

別紙

1. 研究成果と課題

(1) アンケート結果より

平成 17～19 年度 1 学年:「問答ゲーム」については、平成 17 年度は国語科先行、平成 18 年度は問いの内容を同じにして国語→英語の順で実施、そして平成 19 年度は英語科先行で行った。その結果、英語で先に「問答ゲーム」を行うと、英語で話す表現を日本語にすると内容が幼稚になるため、国語の「問答ゲーム」で答える内容が深まらなかった。その反省から、両教科での指導が最も効果的に行えるには、国語科が先行し、英語科が後追いの形で実施することが最も効果的であるとわかった。また、「問答ゲーム」は「即答力の育成」を目指すため、英語での語彙力が乏しくても、辞書を使わずあくまでも即答を心がけ、わからない語彙については、後で調べ学習をして補うことが必要である。国語科では、母語である日本語での「問答ゲーム」なので、即答ができるようになったら、その話す内容を高度なものにする必要がある。

なお、表 1 として「国語の問答ゲームが英語の問答ゲームに生かされているか」について、3 年間の国際教養コース生徒対象アンケートの数値結果をあげる。

表 1 「国語の問答ゲームが英語の問答ゲームに生かされているか」についての 3 年間の数値結果

	とても生かされている	生かされている	あまり生かされていない	生かされていない
19 年度 1 年生 (10 月アンケート実施)	28%	39%	28%	5%
18 年度 1 年生 (2 月アンケート実施)	5%	47%	34%	13%
17 年度 1 年生 (10 月アンケート実施)	14%	27%	43%	16%

さらに、この数値と指導した担当者の観察により、過去 3 年間の分析をする。

平成 17 年度 1 学年:否定的な回答が予想以上に多い原因の分析が必要であるが、現時点で考えられる原因の一つは、国語科における問答ゲームのレベルが英語科より先行していたため、生徒が波及効果を認知しにくかったことである。「日本語で言えても、英語では言えない(単語レベルでさえ難しい)」といったコメントも数名みられるように、言葉自体の問題がまずある。さらに、国語科ではあくまで「即答」に重点をおいて、口頭で答えさせるという形態をとったが、英語科では「即答」に重点をおきながらも、慣れるまでは時間を与えてメモをとらせたり、文章を書かせたものと言ったりさせたので、各教科の問答ゲームにおける優先順位が違ったためである。そのため、同じ能力を伸ばすと見なされなかったのではないかと分析する。

平成 18 年度 1 学年:「国語の問答ゲームをすることによって、英語の問答ゲームに生かされていると思いますか。」の質問に関しては、「生かされている」と感じる生徒が全体的に減少している。この結果として、問答ゲーム初期段階では「前もって考えることができる」、という点で国語科との関連性の効果を感じていたが、英語による即答の力を身につけたと実感する生徒が多くなるにつれ、日本語による問答ゲームの必要性が低くなってきたことが考えられる。生徒の自由記述の中にも「日本語で考えなくても英語で即答できるようになった」「英語で言えるような簡単な日本語は実際あまり使わない」「日本語で言うのが簡単すぎて、違和感がある」といった意見があった。そのため、日本語でたずねる内容と英語でたずねる内容は、必ずしも同じである必要はなく、生徒の力に応じて、日本語による質問内容を高度なレベルのものに変えていく必要がある。

平成 19 年度 1 学年:国際教養コースについては、6 割以上の生徒が、国語の問答ゲームが英語の問答ゲームに生かされていると回答している。これは、今まで以上に国語と英語の問答ゲームが相乗効果を生んだことを示している。一方、普通コースで国語の問答ゲームを実施しているクラスについては、生かされていないと回答した生徒が 8 割であった。国語科の問答ゲームの回数が少なく、連続した指導でなかったため、生徒がそう感じたことが考えられる。国

際教養コースと同じように、段階を追って、生徒の状況を把握して修正を加えながら、連続した指導をすれば改善することが期待できる。また、国語科の問答ゲームで何をを目指すかによっても、生徒の反応は違って来るであろう。1年生の段階では、話す内容については高度なものを求めるのではなく、即答と発話量に絞ることが必要である。

