



## 提言:スピーキング活動の定番 ～必見:私の得意技駆使のノウハウ～

# 『What Am I?』で生徒の話す力をつける

筑波大学附属中学校 肥沼則明

### 1. はじめに

私は、“What Am I?”を中学校でできる最高のコミュニケーション活動の一つと考え、十年近く実施してきている。その理由は次のような点からである。

- ・タスク、ゲーム性、工夫できる機会があり、生徒が目標をもって主体的に取り組める。
  - ・既習事項を総合的に運用させることによって、言語材料の定着を図ると共に、突発的状況を乗り切る方策能力を養うことができる。
  - ・復習として毎時間行うことで、小さな活動を積み重ねて着実に力をつけることができる。
- そこで、この活動の内容と具体的な指導のノウハウをこれから紹介したい。

### 2. 活動の概要

活動内容は次頁に示したとおりである(生徒用活動要項)。なお、同僚の蔦田守氏が活動の理念と各項目の説明を本誌第10号で詳しく紹介しているので、そちらも参照いただきたい。

### 3. 指導手順

ここでは、授業の最初の10分間で、継続的に“What Am I?”を実施できるようにするた

めの指導の手順を紹介する。活動を軌道に乗せるためには、4～5時間かけてじっくり指導してほしい。

#### (1) 活動を理解させる

導入としては、活動の様子がわかるビデオ(NHKのA STEP TO ENGLISH等)があると一番いい。もし無ければ、*New Horizon*(東京書籍)の昭和62～64年版2年生のLesson 4(What Am I?)を使うとわかりやすい。

次に、実際に行わせたい活動の要項を示す。その際には、ゲームの実行例や活動に必要な表現集なども用意する。そして、一通り説明したら、教師対生徒で数問実行してみる。すると、説明では理解しきれなかった生徒も、周りの生徒の行動ですっかり理解できるようになる。

#### (2) グループで問題を作成させる

まずはグループで知恵を出し合って問題を作らせ、問題作成の基本を仲間と協力し合いながら習得させる。ただし、ここではヒント文作りを学ばせたいので、タイトル選びで時間をとられないように課題を与えてしまった方がいい。

#### (3) グループで問題を出し合わせる

いよいよ自分たちで作った問題を使ってゲームを実行させてみる。グループ毎に順番に出題し、残りのグループが回答者となる。なお、出

題・回答は代表者にさせるのではなく、ヒントを言う者、回答をする者など役割分担をさせ、全員が活躍できるようにする。

(4) 個人で問題を作成させる

今度は、本番に向けて個人で問題を作らせる。タイトル、ヒント文ともに生徒個人のオリジナリティーが発揮できる場面である。うまく作れない生徒もいるので、机間巡視で援助してやる。

(5) グループ内でゲームを試行させる

個人作成の問題をすべて実施するためとルールを確認するために、グループ内でゲームを実行させる。得点もしっかりと付けさせ、本番さながらの雰囲気をつかませる。

(6) 全体会のリハーサルを行う

ここまで来たらゲーム活動の基本はマスターできているはずだが、生徒に活動の主体を預けるからには、最後の詰めをしっかりとしたい。そ

こで、教師が出題者となってゲームを実行し、出てきた問題点を一つずつチェックして、質の高い活動をするためのポイントを示してやる。

4. 指導上の留意点

ここでは長年の経験から、実際の活動に移る際の留意点をいくつか紹介する。

(1) 問題作成について

個人に問題を作らせるので、その取り組みや仕上がりには個人差がある。したがって、他の教育活動と同様に、その生徒を励まし個性を生かす方向で指導にあたる。また、時代背景からか、問題そのものに中学生として不適切な事柄や仲間を揶揄するようなものが出てくることもあるので、必ずチェックして指導する。

(2) ゲーム実施について

この活動を長期間楽しいものに維持するため

◇生徒用活動要項(平成8年度第1学年用)

【グループ対抗】
No.40

Let's enjoy "What Am I?"

