



文法パズルの世界：中2

1. はじめに

私の場合、「パズルで英語学習」というと、すぐに単語のクロスワードを思い浮かべる。実際、長年続けてきた「英語通信」（本誌第2号参照）でも、最も多く取り上げてきた項目である。しかし、「文法パズル」となるとこれでは対処できそうもないので、別の方法が必要であろう。そこで、ここでは同僚の矢野美子先生のアイデアを借りながら自分なりに工夫を加えた方法を紹介したい。

2. 中2の文法能力

中学2年生は、英語そのものに大分慣れてきている。しかし、それでも文法上の致命的なミスをする生徒が思いの外多いものである。私の生徒の場合、その典型的な例は次の2点である。

① 語順が日本語のようになってしまう

* I yesterday tennis played.

(I played tennis yesterday.)

② 品詞の区別がつかない

* He angry me.

(He is angry with me.)

もちろん、このようなミスは学習が進むにつれて徐々に減っていくが、最後までつまずき通しという生徒も少なくなく、できるだけ早くケアしてあげなければならない。

3. ゲーム感覚で文法理解

上記の問題を解決するためには、文法説明や

問題演習をたくさん行うことが有効と考えられる。しかし、それではこれまで築き上げてきたコミュニケーション活動中心の授業形態をスポイルしてしまいかねない。また、このようなミスをする生徒は、解説調の授業に興味を示さないことが多い。そこで考えたいのが、ゲーム感覚で学ぼうちに自分の典型的なミスに気づかせたり、新しい発見をさせたりすることである。そして、その方法の1つが今回取り上げる「文法ジグソー・パズル」である。

4. 「文法ジグソー・パズル」の考え方

このパズルの特徴は次のとおりである。

- ・一語一語を単語カードにする
- ・品詞や文の中の位置によってカードの両端の形を変える
- ・正しい語順や使い方をしたときのみ、単語カードが連結できるようにする

例えば、先述の2つの文が正しい英文でないことを気づかせるためには、次のようなカードを作る。裏に磁石をつけて、連結部を折り曲げられるようにしておくとうい。



「文法ジグソー・パズル」で文法理解

筑波大学附属中学校 肥沼則明

このようなカードを使って並べてみれば、自分の作った英文のまちがいに気づき、同時に正しい英文にするために何が必要なのかということもわかるわけである。

- ①' I played tennis yesterday
- ②' He is angry with me

もちろん、上記のような品詞の分類は、すべての英文についてカバーするものではなく、限定された範囲でのものである。1つの語でも色々な使い方ができるので、一度にどのような文にも対応できるパズルの形を考えるのは難しい。それよりも、指導したい項目毎やある程度のまとまった範囲の中で考えた方が実際的である。

5. 授業での扱い

個々の生徒にカードを用意するのは難しいので、ここでは代表生徒を前に出して行う方法を紹介する。

(1)導入

まず、カードを使って指導したい事項を含む英文を作らせてみる。

- ・たくさんの単語カード（連結部は折り込んでおく）をランダムに黒板にはる。
- ・課題を与えて英文を作らせる。
- ・連結部を開いて単語を連結させる

適切な単語を正しい語順で並べられれば連結完了。もしだめなら、何が必要なのかを考えさせて再度挑戦させる。こうすると見ている生徒も課題の主旨が理解できる。また、同様の方法

で、別の単語を使って色々な英文を作らせてみる。

(2)展開

次に、語の用法や品詞の理解へと発展させる。

- ・単語カードを連結部を折り込んでやる。
- ・同じ使い方をするとと思われる単語同士をグループピングさせる。
- ・連結部を開いて同じ形のものが集まっているかを確認させる。

こうすることによって、生徒は英語の品詞というものを意識するようになる。また、同じグループ内の語で単語を入れ替えさせてみれば、新しい文を作ることができたり、新たな困難点（例えば、意味的に文が成り立たない）を発見できたりする。

なお、全生徒を参加させる形をとりたい場合は、一人に1枚ずつカードを持たせ、課題に該当するカードをもつ生徒が黒板にカードをはりに来るようにすればよい。

6. 運営上の留意点・課題

この活動を実施する上で留意すべき点は、文法という「学習」とパズルという「遊び」の接点がある。自分の生徒にどの程度受け入れられるかを見極めることである。特に、理解力の高い生徒はすぐに飽きてしまうので、生徒の実情に応じて扱い方を工夫する必要がある。また、一つ一つの場面でいかに雰囲気盛り上げ、それを維持できるかということも、この活動の正否を左右する。