

「浜松市と大学との連携事業」に関する報告 —小学生を対象とした外国語活動講座を事例に—

Report about “Partnership Program between Hamamatsu City and Universities”
The Case of “Foreign Language Activities” for Elementary School Students

島埜内 恵

はじめに—本講座の背景

今次改訂の小学校学習指導要領では、現行の学習指導要領で小学校高学年を対象に行われていた外国語活動が中学年対象とされるとともに、高学年を対象に外国語科が導入された。外国語科の導入と外国語教育の早期化が同時に図られ、外国語教育を充実させる方針が如実に反映された改訂となった。この小学校における外国語教育の充実においては、授業時間の確保や、それを担う教員の確保等、多くの課題が見られるものの、その推進の方向性は今後弱まるとは考えにくい。

このような動きを背景として、平成30年度子どもコミュニケーション学科開講の「子ども実践ゼミ」初等専攻のひとつである島埜内ゼミナールでは、今後小学校の教員として外国語活動や外国語科の授業を行う可能性があることを踏まえ、「平成30年度 浜松市と大学との連携事業」の一講座として、小学生を対象とした外国語活動の実践を行うこととした。本稿は、この講座について報告するものである。

以下では、連携事業の概要（第1節）と実施した講座のテーマや題材を示した上で（第2節）、2回にわたって異なる題材で実施した講座についてその概要や実施状況を報告し（第3、4節）、最後に今後の展望を述べる。

1. 「浜松市と大学との連携事業」の概要

「平成30年度 浜松市と大学等との連携事業～大学生による講座」¹⁾によれば、連携事業の目的は以下のように示されている。

浜松市生涯学習推進大綱²⁾に示された「学習成果を適切に生かすことのできる仕組みづくり」の取り組みとして、協働センター等生涯学習施設で行われている講座開催の機会を大学生に提供することにより、市民と大学生が互いに自己の学びを深めるとともに、浜松市と大学が連携・協力して生涯学習の取り組みを一層推進することを目的とする。

本年度は、静岡大学、静岡文化芸術大学、聖隷クリストファー大学、常葉大学（浜松キャンパス）、浜松学院大学の計5大学が対象となり、講座を実施している。その内容は、教

育、保育、国際協力、観光、スポーツ、健康、障がい者理解、国際理解、科学等、多岐にわたり、その対象も子ども（生後3か月～）や高齢者、妊産婦、成人、子育て中の親子等、まさに目的にある「生涯学習」を体現したものとなっている。

2. 本講座のテーマと題材の選定

そのひとつとして島内ゼミナールの3年次の学生が講師となり開講したのは、外国語活動に関する実践である。本講座は計2回実施することとした。

本講座を企画する中で重視したのは、①学校での授業の延長線上に位置しながら、授業では扱いきれない内容や授業では行えない活動を行うこと、②教員1（場合によっては2）名—子ども数十名で行う学校の授業では限界のある、学生講師による手厚い支援を行うことの2点である。このことを通して、学校教育と社会教育の連携や両者の補い合いの機会となることを目指した。

また、題材を選ぶさいに重視したのは、「活きた英語」「使える英語」を学ぶ、という点である。英語、あるいは英語学習そのものを目的化するのではなく、何かのために英語を学ぶ、という視点を重視した。この視点を背景として導出されたのが、「2020年東京オリンピック・パラリンピックに向けて英語を学ぶ」というテーマである。東京で開催されることで他国開催のものに比べ身近に感じられると考えられる2020年のオリンピック・パラリンピックをより楽しめるよう、それに関連したものを題材とすることとした。選定したのは、国名コードと対象競技の2つである。

（1）題材A：国名コード

国名コードとは、例えば、日本はJPN、ブラジルはBRAというように、3文字（または2文字）のアルファベットで示される各国のコードのことである³。オリンピックや国際的な大会においては、選手紹介や順位表等で、国旗とともに示されることが多い。

200を超える予想される参加国・地域のうち、本実践で取り上げるのは、2016年リオデジャネイロオリンピックのメダル獲得数の上位15カ国である。対象国と国名コードの一覧を以下に示す。

表1 対象国・国名コード一覧

順位	国名（国名コード）	金	銀	銅	合計
1	アメリカ（USA）	46	37	38	121
2	イギリス（GBR）	27	23	17	67
3	中国（CHN）	26	18	26	70
4	ロシア（RUS）	19	18	19	56
5	ドイツ（GER）	17	10	15	42

