

実践報告 コミュニケーションを促すために

—ちゃぶ台の導入について—

キーワード: コミュニケーション活動、協同学習、英語での発話

堀内 ちとせ

1. はじめに

英語に対して学習意欲が低くても、「英語でコミュニケーションを取る」ことに興味がある学生は意外に多い。2020年の東京オリンピックを前に2018年度より小学校3年の「英語」が必修化する。そんな中で、受験英語の知識はあっても英語を使うことには全く慣れていない学生たちが、単語レベルでも英語でコミュニケーションが取れるということは、小さな一歩でこそあれ、大きな意味のある一歩ではないだろうか。

一方、現在の日本では英語を使わなくてはならないような場所は皆無に等しい。英語を全く使わなくても暮らしていける現在の日本の状況下で、英語を話す力を伸ばしていくのは難しい。そこで、英語嫌いでも仲間と一緒に少しでも楽しく英語を引き出し合えるような授業内活動を、数年前より模索している。

今回は、学生間での交流を促す一つの手段として、「ちゃぶ台(グループのメンバー全員で取り囲み交流することができるような小さなテーブル)」を授業の中に導入してみた。医療系大学の検査系のクラス2015年度前期51名の「授業」の取り組みを中心に、学生への「アンケート調査」をもとに検討する。

2. 今回の取り組みについて —「ちゃぶ台」の導入に至るまで—

専門が英語でないこともあり、医療を専門とする学生の中には、英語が余り好きではない学生も多い。そのため、楽しい活動を盛り込むことにより、学生たちが少しでも楽しく授業に参加できるような模索を続けている。もし授業参加には重点が置かれず、テストの得点だけで全てが決まるような授業があったとしたら、そんな授業は何ともつまらなく、味気なく、そして、何よりも椅子に座っている90分の時間が全くの無駄なものになってしまうのではないか。授業を行う以上、とにかく、「学生の授業参加」は大前提である。解説が5分も続けば居眠りを始めてしまう学生のことも考え、授業は「協同学習(小グループで互いに助け合いながら学習を進めていくグループ学習の一つ)」の考えに基づき、3人、または4人の小グループを中心に展開させている。

授業では「楽しい」が一番のキーワードである。「楽しい」ことに加え、さらに「役に立つ」側面も伴

えば言うことはない。そこで、学生たちの多くが「ゲーム好き」であること考慮して、数年前より「連想ゲーム」なる活動を授業の中で実施している。「連想ゲーム」とは、単語を少しでも記憶しやすくさせようというコンセプトから生まれたものである。学生たちが「連想ゲーム」を行っていく中で、始めは「一人で行う形のもの(「個人型」)」だったものが、「仲間と関わりながら行う形のもの(「コミュニケーション型」)」へと少しずつ進化し、今では、グループのメンバーで英語を瞬時にどンドン引き出す練習を楽しく行えるような活動にまで発展した(L&L 23号『実践報告 英語の瞬発力を上げるために』参照)。「連想ゲーム・コミュニケーション型」は、授業始めのアイスブレイクとしての機能も十分果たしてくれるような活動である。

英語の授業は、LL 教室で行う。LL 教室では机が固定されており、机を動かしてグループごとに向き合って座ることができない。そんな環境の下、「連想ゲーム(以降、コミュニケーション型のことを『連想ゲーム』とする)」をしている間は、少なくとも学生間の交流が少しずつ取れるようになって来た。そこで、今度は、固定式座席の教室であっても、学生たちがお互いにもっと関わり合えるような環境にしてやることはできないかと考え始めた。

新しい机等を購入してもらえるような予算は到底ない。そこで思いついたのが、60cm×40cm 程の大きさのホワイトボードの導入である。協同学習を学校全体で積極的に取り入れている中学校での授業を参観させていただいた折り、その中学でホワイトボードが使用されていたことにヒントを得た。ただ、今回の取り組みでは、本来のホワイトボードの機能としてではなく、「ちゃぶ台(メンバー全員で取り囲み交流することができるような小さなテーブル)」として使用することにする。

