

神戸市外国語大学 学術情報リポジトリ

Development of English Reading Class: From Reading to Writing and Presentation

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2015-03-01 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 野村, 和宏, NOMURA, Kazuhiro メールアドレス: 所属:
URL	https://kobe-cufs.repo.nii.ac.jp/records/1899

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 International License.



英語リーディング授業の展開 —読解からライティング、プレゼンテーションへ

野村 和宏

1. はじめに

大学における英語講読あるいはリーディングの授業では、学習者が読解力を高め、内容について深く理解し、論理的思考力や批判力を高めることが期待される。さまざまな分野にわたる教材やそれぞれの教員による工夫された授業展開など、リーディングの授業には実に多くの可能性が存在する。

日本の学校教育を語る際に避けて通ることのできない学習指導要領は、ほぼ10年に一度の改訂を経てきているが、高等学校英語科の2009年改訂、2013年度実施の新課程では、英語の授業そのものを言葉を学ぶコミュニケーションの場面とするため、授業を基本的に英語で行うとして話題となった¹。筆者は英語教員養成関連科目を担当する関係もあり、実際に高等学校の生徒にこの新課程に準拠した方法で高校の教科書を使って授業のデモンストレーションを行うこともある²。英語を中心に用いながら内容理解と発展的言語活動を促すのは非常に難しいものがある。

非常勤として教える大学では「英語リーディング」³を担当している。その授業も基本的に教員も学生も全て英語を用いて行う。リーディングという科目名であるが、一文ずつ読んで訳すといういわゆる「文法訳読形式」はとらず、内容理解については英語でパラフレーズし、その理解を元にして自らの意見を英語エッセーという形で書くという作業を通してまとめ、さらにはポスターを作製し実際に聴衆を得たプレゼンテーションに発展させるという授業を試みた⁴。本小論ではこの授業構成・展開とその背景にある考え方、学生の学び、今後のさらなる可能性について論じる。

1 文部科学省ホームページでは「新しい学習指導要領においては、国語をはじめ各教科等において、説明、論述、討論、記録、要約等の言語活動の充実を図るよう定めているが、このことは、言語活動が、論理や思考などの知的活動やコミュニケーション、感性・情緒の基盤となるものであり、生徒の思考力・判断力・表現力等を育むために有効な手段であることを示したものである。また、英語に関する各科目について、授業は英語で行うことを基本とすることも、この趣旨に沿ったものである。」と記されている。http://www.mext.go.jp/b_menu/hakusho/nc/1343618.htm

2 兵庫県立明石城西高校、網干高校、三木高校で合計10クラス授業実施（2015年2月現在）。

3 1年生科目で前期は「英語リーディングⅠ」、後期は「英語リーディングⅡ」となる。半期15回で完結し、学生は前期後期で異なる。

4 大学の授業でも「英語を学ぶ」から教養や専門科目を「英語で学ぶ」動きが広がっているという報告がある。一方では、高度で論理的な思考を育むことができないという懸念も指摘されている。（『朝日新聞』2014年9月19日）。

2. 教室という空間と授業の時間

2.1 教室で共に学ぶ意義

大学では通常、一週間に一度、クラスのメンバーが教室に顔を揃え、90分の授業が展開される。大学英語教育学会授業学研究委員会は「70字で表す理想とする授業」⁵と題して授業学研究委員会に所属していた全国の大学教員95人分のコメントをまとめたが、筆者はそこに「学生が毎時間、期待感を持って教室に向い、教室で共に学ぶことの喜びと意義を感じ、学習の達成感の余韻を味わって教室を離れることができる授業」と記した。この考えは現在に至るまで変わっていない。

この「教室で共に学ぶことの喜びと意義」については、学習者が共有する時間と空間がまさに学生相互の存在を得て初めて意味のあるものとなるべきという考え方である。つまりわざわざ定められた曜日時限に教室に来ているにもかかわらず、学生が一人でもできる、あるいは場合によっては一人でやる方が効率がよいような学習活動を授業の中で行うことをできるだけ避けたいということである。また一人ひとりの学生が教師とそれぞれ一対一で向き合うことも意味のあることであるが、クラスを学びのコミュニティと考えた場合、40人の学生が同じ教室にいて初めて可能になる学習を取り入れることにより、学生自身が共に学ぶ学習者としての自覚と責任をもつことになる。

この学習者間の学び合いについては Rodgers による I、Thou、It の概念を示した次の図1でも明確に示されている⁶。

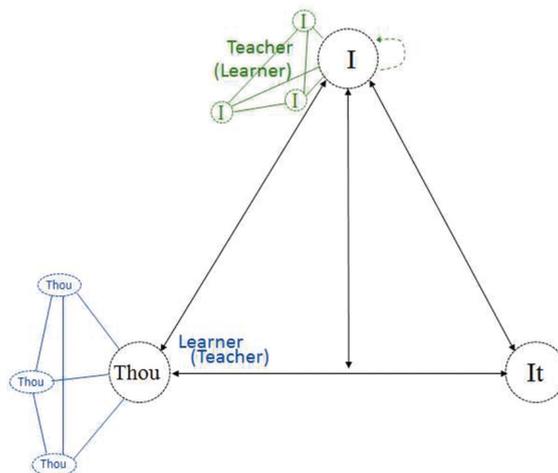


図1 I、Thou、It の概念図

5 大学英語教育学会授業学研究委員会編（2007）『高等教育における英語授業の研究—授業実践事例を中心に』東京：松柏社 pp.316-319

6 Carol Rodgers による Reflective Practice Conference（2014）における Keynote Speech の PowerPoint 資料による。ここで I は teacher、Thou は learner、It は content or subject matter を示す。

Rodgers によればこの図の複数の Thou は共に学ぶ複数の学習者の存在を示すもので、学習者が増えることにより教室での学習者間の双方向のやり取りの可能性が飛躍的に増えていく。授業を構成する学習者が相互に協力し合いながらその学びの意味を高める方法として、Cooperative Learning がある。Johnson, Johnson, & Smith はその要素として次の項目を示している。

- Formal cooperative learning groups might last for one class period to several weeks to complete a specific task or assignment.
- In a cooperative learning group, students work together to accomplish shared goals.
- They have two responsibilities: to maximize their own learning and to maximize the learning of all the members of the group.
- Students are expected to interact with members of their group, share ideas and materials, support and encourage each other's academic achievement, orally explain and elaborate the concepts and strategies being learned, and hold each other accountable for completing the assignment, using a criterion-referenced evaluation. —Johnson, Johnson, & Smith. (1991). iv-v.

ここに述べられているのは、達成すべき課題があること、共通の課題と目標に取り組むこと、お互いの学習の成果に責任をもつこと、相互に働きかけを行い励ましあい学習を高めていくことなどである。また Smith (1996) は十分に練られた形式をもつ協同学習では次のような 5 つの基本的な要素が存在すると述べている。

- Positive interdependence
- Face-to-face promotive interaction
- Individual accountability / personal responsibility
- Teamwork skills
- Group processing —Smith. (1996). pp.75-76.

前述の Johnson, Johnson, & Smith と重複する要素もあるが、学習者が教室の前にいる教師に顔を向け続けるだけではなく、学習者同士が顔を見合わせながら積極的に相互に関わりあうことなど、学習者一人ひとりが学習に貢献することが期待されていることがわかる。

2.2 ゲーミフィケーションという考え方

授業の要素をこれらとは別に「ゲーミフィケーション」の観点からとらえたものに岸本・三上（2013）がある。これは学生の授業への集中力持続と学習意欲の向上に対し、「ゲーミフィケーション」の要素が有効であるかどうかを、生まれたときからゲームが身近にあったいわゆる「ゲームネイティブ」とされる大学生に対して実際の授業を通して検証したものである。「ゲーミフィケーション」というのは耳慣れない言葉だが、これは岸本・三上によれば「ゲームにおいてプレイヤーを惹きつけ継続して遊ばせる要素である「ゲームの考え方」、「ゲームデザイン」、「ゲームメカニクス」をまとめた要素」とのことである⁷。岸本はその講演⁸において学生はゲームには強く惹きつけられるのに、なぜ授業には食いついてこないのかと考えた際に、ゲームにあって授業には欠けている要素が明らかになった、と述べた。そうした要素を意図的に授業に組み込み、学習意欲の向上をめざす新しいスタイルの授業構築を試みたところ、期待した成果があったことを報告している。こうした授業に応用できるゲーミフィケーションの要素は次の6つである。

- ・達成可能な目標設定
- ・成長の可視化
- ・称賛演出
- ・能動的参加
- ・即時フィードバック
- ・自己表現

筆者自身が自分の授業を振り返ったところ、実はこうした要素は筆者の授業でこれまでに多く取り入れてきている。そのせいもあり学習意欲の高い学生たちがさらに成長をめざして積極的に取り組むことに役立ち、大学の授業評価アンケートでも概して高い総合評価を得ている⁹。この小論では、読解からライティング、プレゼンテーションへとつなぐリーディング授業の実践を通して協同学習的要素とゲーミフィケーション要素にも触れながら、学生たちの学びについて考察したい。

7 岸本・三上（2013, p.1）

8 外国語教育メディア学会（LET）2013年度全国研究大会における基調講演。2013年8月8日。於文京学院大学。

9 本務校の授業評価アンケートでは2009年度から2014年度の5年間にアンケートを行った担当科目12科目の総合評価の平均点は5点満点の「4.88」となっている。

