

# グループ・ワークを取り入れたゲーム活動による英語授業の活性化

## Encouraging Active Student Participation in English Class with Games and Group Work

細川 真衣\*

### Abstract

One of the biggest problems English teachers face when they conduct classes is the students' lack of willingness and motivation of learning. Unmotivated students cannot improve their own ability and they can also spoil a lively atmosphere of the whole class. However easily and plainly teachers try to explain, it is still difficult to make them learn something when they have lost their interest in classes or English itself.

The purpose of this research is to introduce games requiring group work in English class and show how effective they can be in motivating students and increasing their desire to learn. The result indicated that games and group work created a relaxed atmosphere and encouraged active student participation; however, these activities did not make them feel that they improved their English ability. It is necessary to carry out the further research in order to make the best of the advantages of games and group work activity.

キーワード：授業参加／学習意欲／グループワーク／ゲーム

### 1. はじめに

必修科目としての英語授業を担当しているためか、英語に苦手意識をもつ学生を多く見る。そのような学生は「必修だから仕方なく授業に出ているだけ」という意識があるらしく、あまり積極的に授業に参加しようという態度が見られない。またこのことはその学生のみの問題ではなく、そのような学生が教室内に多いと、教室全体の雰囲気はだんだん白けてくる。そうなるにせいかく英語が好きである、また英語を学びたいという意思のある学生がいても、その積極性を発揮しがたくなってしまふ。ますます授業は活気のないものとなり、悪循環に陥り、学習意欲が失われていく。

学習事項を分かりやすくしようと説明の仕方に工夫を凝らすことはできても、学習意欲のない学生に学ばせることはできない。英語のことわ

ざ、"You can lead a horse to the water, but you can't make him drink."の通りである。しかしだからといって、そのまま諦めてしまつては、問題は解決しない。水を飲みたくない馬に水を無理に飲ませることはできないが、水を飲みたいと思わせることさえできれば、馬は水を飲むのではないだろうか。

学生の学習意欲を高め、動機づけをし、自発的な授業参加を促すことができれば、その結果授業は活性化し、学習意欲・動機づけの維持ができると考える。そのための工夫の1つとして、2010年度前期に担当した北陸学院大学の授業において、グループ・ワークを取り入れたゲーム活動を導入し、それに対して学生がどのように感じたかをアンケートを用いて調査した。本稿では、その取り組みの実践方法とアンケート調査の結果について述べ、グループ・ワークを取り入れたゲーム活動の効用について考察する。

\* HOSOKAWA, Mai  
北陸学院大学 非常勤講師

## 2. 先行研究

ゲーム活動は当然面白く楽しいものである。しかし垣田(1983)は、ゲームに期待できるのはただの「気晴らし」「娯楽」ではなく、生徒がゲームを通して実際に英語を使う機会を得ることに意義があると言う。

樋口(1989)、垣田、高梨(1995)、Wright, Betteridge & Buckby(1984)を参考にすると、ゲームの利点は以下のように考えられる。

- ① 学習者の興味をひきつけ、またそれを持続させることができる
- ② 4技能による言語使用を練習させることができる
- ③ 実際の言語使用により、情報と意見の伝達を経験・学習させることができる
- ④ 学習者はゲームそれ自体に集中するため、誤りを恐れず英語を使用することができる
- ⑤ 学習者が学習に主体的に取り組むことができる

またゲームは学習に遊びの要素を交え、学習者はリラックスした状態で楽しく活動することができる。これは「楽しみ」のためだけではなく、そのことによって言語習得が促進されるものであると考えられる。クラッシュェンらが提唱したインプット理論の中で挙げられる5つの仮説の中の1つに、The Affective Filter Hypothesisがある(Krashen & Terrell, 1983)。affective filter(情意フィルター)とは心理的な壁のようなものであり、学習者の動機が低いとき、緊張や不安を過度に感じているときなどにこの情意フィルターは高くなり、言語習得が妨げられる。逆に情意フィルターが低ければインプットを受け入れやすく、より効果的な言語習得が可能である、ということである。渡辺・森永・高梨・斎藤(1988)は、ゲーム活動は学習者の不安や心配を取り除き、情意フィルターを低くする手立てとして有効であると述べる。

しかし、単にゲームを楽しめば良いというのではない。垣田は、ゲームはまず楽しみでなければならぬが、生徒の学力や学習段階に適したゲームでなければ必ずしも効果があるとはいえないと指摘する。また参加する生徒全員が何らかの達成感を持つようなゲームを選ぶべきであり、既習の語や表現を口に出して言わせ、誤りを気にしない

で使わせることが大切だと述べている。

ゲームの留意点を、樋口、垣田、Wright et al.らを参考にして以下のようにまとめる。

- ① 学習者の興味、関心をひくものであること
- ② 学習者の学力に合っていること
- ③ ターゲットとする言語や言語の技能が、活動に内在していること
- ④ ルールが複雑すぎないこと
- ⑤ 全員が参加でき、成就感や満足感を得られるものであること
- ⑥ 全員に豊富な練習量を保証するものであること
- ⑦ 準備が比較的容易であること
- ⑧ 活動に要する時間に伸縮性があること

グループ・ワークも、情意フィルターを低くする1つの手段である。大下(1996)は、グループ・ワークの利点として、生徒対教師の会話における緊張感を避けることができ、心理面での抵抗が少なくなり、親密な雰囲気の中でのコミュニケーションが実現することを挙げる。

グループ・ワークのその他の利点は、大下、佐野(1986)、高橋(2003)、Pica(1994)などを参考に以下のように考えられる。

- ① 教師主導型の授業よりも、学習者に発話の機会をより多く与えることができる
- ② 自発的に学習を行うことで学習意欲が高まる
- ③ 相互に助け合って学習することで社会性が養成される
- ④ 仲間と教え合うことによってグループに守られて安全を感じながら学習できる
- ⑤ 自分たちのペースで学習できるので、それまで気づかなかった弱点・克服する努力ができる
- ⑥ 相手に伝わるようなコミュニケーションを意識するようになり、伝達能力が伸びる

またグループ編成についてはByrne(1987)、羽鳥(1982)、佐野(1986)らの研究によると、能力別編成よりも、能力混合グループがよいと指摘されている。羽鳥はグループ・ワークでの学習効果をあげるには、教えたり教えられたりする相互作用が行われるべきであり、そのためには各グループの中に色々な能力の生徒が混在している

