

英語リスニング・スピーキング指導実践のための ブレンド型授業デザイン

下山 幸成

要旨

コロナ禍により従来の対面授業が行えない状況で、教員も学習者もオンラインを取り入れた様々な形態の授業を経験することとなった。そして、これからはいつ対面授業が行えない状況が起こったとしても、情報通信技術（ICT）を活用しながら対面部分をオンラインで行えるようにしておく授業設計が「学びを止めない」ために必要な時代となる。そこで、本稿では、平常時にはオンラインと対面のそれぞれの良さを組み合わせ、対面での授業実施が困難な場合には対面部分をオンラインに切り替えて実施できるブレンド型授業デザインについて論じる。また、具体例として、リスニング・スピーキング指導で実践したブレンド型授業デザインを紹介する。

I はじめに

一般的に「授業」といった場合、授業時間だけを指すことが多かった。しかし、現在は、特に大学では、大学設置基準第二十一条2に記載の授業時間外に必要な学修が改めて強調され、一単位の授業は授業時間前学習・授業時間内学習・授業時間後学習をセットとして扱い、それぞれの内容をシラバスに記載することが求められている。

また、授業時間内にはアクティブ・ラーニングで「一方向的な講義形式の教育とは異なり、学修者の能動的な学修への参加を取り入れ」、「発見学習、問題解決学習、体験学習、調査学習等」を含んだ「教室内でのグループ・ディスカッション、ディベート、グループ・ワーク等」を行うことが推奨されている（文部科学省中央教育審議会, 2012）。

一方で、現在は、情報通信技術（ICT）の発展によりオンラインを使った様々な形態の授業が可能となっている。時間と空間に制約されない動画コンテンツを配信する「オンデマンド型」、空間を制約されない「リアルタイム型」、対面授業とリアルタイム型を組み合わせた「ハイフレックス型」がある。コロナ禍以前では一般的には普及していなかった授業形態だが、今や対面授業が実施できない状況の場合はオンライン授業を行うという考えが定着したと言える。

このような背景から必要とされるのは、オンラインと対面の良いところを組み合わせたブレンド型授業を前提として授業を設計しておくことである。本稿では、授業時間前学習と授業時間後学習ではオンラインを活用し、授業時間内学習では対面でのアクティブ・ラーニングを取り入れた内容の「授業」でありながら、対面の部分はオンラインを使っても行えることを意図したブレンド型授業デザインについて論じる。そして、実践例として、英語のリスニング・スピーキング指導をする科目のブレンド型授業デザインを紹介する。

対面授業の部分がオンラインになった場合でも、質・量ともに対面授業の内容を可能な限り担保できるようデザインしていることから、今後の一般的な授業設計を行う際にも有用であると考えられる。

II ブレンド型授業

1. ブレンド型授業

オンライン授業と対面授業を組み合わせた授業方法を総称して「ハイブリッド型授業」、同じ授業回に異なる内容の授業を対面とオンラインで行って学生は分散して受講する方法を「分散型」、同じ内容の授業を対面とリアルタイム型で同時に行う方法を「ハイフレックス型」、対面とオンラインを教育効果を考えて組み合わせる授業方法を「ブレンド型」と呼ぶ。一般的にブレンド型では、授業で扱う学習内容や目的に合わせ教育効果が高いことを考え、対面かオンラインかを授業回ごとに選択する形が取られる。しかし、本稿でのブレンド型授業は、授業時間内の対面授業と、授業時間前・授業時間後のオンライン動画やICTを活用した学習とを効果的に組み合わせた授業方法を取り、非常事態時には対面授業部分をリアルタイム型で行うことを意図して設計したものを指すこととする。また、本稿で示す例は、題目で示しているリスニング・スピーキング指導の例に限定する。

2. オンライン授業の良い点・留意すべき点

コロナ禍の影響で 2020 年度の特に前期（春学期）ではオンライン授業が至る所で行われた。その時のオンライン授業に関する調査結果（早稲田大学, 2020）によれば、良い点と改善点の上位 4 項目は表 1 のように報告されている。

表1 オンライン授業の良かった点と改善点

オンライン授業の良い点		オンライン授業の改善点	
1.自分で学習できる	76.4%	1.課題が多い	63.0%
2.自分のペースで学習できる	70.3%	2.目や耳、肩など身体的な疲れをより感じる	61.8%
3.通学時間を学習に有効活用できる	57.0%	3.友だちと一緒に学べず孤立感を感じる	58.1%
4.復習が何度でもできる	48.4%	4.課題提出ができていないのか不安だった	52.9%

注) %は回答数 15,093 に対する割合

このオンライン授業の調査にはオンデマンド型とリアルタイム型が含まれているが、良い点の「2.自分のペースで学習できる」と「4. 復習が何度でもできる」はオンデマンド型の利点と言える。自分のペースで学習できるというのは、好きな時間に好きな時間をかけて学習できることを意味する。復習が何度でもできるというのは、納得・理解できるまで繰り返し学習することが可能であり、内容を忘れかけても再度確認することができるという利点を意味する。

また、改善点として挙げられている「1.課題が多い」から課題は適切な量であること、「2.目や耳、肩など身体的な疲れをより感じる」から1つの動画は疲れを感じない程度の長さにする、こと、「3.友だちと一緒に学べず孤立感を感じる」からオンライン時でも交流の場を設けること、「4.課題提出ができていないのか不安だった」から課題提出には自動応答で受領確認を送信できることが望ましいこと、がわかる。