平成 18～19 年度 2 学年:「再現ゲーム」については、平成 18 年度は国際教養コースのみで両教科実施した。2 年とも、国語科先行で実施した。ただし国語科では、平成 18 年度は口頭での発表という形式をとっていたが、平成 19 年度は文章に再現して書かせることで、要約文を書く技術を習得させることを目指した。

なお、表 2 として「国語の再現ゲームが英語の再現ゲームに生かされているか」について、平成 19 年度の国際教養コース及び普通コース生徒対象アンケートの数値結果をあげる。

表 2 「国語の再現ゲームが英語の再現ゲームに生かされているか」についての平成 19 年度の数値結果

	とても生かされている	生かされている	あまり生かされていない	生かされていない
19 年度 2 年生国際教養コース (10 月アンケート実施)	14%	28%	41%	17%
19 年度 2 年生普通コース (10 月アンケート実施)	3%	35%	54%	8%

* 平成 18 年度はアンケート未実施

さらに、この数値と指導した担当者の観察により、過去 2 年間の分析をする。

平成 18 年度 2 学年: 国際教養コースのみに英語・国語で実施した。回数を重ねるごとに、口頭要約への慣れと、メモのとり方の変化が見られた。国語科で行った活動の結果、慣れが早く、メモの取り方も上達したと推測される。聞き取れない語彙は、最後まで残ったが、これは英語力の問題である。

例(11 月実施)

○聞く文章

Greg and Matt were planning to go hiking this weekend. But, Matt hurt his foot in the library. While he was trying to get a book from a high shelf, the heavy book dropped on his foot. They decided to postpone their hiking trip until Matt's foot recovers.

○キーワードを把握できた生徒の割合

hiking(80%) library(80%) shelf(60%) postpone(40%)

postpone といった高校レベルの語彙でも、半数近くの生徒が把握できた。また、8 割の生徒が、これらのキーワードのいくつかを含めて、口頭で要約できた。

平成 19 年度 2 学年: 国際教養コースについては、実際に国語と英語の再現活動のつながりを実感できていない生徒が 58%である。否定的な意見をもつ生徒の自由記述の特徴として、「よく分からない」という記述が多いことから、生徒は、国語と英語で行っている活動のつながりそのものを否定しているのではなく、つながりそのものがあまり理解できていないことが分かる。しかし、国語と英語のそれぞれの再現活動の効果に共通して見られる理由として「メモを生かして内容を分かりやすく説明しようとするから」という生徒の記述があるように、国語と英語で同じ手法で行っているため、「メモをもとに再現する」という形式自体には慣れ、分かりやすく論理的に説明する力がついてきていると思われる。

普通コースについても、国語と英語のつながりにおいて否定的回答が多かったものの、両者の活動の効果については肯定的意見が多くみられ、「無記入」を除いて否定的意見はなかった。自由記述に、「重要なポイントを素早く理解できるようになる」などという意見が多く、国語と英語の双方の活動のねらいである「論理性」の育成における効果を生徒自身も実感していると言える。

平成 19 年度 3 学年:「要約指導」については、平成 19 年度初めて実施したが、英語科先行で行った。なお、表 3 として「国語の再現ゲームが英語の問答ゲームに生かされているか」について、平成 19 年度の国際教養コース及び普通コース生徒対象アンケートの数値結果をあげる。

表3 「国語の要約指導が英語の要約指導に活かされているか」についての平成19年度の数値結果

	とても活かされている	活かされている	あまり活かされていない	活かされていない
19年度3年生国際教養コース (10月アンケート実施)	6%	17%	58%	19%
19年度3年生普通コース (10月アンケート実施)	3%	20%	60%	17%

さらに、この数値と指導した担当者の観察により、分析をする。

平成19年度3学年:国際教養コースについては、国語と英語の関連性を、生徒はそれほど感じていないようである。関連性を見出していないこと自体の適否は別として、今後、生徒が国語と英語の関連性を見出す必要があると仮定するならば、次の3つのことが必要であろう。すなわち、(1)国語力及び英語力の伸び、(2)演習量の確保による定着、(3)生徒に理解しやすい評価基準を提示したうえでの評価、の3点である。