方が良いと述べ、佐野はさまざまな生徒が混じり合っているほうが差別意識が生まれず、精神的な緊張が和らぎ良好なムードとなり、能力の低い生徒にも活躍のチャンスが与えられると主張している。

グループ・ワークに問題点がないわけではない。大下、佐野によれば、他人への同調を第1にして自分で考えない、母国語を用いたりふざけたりして英語でのコミュニケーションにならない、優秀な生徒が退屈したり無関心になり、能力の低い生徒が参加できずに劣等感をつのらせるなどの危険性が考えられる。

これらの危険をできるだけ避け、またグループ・ワークの利点を最大限生かすために、Byrne、羽鳥、大下、佐野などを参考に、以下のことに留意しなければならないと考えられる。

- ① 机などを必要以上に動かさず、できるだけ簡単な方法でグループを編成する
- ② 生徒がその活動を適切に行うための用語を知っている活動を選ぶ
- ③ 活動を行う前に、活動内容を明確に示し、何をすべきなのかを生徒に把握させる
- ④ グループの中で個人が果たすべき役割を自覚させる
- ⑤ 重大な誤りがない限り、活動に干渉しない
- ⑥ 活動中は間違いを訂正せず、誤りがあれば活動後に再度教える
- ⑦ 与えた時間が終わったところで活動を終え、長引かせない

以上、先行研究に見られるゲーム活動とグループ・ワークの効用、留意点について述べた。次章では、筆者の取り組みについて述べていく。

### 3. 取り組みの実際

#### 3.1 取り組みの概要

筆者が2010年度前期に担当した「英語コミュニケーションⅠ」の授業において、グループ・ワークを取り入れたゲーム活動を導入した。その目的と期待する効果は、学生に学習の動機を与え、自発的な授業参加を促し、授業を活性化させることにより、学生の学習意欲を高め、それを維持させることであった。

クラスはプレースメントテストによってAか

らDまでの4クラスに分けられ、筆者はCを担当した。学生は27名おり、TOEIC Bridgeの結果は最低スコアが100、最高スコアが108、平均スコアは103.8であった。

学習内容は教科書 Jack C. Richards. (2005). *Interchange Intro B*. Cambridge University Press. に従い、各ユニットで学習する語彙・文法を使用したゲームを授業の一部に導入し、学生をグループに分けて活動させた後、その活動内容を利用してグループ対抗で競わせた。ゲームで勝ったグループは1人1枚小さなシールを景品としてもらえることとした。グループは固定せず、毎回くじを引かせ、ランダムなグループ構成とした。グループ数はゲームの内容などから判断し、4から6グループとした。

また毎回の授業の終わりには感想カードを配り、その授業に対しての感想、意見などを自由に書かせ、次の授業の改善を目指した。

授業最終日にアンケート（資料1）を行い、取り組みの効果を確認した。

#### 3.2 活動の具体的な内容

##### 3.2.1 単語ゲーム

教科書に食べ物の名前や体の部分の名称がまとめて出てきたときに、単語当てゲームをさせた。このゲームは復習ではなく、教科書の新出単語を確認する前に行った。

グループごとに、新出英単語を印刷した用紙と、それに対応する日本語を印刷した用紙を配布する。数分話し合った後、順に各グループが日本語の単語と、続いてその単語に相当すると予想した英単語を言う。正解すればポイントがもらえるが、必ず全員で声をそろえて言わなければならないことをルールとした。

4月に食べ物の名称を用いてこのゲームをしたのが、この授業で初めて導入したグループ・ワークであった。学生はまだ互いに打ち解けていない者もあり、やや緊張している様子であった。活発で積極的な学生がいるグループは次第に盛り上がり、正解すると全員で喜んでしたが、おとなしい学生の多いグループは緊張や遠慮が払拭できないようで、日本語と英語をマッチさせる作業がなかなかスムーズにはかどらないようであった。グ

ループに順番が回ってくるとその場で急いで話し合っていた。

初めてのグループ・ワークを用いてのゲームだったため、感想カードにはこの活動に関するものが多くみられた。ゲームが楽しかったと書かれているカードが多く（26枚中18枚）、また中には「食べ物とか、乗り物とか、場所とか、いろいろもっと知りたい」と意欲を感じさせる感想もあった。

グループ・ワークについては「知らない人と関わるいい機会でした」「みんなと一緒に盛り上がって当てるのが楽しかった」「グループをつくるのは、いろいろな人と仲良くなれて、良いと思う」「今日は難しかったけど協力し合えたので楽しかった」などの感想があり、否定的なものは見られなかった。

2度目にこのタイプのゲームを行ったのは、体の各部の名称についての語彙についてであり、前期の終わりごろであった。この頃になると学生たちはグループ・ワークにも慣れ、互いに打ち解けており、日本語の単語と英単語を合わせる作業の段階で各グループが盛り上がっていた。また、グループごとに競うときには、互いに勝つことを目指していたが、シリアスな様子ではなく、ゲームそのものを楽しんでいた。

### 3.2.2 canを使ったゲーム

can自体は中学・高校で既習であり、学生の方も簡単だと感じている様子であったが、いざ使うとなると正しい使い方ができない学生がいた。正しい使用の定着を図るため、また教科書の表現ではなく自分自身のことを表現する機会を持ち、そのための語彙を身につけさせるため、ゲームを導入した。

1つは、「誰が嘘をついているか当てる」というもので、出題グループのメンバーがそれぞれ“I can…”と実際に自分ができることを言うが、その中で1人だけが嘘を言い、他のグループは誰が嘘をついているかを当てるというゲームである。

もう一つは、出題グループメンバーのうち1人だけができることをホワイトボードに“I can…”の形で書き、誰がそれをできるのかをその他のグループが答えるというものである。その際、解答

グループはそれぞれグループ内で相談の後、1つだけ出題グループに英語で質問ができ、その回答を聞いて再びグループ内で相談することとした。

この2つのゲームは、各グループ内での準備段階から非常に盛り上がった。ゲームの内容が実際に自分たちのできること・できないことに関わることだったため、クラスメートの意外な面を知るのが楽しいようであった。また、自分たち自身のことを英語で表現しなければならないため、教科書に出てくる単語をそのまま使うことができず、辞書を引きながら、この単語の使い方はこれで正しいのかなどと話し合っていた。