6	日本 (JPN)	12	8	21	41
7	フランス (FRA)	10	18	14	42
8	韓国 (KOR)	9	3	9	21
9	イタリア (ITA)	8	12	8	28
10	オーストラリア (AUS)	8	11	10	29
11	オランダ (NED)	8	7	4	19
12	ハンガリー (HUN)	8	3	4	15
13	ブラジル (BRA)	7	6	6	19
14	スペイン (ESP)	7	4	6	17
15	ケニア (KEN)	6	6	1	13

出典：『朝日新聞デジタル』のウェブページ⁴を参照して学生が作成。

(2) 題材 B：対象競技の英語での名称

対象競技については、サッカーや野球等の日本でも人気のある、あるいは親しみのあるスポーツから、馬術やスポーツ・クライミング等の日本ではあまりなじみのない競技まで、計 33 競技が東京オリンピックの対象となっている（2018 年 11 月現在）。そのうち、2020 年から新たにオリンピックの対象となった 5 競技と、日本語から類推しにくいと考えられる 5 競技の計 10 競技を対象とすることとした。対象競技とその英語表記の一覧を以下に示す。

表 2 対象競技・英語表記一覧

	競技名	英語表記	備考
1	野球（／ソフトボール）	baseball	新規対象競技
2	空手	karate	
3	スケートボード	skateboard	
4	スポーツ・クライミング	sports climbing	
5	サーフィン	surfing	
6	自転車競技	cycling	日本語から類推しにくいと考えられる競技
7	馬術	horsemanship	
8	体操	gymnastics	
9	卓球	table tennis	
10	陸上競技	athletics	

報告者作成。

以上の2つの題材について、初等教育専攻に所属する計9名の島埜内ゼミナールの学生がAグループとBグループにわかれ、それぞれA、Bを題材とした実践の企画・立案・実施に臨むこととなった。

以下、第3節ではAを題材とした第1回実践、第4節ではBを題材とした第2回実践について取り上げ、(1)実践の概要、(2)子どもたちの様子、(3)学生講師の学び、(4)考察、の4つに分けて報告する。

3. 第1回実践「国名はかせになろう！」⁵（長上協働センター）

(1) 実践の概要

国名コードを題材とした第1回実践は、「国名はかせになろう！」という実践名で実施した。その概要は、以下の通りである。

①概要

実践の概要

実践名	国名はかせになろう！
対象	小学校3～6年生
定員	25名
参加者数	13名
場所	長上協働センター
時間	10時～11時半
学生講師	Aグループ4名

②参加者の募集

参加者の募集は、長上協働センターの方々に、近隣校にチラシを配布し、参加希望者に申し込みをしてもらったかたちで実施していただいた。当日センターに来た子どもは受付を済ませ、活動に参加した。中には顔見知りの子どもの友人同士で申し込みをしたと考えられる子ども、ひとりで参加した子どもが見られた。

③大まかな流れ

90分の実践の大まかな流れを、前半と後半に分けて示す。

「国名はかせになろう！」大まかな流れ：前半—導入・ウォームアップ

時間 (分)	◎主な発問・学習活動	※支援・留意点
10	<p>■導入・ウォームアップ①：「共通点探し」 (担当：小野)</p> <p>・挨拶：◎Hello, every one. How are you? ・アイスブレイク：「共通点探し」(3人組で実施)</p>	<p>※大学生が手本を見せ、子どもたちの緊張を解くようにする。</p>
10	<p>■導入・ウォームアップ②： 「幸せなら手を叩こう(英語バージョン)」 (担当：内海)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>If you're happy you know it, clap your hands. しあわせならてをたたこう If you're happy you know it, clap your hands. しあわせならてをたたこう If you're happy you know it, しあわせなら Then your face will surely show it, たいどでしめそうよ If you're happy you know it, clap your hands. ほらみんなでてをたたこう</p> </div> <p>◎日本語で歌ってみよう。 ・日本語で「しあわせならてをたたこう」を歌う。 ・「てをたたこう」は英語で「clap your hands」であることを学ぶ。 ・「clap your hands」の発音を練習する。 ・「てをたたこう」の部分で「clap your hands」で歌う。</p>	<p>※学生も一緒に歌い、子どもたちが英語でも楽しく歌えるようにする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>しあわせなら (うん) clap your hands しあわせなら (うん) clap your hands しあわせならたいどでしめそうよ そらみんなで (うん) clap your hands</p> </div>

導入・ウォームアップ

90分で行った実践の導入・ウォームアップでは、アイスブレイクとしての「共通点探し」、英語で「幸せなら手を叩こう」を歌うという2つの活動を実施した。

まず、「共通点探し」では、3人のグループをつくりそのグループ内で共通点を3つ探してもらい活動を行った。子どもたちは、「人間」、「大学生」、「静岡県民」を共通点として示した学生の見本によって要領を得た様子で、すぐに活動に入っていた。共通点を探すことで、顔見知りや友人同士はもちろんのこと、初対面の子どもの間でも交流が生まれていた。

