

あそびで学習意欲を高める教材開発

佐藤 大飛
教科領域コース

1. テーマ設定の理由

教職大学院へ進学した1番の理由は、教育実習での英語の授業において楽しい文法指導ができなかったからであった。教師が話してばかりで、単調で記憶に残りにくい授業だった。しかし、文部科学省(2018)によると、中学校の外国語の授業では、「実際に言語を使用して互いの考えや気持ちを伝え合うなどの活動」や、「言語材料について理解したり練習したりする活動」を行うようにしなくてはならない。特に「文法については、コミュニケーションを支えるものであることを踏まえ、言語活動と効果的に関連付けて指導する」必要がある。この解決策として目を付けたのが、「あそび」である。「あそび」と「まなび」は全く異なるもののようにも見えるが、あそびから学んだり、まなびを楽しんだりすることも多い。外国語教育においては学校教育向けのあそびをまとめた本が多数出版されているのも、あそびがまなびとなりうることを示唆している。実習にてお世話になった学校でも、タブレット端末を使用したクイズがよく行われていた。以上の理由から、「あそびで学習意欲を高める教材開発」を研究テーマとして設定した。

2. 研究の内容

2. 1 あそびがまなびに効果的であるとする根拠

カイヨワ(1997)はあそびを4つのカテゴリーに分類した。

アゴン(競争)	サッカーやチェスをして遊ぶ
アレア(運)	ルーレットや富くじに賭けて遊ぶ
ミミクリ(模擬)	ネロやハムレットを演じて遊ぶ
イリンクス(目眩)	急速な回転や落下運動によって、自分の内部に器官の混乱と感乱の状態を生じさせて遊ぶ

原田(2005)はミミクリに注目し、現実にとらわれない自由な言語活動を提案している。「まなぶ」と「まねぶ」が語源を同じにしているように、まねて話したり書いたりすることは学習に効果的である。実習先の学校でも、中学生が楽しそうにスキットを作り演じる姿が見られた。大学院での授業内にて、中学生に演劇を作らせる授業の企画をしたが、登場人物の発言を読んだり聞いたりして台本を書いたり演じて話したりする中で英語の4技能を活用し、クラスメイト同士で意思疎通を行いながら作品を仕上げていく活動が企画できた。本研究では、カイヨワの4つのカテゴリーのうち、ミミクリに加え、アゴンとアレアにも注目して教材開発を行った。

白井(2021)によると、外国語学習に成功する学習者の特徴には、①若い、②母語が学習対象言語に似ている、③外国語学習適正が高い、④動機づけが強い、⑤学習法が効果的である、などがあり、このうち教育者や学習者が変えうるものは④の動機づけと⑤の学習法である。まず、動機づけを強めることに、あそびが有効である可能性がある。あそびを楽しみたいという気持ちは動機づけになりうるからである。教材開発実習にて放課後児童クラブを見学した際や、茨城県立歴史館で校

外学習の様子を見学した際に、子どもたちは言われずとも自ずから遊んでいる姿が観察された。院生がおもちゃのブロックを使ってアルファベットを作っているのを見ると興味を持ち、真似をしてアルファベットを作ったりしていた。アゴンの競技性もまた、動機づけになりうると考えられる。勝利というゴールを定めることで、学習者は「文法を身につけること」よりも明確な目標をもつ。勝利への欲が動機づけとなり、勝つために英語を学習するようになると考えられる。学習者が競い合い、相手と同じかそれよりも多く学習しようとするようになっていく。実習先の学校でも、早押し形式の問題に楽しそうに取り組む姿が見られた。ただし、英語が得意な人しか勝てない遊びばかりでは、英語を苦手とする学習者がやる気をなくしてしまう可能性がある。これを解決するのがアレアである。競争の中に少しの運を絡ませることで、英語を苦手とする学習者にも勝てる可能性をつくり、参加のハードルを下げるができる。

