

実践報告 英語の瞬発力を上げるために

キーワード: 英語の瞬発力、コミュニケーション能力、協同学習

堀内 ちとせ

1. はじめに

英語に対して学習意欲が見られなくても、「英語でコミュニケーションを取る」ことには興味がある学生がいる。とは言え、日常生活の中では英語を話す機会は皆無である。そこで、仲間がいる授業時間内に、英語嫌いでも楽しく少しでも英語を引き出す練習ができる活動があるとしたら、学生たちの密かな夢の実現の手伝いをする事ができるのではないか。

「英語が使える人材」育成が叫ばれている昨今、英語を少しでもスムーズに記憶の中から引き出せるようになる事は、「英語が使える」ようになるための第一歩とも言えるだろう。

医療系大学放射線系のクラス 2013 年度後期 30 名の「連想ゲーム」の取り組みを中心に、放射線系 2012 年度後期の 31 名、および同じく放射線系 2013 年度前期の 30 名のデータも参考にしながら、学生へのアンケート調査をもとに検討する。

2. 「連想ゲーム」

2.0 「連想ゲーム」が生まれるまで

専門が医療系である担当学生の中には、英語が余り好きではない学生も多く、授業にできるだけ楽しい活動を盛り込んで、学生たちが少しでも楽しく参加できる事を常に意識している。「楽しい」が一番のキーワードではあるが、できたら「役に立つ」活動であれば、更に良いだろう。

日常的に、多くの学生たちが単語を覚えるのに四苦八苦している。単語帳などで単語を単独で覚えている学生も多いようだが、単語を覚えるのなら使えなくては意味がない。そこで、使われている文の中で単語を覚えるように勧めたりする。ただ、この場合、英文も覚えなくてはならないことを考えると、単独に単語を覚えることよりハードルが高くなってしまう。

単語は文脈、つまりコンテキストである英文の中で使われている。英文の中で単語を覚えるということは、文脈と関連付けて覚えられるので良い。ただ、英文のような文脈でなくとも、何かと「関連付け」ができれば、単語を記憶する手助けとなるはずである。

そこで、生まれたのが「連想ゲーム」である。それは、例えば、一つの単語を見て何か思いつく事柄と一緒に(関連付けて)単語を覚えてしまおう、というコンセプトから生まれたものである。単語を見て「連想する」という発想は、『LTD 話し合い学習法』(2010)の話し合いの仕方の中の「過去の事

実との関連付け」を参考にした。

限られた授業時間に集中して取り組めるように、「連想ゲーム」には制限時間を設ける。時間制限があることで、短時間に単語を連想する必要が出てくる。短時間にできるだけ多く連想しようと努力する事で、英語を瞬時に呼び起こす練習をすることにもつながる。

「英語を記憶する」手助けとなること、「英語を瞬時に呼び起こす」こと、この二つの可能性を秘めた活動として誕生したのが「連想ゲーム」である。

2.1 「連想ゲーム(個人型)」

授業は、協同学習(小グループで話し合いながら学習を進めて行く手法)の考え方を採り入れ、グループ活動を中心に進めている。協同学習の考え方の中には、「個人思考」、「集団思考」という考え方があり、「連想ゲーム(個人型)」も、この考え方のもとで実施する。

授業の内容に入る前に、クラス全体でその日に出てくる主な単語の確認を行う。「単語」・「意味」・「発音」の三本立てを繰り返すという単調な活動は睡魔を誘うことが多い。そこで、その日の授業に出てくる主な単語を紹介した後に、「連想ゲーム」を行う。「連想ゲーム」をするのには、授業で使う紙(以降、「授業の紙」とする)の裏面を使う。

学生たちに「気合い」を入れさせるためにも、連想時間は一分間と定める。「連想」自体は、まず、個人で行わせる。教員の合図で連想を始め、合図で終わる。連想する事柄は、単語でも、語句でも、文でも良い。

連想は、

- ①一つの単語を見て一つ連想、別の単語を見て、もう一つ連想、といった形(例: patient → nurse / quality → quantity …)