1 ゲームの概要

(1) 1グループ6〜7人の、6グループ対抗戦で行う。

(2) あるグループの1人が出題者(1回に1〜2人)となり、残りの5グループの者が回答者となる。

(3) 問題をしたり、正解を出すと得点が与えられる。

(4) 全員が出題者となり、終了した時点でその得点で競争を争う。

2 ゲームの進め方

(1) ゲームのスタートする

出題者: Let's play "What Am I?"  
 回答者: All right. (全員)  
 出題者: Here is a question. I am ~.

(2) 出題者はヒントを出し、回答者は質問をして答えを探す

① 出題者は最初にヒントを出す。第1ヒントで答えが出ない場合は、第2ヒントへ移る。それでも出ない場合は、第3ヒントを出していく。

② 1つのヒントに対してたくさんの手がかった場合は、3つまで受け付け、次のヒントに移る。また、そのヒントに対してそれ以上質問が出ない場合も、次のヒントに移る。

③ 回答者は出題者のヒントをじっくりと聞き、出題者に質問をして答えを引き出す。(必ず手紙をして、指名してから質問すること。)

④ 出題者は回答者の質問にははっきりと答える。答え方がわからない場合でも、なんとかなる方法(例えばジェスチャー)で答える。ただし、質問の答えを本当に知らない場合は、I don't know. と答えてよい。

(3) ゲームを終了する

① 正解が出たら、出題者は You are right! と宣言する。

② 1人の出題者の制限時間を「3分」とし、その際に正解が出ない場合はそこで終了する。

3 得点の付け方

(特) 得点を下ると点が考えられる

① グループの誰かが質問をする際に、そのグループに「1点」が考えられる。

② いきなりその場のズリをたずねて、ほめても得点にはならない。

③ つつやり、I am an animal. というヒントに対して、How many legs do you have? のような質問には点を考えず、Are you a panda? とたずねても質問点にはならない。

V. (2) 得点を出すときの点が考えられる

※制限時間内に正解が出ない場合は、質問の点のみで、正解点は考えられない。

第1ヒントで正解	3点
第2ヒントで正解	2点
第3ヒントで正解	1点

(3) 得点を毎回記録する

① 別紙の得点記録用紙に、毎回「質問点」と「正解点」を記録しておく。

4 ゲーム実施上の注意

① ゲームが始まったら、絶対に日本語を使わない。

② 出題者が出たヒントや回答者の質問などを全員が静かに聞く。

③ ルールは必ず守る。1人でもルールを破る者があると、真正なゲームができない。

5 問題の作成と検査

① 出題予定者は、問題に対してのカードに書く(目標、タイトル、ヒント、予想される質問とその答え)。

② 出題予定者は、遅くとも真実日の「2日前」までに担当教員に問題を見せる。

③ 出題予定者は、発表日までにしっかりと発表する練習をやる。

④ 出題予定者は、他の話の人に問題を漏らしてはいけない。

【ゲームの実行例】

<例1> 出題者: Let's play "What Am I?"  
 (全員回答者): All right!  
 出題者: Here is a question. I am an animal.  
 \*手を挙げている人を指名する  
 (出題者): Yes, Mr. ~.  
 (回答者A): Can you fly? ..... 回答者A: 1点獲得  
 (出題者): No, I can't.  
 (回答者B): Are you a panda? ..... 回答者B: 無得点  
 (出題者): No, I'm not.  
 \*他に手を挙げている人を指名する  
 (出題者): Yes, Miss. ~.  
 (回答者C): Where do you live? ..... 回答者C: 1点獲得  
 (出題者): I live in Australia.  
 (回答者D): Are you a boal? .....  
 (出題者): You are right! ..... 回答者D: 3点獲得

<例2> 出題者: Let's play "What Am I?"  
 (全員回答者): All right!  
 \*ゲームを進めながら、第1ヒントで答えが出ない。

(出題者): O.K. Now, hint No.2. My color is red, yellow and green.  
 Yes, Mr. ~.  
 (回答者d): Can we see you at a supermarket? ..... 回答者d: 1点獲得  
 (出題者): Yes, you can.  
 (回答者e): Are you a vegetable? ..... 回答者e: 1点獲得  
 (出題者): No, I'm not.  
 (回答者f): Are you a fruit? ..... 回答者f: 1点獲得  
 (出題者): Yes, I am.  
 \*この時点で第3ヒントに移る。  
 (出題者): O.K. Hint No.3. I live in Aomori.  
 (回答者g): Are you an apple? .....  
 (出題者): Yes, that's right! ..... 回答者g: 1点獲得

※みんなで協力して、スムーズに進められるようにしましょう!

