

体育×英語

—生徒が原稿読み上げから自発的に脱却する、 体育の授業や球技大会を活用したスピーキング活動—

今瀬 辰郎

1. はじめに

2022年度学習指導要領の導入に伴い、外国語(英語)科においては科目編成が変更され、4技能5領域における指導が明示されることとなった。これにより、「話すこと」は「やり取り」と「発表」に分類され、より重視されることになった。

一般的に、英語の運用能力は、母語である日本語の能力に基づいていることもあり、基礎学力が高い学校の生徒のほうが、高度な内容についての「発表」や、複雑で自律的な「やり取り」を行いやすくなる。一方で、各高等学校では、入試によって生徒が学力層ごとに輪切りにされる傾向があるため、英語や日本語への苦手意識の高い生徒が多数在籍する学校もあり、生徒の現状に応じた言語活動を行うことが必要である。

今回は、英語だけでなく日本語で話すことも比較的苦手な生徒が一定割合で在籍するクラスや、運動系の部活動を学校生活の中心に置いている生徒が多数在籍するクラスにおいて、英語の活用を実感させ、スピーキングへの自信を築く活動の実践例を紹介する。実施においては、体育科との協業、もしくは私自身の実践例のように、校内で行われる球技大会の活用が可能であり、科目横断型指導や特別活動との連携という観点でも、有意義な授業を展開することができると思う。

私が7年前まで勤務していた高等学校は、通学路にニホンカモシカ、グラウンドに野ウサギが出没するような豊かな自然に囲まれた学校であった。山間部で学校数が少ない地域であるため、地元の生徒だけでなく、遠方から入寮する生徒もいた。また、総合学科ということで、多様な進路希望をもつ生徒が入学してきており、これらの背景から、さまざまな学力層の生徒たちが在籍していた。具体的には、私が3年間担当した学年は工業科・商業科・普通科の3

学科で計60数名であったが、学習院大学や津田塾大学、福井県立大学、京都産業大学、愛知大学などに一般入試で合格する生徒もいれば、全校の教職員を挙げて中学校までの履修内容についての学び直しを1年次に行うことが必要な生徒も毎年数名在籍していた。

私はこの学校で4年間勤務し、3学科の生徒に対して毎年6系統の授業を行った。さまざまな学力層の生徒に対して、生徒の現状に応じたスピーキング活動のパフォーマンステストを実施する中で、生徒の以下の3つの態度が気になった。

- ① インタビューテストでない限り、ハンドアウトや、黒板に記載された例文、ダイアログを見ながら文を読み上げる、というスタイルから脱却できないことが非常に多い。
- ② 「発表」の原稿作成の段階において、単語の意味を調べられるようにパソコンの使用を許可すると、日本語をそのまま機械翻訳にかけて英語の原稿を作る。
- ③ 発表者が機械翻訳にかけて原稿を作ると、発表者も聞き手も知らない難解な単語が頻繁に登場する。

①については、ある程度の学力を有する生徒たちであっても、原稿を読みながら活動に取り組むことが多かった。多少の誤りは気にせず実際にスピーキング活動を行うよう促しても、ハンドアウトや黒板を見ていないと誤りや言い淀みへの不安が払しょくできないようであった。アイコンタクトを評価に入れても状況は変わらないことが多かった。「高等学校学習指導要領(平成30年告示)解説【外国語編英語編】第1部第2章第5節 論理・表現I」の項に「事前に書いた原稿をそのまま読み上げるだけに終始しないよう、聞き手に分かりやすく伝えること

を意識しながら話すように指導することが必要である」(p.89)とあるが、英語に苦手意識が強かったり、基礎学力に不安があったりする生徒ほど、スピーキング活動において単なる原稿の読み上げから脱却することは容易ではないと感じた。

②については、日本語をそのまま機械翻訳にかけた結果、発表者自身が各語の意味や各文の構造を理解せずに読み上げることがあった。教員で機械翻訳を修正しようとしても、英文全体が機械翻訳による構成になっているため、生徒の用意した英文の原形をとどめたまま、添削で修正することは困難であった。英語に対する苦手意識の強い生徒たちが、各語の意味や各文の構造を理解したうえで、伝えたい内容を英語にするところまで行きつくのは容易ではなかった。

③については、単語の知識をその都度教員が補うにせよ、英語が不得意な層の生徒たちが多い場合には、知らない単語が非常に多くなるため、たとえ発表者が単語の意味と発音を懸命に覚えて発表をしても、聞き手が内容を理解できないことがあった。

これらの3つの問題を解決し、単なる原稿の読み上げではなく、表現内容を自分のものにして平易な文で発表し、聞き手も理解できるようなパフォーマンステストとして考案したのが「英語でアナウンサー実況中継」である。このパフォーマンステストを、日本語や英語の力に課題があり、学び直しを必要とする生徒が数名在籍するクラスに対して実施したところ、全生徒について、動画という視覚的な補助を活用しながら、話し手も聞き手も理解できる平易な英語で約3分間発表を行うことができた。