続いて、歌を通じて英語に触れる活動を行った。冒頭では英語バージョンを聴き、次にその全部ではなく、「てをたたこう」の部分英語にして歌うこととした。「てをたたこう」を英語では「clap your hands」と表現することを学習した上で、音楽に合わせて歌う活動を行った。「手を叩く」という「歌う」以外の行為をとまなう歌を選出したこと、学生が大声で歌ったことで、比較的恥ずかしがらずに歌うことができていた。

「国名はかせになろう！」大まかな流れ：後半—メイン活動・振り返り

15	<p>■メイン活動①：国名クイズ① (担当：内海・齊藤)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2020年にオリンピックがあること、オリンピックに沢山の国が参加していることを確認する。 <p>◎What is it in Japanese?</p> <ul style="list-style-type: none"> ・国旗を示し、日本語で国名を当てる。 ・日本語で当てた国の国名を英語で言うようになるか予想する。 ・国名を英語で繰り返し発音する。 	<p>※国名を英語で発音し、地図で場所を確認する。</p>
15	<p>■メイン活動②：国名クイズ② (担当：内海・齊藤)</p> <p>◎Which country took the most medals?</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2016年リオデジャネイロオリンピックのメダルランキングを示した国の順位を予想する。 	<p>※分からない子にはヒントを与える。</p>
10	～休憩～	
15	<ul style="list-style-type: none"> ・クイズの答え合わせを行う。 <p>◎Let's check the answer!</p> <ul style="list-style-type: none"> ・国名コードが使われている写真を見せ、これが何かを考える。 ・国名コードと国名の英語表記を見せ繰り返す。 	<ul style="list-style-type: none"> ・予想が当たっていた数が多い子どもを称賛する。 ・順位表などを示して、国名コードが使われているところを確認する。
10	<p>■メイン活動③B：国名ビンゴ（3・4年） (担当：町田)</p> <p>◎Let's play BINGO game!</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3×3のマスの自由に国名コードを記入する。 ・2ビンゴになったらシールをもらう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・国旗と国名コードが虫食いになっているカードを用意し、どの国か確認をしながら行う。 ・最終的には全員がシールをもらえるようにする。 <p>※3・4年生は大学生が側で見守る。</p>
5	<p>■本時のまとめ (担当：町田)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・振り返り：振り返りカードに記入する。 ・挨拶 	

メイン活動①

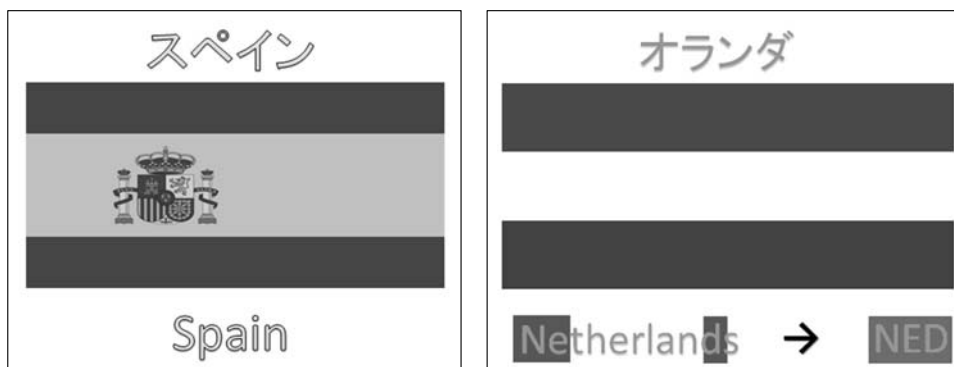
メインの活動としたのは、国名クイズの①と②、国名ビンゴの3つである。1回目の国名クイズではスライドでひとつずつ国旗を示し、どこの国旗かを子どもたちが予想し、その後日本語での正答を示した上で、それを英語でどういふかも子どもたちに問いかけながら学習を進めた。このことで、クイズ感覚で国旗とその英語名について学ぶことができたといえる。

メイン活動②

続く2回目の国名クイズは、2016年のリオデジャネイロオリンピックでメダル獲得が多かった国上位15カ国のうち、5カ国分を虫食い状態にしたワークシートを用意し、その順位を適宜相談しながら予想してもらう活動を行った。その後、休憩をはさんで答え合わせをしたあとに題材である国名コードを学ぶこととした。国名コードの学習に入る前に、その具体的な使用場面を提示するため、フィギュアスケート世界大会の順位が発表されている画像の中で、選手名や国旗と並んで国名コードが示されているものを提示した。その後、メイン活動①で学んだ15カ国の英語の国名をスライドの上部に、国名コードをスライドの下部にそれぞれ示し、コードをひとつずつ学習していった。

