

# 即興でのスピーキングをゴールとしたコミュニケーションなアウトプット活動を探る

## 言語文化系教育サブプログラム

那須川 千晶

【指導教員】及川 賢 武田ちあき 田子内健介

【キーワード】即興 スピーキング アウトプット

### 1. 課題設定

本研究は昨今、中・高の英語教育において注目されている英語での即興スピーキング(やり取り)に焦点をあてて、どのようにしたら効果的な即興でのアウトプット活動が現場で実践できるのかということ、現任校の生徒(公立高校普通科1学年)の実態を踏まえて考察したものである。

### 2. なぜ即興でのスピーキングが語られるのか

高等学校学習指導要領(外国語編 英語編)の言語活動及び言語の働きに関する事項、①言語活動に関する事項の「話すこと(やり取り)」にあるように、即興でのスピーキングが「身近な出来事や家庭生活などの日常的话题について、必要に応じて、使用する語句や文、やり取りの具体的な進め方が示される状況で、情報や考え、気持ちなどを即興で話して伝え合う活動」と明記されるようになり、この新学習指導要領を踏まえて昨今ではアウトプット活動の中で即興性に価値がおかれるようになってきている。また中学校の学習指導要領(外国語編 英語編)にも「実際のコミュニケーションの場面においては、情報や考えなどを送り手と受け手が即座にやり取りすることが多く、英文を頭の中で組み立てる時間を長く取れないからである。」と明記されている。また、上原他(2017)には、「英語を意思疎通の道具として使えるようにするためには、日々の言語活動において、実際のコミュニケーションに近い身近な場面を設定し、学習者に間違ふことを恐れずに英語を多く使う体験を積み重ねさせ、意志疎通が図れる範囲を広げていかせなければならない。」としている。これらは実際のコミュニケーションの場面で使えるようになることが重要だと解釈でき、生徒たちが今後単に中・高等学校を卒業するための教養としての英語学習から生徒の将来を見据えて、自分とは母語が異なる人との

出合いの場面で生きた英語が使えるようになることを目標としていることが昨今の日本の英語教育に重要視されていると考えられる。

### 3. 即興でのスピーキングの定義

高等学校学習指導要領(外国語編 英語編)には英語での話すこと(やり取り)について、話すための原稿を事前に用意してその内容を覚えたりそのまま読んだりするのではなく、即興で行うこととしている。これは、指導要領改訂の趣旨にもあるように外国語によるコミュニケーション能力の育成を意識した取組、特に「話すこと」及び「書くこと」などの言語活動が適切に行われていないこと、「やり取り」や「即興性」を意識した言語活動が十分ではないという課題を受けて導入されたものである。

### 4. 即興での対話の重要性

日本は英語を外国語という教科において中・高で履修することになっているが、本来は外国語なのでどの外国語を学習してもよいはずなのである。そのようになっていない理由としてはいくつかあるだろうがその1つに世界共通語としての英語という概念があるのだろう。Statistaが提供する‘The most spoken languages worldwide in 2022’によると、英語を使用する全人口は約15億人でそのうち母語話者はThe English Clubによるとわずか約3.8億人(25%)だとい、第二言語もしくは第二外国語として使用する人々が残りを占めているのも現状である。よって英語を習得すると英語を母語とする人以外の人々ともコミュニケーションが取れることになる。これは多くの他者を知るということに繋がることでもあり、多くの他者を知るということは昨今グローバル化し多様性に価値を見出そうとする世界にはなくてはならないものである。また、SDGsの促進と共に、教科書でも他国の異文化理解に焦点が当てられ

