

生徒が意欲的に取り組むコミュニケーション活動の研究

— 学習課題「グループでゲーム“What Am I?”を行う」を通して —

英語科・肥沼則明

1. はじめに

ここ2～3年の中学校及び高校の英語教育会はチーム・ティーチング色の感があった。どここの研究発表会に出かけても、必ずと言っていいほど発表会の主役はチーム・ティーチングである。こうなると、AETを確保できない本校英語科は指をくわえながら時代に乗り遅れた不安と闘わなければならないという状況に陥らざるをえない。

しかし、平成元年度になると状況がやや変わってきた。これまで研究発表会の花形であったチーム・ティーチングの数が大きく減り始めてきたのである。この状況について、各発表者や指導者の先生方の話を総合すると、次の2点に集約されそうである。

- ①すでにチーム・ティーチングの基本型が広く浸透し、今さら発表しても新鮮味に欠ける。
- ②AETの存在は学習意欲の向上という面では一応の効果をあげたが、コミュニケーション能力の育成という面で思ったほどの効果があがっていない。

さて、本校英語科では、筆者が着任以来「自ら学ぼうとする意欲を育てる学習指導」（昭和63年度）、「コミュニケーション能力を高める学習指導」（平成元年度）と研究を進めてきた。もちろん、この研究を進める上ではAETの存在を強く意識しているが、本校の置かれている状況や周囲の情勢を考え合わせると、AETがいなくともテーマに十分迫れそうである。そこで、実際の授業においては、従来からの指導過程に「学習意欲の向上」を図りながら、「コミュニケーション能力の育成」を目指す諸活動を織り込むことで、研究の具体化を行ってきた。ここでは、その指導の実際を「グループでゲーム“What Am I?”を行う」という学習課題に焦点をあてて示し、2つの主題に共

通する目標の達成への一方策を模索してみたい。

なお、筆者は県立高校教諭としての経験は多少あるものの、中学校教諭としてはまだ2年目であるので、まだまだすべての学習指導が試行錯誤の連続である。したがって、ベテランの先生方のご指導を仰げればと思う。

2. 「学習課題」の考え方

本校の研究には「学習課題」という考え方があ。これは「生徒が取り組むべき課題として生徒に課され、生徒が遂行しなければならない事柄として具体的な形で示されたものであり、生徒自らが設定し、あるいは選択して自らに課したものを包含するもの」である（昭和63年度本校「教育研究」）。これを受けて、英語科でも学習目標の「学習課題」化を進めている。このうち、単元時間内における生徒の遂行すべき学習課題を第2学年の年間指導計画に位置づけたものが次ページの〈表1〉である。

ところで、学習目標の学習課題化にあたっては次のことを基本とした。

- ①教科書で扱われている教材（題材）を母体とし、その内容を発展させたものとする。
- ②生徒の興味・関心を喚起し、学習意欲を向上させるようなものにする。

①については、「教科書の内容を基本とし、その定着を最優先する」という英語科内の統一した見解に基いている。つまり、重要文型の練習ばかりに気を奮われ、教科書の内容とかけ離れた言語活動に終始してしまっ、肝心の教科書の内容の定着がおろそかになる、という事態を招いてはならないと考えているからである。「学習課題」は、学ぶべきことがら（学習目標）をアプローチの方法を工夫することによって習得するものであって、

〈表1〉 学習課題例

第2学年 (NEW HORIZON ENGLISH COURSE BK 2)

月	主 題 (時数)	学 習 課 題	教科書との関連 ・主要言語材料	言語活動指導事項との関連
4	自己紹介 (5)	1年時に習った構文を使って自己紹介をする	L.1 My Name Is MiKe Davis ・1年生の復習	・話そうとする事柄を整理して、大事なことを落とさないように話すこと。(S) ・話題の中心をとらえて、必要な内容を聞き取ること。(H)
5	友人の紹介 (5)	友人にインタビューし、日常生活や過去の楽しいエピソードなどを発表する	L.2 Mike Was in Japan Last Year ・be 動詞の過去形 ・過去進行形	・話そうとする事柄を整理して、大事なことを落とさないように話すこと。(S) ・話題の中心をとらえて、必要な内容を聞き取ること。(H)
6	英語のクイズ (6)	グループに分かれてゲーム“What Am I?”を行なう	L.4 What Am I ? ・比較の文	・話そうとする事柄を整理して、大事なことを落とさないように話すこと。(S)
7	英語の手紙 (5)	英語で手紙を書いて他クラスの友人と交換する	Let's Read 1 Emi's First Letter in English ・過去形、過去進行形、形容詞と副詞のまとめと復習	・書こうとする事柄を整理して、大事なことを落とさないように書くこと。(W)

(以下は昭和63年度本校「教育研究」参照)

