

研究テーマ：語彙を増やす（定着させる）ための指導の工夫

所属 嶺北高等学校

氏名 池田 真知

R G S H 4

### 1 研究の背景

本山町、吉野川のそばにある全校生徒160人程の小規模校である。おとなしい生徒が多いが、明るく素直である。音読活動には積極的に取り組むものの、字を書く、英文を読む等の学習には集中力を持って取り組むことができない。基本的学習習慣が身に付いていない生徒も多く、家庭学習はほとんどしていない。語彙テスト等を嫌がり、長文内容把握を苦手とする生徒が多い。

### 2 リサーチクエスチョン

教科書で出てきた単語を、正確に読み、意味が分かった上でつづることができかつ教科書以外の場面で出てきたときに活用して長文問題に取り組むことができる。

### 3 予備調査

授業観察、生徒アンケート、生徒の自己評価を行った。アンケート結果より英文の内容把握を苦手とする生徒の多くが、わからない単語が多いことをその理由の1つに挙げた。更に、生徒の自己評価より、授業中は集中できているものの、家庭学習の時間をほとんどとれていない生徒が多数であるということがわかった。

また、学年共通で使用している単語集よりランダムに語彙テストを作成し、現在の生徒の語彙定着力をはかった。その結果1学期に語彙テストを終了した範囲についても定着がなされていない生徒が多くいた。

### 4 仮説の設定

仮説1 毎授業毎にゲーム性のある単語テストを行えば、単語テストに対する意識が高まり、語彙力の定着にもつながるのではないかと。

仮説2 授業で学習した新出単語を使った別の読み物教材を使えば、単語に対する意識も高まり、確実に学習しようとするのではないかと。

仮説3 仮説1・2の活動をプラス点として評価すれば、生徒の取り組みも積極的になるのではないかと。

## 5 計画の実践

授業の最初にビンゴゲームを行った。始業チャイムと同時にビンゴを始めるよう心掛け、生徒の事前の準備を促した。ビンゴゲームは単語集から範囲を指定し、ビンゴ形態も日本語、英語、語彙の定義など様々な手法で行った。

授業で学習した新出単語を使用した別の読み物教材の作成を試みたが、教材の難易度の設定や、文法、他の使用語彙などの問題も多く、なかなか実現しなかった。実際の授業では、読み物教材ではなく、単文レベルでの確認となった。

## 6 実践の結果

生徒はビンゴゲームに大変楽しんで取り組んでいた。ほとんどの生徒が授業開始までに準備を済ませ、積極的に「リーチ」「ビンゴ」と声を出していた。授業の Warm-up としての役割も果たしていた。

新出単語を使用した単文を作り英文の確認を行ったが、使用語彙や文法が制限されるため、新出単語の確認をする程度であった。

## 7 結果の検証

予備調査で使ったものと同じ語彙テストを行った。全体に正解率は上がったものの、それがこの仮説によるものなのかの検証がなされていない。また、期待した家庭学習はあまり定着しなかった。当初、仮説3として立てた平常点への加味は行わなかった。

## 8 成果と今後の課題

当初のリサーチクエスチョンである「つづり」については、次回の課題とすることにした。英単語をみてその単語が表している意味が把握できることを最初の課題とした。今後は、客観的に語彙の定着をはかる方法についてももう一度考えて行きたい。ビンゴゲームの導入に関しては、授業の最初に活気が出ることと、始業と同時に授業が開始できるという利点もあり、今後も続けていきたいと考えている。

改めて自分の授業全体を客観的にとらえようとしたり、問題点を突き詰める作業はとても勉強になった。今後も問題を解決するプロセスを大事にしながら授業改善に取り組んで行きたい。