外国語科

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 公開日: 2025-03-31 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 田中 里美, 石川 理恵, 中橋 弘高, 滝沢 雄一 メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.24517/0002002324

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

外国語科

田中　里美
石川　理恵
中橋　弘高
研究協力者　滝沢　雄一（金沢大学）

１．Society5.0 に向けた教育を進めるに当たって

学習指導要領に示された外国語科で育成を目指す資質・能力の三つの柱とその目標はそれぞれ次の通りである。「知識及び技能」は，外国語の音声や語彙，表現，文法，言語の働きなどを理解し，これらの知識を，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技能を身に付けること，「思考力，判断力，表現力等」は，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，日常的な話題や社会的な話題について，外国語で簡単な情報や考えなどを理解したり，これらを活用して表現したり伝え合ったりすることができる力を養うこと，また，「学びに向かう力，人間性等」は，外国語の背景にある文化に関する理解を深め，相手に配慮しながら，主体的に英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ことである。

本校では一昨年度より，研究主題を「Society5.0 を主体的に生きるための資質・能力の育成」とし，創造的に問題を解決する能力を有し，新しい社会を主体的に生きていくための資質・能力を身に付けた人材を育成するべく，実社会とのつながりを意識した授業や STEAM 教育の実践を進めてきた。また，昨年度より研究の副題が「新設教科『創造デザイン科』の提言と STEAM 教育を踏まえた教科横断的プロジェクトの作成を目指して」となり，これまでの授業実践に加え，教科等横断的なプロジェクト作成をさらに進めるとともに，各教科等の年間指導計画の中に，育成するべき資質・能力を記載し，指導の効果や系統性を高めている。

外国語科では，日々の授業実践の中で，上述の教科の目標を実現する過程で，STEAM 教育を踏まえた日常的な話題・社会的な話題について実社会の問題解決に近いプロジェクトを作り，その解決を図る中で，ねらいとする資質・能力が育成され，教科の役割を果たすことができると考える。

２．資質・能力の育成に当たって

（１）教科等として育成する資質・能力について

本校が定める Society5.0 を主体的に生きるための 10 の資質・能力の育成にあたって，外国語科では，「イノベーターのマインドセット」「多様性の尊重」を生みだす場面を意識しつつ，特に「デザイン思考」「対話する力」「論理的思考」を全学年共通で育成することを目指してきた。これらの資質・能力は，１時間の授業や一つの単元だけでは身に付かず，体系的かつ継続的な指導が必要であると考えている。そのため，学習指導要領で示されている資質・能力との関連性を見出した上で日々の授業実践を進めることで，ねらいとする資質・能力が無理なく育まれると考える。「イノベーターのマインドセット」と「多様性の尊重」は，「学びに向かう力，人間性等」を育成する中で，「デザイン思考」「対話する力」「論理的思考」は「思考力，判断力，表現力等」を培う中で養うことができる。また，「対話する力」については，英語の４技能５領域の「話すこと［やり取り］」と「話すこと［発表］」の日々の授業実践の中で培うことができる。

これまで本校外国語科では，上記の資質・能力に関する生徒の育成の状況を把握するために，アンケートを継続して行ってきた。その結果，「英語の授業で学習したことは将来役に立つ」と感じている生徒の割合が高い反面，「新しいことに挑戦したり提案・企画したりしてみたい」という意

欲が若干低い傾向が見られる。これを踏まえて，実社会での具体的な課題解決を取り入れた単元や題材を設定してきた。以下は，昨年度の実践例である。

１年生：「冬休みに見てほしいおすすめ映画を紹介する」
２年生：「ウィズコロナ時代の中，石川県への旅行を計画している中学生に『行ってみたい』と思ってもらえるように，おすすめの行き先を提案する」
３年生：「俳句の魅力をＴシャツで外国人にアピールする」

加えて，実社会の具体的な課題を想定しやすくするため，他機関との連携を図った。 昨年度，３年生では県内の繊維企業（丸井織物株式会社）に依頼して，オリジナルのＴシャツを制作した。また，金沢大学国際交流課の協力で，留学生にプロジェクトに関わるアンケートを実施し発表した。今年度，２年生では金沢大学の本所恵准教授の協力により５年前から始まったスウェーデンの学校との交流を行う。

生徒にとって身近で具体的な課題解決とそれを可能にする手立てを考える過程において，客観的データを用いて最適解にアプローチする中で「デザイン思考」と「論理的思考」が育まれ，考えを広め，深めるための個人内での思考やペアやグループでの対話の中で「対話する力」を養うことができた。しかし，これらの資質・能力の育成を可能とする学習内容の系統性が実現されたとはいえない。ねらいとなる資質・能力が十分に育成されるよう，外国語科単独のプロジェクトを教科連携したプロジェクトにまで広げ，より発展性のあるカリキュラム構想の充実を進める。

（２）関連・連携を図った教科等について

１年「附属中学校のイメージに合うマスコットを提案しよう」

アニメに興味のある生徒が多いことや，理科の授業で動植物を観察してスケッチを描いていることを基に，附属中学校のマスコットキャラクターをオリジナルで作成した。アンケートフォームによる生徒の投票でコンテストを開催し,選出されたマスコットを学年掲示や学年だよりに掲載した。

１年「日本に帰国する小学生に向けて，附属中学校の魅力を PR しよう」

本校では，今年度より新たに帰国生入試が導入される。海外での学校生活との違いに不安を抱える帰国生に向けて，生徒の目線で附属中学校の PR 動画と学校ホームページを制作する。アメリカの学校の紹介文などを読み，社会科でアメリカ（海外）の教育について学び，アメリカの学校ホームページを見た。創造デザイン科での授業を基に，動画撮影や学校ホームページを作成する。

２年「スウェーデンの学生に石川県内旅行を提案しよう～季節や状況に応じて安全・快適にその地を楽しむためには！？～」

総合的な学習の時間や創造デザイン科を通して，生徒たちは地域・郷土の伝統文化や歴史，習慣に触れ，その奥深さを知った。その知識を活かし，Project 2 の活動内容を一泊二日に膨らませた。学校保健の授業で発信された「健康な生活」の知識や，訪日観光客を対象に旅行プランや体験活動を提供している旅行会社の方からのアドバイスを取り入れ，安全で快適な旅行プランを提案する。

３年「地域をより良くするために考えた手立てを，その情報を必要とする住民の方に届けよう」

創造デザイン科で行っている，地域の課題とその改善策を実際に講じる活動である。仮説とフィールドワークで得られた事実とを比較し，よりよい住環境について考えをまとめ，外国人の住民に状況の改善が伝わるプレゼンテーションの原稿を英語で作成するプロセスの中で，社会科の公民分野の考え方であるよい社会を築いていくために解決すべき課題を多面的・多角的に考察，構想し，自分の考えを説明，論述する力を活用し，学びをアウトプットすることで，様々なアイディアをまとめ，試行錯誤をしながら，主体的な学びを生み出すことに繋がると考えた。

第１学年の成果と課題

①成果

１年生では，今年度，２つのプロジェクトを実施した。実施にあたり，教科書にあるプロジェクトを，表１のように変更した。変更する際に特に意識したことは，創造デザイン科との連携である。生徒の実態を踏まえて，創造デザイン科の学年テーマ「より良い学校を創造しよう」に沿ったプロジェクトにした。そのことで，２つのプロジェクトにつながりができ，２回目はより難易度の高いことに取り組むことができた。さらに，実社会とつながりがもてるよう，すでに実在していて日本の中学校ではあまり普及していない付加価値のあるものにした。

表１　変更したプロジェクト

Project 1	「理想のロボットを発表しよう」 →　①「附属中学校のイメージに合うマスコットを提案しよう」
Project 2	「英語のタウンガイドを作ろう」 →　②「日本に帰国する小学生に向けて，附属中学校の魅力を PR しよう」

ア　①「附属中学校のイメージに合うマスコットを提案しよう」

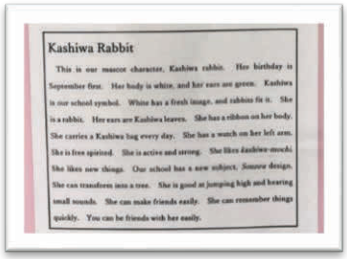
自分たちの学校や生徒の特徴を考える機会になるようこのプロジェクトを設定した。マスコットを創作するにあたって，国内外の大学に実在するマスコットを基にした。実在するマスコットは，人間ではなく，動植物であることが多い。そこで，生徒には作成条件として，ア：人間以外の動植物を基にする，イ：学校や生徒のイメージに合う，ウ：公開にふさわしい　の３つを提示した。自分たちの学校の歴史は，創立記念史や附中ハンドブックなどの資料やホームページなどで調べた（図１）。学校の創立記念日をマスコットの誕生日にする，校章や総合的な学習の時間（柏樹タイム）の名称にもある柏の葉をマスコットの外観にするなどの工夫が見られた。タブレット端末にマスコットを下書きとして書く生徒もいたが，理科とつながりがもてるよう，手書きとした（図２）。絵画が得意な生徒が中心となったが，美術科と連携できればさらにデザインにこだわることができた。教室以外の場所でも練習を認め，２つの班で相互に撮影し合い，互いに見合える状況を意図的に設定した（図３）。

図１

図２

図３　練習の様子

最後に，20 年以上本校で勤める ALT に向けて，学校のマスコットを提案した。ALT が最終審査をし，発表後は，生徒が ALT からの英語の質問に即興で答えた。生徒たちは，毎回異なる ALT からの質問を真剣に聞いて，答えようと励んでいた。ALT の審査とタブレット端末での生徒による投票の結果，グランプリに選ばれたのは，図４の「Kashiwa Rabbit」だった。「柏の葉」「創造デザイン科が好き」「赤いスカーフ」が，自分たちの学校の特徴だと生徒は判断したようだ。学年だよりで保護者にも紹介し，他に票が集まったマスコットにもオリジナルの賞を与え，校内に掲示した（図５）。名前や持ち物に注目しても，生徒の自由な発想は面白い。



Kashiwa Rabbit

This is our mascot character, Kashiwa rabbit. Her birthday is September first. Her body is white, and her ears are green. Kashiwa is our school symbol. White has a fresh image, and rabbits fit it. She is a rabbit. Her ears are Kashiwa leaves. She has a ribbon on her body. She carries a Kashiwa bag every day. She has a watch on her left arm. She is free spirited. She is active and strong. She likes kashiwa-mochi. She likes new things. Our school has a new subject, *Sonsou* design. She can transform into a tree. She is good at jumping high and hearing small sounds. She can make friends easily. She can remember things quickly. You can be friends with her easily.

