

第二言語教育における「面白さ」のつくりかた

——「あの先生の授業面白いよ」と思ってもらうために——

原田真由美 星野准一

筑波大学システム情報工学研究科

概要— 第二言語教育においては従来から面白さを重視した教育が行われてきた。本稿では教室で実際に行われている「面白い」を作り出す工夫を紹介する。特にここでは初回授業の例、教室内の席順の工夫、語彙指導の新しい形、読解の授業をもっと面白くする工夫、児童英語の事例について紹介していきたい。

Creating Delightful Lessons in Second Language Teaching

Mayumi HARADA Junichi HOSHINO

University of Tsukuba Graduate School of System and Information Engineering

Abstract— SLA researchers have long been interested in creating delightful lessons. In this paper contrivance of researchers' and teachers' to make motivating and enjoyable atmosphere in classroom is going to be introduced. Topics on some examples on the first lesson, classroom seat arrangement, vocabulary instruction, reading instruction, and teaching children are the central part of the paper.

1. はじめに

語学教育の分野では、コンピュータを利用した指導/学習 (CALL = Computer Assisted Language Learning) が盛んに行われている。コンピュータを利用することによって語学教育がより楽しく効果的になることが期待されているのであるが、実はCALL以前から、第二言語教育研究においては楽しさは重要視されてきていた。

本稿では、英語の授業の面白さに関わる具体的な事例について紹介していきたい。英語教育の全てを網羅するのは困難なので、ここでは第二言語教育で言う面白さとは何なのか、ざっと説明した後に、初回授業の例、教室内の席順の工夫、そして通常はつまらないと認識されがちな語彙指導の新しい形、日本における英語授業でもっともウェイトをおかれているリーディング授業をもっと面白くする工夫、「面白い」ことがもっとも授業の成功に関わってくる児童英語の事例と、成人学習者の授業への応用について紹介していきたい。

2. 第二言語教育における「面白さ」

第二言語教育における面白さを作り出すプロセスに

は、大きく分けて二段階ある。ひとつは、いわゆるエンタテインメント的な面白さを作る段階である。この段階があることによって学習者のモチベーションアップ、授業への積極参加を図ることができる。しかし、この段階に進む前に前提となる段階がある。それは、学習のつらさをなくす段階である。学習者がつらいと思う要素が多く存在する授業では、学習者はエンタテインメント的な要素を楽しむことができない。

それでは、教室において学習者がつらいと感じる要素は何であろうか。まず、学習者を取り巻く外的なものとしては、クラスの雰囲気や挙げられる。クラスメートを成績の競争における敵とするのではなく、協力しあう相手と捉えることから学ぶ楽しさを作り出すことは始められる。全体としては協力しあう雰囲気を保ちながら、ゲームのときなどに競い合うような適度の緊張感を学習者に与えるような環境が望ましいのではないだろうか。

次に、学習者の内部のものとしては、学習内容と学習者の関わりが考えられる。学習内容があまりに難し過ぎ、学習者の能力を超えた要求をすることになれば、学習者は不安やストレスを感じるであろう。そこで、学習者に合わせたレベル設定をすること、学習者がより

高いレベルに達するための様々な助けを提供することが必要になってくる。様々な助けとは、単に知識を与えるだけでなく、学習者が自らの力で学び成長する方法を獲得させることも含んでいる。

以降のセクションでは、英語の授業の面白さに関わる具体的な事例について紹介していく。

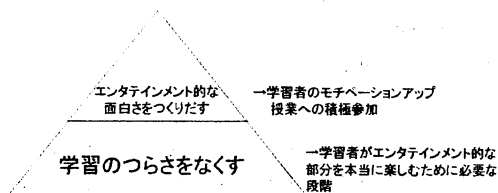


図1 面白さをつくりだすための二段階

3. 初回授業の工夫

3-1. 初回授業の重要性

できるだけ速やかに学習環境を整えるためにも、初回授業は重要な意味を持っている。初回授業というのは、知り合いが若干いたとしても全体として他人ばかりが大量にひとつの部屋の中に詰め込まれているような状態である。その居心地の悪い雰囲気や先に述べたような協力し合う集団の雰囲気に変えなければならない。ここでは楽しい雰囲気をつくるための2つのアクティビティを紹介する。

3-2. アクティビティ例1: ice-breaking

まず、教室の机を移動させ、広いスペースを作る。次に、学習者は挨拶しながら握手をする、という動作を3分間、できるだけたくさんのクラスメートと繰り返す。学習者は“Hello. Nice to meet you.”のような簡単な挨拶をするだけでよく、また相手の名前を覚える必要もない。ここで重要なのは、クラスの中の多くの人間の目を見てスキンシップを行うことである。これによって、特定の知り合いはできないものの、クラス全体が「なんとなく知っている人たち」になる。