出題グループ、解答グループはローテーションさせたため、全員が必ず教室の前で立ち、短い文とはいえ英語で話さなければならなかったが、そのことを学生が嫌がる様子は見られなかった。グループで話し合う間に教室がリラックスしたムードとなり、互いの発言に対して興味を持ち、楽しそうな反応を見せたため、発言する際に緊張することがなかったようだった。感想カードでもゲームに関しては否定的な感想は出でず、「楽しかった!」「今までに学んだことの復習と、ゲームを通して実際に英語を使えるので、またやりたい」「canのいろいろな使い方が分かりました」「みんなのこと知れてよかった!」などの感想が見られた。

### 3.2.3 スポーツに関する表現のゲーム

教科書に、四季に合わせたスポーツがリストアップされていたものを使用した。学生を4グループに分け、それぞれをSpring, Summer, Fall, Winterとした。playとgoの使い分けを学習したので、教科書に載っているスポーツの中からplayを使うものとgoを使うものを各季節1つずつ選び、グループのメンバーがそのスポーツをするかしないかをグループ内で話し合わせた後、他のグループの前で発表させた。発表は、各自が2つのスポーツをするかしないかを1文で言わなければならないとした（例えば“I play basketball, but I don't go snowboarding.”というように）。また聞く学生は、事前に手渡された表（表1）に、自分のグループ以外のグループのメンバーの名前とその季節の2つのスポーツをするかしないかの予想を○か×で記入しておき、発表を聞いて予想が当

表 1

Spring	golf	soccer
例) Yuko	o	x
⋮	⋮	⋮

たっていた数で競わせた。

グループ内での話し合いでは英語を使うようにと指示し、例文を提示しておいた。しかし学生は自分の英語が正しいかどうか自信がないか、正しい文を作れる学生であっても照れ隠しもあるのか、文の途中で日本語を使いグループ内のメンバーに確認しながら英語を話していた。そのため英語でのコミュニケーションというほどにはスムーズに会話にならず、また話が盛り上がるほど、日本語の比率が多くなっていった。

予定していた英語でのコミュニケーションにならなかったことは反省点ではあるが、グループでの活動中に、各自が後に全員の前で発表することになる文を互いに確認し合えたことは良い部分もあった。課題の文については事前に十分と思われる解説をし、例文を挙げていたが、実際のグループ活動中には文法的に誤っている文を作る学生がいたり、どのように文を作ればいいのか分からない学生がいたりした。しかしグループ内でのリラックスした雰囲気の中では、誤りを犯すことを恐れず、かなり基本的だと思われるような内容に関しても気軽に尋ね、教え合う様子が見られ、発表の際には全員が正しい文を話すことができた。

また、事前にグループ内で確認・訂正を行うことによって、その後クラスメートの前で発表するときの心理的負担をかなり和らげる作用もあったようだ。聞きとれないほどの小さな声で話したり、落ち着かない様子を見せたりするような学生はおらず、普段は引っ込み思案な学生も筆者が驚くほどはきはきと話すことができおり、話す方も聞く方も楽しそうであった。予想が当たっていた数で競わせたが、勝敗よりも、意外な人物が意外なスポーツをしているというような、伝達内容そのものについて盛り上がることもできた。

感想カードにはゲームについて「スノーボード

する人が意外といて驚いた」「Season のは正解するかしないか分からないけど楽しかった」「go の否定文がわかったのでよかった」「ゲーム感覚で楽しい。分かりやすいです」「ゲームががんばりました」という感想が見られた。

### 3.2.4 be going to を使ったゲーム

be going to は2週連続で扱ったが、1週目の感想カードには「going to とかわかるから楽しかった」「be going to の構造が分かりました」といったコメントが見られた他は、すでに知っているという様子でありあまり興味を持たないようであった。しかし実際に作文をさせると、be 動詞が欠けたり、to のあとの動詞を ing 形にしたりなどと誤った使い方をする学生が見られた。また、教科書に be going to を gonna と発音するパターンが登場したが、聞いたことがあるという学生はいなかった。

学生をくじにより tonight, tomorrow, tomorrow night, next Sunday, this summer の5つのグループに分け、tonight グループは今夜の予定、tomorrow グループは明日の予定、というように課題とされた時間の自分の予定を be going to を使ってグループ内でそれぞれ報告させた。その後、各学生に A4 の紙にマジックで大きく自分の予定を書かせ、グループごとに教室の前に出て一人一人その紙を見せながら他のグループに向かって予定を発表させた。その際、紙には going to を使って予定を書くが、口では gonna と発音するように指示した。また発表の前に各グループで他のグループのメンバーが予定していることを1つだけ予想させ、紙に文の形にして書いておかせた。各グループの発表の後、予想が当たった数をポイントとして、最終的に合計ポイントで競わせた。

グループ内で各自の予定を報告させる時間を短くしたためか、実際の予定というよりは教科書や事前の解説に登場した例文をそのまま使ったり、すでに知っている簡単な語彙で言えることを探す学生が多く、また同じグループ内で同じ文を作る学生が複数いたりしたので、聞く方の学生は興味を引かれなかったらしく can やスポーツを使ったゲームのときほどには盛り上がらなかった。

感想カードではこのゲームについて「going to はガナと言っていていいことが分かりました。もっと

ゲームしたいです」「going to よくわかった」「going to をガナってよむのしらんかった」「たのしかった」という感想が見られた。

### 3.3 アンケート結果

授業最終日に、学習者に対してアンケートを行い、当日出席していた26名から回答を得た。また欠席していた1名にも後日改めて回答してもらった。成績には関係ないことは文面、口頭の両方で説明した。(資料1)

#### 3.3.1 英語に対する学生の意識

英語が好きか嫌いかを尋ねた(図1)。27名の学生のうち、英語について「好き」「どちらかといえば好き」と答えた学生は合わせて13名、「嫌い」「どちらかといえば嫌い」と答えた学生は合わせて14名であり、好きか嫌いかについてはほぼ半数に分かれる結果となった。

また英語が得意か苦手かという質問に対しては、「得意」「どちらかといえば得意」と回答した

学生は5名、「苦手」「どちらかといえば苦手」と回答した学生は22名という結果となり、およそ82%の学生が英語に対して苦手意識を持つことがわかる(図2)。

#### 3.3.2 ゲーム活動の印象とその理由

英語を使ってゲームをすることについて、「良かった」の21人、「まあ良かった」の5人を含めると、27人中26人が「良かった」と答えており、ほとんどの学生がゲームを肯定的に受け止めている(図3)。