ブレンド型授業を対面とオンラインの良さを組み合わせたものにするためには、オンライン授業の良い点と留意すべき改善点を考慮しながらデザインする必要がある。

Ⅲ ブレンド型授業を支える学習：反転学習・協働学習・個別最適化学習

1. 予習・復習と反転学習

従来は、授業時間前に「予習」として授業時間内学習の準備を行い、授業時間中に講義形式で知識を得、授業時間後に「復習」として授業時間内で扱った学習内容を確認・応用・定着させる学習を宿題で行うことが多かったと考えられる。しかし、これでは、授業時間内にアクティブ・ラーニングの要素を取り入れることは時間的に難しい。

そこで授業設計上必要となるのが「反転授業」であり、授業時間前学習としての「反転学習」である。「反転授業」とは、従来多くの授業で行われてきた知識習得のための授業と

知識の確認・応用・定着として行っていた宿題の役割を「反転」させた授業形態である。インターネットを中心とした情報通信技術を使ったデジタル教材等により基本的な知識習得を事前学習として済ませることで(反転学習)、授業中には事前学習の知識を確認した上で、学習者の能動的な学修への参加を取り入れながら応用・定着のための活動を行う時間を確保できるようになる。また、反転学習形態であれば、知識習得の部分を学習者は何度でも納得のいくまで学習できるというメリットがある。

2. ペア・グループワークと協働学習

ペアワーク、グループワークというだけでは、ペアで行う活動、グループで行う活動であればよいということになる。一方で、アクティブ・ラーニングで求めているのは人数に焦点を当てたペア・グループワークではなく、「協働学習」としてのペア・グループワークである。坂本(2008)は「協働学習」を「多様で異質な能力を持った他者と出会い、学習者の高い自立性と対等なパートナーシップという相互の信頼関係を築き、学習目標や課題、価値観および成果を共有していくような学習形態」としている。また、文部科学省中央教育審議会初等中等教育分科会教育課程部会(2021)では「協働的な学び」として以下のように記載している。

- 探究的な学習や体験活動などを通じ、子供同士で、あるいは地域の方々をはじめ多様な他者と協働しながら、あらゆる他者を価値のある存在として尊重し、様々な社会的変化を乗り越え、持続可能な社会の創り手となることができるよう、必要な資質・能力を育成する「協働的な学び」を充実することも重要である。(p.4)
- 「協働的な学び」においては、集団の中で個が埋没してしまうことがないように、「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善につなげ、子供一人一人の良い点や可能性を生かすことで、異なる考え方が組み合わせり、よりよい学びを生み出していくようにすることが大切である。(pp.4-5)

このように、協働学習こそが、アクティブ・ラーニングの定義(文部科学省中央教育審議会, 2012)にある「学修者の能動的な学修への参加を取り入れ」たものである。文部科学省は当初「アクティブ・ラーニング」という用語を使用していたが、アクティブな活動をすればよいと考える誤解を避けるためと、他者が観察することはできなくても学習者自身は深い学びをしていることがあり(下山, 2016)、その深い学びこそ重要であると強調することを意図し、新学習指導要領では「主体的・対話的で深い学び」と呼び直している。

3. 個別学習と個別最適化学習

「個別学習」は「一斉学習」「ペア・グループ学習」と並べて使われるもので、学習する

際の人数に焦点を当てて使われる用語である。したがって、学習内容や学習方法には言及しておらず、教授者が関与することは前提とされていない。一方、「個別最適化学習」では、個人で行う学習という意味に加えて、教授者が関与する「指導の個別化」と学習者が自ら方向性を定める「学習の個性化」を含めている。文部科学省初等中等教育局教育課程課（2021）では、両者を以下のように説明している。

「指導の個別化」は一定の目標を全ての児童生徒が達成することを目指し、個々の児童生徒に応じて異なる方法等で学習を進めることであり、その中で児童生徒自身が自らの特徴やどのように学習を進めることが効果的であるかを学んでいくことなども含みます。（中略）児童生徒が自らの状態を様々なデータも活用しながら把握し、自らに合った学習の進め方を考えることができるよう、教師による指導を工夫していくことが重要です。（pp.7-8）

「学習の個性化」は個々の児童生徒の興味・関心等に応じた異なる目標に向けて、学習を深め、広げることを意味し、その中で児童生徒自身が自らどのような方向性で学習を進めていったら良いかを考えていくことなども含みます。（中略）児童生徒がこれまでの経験を振り返ったり、これからのキャリアを見通したりしながら、自ら適切に学習課題を設定し、取り組んでいけるよう、教師による指導を工夫していくことが重要です。（p.8）

単なる個別学習ではなく、教員が少なくともある程度は学習者に関与しながら学習者は自分の学習の意味を考えながら行う「個別最適化学習」ができるようデザインすることも、ブレンド型授業の教育効果を高めるためには必要な視点である。

4. まとめ

ブレンド型授業では、単にオンラインと対面を組み合わせるだけでなく、それぞれの場面に応じて適した学習形態も考慮する必要がある。そのために本章では、学習形態に焦点を当て、反転学習・協働学習・個別最適化学習の重要性を述べた。