40

◇発表用カード(平成5年度第2学年生徒作品)

※ヒント文は5つ。Q&Aの予想をさせた。

Let's Enjoy "What Am I?"

○ Aim (目標)

① When making a quiz (クイズ作成の上で)

私はクイズに英語を使う。

② When playing a game (ゲームを実行する上で)

みんなが楽しんでくれるようにします。

○ Quiz (クイズの内容)

① Title  ※実行するとき  
は出してこ  
う。

○ Hints

- I'm a thing.
- I can become many things.
- I'm colorful.
- I'm thin.
- You can play with me.
- (英) I'm Japanese.
- (英) I'm square.

○ Date (期日): 6/14 (日)

英  
研  
29

※実施日の前日まで必ず事前チェックを要すること

この目的は? How big are you? → I'm bigger than hand.  
この答えは? How much are you? → I'm about one hundred yen.  
What can you do? → I can become many things.

○ Questions & Answers (実施中に出たその答え)

How much are you? → I'm about one hundred yen.  
What can you do? → I can become many things.  
Where do you live? → I live in Japan.  
What do you look like? → I'm thin.  
What is this in Japanese? → おひげお  
Are you paper? → Yes, I am.  
Are you mendō? → No, I'm not.  
Are you origami? → Yes, I am!!

○ Evaluation (活動の評価)

① Making the Quiz (クイズ作成について) Ⓐ・B・C・D

私はクイズを作るのが、作るのは難しいです。

② Playing the game (ゲーム実行について) Ⓐ・B・C・D

みんな楽しんでくれた。でもおひげおは少し大き  
い。おひげおは OK!

○ Attention (留意点)

・最後まで最後までやり終えよう。  
・必ず別か答えよう。(I don't know, 黒止)・自分も仲間も楽しむように気をつけよう。

○ Comment (発言)

大きすぎておひげお。おひげおの  
おひげおは少し大きいです。おひげ  
おは、おひげおは OK!

Do we have you? → perhaps.  
Who has you? → Many children.

には、何らかの演出が必要である。まず第一に、教師自身が気分を高揚させて活動に臨む。それは、教師が活動を楽しんでいるのが見えなければ、生徒は楽しいと思わないからだ。第二にゲームの進行に変化をもたせる。出題者の入退場やゲームの進行中に、盛り上がり感や緊迫感をもたせる BGM を使うと効果がある。第三に、競争心を失わせないようにする。そのためには得点の累計を定期的に示すのが一番いい。

また、その他で実行中に出てきた問題点も、その都度生徒と共に考え改善していく。

### (3) 発達段階に応じた指導について

この活動を教育効果の高いものにするためには、生徒の学習発達段階と精神的レディネスに応じて、常に活動内容を改善していくことが必要である。具体的には、新出事項を含めたヒント文を問題に入れさせたり、新出文型を使った質問や凝った質問をした場合は得点を倍にしたりする等の方法が有効である。

### (4) 評価について

この活動では、学習意欲の向上をねらいとした形成的評価に重点を置きたい。例えば、よい問題はそれを具体的に誉めたり、うまい質問をした生徒を誉めたりする。すると、本人はもちろんのこと、周りの生徒の意欲も向上する。また、英語通信(拙著本誌第2号参照)などを使ってクラスを越えた成果の発表をするのも有効だ。

もちろん、最終的な評価にも利用する。発表に関してはいくつかの観点から得点をつけ、質問に関しては意欲や貢献度を積極的に評価する。

## 5. おわりに

この活動の実践は、授業時間の一部を割く勇気と指導を継続する気力を必要とするが、その分効果も大きい。もし実践をお考えなら、切手270円分を同封の上、勤務先まで資料の請求を。

◇所在地：〒112 東京都文京区大塚 1-9-1