次に、学習者は全員で大きな円を作って並ぶ。人数が多すぎるときは複数の円を作ってもよい。1人目の学習者は自分の名前を言うだけでよい。2人目の学習者は、1人目の学習者の名前を言ってから自分の名前を言う。“She is Mika. And I’m Yoko.”というような簡単な表現でよい。3人目の学習者は自分の前の2人の名前と自分の名前を言う…というように、名前を1つずつ増やしながら全員の学習者が名乗る。自分の名前を忘れられた学習者は教えてもよい。また、覚えやすいニックネームなどがあればそこで言う。一巡したとこ

ろで円の逆から同じ事を繰り返す。

このアクティビティは勝ち負けのような要素もなく、単に握手をして人名を覚えるという一見面白みのない活動を学習者にさせるが、緊張感がとれたときの笑いが広がるような楽しい時間をもちます。

3-3. アクティビティ例2: Bingo

上記のアクティビティの後に、さらにお互いを知るきっかけとなるビンゴをする。ビンゴの用紙には、“Find someone who likes the same actor or actress as you do.”など、自分の趣味や特徴、生活習慣と同じものを持っているクラスメートを探すインストラクションが書かれている。学習者はクラスメートに質問をしていき、該当者を見つけたらそのマスに名前を書き込む。何列そろえたら終了するかは授業中の時間配分などによって決めればよい。

4. 教室内の席順の工夫

日本国内の小中学校の典型的な机の並びと聞けば、整然と何列かに並べられ、全て教師側を向いている机(①)を想像するのではないだろうか。グループワークなどの際に4人ほどが向かい合って固まりをつくるセッティング(②)なども思い浮かぶかもしれない。

席順のアレンジメントが学習者に及ぼす影響は看過できないものがある。例えば、①では、学習者はみな切り離され、協力の雰囲気はなく、個人的な勉強といった雰囲気を作り出す。そして教師はクラス全体をコントロールすることができ、教師は支配的になるといえる。逆に、②は、グループのメンバーが全員お互いを見る席順であり、その中で話し合い協力しあうことができる。他のグループには背を向けている形となる。教師の持つ力は弱まる。このように、席順によってクラス内の雰囲気や、授業の進め易さは大きく変わってくるため、アクティビティに応じた席のアレンジをすることが必要である。

ここでディスカッションの場合に学習者をつらくさせないアレンジをひとつ紹介しておきたい。2人一組になって隣り合って座り、全体的にはUの字型になって教室の中心を向くようなセッティングである。学習者は隣の学習者に自分の意見を伝え、ペアでディスカッションをした後にクラス全体でのディスカッションをする。グループとしての意見を言ってもよい。全員の前で発言をする前に2人でディスカッションをすることでリハーサルをすることができ、自分の意見をまとめることもでき、自分の意見は発表するほどのものではないのではないか、といった不安を減らすことができる。また、2人で

意見を交換しながらよりレベルの高い意見を2人でつくりだすこともでき、ディスカッションの質も向上する。なお、U字にすることで教師は全てのペアを見渡すことができ、適度なコントロールを保つことができる。

5. 語彙指導

5-1. 語彙指導の意義

語彙の学習という苦痛を伴う作業を想起する日本人が多いと思われるが、語彙指導をされた経験については記憶にないという人がほとんどではないだろうか。実際日本における英語教育では、語彙の学習は学習者にはほとんどの場合丸投げであることが多かった。

しかしながら第二言語教育の分野では語彙指導も他の技能の指導と同じように大きく取り扱われており、語彙も勉強の仕方から学習者に指導するのが望ましいとされている。語彙指導自体がエンタテインメント的要素を持っているわけではない。しかし、教科書の課ごとの単語の暗記を宿題にされ、次の週に確認テストをされる学習者の心理を考えれば、勉強の仕方がそもそも解らない学習者の不安を取り除く一助とはなるであろう。そして不安を取り除く事が学習を楽しくする為の最も重要なステップなのである。

5-2. 学習指導

それでは、学習指導とは具体的にどのようなものであるか、ここでは数例を示したい。例えば、単語カードの作成方法についての指導では、英単語を書いたカードの裏に何を書くか、オプションを紹介する。単語カードはしばしば機械的な丸暗記の道具としてやり玉にあげられているが、機械的な暗記も時には有効であり、使い方次第である。裏に書くオプションとしては、最も一般的な日本語訳のほかに、英語での定義、類語、などがある。一通り覚えた単語のカードには例文やフレーズを書くこともできる。

また、単語を100個覚えねばならないとき、勉強の仕方が解らない学習者はしばしば100個をいっぺんに覚えようとする。しかし人間の脳のつくりから考えてそれは非効率的である。より効率的な覚え方としては、10枚の単語カードを何度か復習し、だいたい覚えられたと思ったところで次の10枚にとりかかり、それをだいたい覚えられたと思ったところで前の10枚を足して20枚復習する、という風に、少しずつ「だいたい覚えた単語」を増やしていく、という方法が考えられる。元々感覚的に勉強の仕方を理解している学習者もいるが、中にはどのように手を付ければよいのか全く解らない学

