

「海外教育実地研究2024」における アメリカの小中学校での授業実践報告

松浦 武人・木下 博義・中島 敦夫・佐々木里萌¹
重廣 孝・溝田 開・山田 竜誠

Report on Teaching Practices in the United States' Elementary/Middle Schools
in "Overseas Education Field Research 2024"

Taketo MATSUURA, Hiroyoshi KINOSHITA, Atsuo NAKASHIMA,
Riho SASAKI¹, Takashi SHIGEHIO, Kai MIZOTA, Ryusei YAMADA

Abstract: This paper reports on teaching practices in elementary and middle schools in the United States. Participants included two graduate students and two in-service teachers. They observed classes in public elementary and middle schools in North Carolina and planned and implemented English classes in Japanese society and culture. The titles of the classes were as follows: 1) Let us try Suminagashi! 2) let us challenge KENDAMA's performance, 3) let us make Chigiri-e with Washi, 4) let us enjoy playing koma, the Japanese spinning top! 5) Let us enjoy the paper sumo!. Their main outcomes were as follows. i) They developed practical teaching skills by teaching students from different cultural backgrounds. ii) They gained the ability to design, implement, and evaluate programs to promote global partnerships. Furthermore, they were highly motivated for future teaching development.

Key words: global education, teaching practice, teaching development, cross cultural understanding
キーワード: グローバル教育, 教育実践, 教職開発, 異文化理解

1. はじめに

「海外教育実地研究」は、広島大学の大学院再編にあたり、人間社会科学研究科教職開発専攻（教職大学院）教育実践開発コースの選択科目として新たに開設された授業の一つである。

この授業は、大学院再編前の教育学研究科における選択科目「体験型海外教育実地研究」を引き継いだものであり、2016年度の教職大学院設置以降、昨年度までに計21名が参加している。新型コロナウイルスの感染拡大によって、2020年度から2022年度までの3年間は渡航を見送ったため、教職大学院の選択科目としては、昨年度に続いて2回目の実施となった。

昨年度は、4名の院生（4名とも学部卒院生）と、1名の大学院修了生（現職教員）が参加し、米国の受け入れ校（ノースカロライナ州ローリー市のエクスプロリス小学校および中学校）において、日本の文化

に関する授業を行った。また、ローリー市、ワシントン D.C. において文化体験もした。

今年度も、昨年度と同様の形式で本授業を実施した。そこで本稿では、「海外教育実地研究」の概要を示すとともに、参加した院生の報告をもとにして、取組の成果と課題をまとめる。

2. 2024年度「海外教育実地研究」の概要

（1）「海外教育実地研究」の目標

本授業は、「海外の学校において、教育関係機関の見学および授業実践研究を行い、高度な実践的指導力を育成するとともに、グローバル教育推進に必要な資質を育成すること」を目標としている。

（2）「海外教育実地研究」の授業展開

本授業は、①渡航前の事前研究、②米国での教育実

¹ 広島大学大学院人間社会科学研究科教育科学専攻

地研究、③帰国後の事後研究、という3つの内容で構成されている。以下に、その詳細を示す。

①渡航前の事前研究

- 4月12日（金）本授業科目の説明会（授業の目的・概要・全体日程等）
- 5月27日（月）授業研究テーマ事例の紹介
- 6月10日（月）授業研究テーマ案の交流・テーマの設定
- 6月28日（金）学習指導案（和文）の検討
- 7月8日（月）学習指導案（和文）の検討
- 7月17日（水）学習指導案（英文）の検討
- 7月26日（金）学習指導案（英文）の検討
- 8月27日（火）授業の準備状況の確認、教材・教具の検討、渡航関係書類の確認
- 9月10日（火）最終事前打ち合わせ（授業準備状況、出発当日の確認）

渡航前の事前研究では、授業テーマの設定、教材、学習指導案（和文、英文）の検討を授業内で行うとともに、広島大学附属東雲中学校および小学校の英語科・外国語科担当教員から、学習活動や学習指導案（英文）について助言をいただいた。また、受け入れ校の先生方と学習指導案を共有し、教材・教具、学習活動についての具体的な確認を行うとともに、助言をいただいた。

②米国での教育実地研究（現地での日程）

- 9月16日（月）広島出発、米国ノースカロライナ州ローリー到着
- 9月17日（火）ローリー市内の博物館等見学、ノースカロライナ・バーチャルスクールの見学、授業準備
- 9月18日（水）エクスプローリス小学校訪問、授業実施、授業見学・施設見学
- 9月19日（木）エクスプローリス中学校訪問、授業実施、授業見学・施設見学
- 9月20日（金）ワシントン D.C. へ移動、スミソニアン博物館等見学
- 9月21日（土）平和記念碑・スミソニアン博物館等見学
- 9月22日（日）ワシントン D.C. 出発、機内泊
- 9月23日（月）広島到着