決して学習目標と柱を異にして並行して学ぶものではないと考えている。一方、②については、教科書の内容そのものが生徒の興味・関心を引くものであれば、それを生徒の実態に合わせて活動へと展開していく。しかし、そうでない場合は、教科書の内容を生かしながら適切な学習課題を考え出す必要がある。

さて、ここで取り上げる学習課題「グループでゲーム“What Am I?”を行う」は、上記の基本を満たすものとしては最適なものの1つであろう。なぜなら、教科書の課の内容そのものが主人公たちが“What Am I?”というクイズを楽しむ設定であり、その内容中に重要文型(比較の文)がごく自然に、クイズの必要条件的な事項として取り扱われているからである。

3. 指導目標と方策

〈表1〉にある通り、学習課題にはいろいろな形ものが考えられる。したがって、学習課題の指導目標も、その課題によって異ってくる。「グループでゲーム“What Am I?”を行う」の指導

目標は次の通りである。

- ・生徒同士で英語によるクイズの出題・解答ができるようにさせる。
- ・「私は何でしょう」というクイズの知的なおもしろさを理解させる。
- ・形容詞・副詞の比較級、最上級を理解し、運用できるようにさせる。

そして、これらの目標を達成するために、次のような指導の重点を設けた。

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ・基本事項の定着 ・実際の場面での運用力の育成 ・学習意欲の向上 |
|--|

(1) 基本事項の定着

ここで言う「基本事項」とは教科書の本文で扱われている内容すべてである。重要文型として取り上げられている文はもちろん、他の部分についても学習課題を達成するための補助的要素として重視する。基本事項の定着を図るための指導は、おおむね次のような流れで行っている。

○ 重要文型について

- ・Oral Introduction
- ・mim - mem
- ・Pattern Practice

○ 本文について

- ・Oral Introduction of the New Words
- ・Oral Introduction of the Content of the Text
- ・Check of Understanding (T・F Quiz)
- ・Reading (Intensive→Choral→Individual)
- ・Recitation

(2) 実際の場面での運用力の育成

教科書の基本事項の徹底練習が成されたなら、次により実際の場面を設定して学習課題達成への橋渡しの活動させたい。主な活動としては時間的な分類をすると次のようなものが考えられる。

- ・単位時間内に行うもの

本文の理解と定着が成されたうえで行うもので、重要文型の練習に的を絞る。プリントなどでインフォメーション・ギャップのある活動を用意し、ペア、グループ、クラスのわくで互いに情報を集め合うようなゲーム的要素のあるものをさせる。

- ・単元のまとめとして行うもの

その単元を通して提示されている重要文型や本文の内容面などから活動を工夫する。Teacher-made の “What Am I?” でクイズを実行してみる、などはその典型で、T-P から P-P へと活動を段階的に生徒に降ろしていくようにすると無理なく練習できる。

(3) 学習意欲の向上

学習課題の達成に必要なのはなにも言語材料の運用力だけではない。より質の高いものを目指すには、生徒の学習意欲の向上が図られなければならない。これは「生徒は本来だれもが向上意欲を持っている」という考えが原点であるが、自分をさらに伸ばし、価値ある人間へと高めたいという意志の表れを重視し、これを育てていくことが学習課題の達成に不可欠であると考えた。

本校英語科では、学習意欲を高める魅力ある学

習課題の要件として次のことを考えている。

- ・主体的な思考活動や、ゆとりある作業が保障されるサイズであること。
- ・生徒が興味を示し、高い意欲をもって取り組める難度と楽しさがあること。
- ・個人で解決を図るものと、グループで解決を図るものを準備すること。
- ・仕事の内容が明確であり、解決の方法に選択の余地をもたせること。
- ・言語材料の定着を図るためのものと、言語活動の充実を期するものを準備すること。

そこで、「グループでゲーム “What Am I?” を行う」の実施にあたっては次の点に留意した。

- ・時間的にゆとりのある計画をたてる。(7 時間扱い)
- ・グループ内で競い合う形を取り、優勝しようという意欲をかきたてる。
- ・自作の問題を作らせ、オリジナリティを出せるようにする。
- ・ルールの徹底を図り、全員がスムーズにゲームを作られるようにする。
- ・グループ内に教師の代わりとなれる中心者を作り、生徒だけで運営しているという気持ちにさせる。

4. 指導の実際

(1) 指導経過

ここでは、まず学習課題「グループでゲーム “What Am I?” を行う」の指導経過を示すことにする。(次ページ<表 2>参照)

(2) 学習課題の指導

学習課題の達成のためには、生徒たちは教科書の基本事項を習得することに加えて、課題解決のための方策を心得ておく必要がある。したがって、教師は生徒たちが段階的に課題解決へ向えるように small step を用意しなければならない。この方針は、一見生徒の主体性を尊重する流れに逆行するようであるが、最終的に指導者の手を放れた活動にまで発展させることを考えると、この small step を生徒たちに用意することは必須の留意事項であろう。実は、筆者は以前に何度かこの点の配慮を怠って失敗している。つまり、こちらの頭