3. 授業の構成と展開

3.1 授業の概要

ここで取り上げる授業は筆者が非常勤講師として担当している神戸大学1年生の英語リーディング I および II¹⁰ である。リーディング授業のテーマと目標は同大学の大学教育推進機構全学共通教育として共通のものが設定されている。リーディング I は「高等学校までの既修内容の再確認を行いながら、精読・速読などの多様な読みのトレーニングによって、確かな英文読解力の基礎を身につけることを目標とする」、リーディング II は「英語リーディング I で培った英文読解力をもとに、読解から発信へとつないでいくことをめざす」とされており、この共通テーマを踏まえた上で、実際に用いる教科書の選択や授業展開については担当者の裁量に委ねられている。

授業を履修している学生は高校時代の学習や受験勉強を通し、既に基本的な文法力や語彙力は一定のレベルに達していると考えられる。そのためこのリーディング授業では、文法訳読式の授業方法は敢えて避け、旧課程の高校英語教育現場ではあまり取り組んでいない「英語の内容を英語で表現することを通して理解し、英語で発信することにつなぐ」という授業方法をとることとした。

選んだ教材¹¹ は、音楽、文化、環境、宇宙、科学技術、都市開発、食料、健康、自然、ビジネスなどについて最新のトピックを提供するもので、本文や練習問題など全て英語で書かれている。1つのユニットは8ページで構成され、その内容は次の表1のようになっている。これは全15ユニット共通である。

表 1

Opening picture	関連する写真を見て視覚的にトピックへ導入する。
Pre-reading Questions	関連する質問により内容について考えるきっかけを与える。
Vocabulary Warm-up	キーワードやフレーズを15取り上げて英語の定義を一致させる。
Reading Passage	約500語のメインテキストで6つのパラグラフで構成される。
Reading Comprehension	テキストの主題、語彙、細部、解釈について内容理解選択肢問題。
Short Answers	内容理解問題であるが解答は文の形でまとめる。
Vocabulary Building	ターゲットとなる語彙の類義語、語法などについて理解を深める。
Word Parts	テキストの語に関連した接頭辞、語根、接尾辞などを理解する。
Grammar	基本的な文法知識のまとめと演習。
Listening	関連テーマについて短い会話やスピーチを聴いて答えを選ぶ。
Reading	関連テーマについて短い文章を読み答えを選ぶ。
Write about it ¹²	関連テーマについて発展的に自分の意見を理由をつけてまとめる。

10 授業は半期科目で、学生は前期はリーディング I、後期はリーディング II を履修する。前期と後期では担当教員も変わるため、同じ学生との授業は半期15回で完結する形となる。

11 Andrew E. Bennett (2010), *Reading Fusion 1*. Nan-undo. ISBN:978-4-523-17664-0

この教材はメインの **Reading Passage** のテキスト本文を日本語に訳すという点では、その英文の難易度からしてそれほど難しいものではない。しかし内容を理解した上で、本文の単語や文の意味を自分が使いこなせるレベルの英語を用いて説明的に表現することには学生は慣れていない。そこで授業の準備と予習のために本文内容に関する英語の質問を記したワークシートを前の週に配布している。学生はそれらの質問の解答を準備して授業に臨む。授業中はその答を確認しながら、教員が補足説明を加えて進めていく。これは最初に述べた学習指導要領の考え方にも通じるもので、教室での教員と学習者のやりとりそのものが、質疑応答や意見発表といった英語によるコミュニケーションの実践となるように心がけている。年度や学期によって何回目の授業で何を行うかについては若干の前後があるが、授業全体の基本的な構成を表にまとめると次の表 2 のようになる。

表 2

回	テキスト	Reading	Writing	Presentation	備考
1	Class Orientation, Introduction	教科書の一部を用意し、英語で言い換える要領説明、ワークシート配布			授業オリエンテーション、大学での英語学習について
2	Unit 1 Music and Mind	テキストの読解、次週ワークシート配布	この日の宿題として Unit 1 と Unit 2 のテーマでエッセーライティング課題		最初のサイクル開始
3	Unit 2 Body Language across Cultures	テキストの読解、次のワークシート配布	ライティング課題提出	次週のプレゼンテーションについて説明	
4	Presentation 1		ライティング返却、フィードバック	第 1 回プレゼンテーション	
5	Unit 3 Turning Waste into Wealth	テキストの読解、次週ワークシート配布		プレゼンテーション総評、ベストスピーカー表彰	次のサイクル開始
6	Unit 4 The Search for Other Worlds	テキストの読解、次週ワークシート配布	この日の宿題として Unit 3 から Unit 5 のテーマでエッセーライティング課題		第 1 回中間成績返却
7	Unit 5 Crowdsourcing	テキストの読解、次のワークシート配布	ライティング課題提出	次週のプレゼンテーションについて説明	
8	Presentation 2		ライティング返却、フィードバック	第 2 回プレゼンテーション	
9	Unit 6 Urban Landmarks	テキストの読解、次週ワークシート配布		プレゼンテーション総評、ベストスピーカー表彰	3 つ目のサイクル開始
10	Unit 7 Food Safety	テキストの読解、次週ワークシート配布	この日の宿題として Unit 6 から Unit 8 のテーマでエッセーライティング課題		

12 Listening, Reading がそれぞれのユニットの 8 ページ目となる。この Write about it のページについてはテキスト自体には印刷されておらず、教授用資料として印刷用のページが PDF ファイルで別に提供されている。そこにはテキスト本文から発展させたグループディスカッションが可能なテーマも記されており、それを経て最後のライティングに進むように組まれている。

11	Unit 8 Spending a Fortune	テキストの読解、次のワークシート配布	ライティング課題提出	次週のプレゼンテーションについて説明	第2回中間成績返却
12	Presentation 3		ライティング返却、フィードバック	第3回プレゼンテーション	
13	Unit 9 Wonders of the Deep	テキストの読解		プレゼンテーション総評、ベストスピーカー表彰	期末筆記試験の要領説明
14	Final Examination	筆記試験で、内容は本文理解や内容のパラフレーズなどを問う			
15	Summary	採点した答案用紙を返却、最終成績表の配布、および今後の継続的な英語学習に向けてのまとめ			

それぞれのサイクルが、テキストの読解 → エッセーライティング → プレゼンテーションという流れで完結するようにしている。リーディングの統合的な指導について馬場（2010, p.48-49）は次の図2を示し、ポスト・リーディング活動の自己表現活動として「(i)内容を要約して述べる（書く）、(ii)内容を加えて述べる（書く）、(iii)感想や意見を述べる（書く）、(iv)話の続きを考えて述べる（書く）」を提案している¹³。

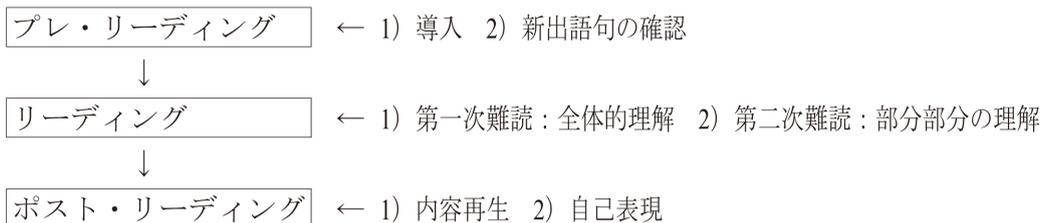


図2

授業展開を示した表2によれば、例えば第5回目の授業ではテキストのUnit 3の読解を、第6回目の授業ではテキストのUnit 4の読解を行い、その日にUnit 3、Unit 4、Unit 5の内容に関するライティングの宿題を課す。第7回目の授業ではライティングの宿題提出、Unit 5の読解、次週の第2回プレゼンテーションの説明を行う。第8回目の授業ではUnit 3、Unit 4、Unit 5のいずれかから一番興味関心をもつテーマを選び、学生がプレゼンテーションを行うという流れである¹⁴。このようにライティングとプレゼンテーションという形で自己表現活動を取り入れる。

13 JACET 教育問題研究会編（2011, p.121）もポスト・リーディング活動の第3段階目として「理解した内容を活用し、意味のあるコミュニケーション活動を行う」としている。

14 第6回目の授業日には実はまだUnit 5は取り上げていないが、Unit 3、Unit 4、Unit 5全てを終えてから初めてライティング課題を出すとすれはうまくサイクルを回していくことができないため、Unit 3とUnit 4が終わった段階でその2つのユニットにさらにUnit 5のテーマも加え、ライティングのトピックの選択肢を3つにしている。ここで学生がライティングのために選んだテーマが基本的にその後続くプレゼンテーションの下敷きとなる。

この授業の評価方法について述べる。こうした情報は授業概要や授業展開と共にあらかじめ大学のウェブで公開され、学生には周知される。成績は毎時間の出席・授業参加（10%）、授業への貢献・プレゼンテーション・自己評価等（25%）、リフレクション評価・期末試験（40%）、ライティング課題・ポスター等宿題（25%）の成績をパソコンによるグレードブック（成績管理ソフト）¹⁵を用いてつけていく。学期の途中、5回目の授業が終わった後と10回目の授業が終わった後の2回、表2では第6回目と第11回目の授業時にその段階の授業達成度を示した最新の成績表を一人ずつ印刷して配布しフィードバックを行う。これにより学生は自分の学習状況を確認する。授業に出席し着実に学習を続けている学生はほとんどが80%以上のスコアになる。また欠席があり宿題を提出していない学生などの中には60%を切る成績となる者もいる。途中段階で中間成績を学生に通知することの意味は、学期が全て終わって手遅れになってから不十分な学習態度を反省しても取り戻す方法がないことを考えれば分かる。筆者は授業の成績評価は教員側も学生側も双方が納得できるものであるべきと考えており、そのためにもこの中間段階での成績確認は大切である。この成績表は数字だけでなく、折れ線グラフで学習成果も示しており、これはゲーミフィケーションの観点からはまさに成長の可視化に他ならない¹⁶。

