英語科学習指導案

AI Role-Play for Travel Design Making

授業者 附属池田中学校 鳥居 敦子

1.対象 附属池田中学校第1学年C組(36名)

2.単元目標

・知識及び技能に関して

・現在進行形,Which ...?,助言・理由づけ・聞き返しに関する語句や表現の特徴を理解し,相手の現在の状況や希望を尋ねたり説明したりする技能を身に付ける。

・思考力,判断力,表現力等に関して

・相手の現在の状況,希望,制約を聞き取り,必要な情報や複数の候補を比較・選択し,理由や根拠を示しながら旅行先や過ごし方を提案するとともに,相手の反応に応じて提案を調整・再構成する力を養う。

・学びに向かう力,人間性等に関して

・相手が安心でき,尊重されていると感じられる助言・提案とは何かを考えながら,目的や相手,場面に応じて表現を選ぼうとする態度を養う。

・AI との会話や対面でのやり取りを通して,自分の発話を振り返り,課題を見いだし,方略や表現を調整しながら,粘り強く会話を継続しようとする態度を養う。

3.指導に当たって

(1)思考スキル

本単元では,Goh and Burns(2012)が示す話す力・相互行為能力・メタ認知的方略等を参考に,英語科における思考力を「相手・目的・場面に応じて必要な情報を選択し,理由や根拠に基づいて判断し,その判断を相手に伝え,相手の反応や条件の変化に応じて発話や提案を調整・再構成する力」と捉える。

思考スキル	英語科における解釈
関係づける	相手の質問、役割、場面に合わせて、話す情報を選ぶ力(情報選択)
理由づける	自分の提案や判断の理由を相手に伝える力(理由づけ)
関連づける	相手の理解度・反応や新たな条件に応じて,語彙,説明量,質問の仕方,提案内容を調整・再構成する力(相手調整)

*ただし,表左の思考スキルは、本校全体で取り入れている、泰山裕(2014)「思考力育成を目指した授業設計のための思考スキルの体系化と評価」に基づくものであり,右の英語科における解釈の括弧内は本研究で発話に表出する思考過程を分析するため,critical thinking in speaking (Yin et al., 2024; Cui & Zhao, 2024), argumentation analysis (Toulmin, 1958; Erduran et al., 2004), interactional competence (Galaczi, 2014; Roever & Ikeda, 2022),および repair/reformulation 研究 (Nassaji, 2007) を踏まえ設定した,「情報選択」「理由づけ」「具体化・比較」「根拠使用」「相手調整」「再構成」の6つの分析コードのうちの3つである。

(2)教材観

本単元は,三省堂『NEW CROWN English Series 1』Lesson 6 “School Life in the USA”を基盤とし,学校生活や異文化での生活について,相手とやり取りをしながら理解を深める単元である。教科書で扱う「異文化の中での生活」という文脈を,社会科で既習の世界各国の情報を活用した旅行提案へと発展させ,言語材料を目的のある意思決定型のやり取りの中で活用させる。Lesson 6 で扱う現在進行形は,単に「現在行っている動作」を表す文法事項にとどまらず,相手の現在の状況や希望を聞き取り,応答するための表現として活用できる。例えば,“What are you looking for?” “Are you looking for a warm place?”などの表現を用いることで,教科書の言語材料を,相手に応じた旅行の提案・助言という目的のあるやり取りへ発展させる。中学校学習指導要領解説外国語編においても,「話すこと[やり取り]」が独立した領域として設定され,互いの考えや気持ちなどを伝え合う対話的な言語活動が重視されており,言語の使用場面や言語材料を関連付けて指導することが求められている。そこで本単元では,現在進行形を文法として覚えるだけでなく,相手の状況を聞き取り,旅行先や過ごし方を提案するという目的・場面・状況の中で使用させることにより,知識・技能と思考力・判断力・

