

新学習指導要領の原点

吉田研作

上智大学名誉教授

日本英語検定協会会長

事前課題：

平成20年の学習指導要領の中学校英語

(小学校はまだ外国語活動しかないので) の目標と内容

(<https://erid.nier.go.jp/files/COFS/h19j/chap2-9.htm>)

と新学習指導要領の中学校英語の目標と内容

(<https://erid.nier.go.jp/files/COFS/h29j/chap2-9.htm>)

を比べて、その違いについて考えてみてください。
い。

英語 (平成20年)

1目標

- (1) 初歩的な英語を聞いて話し手の意向などを理解できるようにする。
- (2) 初歩的な英語を用いて自分の考えなどを話すことができるようにする。
- (3) 英語を読むことに慣れ親しみ、初歩的な英語を読んで書き手の意向などを理解できるようにする。
- (4) 英語で書くことに慣れ親しみ、初歩的な英語を用いて自分の考えなどを書くことができるようにする。

英語 (平成28年)

1 目標

英語学習の特質を踏まえ、以下に示す、聞くこと、読むこと、話すこと [やり取り]、話すこと [発表]、書くことの五つの領域別に設定する目標の実現を目指した指導を通して、第1の(1)及び(2)に示す資質・能力を一体的に育成するとともに、その過程を通して、第1の(3)に示す資質・能力を育成する。

(1) 聞くこと

- ア はっきりと話されれば、日常的な話題について、必要な情報を聞き取ることができるようにする。
- イ はっきりと話されれば、日常的な話題について、話の概要を捉えることができるようにする。
- ウ はっきりと話されれば、社会的な話題について、短い説明の要点を捉えることができるようにする。

(2) 読むこと

- ア 日常的な話題について、簡単な語句や文で書かれたものから必要な情報を読み取ることができるようにする。
- イ 日常的な話題について、簡単な語句や文で書かれた短い文章の概要を捉えることができるようにする。
- ウ 社会的な話題について、簡単な語句や文で書かれた短い文章の要点を捉えることができるようにする。

(3) 話すこと [やり取り]

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

(4) 話すこと [発表]

- ア 関心のある事柄について、簡単な語句や文を用いて即興で話すことができるようにする。
- イ 日常的な話題について、事実や自分の考え、気持ちなどを整理し、簡単な語句や文を用いてまとまりのある内容を話すことができるようにする。
- ウ 社会的な話題に関して聞いたり読んだりしたことについて、考えたことや感じたこと、その理由などを、簡単な語句や文を用いて話すことができるようにする。

(5) 書くこと

- ア 関心のある事柄について、簡単な語句や文を用いて正確に書くことができるようにする。
- イ 日常的な話題について、事実や自分の考え、気持ちなどを整理し、簡単な語句や文を用いてまとまりのある文章を書くことができるようにする。
- ウ 社会的な話題に関して聞いたり読んだりしたことについて、考えたことや感じたこと、その理由などを、簡単な語句や文を用いて書くことができるようにする。