そのさい工夫したのは、英語表記からコードを類推しやすい国（例：Italy→ITA）を前半に、そうでない国（Spain→ESP）を後半にして示した点である。最初は3文字を類推しやすかったが、後半に進むにつれて予測が難しくなったことでコードを当てようと子どもたちが盛り上がり、それが活動への参加度を高めたと考えられる。

スライド例1



メイン活動③

繰り返し学習して国名コードを覚えたのちに実施したのが、国名ビンゴである。4×4のマス目の書かれたワークシート、15の国旗の画像を切り分けたカードと星が描かれたカードの計16枚を配布し、各自で自由にビンゴのためのシートを作成した上でビンゴに挑戦した。ビンゴは、スライドに国旗と国名コードを示し、該当する国旗のマスに丸を付けていく形式で実施した。

振り返り

すべての子どもがビンゴとなりシールをもらえたことを確認した上で、最後に振り返りを行った。そこでは、子どもたちに振り返りシートを配布し、記入してもらった。

（2）子どもたちの様子

子どもたちは終始楽しく、また90分という長時間でありながら、飽きることなく活動に参加している様子が見られた。指導者を担うAグループの学生に加えて、Bグループの学生はさまざまな場面で個別の支援を行った。「お兄さん、お姉さん」と終始触れあいながら活動を行ったことで活動への参加度が高まり、活動が円滑に進んだと考えられる。また、メイン活動において、全体で行うものとグループや個人で行うものを交互に実施したことも、活動を停滞させないという点で功を奏したと考えられる。

上述の振り返りシートの自由記述欄では、以下のような回答が得られた。

- ・国名はかせになるうをやって、もっとえいごが好きになりました。
- ・大学生といっしょにビンゴをやったのが楽しかったです。英語に興味をもちました。
- ・まだ200かこくの国名コードをおぼえられていないから、ほかの国の英語もおぼえたり、国名コードをおぼえた〔りした―引用者加筆〕いです。
- ・ほかの国名コードも知りたくなりました。

（3）学生講師の学び

国旗をどれだけ知っているかが活動を左右すると学生は予想していたが、国旗を提示してまずは日本語で国名を答えてもらう活動のさいには、予想に反して子どもたちから多くの正答が得られ、驚いていたようであった。学生9名に対して参加者は13名と少数であったものの、そのことでより近く、また深いかたちで子どもたちと丁寧に接することができたと考えられる。

懸念されたのは、ビンゴ・ゲームにおいて、楽しさやビンゴの早い段階での獲得等のみ子どもたちの注意が向き、本来の目標である国名コードを学ぶことが疎かになるのではないか、という点である。このことを意識し、ビンゴのさいに国旗に丸をつけるだけで次に移るのではなく、「この国の英語名は何でしたか?」「国名コードを言ってみましょう!」等の声かけを行った。「楽しい活動」を優先するあまり活動主義に陥ることがないように、楽しみながら学習内容の定着を図るための工夫の仕方やその必要性を学んだといえる。

（4）考察

造形活動や体験活動ではなく、学校教育の延長であることを意識して実施した外国語活動の実践であることを考えると、学校がそれを45分で実施しているのに対して、本実践は90分と長時間にわたる実践であった。この点は長上協働センター安井所長も懸念されていたということであったが、90分全体で楽しく活動を行う子どもたちの様子が随所で見られる活動を実施することができたといえる。

また、国名コードという、一見なじみはないながらも意識すれば生活場面に入り込んでいるものを、子どもたちへの意識化を促しながら取り上げ、かつこれから学ぶ題材の使用場面を具体的に示す等の工夫をした。そのことが子どもたちの興味を喚起したといえ、その興味を活動に動員することができたことが活動を一定の成功に導いたと考えられる。

一方で課題として挙げられるのは、振り返りシートに記入する以外の十分な振り返りが実施できなかったことであり、これは実践後に安井所長と浜松市市民部創造都市・文化振興課山内氏のご協力を得て行った反省会で同氏に指摘いただいた点である。この実践で何を学習し(国名コードの存在と15カ国の英語名、および国名コード)、それはどのくらい身についたのか(各自での振り返りの働きかけ)、今日学んだことは今後どのような生活場面で活かすことができそうなのか(オリンピックに限らず、国際大会等)、あるいは今日の