図４　グランプリになったマスコットと紹介文

図５　校内に掲示した作品

イ　②「日本に帰国する小学生に向けて，附属中学校の魅力を PR しよう」

学校の PR 動画作成は，これまで１年生の年度末の活動として取り組んでいたが，小学校での外国語の教科化を受けて，時期を早めることにした。モデルとして，アメリカ（サンフランシスコ）の STEAM 教育で有名な，ヌエヴァスクール（The Nueva School）の学校ホームページを紹介した。ホームページには，生徒による３か国語の学校 PR 動画が視聴できる。生徒たちは，その完成度の高さに圧倒されていた。その後，対比できるよう本校のホームページの帰国生入試の募集要項を見せた。帰国生入試が今年度から導入されることを生徒たちは初めて知り驚いていた。同時に，自分たちの学校のホームページには，英語のページや PR 動画がないことを共有した。

昨年度は，留学生の実態をアンケート調査により把握できたが，今年度は，海外生活がある入学希望者という未知の存在が対象となった。そのため，自分たちの学校に入学を希望している，海外生活に慣れた後輩が，どのような不安を抱くかという視点で考えた。その上で，PR 動画のアイディアを広げた。海外にはない日本や自分たちの学校の特徴があがっていた。生徒から出たアイディア・体操服・鞄・靴②授業や時間割③学校行事④昼食・部活動⑤校舎内外の建物・景観の５つのテーマに絞って分担し，再びマッピングでアイディアを広げた（図６）。前回のプロジェクト同様，４人でのグループ活動としたが，前回との大きな違いは，あらかじめ原稿を書かずに，図７のようなメモを見て発話させたことである。また，３人がレポーター，１人は撮影担当とした。

図６　マッピング

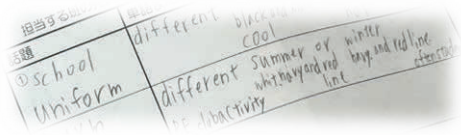
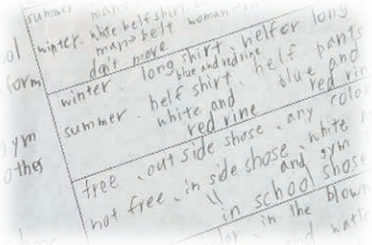


図７　発表時のメモ



同じテーマで違うグループの生徒同士，メモを基に英語で伝えたり（図８），元のグループに戻って情報を共有し，メモの話題を絞って修正することで，伝える内容を再構築できるようにした。１週間後の撮影に向けて，メモを見て伝える練習をする際も，生徒はメモを見ながら，その場で考えて必死に伝えようとしていた（図９）。授業の冒頭でメモだけで繰り返し練習し，ALT に発話を聞いてもらうなどすることで，撮影メモ作成から１週間後には，発話が明らかに滑らかになっていた。身近にある道具を見せたり，ジャスチャーの使用，豊かな表情で発話したりするなど，原稿を書いて発表するときのぎこちなさはなくなった。授業担当班は，黒板のある教室を選んでいたが，ベランダ，屋外広場，中庭，グラウンド，体育館など，内容にあった場所を各班で選んだ（図 10）。生徒各々が撮影した動画は，Google クラスルームで提出させ，教師がテーマごとに仕分けした。全ての動画を鑑賞して，テーマごとに生徒が投票し，ALT の意見も踏まえて動画大賞を発表した。

図８

図９

図 10　動画撮影の様子

最後に，撮影で発話したことを正確に書けるようにするため，全員が学校ホームページの記事を書くことにした。英文を書く前に，国内で帰国生入試を導入している他校のホームページをいくつか閲覧して参考にした。また，他校の新しい視点を取り入れながら，PR 動画の内容にこだわらず，本当に

相手（日本に帰国する小学生）に紹介したいことを書くよう促すと，PR 動画と同じ内容を書く生徒もいれば，内容を絞って書く生徒もいた。表２は，生徒が書いた記事の一部である。下線の文のように，相手を意識した表現が見られる。

表２　生徒が書いたホームページの記事（原文）

Our School Place

Our school has lots of places. For example, we have the courtyard. It has a lot of trees and flowers.　In fall, fragrances of fragrant olive are very sweet. And we can see beautiful cherry blossoms in spring. The gardening committee takes care of the plants. Please come to our school and see it!

Our School Uniform

Our school has a school uniform, gym clothes and club clothes.　Each club has its own clothes. When you go to school, please wear your school uniform or gym clothes.　For events, please follow the instructions of the school.　Please wear a modest coat.　Obey the school rules.　Our school uniform, gym clothes and club clothes are very cool!

Creative Design

In this school, students are working in creative design class.　We search for problems and solve them in the class.　We divide into several teams, and each team works to solve the problem. It is difficult, but we can challenge many things.　We can develop an ability to solve problems.　The ability will play an important role in many situations.　Why don't you enter this school and join this class?　We look forward to working with you!

ウ　２つのプロジェクトで育成した資質・能力

２つのプロジェクトでは，「デザイン思考」「対話する力」「論理的思考」の育成を図った。実際の Project 1 の授業では，ALT という馴染みのある相手に，あらかじめ準備した原稿で練習をした上で発表したこともあり，Project 2 と比較すると十分ではなかったと感じた。ただ，１年生で初回の発表ということもあり，全生徒が自信を持って発表し，ALT からの即興の質問にも答えることができたことは良かった。Project 2 では，日本に帰国する小学生の立場を考えて，学校ホームページを書く際に「デザイン思考」を，キーワードを基に伝える場面で「対話する力」を，相手にどうすれば伝わるかを考える場面で「論理的思考」の育成ができた。２つのプロジェクトについて，特に身についた力を生徒に尋ねた（12 月）。本校が定める 10 の資質・能力を生徒はまだ十分理解できていない段階であるため，今年度は，身についたことや良かったことなどを自由に記述させた。これを，AI テキストマイニング（User Local）で出現する回数を単語分類した（表３）。

表３　プロジェクト後の感想（自由記述）の単語分類比較（AI テキストマイニング）

名詞

Project 1	単語	Project 2
50	発表	50
100	キャラクター	0
66	英語	34
41	文章	59
0	キーワード	100
100	特徴	0
56	紹介	44
100	原稿	0
100	マスコット	0
41	身	59
15	附属	85
5	学校	95
30	単語	70
50	説明	50
0	メモ	100

動詞

Project 1	単語	Project 2
50	できる	50
67	考える	33
57	書く	43
60	つく	40
54	思う	46
63	伝える	37
65	作る	35
32	知る	68
35	話す	65
61	覚える	39
56	使う	44
33	つける	67
86	まとめる	14
56	言う	44
0	知れる	100

形容詞

Project 1	単語	Project 2
50	良い	50
33	いい	67
66	よい	34
65	詳しい	35
30	わかりやすい	70
18	難しい	82
42	分かりやすい	58
76	楽しい	24
35	新しい	65
100	やりやすい	0
100	明るい	0
100	正しい	0
100	深い	0
100	聞こえやすい	0
100	面白い	0

生徒の感想の一部を，資質・能力ごとに表４のようにまとめた。表３，４より，Project 1 では，英文の正確さに注視して，マスコットの特徴をより詳しく説明しようとしていた傾向があるのに対し，Project 2 では，キーワードを基に話すというより高度な活動ではあったが，既習表現を駆使しながら，相手にわかりやすく学校について伝えようとしていたことがわかる。

表４　プロジェクト後の感想（自由記述）の一部

Project 1＜身についたこと・良かったことなど＞ ・これまで使ったことがない文で発表できた ・あらかじめ原稿を作成し，ジム先生に直しをしていただいたことで欠点を理解できたこと ・みんなで協力して文を作ったので，自分の間違った文を指摘してくれて文法の間違いを直せた ・英語の技能を高められるだけでなく，デザインなども考えられてとても楽しかった
A 対話（発表）する力 ・グループで話しあったことを英語でまとめる力 ・あるものの特徴や説明ができたこと ・キャラクターについて詳しく説明する力がついた ・マスコットキャラクターを自分たちで考えることで作文力と発表力をつけられた
B　論理的思考 ・相手に自分たちがつくったマスコットキャラクターの良さを伝えるために，どのように伝えるのかを考えた ・相手に伝えるためにアイコンタクトや，声の大きさなどを考え，実際に伝えるにはどのようにしたらいいのかを知ることができ，工夫できた
Project 2＜身についたこと・良かったことなど＞ ・単語をほとんど調べずに書けた ・附属中学校のいいところを見つけることができたこと ・附属中学校の運動会や制服やバックの決まりについて英語で説明することができた ・いま私たちが当たり前にしている創造デザイン科などについて発表することができました
A　対話（発表）する力 ・発表がより得意になったこと ・メモを見て発表することで即興で話をする力がついた ・頭の中で，文を考え，それを言葉にすることができた ・キーワードから頭の中で文章を作り，それを話すという力が得られて良かった
B　論理的思考 ・伝えるべきことは何かを考えた（伝えたいことを絞ることができた） ・頭の中でイメージしながら「こういったらわかりやすいな」などと考えた ・短い時間で，分かりやすい発表をすること
C　デザイン思考 ・日本と海外の違いに着目して考えること ・学校のいいところを自分たちで見つけて，分かりやすいように伝えることで，相手のことを考えて発表できるようになった ・事実や経験を踏まえて，アピールすること ・外国人目線で何かを書くのは難しかったけど，そのおかげで多面的にものごとを見ることができるようになった