た内容も掲載されているが、中原 (2021) が「〇〇人としてのわたし・あなたではなく、ひとりの人間としてのわたし・あなたである。」としているように、～人というステレオタイプから脱却してわたしから見た社会、世界、あなたから見た社会、世界を知ることが何より大事で必要なのではないだろうか。他者と自分は同じ国、同じ街に住んでいたとしてもそこには人それぞれの異文化がすでにあり、他者が見る世界と自分が見る世界は別物なのだ。本当の異文化理解とは他者、自分を理解し、共感し合い個々の人間がどう社会、世界を見つめ何を感じ、考えているのかということ知り、自分の学びにつなげる行為であるのではないだろうか。それは日本の英語教育の中でも生徒が英語での即興での対話の中で自分とは異なる文化をもつ他者から獲得していけることなのだと思う。

## 5. 対話とは

そもそも対話とはどのようなものか今一度確認したいと思う。「会話とは、お互いの事情を良く知った者同士の気軽で気楽なお喋り。対話とは、お互いのことをよく知らない者同士が『知らない』ということ的前提として行う意識的なコミュニケーション」(平田 (2001, 大橋 2012) に引用) と定義しており、大橋も「英語でコミュニケーションを行う場面では、対話者と、コンテキストが大きく異なるのが普通である。よって英語によるコミュニケーション力を高める授業を行う時、平田の云う「知らないことを前提にして行う意識的なコミュニケーション」は欠かすことのできないフレームワークであると考えられる。」(大橋, 2012) と述べている。さらに大橋は日本社会の構造的な特徴として、「北米では幼いころからソーシャルな機会に親しむ。教会などで近所の人達と顔を合わせ、学生になればパーティーや、ワークショップという名のもとに、他人同士が頻繁に集う。他人と意識的なコミュニケーションをする機会が多々あるのだ。彼らは比較的、初対面の人間とのコミュニケーションを苦しめない。一方で日本の学生は、仲間内で過ごしている時と、そうではない時の落差が著しいように見える。」と述べている。そして「現代の高校生は他者と出会う機会が極端に少ない。偏差値で輪切りにされ、等質の生徒が一つの校舎に集められ・・・教室の中でも気の合った仲間としか会話を交わさない、そんな環境では対話の能力など育つはずがない・・・」  
「他人とのちょっとしたおしゃべりを意識的に行う

習慣がないため、異なる価値観をすり合わせていく (平田, 2001) ようなスキルが、それを必要とする諸国の若者と比べ未熟であることが考えられる。」と大橋はさらに述べている。大橋は自身が教える横浜国立大学の生徒に対し対話力を育む英会話授業を行った実践結果として、英語の対話の仕方を学ぶことで生徒に変容があったと述べており、70%の受講生に改善がみられたのはもともと話すのは嫌いではないが英語での話し方を知らなかっただけだということ述べている。そして粘り強く対話する方法、あいづち、質問力をあげるなどのスキルを教えることが大事であると結論づけている。また、受講生の様子から「対話者同士が力を合わせ、対話を構築していく時にとっても充実した表情を見せるのである。他人と通じ合う瞬間は、気分が高まるものである。そしてそれは決して、ネイティブの様な発音で話すことや、適切な語彙や完璧な文法を持っていてでしか成し遂げられないものではない。(中略) 英語教育において我々は「正しさ」を求めるが、それが成し遂げられなかったときに残るのは、苦手意識である。」と述べている。我々は何のために「正しさ」を求めているのだろうか。「正しさ」が目的化してしまっていないだろうか。大橋がここで言及していることを我々英語教育者は深く問い直し平田の言う対話の定義も踏まえて対話力とは何かを認識する必要がある。

## 6. 先行研究について

6.1 千菊 (2022) は中学 2 年 40 名を対象に教科書を使用しての即興でのやり取りをさせた。教科書の内容が地雷に関することだったので教科書の内容理解が終わってから地雷ミュージアムから出てきた人 (生徒 A) と通りかかった観光客 (生徒 B は英語のネイティブの観光客を想定し、これから入場するつもりでミュージアムの感想を聞くという設定) が出くわし、対話をするという設定で即興での対話を行った。まず生徒 B が質問を考えワークシートに記入する、その後生徒 B からのスタートで生徒 A と対話をするという手順だ。そしてその次に教科書とは異なるが類似する内容で生徒がより容易に行いやすようにと今度は自然史博物館の前で似たような設定でペアで対話をさせた。そして最後に最初の地雷ミュージアムの対話をもう一度行った。