Fish Bowl (金魚鉢) モデル/Open Seas (大海) モデル

金魚鉢の金魚

1. 世話をしてもらわないと生きていけない
2. 金魚鉢という小さな世界でしか生きていけない
3. 外の世界の影響を受けない
4. 金魚鉢の中で完結した世界

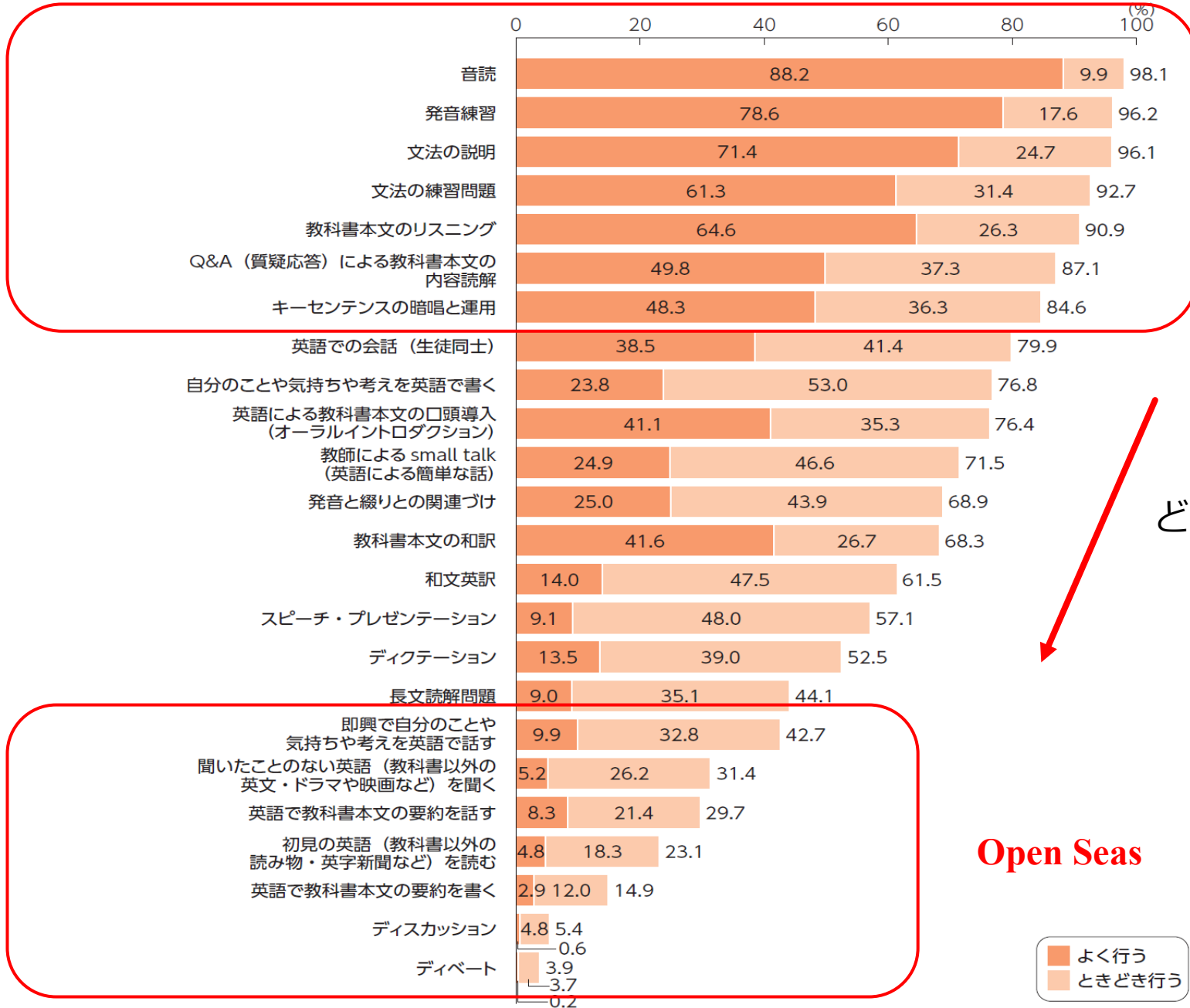
大海を泳ぎ回る魚

1. 世話をしてくれる人がいない
2. 自分で生きていける (群れの仲間を含め)
3. 自然な世界の様々な環境や変化に適応していかなければ生きていけない
4. 大海と言う無限に広がり、変化していく世界がすみか

ベネッセ調査結果2015

中高生の英語指導に関する実態調査 (Benesse)

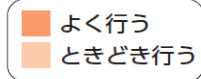
中学校における教室活動



Fish Bowl

どうやってつなぐか

Open Seas



新学習指導要領の考え方

従来の考え方 (演繹的学習)

言語形式の知的学習

言語形式の練習

言語形式を使う

Presentation

→

Practice

→

Production



新学習指導要領の考え方 (帰納的学習)

外国語活動 → 「意味のある文脈での気づき」 → 知的理解

Production

→

Noticing

→

Understanding

日本の環境ではまだ教室以外で英語でコミュニケーションする機会は少ないので、教室活動自体をコミュニカティブにする。しかし、単にコミュニカティブにするのではなく、コミュニケーションを通して言語を身に着ける方法を工夫する必要がある

教室の最も大きな役割 気付き (noticing) と定着

Inputからの気付き
(inputの繰り返しを含む)

気付きから定着へ
仮説検証

Input	Uptake & Forced Output	Intake	Output
意味のある文脈からの言語インプット	気付きに基づき教えられた表現等を意識的に使ってみる	気付いた言語形式が定着し、修得につながる	修得された言語形式が使えるようになる

意識的に「言語形式」や「発音」「単語」を意味のある活動を通して練習するステージ
→ inputで導入された表現を試す。さらに自分で選んだ表現に応用してみる

spiral learning & teaching

気付きを促すための **focus-on-form** (意味のある文脈の中で言語形態に気付かせる)

Scaffolding (支援) : **recast** の重要性 (生徒の誤り等を直接直さずに正しい表現を与えることで気付かせる)

* 言語活動の中でのScaffoldingの形 ($T \rightarrow S$, $ALT \rightarrow S$, $S \leftrightarrow S$)

教室など教育現場でできること (scaffoldingを伴う)

Uptake & Forced Output

気づきに基づき教えられた表現等を意識的に使ってみる

意味と結び付けてinputで気付いた表現・発音・語彙を練習

(How was today's class? It was fun.
→ *was* は過去)

ペア・グループでいつも使っている表現で練習

(What day was yesterday? How was the weather yesterday?, etc)

生徒のauthenticな表現・語彙等をペア・グループで練習 (新たな気づき)

(I was play soccer.
→ I played soccer.
I goed to school.
→ I went to school.)