図1



「連想ゲーム」を始めグループで活動する際には、メンバーはその小さな「ちゃぶ台」を取り囲んで活動する。「ちゃぶ台」として使用するホワイトボードは、4人グループの後ろのメンバー 2人の机の上に、できるだけ安定するような形で乗せた状態で使用する(図1参照)。4人グループの前の2人のメンバーは椅子を後ろのメンバーの方に向けて、「ちゃぶ台」を取り囲めるような体勢を取る。協同学習のハンドブックには、「互恵的な関係を生み出す工夫」として、「学習資源(道具や教材)の共有による協力」が挙げられている。協同学習の観点からしても、小さな「ちゃぶ台」をメンバーで取り囲ませることには意味があると言える。

英語でコミュニケーション云々を考える前に、そもそも、交流がしやすい環境を考えることが先ではないだろうか。そこで、この「ちゃぶ台」である。この小さ目の「ちゃぶ台」を使えば、学生間の距離を物理的に縮めることができる。物理的にお互いの距離が縮まれば、交流の芽も芽生えやすい。交流の芽さえ芽吹いてくれたら、その後、その交流が英語を使ってなされる可能性だって生まれてくる。「ちゃぶ台」の活躍に期待したい。

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5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。

「ちゃぶ台」について、5段階で調査したアンケート項目は次の2項目である。

①「ちゃぶ台」は役に立つと思う。

②「ちゃぶ台」を活用できた。

また、授業内に行った活動を全て掲げ(授業最初の体調確認時/ゲーム交流時/目標共有時/レポート交流時/聞き取り交流時/歌交流時/連想ゲーム時/リズム音読時/ドラマ交流時/授業最後の振り返り交流時)、次の4項目については、それぞれ「ベスト3」までを、数字で答えさせた。

③「ちゃぶ台」が役に立つと思うのは・・・?

④「ちゃぶ台」の活用が活発だったのは・・・?

⑤「班(グループ)活動」が活発だったのは・・・?

⑥英語が使える機会が多かったのは・・・?

ここで、「役に立つ」という点(① および ③)と、実際に「活用」できたのかという点(② および ④)の両方を問うことにより、「ちゃぶ台」の今後の可能性を考えたい。さらに、班(グループ)活動の状況(⑤)、また、英語での交流状況(⑥)も、併せて考えてみたい。

「ちゃぶ台」は、グループの全メンバー 4人で使う場合、額を寄せ合わせなくてはならない程の小さいサイズ(60cm×40cm 程)のものであったため、②の質問項目(「ちゃぶ台」を活用できた)につ

いては、「活用できなかった(「1」や「2」)」と答える学生が多く見られる可能性も考えられる。ただ、大前提となるのは、「学生が授業に参加できる」という事である。「ちゃぶ台」の使用を強要したために、授業への参加意欲が失われてしまうようなことだけは避けた。「もし良かったら」と勧める程度にとどめ、「ちゃぶ台」を使うかどうかは学生の意思に任せる。グループでの交流が盛り上がりさえすれば、小さい「ちゃぶ台」の使い勝手の悪さなどには関係なく、「活用できた」(「4」や「5」)と答える学生が多く見られるのではないかと。

授業内のどの班(グループ)活動の際でも、「ちゃぶ台」は使用可能である。だが、ここで、「ちゃぶ台」が使われること自体が最終目的ではない。「ちゃぶ台」が使われなかったとしても、グループでのコミュニケーションがうまく取れているようであれば何ら問題はない。ただ、なかなかコミュニケーションのきっかけがつかめない学生がいるのも事実である。そういった学生に対して、メンバーとの交流のきっかけとして「ちゃぶ台」が働いてくれることを期待したい。