普通コースについても、国語と英語の再現活動のつながりを実感できていないことがわかる。理由の記述欄から、否定的な意見を持つ生徒の理由として、次の3点が挙げられている。第1に、「英語では書けない」という理由がある。日本語で文章を読み、要約することはできて、英語では困難をきたしていたようである。それは、英語要約に利用した英文教材は大学入試で扱われている長文であったため、内容を英語で要約する以前に、読解することも困難であったと思われる。第2に、国語と英語は「別物だから」という理由がある。何がどう別物かとは、日本語と英語の論説文の書かれ方の違いから、生徒は要約方法も異なると考えていることが挙げられる。そして最後に、国語と英語で連携して行ったことに対して「実感が無い」、国語と英語の要約活動がどのように関連していたか「分からない」という意見がある。それは、両者の指導回数の少なさが教員の気付きから挙げられる。

肯定的な意見については、「日本語も英語も言語なので共通していると思う」「英語で(要約を)やったので国語がやりやすかった感じがする」「まとめ方がわかった」という意見があり、有用性を感じている生徒もいる。

(2)成果と課題

平成19年度1学年:国際教養コースについては、身近な話題について1分間に話すことができた語数の平均が、5月の36語から1月には52語と話す速度が上がった。生徒対象のアンケートから、国語科の問答ゲームを通して、「前より質問に早く答えられるようになった」「はっきりと意見を言えるようになった」などの意見が多いことがわかった。「問答ゲーム」によって、「即答力が向上し、理由付けのある明確な意見を述べるできるようになった」ということを意識する生徒が多いことが分かる。また、「度胸がついた」という回答から、物怖じせずに自信を持って意見を述べる態度の育成にも役立ったことが分かる。「簡単な日本語から考えて英語を言っている」「英語の文が早く浮かんで、言いやすくなった」などの意見があり、国語の問答ゲームでの応答が、英語で意見を即答する際に役立っていると実感した生徒が多いことが分かる。普通コースについては、1分間に話すことができた語数の平均が、5月の22語から1月には31語と大きな伸びは確認できなかったが、国語の授業においては、問答ゲームの回数を重ねるごとに、教員と生徒相互がコミュニケーションを図ろうという雰囲気作りができ、問答ゲームが「何かを述べること」の入口として役立ったようである。

平成19年度2学年:国際教養コースの約9割の生徒が、初めて聞いた英文をメモにとり、そのメモをもとに本文の再生を行うことができるようになった。英語の授業での要約活動で、メモをもとに自分の意見を述べることに慣れていることに加え、国語の授業で「再現」する際の要点を押さえることができていることも影響していると考えられる。

普通コースでは、半数以上の生徒がメモをもとに本文の再生を行うことができている。(ただし、これは既習の英文の再生である。)しかし、国語の授業の中で、日本語による「再現ゲーム」は上手くできるが、英語の授業においては、単語や語句などを並べるだけで、上手く再生できない生徒も多い。要因としては、リスニング力や語彙の不足など個々によって異なる。

平成19年度3学年:英語の要約力に関わるデータ(対象クラスとそれ以外の普通コース及び国際教養コースのデータ比較)を表4～6で示す。

表4 要約力に関する各項目の平均得点(対象クラス以外の普通コース)

	Topic(2 点満点)	要旨(8 点満点)	語数(1 点満点)	合計(11 点満点)
1 学期(5 月)	1.26	1.23	0.58	3.07
2 学期(10 月)	1.26	1.75	0.69	3.7
スコアの伸び	0	+0.52	+0.11	+0.63

表5 要約力に関する各項目の平均得点(普通コース対象クラス)

	Topic(2 点満点)	要旨(8 点満点)	語数(1 点満点)	合計(11 点満点)
1 学期(5 月)	1.24	0.51	0.43	2.18
2 学期(10 月)	1.56	0.97	0.92	3.45
スコアの伸び	+0.32	+0.46	+0.49	+1.27

表6 要約力に関する各項目の平均得点(3 年国際教養コース)

	Topic(2 点満点)	要旨(8 点満点)	語数(1 点満点)	合計(11 点満点)
1 学期(5 月)	1.4	1.1	0.6	3.1
2 学期(10 月)	1.1	3.0	0.8	4.9
スコアの伸び	-0.3	+1.9	+0.2	+1.8