活動の中心は、院生による受け入れ校での授業実践研究である。昨年度に続き、ノースカロライナ州ローリー市のエクスプローリス小学校および中学校において、英語による授業を行った。なかには、複数クラス、小・中学校両校で授業を行った院生もいた。なお、院生による授業実践については、小学校および中学校の両校長から承諾を得て行った。

③帰国後の事後研究

10月18日（金）実施授業の振り返り

12月20日（金）最終報告会

参加した院生一人一人が、自身の行った授業について成果と課題を発表し、交流した。現地での授業についてだけでなく、事前の準備や教材研究などについても成果や課題が挙げられた。そして、最終報告会では、本授業履修者以外にも公開し、活動全体のまとめを報告する予定である。

（3）今年度の授業

今年度は、4名の院生（4名のうち3名が教職大学院生、内2名が現職教員院生）が授業を行った。参加院生が開発・実施した授業の「授業テーマ」「対象学年」「授業のねらい」「授業の概要」「成果と課題」、体験を通しての「自己の変容」を以下に示す。

3. 参加者の教材開発・報告

【授業 A】 教育科学専攻 佐々木里萌

（1）授業テーマ

Let's try Suminagashi

（2）対象学年：小学校第6学年，中学校第1学年

（3）授業のねらい

「墨流し」とは、水面に墨を垂らし、広がった模様を紙や布に写し染めることで生み出される、約千年以上の歴史を有する日本の伝統的な芸術技法である。墨流しにより形成される模様は、一度きりのものであり、同じ模様が再現されることはない。そのため、唯一無二の図柄が生まれる点に特異性がある（中原，2014）。本授業は、偶然から生まれる模様に注目し、制作を繰り返す中でその偶発性を学び、つくりだす喜びを味わうことをねらいとした。

（4）授業の概要

①クイズに答える。

日本の小学生が作成した“What do you see?”クイズを行った。

②墨流し職人の動画を見る。

墨流しの伝統工芸士が制作過程を示す動画を流し、筆や墨を用いて紙や布に独自の模様を施す技法であることを紹介した。

③墨流しの手順について説明を聞く。

本時で行う墨流しに用いる道具や手順について説明を行った。

④個人で制作を行う。

実際に水面に墨を垂らして模様をつくったのち、紙に模様を写し取るように説明を行った。

⑤様々な種類の紙を用いて墨流しを行う。

コピー用紙、和紙、画用紙、ケント紙、はがきといった異なる種類の紙を使用し、紙質によって墨の写り方に違いがあることに着目する機会を設定した。

(5) 成果と課題

成果については、勤務先の小学校の児童と現地の中学生在が交流を行った点である。日本の小学生は墨流しの制作を行い、それを題材に「何が見えるか」を問うクイズ動画を作成し、現地の中学生に視聴してもらった。この交流活動は、児童にとって自分たちの文化を発信する機会となった。さらに、英語を用いたコミュニケーションを図る必然性が伴ったことで、動画を撮影する前には何度も英語のフレーズを繰り返し練習する様子が見られ、英語学習へのモチベーションが高まったと考えられる。また、視覚支援の重要性を再認識した点も成果として挙げられる。墨流しの手順を説明する動画を繰り返し流す工夫を施したことで、1度の説明では理解が難しかった児童生徒も、動画を見ながら自身の力で制作に取り組むことができていた。この視覚的なサポートにより、児童生徒一人一人が自分のペースで手順を確認でき、制作活動への主体的な参加が促進されたと考えられる。

課題としては、振り返りの時間を設定しなかった点が挙げられる。日本の伝統技法を実際に体験した際、児童生徒が何を感じ、どのような学びを得たのかを共有する機会を設けることで、文化交流がより深まった可能性があると考えられる。活動や制作を体験するだけでなく、異文化理解を促進するためには、活動を通して得た気づきや考えの変容を教師がみとり、価値づけを行うことで児童生徒の思考を深めることができるであろう。そのため、振り返りの時間を確保することが重要であると考えられる。

