

1 はじめに

平成 27 年度の実践研究では、高等学校の『コミュニケーション英語Ⅱ』において、ユニバーサルデザイン（以下 UD）に基づいた授業づくりを考案し、英語を苦手とする生徒への学習支援を試みた。生徒が「分かる」「できる」と実感することで、やる気を促す支援方法について検証した。介入期間は 2 か月で、対象生徒は習熟度で分けた下位層の生徒であった。SDQ 質問紙や授業に関するアンケートによる事前調査をした。さらに、筆者による授業観察と様々なテスト結果から生徒の実態把握をした。介入期には、それらの結果を踏まえ、授業での支援策を提案し、授業者が実践をした。黒板周辺の整理をすることで集中しやすい環境を作った。ICT 機器を活用した単語学習で語彙定着を図った。生徒同士が学び合うように、お互いが採点することを取り入れた。介入の結果、英語単語テスト、定期考査の得点が上昇した。生徒に合わせた課題を精選することで達成感を味わい、学習意欲を高めることが示唆された。教師が生徒の実態を把握し、生徒が学びやすい環境づくりへの取り組みの継続が、今後も望まれる。

2 平成 28 年度の実践内容

異動に伴い本年度は教科の具体的な内容や担当分掌など新たな取り組みとなった。教科共通のワークシートの活用やスケジュールの進行などに合わせながら、その中で、UD 化した授業実践による学力の向上を目的とした。

(1) 対象科目・クラス

対象としたのは、『コミュニケーション英語Ⅱ』で 3 単位の科目である。生徒は、2 年生の体育コースの 32 名を 2 分割し、男子 12 名、女子 4 名で構成された 1 グループである。進路マップ基礎力診断テストでは 16 名中 12 名が基礎学力の身についていない D ゾーンに属し、内 9 名は D3 であった。さらに、授業外学習時間については「学習しない」生徒が半分以上を占めており、学習すると答えた生徒も 15 分から 30 分程度であった。また、授業中はペアワークや音読練習、積極的な発言など躊躇なくできる元気な生徒集団である。一方で、スペルの正確性を問われる単語テストや定期試験では軽微なミスから得点につながらないことがある。また、既習文法の定着が不十分な生徒や単語を読むことができない生徒が数名いる。さらに、好奇心を刺激するようなクイズ形式の問いには答えることができるが、集中力が途切れやすく、じっくり読み進めることが苦手な生徒がいることが課題である。

(2) 方法

「朝テスト」と称した校内一斉の英単語テストが、年間 5 回実施されている。第 1 回～第 3 回までは中学既習の語彙レベルで平均 78.8 点と得点率が高い傾向であった。第 4 回からは高校レベルとなり難易度が増し、平均 65.9 点と 12.9 点下がってしまった。そこで、第 5 回に向けて、パワーポイント（以下 PPT）による単語練習を取り入れ得点の上昇を目指した。手立ての介入前と後の、第 4 回と第 5 回の結果をそれぞれ比較することとした。介入中は週 3 回の授業の始めに 5 語または 10 語の英単語を PPT により確認し、その後すぐに正確に単語を書くことができるのか確認テストを実施した。

(3) 授業の工夫

年度当初から UD 化した取り組みとして黒板左端に授業の流れを示した。今日はこの順番で、ここまで進むことを目標にすると伝えることで、生徒が見通しをもって授業に臨むようにした。また、チョー

クの色分けを統一することを伝えた。PPT を十分に見ることができるよう LL 教室の電子黒板を使用した。

(4) 結果

目標としていた朝テストで 1 名が欠席したため、15 名の結果を比較した (図 1)。

(ア) テスト

第 4 回の朝テストは平均 65.9 点だったが第 5 回では 70.3 点と 4.4 点上昇した。特に、英語を苦手とする 4 名のみでは平均 25 点の上昇であった。さらに、朝テスト出題 50 語中、PPT 単語練習で確認した単語は 24 語であった。その 24 語の正答率は 80% で、100% の生徒が 4 人いた。