2. 2 あそびを取り入れた教材開発

望月・久保田・磐崎・卯城 (2018) によると、現代では外国語習得のために外国語を学ぶだけでなく、Content and Language Integrated Learning (CLIL) や Content-Based Instruction (CBI) などの、機能中心、思考中心、生徒中心の教授法も使われている。あそびを取り入れた教材も活動の中で外国語を習得することを目的にしているが、あそびを取り入れているかいないかという点で他の教授法との線引きができる。そこで、どのような活動があそびであり、どのような活動があそびではないのかの定義をする。カイヨワ (1997) はあそびを、①自由な活動、すなわち、遊戯者が強制されないこと、②隔離された活動、すなわち、あらかじめ決められた明確な空間と時間の範囲内に制限されていること、③未確定の活動、すなわち、ゲーム展開が決定されていたり、先に結果が分かっていたりしてはならない、④非生産的活動、⑤規則のある活動、すなわち、約束事に従う活動、⑥虚構の活動の6つのような活動であると定義した。今回はカイヨワのあそびの定義のうち、①を除いたものを基本として教材を開発した。①を除いたのは、授業内の活動として研究する以上、参加を自由にするものの是非はまだ分からないためである。開発した教材の中から二つ紹介する。

3. 研究の実際

3. 1 すいかわり (命令文)

命令文は動詞の原形と同形になった命令形を使い、基本的に主語が省略される特徴がある。命令文を見たり聞いたりすれば、主語が省略されていることには容易に気づける。命令形を使用していること、命令形が原形と同じであることは、be を用いた例に触れることで学習者に気づかせることができるかもしれない。

すいかわりは、言わずと知れた昔ながらのあそびである。あらかじめ決められた範囲内を、目隠しをするという規則の中で、指示のもとに動き回り、すいかを上手く叩けるか否かを楽しむ非生産的な活動である。皮に覆われたすいかを割って食べられる状態にするという点では生産的かもしれないが、食べることのみを目的とするならば目隠しをする必要はないため、すいかを割る過程を楽しむことも目的であると言える。これを英語で行うことを想定してみる。

ルール説明は実演によって行う。学習者か教育者の一人に協力してもらい、目隠しをさせ、授業者が英語で指示をする。想定できる指示としては、“Walk.”、“Go straight.”、“Stop.”、“Turn left/right.”、

“Hit the ~.”などがある。これだけでは覚えられる表現の数が少ないと思われる場合は、必要に応じて指示を増やすことも可能である。例えば使用した道具を規定の位置に置かせたり (“Put/Take ~ there.”)、窓や戸を開け閉めさせたり (“Close/Open the door/window.”) してもよい。使えそうな動詞を事前に練習しておくのもよい。指示を出す人を複数設定すれば、英語が苦手な学習者も周りの指示を真似して徐々に発言できるようになる。言いたくても英語で言えなかった表現をその場で調べて使えるようにすれば、周りの学習者にもインプットとして広がる。道具をスイカと棒でなく、空き箱などを模造紙の筒など柔らかいもので叩くようにするとより安全かつ準備や片付けが楽になる。また、目隠しをして動いても怪我をしないだけのスペースを確保できないのであれば、福笑いにするというのも手である。福笑いであれば席に座ったまま行うことができる。福笑いも1人でやっていたのでは英語の練習にならないため、目隠しをして顔をつくる人と、目隠しをせずに指示をする人とのペア、もしくはグループをつくる。顔をつくるのに飽きてしまったり、顔のパーツを作る時間が無かったりする場合は、消しゴムなど怪我をしにくいもので、“Close/Open your hand.”, “Pick it up.”, “Hold it.”, “Drop it.”などの指示を出しながら、クレーンゲームのように物をゴールに移動させる活動もできる。

仲間にすいかや箱を狙い通りに叩かせたり、物を狙い通りの場所に置かせたりできれば、自分の英語の指示が相手に伝わったという証明になる。命令文を学ぶと指示や助言ができるようになることに気づかせつつ、どのような語を使うと他の指示も出せるようになるかを更に学習させることができれば、この活動の目的は果たされたと言える。

3. 2 前置詞積み木 (前置詞)

まずは専用の道具の準備が必要である。不安定な土台とその上に積む物、そしてさいころがひとつずつ必要である。ほどよく不安定で用意しやすい土台のテンプレートを作成した。A4サイズの紙に印刷をして線にそって切り、組み合わせると土台が完成する(図1)。ルール説明は学習者2名ほどに協力してもらい、3人以上で実演を行う。じゃんけんなどで順番を決める。さいころをふり、出た面に対応した前置詞を使って次の人に“Put the ~ on/in/by the box”のように指示を出す。