学びをどう発展させていけそうなのか（ほかの国の国名コード等）等、学生講師が子どもたちとともにやる振り返りが欠けていたといえる。この点は、第2回の実践に活かすこととした。

4. 第2回実践「オリンピックの対象競技の名前を英語で覚えよう！」⁶（西気賀小学校／細江協働センター）

（1）実践の概要

対象競技の英語での名称を題材とした第2回実践は、「オリンピックの対象競技の名前を英語で覚えよう！」という実践名で実施した。その概要は、以下の通りである。

①概要

実践の概要

実践名	オリンピックの対象競技の名前を英語で覚えよう！
対象	西気賀小学校3、4年生のみなさん
参加者数	3年生4名、4年生12名、計16名
場所	西気賀小学校
時間	9時10分～9時55分（2校時）
学生講師	Bグループ5名（うち、授業者2名）

②参加者の募集

第2回実践においては地域性と参加者の確保を考え、募集という形式で行うのではなく、西気賀小学校の授業の一環としての実践をご提案いただいた。全行程において、浜松市北区役所まちづくり推進課生涯学習グループ新村氏に調整いただいた。

③大まかな流れ

大まかな流れは以下の通りである。

「オリンピックの対象競技の名前を英語で覚えよう！」

時間 (分)	・学習活動 ○主な発問	支援・留意点等
5分	<p>■自己紹介・挨拶 (担当：高橋)</p> <p>◎How are you ?</p> <p>・以下の3つから選び、該当する箇所で受け答えをする。</p>	<p>・全員が挨拶に参加できるようにする。</p>
	<p>①元気です。I'm fine. ②眠いです。I'm sleepy. ③疲れています。I'm tired.</p> <p>■導入：クイズ (担当：高橋)</p> <p>・クイズを通して、オリンピックへの興味・関心を喚起する。</p>	<p>・自由に答えてもらう。</p>
15分	<p>◎①「好きなスポーツは？」 ◎③「次のオリンピックはいつ、どこである？」</p> <p>◎②「スポーツの大きい大会と言えよ？」 ◎④「東京オリンピックの競技の数はいくつ？」</p> <p>・東京オリンピックの対象競技数が33競技であることを知る。</p> <p>・本時の目的を確認する「2020年東京オリンピック・パラリンピックに向けて、英語でスポーツの名前を覚えよう！」</p> <p>・グループ分けをする。</p>	<p>・ウォームアップを兼ねることができるよう、自由な発言を促す。</p>
	<p>■メイン活動①：10競技を英語で覚える (担当：高橋)</p> <p>・33競技の中の10競技の画像を提示し、一つ一つの競技の名称を、まずは日本語で確認する。 (新競技5つ、日本語から類推しにくい競技5つ)</p> <p>・10競技の名称を、発音しながら英語で覚える。</p>	<p>・学生は机間指導を行う。</p> <p>・児童の回答を拾いつつ、正式名称を示す。 <例> 「100m走」⇒「陸上競技」 「乗馬」「馬」⇒「馬術」</p>
15分	<p><10競技> 自転車競技cycling 馬術horsemanship 体操gymnastics 卓球table tennis 陸上競技athletics 空手karate サーフィンsurfing 野球baseball スケートボードskateboard スポーツクライミングsports climbing</p> <p>・フラッシュカードで定着をはかる。</p>	<p>・覚えることができたか確認しながら行う。</p>
	<p>■メイン活動②：ジェスチャーゲーム (担当：岡田)</p> <p>・ゲームの説明をする。</p> <p>・ゲームに使用するコミュニケーション・フレーズを学習する。</p> <p>“What's this?”「これは何ですか?」「It's ○○.”「それは○○です。」</p> <p>・一人一枚、スポーツの画像を配布する。</p> <p>・手元にある画像の競技をジェスチャーで表現し、何のスポーツかをグループの人に当ててもらおう。</p> <p><例> 主題：卓球のカード</p> <p>・卓球のジェスチャーをしながら、“What's this?”と尋ねる。</p> <p>・分かった人から挙手をして、“It's table tennis.”と回答する。</p>	<p>・学生は適宜机間指導を行う。</p> <p>・ゲーム開始前、学生がグループ内でコミュニケーション・フレーズを確認する。</p> <p>・グループ内で順番を決め、一人ずつ行う。</p> <p>・一通り終わったら、着席するよう声を掛ける。</p> <p>・グループ内で同じ画像は使わない。</p> <p>・英語で受け答えができていないか確認する。</p>
5分	<p>■まとめ (担当：岡田)</p> <p>・指導者がジェスチャーをしてクラス全体で答えを確認し、英語での競技名とコミュニケーション・フレーズの定着をはかる。</p> <p>・以下の質問を通して、本時のまとめを行う。</p> <p>◎東京オリンピックの競技数を覚えることができたか。</p> <p>◎オリンピック競技の名称を英語で覚えることができたか。</p>	<p>・できるだけ全員で答えられるようにする。</p> <p>・英語での競技名とコミュニケーション・フレーズの両方の定着状況を確認しながら行う。</p> <p>・できるようになったことを確認する。</p>