TGG, Online
国際交流などでの疑似体験で新たな気づきを促し、習得につなげる

意識的に「言語形式」や「発音」「単語」を練習するステージ → inputで導入された表現を試す。さらに自分で選んだ表現に応用してみる

spiral learning & teaching

Scaffolding (支援) : recast の重要性 (生徒の誤り等を直接直さずに正しい表現を与えることで気付かせる)

* 言語活動の中でのScaffoldingの形 (T → S, ALT → S, S S)

新学習指導要領の基準

コミュニケーション・シラバス

Common European Framework of Reference
(ヨーロッパ言語共通参照枠)



Can-do statements (～ができる)

Can-do に基づく
コミュニケーション的な基準

英検の級との関係

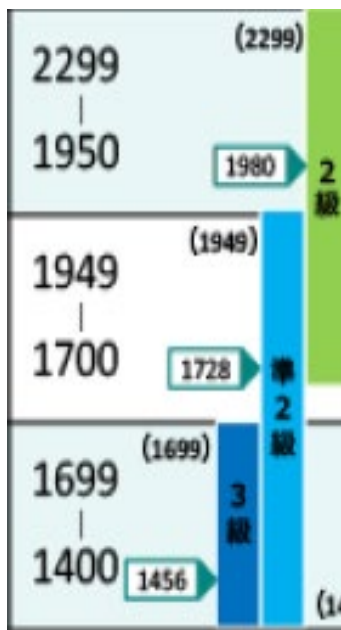
高等学校



中学校

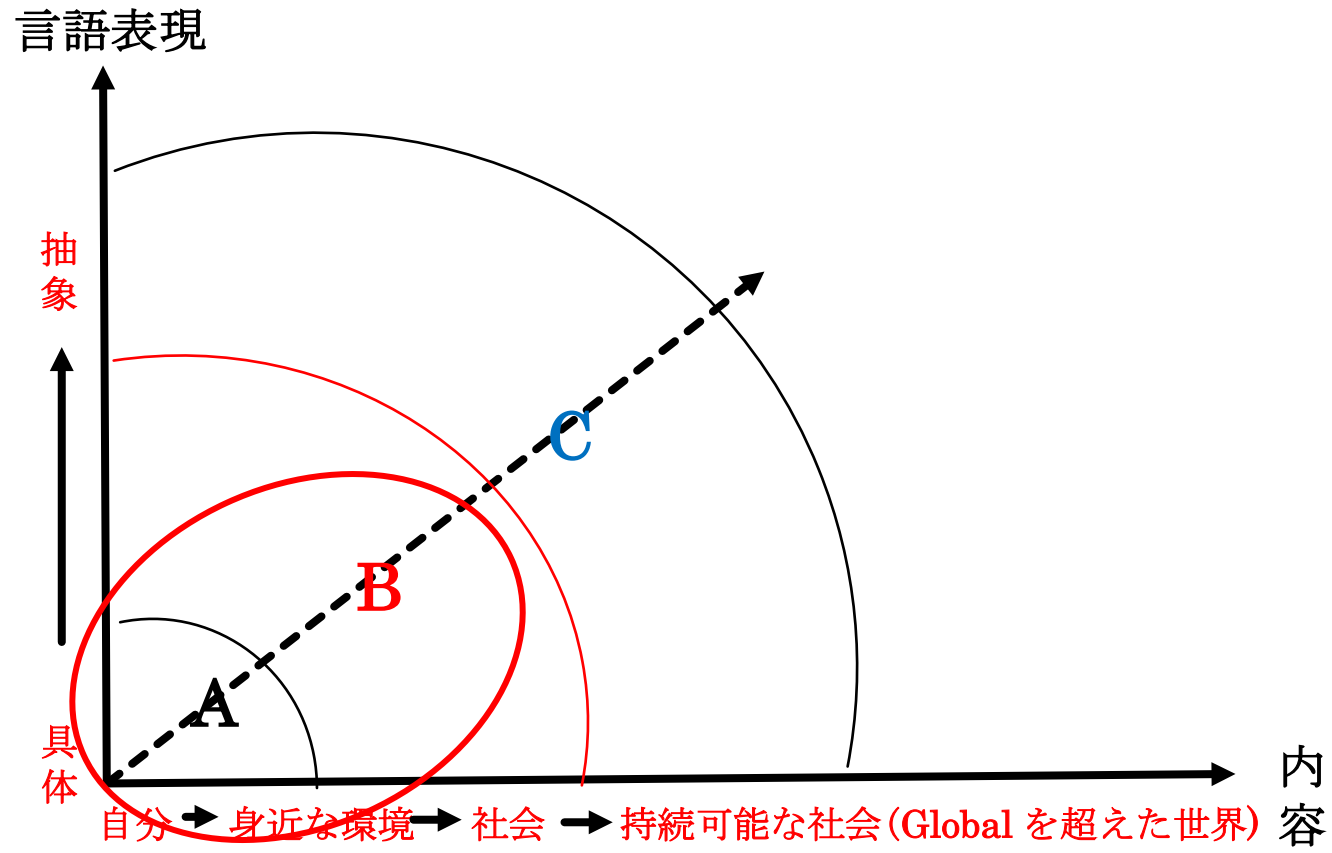


小学校



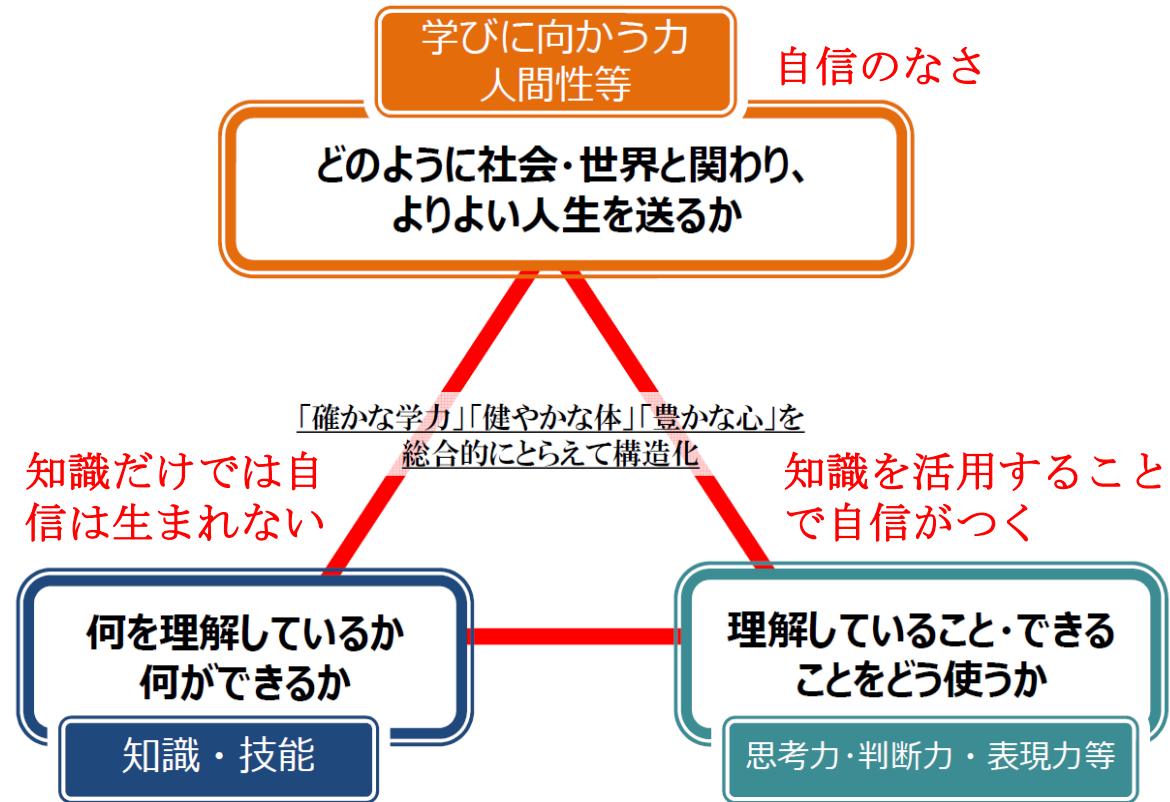
段階	CEFR	能力レベル別に「何ができるか」を示した熟達度一覧
熟達した言語使用者	C2	聞いたり読んだりした、ほぼ全てのものを容易に理解することができる。いろいろな話し言葉や書き言葉から得た情報をまとめ、根拠も論点も一貫した方法で再構築できる。自然に、流暢かつ正確に自己表現ができる。
