

OXFORD



Oxford Teaching Workshop Series 2018

# How to Design Communication Activities Which Motivate Young Learners

## 子どもたちのやる気を引き出すコミュニケーション活動の作り方

北海道教育大学札幌校 志村 昭暢

Sapporo, March 4th Sunday 札幌市教育文化会館

## Overview

1. 新学習指導要領における外国語活動・外国語科の目標
2. 言語活動とは？
3. 子どもたちのコミュニケーション能力を高める活動とは？
4. 子どもたちのやる気を引き出す活動とは？
5. MOLTを応用した子どもたちのやる気を引き出すコミュニケーション活動の作り方
6. まとめ

# 1. 新学習指導要領における外国語活動・外国語科の目標

## 小学校新学習指導要領 (文部科学省, 2017a)

### ・外国語活動(3,4年)改定(平成29年告示)

外国語によるコミュニケーションにおける見方・考え方を働かせ、外国語による聞くこと, 話すことの言語活動を通して、コミュニケーションを図る素地となる資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

#### 現行の小学校学習指導要領における外国語活動の目標

外国語を通じて、言語や文化について体験的に理解を深め、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度の育成を図り、外国語の音声や基本的な表現に慣れ親しませながら、コミュニケーション能力の素地を養う。

(文部科学省, 2008)

## ・外国語活動(3,4年)

- (1) 外国語を通して、言語や文化について体験的に理解を深め、日本語と外国語との音声の違い等に気付くとともに、外国語の音声や基本的な表現に慣れ親しむようにする。
- (2) 身近で簡単な事柄について、外国語で聞いたり話したりして自分の考えや気持ちなどを伝え合う力の素地を養う。
- (3) 外国語を通して、言語やその背景にある文化に対する理解を深め、相手に配慮しながら、主体的に外国語を用いてコミュニケーションを図ろうとする態度を養う。

## ・外国語(5,6年)改定(平成29年告示)

外国語によるコミュニケーションにおける見方・考え方を働かせ、外国語による聞くこと, 読むこと, 話すこと, 書くことの言語活動を通して、簡単な情報や考えなどを理解したり表現したり伝え合ったりするコミュニケーションを図る資質・能力を次のとおり育成することを目指す

- (1) 外国語の音声や文字, 語彙, 表現, 文構造, 言語の働きなどについて, 日本語と外国語との違いに気付き, これらの知識を理解するとともに, 読むこと, 書くことに慣れ親しみ, 聞くこと, 読むこと, 話すこと, 書くことによる実際のコミュニケーションにおいて活用できる基礎的な技能を身に付けるようにする。

- (2) コミュニケーションを行う目的や場面，状況などに応じて，身近で簡単な事柄について，聞いたり話したりするとともに，**音声で十分に慣れ親しんだ外国語の語彙や基本的な表現を推測しながら読んだり，語順を意識しながら書いたりして，自分の考えや気持ちなどを伝え合うことができる基礎的な力を養う。**
- (3) 外国語の背景にある文化に対する理解を深め，**他者に配慮しながら，主体的に外国語を用いてコミュニケーションを図ろうとする態度を養う。**

聞くこと・話すことは慣れ親しみではない ⇒ 知識を理解する  
 コミュニケーション能力の素地ではない ⇒ 技能を身に付ける



**どのような活動を行うべきか？**

## 2. 言語活動とは？



◎外国語活動・外国語科における言語活動とは？

- ① 記録・要約・説明・論述・話し合いより基本的なもの
- ② お互いの気持ちを伝え合う  
⇒ 言語形式ではなく、意味内容を含む活動
- ③ 思考力・判断力・表現力等が活用される  
⇒ 情報を整理しながら考えなどを形成する
- ④ 英語を用いて行うこと  
⇒ 日本語だけで情報を整理しながら考えを形成するのはダメ
- ⑤ 言語活動ではない例  
： 発音練習，歌，英語の文字を機械的に書く ⇒ 練習である

(文部科学省, 2017b)

