

第7室

(5) 9:30 ~ 10:00 (6) 10:10 ~ 10:40
(7) 10:50 ~ 11:20 (8) 11:30 ~ 12:00

第7室 (5)

SNS X

文学的テキストにおける異なるタイプの発問が大学生の文学的な読みに与える影響について

奥村 直史 (山梨大学)・田中 武夫 (山梨大学)

本発表の目的は、英語文学を指導する大学授業において、初めて英語文学に触れる初期段階の学生に、教師が投げ掛ける発問に焦点を絞り、文学的な読みを促す発問を与え指導を行うと、学生の読みやテキストに対する認識にどのような変化が見られ、その発問や指導が学生にどのように影響を与えるのかを明らかにし、文学的な読みの導入指導のあり方について考察することである。

本調査では、英語文学の指導において異なるタイプの発問を学生に与え、文学的なテキストを読ませる。異なるタイプの発問とは、事実発問、推論発問、文学的発問である。事実発問とは、テキスト上に直接示されている内容を正確に読み取らせる問い（例：ジミーはなぜ刑務所にいたのか）であり、推論発問とは、テキスト上の情報をもとに、テキストには直接示されていない内容を推測させる問い（例：釈放されたジミーはどのような気持ちか）である。文学的発問とは、文学的なテキストのなかで、ことばが互いにどのように繋がって働いているかを考えさせる文学的な読みを促す問い（例：反復される safe と bank に共通する性質は何か）を指す。本調査の参加者は、英語文学の指導を初めて受ける大学1年生14名である。本調査で扱う文学的テキスト（つまり、文学的要素が含まれた英文）は、O. Henry の "A Retrieved Reformation" の改作である中学校検定教科書掲載の英文である。

異なるタイプの発問をもとにした指導によって学生の認識にどのような変容が見られるかを明らかにするために、異なるタイプの発問を与え文学的テキストを読ませ、異なる発問に回答させる度に、発問やテキスト内容に関する評定型と自由記述型の質問紙に回答させた。評定型の質問紙については、平均値の変化を量的に分析し、自由記述型の質問紙においては、発問やテキストに対する学生の認識の変化や、学生が着目した英文テキストの箇所の変容、英文テキストの読み方の変容などを質的に分析する。

第7室 (6)

探究的実践による状況理解と方法

駒井 健吾 (長野県須坂高等学校)

探究的実践 (Exploratory practice) は、従来のアクションリサーチの方法に対するある種のア

ンチテーゼとして提起された (Allwright、2003)。個々の課題解決のための行動を取る以前に、教室の状況をまず理解し (understand)、教師と学習者が自らの Quality of life を共に高められるようにするための実践であるが、方法論が定立されていないのが特徴である (柳瀬、2008)。このため、現場の実践者 (practitioner) が教室の状況に応じた多様な実践を行っているが、状況理解を丁寧に行い、試行錯誤しながら方法を模索している点が特徴的である (Zhang、2004; 河田、2014)。本研究では、高校英語教員としての発表者の実践を探究的に振り返りつつ、現在の教室状況について理解していることを発表する。

すでに現行の学習指導要領下でも主体的で自律的な外国語学習者の育成が要請されているが (文部科学省、2018)、近年急速に学校現場に普及しつつある情報通信機器 (Information and communication technology; 以下「ICT」) により、海外在住者との「本物のコミュニケーション」の機会提供や、視覚情報の効率的な提示と共に、特に「話す」、「書く」といったアウトプット活動の充実やパフォーマンステストの機会提供の簡便化がなされている (文部科学省、2020)。依然として高等学校でも特にアウトプットの機会が少ないと感じている実践者は多く (城間、2017)、ライティングに関しても学習者、教師双方が様々な課題を抱えている (ARCLE Report、2019) 中で、ICT はこうした状況への介入を効率的かつ効果的にできる可能性を有していると考えられる。他方、ICT は発表・話し合いや意見整理、作品制作といった協同 (協働) 学習においても大きな効果を生み出すと期待されており、実践例も増えてきている (田中、2018)。本研究においても、ICT について、実践者がこれまで抱えてきた課題を解消する可能性をもたらす新たなツールとして、その可能性を模索する。

第7室 (7)

SNS X

Gamification を活用した英語授業が生徒の授業や学習の認識にどのように影響を与えたか

山本 裕也 (麴町学園女子中学校高等学校)

本発表は、私立中学2年生 (1クラス) を対象とした Gamification を活用した英語授業が生徒の授業や学習の認識に与える影響についての実践研究の報告である。

発表者は1学期に、生徒たちの多くが英語や語彙学習に対して苦手意識を持ち、授業に前向きでないことに課題意識を持った。そこで2学期よりオンライン学習ツールの「Quizlet」や「Kahoot!」を活用することで、より生徒の学習意欲を高めることができるのではないかと考えた。Werbach and Hunter (2012) は、Gamification を「ゲーム以外の文脈で、ゲームデザイン技術の使用」と定義し、発表者は「Quizlet」や「Kahoot!」の機能の中で、問題を解き相手と競う部分が Gamification の要素の一部であると考えた。そこで本研究にて Gamification を活用した英語授業とは、具体的に授業内外で「Quizlet」や「Kahoot!」を活用した授業と定義した。Gamification の利点は、特にデジタル世代の学習への意欲を高めることが挙げられる (Boudadi & Gutiérrez-Colón, 2020)。

本実践にて、はじめに授業内・外で語彙学習に取り組ませることを目的に「Quizlet」を導入した。次に「Kahoot!」では本文の内容理解や、文整序問題などを授業内で実施した。2つの実践とも授業内で実施する際は、相手や他のチームと競うという Gamification の要素を活用した。

データ収集方法は、Microsoft Forms を用いて質問紙（評定型・自由記述型）調査を3回実施し、また発表者が2週間に1回程度、授業後に気づいたことなどを記録した。データ分析は、質問紙（評定型）は各項目の平均値を算出・比較し、質問紙（自由記述型）は生徒の記述についてコーディングを行い、カテゴリー毎にまとめた。

研究結果から、多くの生徒が Gamification の要素を取り入れた授業を肯定的に捉え、より活動に積極的に取り組む生徒が増えたようだった。これは活動の楽しさや、語彙学習・言語材料の習得のきっかけが要因として推察される。一方でこれらの授業が生徒の実際の英語力にどうつながるか主な課題として挙げられる。本発表を通して、Gamification を活用した英語授業の有用性と課題について考察する。

第7室 (8)

SNS X

nursery rhymes を活用した授業実践に関する一考察

田中 裕実（静岡大学(非)）

本発表は、大学保育学部1年生の学生を対象とした、授業実践に関するものである。必修の一般教養科目のなかで、その時間の一部を用いて、いずれ幼児教育関連に携わることになる可能性がかなり高い学生に、nursery rhymes を教材として使用してもらった。その教材を練習で取り扱う際に、音声認識ツールを導入した英語の発音トレーニングや、グループワーク、手あそびを含むジェスチャーなどの振り付けの練習、グループを組んで教員の役や幼児の役を担ってもらうなどし、教師役として幼児に模範を例示するということを意識しながら人前で nursery rhymes のプレゼンテーションを行ってもらった活動などを含めた。そのような機会を当該授業内では複数回重ね、当該授業後には学習者に振り返りやアンケートを行った。ここではこの一連の活動について触れながら、学習者がどのような練習や発表の様子が見受けられたのかということや、どのような振り返りの様子だったか、といったことなどについて、報告を行う予定である。