3.1 アンケート項目①・②について

図2

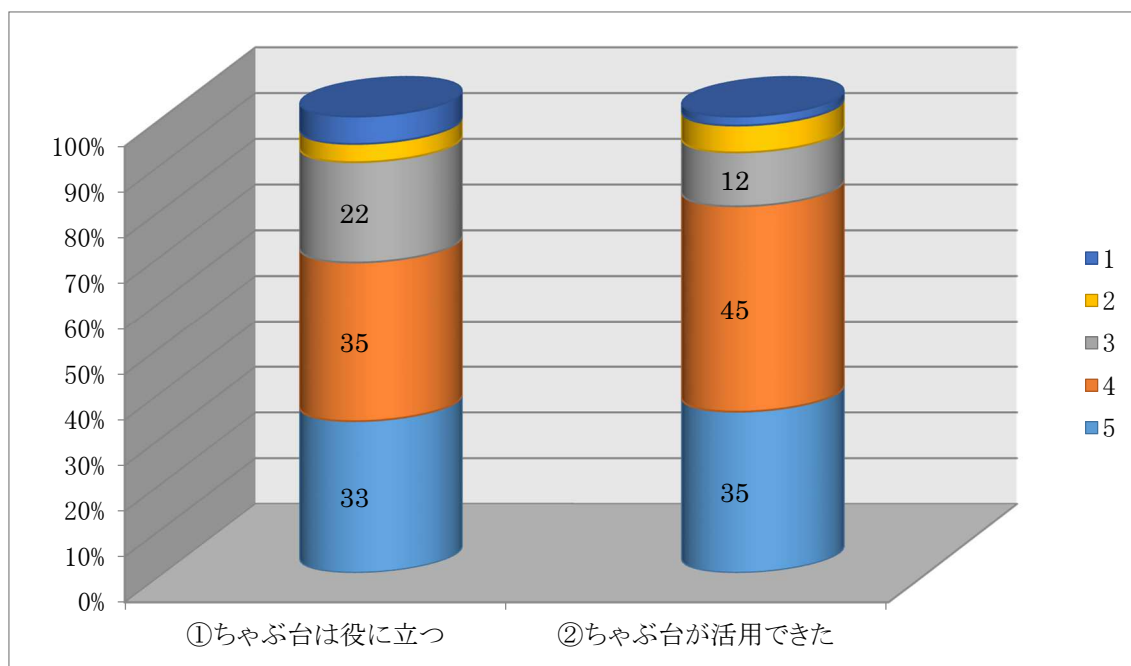


図2 はアンケート項目①の「ちゃぶ台」について、「役に立つと思う」という学生と、アンケート項目②の実際に「活用できた」という学生のアンケート結果を一つのグラフにまとめたものである。「5」、「4」、つまり、「とてもそう思う」、「そう思う」と回答している学生の割合は、①・②とも過半数を超えている(それぞれ、 $33\% + 35\% = 68\%$ 、 $35\% + 45\% = 80\%$)が、「活用できた」と答えている学生の方が10%程多い。

これは、「ちゃぶ台」が「役に立つ」とは思っていないのに、実際には「活用できた」と答えている学生も存在していることを示している。「ちゃぶ台」の使用については、軽く勧める程度に声かけしたつもりだったが、学生に対しては強要に近い感じで響いてしまった可能性があるのかもしれない。用意した側としては「(ちゃぶ台を)是非使ってほしい」という思いが根底にある。「ちゃぶ台」を囲んでいるグループを目にすると、ついつい「いいね！」と声かけした影響と言えるのかもしれない。

学生のコメントを見てみると、予想していたとおり、「(ちゃぶ台は)ガタガタして書きにくい」・「不安定で書きにくい」といったものも見られる一方で、「(ちゃぶ台を使うと)交流できる」・「メンバーとくっつける」・「自然にメンバーの方を向ける」など、圧倒的に前向きなコメントが多く見られた。予算のこともあり、小さ目のサイズの「ちゃぶ台」しか用意できなかったのだが、それが却って良かったと言えるのかもしれない。

ただ、「(ちゃぶ台が)要るときと、要らないときがあった」とか、「後ろの席の人が邪魔だから、やめてほしい」と言っている学生も見られた。「臨機応変に、学生の判断を尊重して」といった基本姿勢は崩さないでいくのが良いと言えるだろう。

