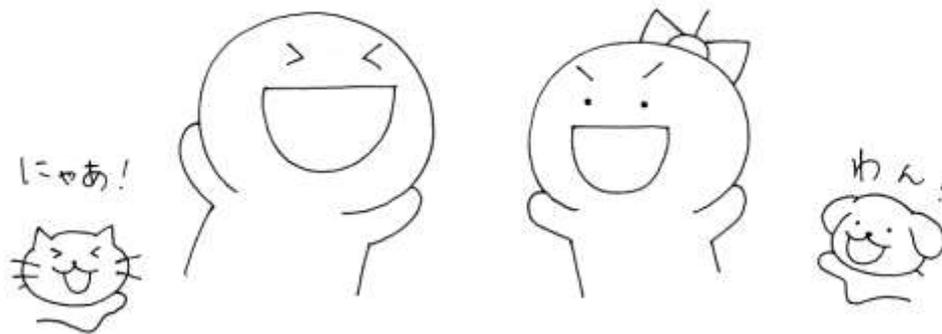


Thank you so much for coming!

本日のワークショップは、隣同士のペアワーク、
前後の座席4名でのグループワークを中心に
進めてまいりたいと思います。

4名グループが組める配置でご着席いただきますよう、
ご協力をよろしくお願いいたします。



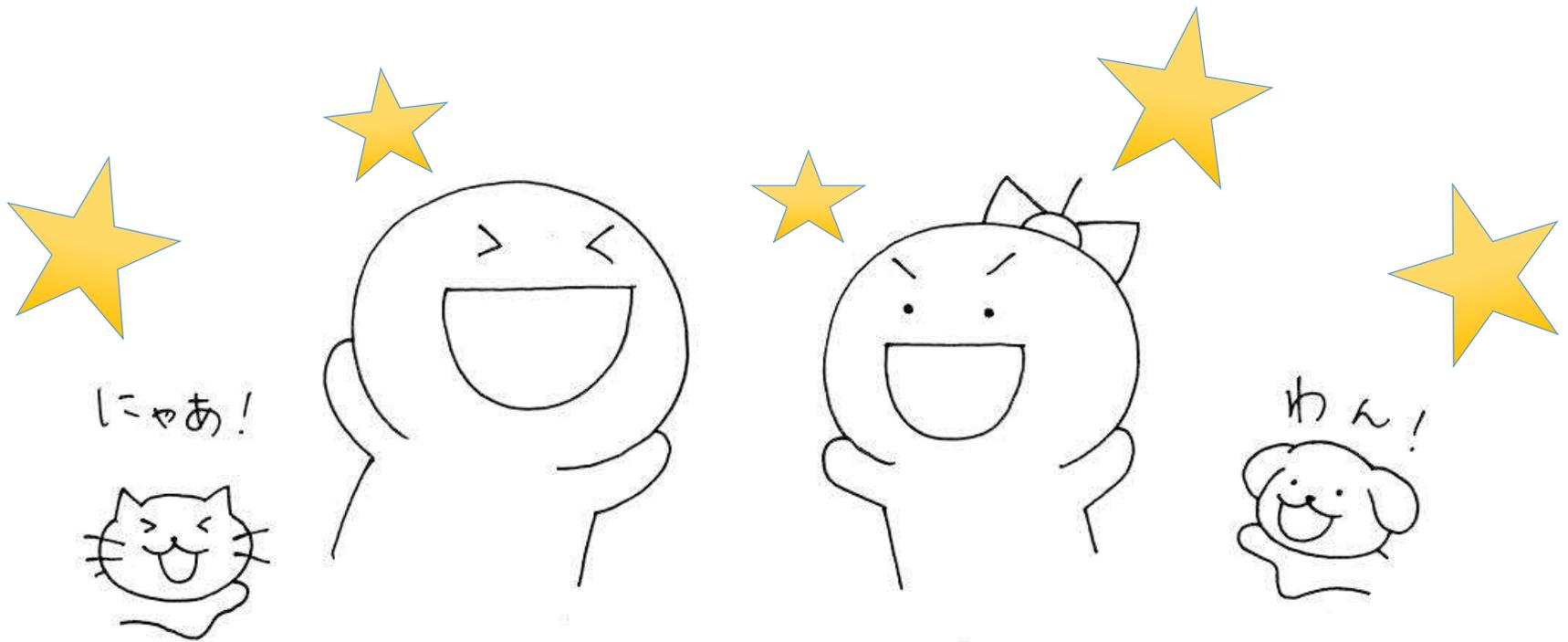
生徒の心にタネをまく！