(6) 自己の変容

英語学習者として、外国語でのコミュニケーションの素晴らしさを実感した。アメリカでの生活や授業を通して、英語での児童生徒たちとのやりとりや、先生方に学校について質問を行った際に、英語を用いて円滑に意思疎通を図ることの大切さを再認識した。ネイティブスピーカーの速い英語に初めは緊張したが、次第に会話に慣れ、英語で自分の考えや感情を伝える喜びを感じるようになった。

私は、英語を用いて多様な人々と対話する素晴らしさを子供たちに伝えたいという思いから、小学校の外国語教育を専門に学んでいる。自らも学習者として「通じた!」「分かった!」という喜びを感じ、外国語を用いる意義を実感したことは、授業者としての立場だけでなく、学習者であり続けることの重要性を改めて

体験する機会となった。

【授業 B】 教職開発専攻 重廣孝

(1) 授業テーマ

Let's challenge "KENDAMA performance"

(2) 対象学年：小学校第5学年

(3) 授業のねらい

けん玉は日本の伝統的な遊びであり、現在、海外でも「KENDAMA」と呼ばれ、広がりを見せている。けん玉の発祥の地は廿日市市とされ、広島とも縁が深いものである（廿日市市、n.d.）。「けん玉パフォーマンス」とは、音楽に合わせてけん玉の演技を行う表現活動である。音楽に合わせることによって、大皿に球を乗せるだけの演技が新たな表現となる。また、複数の子が同時の球を皿に乗せる、順番に球を乗せるなどの集団演技の可能性も秘めている。さらに、アメリカで流行の曲を使うことによって、日本の文化と海外の文化との融合を図ることができると考えた。

以上を踏まえ、本授業のねらいを次の3点とした。

- ①日本の伝統文化の一つであるけん玉について理解することができる。
- ②他者と協力して「けん玉パフォーマンス」を創ることができる。
- ③自国の文化と他国の文化を融合させる面白さを味わうことができる。

(4) 授業の概要

①自己紹介とけん玉の説明を聞く。

授業者の自己紹介とけん玉の説明を、プレゼンテーションソフトを用いて短時間で行った。

②教師の実演を見る。

教師の実演によってけん玉の技を紹介した。実演したのは児童の「やってみたい」「できるかもしれない」という意欲を喚起するためである。紹介した技は「大皿」と「とめけん」「もしかめ」の三つである。しかし、このままでは難易度が高いと判断し、大皿に乗せた球を浮かせ、そのまま大皿に乗せる技も紹介した。

③個人でけん玉の技を練習する。

児童一人一人にけん玉を配付し、けん玉の技に取り組む時間を設定した。授業者は児童の練習の様子を見ながら適時、形成的評価を行い、技ができていない児童には技のコツの指導を行った。また、適時、技ができた児童に全員の前で披露する機会を設定した。

④「けん玉パフォーマンス」を創作する。

「けん玉パフォーマンス」の説明を行い、全員で一斉に実施した。けん玉の技は一斉に行い、それ以外のところではダンスを行うようにした。

(5) 成果と課題

成果は次の2点である。

①意欲の喚起と活動内容の把握に効果的な実演

授業者の実演時、技に成功した際には自然と拍手が起り、その後の個人でのけん玉の技の練習に臨む際にはけん玉を我先に取りに来る姿が見られた。そして、けん玉を受け取った児童が授業者の実演した技にすぐ取り組む姿が見られた。このことから、国を問わず、実演を見ることは意欲の喚起とともに活動のイメージをもたせることに効果的であると考えられる。

②粘り強く取り組む力の育成に資するけん玉の教材性

けん玉は難易度が高い遊びであり、児童はなかなか技ができないと想定していた。しかし、遊び方がシンプルなため、何度も挑戦することができる。実際の授業では、何度も試しながら技の成功を目指そうとする姿が見られた。これは粘り強く取り組む力が発揮された姿である。そのような姿が授業の中で繰り返し現れていたことが、粘り強く取り組む力の育成につながっていると考えられる。けん玉のもつ教材の特性は、粘り強く取り組む力の育成に効果的であると考えられる。

課題は次の2点である。

①スキル系の教材が必然的にもつ「できない」体験

実際の授業では、児童全員を何か一つでも技ができる状態に引き上げることができなかった。一つでも技ができた児童の割合は授業者が把握した限りでは4分の1程度であった。けん玉はスキル系の遊びであり、技の習熟については個々の差が大きい。そのため、技ができなかった児童にとっては、日本文化との出会いが好ましくない体験として捉えられてしまった可能性がある。本授業をきっかけに、けん玉に親しみ続けることができるよう、持参したけん玉を学校に提供したが、本授業の中でも児童がけん玉体験を好ましいものとして捉えることができるように難易度が低く楽しんで活動できる技を紹介したり、けん玉の技を効果的に身に付けさせることができる指導法をもっと調べておいたりする必要がある。