エ　英語を話す力を育てる有効な手立て

約８割の生徒が，２つのプロジェクトとも話す力がついたとアンケートで回答した。さらに，２つのプロジェクトを比較して，どちらの活動で話す（発表する）力がついたかを尋ねたところ（図 11），予想通り，Project 2 を選択する生徒が９％（約 13 人）多かった。それほど大差がないのは，Project 2 では，４分の１の生徒がタブレット端末での撮影を担当し，発表をしなかったためだと推察できる。即興で話す力を育成するために，日常の即興での対話活動だけでなく，まとまった内容を即興で話す機会を１年生でも設けることができたことは，成果としてあげられる。

２つのプロジェクトを終えた 12 月下旬に，５月当初同様のアンケートを実施した（表４）。全国的に「英語の勉強が好き」な小学生の割合は 68.3（38.3）％（令和３年度全国学力・学習状況調査）[1)]と減少傾向にある。本校でも，例年と比較して，英語の学習が好きな生徒が若干減少していた。２つのプロジェクトを終えた後の変化として，英語の学習に肯定的な生徒が，さらに意欲が高まった。特に顕著だったのが，「英語の学習は好きだ」「英語の授業でやり取りする力がついた」「英語の授業で発表する力がついた」という項目（表５）で，大幅に増加した。特に，「授業でやり取りする力」については，28%増加した。全体では，「英語の授業で発表する力がついた」が最も上昇している。最も力がついたと生徒が感じた活動を尋ねたところ，やり取りする力は，授業冒頭の対話活動（Our Daily Project）を，発表する力はプロジェクト(Project 1, 2)をあげている。以上のことから，プロジェクトでメモをもとに即興で発話した効果が読み取れる。さらに，英語で話す力がついたことで，英語の学習をより肯定的にとらえられるようになったといえる。

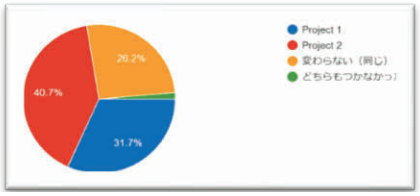


図 11　どちらの活動で話す（発表する）力がついたか

表５　英語の学習アンケート結果推移（１年生　回答数：147 名）

質問項目	５月	12 月
英語の学習は好きだ	73%（28%）	76%（40%）
英語の授業で学習したことは将来役に立つ	97%（80%）	97%（80%）
英語の授業でやり取りする力がついた	89%（24%）	**94%（52%）**
英語の授業で発表する力がついた	79%（24%）	**87%（40%）**

「（とても）そう思う」「まあまあそう思う」と答えた生徒の割合
（　）内：「（とても）そう思う」と答えた生徒の割合
太線：5%以上増　下線：10%以上増

図 12 より，小学校で英語を聞くことが中心の授業から，中学校で英語を話したり書いたりして表現する機会が増えたことも大きな要因の一つだといえる。アンケートの回答からも，「聞く」力より，「読む」「話す」「書く」力がついたと感じている生徒の割合が高い。一方で，英語学習に好意的な生徒が増えたのに対し，「英語で新しいことに挑戦したり提案・企画してみたい」と答える生徒が 77%から 73%に若干減少した。

５月　　12 月

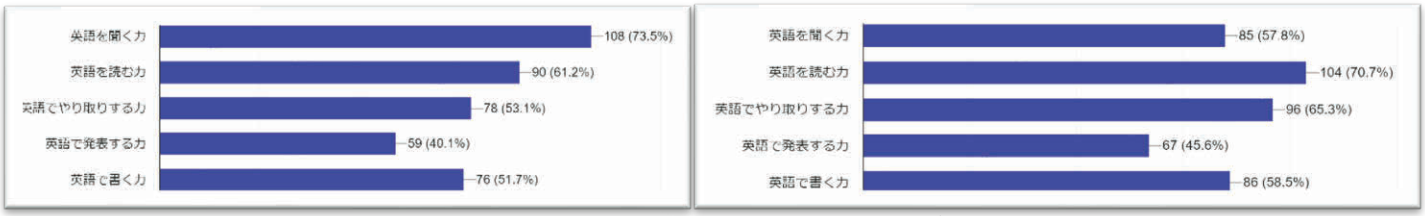


図 12　英語の授業で特についた力（複数回答可）

オ　創造デザイン科との連携効果

今年度，創造デザイン科との連携を新たに試みた。創造デザイン科と教科のプロジェクトにつながりを持たせることで，生徒がより創造デザイン科の授業に取り組みやすくなり，互いに相乗効果が期待できると考えたからである。生徒たちに創造デザイン科とのつながりを感じているのかを尋ねた。それぞれのプロジェクトでつながりを感じた教科を全て選択してもらったところ，最もつながりがあると生徒が感じたのが，２つとも創造デザイン科だった。さらに，図 13 の通り，両プロジェクトとも創造デザイン科とつながっていたと答えた生徒が 66%だった。回答の理由を表６にまとめた。２つのプロジェクトが「学校を良くする」「自分で考える」「発表や提案をする」という点で，創造デザイン科とつながりがあると生徒たちが感じていたことが読み取れる。

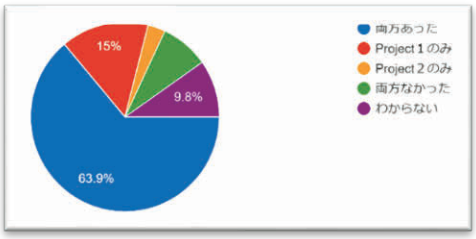


図 13　創造デザイン科とのつながり

表６　創造デザイン科とつながりがある理由

・発表するというプレゼンテーションという共通点が両方にもあったから
・自分たちで一から考えるというところが似ていると思いました
・創造デザイン科は学校をよりよくしたり，町などをよりよくする活動だと思ったからです
・創造デザインはグループごとに話し合い，自分たちで考えたことを形にするという授業だから
・英語のプロジェクトにも似たような部分があると感じたから
・どちらも自分で考えて取り組んでいたから。 想像力が養われたと思うから
・創造デザインのテーマがより良い学校づくりだからそれに関係していると思う
・自分達のチームでは，英語とのつながりがあったから
・私たちの班は創デのプロジェクトでキャラクターを作ったり，2，3 年生は町のことを紹介したりしていてつながりがあると感じたから

創造デザイン科のプロジェクトで，英語のプロジェクトや学習内容に関連したプロジェクトを実行している班がある。プロジェクト①の Kashiwa Rabbit を活用して，「Kashiwa Rabbit を広めよう」という企画を立ち上げ，全校生徒や来校者に広める目的でホームページへの掲載や校内の消毒液・石鹸液のカバー作成をした班，Kashiwa Rabbit を基に，オリジナルのアニメ動画を作成した班がある。プロジェクト②では，学校の PR 動画をビデオ編集アプリで作成した班がある。その他に英語に関わるものとして，英語の曲を昼食時の校内放送で紹介した班，新年の目標を英語で書いて玄関に掲示し，異学年交流できるようにした班もある。これらの創造デザイン科のプロジェクトでは，英語だけでなく，他教科の知識・技能等を駆使しながら活発に進めている。教師側が創造デザイン科と教科の連携を意識することで，生徒たちが STEAM と関連したプロジェクトを自ら企画・実行し，個の強みを伸ばしていけると期待している。創造デザイン科を起点として，このように教科がプロジェクトに取り組めば，今後さらに教科連携をした STEAM 教育が実現すると考える。

②課題

今年度の実践から，１年生でもメモを基に，ある程度長い内容について英語で説明ができることがわかった。しかし，発話したものが記録として残らないため，発表の正確さで評価するには配慮が必要なため，評価はしなかった。学校ホームページに掲載することを想定した記事で評価することにしたが，今後は，各生徒の発話を録音して提出するなどして評価していきたい。また，教科で実施したプロジェクトが，創造デザイン科のプロジェクトに有効につながるよう，実施時期や内容などを再検討し，全学年を見通したカリキュラム・マネジメントの作成を実行していきたい。

第２学年の成果と課題

２年生では，Project2の発展的な活動として，「スウェーデンの学生に石川県内旅行を提案しよう～季節や状況に応じて安全・快適にその地を楽しむためには！？～」を実施した。総合的な学習の時間や創造デザイン科を通して地域や郷土について調べてきた。改めて知ったその良さを一泊二日の石川県内の旅行プランとして提案し，交流のあるスウェーデンにあるホーラベックス校の学生に送るという内容である。

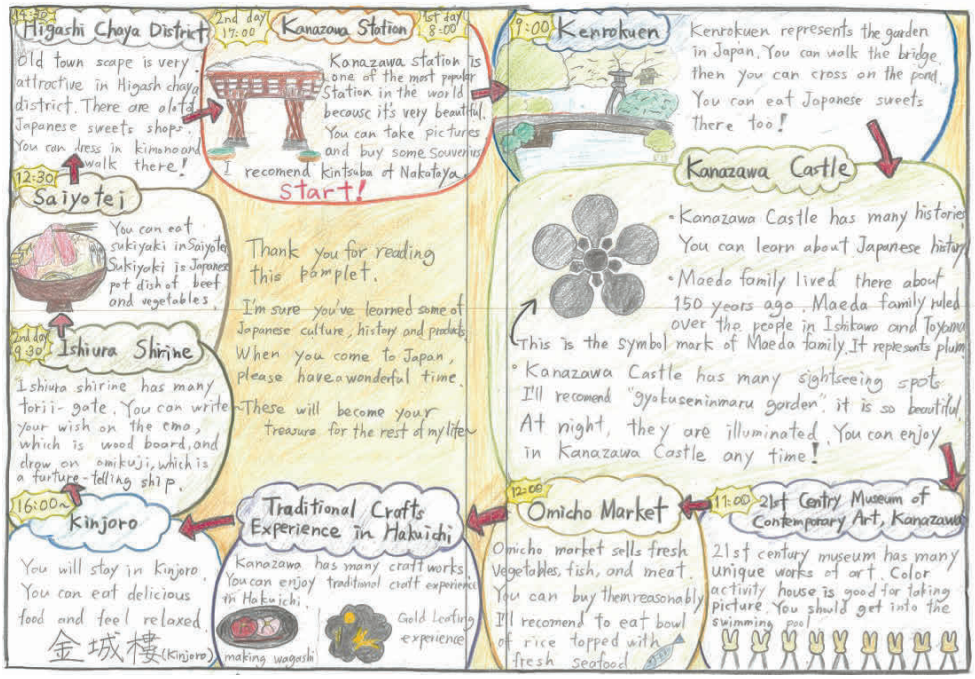


図 14　生徒が作成した旅行パンフレット

読む活動として，スウェーデンの歴史や暮らしについて書かれているウェブサイトにアクセスし，生徒それぞれが必要としている情報を英文から読み取ることにした。「勧めたらよい食材は何か」「どの季節の石川県を楽しんでもらいたいか」など，異なる暮らしぶりを参考にしながらプランを考えさせた。また，話す活動として，組み立てたプランをペアに伝える活動をおこなった。聞き手はスウェーデンの学生になったつもりで話し手に質問を問いかけ，話し手は地元の観光地や特産物の良さや特徴を理解してもらうために，どんな説明が必要なのかを考え，答えた。ペアを変えながら繰り返すことによって，生徒たちは修正を加えながらより具体的に説明しようとしていたのが見えた。また，実施可能な旅行プランにするために，学校保健からの授業で発信された「日々を健康で・安全に過ごすために必要なこと」を各自で考え，取り入れた。最後に，書く活動として，個人で旅行パンフレットを作成した（図 14）。書く活動を行うことでより正確に英語力を習得しようとする姿勢が見られた。このプロジェクトを通しての生徒たちの感想から，どのような力を育成することができたか，そして次に生かしたい課題を考えていく。