3.2 ライティング

学生が読解のプロセスを経て学んだ情報やメッセージを元に、自分の意見を考え表現する手段の一つとして、テキストのそれぞれのUnitの内容に関連したエッセーライティングを課している。例えば、表2の第6回目授業の宿題として出す第2回目のライティング課題ではUnit 3 Turning Waste into Wealth、Unit 4 The Search for Other Worlds、Unit 5 CrowdsourcingというそれぞれのUnitのテーマに関連した3つのエッセートピックを宿題のプリントに提示する。学生はそこから一番興味をもったテーマを自分で選び、約100語の英文を書く。宿題のワークシート冒頭は次のように記している。

15 筆者が用いているのはOrbis Software社のEasy Grade Pro 3.5というアメリカ製のソフトウェアである。Macintosh版を1997年度から使い始め、現在も継続して用いている。サイトにはソフトの詳細、試用版などの情報があり、最新版はVersion 4.1となっている。印刷して配布する成績表の例はAppendix 2に示した。Cf. <http://www.easygradepro.com/>

16 こうした評価方法は「総括的評価」に対して「形成的評価」と呼ばれている。大学の外国語教育における形成的学習評価とフィードバックについては、野村和宏、対馬輝昭、中川典子（2001）において論じた。

[Homework] Writing Assignment

Choose one of the three topics below. Write a short essay of about 100 words describing your opinions. Give two reasons to support your opinion.

Unit 3: Should people be made to pay money for throwing away more than a certain amount of garbage?

Unit 4: How will the world react if we find another planet with intelligent life?

Unit 5: Will the day come when “walk-in” shops disappear and all retail business is done online?

宿題として配布するこの用紙の中央には学生がエッセーを書くスペースが用意され、一番下には、クラスの他の学生と用紙を交換して他の学生の書いたエッセーを読み、文法や表現上気づいた問題点の指摘と共に、内容についてのコメントを書くスペースを設けている。宿題を出した次の週の授業の最初の活動がこのライティングに関するものとなる。すぐに集めるのではなく、このクラスメートによるコメント記入を行う時間をとり、その後一度本人に戻して本人が友人のコメントを読み、その後、回収する。この段階でクラスメートの **peer evaluation** によるフィードバックが行われることになる。集めたライティングは教員が一週間かけて読んで評価し、次の週に返却する。評価は表3のような判断基準により10点満点で行い、その点数は **homework** というカテゴリーで成績に組み込む¹⁷。

表 3

Excellent (10)	自分の意見が論理的に展開され、具体例も示されている。	文法・語法上、ほとんど問題がない。スペルも正確である。
Very Good+ (9)	自分の意見が論理的に展開され、具体例も示されている。	文法・語法、スペルなどほとんど問題がないが、ごく一部に誤りがある。
Very Good (8)	自分の意見が論理的な展開されているが、具体例に欠ける。	文法・語法上、やや不自然な用法がみられる。一部のスペルに誤りがある。
Good (7)	自分の意見の展開に論理的にやや整合性が弱い部分がある。	文法・語法上、やや不自然な用法がみられる。一部のスペルに誤りがある。
Fair (6)	自分の意見が十分に考えられておらず一般論に終始している。	文法・語法上、不自然な用法がみられる。一部のスペルに誤りがある。
Poor (5)	十分に自分の意見が述べられていない。論理的な展開も弱い。	文法・語法、スペルなど誤りが散見される。

このライティングは15回の授業の中で合計3回行うことになる。第1回目のライティング課題を出す段階では、書き方の細かい点については事前に注意をせず、とにかく自分で一番良いと思うスタイルで書いてみるようにとだけ伝え

17 提出しない学生は当然ながらライティングの点数は0点となり、全体の成績に影響が出てくる。宿題をすることそのものを忘れていた、あるいは書いたのに家に忘れてきたなどの理由で、次週以降に遅れて提出する場合もコメントは行うが、遅れた週のみだけ減点を行う。

る。その結果、多く観察される典型的な問題点は、

- ・パラグラフの概念が十分に理解できていないこと
- ・自分の意見や主張を支える理由付けや論理的構成が弱いこと
- ・文法、語法、表現上の誤りが多く残っていること
- ・書き言葉と話し言葉を混同した表現が多いこと

などである。パラグラフについては開始行のインデントを行っていないものや、一つのパラグラフの途中で行の右端に十分なスペースが余っているにも関わらず改行し、あたかも項目を箇条書きに羅列したようになっているものもある。論理的構成については与えられたテーマに対してまず自分の立場が明確にできていなかったり、理由と具体例が示されていなかったりといったものである。文法、語法、表現上の誤りは、例えば主語と動詞の数の不一致、現在や過去といった時制の混乱、前置詞の誤用、直説法と仮定法の使い分けの乱れ、スペルの誤りなどである。これらの誤りに関連しては辞書の活用、特に検索機能に優れた電子辞書の例文検索の仕方を説明し、労を惜しまずに辞書を十分に活用することを意識させている。また書き言葉と話し言葉については、特に多いのが“I think”の多用である。この表現は口調を整える unmarked な表現として話し言葉の中にさしはさまれることが多く、くだけた会話では全く問題にならないまでも、読むために書く文の中では多用を避けるのが望ましい。自分の意見として意識的に主張するなら代わりに“I insist”や“In my opinion”などを使い、表現を和らげるのであれば助動詞などを使う方がよいといった指導を行う。

学生はこうした点を意識して、第2回目のライティング、第3回目のライティングに取り組んでいく。集めたライティングを評価して得点をつける際、個々の学生の前回、前々回の得点をその都度、比較確認することはないが、3回の得点の推移をみれば、結果的にライティングの得点が着実に上がっている¹⁸。学生もこうした向上を実感するようになる。これは能動的な学習活動への参加とその結果として得られる成長の可視化ともいえる。

4. プレゼンテーション

4.1 プレゼンテーション導入の難しさ

発信能力向上の重要性が叫ばれるようになり、プレゼンテーションコンテストを開催したり、授業の中でプレゼンテーションの機会を取り入れたりするこ

18 例えば2014年度前期学生2クラス分80名のうち、第1回目の評価が7点であった学生は32人であった。その内、2回目で評価点が上がった学生は23名であった。

とが増えている¹⁹。プレゼンテーションといえば定番の PowerPoint を用いてスライドを準備し、それを映しながら説明するといったことも多く、筆者もこの形式のプレゼンテーションを2011年度のリーディング授業で取り入れた。そのときは1クラス40人の学生を数名ずつのグループに分け、それぞれのグループでテーマを選び、PowerPoint を用意し、グループメンバー全員が交代しながら説明するという形をとった。中身の濃いプレゼンテーションもあった一方、多くのグループではグループメンバーの一部の学生が準備の多くを担当し、学生の中には他の学生が書いた英文原稿の一部をその場で初めて目にして聴衆を見ることなく棒読みするなど²⁰、結果的にはグループ発表とはいえ、当初意図したような協同学習になっていないケースがいくつも見られた。また、あるグループが教室の前で発表している際に、残りの大多数の学生は PowerPoint のスライドや発表者に注目していないなど、集中力の欠けた学生を多く目にするようになった。他の理由としては、教室に備わっている天吊りのプロジェクターのランプ照度が弱く、教室をある程度暗くしなければ画面が見えないということも発表への集中力低下に関係していたと考えられる。

このようにこうした PowerPoint を用いたプレゼンテーションでは期待した学習効果を得ることはできなかつたため、工夫し改善を加えてたどりついたのが現在のポスタープレゼンテーションのスタイルで、2012年度から授業の中に組み込み、現在に至っている。これはゲーミフィケーションの要素である「達成可能な目標設定」「称賛演出」「能動的参加」「即時フィードバック」「自己表現」などの要素も合わせて実現できる方法となっている。

4.2 ポスタープレゼンテーションの展開

前述の PowerPoint プレゼンテーションの反省をふまえて改善した点の一つは、学生全員が常に何らかの形で活動に参加し、授業に貢献できるようにすることである。発表者としての発表そのものと聴衆として発表を聴くという活動、その後の Reflection sheet への記入を通した内省まで全てを90分の授業一コマの内に完結させるように構成している。

テキストの内容を読解し、自分の意見をエッセーの形で書き言葉としてのラ

19 神戸大学では2010年度から国際コミュニケーションセンター主催の英語プレゼンテーションコンテストを開催している。また近畿地区高等専門学校も2007年度から毎年、英語プレゼンテーションコンテストを、兵庫県高等学校は国際科、英語科をもつ学校が中心になりグローバル英語プレゼンテーションコンテストを2010年度から開催している。

20 聴衆と良好な関係を作ることについて Hendricks et al. (1996, p.133) は “Building rapport with your audience is critical. If you develop rapport at the beginning of your presentation, your audience participants will sense that you have a genuine interest in them and will respond positively to what you tell them.” と述べている。

イテイング課題にまとめ、さらにそれを発展させて今度は話し言葉として自らの声で聴衆に直接語りかける。その際に学生は A 4 用紙 1 枚のポスターを作成して用いる。このように学生は PowerPoint を一切使わないプレゼンテーションを行う。