またその理由についても尋ねた(図4)。「楽しかった」の回答が最も多く、続く「やる気が出た」「英語に親しみが持てた」と合わせて考えると、情意的な面でゲームを「良かった」と考えている学生が多いことがわかる。しかし、「英語が覚えやすかった」の回答数は「やる気が出た」「英語に親しみが持てた」と同数であるものの、「英語力がついた」との回答した学生は2名に留まっ

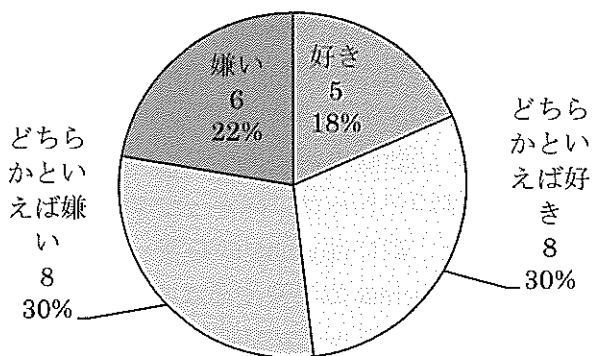


図1 あなたは英語が好きですか？

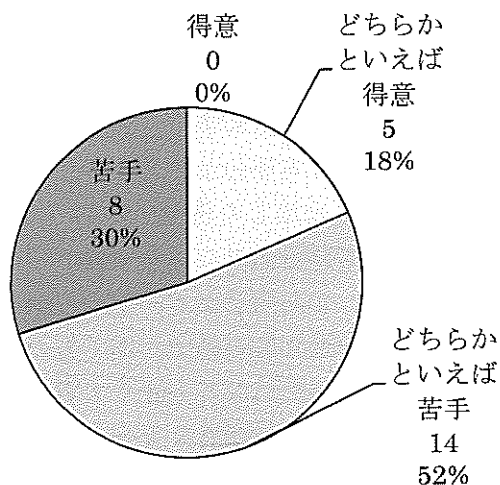


図2 あなたは英語が得意ですか？

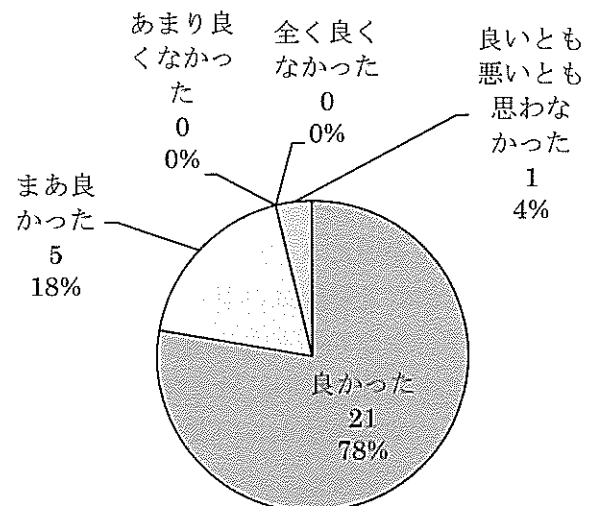


図3 英語を使ってゲームをすることについてどう思いましたか？

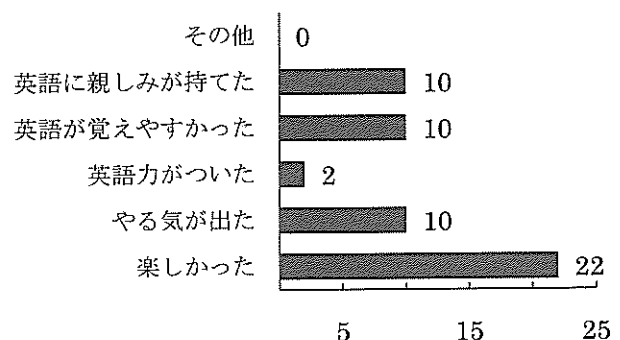


図4 その理由は何ですか？(複数回答可)

た。学生は学力面よりも情意面での利点をより実感していることがわかる。

### 3.3.3 ゲームの難易度

ゲームを「難しかった」と感じた学生は10名、「簡単だった」と感じた学生は16名であった(図5)。またそのように思った結果、学生はどのように感じたのかを尋ねた。その結果を、「難しかった」と回答した10名と「簡単だった」と回答した16名とに分けたものが表2である。また、人数に対する回答の割合を図6に示した。

図6によると、ゲームを「難しかった」と回答

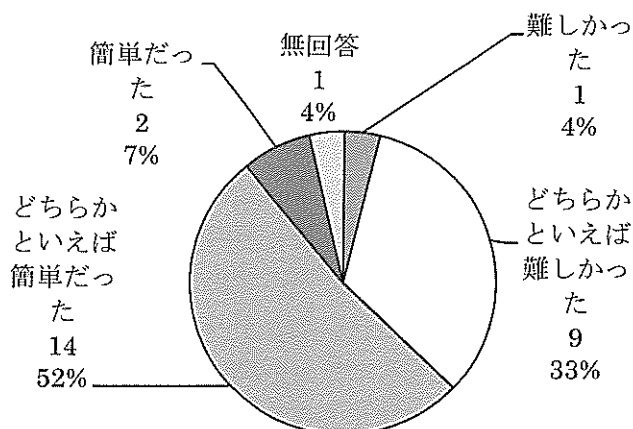


図5 ゲームは難しかったですか？

表2 そのように思った結果、どう感じましたか？ (複数回答可)

	a	b	c	d	e	f
難しかった (10名)	7	0	2	0	3	0
簡単だった (16名)	6	1	4	0	7	0

a. やる気が出た b. やる気が出なかった c. 英語力がつく気がした d. 英語力がつかない気がした e. 興味が湧いた f. 興味が湧かなかった

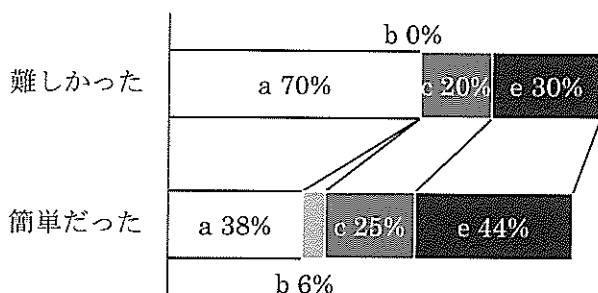


図6

した学生の70%が「やる気が出た」と回答しているが、「簡単だった」と回答した学生で「やる気が出た」と回答したのは38%となった。また、「簡単だった」と回答した学生の中には「やる気が出なかった」との回答が1つ見られる。ゲームは難しいと感じるほうが、やる気が出るのがわかる。