結果として、地雷のペアワークは 2 回目の方が教科書以外の生徒のオリジナル表現が全体の 6 割以上も見られた。これは間に自然史博物館のサブタスク

を挟むことによって自分のオリジナル表現が生き、2回目の復習につながっていると考えられると述べている。また「言語活動の実施においては、役割設定に伴ってギャップを作り、やり取りをする必然性を創ることが基本であるが、認知負荷の異なる複数の活動を用意して取り組ませることも、複雑な発話を引き出すためには重要な役割を果たす。」としている。

**6.2** 白川 (2019) は中学生を対象に即興性を高める指導としてアイデアマップを作成させてブレインストーミングをさせることで自分の話したい点を整理し、原稿は書かずにそのマップを見ながら即興で互いに伝え合わせた。しかし中にはマップを描く時点で手が止まってしまう生徒もいたので教師が話すテーマを決めて行うような次の指導も行った。ディスカッション形式のワークシートを使う方法である。例えば、Are pets good for us? Yes / No. で答えてさらに理由を書くものだ。ワークシートに自分の回答(日本語でまとめてもよい)を書きそれから会話させた。以下が成果と課題である。

①ディスカッション形式を活用し、自分の立場や考え、理由等について生徒が英語でコミュニケーションをより積極的に取ることができた。②ディスカッション形式の中で、学習した語彙を使うことで、実際に使える語彙が増えた。③英語でのコミュニケーションを楽しむ生徒が増えた。また、自己評価アンケートの結果、ディスカッションで一つのテーマについて自分の立場をはっきりさせ、その理由を答える形式が生徒にとって分かりやすく、コミュニケーションの垣根を低くしたと考えられる、とも述べている。課題としては、①即興でより深い対話活動を行うには、生徒の語彙力の定着が必要である。②生徒に適したテーマを選ぶことが大切である、としている。

**6.3** 久松 (2020) は中学2年生対象に自由即興対話に挑戦させた様子を次のように報告している。まず久松が目的のある会話だと目的が果たされるとすぐに終わってしまうことから、目的のない会話の方が即興での話す機会が提供されると思い研究に至ったという。まず対話練習をさせる(What have you done today?) + Yes/No Question で相手が Yes と 5 回言うまで質問し続ける活動や Wh-疑問文で 5 回質問する活動などを授業でやった。また、雰囲気づくりのために教科書の対話文を使って well... などのつながり言葉、ジェスチャー、繰り返しなどもやらせ、それからテーマなしの自由なスピーキングテストを行

って22ペアを対象に検証した結果以下の事が報告されている。

まず上位層と中位層は質問回数とターンテイキングに 1.5~2 倍の差があり、上位層の方が高かった。質問をすることがペアでの発話語数の増加に影響を与えていること、そしてペア双方の対話に対する関与を促している様子がうかがえる、としている。次に中位層と下位層を見ると、内容伝達を目的とした発話語数において、中位層が下位層より高いことから、この差は一つの質問に対して、答える情報量(語数)の差からきていると考えることができるとし、またコミュニケーションブレイクダウンの起こる原因として全体での1位が次の話題が思いつかない、であり2位がターンテイキングの受け渡しが上手くいかないことであった。全体の考察として、①何を言えればいいのか分からないという点を解消することが大切で、トピックが提示されていないため、発話内容の生成に大きな認知負荷がかかるのは当然であるとのことだ。それを克服するにあたって、対話指導とテストとの関連でも見られたように、「何を喋るのか」を明確にする指導が効果的であると考え、と述べている。②ターンテイキングでのつまづきとしては、一方の学習者が質問をし、片一方の学習者が答える、つまり「聞く人」と「話す人」に分かれており、ターンテイキングが見られないペアもあり、意識的な改善が必要であることがうかがえたということだ。最後に③質問の質については、例えば When do you practice baseball? など回答の仕方が不明瞭で惑わすとあり、質も大事であると述べている。