このプレゼンテーション方法の説明のためにプリントを用意して配布する²¹。ポスター作成はパソコンを使ってもよいし、手書きでも構わない。教室には印刷したポスター一枚を持参させる。それを用いた実際の授業時の進行手順は次のようなものである。

- (1) 40人の学生は座席の近い学生²² 4名ずつ10の異なるグループを作る。
- (2) グループに対しそれぞれグループ 1 からグループ10までを指定する。
- (3) 各グループ内でじゃんけんをして勝った順に発表者 A、B、C、D を決める。
- (4) 教室の前後、横の壁など10箇所に分かれ、発表者 A がポスターを貼る。
- (5) A の学生の発表に対して B、C、D の学生が周りに集まって発表を聞く。
- (6) A は同じ発表を 2 回行う。2 回目は異なるグループの B、C、D が聞く。
- (7) 同様に B の学生が発表するときは A、C、D の学生が聴衆として聞く。
- (8) B も A と同じく聴衆のグループを変えて 2 回発表を行う。
- (9) この手順に従いながら順次 C、D へと発表を進める。

発表の様子がよく分かるように写真を示した。図 3 は教室前方の黒板方向を写したもの、図 4 は前から教室の後ろの方向を写したものである。図 5 は教室の窓にポスターを貼ってプレゼンテーションを行っている男子学生の様子である。

21 Appendix 1 参照。The Chicago Handbook for Teachers (1999, p.45) でもグループワーク等を与える際に “Be sure to give students guidance in advance, so that they will understand what they are going to do and what is expected of them.” として、学生が十分に内容や目的を理解する大切さを述べている。

22 座席は毎時間自由に好きな場所に座らせている。これは学生の自発性を尊重しているためである。授業開始後すぐに行う出席確認の際、学生は必ず教員にアイコンタクトをしながら返事をする。その時に名簿の欄に「3F2」とか「5B3」のように瞬時に書き入れていく。この意味はその学生が「右から 3 列目の前から 2 番目」「右から 5 列目の後ろから 3 番目」に着席しているということである。



図3 ポスタープレゼンテーションの様子 (写真)



図4 ポスタープレゼンテーションの様子 (写真)

さらに詳しく説明すれば、グループ1の発表者Aが発表する場合、その1回目のプレゼンテーションでは同じグループ1のB、C、Dが回りに集まって聴衆となる。同じようにグループ2の発表者Aが発表する場合、その1回目のプレゼンテーションでは同じグループ2のB、C、Dが聴衆となる。

発表者Aの2回目のプレゼンテーションでは、聴衆であるB、C、Dが3人



図5 ポスタープレゼンテーションの様子 (写真)

一緒に時計回りに隣のグループの場所へ移動し、そのグループのAの発表を聞くことになる。グループ1のAは2回目には隣のグループ10のB、C、Dを聴衆にもつ。

こうしてAが2回の発表を終える

と、次はBの発表となる。Bは元々の自分のグループの場所にポスターを貼る。C、Dはさらに時計回りに次のグループのBの発表者の場所へ移動する。発表を終えたAは自分のグループのC、Dに合流し、他のグループのBの発表を聞く。Bの1回目が終わると、再び、A、C、Dは時計回りに次のグループのBの発表を聞く。

発表そのものは3分程度、その後に質疑応答を1分程度、合計で1回の発表は4分としている。もう少し長い発表時間を与えたいところだが、グループを作り、順番を決め、ポスターを貼ったり、発表者が入れ替わったり、最後に

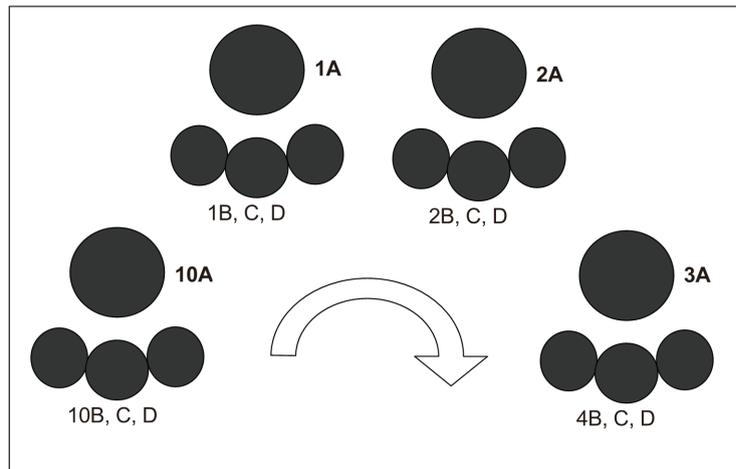


図6 各グループAの1回目発表

Reflection sheet に記入したりといった作業を全て授業の90分の枠の中で終わらせるために止むを得ないところである。

こうしたプロセスを繰り返す。このことで結果的には学生一人ひとりが、2回の発表で合計6人の聴衆に対して話し、聴衆としては他の6人の発表を聞くことになる。この形式により、学生はまずは物理的に立ち続け、常に話すか聞くという活動を続けることで、集中力を保ちながら授業の活動に積極的に参加することになる²³。

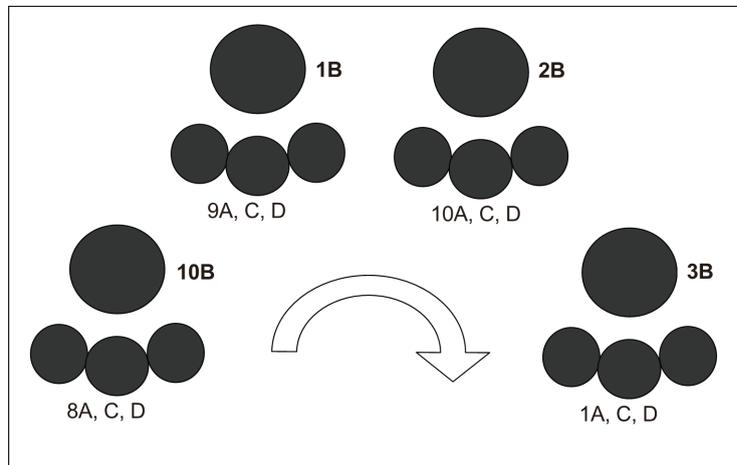


図7 各グループAの2回目発表

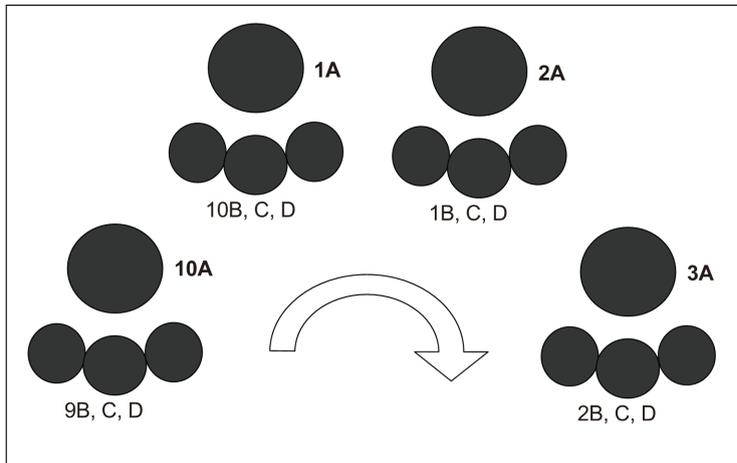


図8 各グループBの1回目発表

4.3 プレゼンテーションの評価

教室で行われる教育活動の全てに意味があるとすれば、こうした全員参加型のプレゼンテーションにおいても個々の学生の取組みは正しく評価されなければならない。一方、1人の教師が40人の学生一人ひとりのプレゼンテーションの行われているまさにその状況を全て把握するのは物理的に不可能であることは明白である。そこでこの取組みでは評価の全てを教師一人が行うということをまず放棄し、学生にもその評価の一端を委ねることとし、次のような3つの

23 Harmer (2001, pp.117-118) ではグループワークの advantage の一つとして “It promotes learner autonomy by allowing students to make their own decisions in the group without being told what to do by the teacher.” と述べている。学生が自ら考えて参加することに意味がある。

多角的な評価方法を取り入れている。

- ・教師から学生への評価
- ・学生から学生への評価
- ・学生自身による評価

まず教師から学生への評価は、発表後に提出させるポスターの英語表現、レイアウト、仕上げについての評価と、**Reflection sheet** に書かれた学生の自省に対する評価である。学生から学生への評価は次のような方法で行う。学生は6人の発表を聞いた後、説得力、ポスターの出来ばえ、発表の仕方など良かったと思う発表者2名の名前を最後に投票する。これは音楽コンクールでいう「聴衆賞」²⁴ のような意味合いをもつ。この相互投票の投票数を基本点数に加算するものである。具体的な方法は4.3.3で述べる。そして学生自身による評価は**Reflection sheet** の質問項目に対する自己評価の得点である。これらを全て取り込む形でプレゼンテーション評価とする。次にこれらについて順次詳しく述べる。

4.3.1 ポスターの評価

第1回目の発表に向けて説明する際に **Appendix 1** に示したプリントを配布する。このプリントにはポスターレイアウトの縮小イメージ図を示し、解説も加えている。実際に学生が準備してくるポスターの中には、パソコンを使用したものの多くが **WORD** の A4 サイズの文書作成の基本フォーマットをそのまま用い、上下左右に大きくマージンが残っており、文字のサイズも小さく、さらに文章をぎっしりタイプしているようなものがある。このようなポスターであると、発表する際に学生本人もずっとポスターの方に目をやり、そこに書いてある文章を読み続けることが起こる。またせっかくポスターを用意しているにもかかわらず、文字ばかりで視覚的にメッセージが伝わりにくいものもある。