2. 「英語でアナウンサー実況中継」のメリット

「英語でアナウンサー実況中継」とは、体育の授業や球技大会の試合における生徒の様子をあらかじめ動画で撮影し、動画を見ながら実況中継をアフターレコーディングするという活動である。生徒は画面上で展開される自分たちの試合の様子を英語で説明する。

「英語でアナウンサー実況中継」のメリットは以下の通りである。

① 単なる原稿の読み上げを回避できる

生徒には原稿を用意して練習する時間を与えたいので発表を行うが、発表本番では、視覚情報を用い

ながら、つまり動画を見ながら試合の様子を英語で表現することになる。刻々と変化する視覚情報を、変化に合わせてその都度英語で表現する必要があるため、ただ原稿を読み上げるだけの発表ではタイミングがずれてしまい対応できない。このように、視覚情報の実況中継という活動の特質により、英語が不得意な生徒にとっても、単なる原稿の読み上げでは実況中継にならないことは理解できるので、原稿をひたすら読み上げるうちに発表が終わるという結果を回避することが可能であると考えた。さらに、英語やスポーツが得意な生徒にとっては、アドリブをきかせて原稿と異なる表現で説明する余地が残されている点も効果的であると考えた。

② 平易な文で表現できる

実況中継の性質上、「ボールが飛んできた。〇〇がそれを打った」といった具合に、視覚情報を平易な文で簡潔に説明することが求められる。その結果、発表において発表者も聞き手も文構造を正確に理解することができる。また、視覚情報を簡潔に表現すればよいので、ミスをするのが少ない。たとえミスをして、すぐに修正して発表を継続することが可能であるし、そもそもミスを気にしていたら動画の展開から遅れるため、ミスを気にする間もなく発表することを促すことになる。

③ 日本語に採り入れられている語彙が多い

スポーツに関連する英単語は、そのまま外来語として日本語に採り入れられているものが多く、聞きなじみのあるものが多いため、新たに覚えなければならない英単語が意外と少なく済み、生徒が発表に集中できる。また、英語が不得意な生徒でも安心して活用することが可能である。特に、運動系の部活動に取り組む生徒にとっては、スポーツについての日常会話のような感覚で取り組むことができる。同時に、聞き手にとっても、実況中継の内容を理解しやすく、聞いていて楽しく感じられることにつながる。

④ 「自分ごと」について話すため、興味・関心ももちやすい

自分たちが実際に取り組んだことについて説明するため、興味・関心ももちやすい。特に球技大会の動画を活用する場合、生徒たちは昼休みや放課後にチームメイトと練習をした記憶が想起され、球技大会への思い入れを実況中継に生かすことができる。

⑤ スポーツへの関心・知識を深められる

スポーツの用語を活用し、ルールやプレーの意味を理解しながら実況中継することで、スポーツへの理解や興味をより深めることになる。この活動をきっかけに、スポーツが好きになることもあると考えた。

⑥ 異文化理解力の向上が図れる

スポーツに着目したのは、音楽とスポーツは異文化理解を促すコミュニケーションツールとしての役割があるからだ。洋楽やクラシックを楽しむのに、意味の理解や解釈は必ずしも必要ではない。互いに言語で会話できなくても、サッカーなどのスポーツは行うことができる。音楽家とスポーツ選手は、言語が不得意でもパフォーマンスのレベルが高ければ世界的に活躍しやすい。とりわけスポーツは、視覚情報が言語での表現を支援する割合が高い。その点に着目して考案した活動が「英語でアナウンサー実況中継」である。

⑦ アナウンサーという職業への憧れを実現

アナウンサーは人気かつ、実際に就職するのが困難な職業の1つであり、その仕事を疑似体験できるという意味でアナウンサーになりきることを勧めると、楽しんで取り組む生徒がいると考えた。

以上が「英語でアナウンサー実況中継」のメリットである。「高等学校学習指導要領(平成30年告示)解説【外国語編 英語編】第1部第2章第5節 論理・表現I」の項に「プレゼンテーションとは、聴衆に対して情報を与えたり提案したりする活動である。プレゼンテーションを行う際は、写真や実物、ポスターやスライド、タブレット端末などの視覚的な補助を活用することで、聞き手の注意をひき、理解を深め、発表をより分かりやすくすることも効果的である」(p.90)と記載されているが、「英語でアナウンサー実況中継」は、動画という視覚的な補助を最大限に活用して、自分たちが関わった日常的な話題について、基本的な語句や文を用いて情報を伝えることができる活動であるといえる。