導入

導入においては、浜松学院大学の紹介と小学校の教員を目指している学生であることを手短かに説明した上で、英語での挨拶から授業を開始した。特定の児童ではなく、全員に挨拶に参加してもらうことを念頭に置き、教室全体への問いかけとした。“How are you?”へ

の問いかけへの答えが学生の事前予測に反して、“I’m happy!”であったのが印象的であった。

その後、「好きなスポーツは何ですか？」という問いかけから3つのクイズを経由して2020年東京オリンピックの競技数が33競技であることを確認し、本日の目的へと導いた。

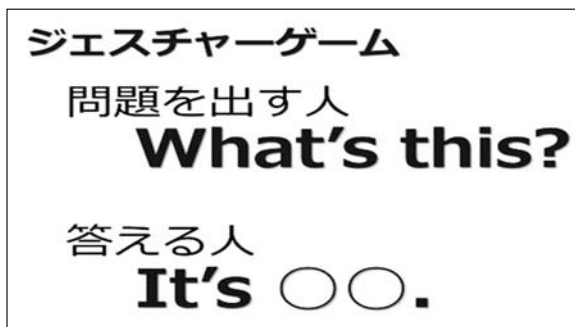
スライド例2⁷



メイン活動①

メイン活動①では、本時で取り上げる10競技についてスライドに競技を示すイラストを1枚ずつ投影し、予測して答えてもらいながらまずは日本語での競技名を確認した。その後、イラストの上に日本語名を入れたスライドを投影しながら英語名についても予測してもらい、ひとつずつ発音とともに学習を進めた。サーフィンやスケートボード、空手等、日本語と発音が概ね共通するものについては、日本語の発音と英語での発音の違いを特に意識した。英単語を書いたフラッシュ・カードを用いたものの、主としてイラストを見る、音を耳で聴く、口で発音する、という行為を通して繰り返し練習し、単語の定着を図った。

スライド例3



メイン活動②

その後、学習事項の定着と確認を兼ねて実施したのが、ジェスチャー・ゲームである。3人一組のグループをつくり、競技のイラストが描かれたカードをもらった出題者がジェスチャーをし、それを見た残り2名が挙手をしてその競技を当てる、というゲームである。

このゲームでは、西気賀小学校からいただいたご意見を参考とし、コミュニケーション・フレーズを介してゲームをしてもらうこととした。出題者は”What’s this?”と言いながらジェスチャーをし、解答者は”It’s ○○.”と答える、というものである。このことで、単語だけではなく、簡単な英語でのコミュニケーションを可能とする表現を同時に学ぶこともねらいとした。

ゲームのルール説明ののち、このコミュニケーション・フレーズについても繰り返し練習した。その後、学生がゲームを前で実際に行き例示し、グループでの活動に移った。

各グループには学生1名が支援者として入った。活動では、いきなりゲームに入るのではなく、「問題を出す人はなんとと言いますか?」「答える人はなんとと言いますか?」という声かけから入り、コミュニケーション・フレーズについてグループ単位でもう一度確認を行った。その後、学生自身が出題者、児童3名が解答者となり、1回目を行った上で、2回目以降は児童がひとりずつ出題者を担っていった。学生が1枚、児童1人3枚×3名分で10枚が終わったところでゲーム終了とした。

まとめ

全体で行ったまとめでは、学生1名が出題者となり、児童全員が解答者となるジェスチャー・ゲームをまず実施した。一度グループでゲームをしていたことから競技の英語名は定着しており、スムーズに進んだ。その後、東京オリンピックの全競技数、日本語での競技名、英語での競技名という本時で学習したことをひとつひとつ確認し、全33競技のうち本時で学習した10競技以外の競技についても日本語名や英語名を学習すること、日本で開催されるオリンピックを是非楽しんでほしいことなどを提案し、授業を終えた。

(2) 子どもたちの様子

非常に盛り上がったのは、やはりメイン活動②のジェスチャー・ゲームである。グループで実施したさいには、教室のあちこちから大きな声で解答する声が聞かれた。体操をどう表現するか、あるいはサーフィンとスケートボード、馬術とサイクリングをどうジェスチャーしわかるかに悩んだり、答えはわかったものの英語の名称が出てこない児童を助けたりしようとする子どもたちの姿が見られた。