IV ブレンド型授業を支える情報通信技術（ICT）

1. コロナ禍以前の ICT

2016年に内閣府が第5期「科学技術基本計画」で日本が目指すべき未来社会の姿として Society 5.0 を提唱した（内閣府, 2016）。狩猟社会（Society 1.0）、農耕社会（Society 2.0）、工業社会（Society 3.0）、情報社会（Society 4.0）に続く社会として、サイバー空間（仮想

空間) とフィジカル空間 (現実空間) を高度に融合させたシステムにより、経済発展と社会的課題の解決を両立する、新たな人間中心の社会を意味する。文部科学省 (2018) は Society 5.0 の学校について、「Society 5.0 における学校は、一斉一律の授業スタイルの限界から抜け出し、読解力等の基盤的学力を確実に習得させつつ、個人の進度や能力、関心に応じた学びの場となることが可能となる。また、同一学年での学習に加えて、学習履歴や学習到達度、学習課題に応じた異年齢・異学年集団での協働学習も広げていくことができるだろう。(p.8)」と述べている。

2019 年になると、文部科学省より「GIGA スクール構想」が発表された。「GIGA」は Global and Innovation Gateway for All (全ての児童・生徒のための世界につながる革新的な扉) を意味している。この構想は Society 5.0 時代に必要な人材を育成するための次世代の学校・教育現場の実現に向けた教育計画であり、「特別な支援を必要とする子供を含め、多様な子供たちを誰一人取り残すことなく、公正に個別最適化され、資質・能力が一層確実に育成できる教育 ICT 環境を実現する」(文部科学省, 2019) ことを目指したものである。[当初 2018 年から 2022 年の 5 年間をかけて公立の小中学校に一人 1 台端末を実現すると予定されていたが、コロナ禍でも「学びを止めない」ために前倒しで実行され、2021 年 8 月時点で全自治体等のうち 96.1%が整備済みとなっている (文部科学省, 2021)。]

コロナ禍が始まる前には、その他にも様々なウェブサービスや学習管理システム (LMS: Learning Management System) の普及と向上が始まっていた。多くの学習者は YouTube を代表とする動画を各自のスマートフォンで視聴することに慣れ、大学においては LMS が取り入れられていたり、Office 365 (現在は Microsoft 365) あるいは Google のサービスである G-Suite (現在は Google for Education) が採用されていたりして、文書作成、表計算、プレゼンテーションスライド作成などがオンライン上で可能となっていた。

このように、コロナ禍以前に Society 5.0 時代を見据えて様々な ICT の利用環境が整ってきっていたが、この段階ではまだ教員誰もが活用しているとは言えない状態だった。

2. コロナ禍以降の ICT

新型コロナウイルス感染症拡大防止のための緊急事態宣言発令で、従来の対面授業を軸とした教育が実施不可能となった。そこで急速に普及したのが ICT を活用したオンライン授業である。当初は「教材・課題提示型」「動画配信型 (オンデマンド方式)」「動画配信型 (リアルタイム方式)」のいずれかの形態が取られていた。どの場合でも、紙媒体教材は電子ファイル教材へ、課題の配布・提出では LMS 等を利用して紙から電子ファイルへ、小テストや振り返りのためのリアクションペーパーは紙から Forms 利用へ、ペア・グループワークや発表は対面からウェブ会議システム利用へと変えることで、対面授業をかなりの程度までオンライン授業で代替できる、と利用者である教員・学習者とも理解・実践できるようになった。確かに対面授業と同じ臨場感や触れあいをオンライン授業で求めること

は難しいが、少なくとも学びを止めずに授業を行える ICT の発展とともに教員・学習者への ICT 活用の普及は達成された。

コロナ禍の当初は after コロナの時代が来ると希望を抱くこともできたが、after コロナではなく with コロナで生活する必要があると現在では考えておく必要がある。そのためには、オンライン授業で経験した知見を活かしながら、授業時間前後の学習ではオンラインを活用し、授業時間内の対面授業が緊急事態で実施不可能な場合はオンライン授業化するというのが現実的であると考えられる。しかし、対面授業であるからオンラインツールを使わないという意味ではない。普通教室での対面授業であっても、学習者はスマートフォンを持っているため、対面授業中にオンラインを取り入れることが可能である。

現在は、1つのことを行うのに複数の選択肢が用意されていることが多い。その多くは ICT を活用することによって増えた選択肢である。オンラインであれ対面であれ、ICT を適材適所で活用すること、ICT が使えても教育効果・学習効果の観点から必要であればあえて使わないこと、この選択こそが重要である。

V ブレンド型授業を支える「逆向き設計」

「逆向き設計 (Backward Design)」とは、Wiggins & McTighe (1998) が提唱した授業設計モデルで、指導や学習活動を実施する順とは逆方向で、すなわち「①目標→②内容と評価方法→③指導や活動の進め方」の順で授業を設計し、③→②→①へと実施するものである。結果として、指導や活動、内容と評価など実行することはすべて、明確に①の目標に向かうことになるという設計である (図1)。



計画順	段階	内容	実施順
	Stage 1	Identify Desired Results 望ましい結果を明確にする (目標)	
	Stage 2	Determine Acceptable Evidence of Learning 容認できる証拠を決定する (評価内容と評価方法)	
	Stage 3	Design Learning Experiences & Instruction 学習経験と指導の計画を立てる (授業の進め方)	

図1 逆向き設計の各段階と計画順及び実施順

この考えに、対面の良い点とオンラインの良い点を当てはめながらブレンド型授業を計画することで、一貫性がある授業展開が期待できる。下山 (2018) は大学初級レベル (CEFR