“Motivation”と“Creativity”を軸にした授業デザイン

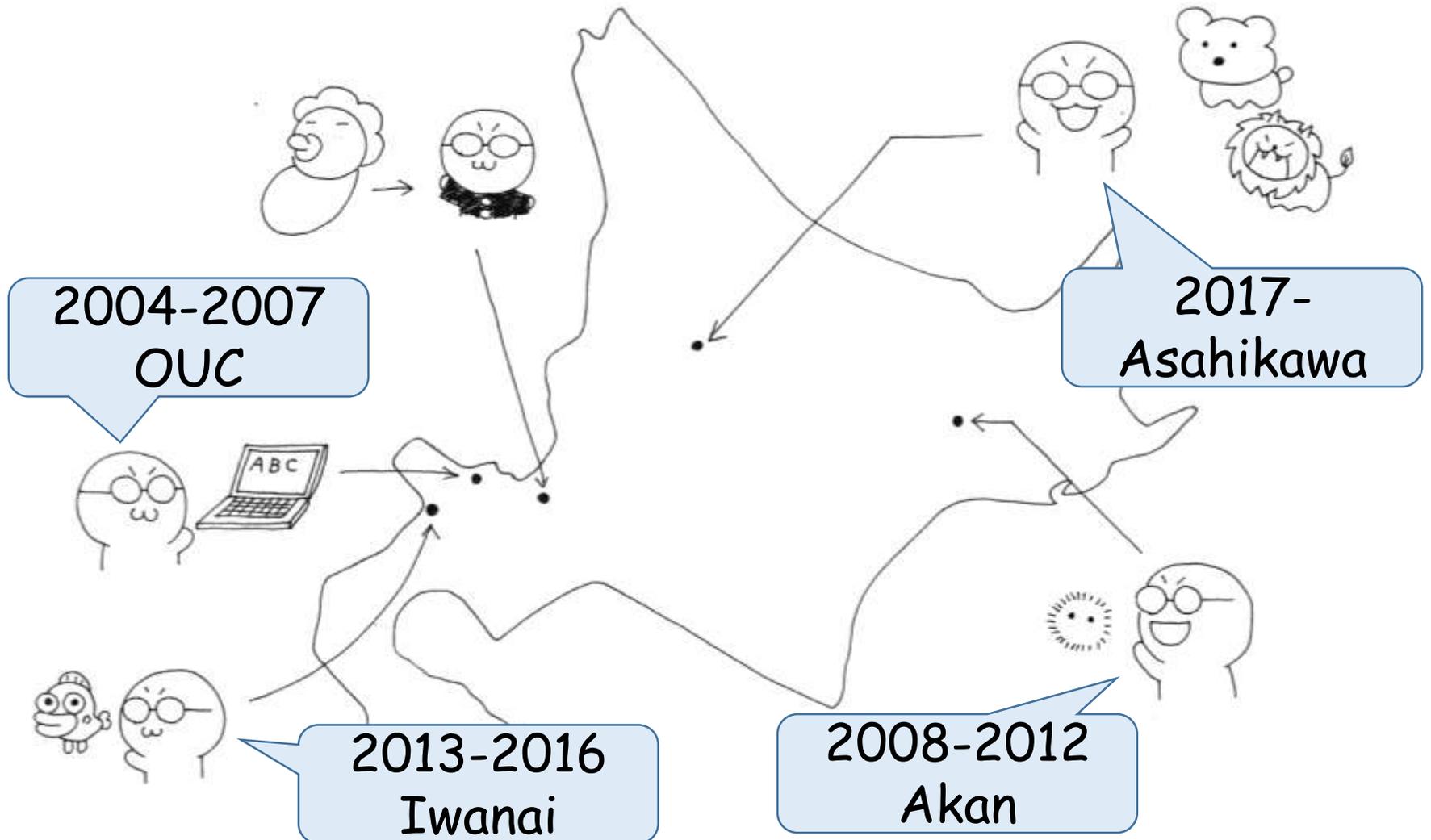


平成30年度 北海道高等学校英語教育研究会
第12回セミナー授業力向上ワークショップ ③-4
北海道旭川東高等学校 澤田 大輝

Thank you so much for
choosing this workshop ♪



About me (Taiki Sawada)