表現力等を総合的に育成することを目指す。

(3) 生徒観

本校第1学年の1学期末の英語振り返り調査(103名)によると,英語で会話を続ける力を伸ばしたいと回答した生徒が99名おり,スピーキング力の伸長に対する意欲は高い。一方で,英語を話すことを「苦手」または「どちらかというと苦手」と捉えている生徒は51名であり,英語で話す活動に対する不安や抵抗感も見られる。発話中の課題としては,一文だけでなく理由や例を加えようとしても何と言えばよいか分からないと答えた生徒が71名,相手に合わせようとするがうまく内容を合わせられないと答えた生徒が76名であった。一方で,個別に練習量を増やし自分の課題を見つけたいと考える生徒は92名いた。これらの実態から,本単元ではAIロールプレイによる試行錯誤を繰り返せる個別練習を足場とし,その後の対面でのやり取りにおいて,情報選択,理由づけ,比較・意思決定,相手調整の力を伸ばしていきたい。

(4) 指導観

本単元では、ELSA SchoolのAIロールプレイを活用しながら、最終的には生徒同士の対面でのやり取りにおいて、旅行者役の相手の好みや不安などに応じてお勧めの旅行先を判断し、複数の候補から相手に合う案を選択・決定し、その判断を英語で説明・調整する力の育成を図る。この過程を,前述した本単元における思考力の具体として位置付ける。池田(2015)は,英語科における汎用能力の育成という観点から,内容と言語を統合した学習の意義を論じている。そこで,社会科で既習の内容を情報資源としてタスクに組み込み,英語科で育成する思考スキルを教科横断的に活用させる。具体的な方法として,次の4つの段階を設定する。

まず,第1段階では,言語面での一定程度の自動化を図る。Lightbown and Spada(2013)は,認知的視点から,第二言語学習では練習を通して言語知識をより自動的に利用できるようにしていくこと,また学習者が一度に注意を向けられる情報量には限界があることを説明している。初級学習者は,個々の語の理解や文の形成に多くの認知資源を用いるため,相手の意図の理解,理由づけ,表現調整を同時に行うことが難しい。そこで,現在進行形,質問,助言,確認・聞き返しなどの課題に不可欠な表現を,意味のある反復を通して一定程度自動化する。特に現在形と現在進行形の意味の違いに着目させる。

第2段階では,意思決定タスクのtask inputづくりとして,社会科で既習の世界各国の情報を活用した国紹介パンフレットを作成する。位置,気候,文化,産業・特産物,観光,移動,安全,公共マナー等から必要な情報を選択し,旅行者にとって分かりやすい順序に整理し,簡単な英語,地図,写真,図表等を用いて制作する。ここでの目的は,後の意思決定型タスクで根拠として活用できる情報資源を自分たちで準備することである。

第3段階では,ELSA SchoolのAIロールプレイを用いて,旅行者役とのやり取りを個別に練習させる。第1段階で練習した表現を実際のコミュニケーションで使用しやすくするため,文法ドリルだけでなく,本番の生徒同士のTravel Design Decision-Making Role-Playと目的・情報・応答の構造が近いAIロールプレイを先行させる。Goh and Burns(2012)が示すmetacognitive strategiesを参考に,発話前にはplanningとして「今日は何を改善するか」「どの表現・方略を使うか」を一つ決める。発話中・直後にはself-monitoringとしてログを見て,「相手の質問に合っていたか」「理由や根拠を加えられたか」を点検する。最後にself-evaluationとして「できたこと／うまくいかなかったこと／次に変えること」を記録し,表現を選び直して再挑戦する。AIの点数そのものではなく,planning→self-monitoring→self-evaluation→再挑戦の循環を自己調整学習として重視する。

第4段階では,生徒同士で上記パンフレットを用いながら,旅行場所を決めるrole-playを行う。①相手の希望・不安・制約を聞き出す,②二つ以上の候補を比較する,③根拠を示して提案する,④相手と一つの案に合意する,という明確な成果(outcome)を設定する。提案者役の生徒は,相手の条件,作成したパンフレットの情報を照らし合わせ,「なぜこの案を選ぶのか」を言語化することを課題の中心とする。旅行者役の生徒は,即興で引いたStudent Traveler Cardを基に希望や制約を伝え,条件に応じて提案者役と検討する。