①成果

今回の活動を通して，主に「デザイン思考」「対話する力」「論理的思考」を養うことができたと考える。

ア　デザイン思考について

「デザイン思考」では，課題を相手（ユーザー）視点で捉えることが必要となる。今回の実践では，より良いプランを提供するにあたって何度も改善や再考を重ねることができる機会を取り入れた。これまで，教科書内の登場人物になりきったり，外国人の気持ちを予想したりして英語で伝え合う活動をすることはあったが，実際に海外の学生と繋がり，その相手に何かを提案する活動は今回が初めてであった。生徒たちは，どのような説明が必要か，そしてどのように伝えたらよいかを考えることができていた（表７）。

表７　課題を相手（ユーザー）視点で捉えた生徒の感想

・今回の旅行プランの活動を通して，学んだことがある。それは，「誰の目線で考えるか」ということだ。この旅行プランはスウェーデンの中学生に提案するものだ。スウェーデンの地形や気候を踏まえて，彼らが楽しめるようなプランにしようと思った。 ・学んだことは情報を発信する方法です。外国の学生は能登のことを全然知らないので，石川県民や日本人にするのと同じ説明では理解できない。日本人なら誰でも知っていることでも，外国の方は知らないということが多いように思った。例えば，輪島塗の歴史を説明したいと思っても，外国の方には「輪島塗とは何か」を説明することが必要だ。情報を発信する対象の人がきちんと理解できる説明の内容を考えることが大切だと気づいた。

また，食事の作法や入浴の仕方など，日常生活に溶け込んでしまっている当たり前の行動に触れる生徒もおり，相手にわかってもらい楽しんでもらうにはどうしたらよいかを考えていた。（図 15）

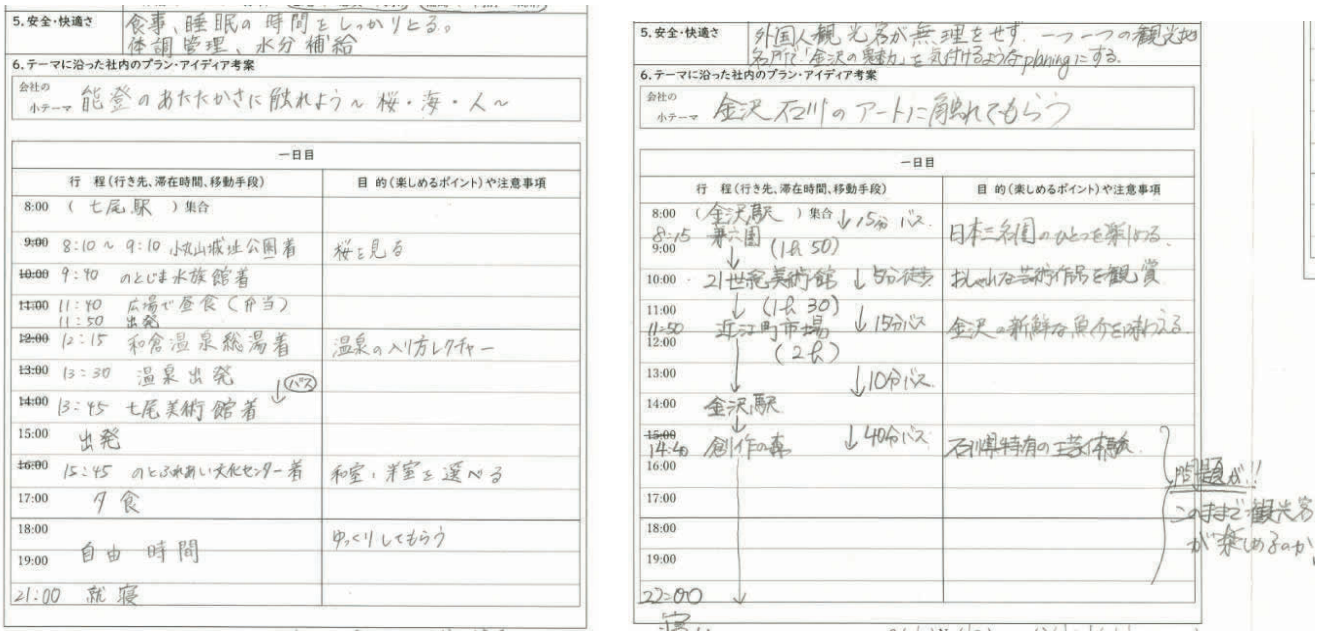


図 15　生徒がユーザー視点で考えた旅行プランと旅行中の課題

イ　対話する力について

「対話する力」を高めるために，ペアに旅行プランを紹介する活動を取り入れた。生徒たちは，聞き手に「旅行で訪れたい」と思ってもらえるような説明を考えた。

この活動には，聞き手が話し手に質問をするという活動を取り入れた。話し手が紹介した内容について，聞き手はスウェーデンの学生になったつもりで質問をする。これを繰り返すことにより，話し手も聞き手も，一度形になった自分の説明内容をよりよいものにしようと見直していた。日本人にとって当たり前のことでも，外国人にとっては馴染みのないことであったり，扱い方や名前すら知らなかったりするものもたくさんあることに生徒たちは気づき，次第に相手のニーズに迫った対話を続けることができるようになった（表８）。

表８　対話を通して相手のニーズを知り，それに応えようとした生徒の感想 ・観光スポットを教えるという難しさを知ることができました。例えば徽軫灯籠（ことじとうろう）と外国の方々に言ったとしても全く伝わりません。そのために，徽軫灯籠とは位置を積み上げて作った兼六園特有の石の灯篭だと説明しなければなりません。日本独自のものを伝えるのは大変だと身に染みて感じました。

・今回，旅行プランのプロジェクトを通して，自分の伝えたいことを英語に直すことの大変さを知りました。自分の伝えたいことを英訳するときに直訳だと少し違った言葉になってしまうため，自分の知っている英語の中で言い回しを作るのは苦労しました。特に「アニメの聖地」という言葉が難しかったので「アニメの舞台になっている」という言い方に変えて英訳しました。

ウ　論理的思考について

さらに，相手に分かってもらえるための情報収集や，説明の再考では，外国人にとって分かりやすいものに変えることが必要になるため，論理的に思考する機会にもつながった（表９）。

表９　相手にとってわかりやすい表現方法を考えた生徒の感想

・大事だと思ったのは視点だ。私たち日本人や金沢市に住んでいる人にとって尾山神社や金沢 21 世紀美術館について多くのことを知っている。だが，いざ外国人観光客に説明をするとなると何の情報を伝えればよいのか困った。しかし，授業を通して旅行プランを練っていると，「なぜこのような名前になったのか？」「どうしてこのような形なのか？」など日常では意識したこともなかったような視点で考えることができた。

・英語でプランについて考えるとき，「外国人目線」を大切にしました。スウェーデン人と日本人では当然文化も違えば常識も違うので，「外国人から見た日本」をよく考えました。例えば，「どのような情報が欲しいか」や「どのような表現がしっくりくるか，理解できるか」などです。似たような意味の単語でも，微妙にニュアンスや伝わり方が違うものもあるので，文を書くときは，その単語の意味を良く調べるようにしました。

・私たちの会社名の「ぐるっと金澤」を英語に直すとき，「ぐるっと」は円のイメージだけど，ここでは「金沢を回る」ことだから“going around Kanazawa”にしました。また，身支度を英語にするとき，「準備する」ことだから prepare かと思ったけれど，“getting dressed”という表現があると知りました。また snow が名詞だけでなく動詞にもなることを思い出し，同じ言葉ばかりにならないよう，違う表現を調べました。

・私は自分のプランを紹介した時に，自分の説明が不十分だったと実感しました。日本に住み，石川について詳しく知っている私たちにとっては当たり前の知識や習慣，作法は，外国の学生にとっては当たり前ではない上によく知らないことだと分かりました。相手に質問された時にうまく説明できないものや答えられないものが意外と多くて驚きました。また，相手に質問する時の視点で自分のプランや説明を見直したので，紹介を重ねるほど，よりよいものになったと思います。

②課題

ア　活動を始めるにあたって

本活動は，Lesson 5 の単元末にある Project 2 を発展的に行ったものである。当初，時間の掛かることを不安視し，Lesson 5 を開始した時に単元末の活動を紹介し慌てて準備を始めてしまった。単元を通して，来日する観光客が触れいと思う日本文化や自国の文化との類似点について考えたり，観光客の国の文化について調べその認知度についてクラスメイトにアンケート取ったりする機会があった。しかし，生徒の感想から「ホーラベックス（スウェーデンの学校）について調べたことを活かすことができなかった。雪が印象的なスウェーデンの特徴を活かしてアンケートを作ることができたが，ホーラベックスの特徴を一つも活かすことができませんでした」とあり，慌てる必要性はなかったと感じた。生徒たちの思考の流れを止めないまま，活動に必然性を持たせることが重要であった。