INCEPTION



http://gctnetwork.com/wp-content/uploads/2014/08/inception_poster.jpg

インセプション (2010)

- 人の潜在意識の世界に侵入して、
アイデアを具現化し、それを~~盗み出す~~。

植え付ける！

→行動が変わる



変わらない、授業の軸

- 生徒の心に興味のタネをまく
- 生徒自身がタネに水をやり、花を咲かせる！



嫌いなものワースト5

- ① 部活顧問制度（ブラック杉乙）
- ② 休日出勤は普通！の空気（暇かよ）

③ 生徒のテンションが低い授業

- ④ 長く無駄な時間の多い会議（全部読むな）
- ⑤ 延々終わらない飲み会（だから暇かって）

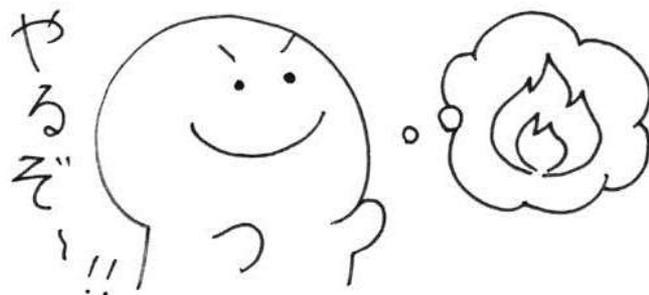


2020年度に向けて... (?)

- 「英語って楽しい！」というモチベーションをガソリンに、自らぐいぐい学ぶ学習者

→ 授業やタスクを

“Motivative” & “Creative”に! (・▽・)



モチベーション3.0

ジムのスタジオ
プログラム、
興味深いなあ
(*^o^*)

①自律性 (Autonomy)

-課題、時間、手法、チーム

②熟達 (Mastery)

-積極的な関与

③目的 (Purpose)

-目標設定、言葉、手法



https://www.amazon.co.jp/dp/B018HVOXBA/ref=dp-kindle-redirect?_encoding=UTF8&btkr=1



本日のキーコンセプト

- 問いのデザイン
- ゲーミフィケーション
- 3 M (Movie, Media Music) 活用
- ビジュアルライゼーション ...

ワークショップデザイン ...

プレイフル・ラーニング



Rapid Prototyping



まずはサクッと考えてみる

- シート①の項目を使って活動させたい
- 「**超面白い**ペアワーク」を考えてみて下さい！
(シートにどんどん書き込みながら) (ペア)
- 前後で交流をしてみましよう！ (グループ)