3.2 アンケート項目③・④について

図3 アンケート項目③・④

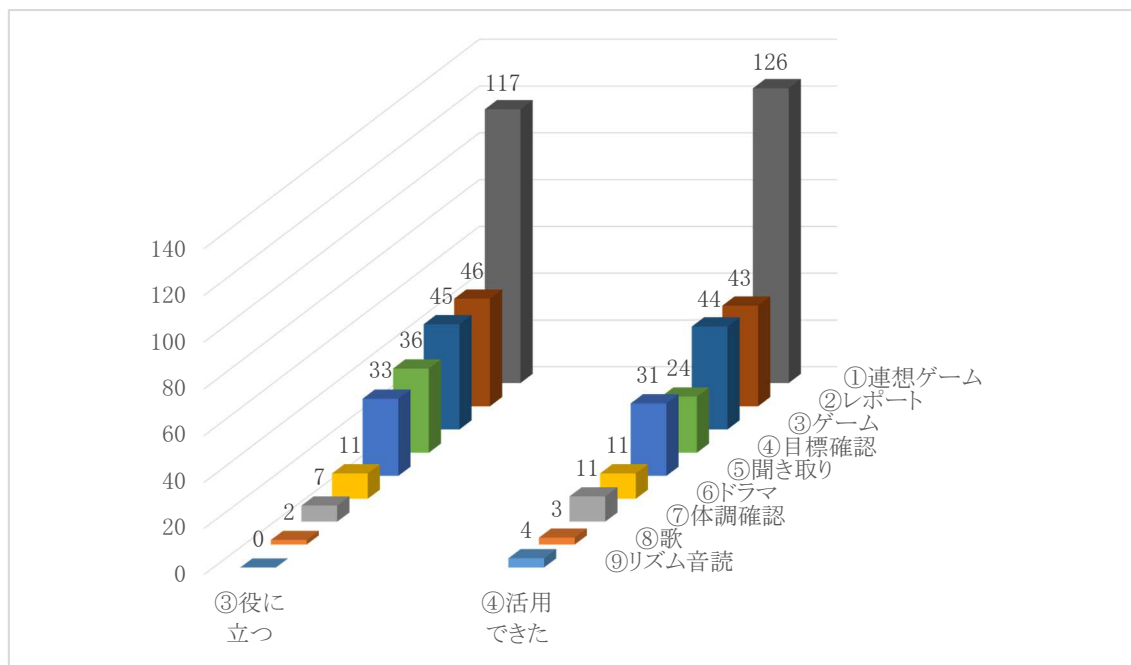


図3 はアンケート項目③(「ちゃぶ台」が役に立つ活動)・④(「ちゃぶ台」が活用できた活動)について、学生たちが「1」を付けた場合、つまり1番だと答えている場合は便宜上3ポイント、2番の場合は2ポイント、3番の場合は1ポイントとし、数値化してグラフに表したものである。

これによると、「連想ゲーム(ライト・グレー)」時に、「(ちゃぶ台が)役に立つ」と答えている学生、「活用できた」と答えている学生が、共に最も多い。「連想ゲーム」では、「瞬時」というのがキーワードである。連想語を一つ書いたら、できるだけ素早く「授業の紙(連想語が書かれている)」を隣のメンバーに回すことがゲームの鍵となる。4人で囲めるような台でもあり、もっと速く回し合うことができるのではないかと思ったのが、今回の「ちゃぶ台」の導入につながった。思惑通りの結果とも言えるのかもしれない。

上記のグラフの「目標確認(深緑)」については、「(ちゃぶ台が)役に立つ」と答えている学生の数値(36)より、実際に「活用できた」と答えている学生の数値(24)の方が、少々少な目である。これは、単純に「目標確認」の時に「ちゃぶ台」を使わなかったということだけではなく、「目標確認」という活動自体を行えていなかったグループがあった可能性もある。授業内に行う活動が盛りだくさんであることもあって、教員側の方でも「目標確認」の活動を行うように指示するのを飛ばして次の活動に移ってしまったことが数回あった。

「目標確認」を除けば、④「活用できた」活動も、⑤「役に立つ」活動も、数値の分布状況が、共に似通っている。学生たちが「役に立つ」と考えている活動時に、実際にも「ちゃぶ台」が「活用」されていたことが分かる。

