

生徒に英語で活動させる授業

Kenmoku Keiko
東京都立足立新田高等学校教諭 見目 佳子

1 はじめに

東京都立足立新田高等学校は足立区と北区の境界にある生徒数およそ720の中規模校です。地域の評判があまり芳しくない時期もありましたが、平成12年度に改革の一環として「福祉教養・スポーツ健康・情報ビジネス」の学系別選択科目制を導入し、更に部活指導・生活指導に力を入れた結果、近年では中堅校として地域の期待に応える高校になってきました。入学する平均的な生徒は「スポーツや部活動に打ち込んできて高校でも続けたい」「保育や体育関係など将来進みたい方向があるていど決まっている」「中学校時代の成績は中くらいで、特に目立たなかった」という感じです。が、入試にスポーツテストやパーソナルプレゼンテーションという項目が含まれるものがあるため、生徒間の学力差は相当あります。

本校の英語授業の構成は以下の通りです。2年次から特別進学クラスを1クラス編成しています。

1年 英語Ⅰ 4単位	2単位は文法事項と会話レベルの英作文 2単位は文の構造理解と読解
2年 英語Ⅱ 3単位 (+選択)	3単位で文法事項・英作文・読解を総合的に
3年 リーディング 4単位 (+選択)	3単位は文法事項・英作文・読解を総合的に 1単位は英語で趣味的なものを楽しむ経験を中心に

さて、1年次で行っている「文法事項と会話レベルの英作文」の授業では、週2時間、基本文法の確認とそれを使った英作文(5~8 words ぐらい)を行っています。その中で年間9回、実際に英語を話したり聞いたりして活動する授業を展開しています。この授業は、一昨年度は伊藤久雄先生と、昨年度は角美由紀先生と、今年度は寺尾暁美先生と一緒に担当しています。それぞれの活動は次表のようなものです。

- | | |
|-----|--------------------------|
| 第1回 | Get To Know Your Teacher |
| 第2回 | Introduce Your Friend |
| 第3回 | Guess It. |
| 第4回 | Conversation Matching |
| 第5回 | English Association |
| 第6回 | English Riddle |
| 第7回 | English Direction |
| 第8回 | Find Your Destiny |
| 第9回 | UK Quiz |

どの活動もそれ自体は特に目新しいものではありません。ただ、本校生徒は「学力の個人差が相当ある」と同時に、「チームで競うゲームに燃える」「友人同士で教えたり分担したりがスムーズに行える」といった気質があるので、それを生かして全生徒が自分なりに参加でき、英語での情報交換を通して競うゲームを中心に、教材の作成や授業の仕掛け作りを行っています。ここではその過程を中心にご紹介します。

2 Introduce Your Friend (友達あてクイズ)

入学して間もない時期に、「どこ中の出身?」「家は遠いの? 何分かかる?」などの会話を生徒同士でさせる活動です。必要な英文を自力で言える生徒は半分くらいですので、モデルセンテンスから選んで使うようにしました。その後「友達の一人を紹介します。その人は・・・です。さて、誰でしょう?」というクイズ形式で発表させます。こうすると聞き手が熱心に聞くため、発表者も話しやすいようです。

まず「出席番号○番の人とペアを組みなさい」という指示カードを配り、生徒がお互いに相手を探します。年度初めは出席番号順の座席なため、配るのも楽ですし、どのクラスでも使えます。英語でお互いにインタビューをして紹介文を完成させます。クイズを出す生徒を選ぶ際にはペアのどちらか片方だけを当てます。

最初に実施した時は、出身中・趣味・通学時間などの表を埋める形式にしました。それを見ながら英語でクイズを出すように指示したところ、半数以上

の生徒ができませんでした。そこで急遽ひな形英文のプリントを配布しました。しかしインタビューの結果をうまくひな形英文に組み入れられずに、聴衆を混乱させる生徒が少なからずいました。そこで更に下線部入りのひな形英文を作成して、インタビュー時に下線部に記入する形式にしました。また he/she や his/her などをとっさに選択して言えない生徒も多いので、前もって選ばせておくようにしました。最終的に出来上がった本校用ワークシートが資料①です。このような作業は難なくできて時間を持

て余す生徒もいますが、「紹介文にもう一つ好きな文を加える」ように指示すると喜んで取り組みます。

生徒たちはこのゲームをたいてい気に入ります。発表者が言い終わるまで答えを言わないルールですが、発表の途中からウキウキと手を挙げる生徒がかなりいます。また、何人もの「お手つき」のあとにやっと当ててもらえる生徒もいますが、当てられた瞬間はどの子もちょっと照れたような嬉しい顔をします。「お手つき」にはペナルティはありません。

資料①

Oral Communication

Introduce your friend!