習者もいることを念頭にいれ、一人ひとりが自分なりに進歩していくことを助けるのが教師の仕事であると言える。

5-3. アクティビティ例1: word association dominoes

ここからは、授業で行う語彙に関するアクティビティを少し紹介したい。ひとつめは、word association dominoes である。教師はあらかじめ、単語を書いたカードを用意する。3cm×4cmほどの小さな紙に、1枚につき1つ単語を書く。それを20枚ほど(学習する単語の数によるが)で1セットとする。

授業では、まず学習者を3、4人のグループに分け、1人につき5枚程度のカードを渡す。2枚はテーブルの上に置く。じゃんけんして勝った学習者から時計回りでゲームを行う。最初の学習者は、手持ちのカードとテーブルの上にあるカードのつながりを考える。どのようなつながりでもよい。例えば、“milk”と“birthday”が隣り合ってテーブル上にあり、“grandma”を手を持っていたとすると、“My grandma gave me a pink sweater on my birthday.” などのつながりが考えられれば、手持ちの“grandma”のカードを“birthday”のカードの上に置く。つながりが思いつかなければパスをし、手持ちのカードが早くなくなった学習者の勝ちとなる。このゲームでは、単語の意味を知っていること、例文を作れることが必要となる。何度か同じセットのカードでゲームを繰り返すことで、知らない単語もグループ内の他の学習者の例文を聞きながら覚えることができる。

5-4. アクティビティ例2: half a crossword

これはペアワークで行うクロスワードである。学習者Aのワークシートにある単語は学習者Bのワークシートにはなく、また学習者Bのほうにある単語をAは持っていない。例えば、学習者Aが3の縦の単語を知りたい場合はBに聞く。Bはそのまま単語を言っただけならず、その単語を説明してAに推測させる。単語の定義、説明となる表現を考えることで、より深く単語を理解することができる。

6. リーディング指導

日本の英語の授業でしばしば行われるリーディングであるが、様々な教え方があり、目的によって使い分けられる必要がある。ここではその中から比較的長い文章を読む extensive reading について紹介したい。

日本における英語教育では、比較的短く難解な英文を逐語訳しながら読んでいく授業(intensive reading) が最も支配的なリーディング指導となってい

る。そのような教室活動によって学習者は文章を詳細まで理解する技能を身に付けることができる。

それに対してここで紹介する extensive reading は、大量の文章を読んで大意を掴み取っていく読み方である。これは別名 pleasure reading とも呼ばれ、学習者が楽しめることが最も重要な要素となる方法である。学習者が自分の好きそうな本を選び、ただ楽しむために読む。知らない単語を全て調べたり、感想を書いたり、章ごとに理解度を測るためのチェックテストを受けたりする必要はまったくない。むしろ私たちが続きの気になる軽い小説を読むときのように、細かいことは気にせず、幾分すばやく読むことが推奨される。

Pleasure reading は、たとえば1日15分など、時間を区切って読書の時間を作って行われる。この活動で教師にできることは、学習者が本当に興味のある分野の本を読めるように豊富な種類の本を用意すること、学習者のレベルに合った本を選ぶ手伝いをする、そして自身も読書の時間に参加し、読書を楽しむ人間のモデルとなることである。

このような読書の仕方は、自分の母語で本を読む活動と類似している。学習者が pleasure reading をすることは、子供が自分の母語で本を読むことによって得られるものと同等のものを得ることのできる活動といえる。語彙を豊富にしたり、分らない単語が少しくらいあっても理解する力を身に付けたり、実世界の知識を手に入れたりすることができ、また英語に対しての抵抗感を減らすことができるのである。

7. 児童英語

児童英語は、「面白い」どうか最も顕著に授業の成功に関わってくる分野であるといえるかもしれない。なぜなら児童は面白くなければそもそも授業に参加してくれないからである。ここでは児童英語の授業を楽しくする工夫についていくつか紹介する。

7-1. アクティビティの展開

一般に児童のほうがひとつのアクティビティに集中している時間が短い。そこで、飽きさせないためにはひとつのアクティビティの時間を短くし、さらに次から次へと展開していく必要がある。また、活動的なものが続けばクラスは興奮状態になって收拾がつかなくなるが、黙って椅子に座っていなければならないアクティビティばかり続いていると飽きてしまう。アクティビティは静的なもの

動的なものを交互に行うことが望ましい。

7-2. 歌、チャンツ

チャンツとは、英語教師でありまたジャズシンガーであるキャロリン・グレームのはじめた学習法であり、ラップ音楽のように、一定のリズムにのせて英語を発音するものである。言うなればこどもたちの好きな言葉遊びである。