<表2> 指導経過 Lesson 4 “What Am I” (New Horizon BK2)

学習課題：「グループでゲーム “What Am I?” を行う」

	ねらい	学習内容・学習内容	課題解決のための留意点
第1時	<ul style="list-style-type: none"> 学習課題をイメージさせる [1]の文型(比較)と内容をつかませる 	<ul style="list-style-type: none"> VTR [A STEP TO ENGLISH] 中の “What Am I?” を見て学習課題をイメージする。 比較級の文について理解し、運用する。 本文の内容を理解することによってゲームを身近なものとする。 	<ul style="list-style-type: none"> 課題解決へのきっかけとなる情報を提供する。 新出文型が課題解決に重要な役割を果たすことに気づかせる。
第2・3・4時	<ul style="list-style-type: none"> [2][3][4]の文型と内容をつかませる。 ゲームのやり方を理解させる。 ゲームをやってみたいという意欲をもたせる。 	<ul style="list-style-type: none"> [2][3][4]の文型(最上級、more・mostを使った比較)を理解し、運用する。また内容を理解する。 ゲームのルールが示されているプリントを読んでやり方を理解する。 例題をもとにシュミレーション・ゲームを行い、ゲーム進行のイメージをつかむ。 問題を試作する。 	<ul style="list-style-type: none"> それぞれの文型について実践的運用力をつける言語活動を行わせる。 ゲームのルールを例をあげながら説明し、やり方をイメージさせる。 例題を行い、ゲームの進行に慣れさせる。
第5時	<ul style="list-style-type: none"> 重要文型を定着させ、応用できるようにさせる。 ゲームを試行させる。 問題を作らせる。 ルール徹底を図る。 	<ul style="list-style-type: none"> 比較の文をきちんと運用する。(LL学習) Teacher-madeの問題でゲームを行ってみる。(T-P、P-P) 問題を作成する。 班長会議(別時間)でルールを再確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> スムーズに比較の文が作れるようにさせる。 ゲームの進行を補助する。 多彩な発想を促す。 グループ活動活性化の中心人物を育成する。
第6時	<ul style="list-style-type: none"> ゲームを行わせる。 結果をまとめさせる。 発展的な活動を考えさせる。 問題を作らせる。 	<ul style="list-style-type: none"> グループに分かれて自作の問題でゲームを行う。 ゲームの結果を集計し、順位をつける。 示されたルール以外のやり方を考え、グループ独自の進め方を考え出す。 新しい問題を作る。 	<ul style="list-style-type: none"> ゲームの進行を補助し、自主的活動を促す。 成果を評価する。 生徒の自主性と意欲を尊重し、新たな課題に挑戦させる。
第7時	<ul style="list-style-type: none"> ゲームを行わせる。 結果をまとめさせる。 自己評価をさせる。 	<ul style="list-style-type: none"> グループ独自のルールでゲームを行う。 ゲームの結果を集計し、順位をつける。 感想や反省を述べる。 	<ul style="list-style-type: none"> ゲームの進行を補助し、障害を取り除く。 成果を評価する。 アンケートをとる。

の中に描いている最終目標の活動を、生徒がその詳細な内容を理解できていない段階で行ってしまったために、ねらい通りの活動がまったくできなかったというものである。

そこで、今回の学習課題にあたっては、次のような small step を重ねていった。

① 課題を理解させる。

Teacher-Controlled で終始進められる学習活動とちがって、Learner-directed で行われるグループ単位の学習活動では、生徒ひとりひとりがこれから何をしようとしているのかをしっかりと把握する必要がある。これが欠けると、生徒は主体的に活動しようとする意欲をもたないので、出発の時点でつまづくことになる。

ここでは、ゲームの進め方が最大のポイントになるわけだが、できれば教科書の本文から学習すること以外に、実際のゲームの様子を視覚的な情報として提供してやりたい。例えば、前年度の活動の様子を撮ったビデオなどがあれば最も効果的であろう。本校では、NHKテレビの“A STEP TO ENGLISH”の録画ビデオに納められている“What Am I?”のゲーム風景(約5分)をレッスンの導入部で見せたところ、生徒たちは即座にゲームの主旨を理解した。(もっとも、New Horizon BK1ですでに“Twenty Questions”という形で同様のクイズ形式を学んでいるが。)

② ゲームに必要な表現を運用できるようにさせる。

出題者が発する問題文や解答者の発する質問文などは④のゲームの進め方に譲るとして、ここではゲームをスムーズに進めるための表現的を絞る。練習する表現については、基本事項の徹底を無駄にしないために教科書の本文中にあるものを利用したい。そして、教師がぜひとも使わせたいという表現をこれに加える。

ゲームに必要な表現

<ゲームを始める>

- Let's play "What Am I" -- All right.
- Here is a question.
- Are you ready? など

<ゲームの進行を継ぐ>

- Now it's my (your) turn

• How about you , ~ ?

