

受講番号 19032 学校名 高知西高等学校 氏名 山田 憲昭

研究の背景

研究対象(学年、クラス等) 2年生 生徒数 39 名
科目名 ライティング 単位数(授業時数) 2 時間 使用教科書名 Prominence English Writing (Tokyo Shoseki)

クラスの様子・特徴

比較的落ち着いて学習に取り組んでいる生徒が多いという印象があるが、英語学習に対するモチベーションには生徒間・男女間で大きな差があるように思える。授業中に大きく盛り上がることは珍しく、今ひとつ活気がない。

問題の確定

授業には比較的まじめに取り組むが、英語学習のモチベーションが低く、その後の英語力の定着に結びついていない。

予備調査

A 授業の観察

仮説1を6月と7月に実施。結果は授業にメリハリができ、生徒に受け入れられる活動であるとわかった。ただし、従来の指導範囲が終了しないので、授業が少しずつ次回へとずれ込む。仮説2・3は、7月時点で未実施のまま。

B 生徒による授業評価

7月に実施した授業評価では、「授業が好き」な生徒は37.1%、「授業が楽しい」生徒は45.7%。中間考査の結果に「ほぼ満足している」生徒は28.6%。71.4%の生徒が「将来、英語で…ができるようになりたい」と回答している。

C 学力データ

定期考査平均点: 6月55. 1、9月53. 2、12月59. 9

リサーチ・クエスト

英語に対する苦手意識が強いクラスで、生徒が自信を持って授業中の活動に参加し、英語がわかる・できる、授業が楽しいという実感がもてるように、基礎的な英語力を定着させるには、どのような指導が効果的か。

仮説・実践・検証

仮説1

授業開始後すぐに、簡単な英語ゲームを実施することで、英語学習の雰囲気を向上させることができるだろう。

実践1

授業開始後すぐに、簡単な英語ゲームを3ヶ月間実施した。具体的には、まず教員が既習の英単語を1つ黒板に板書する。生徒はペアを組み、一人は黒板に書かれた英語を英語で説明し、もう一人はその説明を聞いてその単語を推測するというスピーキング・リスニング活動である。

検証1

アンケート調査によると、授業を「好き・まあまあ好き」と回答した生徒は、7月37. 1%→11月65. 8%に向上した。「わかりやすい」「雰囲気がいい」等を理由としてあげている。英語ゲームと英語力の関係についても、81. 5%の生徒が英語力向上に「かなり役立つ・まあまあ役立つ」と回答している。これらから、ゲーム性のある活動により英語学習の雰囲気を換え、授業の好感度を向上させることができたと考ええる。

仮説2

授業中に行うTask1・2・3をハンドアウト化して、取り組みやすくすることで、生徒の授業中の活動が活性化されるだろう。

実践2

教科書中の練習問題をハンドアウト化し、授業で配布し、授業を行った。具体的には、教科書中では単なる和文英作の課題であったものを、並び替え問題や穴埋め問題へと変えたり、和訳を付けたり、発展問題を追加したハンドアウトを作成し、授業中に配布し活用した。また、部分的に家庭での予習として取り組ませた。さらに、発展問題については提出点を与えるように工夫した。

検証2

授業観察によると、ハンドアウトを配布するようになってから、ぼーっとしている生徒の数が半減した。11月アンケート調査では、83. 7%の生徒がハンドアウトは「かなり役立つ・まあまあ役立つ」と回答し、理由として「ヒントや和訳がある」「やる気が出る」等をあげた。これらから、ハンドアウト配布が「書く」活動の負荷を下げ、効果的に活性化させたと考ええる。また、短縮された時間を「話す・聞く」活動に充てた。

仮説3

「月一課題」を発展・改良し、模試や入試など教科書以外のライティング課題を導入することで、基本的な英語力の大切さを理解させ、家庭学習を活性化させることができるだろう。

実践3

この仮説については、当初の計画を実施することができなかった。従って、これまでと同じ「月一課題」を継続した。実施できなかった理由は、「月一課題」を分担して担当している教員間の共通理解を図り、内容を検討する時間が取れなかったことである。但し、仮説2において授業ハンドアウトを作成する際に、発展問題「Challenge」を追加し、教科書以外のライティング課題に取り組みさせた。

検証3

課題提出率の推移からどの程度家庭学習が促進されたかを推測してみる。「月一課題」の提出率(39名中何名が提出したか)を月別に調べてみると、4月94. 9%、5月74. 4%、6月66. 7%、9月69. 2%、10月79. 5%、11月82. 1%であった。このことより、授業での取り組みが向上した10月・11月に家庭学習の方もかなり促進されたと考ええる。

研究の成果

次のような成果があったと考ええる。1) 学習環境・動機付け: 英語ゲーム導入により、英語学習の雰囲気を生徒により親しみ易いものへと変えることができた。2) 家庭学習: 授業の雰囲気が変わること、学習への集中力が向上し、家庭学習や課題提出の向上につながった可能性がある。3) 4技能のバランス: ライティングの授業において、ハンドアウトの工夫により4技能のバランスを考えた授業構成・展開が実現でき、生徒の授業への好感度を向上させることができた。4) 英語力: 定期考査においては、学習成果がテスト結果に徐々にではあるが現れている。

今後の授業改善の課題

生徒の英語力は、授業だけでは定着しないことは明らかである。生徒が家庭学習や自学を通じて、学んだ事柄を繰り返し何度も使う場面が必要である。今回のARでは、授業と家庭学習の効果的なあり方、関係性にまでは調査は及んでいなかったため、次回は「授業と家庭学習」をテーマにしてARに取り組んでみたいと思う。

リサーチについての問合せ先:

職場電話

088-844-1221

電子メール