	C1	いろいろな種類の高度な内容のかなり長い文章を理解して、含意を把握できる。言葉を探しているという印象を与えずに、流暢に、また自然に自己表現ができる。社会生活を営むため、また学問上や職業上の目的で、言葉を柔軟かつ効果的に用いることができる。複雑な話題について明確で、しっかりとした構成の詳細な文章を作ることができる。
自立した言語使用者	B2	自分の専門分野の技術的な議論も含めて、抽象的な話題でも具体的な話題でも、複雑な文章の主要な内容を理解できる。母語話者とはお互いに緊張しないで普通にやり取りができるくらい流暢かつ自然である。幅広い話題について、明確で詳細な文章を作ることができる。
	B1	仕事、学校、娯楽などで普段出会うような身近な話題について、標準的な話し方であれば、主要な点を理解できる。その言葉が話されている地域にいるときに起こりそうな、たいいていの事態に対処することができる。身近な話題や個人的に関心のある話題について、筋の通った簡単な文章を作ることができる。
基礎段階の言語使用者	A2	ごく基本的な個人情報や家族情報、買い物、地元の地理、仕事など、直接的関係がある領域に関しては、文やよく使われる表現が理解できる。簡単で日常的な範囲なら、身近で日常の事柄について、単純で直接的な情報交換に応じることができる。
	A1	具体的な欲求を満足させるための、よく使われる日常的表現と基本的な言い回しは理解し、用いることができる。自分や他人を紹介することができ、住んでいるところや、誰と知り合いであるか、持ち物などの個人的情報について、質問をしたり、答えたりすることができる。もし、相手がゆっくり、はっきりと話して、助けが得られるならば、簡単なやり取りをすることができる。