 ペアやグループで行うコミュニケーション活動とほぼ同じ

## ◎教科書・教材における言語活動の数は？

	Listening	Speaking (Interaction)	Speaking (Speech)	Writing	Reading	Other	Total
HF1(小5)							
HF2(小6)							
LT1(小3)							
LT2(小4)							
WC1(小5)							
WC2(小6)							
SS1(中1)							

(志村, 投稿準備中)



新教材で言語活動の数は多くない  
⇒ 自分で作る必要がある

3. 子どもたちのコミュニケーション能力を  
高める活動とは？

## ◎コミュニケーション能力とは？

文法的能力  
(Grammatical competence)

文法的に正しい文を用いる能力。

談話能力  
(Discourse competence)

単なる文の羅列ではない、意味のある談話や文脈を理解し、作り出す能力。

社会言語能力  
(Sociolinguistic competence)

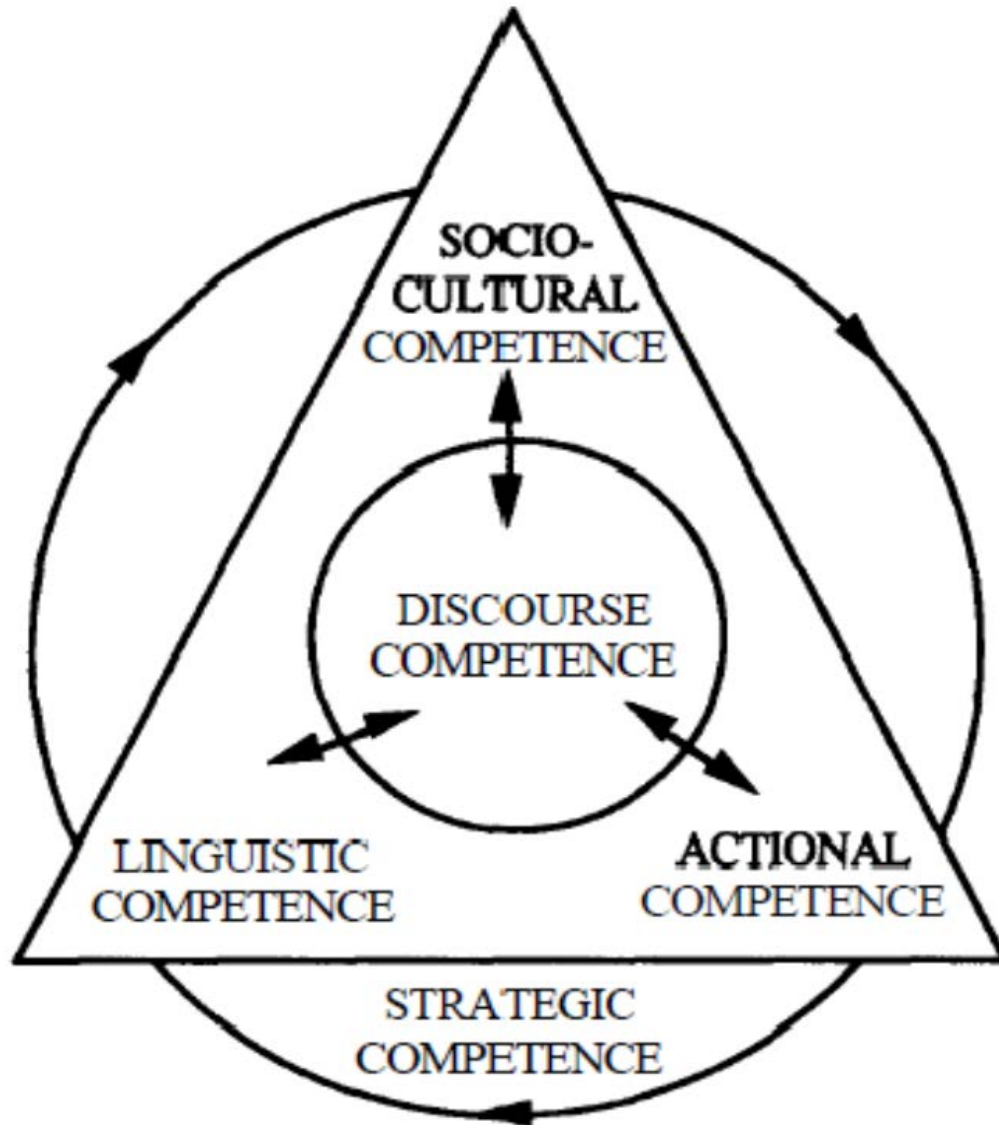
社会的な文脈を判断して、状況に応じて適切な表現を行う能力。

方略的言語能力  
(Strategic competence)

コミュニケーションの目的達成のための対処能力。