第1回目のポスター評価においては上記のような点について重点的にコメントを行い、第2回目に向けては、上下左右のマージンを狭くして用紙のスペースを最大限に活用すること、文字は項目の要点を文ではなく短いフレーズで箇条書きのように示すにとどめ長い文章は入れないこと、文字のサイズを大きくし、読みやすいフォントを使うようにすることなどに注意するよう伝える。

第2回目のプレゼンテーションではこうした観点を十分に理解することによ

24 例えば日本音楽コンクールでは参加規程の最後に「聴衆賞」について「各部門の本選で聴衆による投票を行い、強い印象を受け感動したとして最も多く得票した出場者(作品)に対し、主催者から贈ります。」と記載している。<http://oncon.mainichi-classic.jp/common/entry4.shtml>

りポスターの仕上がり自体が大きく改善されてくる。見た瞬間に目を引くような力強いポスターも見られるようになる。さらに良いものにするためにレイアウト、写真やイラストの使用、白黒印刷ではなくカラーの使用など、改善できる点について指摘を行うと、第3回目の最終回には素晴らしいポスターが多く見られるようになる。このポスターの改善についての一例として同一学生による3回のポスターの変化を図9と図10に示した。ポスターについては発表後に回収し、教員による10段階の評価を与え、コメントをつけて次週に返却する。この評価は成績処理の際に **homework** のカテゴリーに加える。

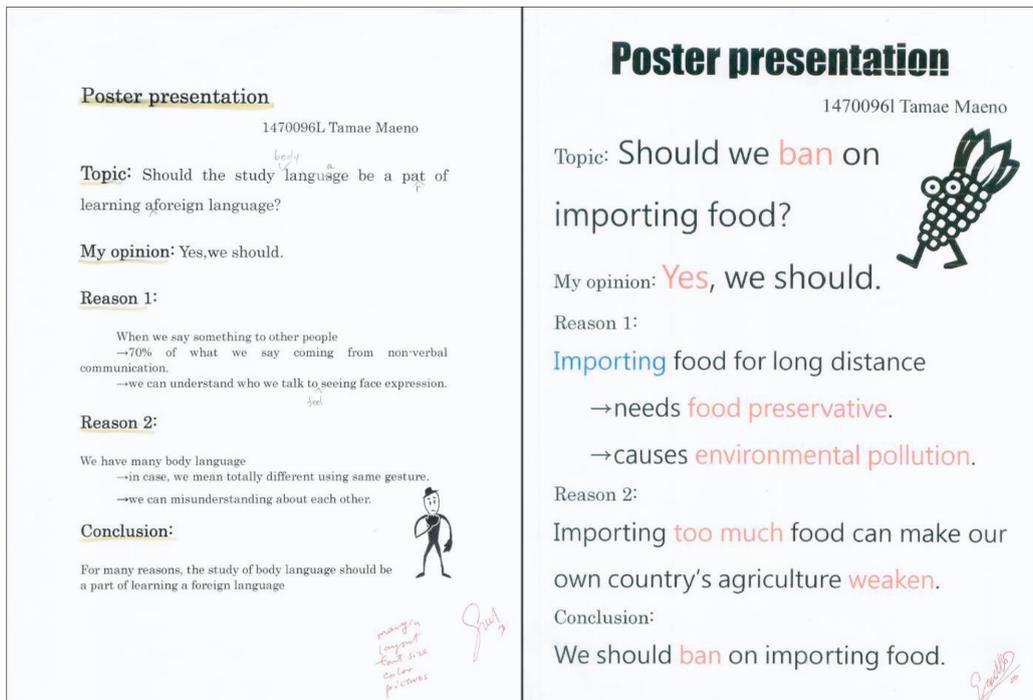


図9 学生 T.M. の第 1 回目のポスター

図10 学生 T.M. の第 3 回目のポスター

4.3.2 デリバリーにおける到達目標設定

このプレゼンテーションの取組みにおいて最初から優れたポスターの作成や質の高い英語、十分なアイコンタクトやジェスチャーのある発表などを要求すると、あまりの難しさにそれまで高校時代にこうしたプレゼンテーションを全くやったことがない学生は戸惑ってしまう。そのため3回のプレゼンテーションの機会を利用し、達成すべき目標の難易度は回を経るごとに少しずつ上げていくようにする。デリバリーは具体的には次の表4のように目標を定める。

表 4

第 1 回目	発表の際に原稿を持ってよいが、聴衆を意識してできるだけ原稿を読み続けることがないように心がける。
第 2 回目	原稿については手のひらサイズ程度の大きさのメモであれば持ってよい。3 人の聴衆に対してバランスのよいアイコンタクトを心がける。
第 3 回目	原稿やメモを用いない。手には何も持たない。聴衆にしっかりと話しかけるようにする。両手は時にはジェスチャーをすることで要点を強調してみる。

第 3 回目は原稿を始めとして両手には何も持たないという目標設定を行う。このことに不安を感じる学生や完璧を目指す学生の中には、話す文章を何度も推敲してまずは完全原稿の形でまとめ、時間をかけて練習し、しっかり暗記して *manuscript speech* と *memorized speech* の両方の利点を活かした形で本番に臨む者もいる。一方、完全原稿を作ったり、完璧に覚えるために必要となる時間を割いたりすることができないという理由で、要点を箇条書きにするなどして、自分の伝えたいメッセージの重要点をまずは十分に理解し、完全暗記は最初から放棄し、要点を思い起こしながらその場でつないでいこうとする学生もいる。十分に準備ができておらず、ほとんど当日に *impromptu speech* に近い状態で発表するというのは論外であるが、それ以外の *manuscript speech* や *memorized speech*、そして *extemporaneous speech* は場面によって使い分けるべき重要なスピーチのスタイル²⁵ である。第 3 回目になれば、学生自身が自分の発表能力に合わせて、結果として良い発表にするためにはどのようなスタイルを用いるべきか、どのように練習すべきかなど考えて準備をしている。このように積極的で能動的な取組みが見られるようになる。

第 3 回目の *Reflection sheet* の自由記述欄には、完全に暗記して自信をもって発表したことで余裕が生まれ、十分に聴衆にアイコンタクトを取りながら話しかけることができたという内省と共に、逆にきちんと暗記していたことで融通が利かなくなり聴衆の予期せぬ反応に臨機応変に対応できなかったという内省がある²⁶。また原稿を暗記してくることなく聴衆の反応を確かめながら自分が理解して用いることのできる生の言葉で説明しようとした学生の中には、やはり急には適切な表現が思い浮かばないことがよく分かったという反省点もある。しっかり準備して重要な表現は練習して覚えておくことで自分のものにし、本番では聴衆の反応を確かめながら柔軟に自発性をもって語る、いわゆる *extemporaneous speech* のスタイルが理想的なプレゼンテーションの姿である。

25 スピーチのスタイルの特徴やそれらの具体的な練習方法については野村 (2011) で論じた。

26 アイコンタクトについてレイノルズ (2011, p.84) は「聴衆と自然なアイコンタクトを保つことはきわめて重要だ。原稿を読んだり、メモに頼ったりしないように私が忠告する理由の一つがここにある—原稿に目を落としながら、同時に人々の目を見つけることは難しいからだ。」と述べ、アイコンタクトで聴衆と心を通わせることの重要性を述べている。

4.3.3 学生による相互評価

プレゼンテーションの発表点は準備して発表を行った学生全員に基礎点として合格点に相当する6点を与える。これはどのような発表であっても人前に立って定められた時間、英語によるプレゼンテーションと質疑応答を行った、ということに対する一定の評価である。これに加えて前述の聴衆賞に相当する学生の投票による得点を加えることにしている。

全ての学生が2回発表する。1回の発表で3人の聴衆をもつため、2回の発表により合計6名のクラスメートに発表を聞いてもらうことになる。また聴衆として自分がAであった場合は、他のグループのBを2人、Cを2人、Dを2人と6人の発表者を聞くことになる。この6人の中から自分が良かったと思う2名の名前を投票するのである。この場合の判断は総合的評価で、ポスターの出来栄え、意見の説得力、英語の分かりやすさ、発表のマナーや自信・態度、質疑応答などの項目から印象的だった学生を2名選ぶことになる。

6人の聴衆のうちの3名から投票された場合は、基礎点の6点にその3点を加えた合計9点をプレゼンテーションの点とする。もし4名から投票された場合は10点となる。中には5名さらには6名全員から優れた発表者として投票される学生もある。この場合は基礎点に加えると合計が11点あるいは12点になるが、上限は10点として扱う。このように評価に対しても能動的に参加することを促している。この相互投票で10点を得た学生は次週に **Best Presenter** として表彰を行う。市販のハガキサイズの小さい表彰状用紙に印刷して表彰状を用意し、順番に名前を呼び、クラスの前で表彰状の授与式を行う。これはまさに称賛演出の実践である。熱心に取組んだ結果、相応の評価を受け、拍手の中で表彰状を受けることは学生にとって大きな励みになるようで、中には非常に意欲的に取り組み、3回のプレゼンテーション全てにおいて **Best Presenter Award** を獲得した学生もいる。