3. 「英語でアナウンサー実況中継」の実施方法

私がこの活動を実施した際の手順は以下の通りである。

(1)「英語でアナウンサー実況中継」の概要について生徒に説明し、授業対象クラスの生徒の球技大会

(実施種目：バレーボール)の試合を開始から数分間録画した。動画は授業以外で使用しないことを約束し、肖像権について許可を取ったうえで撮影を行った。

(2)バレーボールの打ち方や点数の数え方、ポジション、「イン」「アウト」「タッチネット」などの競技で使用される語句一覧をプリントにして生徒に配布した。実際に配布したプリントは以下である。議論の余地はあるが、生徒の状況に合わせて発音をカタカナで表記した。

1 球技大会	ball game competition	26 テニスになる	go to tennis
2 名: チームメイト	teammate	27 3回	three times
3 サーブする人	server	28 ボールを打つ	hit the ball
4 レシーブする人	receiver	29 ボールを打ち返す	return the ball
5 名: スマイクする人・アタックする人	attacker	30 バレー	volley
6 名: 審判	judge	31 (ボールが網に響かないように)高く高く跳ぶ	jump high
7 名: 敗者	loser	32 オーバーハンドサーブ	overhand serve
8 名: 敗者	loser	33 アンダーハンドサーブ	underhand serve
9 名: 最も優秀な選手	most valuable player	34 ジャンプサーブ	jump serve
10 名: ゲーム	game	35 アンダーハンドレシーブ	underhand receive
11 名: 体育館	gym	36 オーバーハンドでミス=loses	overhand mistake
12 名: コート	court	37 サーブする	serve the ball
13 アウト	a ball is out	38 スマイク・アタックする	smack attack
14 イン (コート内に入った)	a ball is in	39 ブロックする	block
15 名: 線、コートライン	line	40 ネットタッチする	net touch
16 名: 線、横綱	line	41 シリ、つまみ	grab
17 名: ネット	net	42 試合に勝つ(試合に負ける)	win the game / lose the game
18 名: 土	dirt	43 敵側、相手側	opponent's side
19 名: 地面	ground	44 ボールが着地する、落ちる	ground the ball / land the ball
20 名: 試合	match / game	45 敵側、相手側	opponent's side
21 予選リーグ	preliminary league	46 ボールをパスする	pass the ball
22 名: トーナメント	tournament	47 ボールをとりつめる、拾う(50%に失敗する)	fall to get a ball
23 名: 3対2の戦	three vs two	48 コートの外側に	outside the court
24 名: ボンドラック	double	49 エントリーミス	entry mistake
25 名: 反則・ファウル	fault	50 20-15	twenty to fifteen

(3)撮影した試合の動画のいくつかを生徒に見せ、実況したい試合を選択させた。すべての生徒の試合の動画を撮影できたわけではないので、自分ではなくクラスメイトの動画を発表することになる生徒には、その旨を了承してもらった。

(4)撮影した試合の動画をもとに、実況中継用のスクリプト(原稿)の作成を行った。実施した際には、私がスクリプトを作成した。生徒たちが語句一覧のプリントを活用して自力でスクリプトを作成することが可能なクラスであれば、生徒に実施させてもよいだろう。注意点は、教員がスクリプトをまとめる際に、「○分△秒」のように、こまめに時間を表記することである。実況中継のパフォーマンステストにおいて、ミスをして動画についていけなくなった場合に、点線で区切った部分から再度実況中継を続けられるように、時間で区切りを入れてあるのである。また、スクリプトの工夫として、ただ状況を説明するだけでなく、“nice play”といった、選手やプレーを評価する表現を加えると、活動がより楽しめるものになる。

以下の資料は、実際のスクリプトの一部である。

なお、個人が特定できないように、クラスや生徒の名前については変更を加えてある。

2-D-1 vs 3-F-2	2-D versus 3-F
0:01	Score is 0 to 1
0:10	Rina underhand serve.
0:12	3-F receive. It's in.
0:14	Score is 1 to 1

0:26	3-F underhand serve.
0:30	Hinata and Sae volley. The ball ground. (審判)
0:32	Score is 1 to 2

0:38	3-F underserve.
0:41	The ball touch the net.
0:42	It's out. 2-D rotation.

0:51	Yui overhand serve. Nice serve.
0:53	3-F receive. The ball is out.
0:55	Score is 2 to 2

1:04	Yui overhand serve.
1:06	3-F receive, and return the ball. Sae volley. Yui receive.
1:09	Rina return the ball.
1:12	3-F volley. It's out.
1:13	Rina get it. Score is 3 to 2.

1:25	Yui overhand serve.
1:26	3-F receive and return.
1:28	Mami overhand passing.
1:30	The ball ground.
1:32	Score is 3 to 3

1:39	3-F underhand serve.