でも良いし、

②一つの単語から、どんどん連想していく形(例: patient → doctor → treatment → cure …)をとっても良い。「連想ゲーム」を最初に導入する折り、①の形のみを紹介して始めたところ、学生たちが実際に体験する中で、②の連想の仕方をする学生が見られ、それも採り入れることにしたという経緯がある。

「連想タイム」の一分後、各自で連想した単語を始めとする英語的事実が正しい情報であるか、辞書を使って確認する。この「確認タイム」を取ることで、「連想タイム」時、一人では何も連想ができなかった場合でも、気になる単語を辞書で引いて、自分が意外に思った事柄を発表することができる。「確認タイム」も時間制限は一分とする。

「確認タイム」後は、いよいよ、グループでメンバーそれぞれの連想語をシェアし合う「共有タイム」である。シェアの仕方は各グループに任せたが、メンバー全員が発言できるようにとだけ、注意を促す。順番にグループで口頭発表していても良いし、「授業の紙」自体を回し合っても良い。

グループで連想語をシェアした後は時間が許せば、クラス全体でシェアする。グループの一人を

指名して、グループでシェアし合った興味深い連想について発表させる。他グループの連想を聞いて、自分のグループでは出なかったものなどを各自メモさせ、語彙の幅を広げさせる。

2.2 「連想ゲーム(コミュニケーション型)」

「連想ゲーム(コミュニケーション型)」は、各自で連想した後のグループでの「共有タイム」において、メンバー同士で「授業の紙」を回す等の、グループ内のメンバーと関わることから発展して生まれたものである。2013年度後期は「個人型」で出発したが、後半では「コミュニケーション型」の方に移行していった。「コミュニケーション型」の連想は、一つの単語からどんどん連想していくといった「個人型」の連想の仕方(例:patient → doctor → treatment → cure …)の変形とも言える。

「コミュニケーション型」では、各自が「授業の紙」の裏に一つ連想語を記入後、一人だけで一分間の連想を続けるのではなく、即座にグループの次のメンバーに「授業の紙」を回す。「授業の紙」が回って来たメンバーは、隣のメンバーの連想語を元に、更に連想語を記入し、更に次のメンバーに「授業の紙」を回す。以降、同様に、メンバー内で一語連想語を書く度に「授業の紙」を回しながら連想を続ける。

連想語は極力、瞬時に行うことが原則ではあるが、「授業の紙」を回す中で待ち時間ができるような場合は、待っている間に何語でも連続して連想しても良いこととする。「授業の紙」は各自が一枚ずつ持っているため、「連想ゲーム」をしている間は、グループのメンバーの数だけの「授業の紙」がグループ内を回ることになる。

どうしても連想語が浮かばずに立ち往生してしまうような場合を考え、新しい単語から再出発しても良いという「By the way」ルール」というものも導入する。このルールにより、一人のメンバーのところで「授業の紙」を滞らせることなく、一分の間、どんどん回して行くことが可能となる。「連想ゲーム(コミュニケーション型)」の制限時間も一分間とする。

「コミュニケーション型」では、「授業の紙」を回す度にグループのメンバーとかなりの頻度で関わる必要が出てくる。「授業の紙」を回す際は、無言で無造作に渡すのではなく、メンバーの名前を呼びかけながら、あるいは、何か声かけしながら回せるように呼びかける。「コミュニケーション型」では、「連想ゲーム」をするのと同時にコミュニケーションの練習をすることも可能となる。この事実が、「コミュニケーション型」の命名の由来となった。

一分間の「連想タイム」後は「授業の紙」を持ち主に戻し、裏面の連想語の個数の大小でグループ対抗の「連想語数合戦」を行う。グループの代表に団扇を持たせ、自分たちの連想語数(教員が順番に数字を言っていく)のところで団扇をパタパタ振らせる。この最後の「連想語数合戦」が、次の「連想ゲーム」の刺激にもなる。

最後に時間が許せば、グループの一人を指名して、グループでシェアした面白い連想の流れを発表させクラス全体でもシェアさせる。他グループの連想が自分たちのグループのものと異なった流れになっている場合は各自メモを取らせ、語彙の幅をも広げさせる。クラスでの「共有タイム」に