3.3 アンケート項目④・⑤について

図4 アンケート項目④・⑤

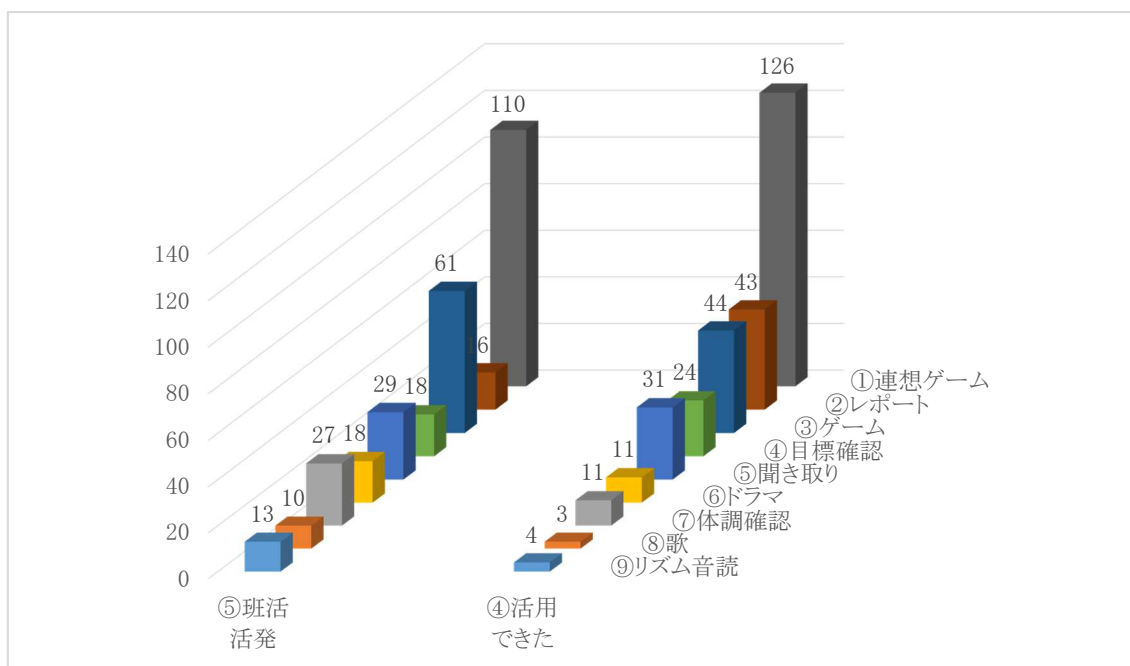


図4は、アンケート項目④(「ちゃぶ台」が活用できた活動)・⑤(「班(グループ)活動」が活発だった

た活動)について、**図2**と同じく、学生たちが1番だと答えている場合は便宜上3ポイント、2番の場合は2ポイント、3番の場合は1ポイントとし、数値化してグラフに表したものである。

学生たちの回答によると、他と比べて格段に数値の高い「連想ゲーム(薄灰色)」の次に、班(グループ)活動が活発だった活動は「ゲーム(水色)」である。この「ゲーム」というのは、授業におけるグループでの交流を活性化させるために、授業の開始時に数分間、行ったものである。ゲーム好きの学生が増えているためか、今回はゲームをやってほしいと強く希望する学生が見られた。ゲームは、『授業導入ミニ・ゲーム集』等に紹介されているものを、少しでも英語が使えるような形にアレンジして行った。ノリの良いクラスだったこともあり、「ゲーム」は盛り上がったようである。

「ゲーム」の次に班(グループ)活動が盛り上がったものを見てみると、数値的には半減するが、聞き取れた英語をグループで声に出し確認し合う「聞き取り(濃紺)」活動、授業開始後の「体調確認(濃灰色)」の活動と続く。実際、「聞き取り」活動の際、聞き取れた英語を声に出すように促しても、なかなか声が出ないことを毎時間のように心配していた。また、授業開始時の「体調確認」についても、班(グループ)活動のウォーミング・アップが十分できておらず、メンバーでの交流ができていないか心配することも多かった。が、他(「連想ゲーム」と「ゲーム」を別にして)の活動と比べれば、「聞き取り」活動時も「体調確認」活動時も、グループでの交流が活発になされていたことが分かり安心した。