シート① 文法項目一覧

- There is/are
- 未来表現 (be going to / will)
- 現在完了
- 不定詞 (形式主語)
- 比較級・最上級
- 仮定法



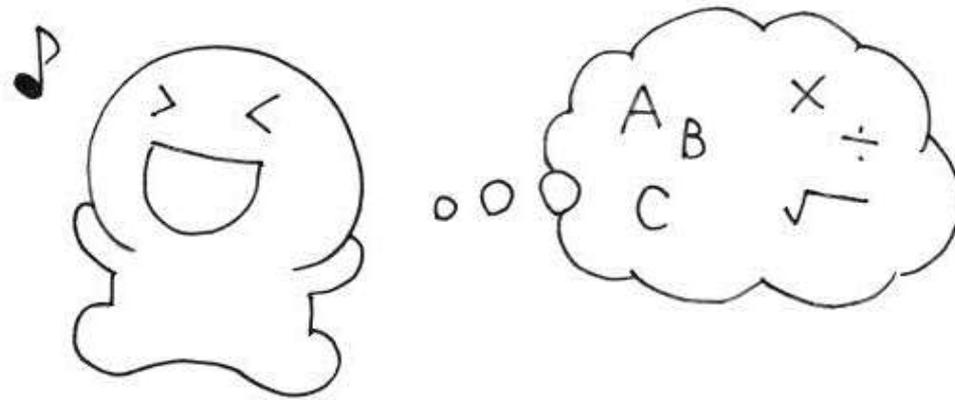
よく
使いそうな
やつ。



タスクのブラッシュアップ☆

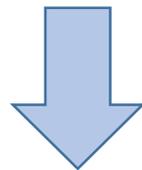


Playful Learning



プレイフル・ラーニング

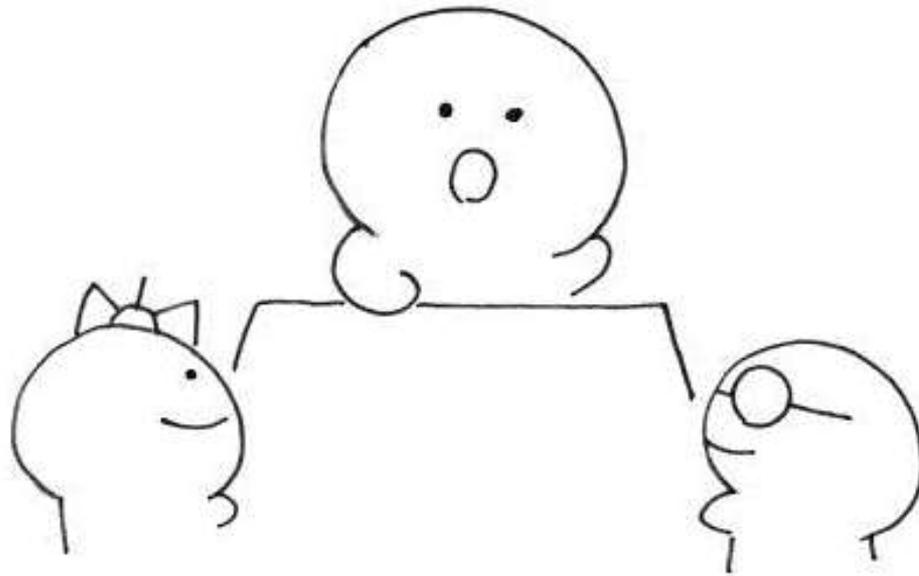
学びの中には楽しさがあふれ、
楽しさの中には学びがあふれている。



楽しく学ぶ&学びを楽しむ
Motivationを授業の軸に！

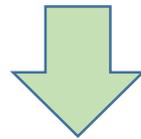


Workshop Design



ワークショップ・デザイン論

ワークショップ
= 「創ることで学ぶ」活動



Creativityを発揮し、英語での
アウトプットを豊富に行う授業を！



Gamification

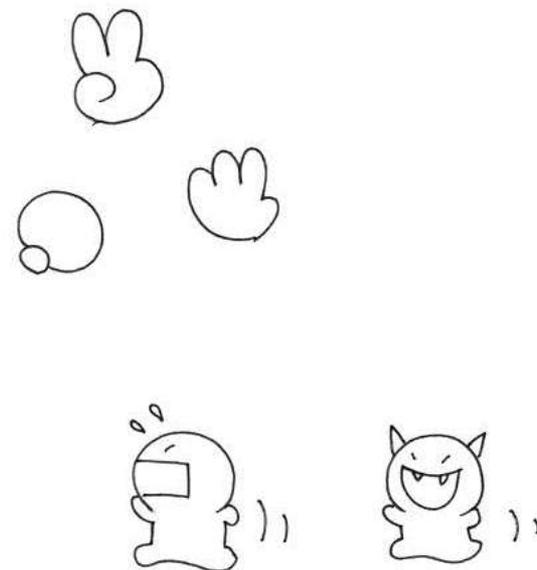


ゲーミフィケーション

- シート②に書かれているゲーム
- ゲームのルールをひとつだけ変えて、
超つまらなくしてください！（ペア）
- 再び、前後で交流を！（グループ）

シート② ゲーム一覧

- じゃんけん
- おにごっこ
- 人生ゲーム
- オセロ



→ルール次第でタスクは
面白くもつまらなくもできる！



ポケモン生みの親 田尻さん曰く...