1) 先生に指示された自分のパートナーを見つける。
 2) お互いに英語でインタビューをして、紹介文を完成させる。
 3) 一人ずつ前に出て、紹介文を読み上げる。(ただし名前は秘密にしておく) ☆できれば他の文も追加してもいいですよ。
 4) 誰の紹介文かを他の人たちが当ててみましょう。

インタビューはこんな感じで行う (名前 出身 学校の通い方と時間 誕生日 好物 好きなことを聞こう)

What is your name?
 -- My name is * * * .

Which junior-high are you from?
 --I am from * * * * * Junior High.

How long does it take you to come to school?
 --It takes * * minutes by * * * .

When is your birthday?
 --It is * * * * * .

What food do you like?
 --I like * * * * * .

What do you like to do on holidays?
 --I like to * * * * * * * * * on holidays.

bus, train, bicycle
 などなど

チェック!
 junior-high. 中学校
 It takes ~minutes
 ~分かかる
 introduce 紹介する
 food 食べ物
 secret 秘密
 guess 当てる、予想する
 holiday 休みの日

紹介文 パートナーの返事を聞いて下線部に記入しよう。[] は適するほうに○をつけること。

I'm going to introduce one of my friends. [His / Her] name is a secret.

[He / She] is from _____ Junior High.

[He/She] comes to school by _____.

It takes [him/her] _____ minutes.

[He/She] likes _____.

[He/She] likes to _____ on holidays.

[His/ Her] birthday is _____.

Guess who!

Grade 1 Class _____ Name _____

足立新田高校英語科 天, ay

4枚の回答カードが対応しています。例えば“What do you have for breakfast every day?”という質問カードには“I have miso-soup and rice for breakfast.” “I have only milk for breakfast.” “I have bread and coffee every morning.”などの回答カードが対応します。その中で一番早く答えられた生徒がカードを受け取ってもらえます。ALTは最終的には同じ質問カードを3～4回読みます。因みに“Where did you go last weekend?”と“Where are you from?”など、慌てて答えるとお手つきになってしまうカードもあります。

最初は1人1枚ずつカードを配っていたのですが、途中からチームごとに5枚渡して各自がカードを選ぶようにしました。英語に自信がない生徒は最初は確実にできそうなカードを選びます。どのクラスもたいがい盛り上がり「もう1回!」と言い出し、授業1回で2～3回戦は行うのですが、慣れてくると最初無難なカードを選んでいた生徒も他のタイプのカードに挑戦してみたりします。かなり上達が早いクラスもあるので、そのうち「逆ビンゴ」も行なってみようかと思っています。ALTが回答カードのほうを読み上げて、生徒たちがそれに該当するはずの「質問カード」を読み上げるという方式です。

5 English Direction (英語で道案内)

地図を使って現在地から目的地までの行き方を英語で説明する、お馴染みのゲームです。説明を全て自力で考えるのは本校生徒には難度が高すぎるので、こちらがまず説明を作成しました。その説明をばらばらのピースにし(資料③参照)、道案内に用いる表現を確認したあと、チームごとにピースの本来の順番を考えさせるようにしました。その後、チームごとに説明を全員で読みあげ、他のチームが目的地を当てます。正解したチームも点がもらえ、正解してもらったチームも正解チーム数分の得点ももらえます。聞き手の様子を確認しながら全員が大きな声ではっきり読んだチームのほうが有利になります。ピースの順番が違っていると絶対に得点にならないので、話し合いの時間に机間巡視してチェックします。

資料③

NO2 正門から新田小学校への行き方
①Walk to the left.
②Go past the second traffic light.
Walk two blocks.
Turn left.
⑤Walk one block and it's on your right.

(注) 道案内ピース5つと、目的地ピース1つに切って1チームに渡す。

最初行ったときは時間内にピースの順番が決まらないチームがかなりありました。そこで、もう少し難度を下げるために5つのピースのうち2・3番目のピースの順番だけ考えさせるようにしたところ、全てのチームが時間内に準備完了しました。

この活動は英語理解力の他に短期記憶力、地図を読む能力などが関わるので本校生徒には相当難しいです。年間の活動の中でこの活動だけは正解率が5割をきり、いわば「投手戦」になります。が、年度の後半に設定しているためこの授業への期待値が定着しているのか、生徒たちは2度3度外れてもめげずに頑張ってくれます。

6 おわりに

英語学習の動機維持や習得確認にはコミュニケーション体験は欠かせません。また、高校生にもなる年齢相応の活動の複雑さや興味を引く素材をうまく選ぶことが必要です。コミュニケーションを目的ではなく手段として組み入れたほうが「お勉強」っぽくならないと思います。「英語で読んで」と言われると固まる本校生徒も「ゲームするけど、ここは英語で話すルールだよ」というとゲームに気をとられて平気で話します。本校生徒は部活等を通して「積極的にゲームを楽しむ」「ジャッジやコーチに従う」ということが身につけているので、この手の授業はととてもやり易く楽しいです。やはり各々の学校で生徒の学力や気質を測りながら教材・授業を考えられるのは現場の教員なのだと思います。□