中高レベルのコミュニケーション能力の基準 (CEFR A1~B2)



学習指導要領の基本的考え方

育成を目指す資質・能力の三つの柱（案）



小学校外国語科

話すこと [やり取り]

目標

ア 基本的な表現を用いて指示，依頼をしたり，それらに応じたりすることができるようにする。

イ 日常生活に関する身近で簡単な事柄について，自分の考えや気持ちなどを，簡単な語句や基本的な表現を用いて伝え合うことができるようにする。

ウ 自分や相手のこと及び身の回りの物に関する事柄について，簡単な語句や基本的な表現を用いてその場で質問をしたり質問に答えたりして，伝え合うことができるようにする。

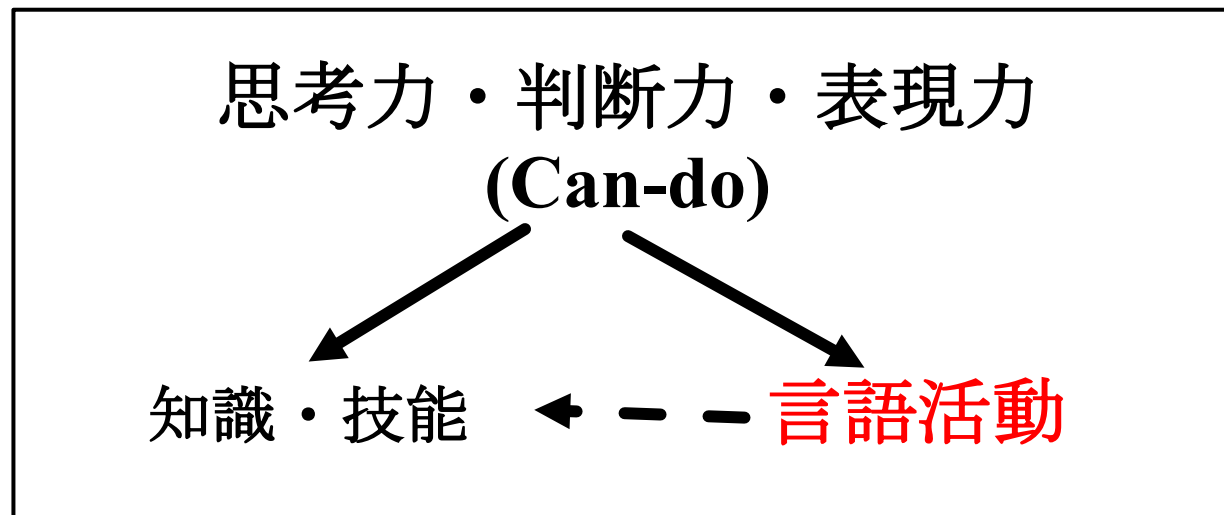
言語活動

(ア) 初対面の人や知り合いと挨拶を交わしたり，相手に指示や依頼をして，それらに応じたり断ったりする活動。

(イ) 日常生活に関する身近で簡単な事柄について，自分の考えや気持ちなどを伝えたり，簡単な質問をしたり質問に答えたりして伝え合う活動。

(ウ) 自分に関する簡単な質問に対してその場で答えたり，相手に関する簡単な質問をその場でしたりして，短い会話をする活動。

新学習指導要領における 知識・技能と思考力・判断力・表現力の関係



Can-do と言語形式を結びつける具体例

目標：自分や相手のこと及び身の回りの物に関する事柄について、簡単な語句や基本的な表現を用いてその場で質問をしたり質問に答えたりして、伝え合うことができるようにする。

思考力・判断力・表現力 (Can-do)

思考力・判断力・表現力のためのCan-do: 自分に関する簡単な質問に対してその場で答えたり、相手に関する簡単な質問をその場でしたりして、**短い会話をする活動。**

知識・技能

言語活動

What do you like want to be? I want to be～.
Why? (Because) it's ～. Do you like～? Yes, I do.
No I don't. etc.