②教材の特性と児童の実態に合わないねらいや活動の設定

本授業のねらいに他者との協力や自国の文化と他国の文化の融合のおもしろさを味わわせることを挙げたが、そこまでには至らなかった。その原因としては二つ考えられる。一つ目は、教材の特性と合わないねらいや活動の設定である。けん玉は基本的には一人で行う遊びである。その教材の特性に合わない他者との協力をねらいに挙げたこと、「けん玉パフォーマンス」という集団演技の活動を設定したことでねらいに至らなかったと考えられる。二つ目は、児童の実態に合

ない活動の設定である。児童の実態としてはけん玉の基本的な技もできない状態だと想定していたにもかかわらず「けん玉パフォーマンス」の活動を設定した。児童の実態から考えると明らかに難易度が高すぎであり、実際の授業ではグループごとに「けん玉パフォーマンス」を創る活動を行うことすらしなかった。以上のことから、教材の特性と児童の実態（想定を含む）を踏まえた上で、ねらいと活動を構想することが必要だった。

【授業C】 教職開発専攻 重廣孝

(1) 授業テーマ

Let's make 'Chigiri-e' with Washi

(2) 対象学年：小学校第6学年、中学校第1学年

(3) 授業のねらい

和紙は日本の伝統的な紙である。和紙には洋紙にはない独特の風合いがある。和紙は表面がざらざらしていて、ちぎったときに繊維が見える。長い繊維をもつため、非常に丈夫であり、千年間もその形を維持すると言われている（紙の博物館、2015a；紙の博物館、2015b；森住、2018）。

これらの特徴を和紙に触れたりちぎったりする中で触感を通して実感してほしい。また、和紙を用いた創造的な活動ができるよう、ちぎり絵の制作を活動に設定した。ちぎり絵の紹介時には、日本のちぎり絵の代表的な画家山下清の写実的な作品を紹介する。彼の作品を見せた後に、実はちぎり絵だったことを知ることは生徒の印象に残る出会いとなるだろう。制作時には、絵のテーマは設定せず、各自の思いや考えを自由に表現できるようにしたい。

以上を踏まえ、本授業のねらいを次の2点とした。

①和紙とちぎり絵を知る。

②自分の思いに沿ったちぎり絵を作ることができる。

(4) 授業の概要

①和紙の簡単な説明を聞く。

プレゼンテーション資料を使い、洋紙と比較しながら和紙の三つの特徴（繊維が長い、丈夫、手作り）を簡単に説明した。

②和紙に触ったりちぎったりする。

和紙を実際に触ったりちぎったりする活動を設定することで、和紙の特徴を実感できるようにする。

③ちぎり絵の作品を見たり、ちぎり絵の簡単な説明を聞いたりする。

ちぎり絵の作品を見た後、製作者が筆などの描く道具を持っていない制作時の様子を見ることで、その制作方法に関心をもち、自分たちでもやってみたいという思いを引き出すことができるようにする。

④ちぎった和紙を使って、ちぎり絵を作成する。

作品のテーマを設定せず、各自の思いや考えを自由に表現できるようにする。

(5) 成果と課題

成果は次の2点である。

①生徒の印象に残る感情を伴った異文化との出会い

異文化との出会いを生徒の印象に残るものとするために、説明や体験の中に生徒の感情が動く要素を組み込んだ。例えば、和紙の説明の中で、「洋紙は100年間その形を保つと言われているが、和紙は1000年間その形を保ちます」という生徒が驚くと思われる情報を入れた。

実際の授業ではその情報を聞いた生徒から「Oh」や「Wow」という反応があった。また、「和紙の繊維は長いのでちぎると繊維が見えます」という説明の後に、それを確かめるために生徒が和紙をちぎる活動を設定した。全ての生徒が繊維をちぎり、繊維が見えるかどうかを確かめる姿が見られたことから、「本当に見えるのかな」という疑問や「本当だ」という驚きを伴う活動になったと考えられる。生徒に確かめることはできてはいないが、単純な説明よりも印象に残ったのではないかと考える。

②作品の質を高める形成的評価

本授業は実施学級を変えて4回実施したが、後半になるほど作品の質が高まっていった。1回目の授業と4回目の授業で展開は変わっていないが、授業者が英語での説明や生徒との対話に慣れて余裕が出たために、机間指導を行いながら形成的評価を行う機会が多くなっていった。