• well, ...

• Let me see. など

これらの表現について、各グループでシュミレーション活動として練習させる。この練習は個々の生徒の運用力を育成できるだけでなく、グループ内の協力体制を築きあげる役目を果たす。

また、このような活動においてどうしても問題になるのが日本語の使用であろう。ゲームを進めているとすぐに日本語が聞こえてくる。生徒が日本語を使う理由には次のようなものが考えられる。

A. ゲームに勝つことが最優先して、ついルールを無視してしまう。

I. 使いたい表現が十分わかっていない。

Aについては、ルールの遵守がゲームを全員で楽しく行うための第一条件であることを徹底したい。またIについては、先述のようにゲーム進行上の表現を十分に練習させ、このゲームは英語で進められるという自信をつけてやりたい。

③ 問題を作成させる

最初は前年度の生徒の作った問題やTeacher-madeのものを使って試行してみるが、次に生徒自信に問題を作らせる。個人に作らせるのがその生徒のオリジナリティが生きるので最もよい。しかし、段階的にはグループの中で知恵を出し合って作り、それをグループ対抗戦の問題としてみるのも良いであろう。グループでの問題作りは個人で作る場合の練習となる。これで下位の生徒も問題作りのコツを覚えられるであろう。

ヒントの文は、だんだんと答えが絞られていくように工夫させる。問題作成にあたっては、より効果的なゲームができるように問題作りのポイントを与えた。(次ページ<3>参照)

④ ゲームのルールを徹底させる。

問題がそろったら、生徒全員にルールの徹底を図りたい。教科書やVTRの通りに実行できればよいのだが、生徒の実情に合わせてルールを設定してやるとよい。

そこで、筆者は先行するクラスで次ページ<4>のような「ゲームの実行例」を示し、教師対生徒でゲームを行ってみた。しかし、ここで大きな問題点が起こった。指導する側としては、これらの

クイズを作ろう

自分で作った問題を出題するのは楽しいものです。そこで、いろいろとアイデアをしぼって自分なりの問題を考えてみましょう。ここでは、より効果的で楽しい問題ができるように、次のような作成の要領を示してみました。

<作成上の留意点>

- (1) ヒントの文は5つ作る。
- (2) 第1文は、"I am () (a man, a flower, a fruit, a country, an animal, a car, 女など)の文とし、それが何なのかをズバリ示すものとする。
- (3) 初めはそれをおおまかに示すような文とし、だんだんと答えがしぼられていくようなものを作る。
- (4) 「比較の文」を必ず入れる。

[例1]

"Elephant"

- I am an animal.
- I am larger than a dog.
- My body is gray.
- I have big ears.
- I have a very long nose.

[例2]

"Australia"

- I am a country.
- I am larger than Japan.
- I am smaller than Africa.
- I was a part of England a long time ago.
- I have koalas and kangaroos.

※ 注意
 ・例は[例1]では、仮に第5文を初めのほうにもってきてしまうとすぐに答えがでてしまう。
 ・[例2]についても同じで、それを精進づけるようなもののはできるだけ最後のほうにもってきてない。

— クイズを作ろう —

title: _____

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

title: _____

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

ゲームの実行例

<Game 1>

A: Let's play "What Am I?"
 全: All right.
 A: I am an animal.



Qs	As
B: Are you in Japan?	A: Yes, I am.
C: Is the color of your body black?	A: No, it isn't.
D: Is it grey?	A: Yes, it is.
E: Are you bigger than a tiger?	A: Yes, I am.
F: Do you have a long nose?	A: Yes!

(質問が一巡したところで)

A: What am I?
 B: You are an "elephant" (象)
 (わかった人は手をあげて、Aはその人まさを。
 (答えがあつていれば)
 A: You are right.

<Game 2>

B: Let's play "What Am I?"
 全: All right.
 B: I am a man.



Qs	As
C: Are you Japanese?	B: No, I'm not.
D: Are you American?	B: Yes, I am.
E: Are you President (大統領)?	B: No, I'm not.
F: Are you a movie star?	B: No.
A: Are you a singer?	B: Yes!

B: Now, what am I?
 F: Are you Michael Jackson?
 B: No.
 D: Are you Stevie Wonder?
 B: No. I made "We Are The World" with Michael.
 E: You are Lionel Richie!
 B: Right!

Let's enjoy "What Am I?"