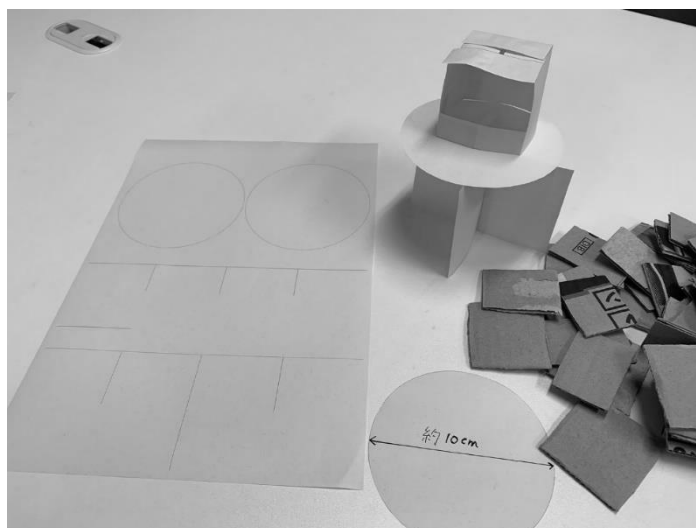


図1 完成品

不安定な土台の上に物を積み、崩れないようバランスをとりながら順に積み上げていく。崩した人が敗者となるため、自分が崩さないよう競い合うアゴンと、不安定な状況で自分の番が回ってくるかどうかのエリアを組み合わせた活動である。単純で簡単なあそびでありながら、スリルを楽しみながら前置詞を立体的なイメージで覚えることができる。

土台や積む物を変えることで、覚える前置詞や難易度、ひと班の人数、準備時間や費用などを変

えることもできる。

4. 成果と課題

あそびがまなびに効果的であるという主張の根拠をまとめ、あそびを取り入れた数十点の教材を開発することができた。しかし、その教材を中学生相手に使用した経験はまだ数えられるほどしかない。実際に効果があるのか否かは、教員として働き始めてから確かめるつもりである。あそびをweb上で完結させ、準備のコストを減らすことなども今後取り組んでいきたい。

また、あそびを発話練習の機会にすることはできたものの、それ以外については本研究では触れられなかった。本研究では文法指導に注目したあそびを中心に考案したが、語彙やフォニックスなどに注目したあそびが既に商品化されていることから、あそびの学習での可能性はもっと大きいものと考えられる。あそびの前後の指導やあそび中の声かけ、あそびの使い所などをよく考えながら授業や授業準備を行っていきたい。

5. おわりに

あそびを取り入れた外国語指導の可能性をこれまで探ってきた。学習者が大量に外国語に触れると同時に、もっと外国語を学びたいと思うような教材をいくつかつくることができたと感じている。これが絶対的な完成形ではなく、学習者のニーズに応じて日々アレンジや改善をしていくべきである。勉学の緊張をあそびで緩和をすることで、使いたい教材、学びたい教科、参加したい授業、そして通いたい学校になる可能性まで考えながら研究を行った。カイヨワ（1997）には「遊びはすべて孤独ではなく、仲間を前提としている」とも書かれている。学校に通わずとも学びやすい時代に成り行く中で、学校という場所の存在価値のひとつが、共にあそび学び合う仲間の存在なのかもしれない。

あそびは学習者の学習意欲を高める工夫のほんの一部にすぎず、授業でこれを行っているだけで中学校の英語科の内容すべてを完璧に身につけられるわけではもちろんない。学習者の大半が興味を持ちそうなものとしてあそびに目をつけたが、歴史館や水族館で実習を行う中で、あそびでなくても学習者が興味を持つものであれば学習意欲を高める教材の素材になりうると感じた。また、教科書がどれほどよく出来ているのか、教科書が学習者にとってどのような存在なのかを実習で教わり、教科書に沿った授業の大切さも知った。多様な学習者の得意不得意に応じて提供する学習法のひとつとして、この研究が少しでも役に立てば幸いである。

6. 参考文献

文部科学省（2018）『中学校学習指導要領（平成29年告示）』

https://www.mext.go.jp/content/1413522_002.pdf（2023年1月9日閲覧）

カイヨワ、ロジェ（1997）『遊びと人間』（多田道太郎・塚崎幹夫訳）講談社

原田昌明（2005）『「ことばを遊ぶ」英語指導－中学校から大学までの教育実践－』研究社

白井恭弘（2021）『英語教師のための第二言語習得論入門』大修館書店

望月昭彦編著/久保田章・磐崎弘貞・卯城祐司著（2018）『新学習指導要領にもとづく英語科教育法』大修館書店