度の上越教育大学研究プロジェクト（一般研究）の助成を受けた。実践に協力して頂いたA小学校とB小学校の校長先生および教員の皆様に感謝申し上げます。

参考文献

- 大場浩正（2020）「英語学習におけるファシリテーション技術の活用－ホワイトボード・ミーティング®の有効性に関する予備的実践の報告－」『第二言語習得と英語教育の新展開』（p.39-54），金星堂
- ちょんせいこ（2016）『ホワイトボード・ミーティング®検定試験公式テキストBasic 3級』株式会社ひとまち
- 堀 公俊（2018）『ファシリテーション入門（第2版）』日本経済新聞出版社
- 文部科学省（2018）『小学校学習指導要領（平成29年度告示）解説 外国語活動・外国語編』開隆堂出版
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press
- Krashen, S. D. (1985). *The input hypothesis: Issues and implications*. Longman.
- Long, M. (1983). Native speaker/non-native speaker conversation and the negotiation of comprehensible input. *Applied Linguistics*, 4, 126-141.
- Long, M. (1996). The role of the linguistic environment in second language acquisition. In W. C. Ritchie & T. B. Bhatia (Eds.), *Handbook of second language acquisition* (pp.413-468). San Diego, CA: Academic Press.
- Swain, M. (1985). Communicative competence: Some roles of comprehensible input and comprehensible output in its development. In S. Gass & C. Madden (eds.), *Input and second language acquisition* (pp.235-253). Rowley, MA: Newbury House.
- Swain, M. (1995). Three functions of output in second language learning. In G. Cook & B. Seidlhofer (eds.), *Principles and practice in applied linguistics: Studies in honor of H. G. Widdowson* (pp.125-144), Oxford University Press.

Developing Cooperative Activities Based on Facilitation Techniques for English Teaching at Elementary Schools

Hiromasa OHBA* · Kiyoko TAKAI** · Genki IGUCHI*** · Naoki KANAZAWA****

ABSTRACT

This paper aims to develop effective teaching methods and materials based on facilitation techniques in foreign language (English) education at elementary schools. In addition, the study intends to report cooperative educational practices that use these facilitation techniques. Since 2020, elementary schools have allocated 35 class hours of compulsory foreign language activities in the third and fourth grades and 70 class hours of foreign language practice as a subject for the fifth and sixth grades. The authors implemented practices in the two elementary schools during the transition period in 2018 and 2019. The first author was involved as an advisor of foreign language activities and practices at Elementary School A for one year. The authors reported on instructional design for sixth graders and teachers' reflections after the lessons using WHITEBOARD MEETING®. Concerning foreign language activities and practices at Elementary School B, the authors developed teaching methods and materials that applied facilitation and cooperative learning concepts. By using a mini-whiteboard, all children felt accepted, encouraged, and empowered and actively participated in class. In addition, by visualizing the learning content, they were able to work independently and autonomously.

* Humanities and Social Studies Education ** Hamamatsu City Nishi Elementary School *** Joetsu City Hokura Elementary school
**** Bando City Minami Junior High school