これまで、[Lesson 4]でゲーム "What Am I?" がどういうものかを勉強してきました。ここで学んだことをもとに、みんなでこのゲームを楽しんでみましょう。

◎ ゲームのルール (General Rules)

- (1) 1グループ6人で行う。
- (2) 6人のうち1人が出願者となり、残りの5人が解答者となる。
- (3) 出題者は順に持ち回り、全員が出題者となる。
- (4) 正解を出すと得点が与えられ、総合点で順位を争う。

◎ ゲームの進め方 (Specific Rules & Procedures)

- (1) ゲームをスタートする。
 - ・それぞれの出題について必ず次の要領で始めること。
出題者: Let's play "What Am I?"
解答者: All right. (全員)
出題者: Here's a question. I am ~.
- (2) 出題者はヒントを出し、解答者は答えをさがす。
 - ・出題者は順にヒントを出す。第1ヒントで答えが出ない場合は第2ヒントへ、それでも出ない場合は第3、第4、第5ヒントを出していく。
 - ・解答者は出題者のヒントを答えがわかるまでじっくりと聞き、わかったところで手をあげる。(その際、絶対に答えを口にしない。)
 - ・出題者は最初に手のあがった人を指名する。
 - ・指名された解答者は、必ず次のように出題者に尋ねる。

Are you (答え)?

- ・正解が出たら、出題者は "You are right!" と宣言し、次の出題者と交代する。
- ・答えがまちがっていた場合は、その解答者は次のヒントが出されるまで解答する権利がない。(つまり、1つのヒントのあいだは1回しか解答できない。)
- ・正解が出れば、その解答者は次の得点がもらえる。

第1ヒントで正解	5点
第2	"	4点
第3	"	3点
第4	"	2点
第5	"	1点

- (3) 得点をつける。
 - ・別紙の得点表に、各問ごとに得点を記録し、総合点によって順位をつける。

◎ ゲーム実行上の注意

- ・ゲームが始まったら、絶対に日本語は使わない。
- ・出題者が出すヒントを全員が静かに聞く。
- ・ルールは必ず守る。1人でもルールを破る者がいると正しいゲームができない。

質問の文はすでに十分練習してきたものであるから、比較的容易に生徒は使えるだろうと思っていたところ、なかなかうまく使いこなせないという事態に陥った。質問をうまくできないということは、このゲームにとっては致命傷である。明るく活発な活動を期待していたものが、なんとなく暗く沈んだ雰囲気のものになってしまった。

そこで、ゲームの進め方の抜本的な見直しを行い、前ページ<5>のようなルールを示して、スピーディーなゲーム展開が行われるように工夫した。このルールの特徴は、解答者は常にAre you~? の形で出題者に質問することである。この形では多様なコミュニケーション活動にはならないという考え方もあるが、下位の生徒でも無理なくゲームに参加でき、正解を出す喜びを味わうことができる。一方、出題者の立場からは自分の作ったヒントの文を比較的多く出していくことができるので、問題を工夫する意欲がわいてくる。まさに実用的なルールと言えるであろう。

⑤ ゲームを実行させる

準備がそろったら、ゲームをグループごとに実行させる。その際には、ぜひとも<表6>のような得点表を用意して個人の成績を記録させたい。この辺の準備をおろそかにして行くと、生徒のゲームに対する意気込みが半減してしまい、ゲームの進行そのものに緊張感が無くなって、日本語を使ったりする者が出てくる。

<表6>

What Am I? 得点表

名前: 8 班 6人

	1	2	3	4	5	6	計
班員: 矢作		4	5		1		5/14
班員: 矢代				4		1	4/5
班員: 磯部	4				1		1/5
班員: 井原	3				1	4	3/11
班員: 鈴木		3					3/3
班員: 柏原				4	1		5/9

総得点: 27 (矢作)

また、ルールを徹底したつもりでも、個人の理解度の差やゲームに取り組む姿勢のちがいでゲームがうまく進められない班が出てくることもある。したがって、教師は常にグループ間を巡って補助をしたり、適切な評価をしてやったりしてスムーズなゲーム運営を促したい。

[ゲーム実施風景]



(外国人ゲストによる決勝戦)

5. 学習意欲向上を図る評価

ゲーム的要素の入った学習活動を「学習意欲の向上」という側面から考えると、ゲームを楽しむことやゲームを通して英語に慣れることよりも、その活動における成果をどのように評価するかが重要なことがある。したがって、課題解決活動への適切な評価を行うことが大切となってくる。とかく、ゲーム的活動ではその時間内に生徒が楽しく活動していればよいという発想でその後の処理をおろそかにしがちであるが、学習課題相互の関係も考えて個々の活動について評価を加える必要がある。そこで、ここでは学習課題に意欲的に取り組ませるための評価について考えてみたい。