さらに「簡単だった」と思った学生の44%は「興味が湧いた」と感じており、「難しかった」と思った学生の30%をやや上回った。興味を引くには、簡単な内容の方が多少効果的であるようである。クラスのレベルを見極めながら、難しすぎず、簡単すぎないようにバランスを取る必要がある。

### 3.3.4 印象に残っている活動

印象に残っているゲームは何かを自由記述形式で回答させた結果、23名から回答を得た(表3)。

ゲームの種類を書いた回答をまとめると、以下の結果となる。

- ・ can を使ったゲーム…8名
- ・ 単語ゲーム…6名
- ・ ビンゴゲーム…5名

can を使ったゲームが印象に残っているとの回答が最も多いことがわかる。ただしその中で「can, can't をあてるゲーム」と、can について言及した回答は1つのみであり、他は「ウソついているのは誰だゲーム」「ウソをあばくゲームがおもしろかった」「誰がうそをついているか」「うそをついている人をあてようゲーム」などと書かれている。文法事項よりも、クラスメートの知らなかった一面を探り合ったというゲームの内容自体が印象に残っているようである。

ビンゴゲームはグループ活動ではなく、個人で競うゲームとして何度か取り入れたもので、前章では扱わなかったが、学生の印象に残ったようである。

その他、グループ・ワークについての記述が見られ、グループごとに協力してゲームをしたことそれ自体が印象に残っていると思われる回答が見られた。

表3 ゲームなどの活動で一番印象に残っているのは何ですか？

- ・協力し合ってするところが印象に残りました。
- ・チームになって行うゲーム
- ・景品をくれたこと
- ・体の名前当て
- ・体ゲーム
- ・誰が出来ることを出来ない又は反対でうそをついているか。
- ・体のか所の名前をあてるゲーム
- ・うそをついてる人をあてようゲーム
- ・特にない
- ・野菜や体の部位。みんなで協力して考えるのがよかった。
- ・ウソをあばくゲームがおもしろかった。
- ・体の各部の名称や分類分け
- ・ビンゴ
- ・グループになって、他のグループの人の can、can't をあてるゲーム。
- ・様々な表現の仕方があると思ったから。
- ・ウソついてるのは誰だゲーム
- ・ビンゴゲーム
- ・ビンゴ
- ・ビンゴゲーム
- ・どの人がほんとうにできるかあてるやつ。
- ・誰がうそをついているか
- ・間違い当てゲーム（皆できるけど、1人だけできない人を見つけるやつ）
- ・ビンゴ、体の部分をおぼえるやつ

### 3.3.5 ゲームを通しての学習の印象

3.3.2で述べた「(英語を使ってゲームをすることについて思ったことに対して) その理由は何ですか？」の問いに「英語力がついた」と回答したのは2名だけであったにも関わらず(図4)、ゲーム活動を通して英語が覚えられたかどうかの問いには「覚えられた」とする回答が最も多く、20名となった(図7)。覚えていることの内容を自由記述で回答させたところ、以下ようになった。

- ・野菜・果物の名前
- ・chin
- ・体の部分の名前(3名)
- ・toe(2名)
- ・be going to の使い方

回答した8名のうち7名が、単語を覚えていることを書いている。文法や会話表現、文の構成などはあまり記憶に残らず、単語を覚えるに留まったため、「英語力がついた」と感じた学生が少なかったと考えられる。

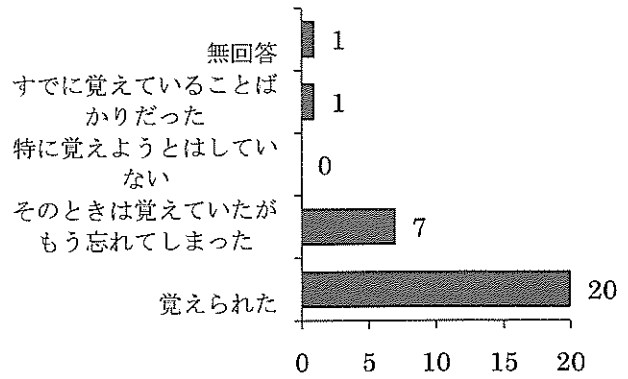


図7 ゲーム活動を通して英語は覚えられましたか？

### 3.3.6 授業中の英語によるコミュニケーションの印象

ほとんどの学生は、授業中に英語を実際のコミュニケーションの手段として使用する機会があることを、肯定的にとらえている(図8)。

「習ったことを実際に使えて嬉しい」の回答が最も多く、16名となった。また「やる気が出る」の回答は9名となり、学習した内容を実際に使用することは多くの学生にとって喜びであり、学習意欲を高める効果を持つことがわかる。授業中の様子を見ていても、ゲーム活動に限らず、多くの学生は学習した単語や文法を使ってコミュニケーションを取ることを楽しんでいた。

次に「使ってみるとわかりやすい」との回答が12名と続き、理解を深める助けとなっていることがわかる。しかし、「使ったからといってわかりやすいとは思えない」とした学生も2名いる。そのうち1名は、同時に「習ったことを実際に使えて嬉しい」とも回答しており、楽しんではいても、理解にまではつながらないと感じる場合があるようである。

さらに授業中に使用した言語表現について、実際自分が英語を話す場面で使えそうかどうかを尋ねた(図9)。

「その場になってみないとわからないが、使えるかもしれないと思った」との回答が14名と一番多い結果にはなったが、「使えそうだと思う」とする回答は4名に留まった。使えそうだと思うほどの自信はないが、使えないと言いきることもできないという様子である。自信がなくとも、実際の使用を期待をすることができれば学習の動機づけになると考えるが、「緊張してしまって使えな



いと思う」との回答も12名と多く見られる。

前述の問い(図8)に対する回答で「習ったことを実際に使えて嬉しい」が「使ってみるとわかりやすい」を上回ったことを合わせて考えると、学生は授業中に英語を使ってコミュニケーションを取る際、その表現を実際の場面で使えるようになるかどうか、理解が深まるかどうかなどの結果を重視するよりも、どちらかといえば活動そのものを楽しんでいたと考えられる。「実際に役立つ表現ではないと思った」と回答した学生も、「習ったことを実際に使えて嬉しい」と回答している。