ゲーム

= 動詞を提案すること

制限する、集める、探す、競う、
伝える、作る、考える、逃げる、
比べる...

ポケモンをつくった男 田尻智 学習まんが人物館 (小学館)



ゲームデザインフレームワーク

上級者向け

チューニング

オンボーディング

目標

可視化

ゴール

ソーシャル

世界観

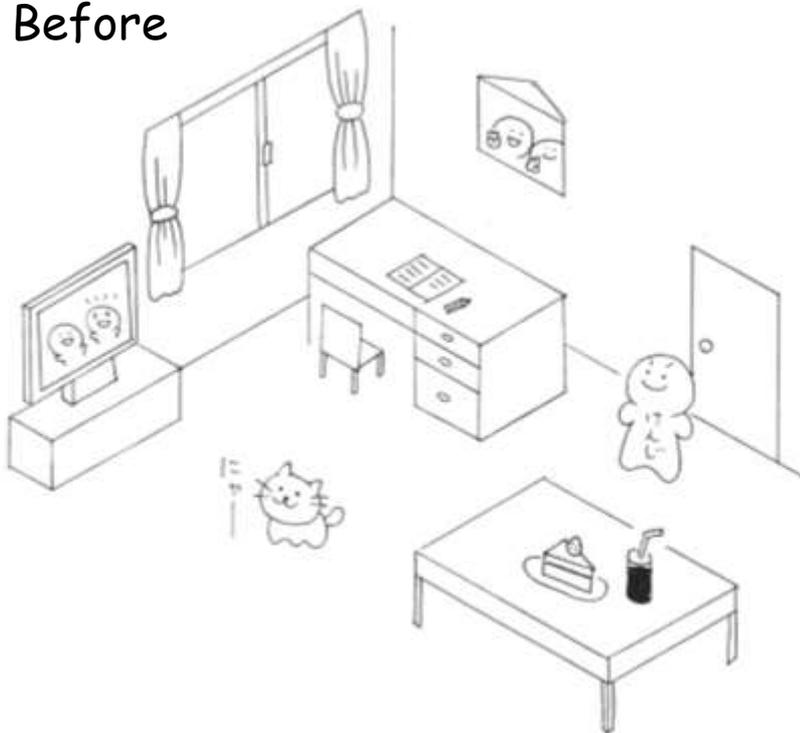
おもてなし

深田浩嗣著『ゲームにすればうまくいく 〈ゲーミフィケーション〉 9つのフレームワーク』



実践例（受動態）

Before



After



英語（受動態）で被害報告を！



Question Design



問いのデザイン（東大：安齋勇樹先生）

- 逆算
- 深度測定
- 装飾
- ケーススタディ
- 分解
- 視座移動 ...

様々な観点で
問いづくりの
トレーニング

問いのデザイン (澤田ver.)

- 非日常性

…創造性を引き出す

- コンテキスト

…必然性を引き出す

- コメディ

…ボケ・ツッコミ欲を引き出す



命令形の練習

問. 命令形を使った英文を3つ書きなさい。



命令形の練習 (ver.2)

明日は全校集会。にもかかわらず、
突然校長先生が「急に旅に出たくな
ったので、これから沖縄に向か
います。急で悪いけど、明日の校
長講話はキミに代理をお願いする
ね！ははは。



命令形の練習 (ver.2)

東高生全員に向けて、みんなの気持ち
が引き締まるような**英語のメッセージ**
を3つ、命令文を用いて生徒に伝えて
あげて欲しい。(中略)。じゃあ、任
せたよ！(^o^)」という**置き手紙を残**
して出かけてしまいました(なんと)。
校長の指示に従い、明日の講話に向け
て台本を作りなさい。

3Ms (Movie, Media, Music)