**6.4** 三野宮(2018)は英語学習で行われているアクティビティは行う前から先が見通せる予定調和的なものがほとんどだとしており、教師によって流れが決められていたり、生徒が準備して臨むものだと述べている。しかし、「インプロゲーム」には、即興・協働・創造を促進するいくつかの共通する構造が備わっている(三野宮、2015)とし、表現方法だけでなく表現内容についても学習者が意味状況のなかで臨機応変に判断するような即興的発表型アクティビティや、対話のなかで主体的に交渉しながら協働で意味を創り発展させるような即興的やりとり型アクティビティが開発されていく必要があると提示し、即興的発表型と即興的やりとり型のアクティビティを問題解決ゲーム SOLVERS を開発することで試みたのである。ゲーム SOLVERS は問題状況が描かれたカード1枚と道具カード3枚(両方ともイメージしやす

いようにイラスト付きで何を示すか英語でも書かれてある) を使って即興で生徒が英語で問題解決するストーリーテリングである。やり方はいたってシンプルで生徒が問題状況カード1枚と道具カード3枚を札山(カードは裏向きになっている)から引き、問題状況に書かれてある問題をどのように道具カード3枚に描かれている物を使って解決できるかというゲームである(3枚全て使う必要はない)。この面白いところは明らかに問題の解決に関係なさそうな物が道具カードに描かれていることである。例えば例として、I have just sent a message to a wrong person. と問題状況カードにイラスト付きで描かれてあり、道具カード3枚には、birds, a helicopter, a broom がイラスト付きで描かれている。ここから想像力を働かせて即興で問題を解決していくのだ。また、これは1人で解決を考えるパターンと集団で(三野宮、2018では2人)1人格でアイデアを互いに言い合い、上手に会話をつなげるパターンと2種類で行われていた。分析をする上で、問題解決に対する1つのアイデアの表現のまとまりをセグメントという単位とし、セグメントをR(応答)、YA(前セリフを受けてさらに発展させている)、Y(前セリフの無用な繰り返し)、A(前セリフを受けない応答)と分類している。

分析結果から次のことが述べられている。1人の場合では自分が思いついたアイデアを自分で話すのに対し、2人の場合は相手の考えていることが分からない状況で協働が要求されるので統一性と結束性を保つのが難しくなるだろうという予測通りの結果で統一性に負荷がかかったと考えられると述べている。また、YA構造は統一性に負荷をかけるが決して重すぎる負荷ではない、または、YA構造は統一性に負荷をかけつつ同時に統一性を達成するための資源にもなっていると推測することができると述べている。さらに、このゲーム自体に談話の統一性や結束性を達成するための資源や負荷が備わっていると結論できるとしている。

これらの先行研究を踏まえて、即興性を高めるには生徒が発話したくなるような、そして発話しやすい自然な状況を教師側が作り出し、相手と上手に会話を作り上げる手立てを示すこと、そして相手とのやり取りの中で即興性を高めていけることが分かった。この価値ある実践例を参考に現場でも即興力を高める実践を行いたい、実践する前に現段階での生徒の即興力がどの程度あるのかを知ったうえで試

みる必要がある。

## 7. 課題研究の詳細

**目的:** 現在の高校1年生がどの程度即興での英語のやり取りができるのか実態を知る。

**手順:** 現任校の公立高校1年生の生徒(普段テーマに沿った会話練習は授業では行っていないクラス1クラス)を対象に1分~1分半の会話を録画してそれを文字起こしして検証した。What did you do during the winter vacation? (1分) What is your dream? (1分)の2つのテーマについてペアで会話をする。つまりそうになったら5W1Hをヒントに会話を続ける努力をする。それぞれのテーマにつきパートナーを変えて3回行う。1分では若干短く感じたので2つ目のテーマの会話は追加して4回目を1分30秒で行った。文字起こしはWhat did you do during the winter vacation? (1分)の3回目とWhat is your dream? (1分30秒)の4回目を文字起こしして観察した。指示通り録画提出した計25ペアを分析対象とした。Vacationのテーマ12ペア、Dreamのテーマ13ペアである。