A1・A2) の日本文学専攻 1 年生を対象とした必修英語におけるリスニング力とスピーキング力の向上を目標とした授業で、逆向き設計を利用したブレンド型授業を図 2 のように行った報告をしている。

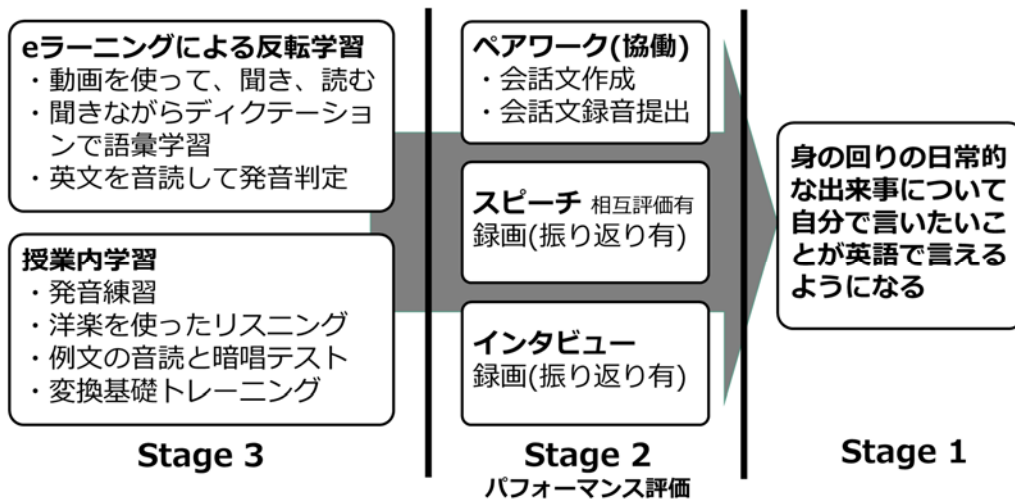


図 2 「逆向き設計」で組み立てた授業：リスニング&スピーキングの場合（下山，2018）

図 2 では、授業時間前学習として e ラーニングによる反転学習があり、授業時間内には反転学習の内容を確認・強化するトレーニング、事前学習内容を披露しながら対話的・協働的に行うペアワーク、主体的に行うスピーチ・インタビューと省察を促す相互評価や振り返りが含まれている。そして、それらすべてが目標として設定した「身の回りの日常的な出来事について自分で言いたいことが英語で言えるようになる」ことへと向かっていることがわかる。

逆向き設計で組み立てた授業は、授業時間内であれ授業時間外であれすべての活動が目的・目標へと明確に結びついており、さらにどのような活動をどのように評価するかということも明確に示すことになる。これは教員自身のためだけでなく、学習者と共有することで、学習者に目的と目標を常に意識させながら学習に取り組ませるために役立つ。なぜこのような課題をしているのか、その課題をするとどのような力がつくのか、どのようにすれば自分の力を伸ばせるのか、といった疑問や不安を解消することになるからである。

VI ブレンド型授業を支える授業時間外学習と授業時間内学習

ブレンド型授業では、対面だけの授業あるいはオンラインだけの授業と比較して、何を対面にして何をオンラインにするか、何を授業時間外として扱い何を授業時間内として扱

うか、の2点を考える必要がある。本稿では授業時間内は対面として設定し、非常時には対面をオンラインに変更することを意図したブレンド型授業を扱っているため、何を授業時間前のオンラインに割り当て、何を授業時間中の対面に割り当て、何を授業時間後のオンラインに割り当てるかを考えることになる。

講義・演習・語学・ゼミなどの科目の種類、知識習得・技能習得・問題解決などの科目の目的、学習者が何をできるようになることを目指すのかという目標、目標達成を容認できる証拠と評価内容と評価方法及びフィードバック、評価するための教材や学習活動、と逆向き設計で考え、各教材や学習活動と評価内容や方法やフィードバック方法は対面とオンラインのどちらがより適切かと考えることが必要である。

第二言語習得のための学習の場合には、さらに理論を踏まえながら習得するための順序や方法も考慮する必要がある。次章では、本稿で紹介するリスニング・スピーキング指導を設計する際の背景にある理論を紹介する。

Ⅶ インプットからアウトプットへの第二言語習得モデル

言語指導をする際には、何をどの順でどのように扱い、どのように指導すれば学習者の言語能力が高まるかを考える必要がある。ブレンド型授業では、それらに加えて、配置する課題や活動は授業時間外か授業時間内か、個人かペア・グループか一斉か、教室かオンラインか、のように考慮すべき項目が増える。検討項目が増えるからこそ、基本的な理論的枠組みを主軸として押さえておくことが望ましい。

本稿で紹介するリスニングとスピーキングを指導する際のブレンド型授業の指導は、Gass (1997) が示したインプットからアウトプットに到達するまでに5つの段階を設定した第二言語習得モデルを参考に行っているため、ここでその内容を紹介する (図3)。