一方、「協同学習」の観点からみて大切である、「目標確認(深緑)」の数値(18)や、自分の授業外での英語活動(評価の一環としている)の記録を見せ合って交流する「レポート(桃色)」活動の数値(16)が低めである。どちらの活動も毎回行うことが決まっているので、お決まりのルーティーンをこなすだけの形骸化した活動になりがちであった可能性も考えられる。ただ、**図3**のアンケート項目③(「ちゃぶ台」が役に立つ活動)においては、「レポート」活動の数値は46、「目標確認」活動の数値は36であり、他の活動に比べ数値が高めの結果からすると、「ちゃぶ台」をもっと活用してグループでの交流を活発にできる可能性があるとも見ることができる。今後は、適度に声かけしたりすることにより、学生たちの意識の持ち方の変化に期待したい。

3.4 アンケート項目④・⑥について

図5 アンケート項目④・⑥

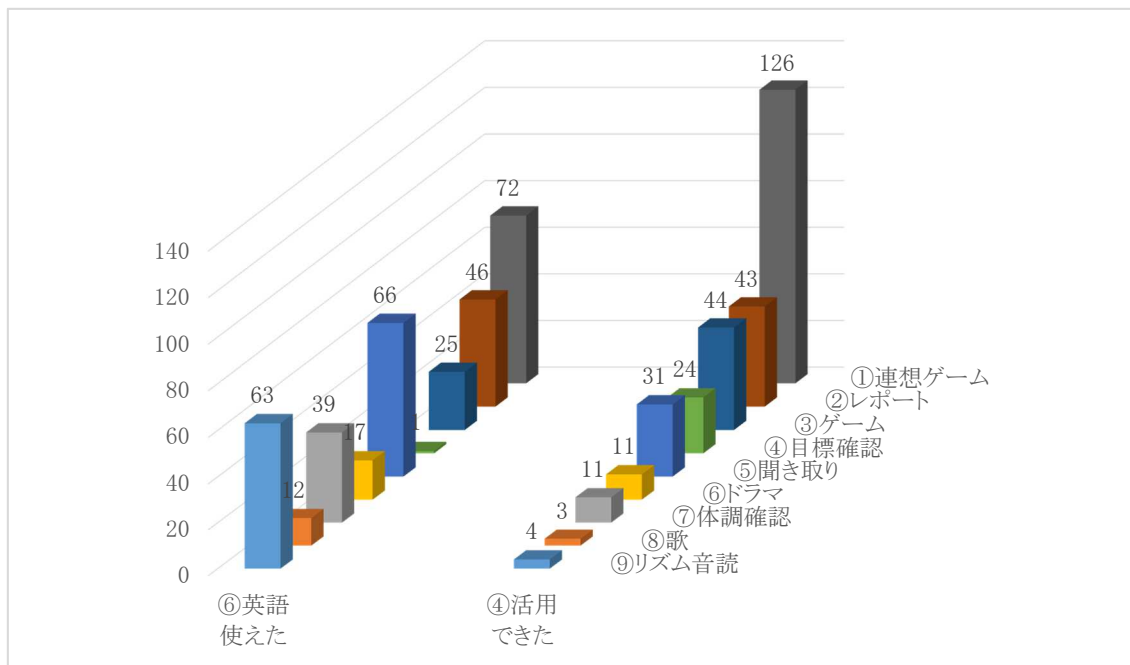


図5は、アンケート項目④(「ちゃぶ台」が活用できた班活動)・⑥(英語が使えた活動)について、図3・図4と同じく、学生たちが1番だと答えている場合は便宜上3ポイント、2番の場合は2ポイント、3番の場合は1ポイントとし、数値化してグラフに表したものである。

