

## 発展型予測

□所要時間	15分～20分程度
□主なスキル	ライティング、スピーキング
□形式	例) 4人のグループ
□概要とねらい	
<p>読書の楽しみの一つに、読んでいる本を起点に読者が自由に想像力を働かせて空想の世界に旅することがあります。読書とは、読み手が目にする文字情報を手掛かりに頭の中で状況や登場人物を思い浮かべ、場面を立ち上げ、一つの世界をつくりあげることです。時には、登場人物の気持ちだけでなく、音、光、匂い、温度、何かの気配まで手に取るように感じ取ることができます。母語での読書体験が少ない読者の中には、この楽しみを知らないがために早々に多読につまずいてしまう人もいます。さらに言語的に発達途上段階にある学習者が英語で読むときに、英語で書かれていることが理解できていないのに字面だけを眺めてページをめくって読んだ気になったり、「書かれている単語はみな知っているけれど、今一つピンとこないし面白くない」と感じるが多々あります。</p> <p>絵本や挿絵がたくさん入った多読本では非常に豊かな視覚情報が文字情報を補完するため、書かれている言語情報を直感的に捉えることができます。読み手は、単に本の挿絵を頭の中で再現するだけではなく、その場面から拡張する世界、登場人物の内面（外界とどう関わっているのか、何を感じ考えているのか）を想像する、より能動的な読み方ができるようになるでしょう。文脈中のことばが、あるイメージと合わさることで記憶しやすくなることも期待されます。</p>	
□事前準備（必要な教材、器具など）	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 書画カメラ</li> <li>・ 絵本</li> <li>・</li> </ul>	
□手順	
<p>ここでは、<i>Come Away from the Water, Shirley</i> を用いてみる。この作品はビーチで休日を過ごす家族の物語で、左ページに少女 Shirley の両親が描かれ、右ページに Shirley の空想場面が描かれている（詳しくは絵本紹介記事を参照）。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 書画カメラで扉ページのイラストを示し、学習者に何を連想するか挙げてもらう。</li> <li>2. 学習者に海賊が登場する物語、映画、アニメーション作品を問う。（例）『宝島』『ピーターパン』『パイレーツ・オブ・カリビアン』</li> <li>3. 書画カメラで右ページのみ示す。右ページには Shirley の空想である冒険場面がイラストのみで示されている。Shirley の冒険物語をグループで自由にストーリーテリングする。イラストに描き込まれていない出来事やディテールをいくつか盛り込む。</li> </ol>	

できるだけ突飛なアイデアを盛り込めると楽しい。最初に教員が即興で物語をつかって語ると学習者もイメージしやすくなる。辞書は使わず、自分たちの頭にある「手持ちの語彙表現」を使って語ることを伝える。このアクティビティでは言語の正確さより流暢さを優先する。

4. グループで自由にストーリーテリングした後に文章化する。
5. (応用) ①Shirley の冒険物語を読み聞かせる。②脚本をつくり群読する。③脚本をつくり、ドラマにする。

### 【学生の反応】

- ・ 物語の先を自分で想像してからだったので、ストーリーを楽しく理解ができた。
- ・ 今日の授業のやり方がすごくわかりやすく、理解できました。その後のストーリーを考えるのが人それぞれ違ったストーリーで面白かったです。
- ・ みんなで考えながら進めていけるのが、自分だけで本を読む時と違って楽しかったです。
- ・ 英文を作るのは苦手ですが、物語を考える等は好きだったので楽しく作業することができました。こういう作業は人の性格がでるのか、みんな違った内容で面白かったです。
- ・ 英単語をもっと知っていればなと思いました。英文を考えるのが難しかったです。
- ・ お互いに発想の違いや面白さが伝わって良かった。

### 【応用・解説】

グループでの発展型予測による物語創作は、条件なしにグループ内で協働的に1つの物語をつくる方法もあります。しかし、この方法でなかなか進まないことが見込まれるクラスでは、メンバーが順番に1～2文をつくる方法があります。その場合、1枚のイラストに対して1人が文を提供して終わりではなく、全メンバーの文提供を1～2巡するよう指導します。すると、さまざまな「想像」をすることに慣れ、自由な空想ができますし、結果的に多くの文を産出することができるようになります。

また、グループワークを活性化させるために、物語創作中に各グループに教員がナンセンスな単語を選び、その単語を必ず使うように指示すると、ハプニング的に物語が思わぬ展開となり盛り上がるため、流暢さが促進されます。

(文責：草薙優加)