(Canale & Swain ,1980)

# OXFORD



( Celce-Murcia, Dörnyei & Thurrell, 1995)

◎子どもたちのコミュニケーション能力を高める活動とは？

- 1) スピーキングの活動が含まれている
- 2) ペアやグループの活動であると明示されている、  
または、そうであると予想できる。

コミュニケーション  
活動の定義

⇒ **モノローグ・スピーチ・一斉発話以外のスピーキング活動**

(臼田他, 2009)

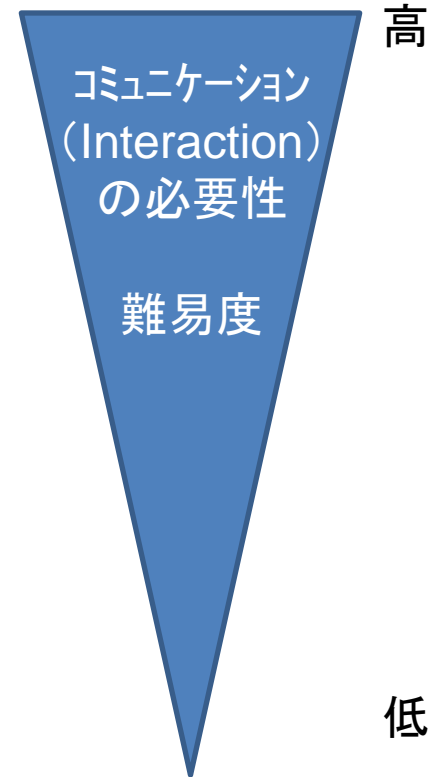
- 3) 学習者の興味に合った活動  
⇒ **学習者の動機づけを高める活動**
- 4) 文法や語彙ではなく、意味内容に焦点  
が当てられている
- 5) 結果として残るものがある
- 6) 活動を完了させることが目的となっている
- 7) 現実生活で使える

コミュニケーション  
タスクの定義

(Willis & Willis ,2007)

◎コミュニケーションタスクの形式

- ジグソー (jigsaw)
- インフォメーションギャップ (information-gap)
- 問題解決 (problem-solving)
- 意思決定 (decision-making)
- 意見交換 (opinion-exchange)



(Pica, Kanagy & Falodun, 1993)