4.3.4 Reflection sheet による内省

全員の発表が終わった後に行う作業は3つある。1つはポスターの提出、2つ目は優れた発表者名の投票、そして3つ目が **Reflection sheet** への記入である。この **Reflection** の用紙は2部から成っており、5つの質問項目に対して自己採点する部分と、自分の発表への取り組みとその成果について振り返って記述する部分である。この記入作業は自らの学びを振り返るために重要な部分であることから、授業の最後に10分ほどの時間枠を確保するように努めている。

Reflection sheet 前半はプレゼンテーションについての自己採点となっている。これは次のような項目から行う。

Evaluation on Poster Presentation

1 means Lowest, 5 means Highest except question No. 5

- | | | | | | |
|--|---|---|---|---|----|
| 1. 発表の練習など準備は十分に行いましたか。(Did you prepare enough?) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 2. 聞き手の目をしっかり見て話せましたか。(Did you make good eye contact?) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 3. 十分大きい声で話せましたか。(Did you speak loud enough?) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 4. 質問に要領よく答えられましたか。(Did you answer questions well?) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 5. 自分の全体評価は何点ですか。(What is your overall evaluation?) | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

発表に向けての準備は十分に時間をかけて行っているのが明らかな学生がいる一方、少数ではあるが、直前になって発表のことを思い出し急いでポスターを走り書きしてきたような学生もいる。問1の質問はどれくらい準備をしたかについて一番よく知るのは本人であるという考えからである。問2～問4も発表の際に自分が感じた手応えを評価に反映させるための質問である。そして問5は自分のプレゼンテーションを10点満点で採点すると何点になるか、という質問である。この評価点も学生各自が自分の判断で行う。

図10は他の学生6人のうち5人から投票された学生であるが、自分自身は厳しく自己評価している。一方、図11は他の学生の誰からも投票されていないにもかかわらず、それでも自分自身はプレゼンの総合評価10点とつけている例である。

1 means Lowest, 5 means Highest except question No. 5					
1. 発表の練習など準備は十分に行いましたか。(Did you prepare enough?)	1	2	3	4	5
2. 聞き手の目をしっかり見て話せましたか。(Did you make good eye contact?)	1	2	3	4	5
3. 十分大きい声で話せましたか。(Did you speak loud enough?)	1	2	3	4	5
4. 質問に要領よく答えられましたか。(Did you answer questions well?)	1	2	3	4	5
5. 自分の全体評価は何点ですか。(What is your overall evaluation?)	6	7	8	9	10

図11 厳しくつけている例

1 means Lowest, 5 means Highest except question No. 5					
・発表の練習など準備は十分に行いましたか。(Did you prepare enough?)	1	2	3	4	5
・聞き手の目を見て話せましたか。(Did you make good eye contact?)	1	2	3	4	5
・十分大きい声で話せましたか。(Did you speak loud enough?)	1	2	3	4	5
・質問にしっかり答えられましたか。(Did you answer questions well?)	1	2	3	4	5
・自分のプレゼン総合評価は何点ですか。(What is your overall evaluation?)	6	7	8	9	10

図12 甘くつけている例

この点数については自分の学習への取組みとその成果を分析的に振り返る meta cognition の大切さから、しっかりと自分自身に問いかけ対話しながら点数をつけるように伝えている。学生との信頼関係という観点から、結果的に学生がつけたこの5項目合計30点満点に対する点数の数字はそのまま全てパソコンの成績処理ソフトの performance のカテゴリーに入力するようにしている。

Reflection sheet の下半分は取組みに対する振り返りと得られた成果、今後の課題についての記述である。第1回目、第2回目、第3回目の用紙にはそれぞれ

れ次の問いかけが載せられている。

第1回目のプレゼンテーションはうまくできましたか。また今後さらによりよいプレゼンテーションをするために向上したい部分はどのようなところでしょうか。

第1回目と比べて今回努力した点はどのようなところですか。またそれはうまく成果につながりましたか。今後、さらに良いプレゼンをするために向上したいと思う点はどのようなところでしょうか。

(1) プレゼンに対する自分の取組みをふりかえり、第1回目、第2回目と比べて今回はどのような意識で取り組みましたか。
 (2) 今回はどのような点がこれまでに比べてうまくできましたか。それはなぜでしょうか。
 (3) この3回のプレゼンテーションを通して学んだことはどのようなことでしょうか。その他、コメントがあれば記入してください。

この記述は自らの学びを振り返るために重要な部分であることから、授業の最後に十分な記述の時間を確保するようにしている。良い **Reflection** に見られたコメントの代表例を抜き出して示す²⁷。

- ・内容を十分に吟味して理解しておけばその場で文を作ることができた。
- ・原稿を作るときにポスターを意識し、ポスターを作るときに原稿を意識した。
- ・客観的データと具体的体験をバランスよく組み込むことでよりしっかりした意見にできた。
- ・プレゼンテーションは暗唱とは違って自分の考えを相手に伝え、分かってもらうことが大切で、ただ覚えるだけではいけないことを学んだ。
- ・ポスターを読むだけだったり原稿の再現だけに集中する人がいるのはもったいない。
- ・プレゼンテーションは一方的に話すのではなく、聴衆の反応を見ながら一緒につくっていくものだということを学んだ。
- ・暗記したことを話すだけではぎこちないので、言い方が変わっても自分の言葉で説明した。
- ・聴衆が一度聴いて理解できるよう長文を避け、なるべく簡単な単語を使おうとした。
- ・人の目を見て話さないと自分の意見を強く訴えかけることができないと感じた。
- ・どうすれば聴衆が聞きやすいかを人のスピーチを聞いて発見できた。
- ・何回もくりかえし練習すれば慣れてきて上達できるんだと思った。
- ・プレゼンの難しさ、楽しさ、準備がいかに大切かを学ぶことができた。

27 提出された **Reflection sheet** は全てスキャンして PDF 化し保存している。Appendix 3 で実際の学生の書いたもの2例を参考に示した。

- ・プレゼンは数日の準備では間に合わないことを学んだ。

一方、自分の取組みへの振り返りが十分でない **Reflection** には次のようなさらに踏み込んだ記述を求めたいコメントが見られる。

- ・ポスターを工夫できた。(←どのように工夫し、どのような反応があったか。)
- ・人の目を見て話すのは少し難しい。(←なぜそのように感じたのか。)
- ・余裕を持って話せるようにしたい。(←なぜそう感じるのか。)
- ・すらすら話せるようになりたい。(←「すらすら」とはどういうことか。)
- ・もっとしっかりした英語で話せるようにしたい。(←「しっかりした英語」とは具体的にどういうものか。)

準備から始まり、実際の発表と聴衆の反応まで、取組みとその成果、その理由と考えられるものを十分に論じている非常に優れた **Reflection** がある一方で、記述量も少なく内容も単純に「楽しかった」とか「勉強になった」とだけ書いてあるという稚拙な記述も見られる。つまり何が楽しかったのか、何を学んだのか、それはなぜ起きたのか、といったところに踏み込むことが大切である。この **Reflection** については10段階で教員による評価を与え、寸評も書き加えて次週に返却することになっている。得点は **Test & Quiz** のカテゴリ²⁸ に加える。

4.3.5 プレゼンテーション評価のフィードバック

発表者は準備から最終のプレゼンテーション発表に至るプロセスの中で、どのようなフィードバックを得るのであろうか。ポスターを準備する中では自らの意識の中で自分自身に対する自己評価が行われる。発表当日はまずは自分のポスターを壁に貼った段階で聴衆からの **Verbal** あるいは **Nonverbal** な反応を受ける。次に実際に発表している間、どれくらい聴衆が自分の発表に対して熱心に耳を傾けてくれるかはすぐに分かる。これらはリアルタイムの即時フィードバックとなる。

発表終了後は **Reflection sheet** で自己採点を行い、発表を振り返って記述することで自らある一定の評価を下す。次の週にはポスターや **Reflection** に対して得点が加えられた教員からの評価が戻され、さらに他の学生からの投票を多く得た学生は **Best Presenter** として表彰を受ける。学生は授業内外の学習活動

28 **Test & Quiz** のカテゴリにはこのプレゼンテーションの **Reflection** の得点10点×3回分と最終期末試験の得点170点（これは年度や学期によって問題が異なるため多少の変更はある）が入る。中間成績返却段階では **Test & Quiz** のカテゴリにはこのプレゼンテーションの **Reflection** の得点のみとなるため、この出来栄が中間成績の結果に大きい影響をもつ。