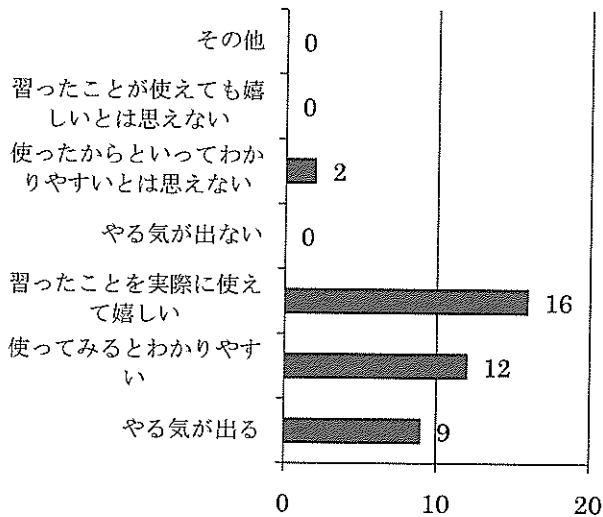


図8 授業中に、英語を実際のコミュニケーションの手段として使う機会があることについてどう思いますか？(複数回答可)

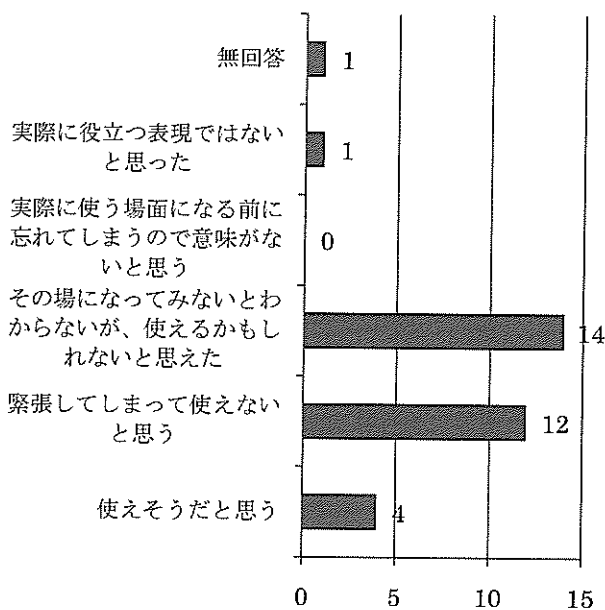


図9 授業中に英語を使ってみて、実際に英語を話す場面でも使えそうだと思いますか？(複数回答可)

### 3.3.7 授業を終えての英語に対する印象の変化

授業を受けて、英語に対する印象にどのような変化があったか、また変化の理由を尋ねた。

授業を通じて、総じて学生が英語に対して前向きになったことがわかる(図10)。特に、「以前より英語が好きになった」「以前より英語に興味を持った」との回答数が合わせて28となり、複数回答のため同じ学生が両方を挙げていることを考慮しても、多くの学生は情意面で英語に対する印象が良くなっていると考えられる。これらの回答をした学生の記述を見ると(表4)、その多くが、理由としてゲームを挙げている。また図10を見ると「以前より英語が理解できるようになった」「以前より英語が簡単に思えた」「自分の英語力に自信がついた」と学習面での変化を挙げる回答数は合わせて20となり、こちらも少なくない。これらの回答を選んだ学生も何人かは理由としてゲームを挙げているが、「内容がまだかんたん」「やったことある内容をやってるから」「以前に習ったことがあった内容だったからだいたい理解できた」など、学習内容そのものが簡単だったことや既習事項であったことを挙げる回答の割合

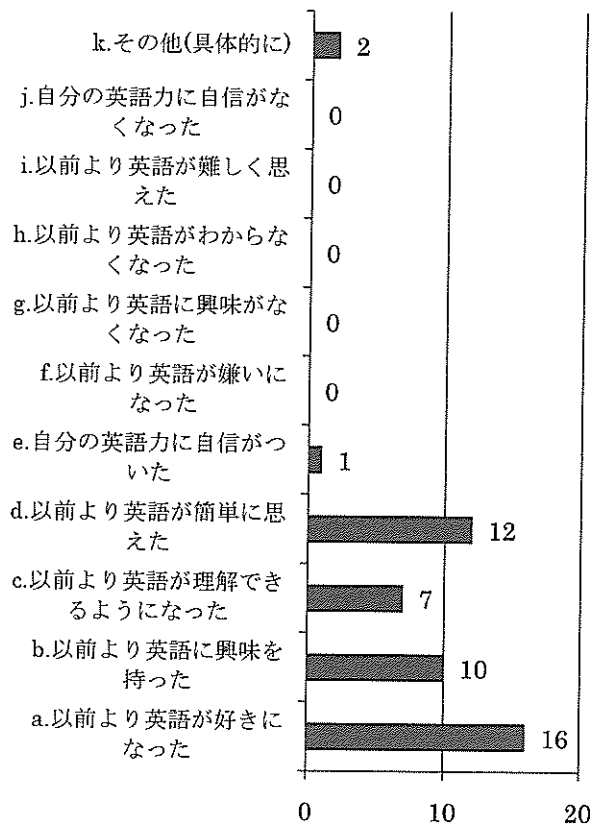


図10 英語コミュニケーションⅠの授業を受けて、英語に対する印象に変化はありましたか？

表4 そのように思った理由について書いて下さい。  
(自由記述)

- ・英語はもともと好きな科目であったが、ここでの授業を通して英会話の面白さが分かったと思ったから。(a,b,k)
  - ・授業がわかりやすかったから。(a,b,c)
  - ・先生が楽しいゲームをしてくれたから。(a,d)
  - ・授業がたのしい！ゲームとかをまじえているから理解しやすい。(a,b,c)
  - ・英語の単語を使ったゲームなどがあったから。(a)
  - ・野菜の名前の単語など知識が増えてもっと色々なたごを知りたいと思った。(a,b)
  - ・復習をしている気分だった。英語のゲームがわかった。(b,d)
  - ・内容がまだかんたん。(c,d)
  - ・やったことある内容をやってるから。(d)
  - ・また基礎からになったというか、分かりやすく、復習だったので自分に合っていた気がする。(a)
  - ・習ったことがあるところだったから。(d)
  - ・景品につられた部分が多かったけど、高校と同じところをやり直してみて、分かりやすかったと思う。(b,d,k)
  - ・ゲームとかまじえてだったので楽しくできたから。(a,b)
  - ・ゆっくりと先生がしゃべってくれるから聞きとれて、理解できたから。あと、ゲームが楽しかったから。(a,c,d)
  - ・メンバーとゲームや会話をすることで発音が理解でき、英語でのコミュニケーションのとり方が何となくわかったから。(a,d)
  - ・ゲームとかを通して、楽しく英語を覚えられるから。(a)
  - ・以前に習ったことがあった内容だったからだいたい理解できた。(d)
  - ・先生がおもしろい。(b)
  - ・高3のときに4大に行くからって授業が難しかったから。(c)
  - ・図やゲームを用いた授業だったので分かりやすかったから。(a,c,d)
  - ・ゲームとか楽しいから。(a)
  - ・ゲームが多いし、基礎から少しずつ教えてくれるから。(a)
- ( )内は図10での回答