## ◎タスク性チェック判断基準 (臼田他, 2014)

### 1. Interaction

ペアやグループの活動としてふさわしいか

### 2. Meaning

第一に意味の理解や伝達に焦点を当てているか

### 3. Outcome

活動の終わりに結果として残るものがあったり、結果が行動として現れたりしているか

### 4. Completion

活動の目標(goal)・完了が何かが明示されているか

### 5. Authenticity

実生活の活動と関係があるか

活動を5段階で評価 ⇒ 高い方がタスク性が高い

⇒ ただし、難易度が上がる可能性あり



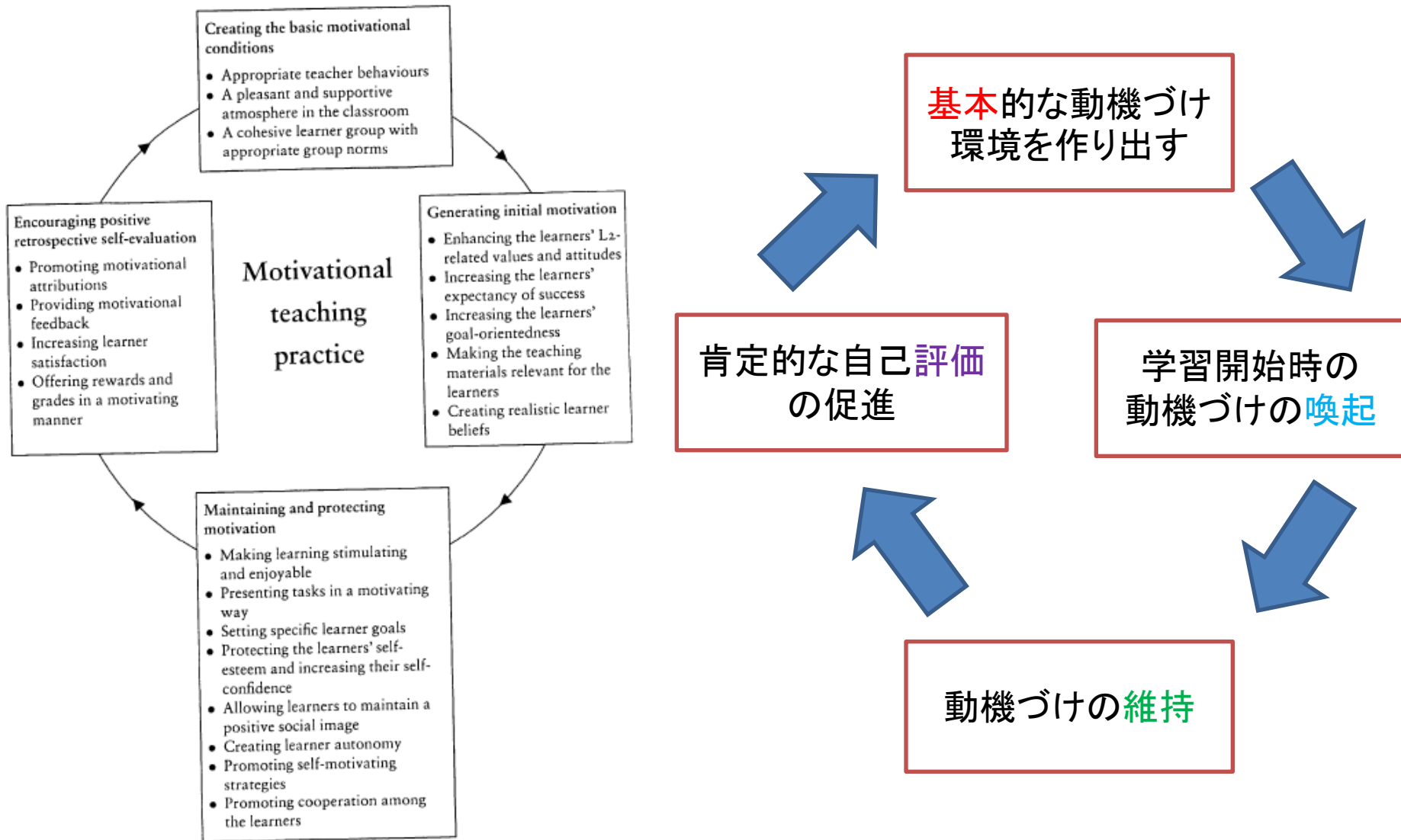
4. 子どもたちのやる気を引き出す活動とは？

## ◎MOLTって何？

### Motivation Orientation of Language Teaching

(Guilloteaux & Dörnyei, 2007)