YouTuber, teacher, pilot, soccer player, nurse,
doctor, game creator, etc

具体的言語活動：生徒の興味関心のある話題について簡単な会話をする
好きな職業について話し合う

AccuracyとAcceptabilityの関係

知識・技能

→ **Accuracy (Grammaticality) Competence**
(文脈と関係なく言語形式が「正しいかどうか」)

思考力・判断力・表現力

→ **Acceptability Performance**
(コミュニケーションの個別場面に「適切かどうか」)

Only One Correct Answer (accuracy)
Many Possible Answers (acceptability, adequacy)

礼を言う

(e.g. 誕生日プレゼントをもらって)

Thank you のみが正解？ I love it. It's beautiful! I always wanted it. は認められない？

謝る

(e.g. 公園に誘われがが行けない)

I'm sorry のみが正解？ I want to go, but ~. I'd love to go with you, but~などは認められない？

褒める

(e.g. 運動会で一等になった友達に対して)

Congratulations! のみが正解？ Good job! That's wonderful! You did great! などは認められない？

大海で泳げるようになるための英語教育

何を知っているかではなく何ができるか (Can-do)

言語活動の重要性

accuracy より **acceptability** の大切さ

2021年小学生が就きたい職業トップ10

小学生がなりたい職業ランキング2021【男子】

「進研ゼミ小学講座」調べ

1位	ゲームクリエイター プログラマー (583票)	6位	芸能人 (138票)
2位	ユーチューバー (571票)	7位	漫画家・イラストレーター アニメーター (128票)
3位	サッカー選手 (254票)	8位	バスケットボール選手 (97票)
4位	野球選手 (247票)	9位	医師 (95票)
5位	研究者・科学者 (141票)	10位	学校の先生 (82票)

小学生がなりたい職業ランキング2021【女子】

「進研ゼミ小学講座」調べ

1位	漫画家・イラストレーター アニメーター (1133票)	6位	デザイナー・ファッション デザイナー (424票)
2位	芸能人 (975票)	7位	学校の先生 (391票)
3位	ユーチューバー (700票)	8位	看護師 (370票)
4位	パティシエ パティシエール (661票)	9位	作家・小説家・ライター (325票)
5位	保育士・幼稚園の先生 (558票)	10位	医師 (308票)

ベネッセ教育情報サイト

<https://benesse.jp/juken/202112/20211217-1.html>

従来のFish Bowlで知識技能を意識的に学ぶ状況からOpen Seasで体験を通して英語を身に着ける方向に向かっているように見える

*ゲーミングで英語は修得できるか

Sundqvist, P. (2019). Commercial-off-the-shelf games in the digital wild and L2 learner vocabulary.

Dixon & Christian (2021) L2 Gamers' Use of Learning and Communication Strategies in Massively Multiplayer Online Games (MMOs): An Analysis of L2 Interaction in Virtual Online Environments

Dixon et al. (2022) Second language (L2) gains through digital game-based language learning (DGBLL): A meta-analysis

教室は徐々にOpen Seas 化されてきている 「教室」の意味の再解釈が必要になる

八王子市立みなみ野小学校とオンライン
国際交流会を実施



https://www.takushoku-u.ac.jp/newsportal/international/international_211104_17490.html

学校法人追手門学院小学校



<https://prtmes.jp/main/html/rd/p/000000230.000034112.html>

今まで経験のない世界の言語と文化

星出彰彦「大勢の人が宇宙 (Universe) に行けば、新しい産業だけではなく **思想や文化が生まれる**」 「宇宙から帰ってきた日本人」 (読売新聞)

Metaverse (仮想世界)

= **interpersonal communication (My, Your, Their → *Our* 言語、文化)**

例、SDGs の協同授業など



https://assets.st-note.com/production/uploads/images/65659900/rectangle_large_type_2_5bf835d64382df418a589d5a3471ced1.png

単なる「知識」として獲得されるのではなく、
ダイナミックなコミュニケーションのプロセスの中で獲得されるもの

バーチャルシティコンソーシアム
日本メタバース協会
メタバースジャパン
一般財団法人メタバース推進協議会
日本デジタル空間経済連盟

学校教育へ適応例 (学校、教育員会等で実施開始)

事例紹介① NTT

課題：TV会議の一方通行の授業に集中できない子供が多数とのご相談

企業名	◆ 多くの学校法人、予備校様
ルーム概要	◆ バーチャル学校
反響	◆ オブジェクトを張り付けたり、動かしたりなどが簡単操作でワクワク感を伴いながらできる点や同じ空間で1対1で近づいて会話をしたり、ホームルームを1対nでインタラクティブに受講できる点が先生、生徒、父兄から高く評価



Copyright 2020 NTT CORPORATION

https://edu.watch.impress.co.jp/img/kit/docs/1379/312/html/XR_05_o.jpg.html

References

ベネッセ教育情サイト

<https://benesse.jp/juken/202112/20211217-1.html>

Canale & Swain (1980) Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing.