が大きくなっている。

学生は、ゲームが楽しく、そのため英語に対する抵抗が減ったことにより情意面で「以前より英語が好きになった、英語に興味を持った」と感じたようだ。しかし学習面で「理解できた、簡単に思えた」と感じたのは、ゲームをまじえて理解しやすかったなどの意見もあるが、ゲームの効果だけではなく、学習内容が容易であったことが理由として大きいようである。

「その他」の回答は、「絵がうまく、おもしろく授業ができた(ゲームなども含め)」「景品につられた」であった。

### 3.3.8 授業を受けての感想

授業を受ける前の想像と、実際に授業を受けてみての感想を自由記述により回答してもらったところ、24名から回答を得た。

楽しかったとの感想が多く見られ、中でも「難しそうだと思っていたが、ゲームなどをして楽しかった」というタイプの回答が複数ある。ゲームの楽しい活動を通して、「やる気が起きた」「好きになった」「興味が湧いた」との記述もあり、ゲーム活動を取り入れることにより、授業を楽しむことができ、授業に前向きな態度で取り組む姿勢がうかがわれる。

英語が嫌いかつ苦手と回答していた学生の1人は「自分が思ってる以上に英語を使ってるゲームに参加できて楽しかった。」と書いている。この学生は問3(図3)の「ゲームをすることについてどう思うか」の問いに「まあ良かった」と答え、その理由を「楽しかった」「やる気が出た」と回答している。苦手だと思っていた英語のゲームに参加できたことで達成感を感じ、やる気につながったと思われる。

表5 この授業を受ける前の想像と、実際に受けてみての感想を教えてください。

- ・受ける前は、ゲームやコミュニケーションより、本格的に文法などを学んでいくと思っていたが、会話文の方が授業では取り組まれていて楽しかったです。
- ・授業がわかりやすかったので理解することができました。
- ・簡単でしたので楽しかった。けれどももっと難しいものも挑戦したい。
- ・大学の英語は、教科書をずっと読んだり、単語をたくさん頭につめこむってイメージだったけど、たのしく覚えれたし、わかりやすかった。
- ・普通。
- ・先生が一方向的に話す感じの授業だと思ったけれど、生徒と先生と一緒に授業をして質問も気軽にできて良かった。
- ・はじめは難しそうだったけど、実際は簡単だった。
- ・ゲームとかすると思ってなかったけど、実際何度もゲームをすることがあって、その時は、授業に対するやる気が起きた。受ける前は授業が難しかったけど、受けてみたら楽しくて好きになった。
- ・はじめは難しいもんだいをひたすらもくもくと解いていくのだと思っていたけど、レベルも高くなく、ゲームも多く、明るく楽しい授業で良かった。
- ・普通の授業形式だと思っていたけど、ゲームも取り入れていて楽しかった。
- ・ミッションというだけあって、英語がさかんな学校だと思っていたけど、そうでもなかった。

- ・思ったより楽しくおもしろかった。
- ・難しくつまらなそうだと思っていたけど、ゲームなどを通して英語にふれると意外と楽しくて興味が湧いた。
- ・はじめは難しそうだと思ったけど、実際は簡単だった。
- ・難しく、めんどくさいかと思ったけど、実際は楽しかった。
- ・はじめは英語の授業があると聞いて嫌だと思ったけど、実際に参加してみると想像していたのよりたのしかった。中学・高校の授業より、この授業の方がたのしく学べた。
- ・授業楽しいけどテストきらい。
- ・はじめは覚えることがたくさんありそうで嫌だったけど、ゲーム感覚で楽しめて良かった。
- ・英語がきらいでイヤだったけど、授業はたのしかった。
- ・英語嫌いやし、いややな一つと思ったけど、何か頑張れた
- ・英語が苦手なので嫌だと思っていたのですが、授業はとても楽しかったです。
- ・英語は意外と楽しかった。
- ・自分が思ってる以上に英語を使つてのゲームに参加できて楽しかった。
- ・もっと難しいのかと思ったし、覚えることもたくさんなのかと思ったけど、実際はゲームをしたりしてたのしかった。

#### 4. 結論

英語に対して苦手意識をもつ学生が多い授業であったが、授業中の様子とアンケート結果によると、この活動を肯定的にとらえた学生は多く、ゲームを導入し、またグループ・ワークとして互いに協力させることにより、学生がその時間を楽しみ、またリラックスして授業を受けることができたことがわかる。

一概にこの活動のためだけとはいえないが、この活動を導入しなかった他の、また今までの授業と比較すると、この活動を取り入れた「英語コミュニケーションⅠ」の授業は活性化し、学生の自発的な授業参加を促すことができた印象を受けた。授業を受けての感想に「明るく楽しい授業で良かった」「先生が一方的に話す感じの授業だと思ったけれど、生徒と先生と一緒に授業をして質問も気軽にできて良かった」との回答があったように、教室の雰囲気は明るく、積極的に発言・参加がしやすいものとなった。これまでの授業では、筆者が学生全員に向かって質問をしてもなかなか積極的に答える学生がおらず、また学生は誤りを犯すこと、わからないということが露呈することを恐れている様子であったが、グループ・ワークを取り入れたゲームを導入したこの授業では、全

員がそうなったわけではないが、自発的に発言する学生が次第に現れ、学習内容に対する質問、またそれ以上の知識を求める質問が出る場面も少なからずあった。

一方、学生がこの活動そのものによって学習面で力が伸びたと感じているという印象はあまりない。ゲームで扱った内容が学生たちには簡単だと感じられたこと、単語が覚えられたと感じる学生もいるようだがゲームで扱った文法事項などがあり記憶に残らなかったことなどから、はっきりと力がついたことを実感している学生は少ないようである。