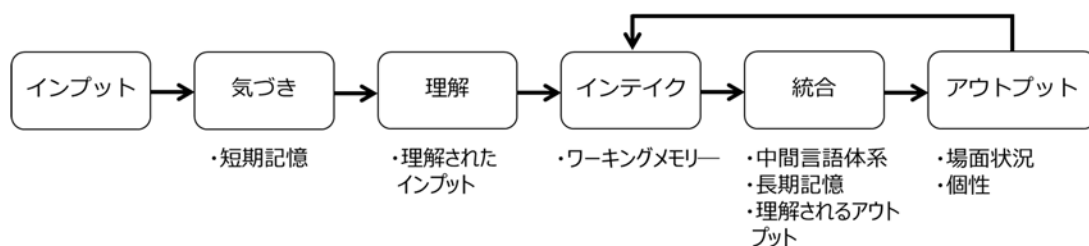


図3 Gass (1997)に基づいて作成した第二言語習得モデル

リスニングとスピーキングの関係では、インプットが音声情報の入力、アウトプットが音声情報の出力となる。リスニングにおいてはインプットされたものがすべて理解されることはなく、入力された音声を理解するためにはまず「気づき (noticing)」の過程が必要

とされている。インプットの中に目標言語に特徴的な形式や意味・機能に関連する項目が存在していることに気づく意識的な過程である。「気づき」の過程を経た情報は短期記憶に保持されながら理解のための処理を行うことになる。インプット情報は無意識に聞き流すのではなく、その中にある言語情報への「気づき」がなければ理解へと向かわない。

インプットから「気づき」を経て「理解」へと向かう情報は、全く理解できずに消え去る情報、単語などの意味だけが理解できる浅いレベルで理解される情報、意味だけでなく文構造や形式や機能までを含めた深いレベルで理解される情報として処理される。

理解されたインプット (comprehended input) は「理解」から「インテイク (intake)」過程へと進む。「インテイク」では、「気づき」「理解」を経た言語情報がワーキングメモリに一時保存されながら、学習者自身が知識として持っている中間言語体系に統合されるために仮説検証が行われる過程である。「中間言語」とは習得中の言語が目標言語のようなレベルに到達する前の過程段階にある中間的な言語を指す (Selinker, 1972)。学習者によって異なるが、学習を通じて修正されながら徐々に目標言語体系に近づくと考えられている。

「インテイク」で仮説検証された情報は、中間言語体系に「統合 (integration)」される。情報が既知情報であれば、中間言語体系の中で該当情報が強化される。新情報であれば、その情報を中間言語体系に組み込み、中間言語体系そのものが再構築 (restructuring) されていく。中間言語体系は、強化・再構築されるたびに更新され、長期記憶として保持される。

「アウトプット」は第二言語習得の段階でなく結果だと考えることもできるが、Gass は1つの段階として捉えている。「気づき」から「統合」までの観察がほぼ不可能な過程であるのに対し、「アウトプット」は目に見えない過程を経た結果として実体がある言語情報である。その言語情報が相手の理解可能なアウトプット (comprehensible output) であるためには、少なくとも初歩的な統語知識と発話する場面や状況の把握が必要である。アウトプットをより適切なものへと高めていくには、アウトプットから得たフィードバックを用いながら再度「インテイク」での仮説検証からやり直す反復の過程が重要である。そのため、「アウトプット」は第二言語習得モデルの重要な1つの段階だと捉えているのである。

リスニング指導においては、まず、「気づき」への過程をたどるための音声認識力を高める指導や練習が必要である。また、深いレベルでの「理解」を高めるための練習と中間言語体系への「統合」まで到達するインプット量を増やししながら、英語を聞こえてくる順序で日本語に変換せずそのまま理解するために必要な言語分析力を高める指導や練習も必要である。このような指導・練習をすれば、リスニング力を高めると同時に中間言語体系を目標言語体系へと近づけることができる。

スピーキング指導においては、長期記憶として貯蔵されている中間言語体系から情報を引き出すアウトプットの機会を増やしていく練習が必要である。回数を増やすことで、中

間言語体系に存在する知識へのアクセス回数が増え、記憶されているものを素早く自動的に引き出せるようになっていくことが期待できるからである。さらに、いざアウトプットしようとしたときに口が動かず発声できないということがないように、英語を発声することに慣れる指導や練習も必要である。また、中間言語の存在を学習者にも伝え、アウトプットでは間違えることが当たり前だという認識を持たせ、間違いを恐れずにアウトプットを促す指導も重要である。もし間違ったとしても、自身で気づくことも含めてその間違いの結果から得るフィードバックを活用することで、さらに中間言語体系を目標言語に近づけることができることも学習者に理解させたい。より多くのアウトプットは、より適切なアウトプットをより素早く引き出せるようになることにつながるということを学習者と共有しておくことが、スピーキング指導では大切なことなのである。

Ⅷ 英語リスニング・スピーキング指導のためのブレンド型授業デザイン

下山 (2021a) は、従来の「予習→授業→復習」という流れは、授業時間前にオンラインを活用した反転学習で新項目を学習し、授業時間内には協働学習でアウトプットの機会ややり取りの機会を多く取り入れ、授業時間後には授業前・授業中で扱った内容を復習として振り返る「→授業前→授業中→授業後→」をサイクルとした流れに変わっていくのではないかと述べている (図4)。

