

受講番号 18067 学校名 西部中学校 氏名 建沼 友子

研究の背景

研究対象(学年、クラス等) 1年5組 生徒数 27 名
科目名 1年5組 単位数(授業時数) 3 時間 使用教科書名 New Horizon 1

クラスの様子・特徴

男女のペア活動、4～5人のグループワークを取り入れている。書くことや読むことに苦手意識を持っている生徒が多いが、一斉やペアになると大きな声で音読したり、活動ができる。数人の生徒の発言によって、授業の流れが変わる傾向のあるクラスである。

問題の確定

英語をわかりたいと思うが、書くことが苦手である。読めない単語(英文)をそのままにしておく傾向が見られる。

予備調査

A 授業の観察

一斉の読みでは、声も大きく、意欲的に取り組む姿が見られた。場面によっては、集中出来なくなり、授業を放棄することもある。ビンゴゲームには全員が意欲的に取り組み、毎回楽しみにしている。

B 生徒による授業評価

ビンゴは楽しいと答えた生徒25人、身についたと答えた生徒16人。英語は難しそうだったけど、やってみるとそうでもなかった、と4月初よりもいいイメージをもった生徒もいた。反対に「書くことが難しい」と感じた生徒が多かった。

C 学力データ

授業の中で、読むことを苦手としている生徒も多く、数に差はあるが、三分の二程度の生徒が教科書によみがなをふる。

リサーチ・クエスチョン

基礎・基本となる単語力をアップさせるにはどうすればよいか

仮説・実践・検証

仮説1

ビンゴゲームや単語早リゲームを繰り返し行うことにより、書く回数、聞く回数、目に映る回数が増え、身に付く単語量が増えるであろう。単語シート(1学期に学習した単語50問)を先に渡し、25問ずつのビンゴを行う。意図的に書かしたい単語を言わずに残しておいて、ゲーム終了後1分～2分程度で残りの単語を練習させる。

実践1

単語シートを作成し、ファイルさせておく。25問ずつビンゴゲームを行う。飽きさせないために、毎回方法を変える。(教師側が英語を言う時は、生徒は日本語で答えてチェックする。その逆も行う)ときには、単語の意味やスペルの確認をしながら行う。終わった後、単語を書かず時間を毎回変えるなど集中させることを目的とした。

検証1

一回のビンゴゲームに対して時間がかりすぎるのが課題である。生徒達は毎回心待ちにしているが、ただの遊びで終わらずに、学びであることに気づくのは少し難しいように思った。ビンゴゲームの後の1、2分間の集中は非常に良かった。習慣化され、限られた時間の中で集中して単語練習ができた。しかしその結果が定期テストにはまだ表れていない。

仮説2

既習の文法事項を使って4コママンガを作るなど、自己表現する場面を増やしていけば、表現のパターンに慣れていくであろう。(実際に使う場面が理解できるようになるだろう)その活動を繰り返して行うことで書けるようになるであろう。

実践2

教科書の中に出てくる英文を『弾丸インプット』として渡す。授業の始めにペアで1、2分音読練習する。短くて、分かりやすい場面や身近に感じることのできる場面を選び、生徒がイメージしやすいようにする。

検証2

【わたしの一日】を学習した後、各教科の先生についての情報を収集し、日本語でメモを作り、それぞれの先生の一日を表現させた。一人1～2文をつくらなければならないことやグループで教え合いができるため、ほとんどの生徒が取り組んでいた。また先生の行動に興味を持ち、楽しんでた。このような活動を増やしていくと楽しみながら書くことにつながるのだと思った。

仮説3

音読活動(個人、ペア、グループ)を繰り返し行い、充実させることにより、「単語が読める」から「単語が書ける・英文が書ける」につながっていくであろう。

実践3

「音読練習シート」を渡し、記録させる。できるだけ個人→ペア→グループの順で読む時間をとる。早読みや与えられた時間内で何回読めるか、ペアでのシャドウイングなどにもトライさせる。ピクチャーカードを使って、空読み(暗記)などもさせる。教科書のような対話形式のワークシートを作り、ところどころを空白にし、単語や熟語をいれていくような意味つきワークシートも活用する。

検証3

短い対話文や「今何時?」「天気は?」のような場面の対話は覚えるにも負担が少なく、彼らなりのシャドウイングも行っていた。全員が意欲的に取り組んでいるかという点においては、「このくらいいいだろう」という気持ちの生徒が多かった。読んだ英文をワークシートに記入していくのは、まだまだ時間がかかる。家庭学習という手段を使っていただけたらよかったと感じた。

研究の成果

生徒はビンゴゲームを楽しみと感じ、意欲的に取り組むことができた。授業に参加することが難しい生徒がビンゴゲームには取り組むことができ、与えられた時間内で単語を練習することもできた。読めない単語にはカナをふって読もうとする生徒も増えた。隣の友達と教え合い、読みの練習をする姿も多く見られた。研究の期間に意識をしていた分だけ、生徒同士の関わりが多かったように感じた。

今後の授業改善の課題

ビンゴゲームが“楽しい活動”から“学ぶ活動”になるのは難しい。しかしビンゴゲームを行うことにより、クラスの全ての子どもたちが授業に参加することができていた。限られた時間の中ではあるが、工夫をして、単語力アップにつながるようなビンゴゲームの取り組みをしていきたい。