### 会話のデータ分析結果

テーマ	平均語数	最大値	最小値	正確さ	正確さ (小さいミスは除く)
Vacation (1分)	61.33 (11.64)	86	41	70.6% (0.12)	91.5% (0.069)
Dream (1分30秒)	81.08 (16.37)	111	57	58.9% (0.1128)	86.2% (0.100)

**データ分析の過程:** まず生徒が発話した英語をT-unitで表す。「T-unitとは文の複雑さを測るために用いる単位で、T-unitは1つの主節を含み、主節につながる従属節や語句があれば、それも含んだ言語単位となる。(中略)Tユニット1つあたりの平均語数は、外国語を書いたり話したりする能力の伸びを示す指標として広く用いられている。1つのT-unitの中の語数が多ければ多いほど、書く力や話す力が発達していると仮定されている。」(『英語教育用語辞典 第3版』、2019) よって、まずはT-unitに区切る、そして各T-unit内の文法エラーをグローバルエラー(語順の誤りなどで意味をなさない大きなエラー)とローカルエラー(冠詞、3単現のsなしなどの小さなエラー)に分けてエラー判定をした。エラー判定は中学校教員歴14年の英語科教諭にも行ってもら

った。そしてデータ分析結果にもあるように、各テーマで話した時間の平均語数、語数の最大値と最小値、正確さ(エラーのない T-unit 数÷全 T-unit 数)、正確さ(小さいミスは除く)においてはローカルエラーはエラーとして数えていない。

**データ分析結果：**これを受けて以下の事が分かる。

- ・現任校の生徒(公立高校1年生の1月時点)は1分間で60語くらい話すことができる。

- ・語数は Dream のほうが増えているように見えるが、Vacation が1分、Dream が1分半なので、1分あたりの語数だと、実は減っている。最大値と最小値を比べても、Dream は Vacation の1.5倍になっていないので、事実上減っている。

- ・平均語数の標準偏差(カッコで示している)を見ると Dream のほうが大きくなっているの、参加者間での差が広がっていると言える。

- ・正確さは Vacation が約70%、Dream が約60%で Vacation のほうがやや高い。

- ・ローカルエラーをカウントしない(=大目に見る)場合、Vacation も Dream も正確さが大きく上昇する。冠詞や三単現などの小さなミスが多いのかもしれない。

- ・正確さは低くない。身近な話題だったので、文章の構成においてあまり負荷がかからなかったため文法等に意識できたのかもしれない。

- ・全体的に見て、Vacation のほうが Dream よりも語数(=量)も正確さも高い。Vacation のほうが先に実施されているので、現段階では実施回数が増えると話す英語が量・質ともに上昇するわけではないようだ。

- ・トピックによる違いがあるのかもしれないので今後調査が必要である。

**観察結果**(データ分析の前に生徒の会話を聞いて考えられた課題)①相手へのリアクションが、えー、うんうん、など日本語になってしまうペアがほぼ全体に見られた。②日本語から英語に訳そうと思いついて話している生徒は話すスピードがゆっくりで、会話の間にえーっと、などの日本語を挟むケースが見られた。③相手がネイティブスピーカーでなく日本人のクラスメートということもあり気恥ずかしいのか、表現に難しいところもあるだろうが簡単な英語で表現し、英語を使うようにと指示されたにも関わらず会話の一部が日本語になってしまうケースも見られた。④文法の正確性を気にする生徒は一度言った表現を言い直して正確に話そうとする姿勢が見ら

れた。⑤相手の話に関心な生徒は誰一人おらず、必ず反応を示し会話を楽しもう、続けようという姿勢が見られた。⑥日本人同士で英語を話すことが気恥ずかしいと感じているのか日本語でやり取りした場合には起こりえないであろう不必要な笑が多く見られた。