については、個人型の場合と同じである。

3. 結果と考察

3.0 「アンケート」について

最後の授業時に、対象学生全員にアンケート調査を行った。アンケートの尺度は、「1・2・3・4・5」の五段階とし、「1」は「全くそう思わない」、「5」は「とてもそう思う」とした(『活動性を高める授業づくり』(2012)P.125 参照)。また、可能な場合にはコメント等も記述させた。

「連想ゲーム」について、五段階で調査したアンケート項目は次の二項目である。

- ①楽しんで取り組めた。
- ②コミュニケーションを取るのに慣れてきた。

最後にもう一点、授業内の活動を「その他」を含め「五つ」挙げ、

- ③グループでの活動で最も活発だったと思われるのは・・・？

という問に対して、五つの選択肢(「1」は「体調・欠席確認」、「2」は「レポート交流」、「3」は「グループで音読」、「4」は「連想ゲーム」、「5」は「その他」)から選ばせる形式で調査した。

①の「楽しんで取り組めた」については、幸い 2012 年度後期に、同じ項目でアンケート調査をしたデータがある。2012 年度の後期の取り組みより、「連想ゲーム」の「個人型」を始めており、このデータを 2013 年度後期に導入した「コミュニケーション型」との比較のために使うことにする。

「個人型」、「コミュニケーション型」、それぞれに良さがある。ただ、人と交われば、新しい発見もある。そもそも人と交流することは「楽しい」ことであるはずだ。LINEなどが普及し人と直接「コミュニケーション」を取るのが苦手だという学生も増えつつある中、この「連想ゲーム(コミュニケーション型)」を体験することにより、人と直に関わる事、人と直接コミュニケーションを取ることが少しでも「楽しい」という事実気づいてくれたらという思いもある。①の項目の比較に目を向けたい。

人と交わるのが苦手な場合、「コミュニケーション型」の「連想ゲーム」は、始めはハードルが高そうに感じる。だが、「コミュニケーション型」の連想ゲームを使えば、「授業の紙」を回すことという物理的な助けも伴って、自然な形で無理せず人と関わる事が可能となる。一分という短時間であったとしても、グループのメンバーと何度も関わることで実際の「コミュニケーションの練習」にも、つながっていくのではないか。

②の「コミュニケーションを取るのに慣れて来た」という項目については、2013 年度前期にも、同じ項目のアンケートデータがある。2013 年前期、「連想ゲーム」は「個人型」のみを実施していた。一方、2013 年後期には、前半の六コマでは「個人型」を、後半の六コマでは「コミュニケーション型」を実施した。前期と後期の②の項目の比較にも目を向けたい。

また、短時間ではあるが「授業の紙」を回すことでグループのメンバーと頻繁に関わり合えば、グループ活動の活性化にもつながるのではないか。これについては、③の項目の結果で、「連想ゲーム」がどれくらいの割合を占めるのかに注目したい。

