

研究テーマ：楽しみながら効果的に語彙を習得させる授業の工夫

所属 県立高知南中・高等学校
氏名 山本 貴子
R G S H 3

〔課題 1〕

1 研究の背景

1 年次から引き続いて教えている国際教養科の 3 年生 40 名は、おおむね英語の学習意欲が高く、特に英語を話すことに関しては、積極的に取り組んでいる。彼らの最も得意とする（と私が考える）英語を発話する」活動を重視し、常に生き生きと楽しく授業を行いながら、自然と英語の力が身に付いていく、というのが私の目指す授業である。現在までの所、生徒は授業でもほとんどの活動に無理なく取り組み、特に音読やペアワークに関しては、その取り組み方や声の大きさに手応えを感じていた。しかし、ここにきて問題が発生した。彼らも 3 年生。いよいよ受験を目の前にし、センター試験の問題演習や模擬試験などで未知の文章に出会うと、全く歯が立たない。活動や音読重視で 2 年間やってきたために、地道な家庭学習の習慣などほとんどついておらず、受験に対してははなはだ不安である。また、「速読重視」の読解指導であったため、なんとなく英文の内容の雰囲気はわかるが、細部はさっぱり、という状況が多々発生してきた。「英語に触れる量重視」だけでは、ただ楽しいだけで、英語力の定着がはかれていないのではないか、という疑問がこの研究に取り組んだきっかけである。

2 リサーチクエスト

どのようにすれば、生徒に効果的に語彙を習得させ、それをリーディング力の向上につなげることができるか。

3 予備調査

予備調査 1 授業観察の結果（学習指導案等はポートフォリオ参照）

- ・ 授業のパターンはかなり定着しており、生徒はどの活動にも問題なく参加しているように見られる。
- ・ 今回のリサーチでは、認識できる語彙の定着を目標としているので、ウォームアップのペアワークを、ペアで単語の意味を確認し合う、という活動にしている。ゲーム性が感じられるので、生徒には大変好評である。今後は、これでどの程度意味の定着がはかれているのか、という検証が必要だと思われる。

予備調査 2 英語力を示すデータ（ポートフォリオ）

予備調査 3 アンケートの結果（ポートフォリオ）

〔課題 2〕

4 仮説の設定

(1) 仮説

仮説 1 ビンゴやペアによる Shadowing など、ゲーム性の高い活動を毎時間取り入れることで、無理なく語彙を増やすことができるだろう。

仮説 2 フレーズリーディングをもっと活用することによって、語彙・文構造の自動化が図られ、解読をしなくても読解力が上がるだろう。

仮説 3 Read & Look up、Shadowing などの音読を繰り返すことによって、語彙の定着を図ることができるだろう。

仮説 2 が、語彙習得よりは読解に主眼が移っていて、3 つの仮説の一貫性を欠き、少し欲張りすぎたかもしれない、というのが素直な感想である。

〔課題 3〕

5 計画の実践

ウォームアップで、単語のビンゴを行う。(8月後半～9月)
ペアで互いに単語を言って意味を確認し合う活動を、授業の最初のウォームアップで行う。
時間を区切ってペア同士の数を競わせてゲーム性を高くする。(9月～)
Read & Look up、Shadowingなどの音読は、今まで通り実施する。
フレーズリーディングの活用で、文構造の自動化を図る。(10月～11月)

6 実践の結果(アンケート・語彙テストなどの結果はポートフォリオ参照)

単語のビンゴは、今ひとつ盛り上がりには欠けたので、当初の予定を短縮して9月第1週で終了。

ペアによる単語の意味の確認の活動は、ゲーム性が高く好評(「役立つ」=80%)で、継続した。
音読は、今まで以上に実施したかったが、11月途中より授業をセンター試験問題演習に変更したため、中断。

フレーズリーディングは、概ね好評だが、文構造の自動化はまだできない。

抜き打ち語彙テストの結果：教科書で学習し、授業の活動に使った語彙の定着率=82.4%

7 結果の検証

アンケートの結果によると、生徒は圧倒的に「楽しく学びたい」と考えており、ゲーム性の高い活動ほど効果があり、市販の単語集のテストでは力をつかない、ととらえているようである。これは、一つには「楽しんで得取りたい」という現在の子供(日本人?)の風潮の現れではないか、と考えられる。が、それを嘆くばかりではなく、逆手に取って「勉強させる」のが、現在の教師の醍醐味ではないか、と私は思う。そして、「楽しい」「飽きずにできる」「単語の意味が良く頭に入る(感じがする)」という点では、今回の活動中心の授業は成功だったのではないだろうか。

しかし、抜き打ち単語テストなどの結果では、授業で学習した単語はある程度は定着しているが、品詞の区別や紛らわしい単語の判別は困難という傾向も見られ、今後は、正確に定着させるにはどうすべきか、という点を再考する必要がある。また、模擬試験や入試問題などで扱われている語彙と教科書で扱われている語彙には、依然として大きな開きがあり、3年生のこの時期でありながら認知語彙をそのレベルまで持っていけなかった事は大いに反省している。また、担当クラスの生徒は、概ね発話が好きではあるが、音読には苦手意識がある生徒もあり、ペア活動が多いと相手によって結果が変わるなどの問題点もある。今後はこれらの点を配慮しながら、効果的な活動を探っていく必要があると考える。

〔課題 4〕

8 成果と今後の課題

今回の課題に取り組んで最も難しかったのは、「仮説の設定」と「実践の方法」であった。生徒は現在読解に必要な語彙力がないため語彙を増やさないといい、ということはわかって、それではいったいどうすれば語彙力がつくのか、見当がつかない。現在も学校で採択されている単語集のテストも行っているが、生徒にとってはただ苦痛だけで、授業との関連性もなく、一向に語彙が定着した様子もない。しかも、3年生であり、受験までもう残された時間はわずかしかない。

そんな時に、色々な先生方の実践を参考に、「ビンゴ」「ペア活動」と試すこととなったのである。やってみると生徒には好評で、雰囲気も盛り上がる。活動で学んだ語彙の定着率も予想以上に良かった。今後は、一過性のゲーム的な活動に終わるのではなく、より高度な活動を探っていきたい。

また、仮説の設定が悪かったためか、仮説1～3へとステップアップしていくべき所、どれもこれも一度にこなそうとして、正確な結果の検証ができなくなってしまった。今一度、アクションリサーチの手法を学習し直して、地道に実践と検証に取り組まなければならないと痛感している。

今回のプロジェクトは、私個人としては、3年生の推薦入試や大学入試センター試験などの受験を控えた時期と重なった上、多くの学校行事もあり、授業以外の多くのことに手を取られて満足の

いく取り組みができなかったことが、最も反省すべき点である。しかし、アクションリサーチ的な「授業の見方」や「取り組み方」を体験できたのは、大いなる収穫であり、今後は、この体験を活かして、授業のさらなる改善に取り組んでいきたいと思っている。