(1) 評価の機能

評価は、指導の時間的経過において分類すると次のように分けられよう。

- ・ 事前の評価
- ・ 形成的評価
- ・ 総括的评价

これらのうち、個々の学習課題の評価に最も深くかかわるのは「形成的評価」であろう。岩手大学教育学部附属中学校の研究では、形成的評価を次のようにとらえている。

「形成的評価の機能は、生徒がある学習課題に対する一定の達成基準に達したかどうかを把握することにより『生徒へのフィードバック』と『教師自信へのフィードバック』情報をもたらすものとして、とらえることができる。」さらに、同研究ではこれら2つの機能の細分として次のことをあげている。

- (1) 生徒へのフィードバックとして働くもの
 - ① 学習上の問題状況の診断と学習活動の調整
 - ② 第2次学習の機材と方法の設定
 - ③ 学習成果の強化
- (2) 教師自信へのフィードバックとして働くもの
 - ① 指導方法の問題点の把握とその改善
 - ② カリキュラム構成の問題点の把握とその改善

さて、筆者の研究の目的は適切な評価のあり方の追求ではないので、評価の項目すべてに深く言及することは避ける。これらの細分項目のうち、

(1)①・②や(2)①・②などは学習課題の指導の際に不十分ではあるが考慮してきたつもりである。また、先述の通り、学習課題のもたらす学習意欲向上への効課や課題相互の関係を考え、ここでは「学習成果の強化」の点でその方法を考え、実践したことを述べたい。

(2) 学習成果強化の手だて

① アンケートの実施

学習成果の強化を図るには、まず生徒がどんなことで学習意欲を向上させるかを知らなければならない。そのための方法には大きく分けて次の2つがある。

- ・ 教師が生徒の活動を観察して、生徒が意欲的に取り組んでいる部分を見いだす。
- ・ 生徒の感想や反省などから意欲的に取り組みそうな部分を見いだす。

前者は素早い対応が可能であるが、教師の主観に頼るために信頼性にやや欠ける。その点、後者は生徒の生の声をダイレクトに聞けるので、その中からどんな点が学習意欲向上に関与するのかを見つけやすい。

筆者は、各学習課題解決学習の最後の部分で、まとめの意味もあってできるだけ生徒に自己評価を兼ねたアンケートを採っている。そこで、次のアンケート調査から、学習成果強化の手だてを深めてみたい。

"What Am I?" アンケート

はじめの4.では、その題材がゲームであるということで、最終的にはみんながゲームを楽しむという目標を掲げ、実際にそれを行ってまいりました。そして、グループに分かれて生徒意欲を向上させるに役立っているか否かを聞き、必要なこのような活動を授業に盛り込んでいきたいと思います。より良い楽しい授業作りのために、以下の質問に答えてください。

(1) ゲーム "What Am I?" は楽しかったですか。

ア、楽しかった イ、ふつう ウ、つまらなかった

ホ、アと答えた人はどのような点が楽しかったですか。

ヒ、イと答えた人はどのような点がつまらなかったのですか。

(2) ゲームをクラス全体でやったときとグループでやったときでは、どちらのときが楽しかったと思いますか。

ア、クラス全体 イ、グループ

ヒ、それはどうですか。

(3) ゲームで行っているとき、クイズは先生が行ったものとみんな全員が作ったものとで、どちらのクイズのほうがおもしろかったですか。

ア、先生が行ったもの イ、自分で作ったもの

(4) グループ毎のゲームはスレーズに行うことができましたか。

ア、できた イ、まあまあでした ウ、あまり良くなかった

(5) ゲームを実施することで問題になった点はありましたでしょうか。(いくつかでも)

ア、グループの協力がいまいちなかった。
 イ、競争がしつぱりすぎる人がいた。
 ウ、クイズの準備がうまく進めなかった。
 エ、盛り上がるまでクイズの文が聞き取れなかった。
 オ、特定の人がばかり答えを覚えてしまった。
 カ、ゲームどおりゲームを楽しめなかった。
 キ、問題が一部の人のしりあからなかった。
 ク、その他

(6) 今回のように題材によってゲームを楽しんだりすることどう思いますか。

ア、楽しく勉強できるので良い。
 イ、勉強が得意なら。
 ウ、先生がやるというのをしりあからない。

<アンケート結果>

(1)ゲーム“What Am I?”は楽しかったですか。

楽しかった	71%	ふつう	27%
		つまらなかった	2%

(2)ゲームをクラス全体でやったときとグループでやったときとでは、どちらのときが楽しいと思われましたか。

クラス	グループ	83%
17%		

(3)クイズは先生が作ったものとみなさん自身が作ったものとで、どちらのクイズのほうがおもしろかったですか。

先生	自分	79%
21%		

(4)グループ活動のゲームはスムーズに行うことができましたか。

できた	40%	まあまあできた	56%
		あまりできなかった	4%

(5)ゲームを実施する上で問題になった点は何だったでしょうか。(いくつでも) %

- ア、グループ内の協力がうまくいかなかった。……0
- イ、勝手におしゃべりする人がいた。……10
- ウ、クイズの文をうまく読めなかった。……27
- エ、周りがうるさくてクイズの文が聞き取れなかった。……52
- オ、特定の人ばかりが答えを言ってしまった。……6
- カ、ルールどおりゲームを進められなかった。……4
- キ、問題が一部の人にしかわからないものが多かった。……23