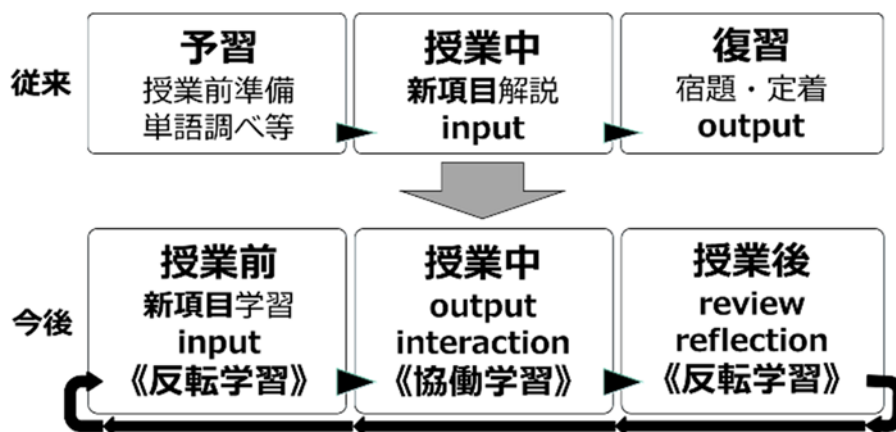


図4 従来の授業と反転・協働学習を取り入れた授業 (下山, 2021a: 49)

図4の下段で示すように、新学習項目は反転学習として授業時間前に配置されている。文法事項の説明など理解が必要なものは、好きな時間に好きな時間にかけて学習できる。また納得・理解できるまで繰り返し学習することが可能であり、内容を忘れかけても再度確認する

ことができるという利点がある。授業時間中は、新学習項目をアウトプットしたり他者とインタラクションしたりするコミュニケーションの場を提供しながら協働学習することを中心に据えている。授業時間後には、復習や振り返りを行ってから次の授業時間前学習へとつなげていき、このようなサイクルを繰り返しながらステップアップしていく。

下山（2015）は、eラーニングを使った反転学習を取り入れたリスニング力とスピーキング力向上を目指したブレンド型授業を、授業時間外の学習者の学習と、授業時間内の学習者の学習および教師の役割とともに紹介している（図5）。

授業外活動	授業内活動	
学習者	学習者	教師
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">動画の視聴</div> 動画教材 文法：語順、時制、不定詞、分詞、動名詞、動詞の用法、等 発音：母音、子音、音声変化、文強勢、等	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">S1 自作会話文の提出</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">T1 机間で個別指導</div>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">PDFの閲覧</div> PDF教材 文法：説明用シート、トレーニング用シート 発音：説明用シート、トレーニング用シート	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">S2 協働学習：スキット作成とスキット録音提出</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">T2 提出されたスキット音声を聴き、確認</div>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">eラーニング教材への取り組み</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">S3 eラーニング教材への取り組み</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">T3 スキット音声に関するフィードバックをする</div>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">スマートフォンの音声認識を活用した自主トレーニング</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">S4 スキット音声に関するフィードバックを聴く</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">T4 トレーニング指導</div>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">自作会話文の作成</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">S5 トレーニング：発音練習 or 文法トレーニング or 英作文</div>	

図5 反転授業の内容：授業外活動と授業内活動（下山，2015：29）

この授業では、授業時間外学習として扱う動画や PDF 教材を筆者自身が作成・管理するウェブサイト上に置き、各学生が所有するスマートフォンで視聴・閲覧できるようになっている。また、授業時間内には、事前に作成した自作英会話文を元に協働学習としてスキットをペアで作成する課題を行っている。自作英会話文作成とは、e ラーニング教材で扱ったトピックと場面で使用されている表現を活用しながら、自分で会話文を創作しておく課題である。スキット作成課題は自分で考えてきた会話文をペアで組んだ相手と共有しながら行う。このように、この授業では授業外学習が授業内学習をするための前提となっているため、授業外学習をしておかないと授業での活動ができない、あるいは相手に迷惑をかけてしまうという設計になっている。作成したスキットを音読録音する課題では、音読でありながらも感情のこもった臨場感のある録音をする必要があり、スピーキングにつなげる練習となる。図5には記載されていないが、学期に2回、各自1分程度、既習学習事項から指定された話題で発表する課題がある。授業時間外に行う学習は授業時間内に行う活動と必ず連動するように設計されている。

また、授業時間内と授業時間外に類似の活動を意図的に配置している。e ラーニング教材への取り組みと、トレーニングの部分である。授業時間外学習のe ラーニングに授業時間内でも取り組む時間を作っているのは、学習者をモニタリングしながら授業時間外学習でつまづいた箇所があった場合の補助説明や指導を行うためである。利用したe ラーニング教材には自分の発音を録音して練習できる機能が備わっているが、発音は学習者自身で改善することが容易ではないため、発音指導を個別に行う必要がある。トレーニングの部分も同様で、学習者自身で努力しても改善できない場合には個人別に適した指導を行う必要がある。このように、個別で学習する内容は、学習の質を上げるための個別最適化学習を促す指導ができる体制を取っている。

このブレンド型授業では、授業時間外に個人で新学習項目に取り組むが、動画や PDF の説明補助を活用しながら必要に応じて何度でも取り組めるよう配慮されている。そして、授業時間内では授業時間外で学習したことを活用して他者と協働しながらアウトプット活動を行う時間が確保されている。練習成果を確認したり披露したりする場面、対話的で協働的に行う活動、深い学びへと結びつく活動、自主トレーニングでうまくいかなかったことや新規学習項目で理解できなかったことを個別に指導し、個別最適化学習を促すアドバイスをする場面もある。そして授業時間内の活動も授業外の学習や活動もすべてが逆向き設計で考えられ、学習者が行う活動はすべて目標達成に向かっている。そのため、学習者は各活動で学習目標を見失うことがない。