授業終了後、子どもたちからは、「horsemanship や athletics 等の知らない単語を新しく覚えることができた」、「ゲームが楽しかった」等の声が聞かれた⁸。

（3）学生講師の学び

今回外国語活動の授業を実施するにあたって、模擬授業を重ねた。その過程では、子どもの反応や様子、これまでの学校での学習状況を予想し、指導者・支援者の発話や働きかけをそれに合わせて変え、実践案をアップデートする、というフェーズを複数回繰り返すこととなった。体験、実践、実習等の過去の経験を動員してどれほど慎重に予測をしても、それを超えてくるのが子どもである、ということをもつて知っているからこそ、回数を重ねてのブラッシュアップが当日を迎えるまで行われることとなった。

実践当日、ジェスチャー・ゲームを行ったグループ活動の冒頭では、支援に入った学生がコミュニケーション・フレーズをもう一度確認してから活動に入ったが、担当する子どもの様子から再度フラッシュ・カードを用いて10競技を発音しながら確認し、さらなる定着を図った上でゲームに入るなどの臨機応変な対応が見られた。また、答えがわかっているながらも英語での名称が出てこない子どもに対して、何とか学習した英語名にたどりついてもらおうとさまざまな声かけをする姿も見られた。

実践前に、細部にわたっての検討を行ったことで発話や活動、支援がより洗練されたこと、そして実践当日、目の前にいる子どもの反応や様子を窺い、各自で大小複数の判断を重ねながら指導や支援を行ったこと、この2つが有機的に連動した実践であったといえる。

（4）考察

上述のように、複数回実施した模擬授業においては、2人の指導者が、自分が行う発話や働きかけの子どもたちへの届き方や子どもたちの受け取り方等を逐一予測しながら、実践案をブラッシュアップしていった。それに加えて、フロア役を務めた学生からも多様な意見が出され、それが吸い上げられていく過程があった。このような準備過程で発話や働きかけ、支援が洗練され、この実践を一定の成功へと導いたと考えられる。

このように、授業をいわば「作りこむ」ことについては、賛否あるといえる。特に、子どもたちの自主性を促す、あるいはそれが発揮されることを念頭に置く場合には、「作りこみ」が場合によっては弊害となったり、悪影響を及ぼしたりすることもあるかもしれない⁹。しかしながら、学部生が、実習以外で学生のうちに学校で実際に授業を担当するという貴重な機会であることを踏まえると、このような「作りこみ」にはむしろ学びの側面が大きいと考えられる。加えて、例えば研究授業等で45分を「作りこむ」経験は実習や就職後にもできるかもしれないが、45分の授業を複数の教育者（の卵）で共に作り上げるという機会は、そうあるものではない。これらの点を踏まえても、このような「作りこみ」の過程を学生のうちに経験することができた意義は大きいと考えられる。山内氏には、「授業の中で、2人の指導者からの発話に無駄なものひとつもなかったことに驚いた」との評価をいただいた。

一方で、新村氏より「大成功」という評価をいただくことのできた背景には、西気賀小

学校の子どもたち、そしてかれらに日々向き合っている先生方の教育がある。子どもたちは指導者や支援者に対して大きな声でたくさんの反応を見せてくれ、日ごろの先生方の教育や指導の成果の恩恵を大きく受けての実践となった。このことについて山内氏からは、「学生のうちに、ある種の理想の子どもたちや理想の学級に学生が触れることができた、というのは、学生にとって非常に有意義なことではないか」とのご意見をいただいた。このご意見により、「子どもたちや先生方の御蔭で実践が成功した」という事実の認識や、「いい子どもたちだった」「いい学校だった」という感想で終わらせるのではなく、ひとつの「理想」への出会いであったことを意識化するという学生への指導に結び付けることができた。

おわりに — 今後の展望

2回にわたって実施した本講座においては、オリンピックを題材として「活きた英語」「使える英語」であることを子どもたちに意識化しながら実践を行ったことで、「外国語(英語)に楽しみながら親しむ」活動を実施することができた。小さく、また少ないながら、浜松市の子どもたちに学びの場を提供することができたといえる。