ク、その他

- { 日本語を使ってしまった。……2
- { 日本語に訳さないと意味がわからなかった。2

(6)今回のように題材によってゲームを楽しんだりすることをどう思いますか。

楽しく勉強できるのでよい	92%
--------------	-----

先生がやるというのでしかたがない8%
※無駄な時間である0%

<結果の考察>

・アンケート(1)・(6)から

これら2つの項目から、生徒は“What Am I?”の活動そのものにたいへん満足し、今後も同様の活動を望んでいることがわかる。(1)については、「楽しかった」理由についても述べさせているが、その上位のものは次の通りである。

1. 楽しみながら勉強できたこと
2. 自分の問題を使えたこと
3. 仲間の問題に答えられたこと
4. いろいろと考えられたこと

・アンケート(2)・(3)から

これら2項目からは、生徒は教師主導の活動よ

りも、自分たちが中心となって自作の問題で行う方が楽しいと感じていることがわかる。つまり、強制された条件下での活動よりも、自由に自分を生かすことのできる活動の方が、学習意欲をより多く引き出せるわけである。したがって、他の活動においても生徒の自主性やオリジナリティーの発揮できる場を与えてやりたい。

・アンケート(4)・(5)から

この項目から、生徒はグループ活動を比較的スムーズに行うことができたのがわかる。ルールもだいたい守られたようである。あとは、環境を整えてやれさえすれば、さらに意欲的に取り組むと思われる。

② 学習成果の発表

人はだれでも自分が一生懸命取り組んだことに正当な評価を与えられるとうれしいものである。そして、そのような評価によって次も頑張ってみようと思うものである。これはアンケート結果からも明白で、“What Am I?”の活動が楽しかった理由の第2位に「自分の問題を使えたこと」があげられている。自分がアイデアをしぼって作った問題を他の班員に披露できた喜びであろう。また、「せっかく作ったのだから、他のグループの人にも問題を出してみたい。」と意志表明する者もあり、そのような願望に応じてやることも以後の学習意欲に大きく影響してくると思われる。

[生徒の作品例]

○ 2年生

Murasaki'shikibu

- 1 I'm a woman.
- 2 I was born in Heian era.
- 3 I worked in the Imperial palace.
- 4 I'm one of the most famous woman writers in Japan.
- 5 I wrote the "Tale of Genji".

Ghost

- 1 I'm not a human being.
- 2 I'm not living any longer.
- 3 I like summer night better than winter night.
- 4 I wear white clothes.
- 5 I don't have legs.

snake

- 1 I am an animal.
- 2 I can swim.
- 3 I don't have any legs.
- 4 I have a tail.
- 5 I like frogs.

そこで、クラス内においては、各グループから優秀な作品を代表者が発表し、グループ対抗戦のゲームを行わせてみたところ、クラス一丸となった盛り上がりのある活動ができた。さらに、それらの優秀作品を学年わくまで広げて出題者の努力を学年全生徒に評価させてやりたい。本校では、教科教室制を採っているため、英語教室にそれらの作品を張り出し、休み時間などにその問題に挑戦できるようにした。

また、平成元年度は第1学年で「英語通信」なるものを発行しているので、そこでも各活動で活躍した生徒を取り上げて、次の活動への意欲的取り組みを促している。

[優秀作品の発表]

○ 1年生

Quiz: "What Am I?" 優秀作品

★満点が目的なので、多少のミスはそのままにしてあります。
題名の裏にある記号は、作ったグループのクラスを示しています。

[動物編]

人物編

サンタ・クロース (Santa Claus) (B) タモリ (C)

1 I have many presents.	1 I am a TV character.
2 I can't fly.	2 I can play golf.
3 I don't like violence.	3 I use sunglasses.
4 I can give dreams to children.	4 I am host in "生命誕生"
5 I have red wear.	5 I like very much.

仲田校長先生 (B) 肥田先生 (C)

1 I am a teacher of this school.	1 I am a man.
2 I have glasses.	2 I don't have wife.
3 I can do kendo.	3 But I have many girl friends.
4 I come to school once a week.	4 I can (do) any sports.
5 I am from Tokyo-to Mako-no-ku.	5 I am teacher.