イ　発信力の育成

生徒たちは書く活動を通して，使用する英語表現を増やそうとしたり，単語が持つニュアンスの違

いを調べたりするなど，じっくりと時間をかけて英語学習に取り組むことができた。その中で，学習した英語をどのような場面でどのように使用できるのか悩む生徒もいた(表 10)。これらのことから，学習した英語表現をもっと活用する場面を授業内に設ける必要があると感じた。

表 10

・今まではどう英文を作ればいいか分からなかったが，少しずつ分かってくるようになり，英文が書きやすくなりました。これからも習った文法を応用し，このような日常的な文，相手を印象づけられる文を作っていきたいです。 ・パンフレットを書いて気づいたことがある。それは，自分は少し英語ができるようになったと思っていても，実際に使えるのは簡単な文法の英文だということだ。もっと深く理解する必要があると思った。 ・書きたい内容はすぐ頭の中で思いつくけれど，それを英語でわかりやすく簡潔に表現する文章がなかなか思い浮かばなかった。原因として，自分自身の英語の知識量がかなり少なかったからだと思います。

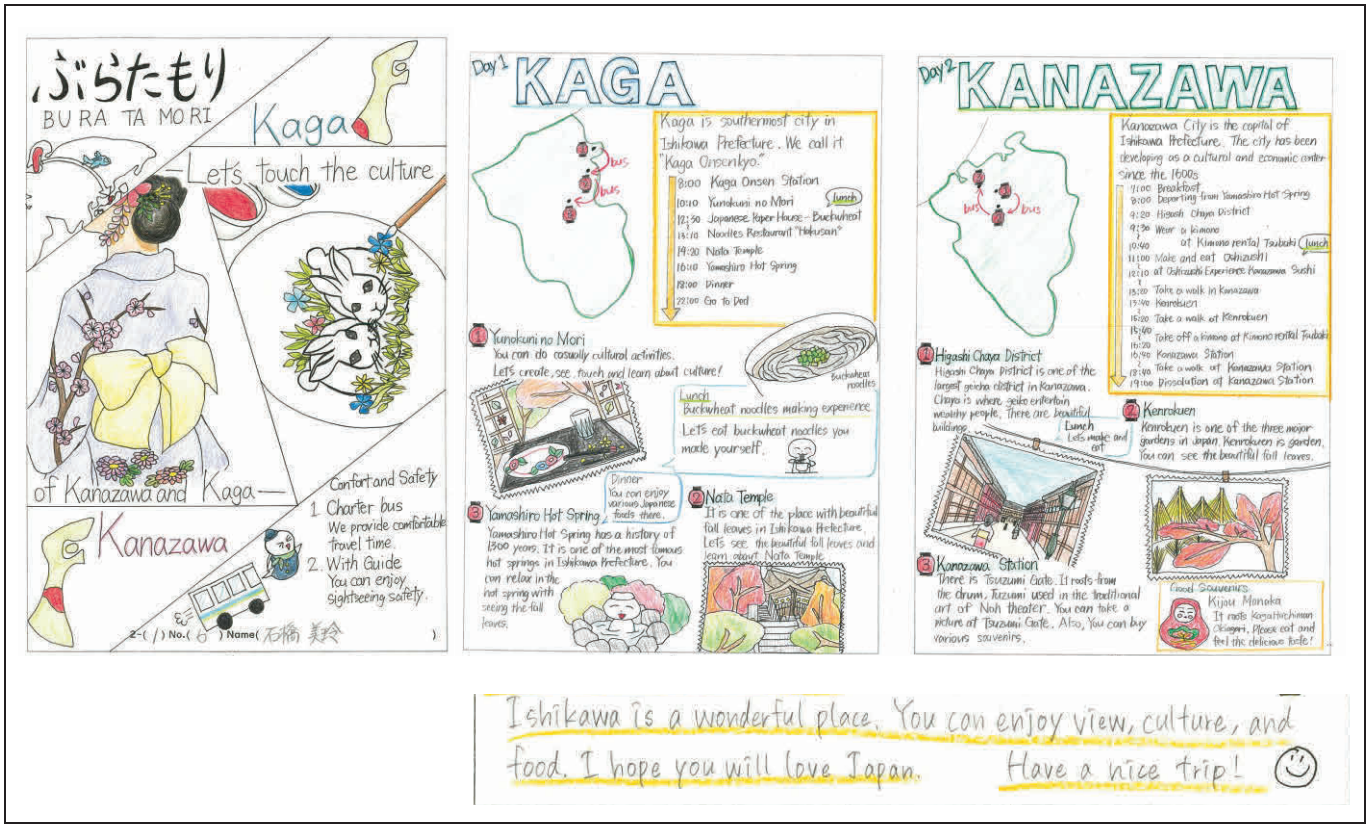


図 16　生徒が作成したパンフレット

第３学年の成果と課題

①　成果

３年生では，社会科「よりよい社会を目指して」および創造デザイン科「地域をより良くするための手立てを考え，行動しよう」との関連・連携を図り，「住民の方に『暮らしやすくなった』と実感してもらえるように，地域の課題とその改善策について，事実や自分の考えを整理し，簡単な語句や文を用いて提案しよう」を課題に授業実践を行った。今年度，創造デザイン科の授業において，生徒はフィールドワークを通して実際に見聞きして得られた本校周辺４地域がそれぞれ抱える課題に対し，その解決策を提示したり，何らかの改善策を実行したりする活動に取り組んでいる。日常生活に直結

する実社会の具体的な課題とその解決について考える場面の設定により，生徒が自然と話したくなる・考えを深めたくなる状況が生まれ，授業の流れの中で「対話する力」と「論理的思考」の２つの資質・能力の効果的な育成につながったと考える。次は，これらの資質・能力に対する生徒の実感を把握するために実践授業前と後に行った生徒アンケートの結果である。

表 11　英語の学習アンケート結果（回答数：144 名）

質問項目	実践授業前	実践授業後
英語の授業でやり取り（対話）する力がついた	86%	92%
将来，英語はどのように役に立つと思いますか 「多面的に物事を考えるとき」	30%	35%

「（とても）そう思う」「まあまあそう思う」と答えた生徒の割合

ア　「対話する力」の育成について

「対話する力」については，上記表 11 の通り「英語の授業でやり取り（対話）する力がついた」の質問に対し，「とても」「まあまあ」と回答した生徒が授業前では 86%であったが，授業後のアンケートでは 92%であり，６%の数値の向上が見られ，一定程度育成されたと推察される。これは，学級を単位として行われる外国語科と，学級の枠を超えて行われる創造デザイン科との授業スタイルの違いに起因すると考えられる。生徒は，創造デザイン科での活動内容を，外国語科の授業で級友や自分自身との対話を通して広めたり，深めたりし，次の創造デザイン科の授業に生かしていく中で，往還的に学びを深めることができた。

イ　「論理的思考」の育成について

同様に，上記表 11 のアンケートの回答から育成されたと感じている生徒が増加していることから，一定程度培われたと推察される。「将来，英語はどのように役に立つと思いますか」の質問に対し，「多面的に物事を考えるとき」と回答した生徒が授業前では 30%であったが，授業後のアンケートでは 35%であり，５%の数値の向上が見られた。これは，実践授業において地域の課題とその解決策について，地域の実態や住民のニーズについて級友と対話し，考えを再構築し，発信したことから向上したと考えられる。以下，上記の２つの資質・能力の育成に関する事例を３例示す。

生徒Ａは，ブレインストーミングの段階で，路地が多く，排雪するスペースがなく，慢性的に冬季の生活に不便を感じている地域住民の困り感の解消のため，地域住民へのインタビューや金沢市役所の担当職員の訪問を通して，実現可能な方策を見出そうとした。（図 17）。