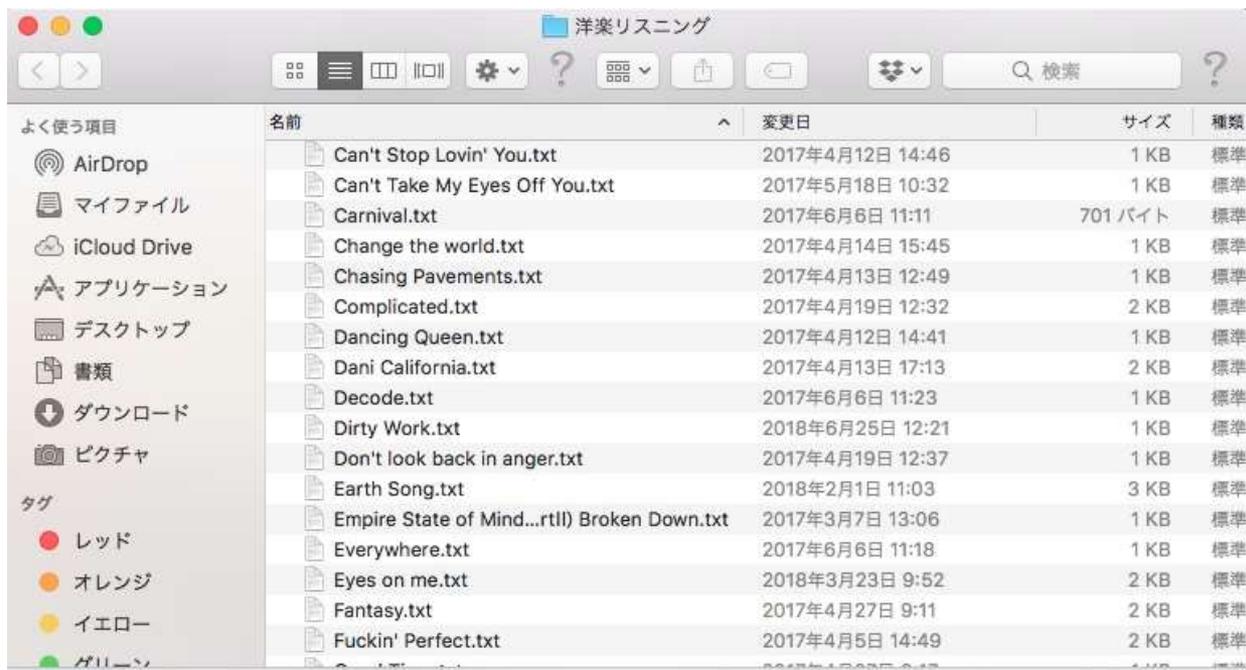
3 Mを授業で活用！

- **M**ovie (映画、動画)
- **M**edia (ニュース、Web記事)
- **M**usic (洋楽、たまに邦楽)

※最近は+ **M**anga = 4 **M**かも

3Mデータベース作成のすすめ

- テキストデータでネタをストック
- 検索できるように、#タグ付け（英語、ローマ字）
- teaching contextに合わせて加工、利用



最近のアタリ曲

- Alive / Sia
- F**kin' Perfect / P!NK
- Shape of You / Ed Sheeran
- That's what I like / Bruno Mars
- Rather Be / Clean Bandit feat. Jess Glynne



Mediaの活用

- ニュース記事、Web記事を教材に
- “Entertainment”, “Culture” を第一歩に
- 同じ題材を違うメディアで→Critical Thinking



Front row: Fans get ready to watch Skrillex on the main Green Stage at Fuji Rock. | JAMES HADFIELD



<https://www.japantimes.co.jp/>

Movieの活用

- 日本の有名人が英語を話している動画で、
- 英語学習欲をドライブ ↑ ↑



<https://www.cinematoday.jp/news/N0091753>

<http://www.sakurry.com/articles/330>

<https://e-talentbank.co.jp/news/59854/>



英語欲ドライブ おすすめ映画

- ナオト・インティライミ
冒険記 旅歌ダイアリー
- “旅欲”、“語学欲”
“コミュ欲”を刺激！



字幕制作プロジェクト (2014)