- ・教師が授業内でどの程度学習者の動機づけを高める方略を用いているかを測る授業分析手法
- ・Spada and Fröhlich (1995)の  
Communicative Orientation of Language Teaching (COLT)  
の分析手法を参考
  - ⇒ 行動観察型のCOLT Part A の手法
  - ⇒ 1分毎にコーディング, リアルタイムでの分析も可能
- ・動機づけストラテジー
  - Dörnyei (2001) から授業分析で客観的に観察可能な動機づけ  
ストラテジー25項目を抽出



The components of motivational teaching practice in the L2 classroom (Dörnyei , 2001:29)

◎MOLTの項目

**Observational Variables Measuring Learners' Motivated Behavior**

・Teacher's motivational practice

◎Generating, maintaining, and protecting situation-specific task motivation

① Teacher discourse 11項目 ⇒ 教師の発話

② Participation structure (P.S.) Pair work / Group work  
⇒ 学習者の形態

・Activity design 7項目 ⇒ 活動のデザイン

◎Encouraging positive retrospective self-evaluation 4項目

⇒ フィードバックの方法

・Learners' motivated behavior 3項目 ⇒ 学習者の態度

minutes		Teacher's motivational practice										Learners' motivated behavior																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
		Generating, maintaining, and protecting situation-specific task motivation								Encouraging positive retrospective self-evaluation																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
		<i>Teacher discourse</i>				<i>P.S.<sup>a</sup></i>	<i>Activity design</i>																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480	481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512	513	514	515	516	517	518	519	520	521	522	523	524	525	526	527	528	529	530	531	532	533	534	535	536	537	538	539	540	541	542	543	544	545	546	547	548	549	550	551	552	553	554	555	556	557	558	559	560	561	562	563	564	565	566	567	568	569	570	571	572	573	574	575	576	577	578	579	580	581	582	583	584	585	586	587	588	589	590	591	592	593	594	595	596	597	598	599	600	601	602	603	604	605	606	607	608	609	610	611	612	613	614	615	616	617	618	619	620	621	622	623	624	625	626	627	628	629	630	631	632	633	634	635	636	637	638	639	640	641	642	643	644	645	646	647	648	649	650	651	652	653	654	655	656	657	658	659	660	661	662	663	664	665	666	667	668	669	670	671	672	673	674	675	676	677	678	679	680	681	682	683	684	685	686	687	688	689	690	691	692	693	694	695	696	697	698	699	700	701	702	703	704	705	706	707	708	709	710	711	712	713	714	715	716	717	718	719	720	721	722	723	724	725	726	727	728	729	730	731	732	733	734	735	736	737	738	739	740	741	742	743	744	745	746	747	748	749	750	751	752	753	754	755	756	757	758	759	760	761	762	763	764	765	766	767	768	769	770	771	772	773	774	775	776	777	778	779	780	781	782	783	784	785	786	787	788	789	790	791	792	793	794	795	796	797	798	799	800	801	802	803	804	805	806	807	808	809	810	811



Activity Designの具体的な活動例 (志村,2017a,b)

- tangible reward**  
 活動を成功させるために具体的な報酬を与える活動
- personalization**  
 個人の経験, 感情, 意見を表現させる活動
- elements of creative/interesting/ fantasy element**  
 学習者の関心・価値等に関連し, 好奇心を刺激する活動
- intellectual challenge**  
 論理的思考を要する活動(パズル, 発見学習など)
- tangible task product**  
 ポスターやパンフレット作りなど, 具体的な成果に向けた活動
- individual competition**      個別に競い合う要素を含む活動
- team competition**          グループで競い合う要素を含む活動

