

New Finding Out カリキュラム要約 ～ 日本の子どもたちのための生徒主体の教授法とは ～

各テキストレベルの目標

レベル1：フォニックスの基礎・コミュニケーション力を築く（土台）

レベル2：フォニックスと会話の反復練習を通して、より英語に親しむ（骨組み）

レベル3：基礎を踏まえながら、物語やロールプレイに移行する（構築）

レベル4：自分なりの英語の重要性を見つけながら、グローバルな視点を養う（発展）

レベル5：4つの技能（話す・聴く・読む・書く）を使いながら、さらに深い英語の知識を身につける（活用）

Finding Out のあらまし

初代 Finding Out は、広島英会話スクール David English House における十数年にわたる実践と講師の声を反映し、発行されました。その後、実際にこの教材を使って授業を受けた生徒たちのニーズに応えながら、さらにその内容を充実させていったのです。

著者である David Paul（デイビッド・ポール：ケンブリッジ大修士号）は、構成主義派の心理学に基づき、話す・聴く・読む・書くという英語学習の核となる4技能のシラバスをベースに、5レベルから成るこのコースをつくりあげました。これらはすべて、家庭のなかや友だちとの交流の際に英語を使わない、または、母国語においてアルファベットを使用しない子どもたちのために作られたコースです。

フォニックス学習からストーリー読解への道のり

Finding Out におけるリーディングとライティングへのアプローチは、とても理にかなっています。子どもたちは、最初にアルファベットひとつひとつの文字を学びます。その後、その文字を組み合わせる練習をし、さらに double-letter sounds（2文字音）や blending sounds（混合音）を段階的に学んでゆくのです。これに並行して、徐々に難しくなる連続した会話パターンを読んだり、書いたりしていきます。そのパターンの習得によって、対話文や章を理解することができ、最終的にひとつのストーリーを読解する道のりとなるのです。

学習のどの段階においても、子どもたちはゲームや歌・ストーリーを通じて、自ら新しいスキルを Finding Out（発見）していきます。遊びながらも試行錯誤し、間違える経験を重ねることで学んでいくのです。また、英語のしくみを子どもたちに説明したり“教える”ことはあえてしていません。講師は常に子どもたちに寄り添い、彼ら自身が発見できるよう手助けをする存在なのです。自分で発見したそのしくみを使うことで、子どもたちは次の学習段階で学ぶ言葉やパターンを予測することもできるようになるからです。

レベル3からレベル5のストーリーでは、世界中の国々のさまざまな子どもたちを題材にしています。ストーリーを自分で読み、そのなかのパターンを使って自己紹介のスピーチを作ったり、自分や家族、友だちを題材にしたストーリーも子どもたち自身で書いていきます。また、すべての段階において、話す・聴く・読む・書くという4技能をバランス良く育てていくことを大切にしています。

コミュニケーション力の習得

コミュニケーション力の習得とは、会話文や対話を暗記することではありません。4技能はそれぞれ、子どもたちが学習目標を自分のものとして深く理解し、柔軟にそして気楽にコミュニケーションとれるよう手助けする役割を果たしています。優秀なコミュニケーターに必要な素質、それは推測する意欲、間違いをおそれない姿勢、自発性、学んだ言葉を“自分のものにする”力、人前でも臆さない発言力、そして言語をただ合理的に理解するのではなく、体で感じることなのです。

Finding Out では、このような力すべてを発達させていくことを目的としています。学習目標を導入し、練習する際は、子どもたちからの推測を促すためになぞなぞやゲームを取り入れ、その楽しさが間違いをおそれず、かつ間違いから学べる環境をつくります。生徒主体の教授法により、自発性や言語を自分のものだ実感する気持ちも育みます。子どもたちはゲーム盛りだくさんの授業のなかで、人前にたって発言したり、スピーチをするという機会にも恵まれます。ゲームベースのこの帰納的なアプローチは、英語をただ学術的に理解するのではなく、感情を伴った言葉として捉える手助けをしているのです。

ゲームや歌の役割

ゲームは子どもたちの人生の根本にあるものです。ゲームこそが彼らの生き方であり、彼らにとってそれ以外のことは大抵、“したいこと”ではなく“しなければならない”ことではないでしょうか。もし、子どもたちにとって英語が“しなければならないこと”であったなら、授業が終わると待っていたかのように教室を走り出て、友だちと遊びはじめるでしょう。教室のなかでのリアルな学びというのは、もしかするとほんのわずかなのかもしれませんが。

ただ、子どもたちが楽しんでいるから、という理由だけでゲームで遊んだり、歌をうたったりすることは、学習の後押しにデメリットを生じることもあります。覚えておくべきは、子どもたちにとって“英語を学ぶこと”と“楽しむこと”が表裏一体であるという事実です。だからこそゲームや歌は、学習目標に到達するためにこそ活用すべきなのです。目的もなくやみくもにゲームを取り入れると、別の活動がゲームや歌と比べてつまらなく思えてしまうからです。

Finding Outには、ゲームや歌が満載です。新しい目標のための学習や、その練習に活用しています。“教え”られた後に、ゲームや歌で練習するのではなく、子どもたちにとってはゲームや歌そのものが、学習目標を“もっと知りたい！”と思わせる動機になるのです。

疑問から生まれる学び

第1段階：新しいものに気付く

Finding Outのなかで、生徒の興味は、おもしろそうな英語のパズル、そのなかに隠されている単語やパターンに向けられます。ゲームで使うカード、身振り、対話のなかで生まれた自然な触れ合いなど様々なものが、のちに“疑問”のきっかけとなるのです。

第2段階：何だろう？と不思議に思う

生徒が不思議に思ったり、好奇心をくすぐられながら考えられるよう、講師は“問”を与えます。そうすることで、知りたいと思う気持ちを刺激し、疑問を引き出していくのです。

第3段階：答えを探そうとする

Finding Outでは、生徒は自分の好奇心を表現する英語の質問をあらかじめ学んでいるので、新しい言葉やパターンを自分で発見することができます。あるいは、投げかけられた英語の質問文の意味を考えようとします。どちらの場合でも、その目的は、生徒のモチベーションを高めること。質問文は、英語の世界を冒険・探求していく道具として使われているのです。

第4段階：答えを発見する

学習の初期段階では、生徒は“Finding Out=発見”しなくてはなりません。自分なりに試行錯誤しながら、新しい言葉を学びとっていくのです。生徒たちは間違ふことも多々ありますが、これはとても大切なことです。ただ、その新しい言葉を学ぶ前に興味を失ってしまうようなことは避ける必要があります。また、難しすぎることを導入して生徒が混乱したり、イライラしたりするようなことも回避すべきだと考えています。

第5段階：発見した新しい言葉に慣れる

間違いから学ぶことで、生徒は何度も練習を重ねます。間違ったときにはヒントを与え、生徒自身がその間違いを“Finding Out=発見”できるよう促します。練習は、機械的に繰り返すのではなく、ゲームのなかでその言葉を何度も使いながら、感情をともなう生きた言葉へと変化していくのです。

第6段階：既習事項と関連づける

生徒は、練習を繰り返すことで、新しい言葉をすでに知っている英語と関連づけていきます。パターンを理解し、そのパターンを使うことで、次に出てくる新しい言葉が推測できるようになるからです。彼らは、自分が習っている英語がそれぞれ関連性を持っており、バラバラのものではないことを感じとっているのです。そして、その効果を最大限に引き出すために、これまで習ったことと新しいことを同時に組み込んだゲームを取り入れることが重要です。