Applied Linguistics

Cummins, J. (1984) Bilingualism and special education: Issues in assessment and pedagogy.

Dixon & Christian (2021) L2 Gamers' Use of Learning and Communication Strategies in Massively Multiplayer Online Games

(MMOs): An Analysis of L2 Interaction in Virtual Online Environments.in CALL Theory Applications for Online TESOL

Education. IGI Global.

Dixon et al. (2022) Second language (L2) gains through digital game-based language learning (DGBLL): A meta-

analysis. Language Learning & Technology 26

Doughty & Williams (1998) Focus on Form in Classroom Second Language Acquisition

Finochiaro & Brumfit (1983) Notional-Functional Approach: From Theory to Practice.

池田他 (2016) 「CLIL 内容言語統合型学習：上智大学外国語教育の新たなる挑戦、第3巻授業と教材」

池田他 (2011) 「CLIL 内容言語統合型学習：上智大学外国語教育の新たなる挑戦、第1巻原理と方法」

Littlewood, W. (1981) Communicative Language Teaching: An Introduction.

Long, Michael (1985). Input and Second Language Acquisition Theory. In Gass, S.&Madden, C.(eds.). Input in second language acquisition

Long, M., & Sato, C. (1983). Classroom Foreigner Talk Discourse: Forms and Functions of Teachers' Questions.

In H. Seliger, & M. Long (Eds.), Classroom-Oriented Research in Second Language Acquisition.

Lyster & Ranta (1997) Corrective feedback and learner uptake: negotiation of form in communicative classrooms.

Studies in Second Language Acquisition

文部科学省 (2019) 令和元年度英語教育実施状況調査

https://www.mext.go.jp/a_menu/kokusai/gaikokugo/1415043.htm

Nunan, D. (1989) Designing tasks for the communicative classroom

Nunan, D. (1988) Language Teaching. A Scheme for Teacher's Education. Syllabus Design

- O'Malley, J; Chamot, A (1990). Learning Strategies in Second Language Acquisition.**
- Oxford, R. (1990). Language Learning Strategies: What Every Teacher Should Know.**
- Richards & Rodgers (2014) Approaches and Methods in Language Teaching**
- Savignon (1983) Communicative Competence: Theory and Classroom Practice. Texts and Contexts in Second Language Learning**
- Schmidt, R. (1990) The role of consciousness in second language learning. Applied Linguistics**
- Sundqvist, P. (2019). Commercial-off-the-shelf games in the digital wild and L2 learner vocabulary. Language Learning & Technology 23**
- Swain (2000) Sociocultural theory and second language learning. In Lantolf. Sociocultural Theory and Second Language Learning.**
- van Ek, J.A. (1985–86) Objectives for foreign language learning: vol.I Scope. vol.II Levels.**
- Van Patten (1996) Input Processing and Grammar Instruction in Second Language Acquisition.**
- Widdowson, H. (1983) Language Teaching as Communication.**
- Wilkins, D.A. (1979) Notional Syllabuses: A Taxonomy and Its Relevance to Language Development**
- Yoshida, K. (2002) Fish Bowl, Open Seas and the Teaching of English in Japan. In Baker (ed) Language Policy: Lessons from Global Models, Monterey: Monterey Institute**
- (2005) The Fish Bowl, Open Seas, and International English. In KOTESOL Proceedings 2004: Expanding Horizons: Techniques and Technology in ELT**
- (2016) The Fish Bowl and Open Seas Models Revisited : The Role of International English. In 関西学院大学社会学部紀要124**

応用演習：

小学校学習指導要領の4技能5領域から一つ選び、下記を例を参考に3・4人のグループでできる具体的な言語活動とそこで用いられる言語材料を考えてみよう。

目標：自分や相手のこと及び身の回りの物に関する事柄について、簡単な語句や基本的な表現を用いてその場で質問をしたり質問に答えたりして、伝え合うことができるようにする。

思考力・判断力・表現力 (Can-do)

思考力・判断力・表現力のためのCan-do: 自分に関する簡単な質問に対してその場で答えたり、相手に関する簡単な質問をその場でしたりして、**短い会話をする活動。**

知識・技能

What do you like want to be? I want to be～.
Why? (Because) it's ～. Do you like～? Yes, I do.
No I don't. etc.