5. MOLTを応用した子どもたちのやる気を引き出す  
コミュニケーション活動の作り方



## ◎Hi, friends!に掲載されている活動を改良

### Let's Play 3

カード集めゲーム

- 集めたカードのアルファベットの大文字を書き写そう。



### Activity

見つけたアルファベットの大文字を書こう。


## ◎Hi, friends!に掲載されている活動を改良

**Let's Play** 3 カード集めゲーム

●集めたカードのアルファベットの大文字を書き写そう。

**+ 具体的な成果**

自分の集めたカードの文字を書き写すことが具体的な成果となる

**Activity** 見つけたアルファベットの大文字を書こう。


**+ 個別競争**

たくさん集めることを競い合う

## ◎Hi, friends!に掲載されている活動

Let's  
Play

3

カード集めゲーム

●集めたカードのアルファベットの大き文字を書き写そう。

+ 報酬



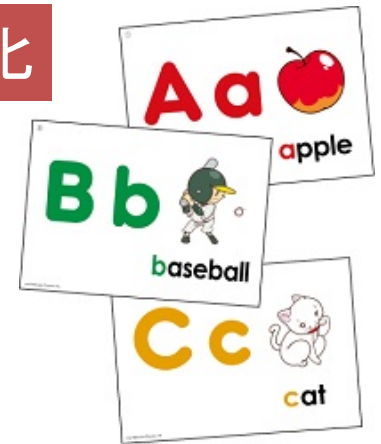
Activity

見つけたアルファベットの大き文字を書こう。


絵がついたカードだと更にもらえると嬉しい！

自分の好きなアルファベットカードがもらえる

+ 個別化



自分で好きなアルファベットを選び、絵を描かせ、同じ活動を行ってもよい

## ◎中学校教科書に掲載されている活動(外国語科6年生でも可能)をカスタマイズしてみましょう

### 3

次の手順にしたがって、ミッション「有名人のプロフィールを調べよう」を実行しましょう。

- (1)先生から次ページのカードのうちの1枚が渡されます。それがあなたです。
- (2)あなたのミッション(使命)は自分以外の2人の有名人のプロフィールを調べることです。  
質問を考えてインタビューしましょう。
- (3)各項目の情報をすべて集めたら終了です。
  - ① 調べる項目：氏名，職業，年齢，住所，身長，好物
  - ② 調査用紙(日本語で記入)

	答 え		答 え
氏 名		氏 名	
職 業		職 業	
年 齢		年 齢	
住 所		住 所	
身 長		身 長	
好 物		好 物	

## My Project 3 知りたい情報を引き出そう

### プロフィールカード

氏名：Justin Case  
(ジャスティン・ケイス)  
職業：guitarist  
(ギタリスト)  
年齢：35 years old  
住所：London  
(イギリス・ロンドン在住)  
身長：185 cm  
好物：steak(ステーキ)

氏名：Kim Winwood  
(キム・ウィンウッド)  
職業：rock singer  
(ロック歌手)  
年齢：28 years old  
住所：Chicago  
(アメリカ・シカゴ在住)  
身長：178 cm  
好物：pizza(ピザ)

氏名：Jean Solano  
(ジャン・ソラーノ)  
職業：actor  
(俳優)  
年齢：50 years old  
住所：Paris  
(フランス・パリ在住)  
身長：170 cm  
好物：tofu(豆腐)

氏名：Kate Riverbank  
(ケイト・リバーバンク)  
職業：actress  
(女優)  
年齢：21 years old  
住所：Sydney  
(オーストラリア・シドニー在住)  
身長：160 cm  
好物：sushi(すし)

氏名：Bill Anderson  
(ビル・アンダーソン)  
職業：Major Leaguer  
(メジャーリーガー)  
年齢：29 years old  
住所：Toronto  
(カナダ・トロント在住)  
身長：190 cm  
好物：hot dogs(ホットドッグ)

氏名：Louise Janssens  
(ルイズ・ジャンセンズ)  
職業：artist  
(画家)  
年齢：68 years old  
住所：Brussels  
(ベルギー・ブリュッセル在住)  
身長：165 cm  
好物：fruit(果物)

氏名：Naniwayama Shota  
(難波山翔太)  
職業：sumo wrestler  
(力士)  
年齢：27 years old  
住所：Tokyo  
(日本・東京在住)  
身長：183 cm  
好物：chanko(ちゃんこ鍋)

氏名：Laura Garcia  
(ローラ・ガルシア)  
職業：tango dancer  
(タンゴダンサー)  
年齢：45 years old  
住所：Madrid  
(スペイン・マドリッド在住)  
身長：166 cm  
好物：paella(パエリア)