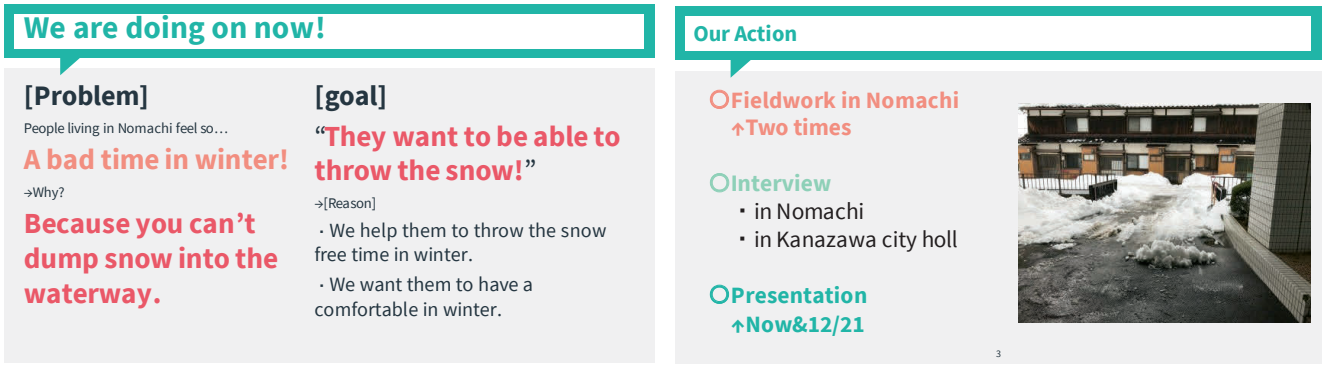


図 17　生徒Ａがブレインストーミングで使用したスライド

この後，級友との対話活動や教科書の英文に触れ，考えを深めて内容を再構築し，生徒Ａが作成したスライドが図 18 である。

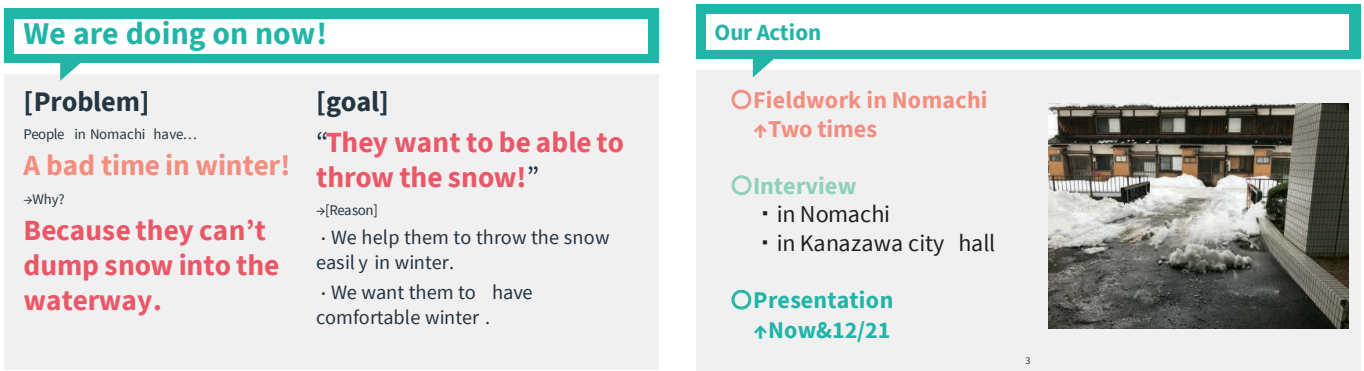


図 18　生徒Ａが対話を経て修正を加えたスライド

不便を感じる feel の用法や，市役所を表す表現のつづりが訂正されており，アイディアの伝達と英語の表現に関する対話が行われたことが見て取れる。

生徒Ｂは，ブレインストーミングの段階で，通勤通学時，バスの混雑で不便や感染の不安を抱える地域住民のニーズに応えるべく，混雑時間帯の書かれたマップを作り，掲示することを通して課題の解決を図った（図 19）。通勤通学者の抱える悩みを解消する３密回避という前提と混雑時間帯のデータを提示するという結論の整合性が取れ，「論理的思考」力が発揮されていることがわかる。

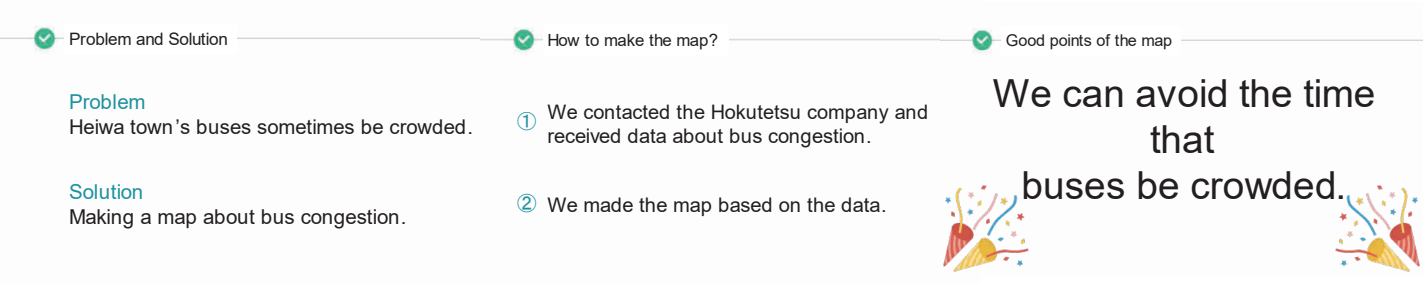


図 19　生徒Ｂがブレインストーミングで使用したスライド

この後，級友との対話活動や教科書の英文に触れ，考えを深めて内容を再構築し，生徒Ｂが作成したスライドが図 20 である。

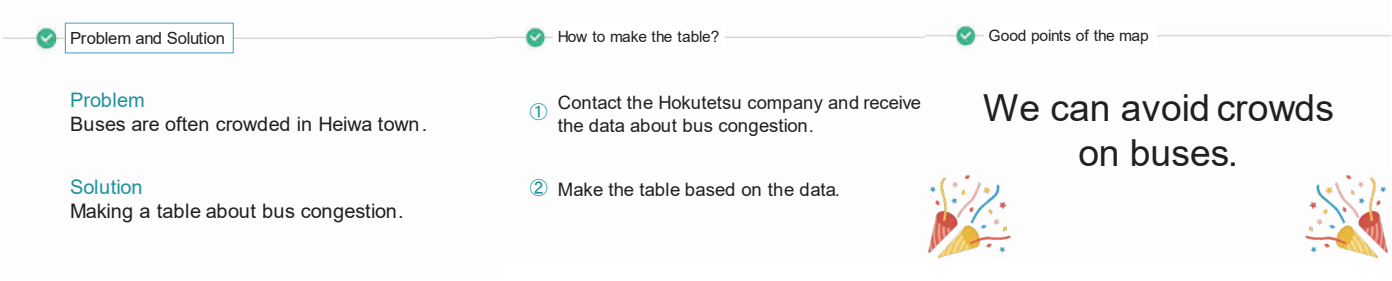


図 20　生徒Ｂが対話を経て修正を加えたスライド

バス会社への連絡やマップの作成が完了されていないことから動詞の時制が改められていたり，関係詞の使用を避け，簡素化されていたりすることから，アイディアの伝達と英語の表現を中心に対話が進められたことがうかがえる。

生徒Ｃは，ブレインストーミングの段階で，地域のショッピングセンターの活性化と高齢者のコミュニケーションの場の減少を解消するためのフードコートイベントの開催をスライドで提示した（図 21）。課題の解決に向けて，高齢者の気軽な参加が実現できるように，菓子や飲料を準備するなど，前提と結論の無矛盾化が調整されており，「論理的思考」の資質・能力を高めることができたと考えられる。

図 21　生徒Ｃがブレインストーミングで作成したスライド

学級での対話を通して，生徒Ｃが修正を加えて作成したスライドが次の（図 22）である。

図 22　生徒Ｃが対話を経て修正を加えたスライド

高齢者のコミュニケーション機会の減少に関わる表現“Less”の追加や，飲食物の提供に加え，音楽を通して交流の場の魅力を訴えるスライドに修正されたことから，生徒Ｃはやり取りを通して「対話する力」を養うことができたことがうかがえる。

② 課題

本実践から見えた課題としては，実社会の具体的な諸課題について考える自然な場面設定とその系統化と，自由度の高い言語活動を行う際に必要となる語彙指導である。前者については，小単元においても，生徒の興味・関心事や社会情勢を踏まえ，できる限り実社会に関連のある課題設定を取り入れるとともに，それを可能とする教材研究をさらに進めていく必要があると考える。生徒が意欲的に活動に参加できると同時に，ねらいとする資質・能力が効率的に育成されることに繋がるからである。後者については，学習用情報端末の積極的な活用が進められる中，生徒は翻訳アプリケーションに頼り切る傾向が強まっている。特に英語が苦手な生徒にとって，情報端末の使用によって発信に対する積極性が増す反面，端末によって出力された語句や文の内容理解が伴わないことが多い。英語の運用能力を問わず，聞き手や読み手に取ってわかりやすいもの，場面にふさわしいものであるかを判断し，意図が正しく伝わる真のコミュニケーションに近づける力が付けられるように，日頃から生徒のレディネスの見取りや運用能力の向上を図るとともに，使用する語彙や文法に関する計画的な指導と個別的な支援が必要であると考える。

参考文献

１）文部科学省，国立教育政策研究所：令和３年度全国学力・学習状況調査【小学校】調査結果

１年　単元名「Project 2」(NEW CROWN English Series 1)
プロジェクト名「日本に帰国する小学生に向けて，附属中学校の魅力を PR しよう」
単元計画（9 時間扱い）本時は 4 時間目

次	時	学習内容・ねらい（■） 主な活動等（丸数字）	評価規準（〇）3 観点【　】 指導上の留意点（・）	本校が定める Society5.0 を主体的に生きるための資質・能力
1	1	■プロジェクトの目的を理解し，日米の学校ホームページの違いについて考える。 ①帰国生入試とその課題を知る。 ②日米の学校ホームページの違いをあげる。 ③アメリカの学校ホームページにある PR 動画を視聴し，紹介するアイデアを広げる。	・社会科や教科書の Lesson 5 で学んだことを振り返る。 ・日米の学校ホームページ（HP）の違いや良さに気づかせる。 ・動画と学校 HP を作成することを伝える。 ・マインドマップで思考を広げる。	
	2	■附属中学校の PR 動画の構想を考える。 ①前時のアイデアから 1 つ選び，その理由をあげる。 ②帰国生が日本の中学校に入学するにあたり，どんな不安があるかを想像する。 ③グループでアイデアを共有して構想を話し合う。	・帰国生が安心して学校生活を送ることができる内容にすることを伝える。	「デザイン思考」
	3	■学校の魅力を伝える発表メモを考える。 ①2 チームで各 5 つのグループを割り振る。 ②PR 動画の紹介内容を考える。 ③発表メモをグループで作成する。	・原稿ではなく，発表メモをグループ全員で作成する。	
	4 本時	■学校 PR 動画の内容がより良くなるよう話し合う。 ①違うチームのグループの人と情報交換する。 ②校舎内外の撮影場所と演出を考える。 ③PR 動画の分担をグループ内で決める。 ④端末で撮影し，動画を見て改善点を話し合う。	・内容にふさわしい校舎内外の場所・演出を考え，他グループとの共有を基に，修正してもよいことを伝える。 〇学校の魅力を伝え合っている。【思】 〇学校の魅力を効果的に伝えようとしている。【態】	「対話する力」
	5	■校舎内外の場所で PR 動画の撮影をする。 ①撮影の注意点を確認し，撮影リハーサルをする。 ②撮影場所へ出向き，端末で撮影する。	・動画の編集作業は，ICT 機器操作が得意な生徒が昼休み等に行う。	「対話する力」
	6	■学校 PR 動画を視聴して大賞を決める。 ①全ての PR 動画を視聴して投票する。 ②ALT が選んだ大賞と理由を発表する。	・生徒の投票結果は，授業後半にスクリーンで提示する。	「論理的思考」
	7	■魅力的な学校 HP を作成する。Ⅰ ①日本国内の英語の学校 HP を読む。 ②HP のレイアウトと構想を考え，原稿を作成する。	・作成した PR 動画の内容と前回のプロジェクトで決まった学校マスコット等を活用するよう伝える。	
	8	■魅力的な学校 HP を作成する。Ⅱ ①ALT に原稿を添削してもらう。 ②正しい英語で端末上に HP を作成する。	〇学校の魅力が伝わるように書いている。【思】	
	9	■学校 HP の鑑賞会をする。 ①他の生徒の英文を読み，自分にない良さに気づく。	・ALT と JTE が決めた HP 大賞を発表する。	
	後日	生徒が作成した学校 HP の内容を，公開する。	・実際に学校 HP に英文を掲載する。	

