

受講番号 19037 学校名 須崎高等学校 氏名 岡村 和枝

研究の背景

研究対象(学年、クラス等) 2年1, 2Hαクラス 生徒数 13 名
科目名 英語Ⅱ 単位数(授業時数) 4 時間 使用教科書名 Daily English Course II

クラスの様子・特徴

2年生の2クラスをβ1クラス、α2クラスに習熟度別で分けた中のαクラスである。生徒は明るく、素直で積極的に授業には参加するものの英語に対する苦手意識が強い。そのため授業内容の定着はあまりできていないように思われる。

問題の確定

基本的な語彙が身に付いていないために結果として英語を苦手としている生徒がほとんどである。

予備調査

A 授業の観察

元気の生徒が多いクラスではあるが、英語に対する苦手意識が強く、辞書を使ったり、予習・復習の習慣は全くない。英文を読むときにも読む前から諦めてしまう生徒や最後まで読み進めることの出来ない生徒が多い。

B 生徒による授業評価

1学期におこなった授業アンケートによると13人中12人が英語は嫌いであると答えた。その理由としては「単語が分からないから英文が読めない」という意見が圧倒的に多かった。

C 学力データ

4月実施の進路マップ・基礎力診断テストでは100点中平均点が46.5点である。項目別に見てみるとリスニングは比較的点数が取れているが語彙や読解の点数は低くなっている。

リサーチ・クエスチョン

英語に対して苦手意識が強いクラスで語彙力を定着させるにはどうすればよいか。

仮説・実践・検証

仮説1

授業中に教科書の単語テストを実施し、点数に応じて再テストを行うことで教科書レベルの語彙を定着させることができるだろう。

実践1

各レッスンごとに10問の単語小テストを授業の最初の5分程度で行っている。また、8月までは単語テストを実施した後に再テストは行っていないが、2学期以降10点満点中6点以下の生徒に対しては休み時間や放課後に再テストを行うことにした。

検証1

再テストを行った結果、単語テストにも意欲的に取り組むようになり、再テストを実施していないときに比べると平均点も約2点上がっている。

仮説2

活動に変化を持たせ、定着させたいことを繰り返せば楽しく理解することができるだろう。

実践2

授業の始めにその課の単語の復習をし、その後アルファベットを書いたカードを使ってゲーム感覚で単語を作り、覚えるという活動を授業中に何度か行っている。

検証2

時間内に与えられたアルファベットカードから単語を作りワークシートに書き写すという活動には全員が集中して取り組み短時間に他のグループより多くの単語を作ろうと意欲的であるように思われた。ゲーム性の高い活動ということでこのような効果が出たと思う。

仮説3

辞書を用いて、自分で単語の意味を調べることで語彙習得につながっていくだろう。

実践3

授業中に辞書を使って教科書に出てくる単語の意味調べを行っている。最初は調べ方もあまりわからず時間がかかりすぎていた。しかし、回を重ねるごとにだんだんと慣れていき2学期には時間を計って決められた時間以内にどのくらい調べることができるかという活動も行えるようになってきた。

検証3

最初は辞書を使うという習慣が全くなかったためにとても時間がかかった。初めは15語程度の意味調べに50分近くかかっていたが、回数を重ねることで同じ量の単語を20分以内で調べることができるようになった。しかし、授業中に辞書を使うという習慣はできたが、語彙習得に対して効果があったかどうかの測定はできていない。

研究の成果

「英語に対して苦手意識を持っている生徒が多いクラス」で語彙力を定着させるという点において、「発音することができる」と「意味が理解できる」という2点に関しては徐々に語彙も増えてきているように思う。しかし、単語テストの平均点は上がったものの「単語を書く」ことに関しては依然として語彙力が低いと感じることが多い。また、単語の再テストを実施することやゲーム性の高い活動において、生徒にやる気がみられ一時的ではあるかもしれないが点数があがりそれによって自信がついた生徒もいるように思えた。

今後の授業改善の課題

語彙の定着を図るためには反復が必要であると思う。今回のアクションリサーチではまだまだ完全な語彙の定着には結びついていないように思える。今後、完全な定着に向けてアクションリサーチを続け単に「単語が読める」だけでなく「読めて書ける」ように音読筆写なども取り入れていきたい。

リサーチについての問合せ先:

職場電話

0889-42-1744

電子メール