当初の目的であった、学生の学習意欲を高め、動機づけをして自発的な授業参加を促し、授業を活性化させることにおいては、授業の一部にグループ・ワークを行うゲームを取り入れたことは意義があったと考えられる。しかし、学生がただ「ゲームを楽しんでいる」と、「学習意欲を持っている」とは同じではない。情意フィルターを緩和させることで生まれる効果的な言語習得のための素地を最大限利用し、言語習得ができるだけ促進されるよう、活動の内容や授業の内容の質を高める必要がある。

今後、グループ・ワークやゲーム活動の利点をより生かすことができるよう、その内容と取り入れ方を検討・改善していきたい。またその効果と、学力との相関関係をさらに追究し、より効果的な授業を目指して研究を深めたい。

#### <引用・参考文献>

- Byrne, D. 1987 *Techniques for Classroom Interaction*. New York: Longman Inc.
- 羽鳥博愛 1982 「英語の授業と学習集団のはたらき」『英語教育』 vol.xxx1 no.8, 21-23
- 樋口忠彦 1989 「第Ⅰ部 クイズ・ゲーム はじめに クイズ・ゲームの進め方」 樋口忠彦 (編) 『英語楽習—クイズ・ゲームからコミュニケーション活動まで』 中教出版株式会社 pp.18-21
- 垣田直巳 1983 『授業に活かせる英語のゲーム』 大修館書店
- Krashen, S. D. & Terrell T. D. 1983 *The Natural Approach : Language Acquisition in the Classroom*. New York: Pergamon Press.
- 大下邦幸 1996 「第3章 学習者重視のアプローチ」 大下邦幸編著 『コミュニケーション能力を高める英語授業 理論と実践』 東京書籍 pp.41-54

Pica, T. 1994 "Questions From the Language Classroom: Research Perspectives." *TESOL Quarterly*, 28, 49-79.  
 佐野正之 1986 「グループを中心にした効果的な英語授業 デューイの体験学習の分類に従って」『PRACTICAL ENGLISH EDUCATION 実践・英語教育大系 13 グループの授業』開隆堂出版 pp.11-35  
 高橋寿夫 2003 「授業の改善に向けて ―グループ・ワークによるリーディング指導―」『外国語教育研究』第6号 pp.39-51

高梨庸雄 1995 「第7章 授業でのコミュニケーション・ニーズ」高梨庸雄・緑川日出子・和田稔『英語コミュニケーションの指導』研究社出版 pp.115-137  
 渡辺時夫・森永正治・高梨康雄・斎藤栄治 1988 『インプット理論の授業』三省堂  
 Wright, A., Betteridge, D. and Buckby, M. 1984 *Games for Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.

資料1 アンケート

当アンケートで得られたデータは、研究・学術論文等または、特定の個人を識別しない形態に加工した状態で利用させていただきます。また、個人情報類を上記の目的以外で利用することはありませぬ。研究が終わり次第、責任を持って処分いたします。

回答内容によって、成績に影響があることはありませぬので、正解に答えてください。

- あなたは英語が好きですか？  
 a. 好き b. どちらかといえば好き c. どちらかといえば嫌い d. 嫌い
- あなたは英語が得意ですか？  
 a. 得意 b. どちらかといえば得意 c. どちらかといえば苦手 d. 苦手
- 英語を使ってゲームをすることについてどう思いましたか？  
 a. 良かった b. まあ良かった c. あまり良くなかった d. 全く良くなかった  
 e. 良くも悪くも思わなかった
- (3でaかdを選択した人)その理由は何か？ (複数回答可)  
 a. 楽しかった b. やる気が出た c. 英語力が上がった d. 英語が覚えやすかった  
 e. 英語は習い込みが持てた f. その他 (具体的に)
- (3でeかdを選択した人)その理由は何か？ (複数回答可)  
 a. つまらなかった b. やる気が出なかった c. 英語力が上がった  
 d. 英語が覚えやすくなった e. 喋りが滑らかになった  
 f. ゲームなどではないと思わなかった g. 喋りが滑らかになった  
 h. ゲームなどではなく、もっと問題を解いたり文法の説明をしたりしてほしかった  
 i. ゲームで遊ぶのではなく、一人でできる活動の方がいいと思った  
 j. その他 (具体的に)
- ゲームは楽しかったですか？  
 a. 楽しかった b. どちらかといえば楽しかった c. どちらかといえばつまらなかった  
 d. つまらなかった
- そのように思った結果、どうでしたか？ (複数回答可)  
 a. やる気が出た b. やる気が出なかった c. 英語力が上がった  
 d. 英語力が上がらない気がした e. 喋りが滑らかになった f. 喋りが滑らかにならなかった  
 g. ゲームなどの活動で一番印象に残っているのは何ですか？
- ゲームを通して英語は覚えられましたか？  
 a. 覚えられた b. やる気が出た c. 喋りが滑らかになった  
 (よく覚えていたか) d. 覚えていたからか d. 覚えていたからか  
 e. 覚えていたからか d. 覚えていたからか

- 授業中に、英語と英語のコミュニケーションの手段として使う機会があることについてどう思いましたか？ (複数回答可)  
 a. やる気が出る b. 使ってみるとわかりやすい c. 習ったことを実際に使えて嬉しい  
 d. やる気が出ない e. 使ったからといってわかりやすいとは思えない  
 f. 習ったことが使えて嬉しいとは思えない  
 g. その他 (具体的に)
- 授業中に英語を使ってみて、実際に英語を場面でも使えそうだと感じましたか？ (複数回答可)  
 a. 使えそうだと思う b. 勉強してしまえば使えないと思う  
 c. その場になってみないとわからないが、使えそうに思えない  
 d. 実際に使う場面になる前に忘れてしまっているので意味がないと思う  
 e. 実際に使った表現でいいと思う
- 英語コミュニケーションの授業を受けて、英語に対する印象に変化はありましたか？ (複数回答可)  
 a. 以前より英語が好きになった b. 以前より英語に自信を持った  
 c. 以前より英語が聞きやすくなった d. 以前より英語が嫌いになった  
 e. 自分の英語力が自信になった f. 以前より英語が嫌いになった  
 g. 以前より英語が聞きやすくなった h. 以前より英語が聞きやすくなった  
 i. 以前より英語が聞きやすくなった j. 以前より英語が聞きやすくなった  
 k. その他 (具体的に)
- そのように思った理由について書いてください
- この授業を受ける前の想像と、実際に受けてみての感想を教えてください。