3.1 アンケート項目①について

図1

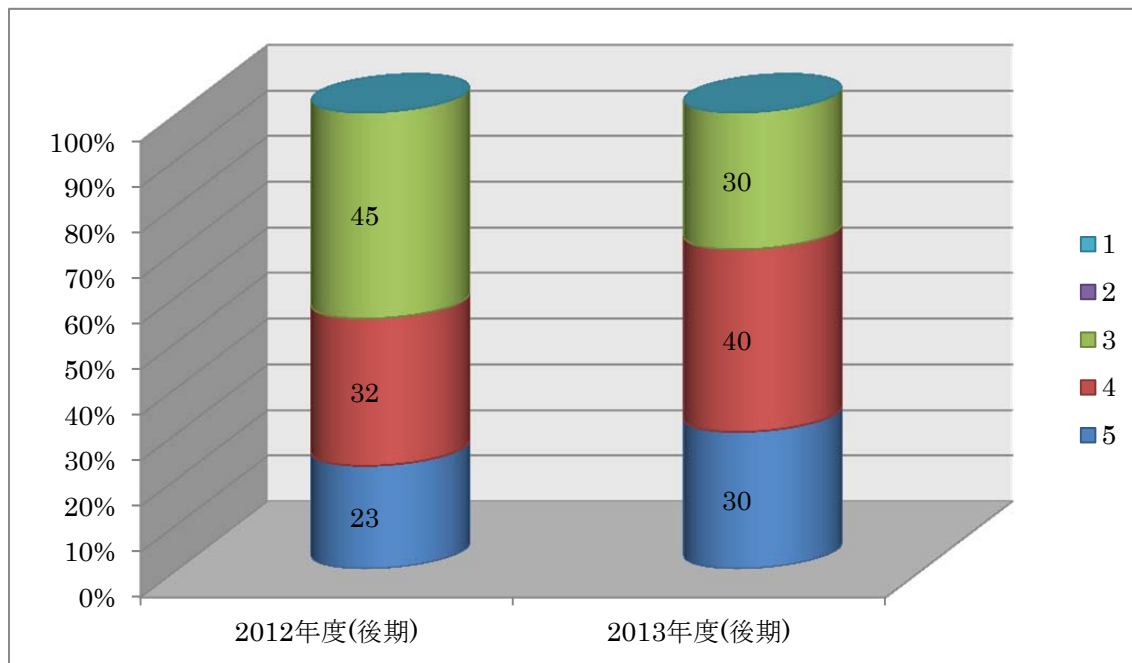


図1は 2012 年度後期と、2013 年度前期の、アンケート項目①、つまり、「連想ゲーム」を「楽しんで取り組めた」という項目に対するアンケート結果を一つのグラフにまとめたものである。どちらのグラフも、「1」、「2」と回答している学生は見られない。「5」、「4」、つまり、「とてもそう思う」、「そう思う」と回答している学生の割合を比べてみると2012年度は半数近く(23% + 32% = 55%)であるのに対して、2013年度では、過半数を大きく超えている(30% + 40% = 70%)。

アンケート項目①、「楽しんで取り組めたか」について、2012年度後期と2013年度後期の間における平均値の差を有意水準5%で両側検定の t 検定により検討したところ、これらの平均値の差は有意ではなかった。

統計的な証明こそできなかったが、上記のように割合的には増加している。また、2013年度後期の調査では、「楽しくできた」、「一人でやるより楽しかった」、「皆で回すのが楽しかった」などの「楽しさ」にまつわるコメントも多く見られた。一方、2012年度後期では、「一人では(連想するのが)なかなか難しかった」というコメントしている学生が一人見られただけであった。