- 2014年作品 佐藤真美子 監督
- 札幌国際短編映画祭出品のため、岩内高校 ESS (現: ICC) が英語字幕を作成



<https://www.husigibakoya.net/%E4%BD%9C%E5%93%81%E4%B8%80%E8%A6%A7/%E3%82%A6%E3%82%B5%E3%82%AE%E3%81%AE%E3%83%9B%E3%83%B3%E3%83%8D/>

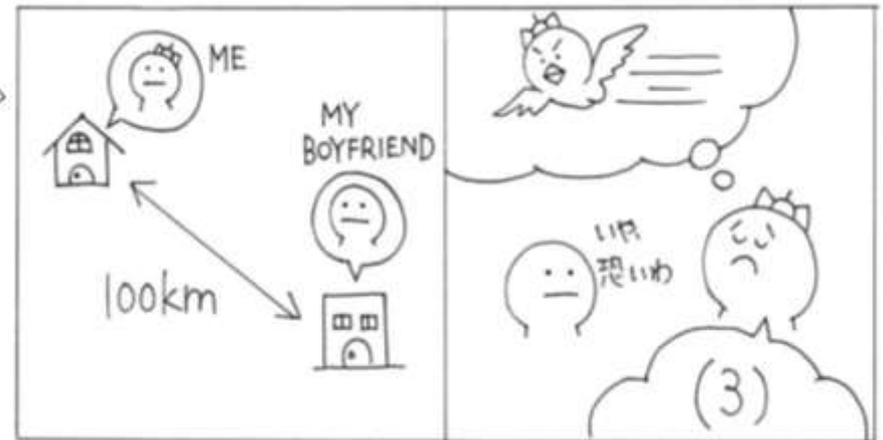


Mangaの活用

- 海外版コミックの活用
- ワークシートをコミック化する
- 文法マンガ (いつになったら完成すんだよ)

Movie Review () Class: No: Name

	① Title, ② Genre	③ Characters & Actors	④ Plot (Setting)	⑤ Your Impression, Opinion	
START Genre (C)					
⑥ Reason 1		⑦ Reason 2		⑧ Reason 3	⑨ Recommendation
					FINISH Comment (C)



では、本日のまとめとして...!

(*^O^*)



タスクのリデザイン

- Rapid Prototypingで作成したタスクを、Brush upしてみましょう！③で考え、④に清書
- 前後のペアでシート④を交換して、お互いの超面白ペアワークを体験してみましょう！
- 感想やコメントなどを、ワークシート④に記入して下さい！



いつもの。

- 教育の根底にあるのは、**憧れの伝染**である
（『教育力』 齋藤孝著，岩波新書）
- 教員自身が英語を楽しんでいる姿を見せる！



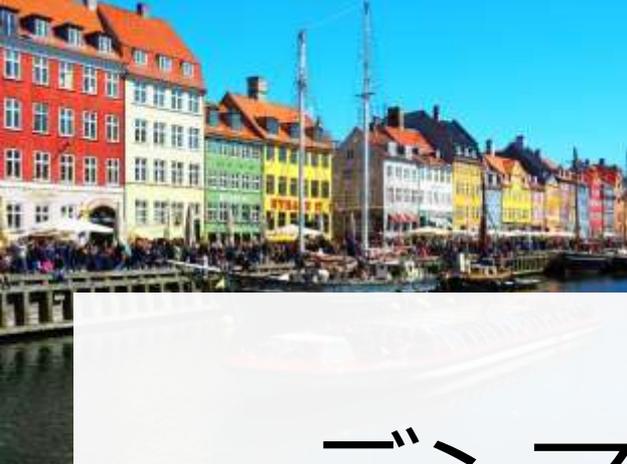
「幸せの国」デンマーク学び旅

#2017年4月29日～5月7日

#スタディツアーを自分たちで企画

#北欧教育への興味がスパーク！





デンマーク学び旅 各種資料
メール、USBメモリ経由で
ご希望があれば提供いたします！
(*^o^*)



Thank you so much for coming!
(^o^)

- sawarock on Facebook, LINE
- sawarock@gmail.com