このように、ブレンド型授業では、授業時間内と授業時間外の学習が両輪となり、相補的な役割を果たすようにデザインすることが肝要である。

次に紹介する下山 (2021b) のブレンド型授業は、コロナ禍によるオンライン授業を教

師・学習者ともに経験した後の実践例である。前実践例と同様にリスニング力とスピーキング力向上を目指したブレンド型授業だが、あらかじめ対面授業ができない場合には Zoom で代替すること意図して設計されている（図6）。対面授業の教室は CALL 教室であり、CALL 機能を利用して学習者をランダムにペアで組み合わせることができるが、オンライン授業に変更になった場合は Zoom のブレイクアウトルームをランダムに割り当てれば同等のことができる。また、対面授業中でも ICT やオンラインツールを活用しておくことで、ブレンド型で行う場合もオンラインのみで行う場合もほぼ同じことができるよう設計している。例えば、以前は紙を使って実施・回収していた「作成した会話文」「振り返り」「質問受付」「小テスト」はすべてオンライン上の Forms を利用することにした。会話文作成はペアがお互い同じ内容を用紙に書いていたが、今では Google ドキュメントでファイル共有をしながら、あるいは各自のスマートフォンで LINE のチャット機能を使いながら、作成している。これは、学習者自身がスマートフォンを授業中に活用することによってほとんど誰も違和感を感じない状況になったことと、学習者自身がさまざまな ICT 活用慣れてきたことが大きい。

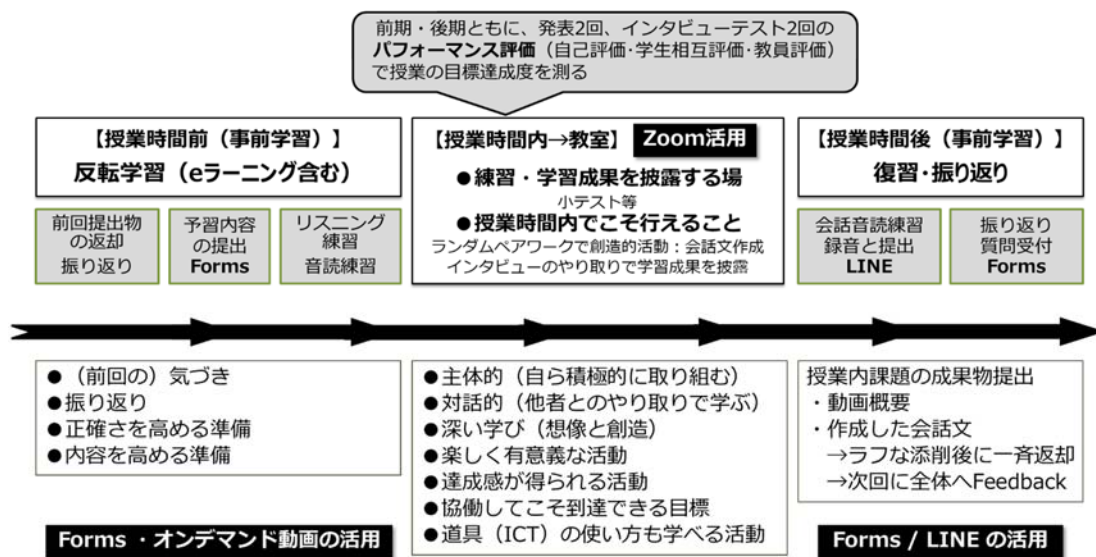


図6 リスニング・スピーキング指導のためのブレンド型授業デザイン例

本授業では、身の回りの日常的な出来事について、自分で言いたいことが英語で言えるようになることを目的として、以下の到達目標を設定した。

- (1) 聞き手に伝わりやすい英語の母音や子音の発声ができる
- (2) 日常で使われる語彙や表現を用いた英語の発話の概要を理解することができる

- (3) ごく日常的な内容なら、各音、アクセント、リズム、リンキング、イントネーションをほぼ正確に聞き取れ、それにもとづいて話者の伝えたい意味をほぼ正しく理解できる
- (4) 身近なトピックについて簡単な会話を続けることができる
- (5) 積極的に英語で他者とコミュニケーションを取ろうとする態度を持てる

次に、それぞれの到達目標に対し、学習の証拠・評価方法と学習活動内容を表2のように設定した。

表2 到達目標に対する証拠・評価と授業内外の活動内容

到達目標	証拠	評価	授業時間内の活動	授業時間外の活動
(1)	・音声データ	・教員の形成的評価 ・授業内一斉フィードバック ・必要に応じて個別指導	・発音方法の説明 ・音読練習	・音読練習 (eラーニング音声認識機能を活用)
(2)	・Forms 小テスト	・教員の形成的評価 ・個別フィードバック	・小テスト	・eラーニングのリスニング課題
(3)	・Forms 小テスト	・教員の形成的評価 ・授業内一斉フィードバック ・必要に応じて個別指導	・発音方法の説明 ・音読練習 ・小テスト	・eラーニングのリスニング課題
(4)	・評価ファイル ・動画データ ・Forms 振り 返り提出	・形成的評価 ・学生相互評価と撮影動画の返却 (結果は個人に翌週配付) ・動画で自己評価 ・発表2回目は総括的評価	・ペア会話文作成 ・会話文を使った発表 ・個別インタビュー ・発表	・インタビュー準備 ・発表準備
(5)	・Forms 会話 文提出 ・動画	・形成的評価 ・学生相互評価 ・動画で自己評価 ・インタビュー2回目は総括的評価 ・発表2回目は総括的評価	・ペア会話文作成 ・会話文を使った発表 ・個別インタビュー	・インタビュー準備