アンケート項目⑥についても、「連想ゲーム(薄灰色)」時に一番英語が使えたと答える学生が多く見られる。ただ、アンケート項目④の「(「ちゃぶ台」を)活用できた」活動の場合と比べると、半分に近い値である。「ちゃぶ台」も大いに活用し、グループでの交流が一番活発であったとしても、その活発なエネルギーを「英語を使う」ということに向かわせるということには困難が伴うということなのだろうか。

一方、「聞き取り(濃紺)」、「リズム音読(青)」については、「連想ゲーム」と同じくらいのレベルで、「英語が使えた」と答える学生が多い。英語の「聞き取り」時にはメンバーと一緒に聞こえた英語を口にするように毎回、声かけをしている。また、リズム音読時も、学生に声を出すように声をかける点は、「聞き取り」時と同じである。「英語を口にする」といった意味で、この2活動に関しての数値が高くなっていると言えそうである。そこで、この2つの活動を、「英語が使えた」活動のグラフ上から取り外してみると、下記の図6ようになる。

図6 アンケート項目④・⑥の変形

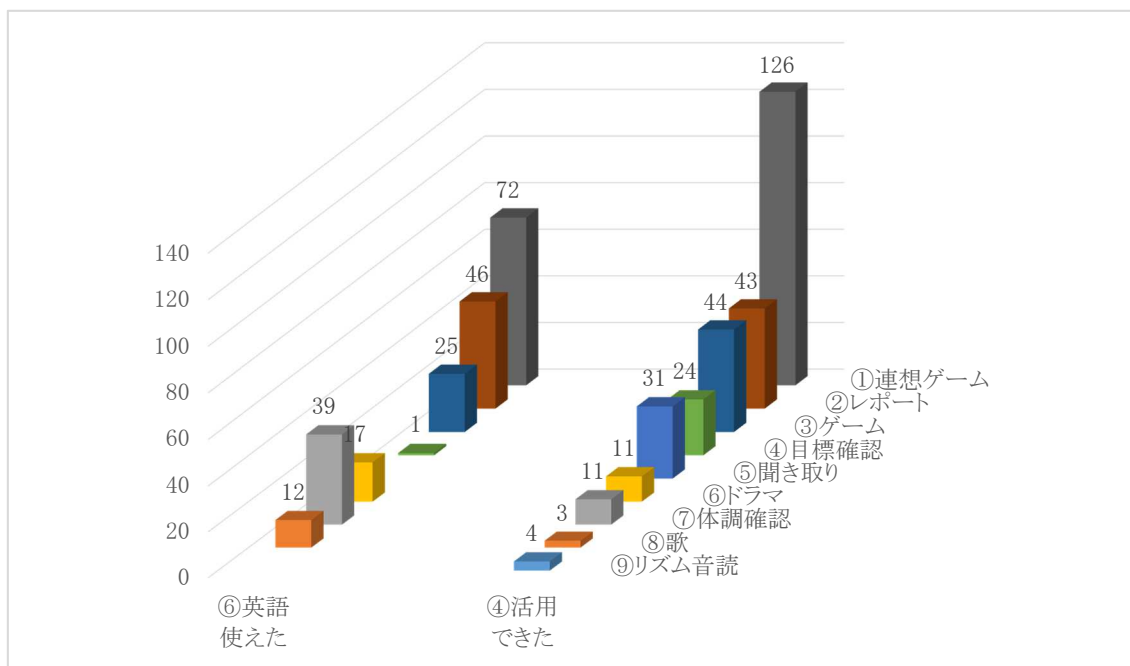


図6によると、図4のアンケート項目⑤(班活動が活発であった活動)においては、低い数値(16)を示していた「レポート(桃色)」活動の数値が、「連想ゲーム」の次に高い数値(46)を示していることが分かる。これは、アンケート項目③(図3参照)の「ちゃぶ台」が「役に立つ」活動として学生が挙げている数値(46)と同じ値である。また、「体調確認」においても、数値が高め(39)であることも分かる。さらに、アンケート項目③～⑤(図3・図4参照)では数値が低めであった「歌(茶色)」の数値が比較的高め(12)であることも分かる。