シンデレラ (Cinderella) (C) ドラえもん (C)

1 I am a girl.	1 I'm a robot.
2 I have gold hair.	2 I'm very popular among the kids in Japan.
3 I don't have parents.	3 I have a big head.
4 I can clean and (do) house work.	4 I can swim and fly.
5 I don't like twelve.	5 I have a blue body.

[食物編]

塩 (salt) (D) お好み焼き (B)

1 I am white.	1 I'm not an animal.
2 You can eat me.	2 I can be eaten.
3 I am very popular.	3 I am delicious.
4 I am not an animal.	4 I have cabbage in me.
5 I look like sugar.	5 In Osaka I am with egg.

みかん (orange) (D) 納豆 (D)

1 I am not (an) animal.	1 I'm food.
2 You can eat me.	2 I'm Japanese food.
3 I am 甘い.	3 I'm on the rice.
4 I am very delicious.	4 American don't like me.
5 I am from Shizuoka.	5 I'm very healthy.

ハンバーガー (hamburger) (D) リンゴ (apple) (C)

1 I am food.	1 I am a fruit.
2 I am hot.	2 I am very delicious.
3 Clerks make me.	3 I love honey.
4 World's CLERKS like me.	4 I can't do anything.
5 I live in 甘い.	5 I live in Aomori.

(表)

第1学年 英語通信 *Honesty* No.14 © NORY KOINUMA
 Thursday, January 25, 1990
 埼玉大学教育学部附属中学校
 第1学年英語担当者発行

4回連続 特別企画 海外体験報告 一第1回一
 A組帰国子女の巻

○みなさん知ってる通り本校には「帰国：① おいおい、ちねと待てよ、ニューヨークにニュー、② 道は行ってどういふ道？
 子だ、とうとうと、貴重な海外生活の経験者：③ ジェジーにトロント？ ④ 高辻道子...

がたごんがす、そこで今回から4回連続で：⑤ それに帰国のソウルも、
 その人たちが色々な話を聞くにしました：⑥ いっけい、いっけい、行、たの？
 ・ニューヨークとニュージェージーとトロントと... ⑦ ア...

⑧ これは最初に住んできた国とその物...
 えて下さい。

(裏)

英語カルタ大会優勝者発表！

()内の数字は
 通算取得枚数

A組		B組		C組		D組	
1班	大橋くん(34)	1班	飯島くん(21)	1班	山崎くん(20)	1班	吉海さん(25)
2	善利くん(25)	2	伊藤さん(24)	2	滝尾くん(24)	2	森くん(26)
3	松島くん(18)	3	福田さん(30)	3	六本木さん(27)	3	上村くん(21)
4	高崎くん(21)	4	兵頭さん(21)	4	吉岡さん(23)	4	矢後くん(21)
5	大山くん(22)	5	橋谷さん(21)	5	石井さん(26)	5	伊藤さん(27)
6	井手くん(20)	6	清水くん(24)	6	岡部くん(21)	6	福岡くん(23)
7	福田さん(23)	7	中村さん(25)	7	小野満くん(26)	7	佐山さん(30)
8	石垣くん(24)	8	瀬木さん(20)	8	瀧田くん(26)	8	品田さん(24)

Grammar 文法 a, an, the ってナニ？
 日本語にはないもの、もちろん、その上、どういふ使い方が、日常のどこの

Economy 日本vsアメリカ物価事情
 近年の円高と高級品指向などにより、日本は世界一物価の
 高い国になりました。しかし、それは、それよりも比イれるものがないので
 本邦にはその実感がありません。そこで、日用雑貨、電化製品
 などでは、たいがい同じくらいのアメリを例にとり、日本がいか
 どのくらい高いかを知ってもらうしょう。なお、アメリカのデ
 ー(州) 別、地域差もかなりあることとこ

(英語通信「Honesty」第14号より)

6. 今後の課題

ここまで1つの学習課題の指導を通して、生徒が意欲的に取り組むコミュニケーション活動のあり方のようなものを考えてきた。その結果、生徒が自己実現を果たせるような適切な場面を与えることによって、生徒たちは主体的に活動に取り組むことがわかった。しかし、一方では次のような問題点も残っている。

- ・スムーズな活動を重視するあまり、教師が細かい指示を出しすぎて生徒の主体性をつぶしている部分がある。
- ・ゲームなどの特殊活動以外の場面では、依然として英語でコミュニケーションすることに抵抗がある。

・コミュニケーション活動の比重の大きさに合った評価の方法が確立していない。
 今後の各学習課題の指導にあたっては、これらの点についての具体的な解決の手だてを考えていきたい。

<参考文献>

- ・「形成的評価を生かした授業」岩手大附属中
- ・「授業に活かせる英語のゲーム」垣田直巳
- ・「楽しく学ぶ英語の教材」(大修館)
- ・「英語のノウハウ講座2」土屋澄男
- ・ Measurement and Evaluation in Teaching
 Norman E.Gronlund