このように逆向き設計で授業を組み立て、その内容と評価方法も学生と共有して授業を実施した。コロナ禍で一時的に授業時間内の対面授業ができずすべてオンラインになってしまった時でも、ほぼ毎時間欠席者がいない状態で、前期も後期も行うことができた。

最終授業時に行った6件法リッカートスケールで行った授業アンケート(6大いに当てはまる、1全く当てはまらない)では、この授業に楽しく取り込めた4.41、英語のリスニング力がついた4.07、英語のスピーキング力がついた4.52、英語の個々音の発音が良くな

った 4.31、英語の音声変化を伴った発音ができるようになった 4.66、英語の音読が楽しくなった 4.52、会話文を作成することが上手になった 4.76、さらに英語力を高めたくなった 4.72、英語の音読をもっと上手になりたい 4.79 との結果であった（数字は平均値）。本授業は英語を専門としない大学 1 年生を対象とした授業で、6 件法リッカートスケールで行った授業初回のアンケート（6 大いに当てはまる、1 全く当てはまらない）では、「他の科目と比べて英語が好きである」という項目で平均が 2.52 であった。このことから、学習者から自信とさらなるやる気を引き出すことができ、学習者自身の自己評価ではあるがリスニング力もスピーキング力も向上したと実感する授業となったと考えられる。

IX 終わりに

本稿では、ブレンド型授業をデザインする際に考慮すべき点を「ブレンド型授業を支えるもの」として詳述し、実践例として授業時間内と授業時間外の活動が有機的に結びついたリスニング・スピーキング指導のブレンド型授業を 2 例紹介した。特に 2 例目は非常時には対面授業からオンラインへと変更できるよう最初から設計したブレンド型授業デザインの例である。語学授業では、対面であれオンラインであれ、学習者のやる気を引き出し、言語使用の目的・場面・状況を意識しながら自発的に学習・練習する態度を育成することも大切だが、この点は別の機会に詳述したい。

本稿が、学びを止めない授業をデザインする際、特に語学授業でリスニングやスピーキング指導を扱うブレンド型授業をデザインする際の一助となれば幸いである。

引用文献

- 坂本旬（2008）「『協働学習』とは何か」『生涯学習とキャリアデザイン』pp.49-57. 法政大学キャリアデザイン学会.
- 下山幸成（2015）「反転授業形態を取り入れた大学英語授業の効果」『日本実用英語学会 論叢』21, 23-32.
- 下山幸成（2016）「外国語教育におけるアクティブ・ラーニング」『外国語教育研究』19, 121-128.
- 下山幸成（2018）「4 技能統合型時代に逆向き設計で組み立てる学習意欲を高める活動とフィードバック」外国語教育メディア学会第 58 回(2018 年度)全国研究大会発表資料. 2018 年 8 月 8 日. 千里ライフサイエンスセンター.
- 下山幸成（2021a）「ICT が外国語教育にもたらした変化と今後の展望」『学術情報研究』2022 年 1 月号, pp. 46-49. 公益財団法人学習情報教育センター.
- 下山幸成（2021b）「テクノロジーから見た英語教育の展望」大学英語教育学会第 60 回記念国際大会発表資料. 2021 年 8 月 29 日. オンライン開催 (Zoom).
- 内閣府（2016）「科学技術基本計画」<https://www8.cao.go.jp/cstp/kihonkeikaku/5honbun.pdf>
- 文部科学省（2018）「Society 5.0 に向けた人材育成～社会が変わる、学びが変わる～」

- http://www.mext.go.jp/component/a_menu/other/detail/_icsFiles/afieldfile/2018/06/06/1405844_002.pdf
- 文部科学省 (2019) 「GIGA スクール構想の実現パッケージ」
https://www.mext.go.jp/content/20200219-mxt_jogai02-000003278_401.pdf
- 文部科学省 (2021) 「GIGA スクール構想に関する各種調査の結果」
https://www.mext.go.jp/content/20210827-mxt_jogai01-000017383_10.pdf
- 文部科学省中央教育審議会 (2012) 「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて～生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ～ (答申) 用語集」
https://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/toushin/_icsFiles/afieldfile/2012/10/04/1325048_3.pdf
- 文部科学省初等中等教育局教育課程課 (2021) 「学習指導要領の趣旨の実現に向けた個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実に関する参考資料」 https://www.mext.go.jp/content/210330-mxt_kyoiku01-000013731_09.pdf
- 文部科学省中央教育審議会初等中等教育分科会教育課程部会 (2021) 「教育課程部会における審議のまとめ」 https://www.mext.go.jp/content/20210126-mxt_kyoiku01-000012344_1.pdf
- 早稲田大学 (2020) 「オンライン授業に関する調査結果 (2020 年度春学期)」
<https://www.waseda.jp/top/news/70555>
- Gass, S. M. (1997). *Input, interaction, and the second language learner*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Selinker, L. (1972). Interlanguage. *International Review of Applied Linguistics*, 10, 209-231.
- Wiggins, G. & McTighe, J. (1998). *Understanding by Design*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.