これは、なぜか。「レポート」活動においては、“Can you check my report?” “Sure!”など、中学生レベルの簡単な表現でコミュニケーションが取れるといったところがある。これは、「ゲーム(水色)」(25)についても、同じことが言える。日本語で紹介されているゲームを敢えて英語が少しでも使えるようにアレンジして行ったため、英語が使いやすかったのかもしれない。例えば、相手の手に触れなくてはいけないようなゲームでは、“Can I touch your hand?” “Sure!”といったやり取りをさせた。また、「体調確認」においても、“How are you?” “I’m fine.”など、中学レベルの簡単な英語で会話することが可能である。「歌」の時もまた、同じである(“Do you like this song?” etc.)。では、数値の一番高い「連想ゲーム」時は、どうなのか。やはり、「授業の紙」を回し合う際に“Here you are!”と言いつつなど、口にすべき簡単な表現が存在している。

これは、何を意味しているのか。言うべき表現が決まっている、または、中学英語で表現できるような英語は口にしやすいと言うことはできないだろうか。ちなみに、学生のコメントを見てみると、「体調確認など、質問のテーマが決まっている時(英語で話しやすい)」、「自分が分かっている英語は話しやすい」と言っている学生が見られた。また、「ゲームを全て英語版にして行くと、英語が使いやすい」、「英語しか使えない時間を作ると、英語が使いやすいかも」といったコメントも見られた。こ

こでのキーワードは、「型にはまっている」、および、「物理的強制力」である。話すテーマを決めてやることと同時に、メンバーに対して伝えたい内容を網羅しているような「英語表現」を提供してやること等も、学生たちが「英語を使える」ことにつなげてくれるのではないか。また、今回の「ちゃぶ台」のような「物理的」手段、つまり、学生のコメントにあったような「英語しか使ってはいけない時間を設けること」等も、威力を発揮してくれそうである。

さらに、**図5**によると、「ちゃぶ台」が「活用できた」活動の数値分布と、「英語が使えた」活動の数値分布が似通っていることに気づく。これは、「ちゃぶ台」が最も「活用できた」「連想ゲーム」時には最も「英語が使えた」とも、見ることができるのかもしれない。今後は、他の手段も併用しながら、この「ちゃぶ台」の効用もうまく利用して、学生たちの英語を使う機会が少しずつでも増えていってくれることにも期待したい。

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。なぜ、大学生になってまで、今、「協同学習」なのか。それは、高度な知識を得るための高等機関である大学であったとしても、講義ばかりで学生が寝てしまったとしたら、元も子もないからである。また、授業を、英語的に少しでも内容のあるものにしようという思いから生まれたのが「連想ゲーム」であった。その「連想ゲーム」による学生間での交流が、さらに活発なものとなってくれることを期待して導入に至ったのが、今回の「ちゃぶ台」である。

「連想ゲーム」由来の「ちゃぶ台」ではあるが、使い方次第では、その他のグループでの活動を活性化してくれる手段ともなってくれる。また、その他の補助手段も併せることで、「英語を使う」活動にまで結びつけてくれる可能性をも秘めている。

人の内面を変えるのは一般に難しいことである。ただ、外面を変えていくことで内面にも変化をもたらすことが可能となる場合がある。学生の気持ち(グループでの活動に積極的に参加しよう、英語を使ってみよう、etc.)を変えるのは一筋縄ではいかないが、環境を整えていってやることで、学生の気持ちにプラスの変化をもたらすことがあるとは言えないだろうか。

学生たちの英語に対する気持ちを少しでもプラスの方向に向けてやれるように、今後も「ちゃぶ台」を臨機応変に授業の中に採り入れていけたらと思う。と、同時に、今後も学生たちと一緒に授業を作り上げながら、学生たちが少しでも英語に興味を向けられるような他の手段の可能性等も模索していきたい。

参考文献

石川晋他(2010)第4版『中学校 言語能力がぐ～んと身に付く学習ゲーム集』学事出版.

上条晴夫(2003)第4版『はじめの5分が決め手 授業導入 ミニゲーム集』学事出版.

協同学習法ワークショップ<Basic> 2009年改訂版 日本協同教育学会.

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.