(5) 語句とスクリプトの読み方を確認させた。英語が不得意な生徒は、教員の予想以上に基本的な単語の発音を誤ることもあれば、非常に短いスペルの単語の発音に自信がないこともあるので、1語1語丁寧な確認を行った。

(6) 語句を覚え、スクリプトを流ちょうに表現できるように練習させた。習熟できてきたら、試合の動画を全員に対して上映し、動画に合わせて実況中継の練習をさせる時間も取った。この段階になると、生徒たちは動画とスクリプトのタイミングを一致させる意識が高まった。結果として、自発的に Read & Look up でスクリプトを読むようになっていき、スクリプトを見ずに表現を試みる生徒が増加していった。プレーの様子を表す表現は実際には1つではないため、英語が得意な生徒はスクリプトに頼ることなく、動画を見ながら自分が使い慣れた表現で実況中継を行うこともあった。

(7) パフォーマンステストを実施した。私が実施し

た際には、少人数のクラスだったので、生徒1人1人に発表をさせた。私自身のパソコンの画面に実況中継用の試合の動画を再生し、録画用のデジタルカメラをパソコンの画面に向けて設置して、生徒の声を拾った。生徒は再生される試合の動画を見ながら、実況中継を行った。プロジェクターに動画を投影し、生徒にマイクで実況させることも可能であったが、生徒の状況や設備の現状に合わせて、全員の前でのプレゼンテーションではなく、教員の前でのアフターレコーディングという形式にした。実施においては、生徒がミスをしてでも実況中継が継続できるように、スクリプトの持ち込みを許可した。教室にプロジェクターが導入されており、生徒たちがある程度自信をもって臨める状況であれば、スクリーンや白板で再生した試合の動画を見ながら実況中継することも可能だろう。また、グループで1つの長めの動画の実況中継を行う形式にすれば、人数が多いクラスでもプレゼンテーション発表の形式で実施が可能である。コロナ禍においてはマイクの共用は困難かもしれないが、プレゼンテーション形式での発表の場合は、「マイクを使用してアナウンサーとして実況中継しよう！」と生徒の気持ちを盛り上げると、臨場感が出て、さらに楽しい活動となるであろう。

私が実施したクラスは少人数であったため、終了後には、完成した実況中継の動画をデータCDに焼いて、記念品として個々の生徒に配布した。

4. 実施結果

パフォーマンステストを行ったすべての生徒が、3分を越える動画の実況中継を的確なタイミングで行うことができた。スクリプトに時間と区切りを細かく入れておいたおかげで、ミスをした生徒もすぐにスクリプトの区切りを活用して復帰し、ほぼブランクがない状態で最後まで動画に合わせて実況中継を終えることができた。生徒の発表の様子を観察したが、発表者の生徒は動画に表示された時間とスクリプトに記載された時間を瞬時に照らし合わせて、スクリプトをただ読み上げるのではなく、私が意図した通り、刻一刻と進行する動画を視覚情報による補助として最大限に活用し、動画を見ながら試合の様子をまさに実況中継していることを確認できた。したがって、この結果そのものが、すべての生徒が

視覚情報の補助を活用することにより、スクリプトをただ読み上げることなく、試合の様子を約3分間英語で解説できたことを意味するといえる。日本語で自分の意思を表示することが不得意な生徒や、他者とのやり取りが不得意な生徒が、英語で生き生きと実況中継を行う様子は非常に印象的であった。この経験をきっかけに、これらの生徒が少しでも英語で話すことに楽しみや自信を見出し、英語に対する敷居が低くなったのであれば幸いである。

5. まとめ

「高等学校学習指導要領(平成30年告示)解説【外国語編 英語編】第1部第2章第5節 論理・表現 I」の項に「英語を聞いたり読んだりして得られた情報や考えなどを活用しながら、話したり書いたりして情報や自分自身の考えなどを適切に表現すること」(p.93)と書かれているように、今回紹介した活動は、学習指導要領に基づいたうえで、体育科との協業や球技大会のような特別活動との連携を実現するものである。個人的には、体育のような視覚的にも語彙的にも英語への橋渡しが比較的容易な科目と協業することが、英語や部活動、スポーツに対する生徒の意欲の向上を促す効果に期待したい。スポーツの強豪校でこのような活動を実施すれば、生徒たちは所属する運動系の部活動の外国の試合やプレーの解説などの動画を自分たちで探し、それらを見てプレーの研究をするようになるかもしれない。さらには、スポーツは生涯スポーツ、言語学習は生涯学習ともいえる時代であるので、将来、動画サイトやニュースサイトにおいて好きなスポーツの外国の試合を英語で理解しながら視聴したり、職場で外国出身の人と会話する際に、スポーツの話題で距離を縮めたりするきっかけになる日が来ることを願っている。

参考文献

文部科学省(2018)。「高等学校学習指導要領(平成30年告示)解説【外国語編 英語編】」

(岐阜県立岐阜工業高等学校 教諭)