に対するこうしたフィードバックのプロセスを経ることで、学習者としての自らの姿を振り返るようになる。その概念は次の図に示されている²⁹。

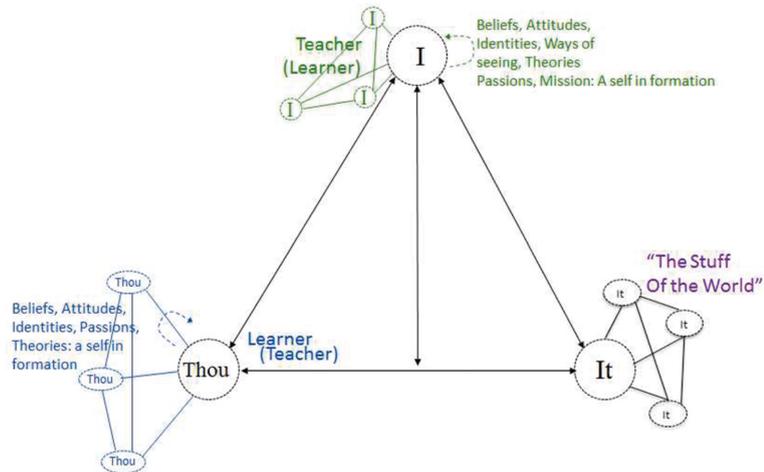


図13 I、Thou、Itの発展的概念

ここで **Thou** の横に点線の半円の矢印が示されている。これはまさに学習者自身が他の学習者と相互にやり取り (*interactions*) をするだけでなく、自らの内面との対話 (*inneractions*) をすることにより自らの学びを振り返る様子を図式化したものである。また教材を意味する **It** も授業で中心として扱う教材そのものに対し、その教材が実社会においてもつ意味などが関わってくることを複数の **It** で示している。つまり授業での教材は教室の中だけにとどまらず、教室を超えた外の世界とつながる意味をもつということである。学生が読解を通して得た理解を基にして自らの意見をライティングの形で展開し、さらにそれをプレゼンテーションという形で外に向けて自分の声を使って発信するというプロセスを経て、対象となる教材 **It** もさまざまな角度から振り返られることになる。

5. おわりに — 学びの可能性と発展

ここで紹介した基本フォーマットは、大学の授業においてのみならず高校の英語授業でも十分に活用できる。教科書のいくつかのレッスンで学んだテーマからプレゼンテーション用に数種類のトピックを選択肢として用意し、生徒に一番感心のあるものを選択させ、ポスターを用意させて授業で発表させるという方法である。今回の大学授業での実践同様、生徒数が40人であれば、4人ずつ10のグルーを作らせ、教室の中で10の場所に分かれ、同時進行で一回が2分

29 Rodgers (2014) の PowerPoint スライドから。

～3分の発表とすれば、50分の授業時間内に収めることも可能である。実際に、例えば文部科学省から **Super Science High School** に指定され、優れた理数系人材の養成に力を入れている兵庫県立龍野高校は、生徒の発信力を高めるため、英語科担当の教員がこのプレゼンテーションを取り入れたところ、生徒にも好評だったということである³⁰。また筆者が大阪市教育委員会から依頼を受けて行った英語スピーチ、プレゼンテーション能力向上のための2日間の集中ワークショップ³¹でも1日目の宿題としてこのプレゼンテーションの説明を行い宿題として課題を与えた。参加した生徒たちはたった一晚の間に自分の意見をまとめ、ポスターを作成し、2日目には予想以上に見事な発表を行い、参観した教育委員会の指導主事や英語教員に驚きを与えた³²。

このように生徒や学生には、その限界を教員があらかじめ決めてしまうのではなく、学習に対する能動的参加を促す達成可能な目標設定を行い、その自己表現のプロセスの中で適切なフィードバックや称賛演出を与えることで成長が可視化されていく。この学びのプロセスはあたかも面白いゲームにはまり込むことにも似た達成感のある学びの経験となる³³。

本論文ではリーディング授業にゲーミフィケーション的な視点も加え、学生が教室で学んだ知識を活用し、自らの言葉を使って発信していく中で、教室という学習空間で生じる協同学習作業や自らの **Reflection** を通した学びのプロセスを論じた。多くの履修者数という制約の中でも、クラスの全員が常に全員参加型の活動をしながら90分の授業時間内に意味のある形で完結させることを優先して組み立てたのがこのプレゼンテーションである。こうした一連のプロセスを通して学んだ「読解からライティング、そしてプレゼンテーションへ」とつながるメッセージの伝え方は、今後学生が **PowerPoint** などを用いながら行うさらに本格的な **Research presentation** の機会を与えられた際にも生かされることを期待している。

30 同校英語科の篠原友妃亜教諭による。

31 大阪市教育委員会が全ての大阪市立高校から一定の英語力と強い参加意欲を持つ生徒40人を選抜し、その生徒たちに対して筆者が2日間で合計9時間の集中研修を行ったもの。

32 その際の生徒によるポスターの一例は **Appendix 4** に示した。

33 中谷 (2010, pp.44-45) は自己決定理論を元に「授業の半ばで課題に取り組みせる際には、決まった方法のみで取り組みせるのではなく、本人の特徴や持ち味が出せるように提示のしかたをくふうしたり、選択肢を与えるようにする。さらに授業の後半で学んだことを振り返る際、教師の意見や正解か否かのみを強調するのではなく、学習者自身の視点や意見の意義を認め、評価することや、どの部分が進歩したのかをガイドするような言葉かけを行う。これらのことは、学習者の自立性を支え、その後の学習に積極的に取り組む姿勢をうながすであろう。」として、授業の中で学習者の自律性をうながす意義を述べている。

参考文献

- 馬場哲生 (2010). 「基礎学力形成のための英語授業デザイン概論」 大学英語教育学会監修 英語教育学大系第11巻『英語授業デザイン—学習空間づくりの教授法と実践』 東京：大修館書店. pp. 44-53.
- Brinkley, A., Dessants, B., Flamm, M., Fleming, C., Forcey, C., & Rothschild, E. (1999). *The Chicago handbook for teachers*. Chicago: The University of Chicago Press.
- 大学英語教育学会授業学研究委員会編 (2007). 『高等教育における英語授業研究—授業実践事例を中心に』 東京：松柏社.
- Harmer, J. (2001). *The practice of English language teaching* (3rd ed.). Essex: Pearson Education.
- Hendricks, W., Holliday, M., Mobley, R., & Steinbrecher, K. (1996). *Secrets of power presentations*. New Jersey: Career Press.
- JACET 教育問題研究会編 (2011). 『新しい時代の英語科教育の基礎と実践—成長する英語教師を目指して—』 東京：三修社.
- Johnson, Johnson, & Smith. (1991). *Cooperative learning: Increasing college faculty instructional productivity*. ASHE-ERIC Higher Education Report Lee, C. I. & Gura, T. (1987). *Oral Interpretation*. 7th ed. Boston: Houghton Mifflin Company.
- 岸本好弘・三上浩司 (2013). 「ゲーミフィケーションを活用した大学教育の可能性について」 デジタルゲーム学研究. Retrieved Aug. 23, 2013 from http://www.omurice.com/kissygame/130304DiGRA/gu_essay.pdf
- 文部科学省ホームページ「高等学校等の新学習指導要領の実施に当たって」 Retrieved May 8, 2013 from http://www.mext.go.jp/b_menu/hakusho/nc/1343618.htm
- 文部科学省ホームページ「思考力、判断力、表現力等を育むために例えばこんな言語活動で授業改善」 Retrieved Aug. 21, 2012 from http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afieldfile/2012/07/04/1322425_02.pdf
- 中谷素之 (2010). 「動機づけと授業」 高垣マユミ編著『授業デザインの最前線 II』 京都：北大路書房. pp.40-52.
- 野村和宏、対馬輝昭、中川典子 (2001). 大学の外国語教育における形成的学習評価とフィードバック. 『流通科学大学論集—人文・自然編』 第14巻第2号. pp.13-25.
- 野村和宏 (2011). マクロタスクに基づくパブリック・スピーキング能力の養

- 成.『神戸外大論叢』第62巻第2号. 神戸市外国語大学研究会. pp.117-136.
- Reynolds, Garr. (2011). *The naked presenter: Delivering powerful presentations with or without slides*. Tokyo: Pearson Education. (熊谷小百合訳『裸のプレゼンター』東京:ピアソン桐原)
- Rodgers, C. (2014). I, Thou, It. (Reflective Practice Conference における Keynote Speech PowerPoint 資料).
- Smith, K. A. (1996). Cooperative Learning: Making “Groupwork” Work. In Sutherland, T. E. & Bonwell, C. C. (Eds.). *Using active learning in college classes: A range of options for faculty*. Jossey-Bass Publishers.
- 「英語で学ぶ」大学に広がる」『朝日新聞』(2014年9月19日).

Appendix 1 プレゼンテーション・ガイド資料

神戸大学 Reading I (Kaz Nomura) Special Presentation Project 第1回
英語ポスタープレゼンテーション

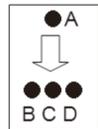
テキストで学んだ内容に関して自分の意見をまとめてプレゼンテーションを行います。パソコンの PowerPoint 等のプレゼンソフトではなく紙で作成した資料を用いたいわゆる「ポスタープレゼンテーション」とし、全員がより多く参加できるようにします。

◆Preparation 準備、ポスター作成の要領

- これまで授業で扱った Unit 1 と Unit 2 の Writing のトピック候補の中から一つを選びます。
- Writing の宿題で書いたトピックをそのまま取り上げてもかまいませんし、新しいトピックを選ぶこともできます。
- トピックに対して、自分の意見・主張を明確にし、それを支える理由を 2 つ用意して説明し、最後に結論を加えます。
- A4 の用紙を縦長に用いて、そこに英語でトピックと意見、理由、結論を箇条書きのようなレイアウトで書きます。
- 一番上には大きく学籍番号、氏名を書いてください。
- 用紙は A4 で 1 枚にしてください。写真、イラスト、表、グラフなどを加えてもかまいません。カラー使用も可です。
- これを壁に貼って自分はその前に立ち、3 人に対して英語で 2 分～3 分程度の発表、1 分程度の質疑応答をします。

- 4 人で一つのグループとなりじゃんけんして勝った順に A、B、C、D を決めます。
- A の人が発表するときは B、C、D の人が聞きます。B の人が発表するときは A、C、D の人が聞きます。

Round A (発表者 A) A の人 10 人が発表、B、C、D の 3 人×10 組は聴衆、これを聴衆のグループを変えて 2 回行う。
Round B (発表者 B) B の人 10 人が発表、A、C、D の 3 人×10 組は聴衆、これを聴衆のグループを変えて 2 回行う。
Round C (発表者 C) C の人 10 人が発表、A、B、D の 3 人×10 組は聴衆、これを聴衆のグループを変えて 2 回行う。
Round D (発表者 D) D の人 10 人が発表、A、B、C の 3 人×10 組は聴衆、これを聴衆のグループを変えて 2 回行う。



- それぞれ一人ひとりが、2 回の発表と他の人の発表を 6 回聞くことになります。
- 6 回つまり 6 人の発表を聞いた後、説得力、ポスターの出来ばえ、発表の仕方など良かったと思う発表者 2 名を投票します。
- 集計の結果により次の週に Best Presenters を表彰します。
- 発表時、ポスターは壁にテープで止めます。テープは用意します。話す際は聴衆の方を向かって顔を見ながら説明します。
- 準備したポスターは提出してください。評価の対象とします。

◆Topic Choices トピックの候補

1. (Unit 1) Should every child learn to play the musical instrument?
2. (Unit 2) Should the study of body language be a part of learning a foreign language?