4. 評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
・現在進行形，Which ...?，助言，理由づけ，確認・聞き返しに関わる表現の特徴やきまりを理解している。 ・現在の状況、希望、不安、制約について、簡単な語句や文を用いて尋ねたり答えたりする技能を身に付けている。 ・確認、言い換え、理解確認等のコミュニケーション方略を身に付けている。	・相手の発話や旅行者カードから，意思決定に必要な条件を捉えている。 ・パンフレットや Evidence Card から必要な情報を取り出し，複数候補を条件に照らして比較している。 ・理由・根拠を示して提案し，相手の反応や追加条件に応じて提案を見直し，合意を図っている。	・ELSA のフィードバックや相手の反応を手掛かりに自分の課題を捉え，planning→self-monitoring→self-evaluation を通して方略や表現を調整し，再挑戦しようとしている。 ・相互理解と合意形成に向け，確認・聞き返し等を用いて，粘り強く会話を継続しようとしている。

5. 単元指導計画（全 12時間）

時	ねらい・学習活動
1	Lesson 6 の導入。アメリカの学校生活に関する本文を通して、異文化の学校生活への関心を高め、話す目的・相手・場面を理解する。
2,3	現在進行形の意味・形・用法を理解し、「今」の行動や状況を尋ねたり説明したりする。
4	Which ...?，理由づけ，助言，確認・聞き返しの表現を，短い意味のあるやり取りの中で繰り返し練習する。
5 6 7	【Task input づくり①・②・③】社会科で既習の世界各国の情報から，位置，気候，文化，産業・特産物，観光，移動，安全，公共マナー等を整理し，旅行者にとって必要な掲載項目，見出し，情報の順序を計画し，簡単な英語，地図，写真，図表等を用いて国紹介パンフレットを制作する。
8	【Pre-task：意思決定の準備】Student Traveler Card から must / prefer の条件を整理し、国紹介パンフレット・Evidence Card から二つ以上の候補を選ぶ。質問、確認、比較、理由説明、合意形成に使う短い表現を準備し、Decision Sheet に Criteria / Options / Reason を整理する。
9	【Pre-task：AI リハーサル】ELSA for School の AI ロールプレイを用い、目標設定→発話→気付き→表現の選び直し→再挑戦を行う。
10 本 時	【Main task：decision-making】前時の ELSA ログから改善目標を一つ設定し，短い AI 再リハーサルを行った後，生徒同士で Travel Design Decision-Making Role-Play を行う。相手の条件を質問して共有し，二つ以上の候補を比較し，情報資源を根拠として提案し，一つの旅行案に合意する。さらに追加条件を受け，必要に応じて提案を調整・再構成して再合意する。
11 12	【Post-task：評価と内省】パフォーマンステストと振り返りを行う。情報選択、比較、理由・根拠、コミュニケーション方略、合意形成、再意思決定の過程を自己評価し、次の学習方略を設定する。

6. 本時の展開

(1)本時の目標

・相手の条件を聞き取り，複数の候補を条件に照らして比較し，根拠を示して旅行案を提案するとともに，相手の反応に応じて提案を調整・再構成することができる。（思考力、判断力、表現力等）

・ELSA の AI ロールプレイや自己モニタリングで得た気付きを基に改善点を 1 つ選び，対面のやり取りで方略や表現を調整しながら，合意形成に向けて粘り強く会話を継続しようとする。（学びに向かう力、人間性等）

(2)本時の評価規準

・思考・判断・表現：相手の発話から必要な条件を捉え，複数の候補を条件に照らして比較し，理由や根拠を伴う提案を構成するとともに，相手の反応に応じて提案を調整・再構成している。

・主体的に学習に取り組む態度：AI のフィードバックや相手の反応から自分の課題に気付き，会話を継続するための方略を選び，合意形成に向けて表現を調整しながら粘り強く取り組もうとしている。