実際の授業では、1回目の授業から「Good」などの言葉は言っていたが、4回目では「Layering paper makes 3D effect. It's good technic. (紙を重ねることで立体感が出ている。これはすごい技術ですね)」「It looks good. You use similar colors. (似た色を使うといい感じです)」などの具体性をもった言葉による形成的評価も行った。このような形成的評価が作品の質を高めたと考える。

課題は次の1点である。

①異文化交流の視点をもった活動

生徒がちぎり絵を作ることで異文化体験をすることはできた。その先として、作品を日本の生徒と交流するという活動を仕組むことができたのではないかと考える。例えば、アメリカの生徒が作った作品と日本の生徒が作った作品を一堂に並べて鑑賞し、コメントをすることなどが考えられる。授業Aおよび授業Eには同じ題材を基に他国の生徒と交流する、つまり異文化交流の視点があった。この視点があれば、この授業

はさらに発展性をもったものになったのではないかと考える。

(6) 自己の変容

授業B、C、そして自分自身の異文化体験を通して次の三つの変容があった。

①異文化体験・交流による視野の拡大

アメリカの児童生徒を対象にした授業、英語での授業、アメリカの文化体験などは、自分の固定観念を崩し、日本を見つめ直すきっかけとして十分すぎるものだった。例えば、日本の学校では教室の環境が均質であるが、アメリカでは各教室が教師の個性に合わせた環境となっていた。今回はそこで育っている児童生徒の姿を実際に見ることができた。その姿を見ると、一般的に言われる教室の環境が異なっていると児童生徒が落ち着かないという言説が本当なのだろうか疑問を抱くことになった。一例を挙げたが、異文化の体験によって学校だけでなく社会の在り方についても改めて考えるきっかけとなり、視野を拡大させることになった。

②授業におけるコミュニケーションと細かな技術の重要性への気づき

ただ活動をさせるのではなく、活動中の児童生徒とコミュニケーションを行うことで児童生徒の困っていることや考えていることなどの内面を見取ることができた。それが授業Cの成果でも挙げた作品の質を高める形成的評価につながる。自分が授業を行う際には、コミュニケーションや授業を創るための細かな技術を普段意識せずに行っていることが分かるとともに、それらが授業を創る上で重要なものであることに気付いた。

③英語の有用性の再認識

②の授業でのコミュニケーションとも重なる部分はあるが、私自身がアメリカで生活する中で、様々な国籍や人種の人たちと英語を通じてコミュニケーションができたことは、英語の有用性を再認識するきっかけとなった。ワシントンでは、アメリカだけでなくニュージーランドから来た人とも英語で会話することができた。英語によって国籍を問わずコミュニケーションを図ることができた体験が、国際語としての英語の有用性を改めて認識することにつながった。

【授業D】 教職開発専攻 溝田開

(1) 授業テーマ

Let's Enjoy playing Koma, Japanese Spinning
Top!

(2) 対象学年：小学校第2学年

(3) 授業のねらい

日本には昔から正月など様々な年代の人々が交流をする際に、こまや羽子板などを使用し、親睦を深めていた。その中でもこまは一旦巻き方を覚え、回せるようになれば、自転車の操縦と同じように、長期間の練習を行わないとしても、気軽に楽しめる遊びである。本授業では日本の伝統的かつ手軽な昔遊びであるこまを通じて、日本文化を体験し、自分だけのオリジナルのこまを作成することを通じて、日本文化への興味を引き出すことと、アプリゲームや動画視聴ではない時間の使い方が有意義であることに児童が気づくことを授業のねらいとした。

(4) 授業の概要

- ①実践者を400年前からのタイムトラベラーであるとして自己紹介を行なった（侍の衣装を着用し、役になりきることに徹した）。
- ②児童にこまの歴史について簡潔な説明を行った（町田, n.d.）。
- ③児童に(1)こまの紐の巻き方、(2)こまを投げる時の動作の2点に分け指導を行った。
- ④児童にこまを回す技術として、「犬の散歩」を実践者が実演し、ただ回すだけでないスキルを示した（日本こま回し協会, n.d.）。
- ⑤児童が木製のこまに対して、自身の所有するマーカーなどを使用して色付けを行うことにより、自分たちだけのオリジナルのこまを作成した。
- ⑥オリジナルのこまを使用しながら、各自でこまを回す練習に励んだ。