氏名：Stanley Oribeiro  
(スタンリー・オリベイロ)  
職業：soccer player  
(サッカー選手)  
年齢：20 years old  
住所：São Paulo  
(ブラジル・サンパウロ在住)  
身長：188 cm  
好物：beef(牛肉)

氏名：Kim Sunhi  
(キム・スンヒ)  
職業：golfer  
(ゴルファー)  
年齢：33 years old  
住所：Seoul  
(韓国・ソウル在住)  
身長：160 cm  
好物：kimchi(キムチ)

氏名：Kuwayama Kentaro  
(桑山健太郎)  
職業：announcer  
(アナウンサー)  
年齢：54 years old  
住所：Tokyo  
(日本・東京在住)  
身長：159 cm  
好物：ramen(ラーメン)

氏名：Wang Mei  
(ワン・メイ)  
職業：programmer  
(プログラマー)  
年齢：48 years old  
住所：Beijing  
(中国・北京在住)  
身長：168 cm  
好物：steak(ステーキ)

氏名：Justin Case  
(ジャスティン・ケイス)  
職業：guitarist  
(ギタリスト)  
年齢：35 years old  
住所：London  
(イギリス・ロンドン在住)  
身長：185 cm  
好物：steak(ステーキ)

+ elements of creative/interesting/  
fantasy element

+ tangible reward

カードを複数枚用意し、インタビュー  
が終わるとカードがもらえる



3

+ individual competition

次の手順にしたがって、ミッション「有名人のプロフィールを調べよう」を

- (1)先生から次ページのカードのうちの1枚が渡されます。それがあなたです。
- (2)あなたのミッション(使命)は自分以外の2人の有名人のプロフィールを調べることです。  
質問を考えてインタビューしましょう。
- (3)各項目の情報をすべて集めたら終了です。
  - ① 調べる項目：氏名，職業，年齢，住所，身長，好物
  - ② 調査用紙(日本語で記入)

早く・たくさんカードを集めることが個別の競争となる

	答 え		答 え
氏 名		氏 名	
職 業		職 業	
年 齢		年 齢	
住 所		住 所	
身 長		身 長	
好 物		好 物	



表を英語でまとめる  
表の列を増やす

# OXFORD

## + personalization

自分の好きな有名人を調べさせカードを作成

Name: Miho Takagi  
Occupation: Speed skater  
Age: 23 years old  
Born: Makubetsu,  
Hokkaido,  
Japan  
Height: 164cm  
Favorite food: Mushrooms

## + tangible task product

グループで調べた有名人のポスターを作成



## + team competition

ポスターの完成度をグループで競い合う

## We Can!1の活動をカスタマイズしてみましょう

### Let's Play





1

先生の好きなものを予想してたずね、表に書こう。

### Let's Play

2

友だちの好きなものを予想してたずね合い、表に書こう。

	 colors	 foods	 TV programs	 sports
先生の好きなもの 予想				
回答				
あなたの 好きなもの				
友だちの 好きなもの				

### Let's Play 1

先生の好きなものを予想し、書き込んだあとに質問して先生の答えを確認する。

### Let's Play 2
















ペアの友達に四つの質問をし、その答えを表に記入する。

- ★ まず、児童は指導者の好きなもの（色、食べ物、テレビ番組、スポーツ）について予想し、誌面の表に記入する。日頃の指導者の様子から児童はさまざまに予想し、その予想が当たっているかどうかを知るために質問するという必然性を作る。
- ★ 全員で指導者に What ~ do you like? と質問を繰り返す。本活動のねらいは、これらの表現を繰り返し聞いたり言ったりすることで表現について理解を深めることである。同様に友達の好みも予想し質問し合う。



## LET'S GOの活動をカスタマイズ①

**C** Ask your partner. CD2  
16

	Sunday	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday
							
							
							

CD2  
17 

What did **he** do on **Sunday**?