## 8. 考察

データ分析結果からも分かるように生徒の発話量は与えられるテーマによって変わってきそうである。どのようなテーマが生徒にとって話せそうで話しやすいテーマなのかは今後研究する価値がありそうだ。またテーマの難易度によっては当たり前だが話せる生徒とそうでない生徒の差がつくことも今回の調査で分かった。このことから、各々の生徒のスピーキング力のレベルがはっきりしているのなら、それぞれに合わせた会話テーマを設定してもいいのかもしれない。

正確性については平均して相手とのコミュニケーションに支障をきたすほどの大きなエラーはさほど見られず、互いに意思疎通の取れたコミュニケーションになっていたのは非常に喜ばしいことで、これは日頃の授業において何が影響しての結果なのか、さらに考えたいところでもあった。

以前から私自身は英語が話せないのは話すことをしていないからといういたって単純なことであると思っていたのだが今回の調査結果を踏まえて、英語を話す必然的な環境を与えてそこで生徒が英語の発話量を増やしていくことが大事なのではないかと思った。今の時点でローカルエラーをカウントしないところまで正確に話すことができるのであれば、練習量を増やして、即興でのやり取りに慣れていけば、発話量も正確性も鍛えることが可能なのではないだろうか。このように、できるだけ普段の生活の中に必ず英語を話す時間を設け、やり続けることでしか語学のスピーキング力は上がらないだろう。それが今回明確になったのでそこを意識して今後言語活動(即興でのやり取り)をベースにした授業実践をしていきたいと強く思う。

次にデータ分析前の観察結果から授業で実践できることを述べる(番号は観察結果の番号に対応)。

①英語でのリアクションの仕方を自然な場面設定を提示する中で教えて使わせる。また、応答するのに Well, Umm, I mean などの fillers が使用できていなかったの、これらも教えることで不必要な沈

黙を回避することもできる。これらは会話相手に自分が今応答するのに考えていますというサインを知らせることにもなり、そこで相手が発言するのを待つてくれることに繋がる。これはどちらか一方が話し続けてしまうという一方通行の会話を避けることが可能になり、双方向によるバランスのよい会話を成立する鍵となりえる。また fillers によってより自然な英語のやり取りになる。ただ気をつけたいのは相当練習量を積まない限り fillers を使うことで逆に頭がいっぱいになり次のセリフが出てこないという事態(茅野、2018)を招きかねないので絶対に使おうなどと強制するのは時にマイナスに働くので注意したい。

②訳すのではなく表現を覚えてどんどん使わせる場面を作る。観察結果にあるようにゆっくり話している生徒ほど頭の中で日本語から英語に訳そうとしている様子が見られた。基本的な文法、表現をまずは声に出して覚える。そしてそれを実際の会話でたくさん使って自動化させることが大事である。それを繰り返すと英語で会話する時には英語脳に切り替わる感覚になることができ、即興での自然な会話に対応できる力がつくと思われる。さらに相手を伴った会話で必要になるのが相手に対する質問だ。どうやって自分の聞きたい質問を英語にするのか、問いを作るのに時間のかかっている生徒も見られた。よって、大橋も言うように質問力をあげるなどのスキルを教えることが大事で、毎回の授業で様々な疑問詞を使った英語での質問に触れ、それを自動化できるまで使う場面を設定し沢山の量を練習することが求められるのではないかと思われた。良質な質問は相手との会話の道筋を楽しくするのか退屈なものにするのかを決定する大事な要素にもなってくるからである。どれほどバリエーションに富んだ問いを相手に投げかけられるかが会話を続かせるポイントにもなるのだ。生徒につまらない問いで終わる会話と質の良い問いで続く会話の例などを示して生徒に考えさせたり体感させたりすることも一つのやり方であると言えるのではないだろうか。また先にも述べたがゆっくり話す生徒は正確さを気にしていることの表れでもあるので5の対話にも述べたように「我々は何のために「正しさ」を求めているのだろうか。「正しさ」が目的化してしまっていないだろうか」(大橋、2012)という問題提起に立ち戻り今一度生徒に英語でのやり取りをする目的は何なのか考えさせる必要があるだろう。私が考えるに、会話の目的