歌やチャンツは単に楽しいだけでなく、学習者が授業中に発言しやすくするための口慣らしにもなり、また英語のリズムやイントネーションに慣れるための活動にもなる。

7-3. ヴィジュアルエイド

授業の理解を助けるための視覚的な教材をヴィジュアルエイドと呼ぶ。ヴィジュアルエイドは、学習者の能力では通じにくい事柄を視覚に訴えて伝えることで理解度を上げる、という実質的な側面と共に、授業を楽しくする効果を持っている。たとえば、単語の意味や場面を絵で表したものや、ポスター、ビデオクリップ、ハンドアウトなどが使われる。また絵や写真だけでなく実物も授業を湧かせる。

8. 児童英語以外の授業への応用

前のセクションでは児童英語の例についていくつか紹介したが、先に述べたように児童英語は面白さが授業の成功とダイレクトに結びついている分野である。児童は面白くなければ授業に参加してくれない。

一方大人であれば多少つまらない活動であっても急にそっぽを向くことはないし、きっとためになる勉強なのだろうと考えて素直に教師のインストラクションに従ってくれる。大人が相手の方が授業を進めるのが容易であるように一見見える。

しかし、実際はそうとは限らない。なぜなら、成人学習者が仕方なく授業につきあってくれたとして、それはあまりよい授業とは言えないからである。学習者が授業を楽しめない理由、それは理解度が低いせいかもしれないし、単調で面白くないせいかもしれない。けれども仕方なく教室の流れにあわせている。そのような授業は、たとえ学習者に英語を勉強しなければならぬ理由があったとしても、長期的にはモチベーションを下げていくし、1回の授業を取り出して考えてみても、学習者がのっていない授業は自主的な発言も少ないし、また学習者の学ぶ能力も十分に引き出すこ

とができず、本当の意味での学習になっていないからである。

そのようなことを考え合わせるに、児童英語で児童のわがままなニーズに合わせて楽しい授業を作り出していくことは、どの学習者を教える上でも重要な経験になっていくと共に、第二言語教育においてエンタテインメント性がいかに重要であるかを再確認させてくれる大切な機会であるともいえる。今回は第二言語教育だけを取り出して議論したが、実はこのようなことはどの学習でもある程度言えることではないだろうか。学習者が授業を楽しみ、自らの力で伸びていく。教師はそれをサポートするのみ。教師が何かを教えたら学習者が自動的にそれを全て学習する、ということはない。教師ができるのは、学習者ひとりひとりが学びたいと思える環境を作り出し、学ぶ手助けをするということのみなのである。

9. ここまでに挙げたアクティビティの整理

ここまで実際の授業で行われるアクティビティを紹介してきたが、ここで面白さをつくりだすための二段階という観点から整理し直したい。

初回授業の例で挙げたアクティビティは、まずクラスの雰囲気がかたいことによる「つらさをなくす」ことが大きな目的となっているが、そこに体を動かしたりするエンタテインメント的な要素を加えることによってより楽しいアクティビティにしている。

教室での席順の工夫は、どちらかというと「つらさをなくす」のほうに入る。席順によって緊張や集中の度合いを調整することができる。

語彙指導の中では、自習のための指導は「つらさをなくす」ためのものであるが、学習したものを定着させ、さらに応用させるためのアクティビティは、エンタテインメント色の濃いものとなっている。

リーディング指導は、ここでは pleasure reading を取り上げた。これはその名のとおり、楽しみながら読書をする活動であり、エンタテインメントよりであるが、この pleasure reading を通して英語の文章を読むこと自体のつらさを低減するという機能も持っている。

児童英語で扱ったことに関しては、アクティビティの時間配分と組み合わせについては「つらさを減らす」に属すと考えられるが、しかし児童英語の授業で行うことの大部分は、面白さがメインになっていると言える。これは今後児童以外の英語教育にも応用していくべき考え方である。

10. おわりに

本稿では、英語の授業の面白さに関わる具体的な事例について、「つらさをなくす」と「エンタテインメント的な面白さをつくりだす」という観点から紹介してきた。エンタテインメントを作り出すこの二つのレベルが存在するのは、語学の教育だけではないのではないだろうか。この二つのレベルについては、他のエデュテインメント教材を作る際にもひとつの判断材料となりうると考えられる。

参考文献

- Gower, R., Philips, D., Walters, S. (1995). *Teaching practice handbook*. Heinemann.
- Penguin Group (1993) *Vocabulary Games and Activities for Teachers*. Penguin Books.
- Redman, S., and Ellis, R. (1997). *A Way with Words*. Cambridge University Press.
- Taylor, L. (1992). *Vocabulary in Action*. Prentice Hall International.