YouTuber, teacher, pilot, soccer player, nurse,
doctor, game creator, etc

言語活動

具体的言語活動：生徒の興味関心のある話題について簡単な会話をする
好きな職業について話し合う

小学校 外国語科

聞くこと

目標

ア ゆっくりはっきりと話されれば、自分のことや身近で簡単な事柄について、簡単な語句や基本的な表現を聞き取ることができるようにする。

イ ゆっくりはっきりと話されれば、日常生活に関する身近で簡単な事柄について、具体的な情報を聞き取ることができるようにする。

ウ ゆっくりはっきりと話されれば、日常生活に関する身近で簡単な事柄について、短い話の概要を捉えることができるようにする。

言語活動

(ア) 自分のことや**学校生活**など、身近で簡単な事柄について、簡単な語句や基本的な表現を聞いて、それらを表す**イラストや写真**などと結び付ける活動。

(イ) **日付や時刻**、**値段**などを表す表現など、日常生活に関する身近で簡単な事柄について、具体的な情報を聞き取る活動。

(ウ) **友達や家族**、**学校生活**など、身近で簡単な事柄について、簡単な語句や基本的な表現で話される短い会話や説明を、**イラストや写真**などを参考にしながら聞いて、必要な情報を得る活動。

読むこと

目標

ア 活字体で書かれた文字を識別し、その読み方を発音することができるようにする。

イ 音声で十分に慣れ親しんだ簡単な語句や基本的な表現の意味が分かるようにする。

言語活動

(ア) 活字体で書かれた文字を見て、どの文字であるかやその文字が大文字であるか小文字であるかを識別する活動。

(イ) 活字体で書かれた文字を見て、その読み方を適切に発音する活動。

(ウ) 日常生活に関する身近で簡単な事柄を内容とする掲示やパンフレットなどから、自分が必要とする情報を得る活動。

(エ) 音声で十分に慣れ親しんだ簡単な語句や基本的な表現を、絵本などの中から識別する活動。

話すこと [やり取り]

目標

- ア 基本的な表現を用いて指示，依頼をしたり，それらに応じたりすることができるようにする。
- イ 日常生活に関する身近で簡単な事柄について，自分の考えや気持ちなどを，簡単な語句や基本的な表現を用いて伝え合うことができるようにする。
- ウ 自分や相手のこと及び身の回りの物に関する事柄について，簡単な語句や基本的な表現を用いてその場で質問をしたり質問に答えたりして，伝え合うことができるようにする。

言語活動

- (ア) 初対面の人や知り合いと挨拶を交わしたり，相手に指示や依頼をして，それらに応じたり断ったりする活動。
- (イ) 日常生活に関する身近で簡単な事柄について，自分の考えや気持ちなどを伝えたり，簡単な質問をしたり質問に答えたりして伝え合う活動。
- (ウ) 自分に関する簡単な質問に対してその場で答えたり，相手に関する簡単な質問をその場でしたりして，短い会話をする活動。

話すこと [発表]

目標

ア 日常生活に関する身近で簡単な事柄について、簡単な語句や基本的な表現を用いて話すことができるようにする。

イ 自分のことについて、伝えようとする内容を整理した上で、簡単な語句や基本的な表現を用いて話すことができるようにする。

ウ 身近で簡単な事柄について、伝えようとする内容を整理した上で、自分の考えや気持ちなどを、簡単な語句や基本的な表現を用いて話すことができるようにする。

言語活動

(ア) 時刻や日時、場所など、日常生活に関する身近で簡単な事柄を話す活動。

(イ) 簡単な語句や基本的な表現を用いて、**自分の趣味や得意なこと**などを含めた**自己紹介**をする活動。

(ウ) 簡単な語句や基本的な表現を用いて、**学校生活や地域に関すること**など、身近で簡単な事柄について、自分の考えや気持ちなどを話す活動。

書くこと

目標

ア 大文字，小文字を活字体で書くことができるようにする。また，語順を意識しながら音声で十分に慣れ親しんだ簡単な語句や基本的な表現を書き写すことができるようにする。

イ 自分のことや身近で簡単な事柄について，例文を参考に，音声で十分に慣れ親しんだ簡単な語句や基本的な表現を用いて書くことができるようにする。

言語活動

(ア) 文字の読み方が発音されるのを聞いて，活字体の大文字，小文字を書く活動。

(イ) 相手に伝えるなどの目的を持って，身近で簡単な事柄について，音声で十分に慣れ親しんだ簡単な語句を書き写す活動。

(ウ) 相手に伝えるなどの目的を持って，語と語の区切りに注意して，身近で簡単な事柄について，音声で十分に慣れ親しんだ基本的な表現を書き写す活動。

(エ) 相手に伝えるなどの目的を持って，名前や年齢，趣味，好き嫌いなど，自分に関する簡単な事柄について，音声で十分に慣れ親しんだ簡単な語句や基本的な表現を用いた例の中から言葉を選んで書く活動。