指導案

教科名「外国語科」・学年「１年」

授業者	田中　里美	授業クラス	１年１組～４組

プロジェクト名	教科等横断を図る教科等名と内容
日本に帰国する小学生に向けて，附属中学校の魅力をPRしよう	社会科「北アメリカ州」 創造デザイン科「より良い学校を創造しよう」
Society5.0を主体的に生きるための資質・能力	教科等で身に付けたい資質・能力
「対話する力」	附属中学校の魅力を伝え合っている。【思考・判断・表現】 附属中学校の魅力を効果的に伝えようとしている。【主体的に学習に取り組む態度】

STEAM教育の視点

本校では，今年度より新たに帰国生入試が導入される。海外での学校生活との違い等に不安を抱える帰国生に向けて，生徒の目線で附属中学校のPR動画を制作するプロジェクトを考案した。

外国語科でアメリカの学校の紹介文（Lesson 5）などを読んだあと，社会科でアメリカ（海外）の産業や教育について学び，日米の学校や文化の違いについて考える。実際のアメリカの学校紹介動画と創造デザイン科での学びを踏まえて，グループで動画撮影を行う。作成した動画はチームで１つにつなげて，クラスで２つのPR動画を完成させる。帰国生が動画や学校紹介ホームページを見る状況を実際に設定することで，生徒の学習意欲を喚起する。

本時の授業のねらい

撮影に向けて，学校PR動画の内容を他のグループの人と情報交換してより良い内容を考える。

授業の流れ・活動等	時間
１．ODP（英語による対話活動） ・生徒が身近な話題についてペアで対話をする。	5
２．課題の確認 課題　学校PR動画の内容がより良くなるよう話し合おう	2
３．発表メモの確認 ・グループで，他のグループに伝える内容や英語の表現を共有する。	5
４．発表内容の情報交換 ・座席を移動し，違うチームの同じグループの人と対面する。 ・発表メモを基に，お互いのグループの内容を情報交換する。 ・他グループとの共有を基に，表現などを修正する。	15
５．撮影場所と演出・分担の話し合い ・PR動画の分担を決める。 ・内容にふさわしい校舎内外の場所を相談して決める。 ・どのように撮影をするかを考える。	8
６．動画の撮影 ・実際の撮影を想定して，共有端末で自分たちの紹介動画を撮影する。 ・動画を視聴し，グループ内で次の撮影に向けて改善点を話し合う。	13
７．振り返り ・本時の授業を振り返り，各自カードを書く。 ・次時の予告をする。	2

1年　単元名「Project 1」(NEW CROWN English Series 1)
プロジェクト名「附属中学校のイメージに合うマスコットを提案しよう」
単元計画（8時間扱い）本時は7時間目

次	時	学習内容・ねらい（■） 主な活動等（丸数字）	評価規準（○）3観点【　】 指導上の留意点（・）	本校が定めるSociety5.0を主体的に生きるための資質・能力
1	1	■プロジェクトを理解し，マスコットの特徴を考える。 ①アメリカの大学のユニークなマスコット例を知る。 ②日本のマスコット例と作成過程を知る。 ③附属中学校のマスコット案をALTに提案することを伝え，特徴を考える。	・ALTとのやり取りで，マスコットの日米の違いを紹介する。 ・マスコットの作成条件を3つ(人間以外の動植物を基にする，附属中学校や生徒のイメージに合う，公開にふさわしい)提示する。	「デザイン思考」
	2	■マスコットの特徴とデザインを考える。 ①グループでマスコットの特徴を決める。 ②特徴に合うマスコットを描画していく。	・描画が得意な生徒を中心に，マスコットを作成する。	
	3	■マスコットの魅力を伝える内容を考える。 ①発表原稿を全員で作成する。 ②発表の分担をグループで決める。	・グループで話し合って考えることを伝える。	
	4	■撮影を通して改善点を見つける。Ⅰ ①グループで発表分担を確認し，1枚のイラスト画（A4サイズ）を提示して練習する。 ②2つのグループ間で撮影し，自分たちの撮影映像を見る。	・撮影は個人所有のものではなく，外国語科で所有している端末を使用する。 ・自分たちの動画を視聴し改善点を考える。 ○マスコットの魅力を伝えようとしている。【思】	
	5	■撮影を通して改善点を見つける。Ⅱ ①前回より伝わるよう工夫して練習する。 ②2つのグループ間で撮影し，助言し合う。	・教室に限定せず，廊下や階段などで撮影してもよいことを伝える。	「対話する力」
	6	■クラス内で，マスコットの魅力を発信する。 ①4人グループで全員が発表する。 ②発表で気づいたことを振り返る。	・自分たちの発表だけでなく，他のグループから気づいたことをまとめる。	「対話する力」
	7 本時	■附属中学校のマスコットをALTに提案する。 ①グループで全員がALTの前で発表する。 ②ALTからの発表に関する質問に答える。	○魅力が伝わるよう発表し，ALTからの質問に答えようとしている。【態】	「対話する力」
	8	■マスコット候補作品の発表映像からグランプリを決める。 ①ベストに選ばれた発表映像を視聴する。 ②発表映像から，マスコットにふさわしいものを1つ決めて投票する。	・マスコットのデザインだけでなく，特徴や内容にも注目する。 ・アンケート作成ソフトで生徒全員が投票し，選んだ理由も書く。	「論理的思考」
	後日	学年の掲示板に，候補作品と投票結果を2段階で掲示する。グランプリ以外にも，準グランプリ，特別賞（Impressive Picture，Fantastic Performance等）を設ける。	・グランプリ作品は，マスコットの紹介英文も掲示する。 ・学年だよりや学校HPに掲載するなどして，公開する。	

指導案

教科名「外国語科」・学年「１年」

授業者	田中　里美	授業クラス	１年１組～４組

プロジェクト名	教科等横断を図る教科等名と内容
附属中学校のイメージに合うマスコットを提案しよう	理科「いろいろな生物とその共通点」 創造デザイン科「より良い学校生活を送ろう」
Society5.0を主体的に生きるための資質・能力	教科等で身に付けたい資質・能力
「対話する力」	ALTにマスコットの魅力が伝わるように発表している。【思考・判断・表現】 マスコットの魅力が伝わるよう発表し，ALTからの質問に答えようとしている。【主体的に学習に取り組む態度】

STEAM教育の視点

日本では，自治体やイベント等でマスコットが作成されることが多くなってきたが，学校単位（特に中学校）でのマスコットはそれほど普及していない。一方，アメリカの高校や大学では，マスコットキャラクターがあることが多く，ホームページやスポーツイベントに登場したり，マスコットのグッズも販売している。アニメに興味のある生徒がいることや，理科で動植物を観察してスケッチをかいたことをつなげて，附属中学校のマスコットをオリジナルで作成するプロジェクトを考案した。実際に，学年掲示板や学年だより等に掲載することで，生徒の学習意欲を喚起する。創造デザイン科のプロジェクトにつなげている班もあり，支援している。

本時の授業のねらい

附属中学校のオリジナルマスコットをＡＬＴに提案する。

授業の流れ・活動等	時間
1．ODP（英語による対話活動） ・生徒同士やALTと身近な話題について対話をする。	5
2．グループで発表の最終確認 ・実際の発表の通り，立って練習する。 ・前時の発表を踏まえて，さらに伝わるように練習する。 ・次回の動画視聴に向けて，ビデオ撮影の準備をする。	13
3．課題の確認 課題　附属中学校のマスコットをALTに提案しよう ・発表の際の注意点を確認する。	3
4．ALTに提案 ・4人グループで全員が教室の前に出て発表する。 ・ALTからのマスコットや発表に関する質問にその場で考えて答える。 ・グループで相談するなどして，誰か一人がその場で質問に答える。 ・ALTが発表を聞いた感想を英語で述べる。	26
5．振り返り ・発表を振り返り，各自カードを書く。 ・前時の生徒による投票とALTの評価を踏まえて候補作品を絞る。 ・次時の予告をする。	3

２年　単元名「Project2　修学旅行のプランを提案しよう」(NEW CROWN English Series 2)
プロジェクト名「スウェーデンの学生に石川県内旅行を提案しよう！～季節や状況に応じて安全・快適にその地を楽しむためには！？～」
単元計画（７時間扱い）本時は６時間目