は意思疎通により相手を知りその相手が見ている世界、考えている世界を共有することにある。

③ネイティブと話す試合につながるような練習になることの重要性を説明する。日本人同士の英会話は不自然と言えれば不自然である。なぜなら日本語という共通する母語があるのだからそもそも普段英語でやり取りする必要性はない。よって英語での会話練習は彼らにとっては不自然で気恥ずかしいものであることは理解できる。しかしこれは我々の母語の日本語が通じず英語で会話をする試合に向けての重要な練習であるので、試合のように真剣に取り組む必要がある。会話相手が日本語の全く通じない相手の場合、今回のように日本語で話してしまうようなことが同じように起きるだろうか、自分の知っている単語や表現を繋いでなんとか英語で会話しようとするはずである。この事を生徒に説明する必要がある。会話相手が全く日本語が通じない相手だと想像して必死に英語を使うように努力しないかぎり日本人同士の会話練習は練習のための練習にしかならないかそれ以下の価値のものにしかならないのだ。

④間違いを恐れずまずは伝えればよしとすることを説明する。多少の言い直しはよいが、要は間違いを恐れての言い直しになっていないかが大事なのではないかと思われた。ゆっくり何度も言い直してしまつと会話が不自然になり、相手もリズムがとれずせつかくの会話を楽しめなくなってしまう。会話の根本は互いの伝えたいことが伝わっているかが一番大事であり、これをクリアしていればよしという寛容さも第二言語習得には重要であるからだ。

⑤他者理解には必要不可欠だと説明する。そもそも我々はどうな人と会話を普段するだろうか、もちろん仕事上必要だから会話をするという場合もあるだろうが、本来はその人自身やその人の考え、その人の住んでいる国や文化などに興味があり、だからその人と話したいと思って会話をするのではないだろうか、興味があるので知りたいということが根本にあって会話は成立している。これが会話の最大のモチベーションになるということだ。知りたいから相手の話に耳を傾け、そして伝えたいからなんとか伝わるように頑張るのである。これはどの言語においても言えることができるのではないだろうか。会話の基本はここにある。これを通して他者理解ができ、さらに自己理解も深まる行為が会話なのである。⑥については③と同じことが言える。

## 9. 今後の研究について

①今回は生徒の英語でのやりとりの実態調査をこちらが会話テーマを設定して行ったので必ずしも生徒が話したいテーマではないと言うことができる。考察にも記したが、人との会話は通常、互いの興味のある内容を話すことが多く、だからこそ、そこが会話の醍醐味になり、互いの好奇心を刺激する。よって学校の授業として英語でのやり取りを行う場合、生徒が話したいことを話せるようなテーマ設定が非常に重要になってくるのではないかと。小橋(2022)も「言えたらいいな」は「言いたいこと」があることを前提にしています。つまり、「言いたいこと」があって、なんとかコミュニケーションを成立させようとしている中に「言えたらいいな」が存在するのです。言いたいことが言えない「悔しさ」を味わうことで、コミュニケーションに意味を持たせようとする主体的な取り組みが生まれるのです」と述べている。このことから話したい内容を話すのが自然なやり取りであることも忘れてはいけないうことだと言えることができる。よって先にも述べたが、生徒が話したくなるテーマの設定についても今後研究をしていきたいと思う。

②今回は高校生のやり取りのスピーキングの実態調査をし、先行研究を踏まえて考察できることを研究課題としたが、即興性のやり取りのスピーキング力を伸ばす方法としてはテーマに沿った内容を英語で話す練習以外にも多くの方法が存在する。そこを以下の視点に焦点をあててさらに研究していきたい。

- ・昨今コミュニケーション指導法で注目されている TBLT (Task-based Language Teaching) は即興での活動と強いつながりがあるように思えるが、どのような TBLT が即興性を養える指導法として役立つのかという点。