(イ) アンケート

授業の学習内容と PPT 単語練習の取り組みについてのアンケートを実施した。その結果、PPT で単語練習をすることに対しては全ての項目において肯定的な評価が多かった。PPT で単語練習をすることは「楽しかった」の問いには 15 名中 14 名、「覚えやすさ」12 名、「テストで発揮できた」14 名、「満足している」13 名が肯定的な回答であった。自由記述の欄には「単語がたくさん覚えられた」、「ゲーム形式のことをもっとしたい」、「(PPT 単語練習が) 10 個でなく 5 個がいい」という意見があった。集中が苦手な生徒だからこそ語彙数を精選し達成感を味わわせることが必要だと感じた。

(5) 成果と課題

視覚的支援となる ICT 機器を用いた単語練習は即効性があり、生徒自身も効果を実感していたようだ。練習中は答えが口をついて出たり、指で空書きをしたり、各自で覚えやすい方法を体得している姿が見られた。テストでは正確なスペルを書くことが要求される。そのため、PPT 単語練習では 1 度に単語の意味、発音、スペルを覚えるのではなく、スペルが書けることに重点を置いた。その結果、朝テストに含まれた 24 語が 80% の正答率で、スペルが正しく書けていた。また、介入前のテストでは白紙だった生徒が、PPT 単語練習後の確認テストでは満点を取ることもあり、自信を持って取り組んでいた。スペルの間違いも、単語を原形で覚えていたため、複数形や三人称単数の S が脱落したことや、アルファベット一文字など最小限であった。教師は一度に多くのことを学ばせたいと考えるが、広く浅くより、限定されたものを確実にすることも大切なのではないかと考える。

3 おわりに

UD に基づく授業づくりは学習につまずきのある生徒だけでなく全ての生徒に有効であることが改めて実感できた。特に、視覚優位の生活に慣れている生徒にとって、ICT 機器を取り入れた授業は受け入れられやすい。しかし、今年度は競合するクラスがなく自由に視聴覚教材のある教室を使用できたが、今後も同様に使用できるかは不確かである。また、集中力の途切れやすい生徒にとって教室環境の整備も欠かせない。授業の前に、授業の流れを板書すると、生徒からは「そんな事を書いてくれるんだ。」と声が上がったことが印象的であった。アンケートの結果にも表れていたようにペアや、グループでのゲーム感覚の学習スタイルは基礎学力の定着が不十分な生徒集団に対して助け合いの場となりうる。教師が指導内容の精選や知的好奇心を刺激する教材作りをすることは、生徒ができることを少しずつ増やし、達成感を得て、学習意欲を継続、さらには向上させていくために重要だと考える。

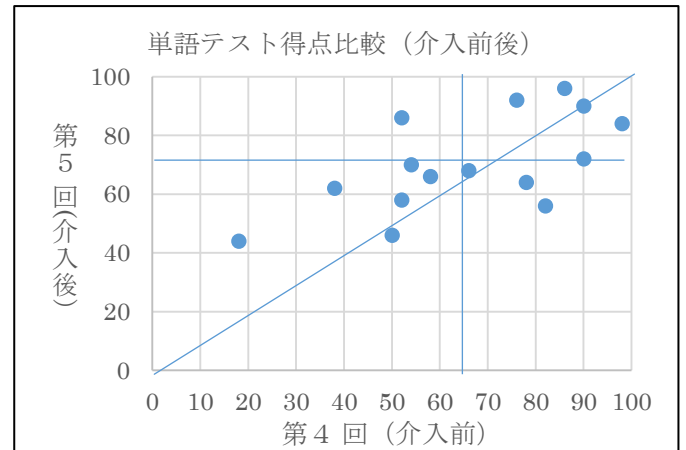


図 1 「介入前後で比較した朝テストの得点」