(5) 成果と課題

①やり抜く力を育成する機会の提供

こまの巻き方から投げ方まで、スムーズに習得できる児童もいる一方で、手先の不器用さにより、中々思うようにこまを回すことができない児童もいた。しかし、今回の実践では、こまを回すことができるようになった児童に対し、実践者がミニティーチャーとしての役割を与え、お互いに教え合うことを指導したこともあり、児童同士でアドバイスを与える場面も見られた。これは一見達成が困難な課題に対し、協同的学習を通じて挑戦することを経験する機会の創出であったと考えられる。

②創造性の育成

今回は一義的にこまの回し方の指導をし、実践者の模倣をすることで、児童はこまの回し方を習得していった。しかし、実践者の予想とは裏腹に、独自の紐の巻き方、こまの投げ方ではあるが、こまを回している児童も見られた。これは、1つの目標「こまを回す」というお題に向かって、正解は1つではなく、さまざま

なアプローチがあることを児童が示した授業場面であった。

課題としては以下の2点が挙げられる。

①自身の英語力の低さ

授業前に想定していない英語を発話しようとする際に、適切な単語、フレーズが即座に出てこず、自身の英語力の向上の必要性を感じた。また、児童からの咄嗟の質問や、感想を理解することができず、適切な反応を取ることができなかった。よって、彼らがどのように授業を受け止め、学びを得ていたのかを十分に見とることができなかった。

②段階的な指導の欠如

今回はこまの投げ方の指導として、(1)紐の巻き方(2)投げる動作の2点に分け、指導した。しかし、児童の反応を見ながら、巻き方の理解はしているが、紐を巻く際に力が入りすぎてしまい、紐が壊れ、こまが上手く回らないといったことがあった。つまり、単に巻き方の指導と投げ方の指導をするだけでなく、巻く際の力加減も指導すべきであった。

(6) 自己の変容

①語学学習への意識の向上を感じる。英語教師として勤務していることもあり、日常的に英語学習は続けてはいたが、新たな学習方略として、英語でのお笑い番組の視聴を始めた。これはアメリカでの生活の中で、現地の人々にはわかるが、私にはわからないユーモアのポイントが数多くあることを痛感したからである。

②学びのユニバーサルデザインの重要性をより感じる。今回の課題でも挙げた段階的指導の欠如からわかるように、実践者の授業によりおいてけぼりにされてしまう児童が今後は出ることがないように、またはおいてけぼりにしてしまった際にもそれに気づきアフターフォローできるよう、学びのユニバーサルデザインの考え方を軸にした授業作成は自身の喫緊の課題であると感じる。

【授業E】 教職開発専攻 山田竜誠

(1) 授業テーマ

Let's enjoy paper sumo!

(2) 対象学年：小学校第2学年

(3) 授業のねらい

相撲は日本の国技であり、様々な年代の人々が実際に試合をしたり、観戦を楽しんだりする伝統的なスポーツである（日本相撲協会, n.d.）。また、相撲をモチーフとして、指相撲や手押し相撲など、様々な相撲遊びが多くの子供たちの間で親しまれている。その中で本授業では、紙相撲を題材とした。理由は主に二点ある。第一に、手押し相撲などの実際の体を使った相

撲遊びでは、怪我のリスクが高まるからである。小学校第2学年という年齢を踏まえると、活動に熱中しすぎて、自分の力加減をコントロールできなかったり、周りの児童が見えずに思わず怪我をさせてしまったりするリスクがあると判断した。第二に、紙相撲では、作る場面と遊ぶ場面の両面において児童の創造性が発揮されると考えたからである。作る場面では、自分のお気に入りの力士を選び、色を塗ったり、自分の名前を漢字で書いたり（例えば“David”であれば「大北斗」など）して、オリジナルの紙相撲を作成することができる。遊ぶ場面では、紙相撲をどの程度折り曲げて、土俵のどこを叩けば勝てるのかを試行錯誤しながら、繰り返し遊ぶことができる。以上を踏まえて、次の二点を本授業のねらいとした。