◆Organization 発表の構成例

Poster Presentation

12345678 Suguru Miharashi

Topic: Should every child learn to play the musical instrument?

My Opinion: Yes, we should.

Reason 1:

- Learning to play the musical instrument
- improve children's academic skills
 - supported by research results
 - my personal experience / friend's example

Reason 2:

- Being able to play the musical instrument
- help us make friends with more people
 - experience in the party

Other Factors:

- Cost of musical instrument
- piano, violin, clarinet, ...
 - recorder, guitar, ...

**Conclusion:**

Every child should learn to play the musical instrument because there are many benefits.

• 最初にプロジェクト名(Poster Presentation)、学籍番号、氏名を書きます。

• 自分の選んだトピックの文を書きます。

• 自分の意見を明確に示します。

- それを支える理由を 2 つ書きます。
- 理由を示します。
- 説明は完全な文ではなくフレーズで箇条書きします。
- 口頭での説明の際にはきちんと文にして説明します。
- 理由を支える経験や具体例も加えます。

• 反論の余地がある場合は別の要因として加えます。

• 最後に結論を再度まとめて終わります。

• イラストは Google の「画像検索」検索窓にキーワードを入力し検索すると適当なものが多く見つかります。その際にキーワードに加えて「イラスト」と入れると写真ではなくイラスト画像も多く見つかります。画像をコピーペーストし、配置や順序を工夫すると文書に取り組むことができます。

• ポスターはパソコンでなく全部手書きの文字とイラストで仕上げてもかまいません。文字は離れてもよく見えるように十分に大きいサイズにするなど、見易さも工夫してみましょう。

• 実際の発表はポスターをとときどき確認する程度で説明できるよう覚えるくらい練習しておきましょう。

Appendix 2 成績表の例

STUDENT PROGRESS REPORT					
2014: M-1 KOBE UNIV. READING I					
Overall Grade: 74.5% C		Kaz Nomura Kobe Gaidai			
Grade Summary					
Summary Item	Points	Grade			
Overall Grade	74.5/100	74.5% C			
Category: Test & Quiz (40%)	159/210	75.7% C			
Category: Performance (25%)	156/230	67.8% D			
Category: Homework (25%)	43/60	71.7% C			
Category: Classwork (10%)	140/150	93.3% A			
Grade Scale: A+>=97, A=93, A->=90, B+>=87, B=83, B->=80, C+>=77, C=73, C->=70, D=60, F=0					
2014 Assignments					
#	Date	Category	Assignment	Score	Grade
1	14.4	Classwork	4/14 Participation	10/10	100.0% A+
2	14.4	Performance	4/14 Class Activity	8/10	80.0% B-
3	14.4	Classwork	4/21 Participation	10/10	100.0% A+
4	14.4	Performance	4/21 Class Activity	8/10	80.0% B-
5	14.4	Classwork	4/28 Participation	10/10	100.0% A+
6	14.4	Homework	4/21 HW Writing-1 or 2	8/10	80.0% B-
7	14.4	Performance	4/28 Class Activity	8/10	80.0% B-
8	14.5	Classwork	5/12 Participation	0	0.0% F
9	14.5	Performance	5/12 Poster Presentation	0	0.0% F
10	14.5	Homework	5/12 Poster Making	0	0.0% F
11	14.5	Test & Quiz	5/12 Presentation Reflection	0	0.0% F
12	14.5	Performance	5/12 Presentation Self-EV	0	0.0% F
13	14.5	Classwork	5/19 Participation	10/10	100.0% A+
14	14.5	Performance	5/19 Class Activity	8/10	80.0% B-
15	14.5	Classwork	5/26 Participation	10/10	100.0% A+
16	14.5	Performance	5/26 Class Activity	8/10	80.0% B-
17	14.6	Classwork	6/2 Participation	10/10	100.0% A+
18	14.6	Homework	5/26 HW Writing-3 or 4 or 5	10/10	100.0% A+
19	14.6	Performance	6/2 Class Activity	8/10	80.0% B-
20	14.6	Classwork	6/9 Participation	10/10	100.0% A+
21	14.6	Performance	6/9 Poster Presentation	8/10	80.0% B-
22	14.6	Homework	6/9 Poster Making	9/10	90.0% A-
23	14.6	Test & Quiz	6/9 Presentation Reflection	10/10	100.0% A+
24	14.6	Performance	6/9 Presentation Self-EV	10/10	100.0% A+
25	14.6	Classwork	6/16 Participation	10/10	100.0% A+
26	14.6	Performance	6/16 Class Activity	8/10	80.0% B-
27	14.6	Classwork	6/23 Participation	10/10	100.0% A+
28	14.6	Performance	6/23 Class Activity	8/10	80.0% B-
29	14.6	Classwork	6/30 Participation	10/10	100.0% A+
30	14.6	Homework	6/23 HW Writing	8/10	80.0% B-
Turned in late					
31	14.6	Performance	6/30 Class Activity	8/10	80.0% B-
32	14.7	Classwork	7/7 Participation	10/10	100.0% A+
33	14.7	Performance	7/7 Poster Presentation	6/10	60.0% D
34	14.7	Homework	7/7 Poster Making	8/10	80.0% B-
35	14.7	Test & Quiz	7/7 Presentation Reflection	10/10	100.0% A+
36	14.7	Performance	7/7 Presentation Self-EV	28/30	93.3% B
37	14.7	Classwork	7/14 Participation	10/10	100.0% A+
38	14.7	Performance	7/14 Class Activity	8/10	80.0% B-
39	14.7	Classwork	7/28 Participation	10/10	100.0% A+
40	14.7	Test & Quiz	7/28 Final Examination	139/180	77.2% C+
41	14.8	Classwork	8/11 Participation	10/10	100.0% A+
42	14.8	Performance	8/11 Class Activity	8/10	80.0% B-

2014 Graph

Attendance

Attendance Item	Total
Excused Absence	
Unexcused Absence	1
Tardy	
Absence: 14.5.12	

Comments

Appendix 3 良い Reflection の例

学生 A

(1) 今回の2週間前から用意をばいめて、スピーチ内容を覚えることと、ホスターのメッセージを見やすくすることを今までの一番意識しました。この準備は自分もやる気があつたと思います。(1回目(今日の中での)原稿を忘れてしまったこと、反省です。ホスター自身は一番うまくできたと思います(今までの)

(2) やはり原稿を持てたことと、プレゼンターやインタビュアーに自然と意識できたこと、よかったと思います。(1回目(今日の中での)原稿を忘れてしまったこと、反省です。ホスター自身は一番うまくできたと思います(今までの)

(3) 英語で「相手に説得する」ことの難しさを痛感しました。高校の頃からTEDのプレゼンとD.P.のいい所と、思っていておりました。今回のプレゼンには、自分の種習が、いいことと感しました。そして、とにかく準備した発表に、楽しかったです!!

学生 B

(1) 中々2回は原稿を持てたことと、今回はスピーチ覚えた。プレゼンも準備が、自分もやる気があつたと思います。

(2) 原稿を持てたことと、相手に説得する、自分もやる気があつたことと、プレゼンターやインタビュアーに自然と意識できたこと、よかったと思います。(1回目(今日の中での)原稿を忘れてしまったこと、反省です。ホスター自身は一番うまくできたと思います(今までの)

(3) 内容はわかりやすいこと、相手に自然と意識できたこと、プレゼンターやインタビュアーに自然と意識できたこと、よかったと思います。(1回目(今日の中での)原稿を忘れてしまったこと、反省です。ホスター自身は一番うまくできたと思います(今までの)

Appendix 4 高校生による優れたポスター一例

▷Poster Presentation◁

校外運送、校外販売の重要性
于地地販運機

Topic: Should "walk-in" shops disappear and all shopping be done online?

My Opinion: No, they shouldn't.

ネットの楽しみ



◎Reason 1: You can't try clothes on.

◎Reason 2: You can find new things easily at "walk in" shops.

ネットショップの利便性

◎Other factors: It takes time to go to shops.



ネットショップの利便性
ネットショップの利便性
ネットショップの利便性

CONCLUSION

"Walk-in" shops should not disappear because we can enjoy seeing stuffs by eyes or touching them really.

ネットショップの利便性
ネットショップの利便性
ネットショップの利便性