今次改訂学習指導要領で示された「外国語教育の充実」方針を踏まえれば、その実践経験を積むことができたという意味で、学生たちにとって非常に貴重な機会となった。また、外国語教育という枠を超え、つまり教科教育という水準ではなく、より普遍的、あるいはより抽象的な水準で「教育」を学ぶ機会ともなったといえる。加えて、連携事業という同じ枠組みであり、かつ同じオリンピックを見据えた題材でありながら、協働センター(社会教育)と学校(学校教育)という場の違い、そして90分と45分という活動時間の違い、この2つの対比が、学生にとっての貴重な学びや思考につながったと考えられる。

講座を終えた今、それを本事業の目的にある「市民と大学生が互いに自己の学びを深めるとともに、浜松市と大学が連携・協力」する、という点から振り返ったさいに考えられるのは、「連携」への学生のさらなる参画という方向性である。すなわち、講座の準備段階で学生がより多くの場に赴き、より多くの人びとに意見をいただきながら講座に活かしていくフェーズが、今後重要となると考えられる。例えば、参加する子どもたちの学校で行われている外国語活動の授業が実際にどのように行われているのか観察する、その教育・指導方針や進捗状況を共有した上でそれを織り込んで実践を企画する、というのは、少なくとも今回のような講座をより実りあるものにしてくれる可能性が高い。その実現には種々の制約があり容易ではないかもしれないが、そのような方向性も描きつつ、連携事業のさらなる発展に貢献したい。

【謝意】 講座を受講いただいた29人のみなさん、学生に貴重な実践の場を提供して下さった西気賀小学校の松本孝久校長先生ならびに先生方、講座開催にさいし多くのご尽力を賜った長上協働センター安井直幸所長、北区役所まちづくり推進課生涯学習グループ新村栄次様、浜松市市民部創造都市・文化振興課の山内剛治様皆様に、記して謝意を表します。

注

¹ 2018年7月13日実施「平成30年度 浜松市と大学との連携事業 顔合わせ及び調整の会」配付資料、「資料1」、1ページ。

² 『浜松市生涯学習推進大綱』とは＜生涯学習とは何か＞＜生涯学習の意義とは＞＜生涯学習の基礎はどこではぐくまれるのか＞を、実際の市民の皆さんの姿を通し紹介しながら、浜松市の生涯学習推進の方向性（ビジョン）を述べたものです。（浜松市、『浜松市ホームページ』、「浜松市生涯学習推進大綱」、

<https://www.city.hamamatsu.shizuoka.jp/shogaigk/lifelong/shogaigk/index.html> (2018年11月23日最終アクセス)。

³ 国名コードは、国際オリンピック委員会や、国際標準化機構等の各機関が独自に定めたものであり、いくつか種類がある。コードが共通である場合もあるが、例えばドイツについて、前者はGERとしているのに対し、後者はDEUとしており、異なる場合もある。今回の題材では、国際オリンピック委員会のものを採用している。

⁴ 朝日新聞社、『朝日新聞デジタル』、「リオオリンピック 国別メダルランキング」(2016年8月22日付)、<http://www.asahi.com/olympics/2016/results/medal/> (2018年11月25日最終アクセス)。

⁵ この活動の様子は、以下にも掲載されている。

静岡新聞社、『静岡新聞』、「小学生が英語学習 浜松学院大生企画、運営 東京五輪・パラ題材に」、平成30年9月30日付朝刊。

浜松学院大学、『浜松学院大学ホームページ』、「インフォメーション：子どもコミュニケーション学科 島埜内ゼミナールが浜松市との連携事業を行いました」、

<https://www.hamagaku.ac.jp/hgu/guide/information/detail.php?item-id=379> (2018年11月26日最終アクセス)。

⁶ この活動の様子は、以下にも掲載されている。

中日新聞社、『中日新聞』、「五輪の競技英語で大学生が出前講座」、平成30年11月26日付朝刊。

浜松学院大学、『浜松学院大学ホームページ』、「インフォメーション：子どもコミュニケーション学科 島埜内ゼミナールが浜松市との連携事業を行いました」、

<https://www.hamagaku.ac.jp/hgu/guide/information/detail.php?item-id=404> (2018年11月26日最終アクセス)。

⁷ パワーポイント資料のイラストの出典は、以下のものである。朝日新聞、『朝日新聞デジタル』、「東京オリンピック2020 競技一覧」、<https://www.asahi.com/olympics/2020/game/> (2018年11月14日最終アクセス)。

⁸ 実践の様子や実践後の子どもの感想が、浜松ケーブルテレビウィンディの番組「さんちよく！」にて放映された(2018年11月24日放映)。

⁹ 例えば、子どもの学びではなく、授業を時間内に終えること、学習予定の内容を最後まで一通り終えることを目的化するあまり、「作りこんだ」通りに授業が進むように子どもを過度に誘導したり、予想外の子どもを放置したりする場合など。