①紙相撲に自分の名前を漢字で書き、好きな色を塗って、オリジナルの紙相撲を作る。

②紙相撲を楽しみ、日本の文化に慣れ親しむ。

（4）授業の概要

①自己紹介

②日本の小学生からの質問に答える。

授業テーマと関連する活動ではないが、筆者の勤務する小学校の児童が作ったビデオレターを見て、それに答える形で交流を行った。

③日本の大相撲の動画を見たり、相撲の歴史についての説明を聞いたりする。

動画や写真を用いて、相撲には1500年の歴史があることや、老若男女問わず親しまれていることを伝えた。

④紙相撲の作り方についての説明を聞く。

表面の力士の体・まわしに色を塗ることや、裏面に漢字で自分の名前を書くこと（配布したプリントを参考に）を伝えた。

⑤紙相撲を作成する。

事前に筆者が切り取っていた力士の型から好きな型（人間の力士・動物が描かれた力士（6種類）・何も描かれていない力士）を自由に選べるようにした。

⑥紙相撲の遊び方を実演し、ルールを理解する。

紙相撲を知っている児童がいたため、その児童とデモンストレーションを行い、遊び方やルールを示した。

⑦ペアを作り、対戦する。

事前に筆者が工作用紙を用いて作っていた土俵をペアで1つ取り、自分の作った紙相撲を使って、自由に遊べるようにした。

（5）成果と課題

成果は次の2点である。

①急遽2クラスで授業を実施できたこと

授業は1クラスで実施予定であったが、当日に現地の校長先生から、2クラスでできないかという提案が

あった。材料については、児童が持ち帰って、友だちや家族と遊べるように人数の2倍の数を用意していたため、急遽2クラスで実施することができた。また、急遽授業を実施したクラスについては、児童の漢字の名前が書かれたリストを事前に作成していなかったため、紙相撲を作成している途中に名前を聞き、漢字を書いて伝えるようにした。また、その際は前回のクラスの授業の反省を生かして、画数が少ない漢字を教えたり、一文字に絞って伝えたりすることができた。

②日本の小学生と交流できたこと

筆者の勤務先の小学校で「アメリカの小学生に聞きたいことを考えよう」という授業を行い、ビデオレターを作成した。そして、作成したビデオレターを授業の冒頭で渡し、現地の小学生にその場で答えてもらった。質問には尊敬する人物や帰宅時間などがあった。また、質問の前には必ず“We respect Shohei Ohtani.”など自分たちの考えを伝えることで、アメリカの小学生たちが日本の学校の文化や考え方に触れる機会となった。課題は次の2点である。

①難しい漢字を書かせてしまったこと。

紙相撲を作る場面において、自分の名前を漢字で書く活動を設けた。事前に授業を行うクラスの名簿をいただいていたため、どの漢字にするかは前もって筆者が決めていた。しかし、「麗」や「愛」などの難しい漢字にできてしまっていたため、児童が実際に書き写す時に手間をかけてしまった。そのため、なるべく画数の少ない漢字を選択し、後半の遊ぶ活動に時間を使うことができるようにすべきであったと考える。

②コツの共有ができなかったこと。

紙相撲で遊ぶ場面において、ただ遊ぶだけの活動になってしまい、全体でコツを共有し、遊び方を工夫・改善していく活動にすることができなかった。児童の中には、紙相撲を折り曲げすぎずに、より直角に近い形にして、力士を安定させている姿や叩く場所を試行錯誤している姿が見られた。このような個人の工夫を全体に共有することで、より紙相撲の質を高めることにつながったと考える。

（6）自己の変容

本授業を計画・実践するにあたって、自分自身の教室内での英語使用の頻度を見直す機会となった。日本の小学生に英語を教える際に、「ファイルを出して」「鉛筆を持って」という簡単な指示でさえ、日本語でしてしまっている自分に気づくことができた。英語学習の初期段階にある小学生段階において、授業で日本語を多用することは児童の安心感につながる上、教師の負担も少ない。しかし、日頃の授業において、写真や絵、ジェスチャーを交えながらも英語で説明する意識を

もっておきたいと感じた。本授業においても、写真や絵を交えて説明すると通じる場面が多くあった。教室内の英語使用の頻度を増やしていく中で、わかりやすい英語に言い換えたり、児童の理解度に応じて絵や写真、ジェスチャーを駆使したりする力もつけていきたい。

4. 今年度の授業の整理と考察

(1) 今年度の授業

今年度、参加院生が開発した授業は、いずれの授業においても教材に日本文化の体験活動（A：墨流し、B：けん玉、C：ちぎり絵、D：こま回し、E：紙相撲）を取り入れたものであった。これらは、「日本文化体験・創造型授業」であったといえる。また、日本の小学生との交流を取り入れる等、体験・創造活動を媒介として日米の小中学生の異文化交流・異文化理解につながる活動も見られた。活動に広がりをもたせることができたことは成果といえる。また、全体を通して、日本文化への興味関心をもつきっかけを作ったこと、活動に粘り強く取組む交流校の子供たちの姿を見ることができたことも成果である。これらの成果の要因は、教材のもつ魅力を発揮するために行った綿密な教材研究にあるといえるだろう。全体的な課題としては、交流校の児童生徒の実態把握をより充実させていくことが挙げられる。活動時に技能的な面で困難を感じていた児童生徒が見られた。交流校の児童生徒が、教材にそれぞれの習熟度に合わせて取り組んでいけるようなレベルでの授業計画が必要であることが分かった。