表4～6の「スコアの伸び」の項目から、初期のデータと比較し、国語、英語ともに、単純な置き換え、部分的な言い換えに関しては若干ではあるが伸びがあるということが分かった。技術的に要約を行う点では、両教科ともに指導が生きてきたことが分かる。要旨に関して、生徒が要約したものを添削した結果、対象クラスの普通コースのほとんどが、要旨を自分の言葉で表現するレベル2に到達しなかったことが分かった。国際教養コースは、2 年次までに、関西大学教授 静 哲人先生の考案された EIYOW (Expressing It in Your Own Words) を取り入れた指導を行っていたからか、そういう指導を行っていなかった普通コースと比較し、自分の言葉での言い換えに関しては、かなりの違いが見られた。

(3) 客観的データ(県のテストや模試などの客観的評価)の結果による分析

平成 19 年度の本校 1 学年と 2 学年の客観的データとして、広島県共通学力テストから分析する。国語、英語ともマーク式と記述式の混合テストの中で、両教科それぞれ「概要を掴む」問題を選び、その正答率を、広島県平均と比較し、研究対象クラスとそれ以外のクラスの正答率を検証する。

表7 平成 19 年度広島県共通学力テストにおける国語科「概要把握」問題正答率

共通学力テスト	広島県平均	国際教養コース	普通コース(対象)	普通コース(非対象)
1 年	87.9%	97.4%	89.8%	94.0%
2 年	79.6%	84.6%	92.5%	91.5%
県平均との比較	1 年	+9.5%	+1.9%	+6.1%
	2 年	+5.0%	+12.9%	+11.9%

表7より、1 年生においては、国際教養コースにおいて効果があったと言える。これは、普通科に比べ時間的に余裕があり、計画通りに進めることができたからであろう。2 年生においては、顕著な効果が見られない。これは、「再現ゲーム」を、聞き取りからメモをとりながらに変えたことが原因であろう。それにより、「要約活動」につなげようとしたからであるが、「要約活動」になると、効果の有無が判断できたかもしれない。

表8 平成 19 年度広島県共通学力テストにおける英語科「概要把握」問題正答率

共通学力テスト	広島県平均	国際教養コース	普通コース(対象)	普通コース(非対象)
1 年	29.1%	53.9%	50.8%	40.7%
2 年	43.1%	66.7%	67.5%	65.4%
県平均との比較	1 年	+24.8%	+21.7%	+11.6%
	2 年	+23.6%	+24.4%	+22.3%

表 8 より、1・2 年生において、すべての生徒において広島県の平均を大きく上回っている。また、対象クラスが非対象クラスより効果があったと言える。ただし、2 年生においては、あまりその数値からは両クラスを比べたときに、違いが見られない。これは、英語による「問答ゲーム」を昨年度全員に行い、今年度は英語による「再現ゲーム」を全員に行った結果、すべての生徒においてその効果があったからだと考えられる。

次に、3 学年については、共通学力テストを実施していないため、本校で受験した進研模試のデータから分析する。国語、英語とも記述式の模試の中で、それぞれ「現代文・評論」と「大意要約」の得点率を、全国平均と比較し、その伸びを検証する。

表 9 19 年度 3 年生(国語)・・・10 月(本校得点率－全国得点率)－7 月(本校得点率－全国得点率)＝伸び率

進研模試	国際教養コース	普通コース(対象)	普通コース(非対象)
7 月	34.5-34.5=0	29.0-34.5=-5.5	31.7-34.5=-2.8
10 月	32.2-39.2=-7	30.0-39.2=-9.2	35.4-39.2=-3.8
伸び率	-7%	-4.3%	-1%

表 10 19 年度 3 年生(英語)・・・10 月(本校得点率－全国得点率)－7 月(本校得点率－全国得点率)＝伸び率

進研模試	国際教養コース	普通コース(対象)	普通コース(非対象)
7 月	39.3-16.0=23.3	13.3-16.0=-2.7	19.3-16.0=3.3
10 月	41.3-17.3=24.0	14.7-17.3=-2.6	11.4-17.3=-5.9
伸び率	0.7%	0.1%	-9.2%

表 9・10 を見る限り、国語は総体的に伸び率は下がっており、対象クラスよりむしろ非対象クラスの国語の伸び率が良い。英語の伸び率は少ないが、非対象クラスより対象クラスのほうがかなり良い結果となっている。また、1 年次から「問答ゲーム」「再現ゲーム」を実施していた国際教養コースの生徒の「大意要約」の得点率が、他クラスと比較し大幅に良いことがわかる。