He downloaded pictures.

## LET'S GOの活動をカスタマイズ②

**B** Practice the words. Ask and answer.

CD2  
19

winter



spring



summer



fall



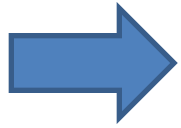
CD2  
20

Why do you like **winter**?

I like **winter** because I like **ice skating**.

6. まとめ

## MOLTを応用した子どもたちのやる気を引き出す活動



Speaking活動の活性化につながる  
学習者の動機づけが高まる ⇒ 自律した学習者へ

### △ MOLTの要素を含む活動の注意点

- ・ 過度な報酬や競争は逆効果
- ・ 学習者の習熟度に合わせた負荷を与える

### ◎ 授業研究後のインタビュー

A先生:生徒のモチベーションを高めるような授業になっているか興味がある。

B先生:授業で生徒の動機づけをどのように高めることができるかに興味がある。

(Sano, Katagiri, Sakai& Shimura, 2017)

MOLTの要素を含んだ活動が教育現場で求められているのでは？

## 引用文献

- Canale, M., & Swain, M. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. *Applied linguistics*, 1(1), 1-47.
- Celce-Murcia, M., Dörnyei, Z., & Thurrell, S. (1995). Communicative competence: A pedagogically motivated model with content specifications. *Issues in Applied linguistics*, 6(2), 5-35.
- Dörnyei, Z. (2001). *Motivation strategies in the language classroom*. Oxford University Press.
- Guilloteaux, M. J., & Dörnyei, Z. (2008). Motivating language learners: A classroom-oriented investigation of the effects of motivational strategies on student motivation. *TESOL Quarterly*, 42, 55-77.
- Pica, T., Kanagy, R., & Falodun, J. (1993). Choosing and using communication tasks for second language instruction. *Multilingual Matters*, 9-9.
- Sano, A., Katagiri, N., Sakai, Y., & Shimura, A. (2017). Assessing the effectiveness of the COLT scheme as a reflection tool. *JACET International Convention Selected Papers*, 4, 83-113.
- Spada, N. & Frölich, M. (1995). *COLT observation scheme*. Sydney: National Center for English Language Teaching and Research, Macquarie University.
- Willis, J., & Willis, D. (2007). *Doing Task-Based Teaching*. Oxford University Press.
- 志村昭暢. (2017a). 「学習者の動機づけを高めるペア・グループ活動—理論編—」. 『開隆堂英語教育』, 69(1), 14.
- 志村昭暢. (2017b). 「学習者の動機づけを高めるペア・グループ活動—実践編—」. 『開隆堂英語教育』, 69(2), 14.
- 臼田悦之・志村昭暢・横山吉樹・中村洋・山下純一・竹内典彦・河上昌志・白鳥亜矢子. (2014). 「コミュニケーション活動のタスク性分析—学習指導要領改訂後の中学校教科書を比較した場合—」. 『HELES Journal』, 13, 3-20.
- 文部科学省. (2017a). 『小学校学習指導要領(平成29年告示)』. 東京: 東洋館出版社.
- 文部科学省. (2017b). 『小学校外国語活動・外国語研修ガイドブック』. 東京: 旺文社.
- 文部科学省. (2008). 『小学校学習指導要領(平成20年告示)』. 東京: 文部科学省.

## 使用教材

Nakata,R., Frazier, K., Hoskins, H.& Graham,C. (2012). *Let's Go 4 student book, 4<sup>th</sup> Edition*, NY: Oxford University Press.

Nakata,R., Frazier, K., Hoskins, H.& Graham,C. (2012). *Let's Go 5 student book, 4<sup>th</sup> Edition*, NY: Oxford University Press.

松畑熙一 (編著). (2017). 『Sunshine English course1』. 東京: 開隆堂.

文部科学省. (2008). 『Hi, friends!1』. 東京: 文部科学省.

文部科学省. (2017). 『We Can!1』. 東京: 文部科学省.