一人では難しいかもしれない事も、グループの皆と一緒になら、楽しく取り組める可能性があると考えられるのではないかと。

3.2 アンケート項目②について

図2

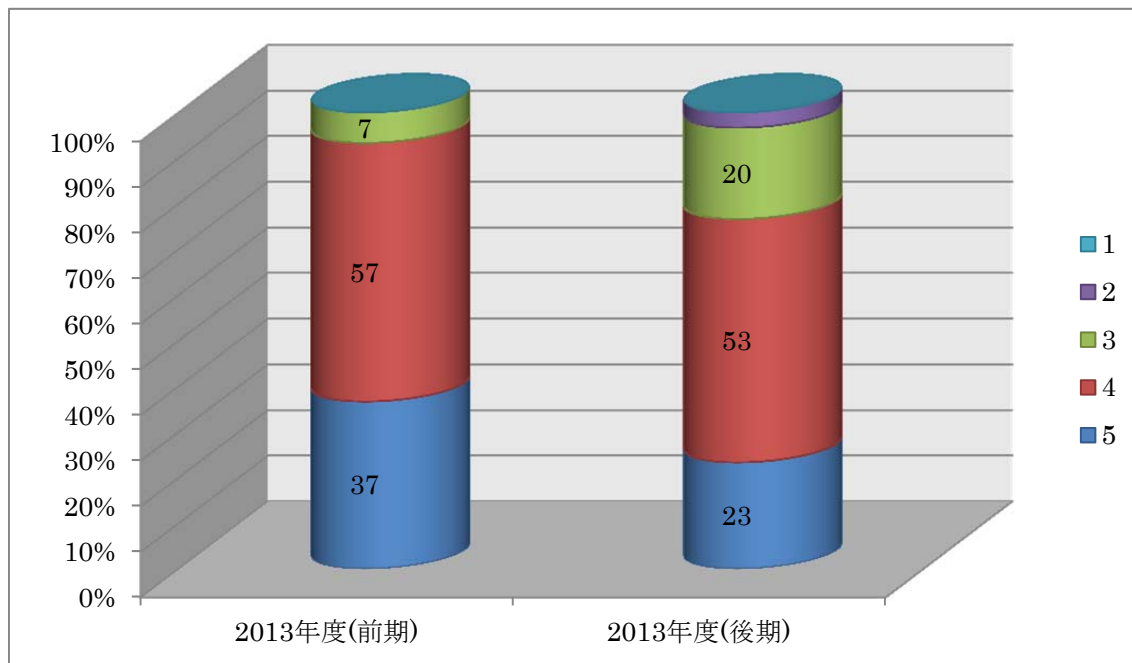


図2は、アンケート項目②、「コミュニケーションを取るのに慣れてきた」という項目に対するアンケート結果を一つのグラフにまとめたものである。「5」、「4」、「とてもそう思う」、「そう思う」と回答している学生の割合を比べてみると、2013年度前期が90%を超えている(37%+57%=94%)のに対して、後期は70%を超えた程度(23%+53%=76%)である。つまり、「個人型」を実施した前期の方が、「とてもそう思う」、「そう思う」と答える学生の割合が高い結果となった。

前期と後期の違いは、まず、対象学生が異なっている。前期がAクラスの学生であるのに対して、後期はBクラスの学生である。前期と後期の結果の違いは、AクラスとBクラス所属の学生の特徴の違いとも考えられる。ただ、前期の授業では、ちょうど30人の学生が詰めて座れるくらいの、こじんまりとした教室で行ったのに対して、後期は諸事情により後半の授業のみではあるが、200人近く収容可能な大教室に変更となったという事実もあった。教室が大きければ、学生同士は広々と座れる反面、コミュニケーションを取ることを考えた場合、お互いの距離が遠くなりマイナス要因に働く可能性がある。

教室などは、他クラスとの兼ね合いで使える教室を使わなくてはならないという不可抗力的なところもある。コミュニケーションにマイナスとなるような要因に気づく事ができたら、積極的に声かけをするなどして、少しでも良い状況に持っていけるような努力が必要かもしれない。