次	時	学習内容・ねらい（■） 主な活動等（丸数字）	評価規準（○）３観点【　】 指導上の留意点（・）	本校が定める Society5.0 を主体的に生きるための資質・能力
1	1	■旅行提案プロジェクトのゴールを掴む。 ①スウェーデンの学生に，石川県旅行プランを提案することを伝える。 ②英語で書かれている情報サイトから，スウェーデンの基本情報について調べる。 ③石川県の観光地や特産物について調べる。	・スウェーデンの学生から届いた動画を視聴し，相手意識を高める。 ・スウェーデンの文化や有名なものなどついての情報サイトを紹介する。 ・タブレットやガイドブックで調べるよう伝える。	
	2	■石川県の魅力が伝わるプランを考える。 ①６～７人の会社を想定し，企画部，デザイン部，広報部に役割分担をする。 ②石川県旅行に最適な季節や地域，観光地を考える。	・季節や状況に応じた安全性や快適さについて考えるよう伝える。 ・スウェーデンと日本文化を比較しながら考えるよう促す。	「論理的思考」
	3	■論理的な発表内容になるように準備する。 ①観光地の説明や，季節を選んだ理由など，プラン全体について，英語で書いてまとめる。 ②紹介内容を班で分担し，紹介文を書く。	・既習表現を応用したり，日本文化をどのように説明したらよいかをアドバイスしたりする。 ・単元末には，個人でパンフレットを作成することを伝える。	「論理的思考」
	4	■伝わりやすく紹介するためにスライドを作成し，練習を行う。 ①提示するスライドを作成する。 ②グループ内で，紹介や質疑応答の練習を行う。	・聞き手の興味や反応を予想しながら練習するよう促す。 ・今後の授業でも練習を継続していくことを伝える。	「論理的思考」
	5	■グループで ALT に石川県旅行プランを紹介する。（パフォーマンステスト） ①ALT からの質問に答える。 ②プランに含めた観光地の特徴や選んだ理由について英語で説明する。	○ALT に観光地やプランの内容を伝えようと，簡単な語句や基本的表現を用いて話すことができる。【思】 ○主体的に英語を用いてやり取りをしようとしている。【態】	「対話する力」
	6 本 時	■相手が知りたい情報を知り，パンフレット作りに向けて具体的な内容を追加して紹介する。 ①相手をスウェーデンの学生に見立てて，タブレット端末でスライドを提示し，プランを紹介する。 ②質疑応答を通して，不足している情報を知る。 ③詳しい情報を追加し，再度紹介する。	○観光地やプランの内容に関して詳しく知ろうと質問したり，それに答えたりすることができる。【思】 ○聞き手に配慮しながら，主体的に英語を用いてやり取りをしようとしている。【態】	「対話する力」 「論理的思考」
	7	■旅行パンフレットを作成する。 ①全行程，観光地情報，特徴などが含まれているパンフレットを個人で作成する。 ②比較表現を用いて説明し，紹介したいものの規模や知名度が読み手に伝わるように書く。	○比較級，最上級の用法を正しく理解して書いている。【知】 ○具体的な内容でパンフレットにまとめ，書くことができる。【思】 ○読み手に配慮しながら，英語を用いて書こうとしている。【態】	「デザイン思考」 「論理的思考」

指導案

教科名「外国語科」・学年「２年」

授業者	石川　理恵	授業クラス	２年１組～４組

プロジェクト名	教科等横断を図る教科等名と内容
スウェーデンの学生に石川県内旅行を提案しよう！～季節や状況に応じて安全・快適にその地を楽しむためには！？～	学校保健「健康な生活」 総合的な学習の時間「金沢調べ」 創造デザイン科「学校と地域の関係を創造しよう」
Society5.0を主体的に生きるための資質・能力	教科等で身に付けたい資質・能力
「対話する力」 「論理的思考」	プランに関して，質問したり答えたりすることができる。【思考・判断・表現】 聞き手に配慮しながら，主体的に英語を用いてやり取りをしようとしている。【主体的に学習に向かう態度】

STEAM教育の視点

石川県内各地の魅力について知り，一泊二日の旅行プランとして組み立てたものをスウェーデンの学生に提案する。生徒たちは，自分と同世代の人たちに好まれるものは何かを考えたり，スウェーデンと日本の文化を照らし合わせたりしながら，旅行に適した季節や魅力ある地域を各班で選択し，実際に楽しむことができる旅行プランを組み立てる。

班で旅行会社を設立することを想定し，企画部・デザイン部・広報部の中から，個々の能力を伸ばせる分野を自ら選ぶ。プラン作りでは，学校保健からの授業で発信された「日々を健康で・安全に過ごすために必要なこと」を取り入れることで，現実的なプランになるようにした。

英語でやり取りする練習を重ね，生徒や教師からアドバイスをもらうことで，徐々に上達していくプロセスを踏む。プランを紹介した後には，生徒それぞれが旅行パンフレットを作成し，スウェーデンの学生に送付する。

本時の授業のねらい

プラン紹介や質疑応答を通して，相手に内容を理解してもらうためにどのような説明が必要のかを知り，修正を加えながら相手に伝えることができる。

授業の流れ・活動等	時間
１．本時の流れを確認 ・他の班のメンバーと紹介し合ったり質疑応答を行ったりすることで，相手に理解してもらうために必要な説明が何かを知り，具体的に説明できるようにする。 ・内容を修正しながら，ペアを変えてもう一度紹介し合う。 ・次回は，個人で旅行パンフレットを作成することを再確認する。	４
２．課題の確認 課題　相手に旅行プランをわかりやすく伝えよう！ ～どうしたら，スウェーデンの学生にもっとわかりやすく伝えられるかな？～ ・各自で一度練習を行う。キーワードシートのみ見ることができる。 ・相手の紹介内容を深めることができる問いかけの視点を知る。	６
３．プランの紹介と質疑応答①② ・グループで１列に座り，別のグループのメンバーとペアになる。 ・（１回目）５分間でプランの紹介と，質疑応答を交互に行う。 ・１分間で質問内容を振り返り，追加したい説明のキーワードを書く。 ・（２回目）座席を移動し，新しいメンバーとペアになる。 ・１回目の質問を受け，情報を追加しながらプランを紹介する。質疑応答も行う。	１４
４．内容の再構築 ・どのような質問をすれば相手の紹介内容を深めることができるのかに気づく。	６
５．プランの紹介と質疑応答③④ ・（３，４回目）座席を移動し，新しいメンバーとペアになる。 ・スウェーデンの中学生に理解してもらえるような説明を考えながら紹介し合う。	１４
６．本時の振り返りと次時の確認 ・カードに本時の感想を記入する。	６

３年　単元名「Project 3　ディスカッションをしよう」(NEW CROWN English Series 3)
プロジェクト名「地域をより良くするために考えた手立てを，その情報を必要とする住民の方に届けよう」
単元計画（６時間扱い）本時は２時間目

次	時	学習内容・ねらい（■） 主な活動等（丸数字）	評価規準（〇）３観点【　】 指導上の留意点（・）	本校が定める Society5.0 を主体的に生きるための資質・能力
事前		創造デザイン科の授業 ■地域の課題とその解決策について仮説を立てる。 ■仮説を基に，フィールドワークを行い，実態把握する。		「デザイン思考」 「より良く生きようとする態度」 「イノベーターのマインドセット」
1	1	■プロジェクトの目的を理解する。 ①住民の外国人に，地域の課題とその改善策を英語で紹介することを伝える。 ②地域の課題とその改善策についてペアでやり取りする。	・適切な表現が浮かばなくても，地域の課題とその改善策についてできる限り英語で表現するよう伝える。	
2	2 本時	■プレゼンテーションに向けて，地域の課題とその改善策に関する対話を通して，自分の考えを練り上げ，マッピングに整理する。 ①対話を通して地域の課題とその改善策について考えや表現を磨く。 ②教科書の英文を２回聞く。その後，英文を読む。表現の構造や意味を確認する。	〇外国人の住民の方に「暮らしやすくなった」と思ってもらえるように，地域の課題とその改善策について，事実や自分の考えを整理し，簡単な語句や文を用いて述べている。【思】	「対話する力」 「論理的思考」
3	3	■スライドを作成し，プレゼンテーションの練習を行う。 ①表現について ALT にアドバイスを受ける。 ②内容や表現を見直し，プレゼンテーションの練習をする。	・プレゼンテーションの選考で使用される評価シートを活用し，内容や表現を改善する。	
	4 5	■ALT にプレゼンテーションを行う。 ①スライドを提示し，地域の課題とその改善策について説明する。 ②質疑応答を通して，内容や表現の工夫につなげる。 ③質疑応答の結果をメモにまとめる。	〇外国人の住民の方に「暮らしやすくなった」と思ってもらえるように，地域の課題とその改善策について，事実や自分の考えを整理し，簡単な語句や文を用いて述べたり相手からの質問に答えたりしようとしている。【態】	「対話する力」 「論理的思考」
4	6	■プレゼンテーションと質疑応答の結果をまとめ，メモを基にポスターを作成する。 ①使われている語彙を簡単なものにするなど，表現に工夫を凝らす。	・翻訳サイトに頼らず，相手意識を持ち，伝わりやすい表現を心がけるために，適切な語彙を用いる。	
	後日	■地域の公民館などにポスターを掲示する。		

指導案

教科名「外国語科」・学年「３年」

授業者	中橋　弘高	授業クラス	３年１組～４組

プロジェクト名	教科等横断を図る教科等名と内容
地域をより良くするために考えた手立てを，その情報を必要とする住民の方に届けよう	社会科「よりよい社会を目指して」 創造デザイン科「地域をより良くするための手立てを考え，行動しよう」
Society5.0を主体的に生きるための資質・能力	教科等で身に付けたい資質・能力
「対話する力」 「論理的思考」	外国人の住民の方に「暮らしやすくなった」と実感してもらえるように，地域の課題とその改善策について，事実や自分の考えを整理し，簡単な語句や文を用いて提案している。【思考・判断・表現】

STEAM教育の視点

実社会での課題解決を取り入れた学習内容として，地域の課題とその改善策を提案（実行）する活動を行う。その過程で社会科の公民分野で培う課題を多面的・多角的に考察・構想する力を活用する。英語での対話を通して，様々なアイディアをまとめ，試行錯誤をしながら，主体的な学びを生み出すことができる。

本時の授業のねらい

プレゼンテーションに向けて，地域の課題とその改善策に関する対話を通して，自分の考えを練り上げ，マッピングに整理する。

授業の流れ・活動等	時間
１．前時までの復習 ・前単元の帯活動で行った，ボランティアに関する即興対話を行う。 ・学習ゴールを確認する。 課題　住民の方に「暮らしやすくなった」と実感してもらえるように，地域の課題とその改善策について，事実や自分の考えを整理し，簡単な語句や文を用いて提案しよう。	5
２．個人でのブレインストーミング ・フィールドワークを行って把握した地域の課題とその改善策についてマッピングにメモをする。 ・住民の困り感やさらなる価値付けの視点からアイディアを練る。	5
３．対話① ・考案した企画についてグループ内で対話をする。 ・内容や表現など必要な情報があればマッピングに付け加える。	10
４．内容の再構築 ・教科書の地域の課題とその解決策に関する英文を２回聞く。 一度目は課題と解決策の内容，二度目は表現に注意を向けて聞く。 ・聞いた英文のスクリプトを読み，使えそうな英語表現の参考にする。 ・内容や表現などの参考になる情報をマッピングに付け加える。	15
５．対話② ・再考したマッピングを基に，グループを変えて伝え合う。 ・対話の結果，必要に応じてマッピングを修正する。	10
６．振り返り ・本時の振り返りを書く。	5