- ・先行研究にもあるような即興でのスピーキング力を高める方法をさらに探る。現時点で考えられるものは以下の通りである。

- リテリング(まとまりのある英文を読んだり聞いたりした後に他者にその内容を自分の言葉で伝える)

- ピクチャーテリング(テレビ番組の IPPON グランプリのようなものだとより高度になる)

- 無音動画に英語でアフレコをつける活動

- 6.4にも記した三野宮の行った solvers のような生徒の自由な発想が生かせる即興性のある活動

- サイコロを転がし出したサイコロの目に書かれてある質問に対して英語で即興で答える活動(人志松

本のすべらない話のようなものも高度であるが可能)。

- 即興でのスピーキング活動を人生ゲームのようなボードゲームで行う活動

- 校外学習として街に住む外国人にインタビューをするような活動

③今回は日本人の生徒同士で練習させたがこれがネイティブスピーカーだとどのような差異があったのかは興味深い。日本人同士だと甘えが出てしまい、英語を話さざるをえないという状況ではないので気持ちも緩くなるだろうと考える。しかしネイティブと同程度の日本人英語スピーカーであればそのあたりはどうだろうか、ネイティブかどうかどの程度会話学習に影響するのか調べてみるのも面白いだろう。

参考文献:

上原景子, 山田敏幸, レイモンド B. フーゲンブーム, 遠藤直哉, 岩崎秀平, 宮崎洋人, 柳川祥恵, 林尚子(2017)「英語教育における流暢さと即興力の育成—中学生の話すことにおける意識の一考察」『群馬大学教育学部紀要人文・社会科学編』第 67 巻, 177-196.

大橋弘顕(2012)「対話力を育む英会話授業に関する報告」『横浜国立大学 大学教育総合センター 紀要』第二号 17-26.

茅野潤一郎(2018)「即興的スピーキングに対する意識と学習経験—英語中級レベルの大学生の場合—」

小橋正彦(2022)「言えたらいいな」『授業をグリーンと楽しくする英語教材シリーズ 46 即興的に「やり取り」する力をつける! 高校英語スピーキング活動アイデア&ワーク』(千菊基司編著)明治図書、p. 34

三野宮春子(2015)「開発事例 4 Tag on the map」三野宮春子(編)『神戸市外国語大学研究叢 56 授業談話を変えるアクティビティ開発: 教師が手作りする授業』134-146.

三野宮春子(2018)「即興的発表型と即興的やり取り型のアクティビティ—問題解決ゲーム SOLVERS の開発とコミュニケーション分析—」『関西英語教育学会紀要』第 41 号, 21-40.

白川大輔(2019)「生徒の即興性を高める指導の工夫—ディスカッション形式を用いた授業の実践—」『教育実践研究』第 29 集, 151-156.

白畑知彦, 冨田祐一, 村野井仁, 若林茂則著(2019)『英

語教育用語辞典 第3版』大修館書店.

千菊基司(2022)「「やり取り」のある英語授業の作り方:「即興」で話させる工夫」『中国地区英語教育学会誌』No. 52, 53-65.

中原瑞公(2021)「英語教育における「異文化理解」の語られ方を問い直す」『中国地区英語教育学会誌』No. 51, 13-23.

久松功周(2020)「中学校2年生が自由即興対話に英語で挑戦してみた—そこで起こっていること—」『広島大学附属中・高等学校中等教育研究紀要』第67号, 75-80.

平田オリザ(2001)『対話のレッスン』小学館.

Statista ‘The most spoken languages worldwide in 2022’

<https://www.statista.com/statistics/266808/the-most-spoken-languages-worldwide/>

(最終閲覧日: 2023年2月2日)

THE ENGLISH CLUB

<https://english-club.jp/blog/english-world-population/>

(最新閲覧日: 2023年2月3日)

文部科学省「中学校学習指導要領(平成29年告示)解説」

文部科学省「高等学校学習指導要領(平成30年告示)解説」