(3) 本時の学習と思考スキルとの関連

関係づける	旅行者の発話から，prefer / worry 等の条件を捉える。(情報選択)
理由づける	国紹介パンフレットや相手の情報を根拠として，提案の理由を説明する。(理由づけ)
関連づける	相手調整:相手の反応に応じて，質問・説明・提案を調整・再構成する。(相手調整)

*ただし，表左の思考スキルは，本校全体で取り入れている，泰山裕(2014)「思考力育成を目指した授業設計のための思考スキルの体系化と評価」に基づくものであり，右の英語科における解釈の括弧内は本研究で発話に表出する思考過程を分析するため，critical thinking in speaking (Yin et al., 2024; Cui & Zhao, 2024)、argumentation analysis (Toulmin, 1958; Erduran et al., 2004)、interactional competence (Galaczi, 2014; Roever & Ikeda, 2022)，および repair/reformulation 研究 (Nassaji, 2007) を踏まえ設定した，「情報選択」「理由づけ」「具体化・比較」「根拠使用」「相手調整」「再構成」の 6 つの分析コードのうちの3つである。

(4) 展開

学習過程	学習活動および内容	指導上の留意点	評価の観点・方法
導入 **5 分**	・本時の Goal を確認する。 「相手の条件に合う旅行案を，根拠を示しながら一つに決め，必要に応じて見直す」 ・現在進行形と，条件を尋ねる表現を確認する。	・正しい英文を多く言うことだけでなく，相手の条件を聞き，比較し，根拠を示して合意し，必要に応じて見直すことが本時の目的であると確認する。	
展開 1 **12 分**	・前時の ELSA ログを見て，本時の改善目標を一つ決める。 ・ELSA School の AI ロールプレイで再リハーサルを行う。 ・聞き取れた条件，選んだ表現，言えなかった内容を記録し、気付きと使えた方略をペアで共有する。	・点数よりも「気付き」と方略選択を重視する。 ・planning で改善目標を明確にしてから発話させ，self-monitoring としてログを見て，自分の発話を一箇所修正させる。	主 ELSA ログ
展開 2 **26 分**	・生徒同士で Travel Design Decision-Making Role-Play を行う。 ①旅行者役が情報を伝え，提案者役が質問・確認して条件を共有する。 ②提案者役が二つ以上の候補を，パンフレットの情報を根拠として提示する。 ③両者が候補を比較し，質問・応答を重ねて一つの案に合意する。	・役割と条件を明示する。 ・interaction management（会話管理：ターン交替，話題の維持，意味の明確化）と interaction strategies（確認，聞き返し，理解確認，例示，援助要請）を促す。 ・唯一の正解ではなく，条件適合・根拠・相互理解・再検討の過程を重視する。	思判表 観察ルーブリック
まとめ **7 分**	・「重視した条件」「比較した候補」「最終選択と理由」「再意思決定した点」を振り返る。 ・「使った方略」「相手の反応によって変えたこと」「次に使う方略」を自己評価する。 ・数名が判断と調整の過程を共有する。	・結果の良否だけでなく，選択基準→比較→合意→追加条件→再判断の過程を言語化させる。 ・ planning / self-monitoring / self-evaluation を次時の再挑戦につなげる。	主 振り返りシート

(5) 準備物

・iPad（ELSA School） ・ヘッドセット ・ELSA ログ ・Student Traveler Card ・国紹介パンフレット・振り返りシート

7. 参考文献

・文部科学省（2017）『中学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説 外国語編』

・国立教育政策研究所教育課程研究センター（2020）『「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料 中学校 外国語』

・三省堂（2025）『NEW CROWN English Series 1』。

・Goh, C. C. M., & Burns, A. (2012). Teaching Speaking: A Holistic Approach. Cambridge University Press.

・Lightbown, P. M., & Spada, N. (2013). How Languages are Learned (4th ed.). Oxford University Press.

・池田 真（2015）「第 7 章 英語科—語学能力の育成から汎用能力の育成へ」奈須正裕・江間史明（編著）『教科の本質から迫るコンピテンシー・ベイスの授業づくり』図書文化社，pp. 157-181。