また、評価の在り方についても課題が残った。投げ入れ形式の授業のため授業時間が限られており、振り返り等を行うことは難しいが、参加院生の実践を通して交流校の児童生徒にどのような学びがあったのか、記述内容等から把握することは、次年度以降の実践につながっていくものである。

(2) 自己の変容

自己の変容として「視野の広がり」がキーワードとして挙げられる。「視野の広がり」は、大きく2つ「①外国語によるコミュニケーションの価値の実感」と「②今後の授業改善の視点の獲得」に分けられる。「①外国語を用いたコミュニケーションの価値の実感」について、授業を行った院生は一樣に英語を学ぶことの重要性や意義を感じていた。英語で交流校の児童生徒に関わる中でさらに自身の語学力を身に付けたいという思いをもっていた。根底にあるのは、コミュニケーションをすることの喜びを生で感じたからである。授業において、翻訳アプリケーションを用いて対応する場合

も見られたが、直接自身の英語表現でやり取りをして意図が通じたときの喜びは、何よりも代えがたい貴重な経験となっている。

また、「②今後の授業改善の視点の獲得」として、児童生徒との関わり方や授業時の工夫、教室環境の在り方について新たな気づきがあった。掲示物や机の配置等は、参加院生にとって新鮮なものであり、今後の自身が実践する際の学びの環境づくりにつながるものである。また、授業で行った工夫や手立ては、ユニバーサルデザインの考え方に通じるものもあり、日本での授業実践をよりよくする際に活用できるものが多く見られた。

5. おわりに

今年度は、新型コロナウイルス感染症拡大防止対応による取組の中断から再開後2年目の年であった。昨年度の実践内容（導入の仕方や活動の説明の仕方等）を参考にしながら、教材選定や授業計画を考えることができたのは、本研修の学びの連続性をもたせるという意味で成果であった。中央教育審議会答申では、教師自身が「探究心をもちつつ主体的に学び続けること」が学びに関する高度専門職としての教師に求められているとしている。今回の海外実地研究を通して、参加院生が得ることができた「視野の広がり」は、今後、自身が教師として成長を続けていくための探究につながるものである。教師自身が、今回の学びを積極的に実践に取り入れていったり、課題意識を基に自己の向上を図ったりする姿は、今後の授業改善に生かすことが期待できる。さらに教師自身がひたむきに学び続ける姿勢は、児童生徒の学ぶ姿勢を喚起することにもつながるものである。また、今回は院生が非常勤講師として勤務する学校の児童と海外の児童生徒が間接的にはあるが交流するという新たな展開も見られた。海外実地研究は、参加院生が学び続けるきっかけになるとともに参加院生が関わっている児童生徒にとっても貴重な学びの機会となっている。今年度の取組を整理し、次年度以降の更なる発展につなげていきたい。

引用・参考文献

- 廿日市市 (n.d.) 「けん玉発祥の地 はつかいち」
Retrieved from <https://www.city.hatsukaichi.hiroshima.jp/soshiki/25/12070.html> (accessed 2024.11.18)
- 紙の博物館 (2015a) 『世界遺産になった和紙1 世界にほこる日本の和紙「和紙」とその文化的背景を考え

- よう!』, 新日本出版社.
- 紙の博物館 (2015b) 『世界遺産になった和紙3 和紙の徹底研究(特徴・比較) 和紙のよさを見直そう!』, 新日本出版社.
- 町田良夫 (n.d.) 「こまの歴史」 Retrieved from <http://www.tokorozawa.saitama.med.or.jp/machida/koma-st01.htm> (accessed 2024.11.12)
- 森住ゆき (2018) 『和紙のちぎり絵 春夏秋冬』, 日貿出版社.
- 中原嘉之 (2014) 「墨流し技法を使った工作教室」『日本デザイン学会研究発表大会概要集』.
- 日本こま回し協会 (n.d.) 「初段の技」 Retrieved from <https://komamawashi.net/2020/08/13/%e5%88%9d%e6%ae%b5%e3%81%ae%e6%8a%80/> (accessed 2024.11.12)
- 日本相撲協会 (n.d.) 「相撲の歴史」 Retrieved from https://www.sumo.or.jp/IrohaKnowledge/sumo_history (accessed 2024.11.19)