3.3 アンケート項目③について

図3

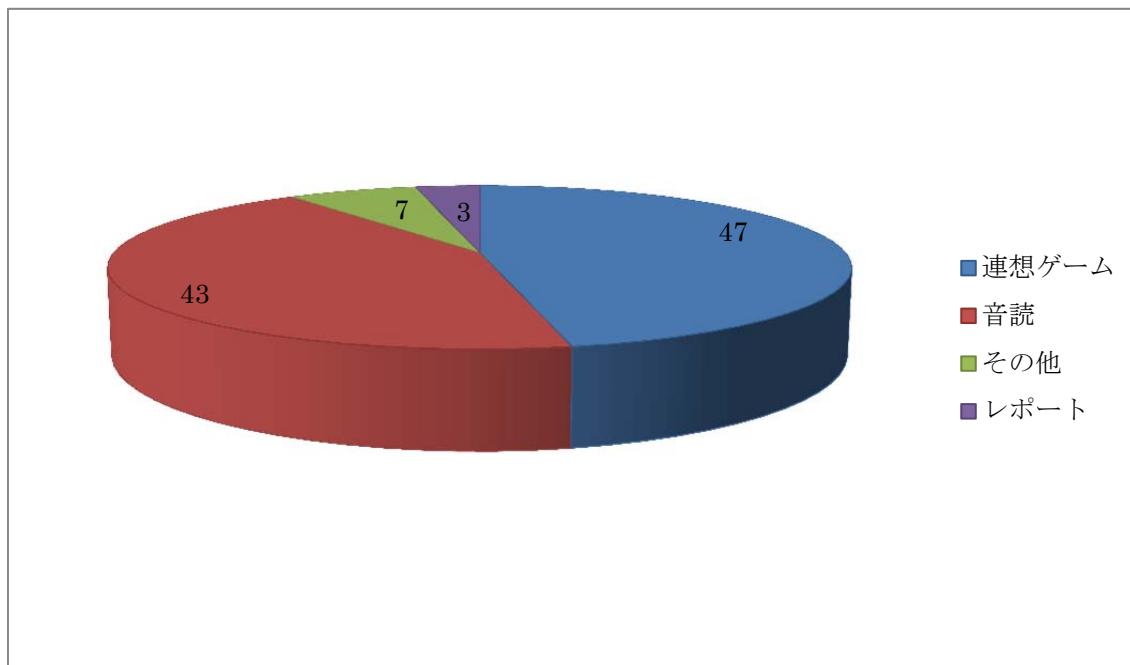


図3は、アンケート項目③、つまり、「グループでの活動で最も活発だったと思われるのは・・・？」という項目に対するアンケート結果を一つのグラフにまとめたものである。「連想ゲーム」を選んだ学生が47%であるのに対し、「グループで音読」を選んだ学生は43%見られた。「レポート交流」を選んだ学生も見られたが、たったの2%であった。

「グループで音読」に比べれば、「連想ゲーム」の活動は、ものの数分のグループ活動である。わずかな数分である活動が、それよりも長時間かかる活動をしの一歩という結果となった。この原因は何か。「仲間と関われる活動は楽しい」ということに尽きるのではないだろうか。

「音読」の活動でも仲間と一緒に声が出せ、仲間の発音を聞けたり、仲間に発音の仕方を教えてもらえたりなど、仲間と交流できる要素は沢山ある。ただ、「連想ゲーム」の場合は、形式から考えても、仲間が自分では予想もつかない発想をするなど、未知の情報を知ることができるといったコミュニケーション特有の醍醐味があるのだ。

4. おわりに

2009年度より、授業の中に「協同学習」の考え方を採り入れながら授業を行っている。採り入れ始めてからは、とにかく学生たちが「授業に参加できる」事だけを考えて授業を行ってきた。

「日本協同教育学会」において初めて自分の取り組みのお話をさせていただいた折、英語の

授業なのだから、英語についての目標も立てさせて」といったご意見をいただいた。しばらく時間がかかってしまったが、そのご意見に自分なりに答え、形となったものが、この「連想ゲーム」である。「連想ゲーム」を授業で行うようになってから、この「連想ゲーム」を英語の目標として挙げる学生が多く見られる。

単語を見て「連想する」という発想は、『LTD話し合い学習法』の話し合いの仕方の中の「過去の事実との関連付け」という考え方からヒントをいただいた。最初は「一単語一連想」の形で始まった「連想ゲーム」も、実際に体験した学生の取り組みから、「一単語」から、どんどん連想していくという連続型の連想方法が生まれた。また、「連想語」をグループで共有させる際、連想語を書かせた「授業の紙」を回し合って鑑賞しているグループの取り組みよりヒントを得て、連想ゲーム(コミュニケーション型)が生まれた。

「連想ゲーム(コミュニケーション型)」を行うことにより、グループのメンバー間で英語的な刺激を与え合う事ができる。かつ、かねてからの課題であった、「授業への全員参加」ということも(一分間という短時間ではあるが)、物理的に可能となったのだ。

授業の中で、「連想ゲーム(コミュニケーション型)」を行いながら、学生も教員も教室にいるメンバー全員で楽しみながら、皆で知恵を出し合いながら、英語的な観点からも少しでも学生たちのためになるような、更なる良い活動を学生と共に模索していけたらと思う。

参考文献

- 安永悟 (2010) 『実践・LTD話し合い学習法』ナカニシヤ出版.
安永悟 (2012) 『活動性を高める授業づくりー協同学習のすすめー』医学書院.