

# ICTと英語の授業(1)

## — フラッシュカードと語順の理解



杉本 薫 Sugimoto Kaoru (東京都立両国高等学校附属中学校)

### 1. 「何ができるのか」と問うなかれ

例えば本稿のタイトルが「黒板を使った英語の授業」だったらどうだろうか。黒板が日本で使われるようになったのは明治時代らしいし、ちょうど英語などの外国語教育という考え方も導入されてきた頃なのだろうから、もしかすると「黒板」以前と「黒板」以後の指導法の変化という対比もできるかもしれない。僕が教師になった今から30数年前頃には、当然すべての教室に黒板はあった。他には教具はそれほど多くはなかった。さすがにこの頃には、「チョーク1本あれば」という教師はそういなかった。でも、少しはいたように記憶する。

どの教師も、当時ある程度普及していた教具を、「当たり前」に使っていた。数学の教師は大きな定規とコンパスを持って教室に行っていたし、社会の教師は掛け図の地図を運んでいた。英語の教師はといえば、カセットのテープレコーダーを持ち歩いていた。市販のピクチャーカードやフラッシュカードもたぶんあったのだろうが、今ほど普及はしていなかったように思う。この「当たり前を使う」ということの大切さは、次回に詳しく話す予定だ。

黒板を使えば、文字や言葉を自由な大きさに生徒に示すことができる。もちろん、消すことも簡単にできる。黒板がなかった頃と比べることができるならば、これは間違いなく画期的に便利な発明だ。黒板以後の教師たちは、小中学生に「口述筆記」や「筆写」だけでどうやって授業ができたのだろうと、黒板以前の状況をいぶかしげに語っていたにちがいない。

新しい教具や提示機器は、先人のひらめきや工夫で開発されてきたのだろう。おそらくは黒板もそういった歴史があると想像する。黒板が教育のために発明・開発されたのかどうか僕は知らない。しかし、

これが「当たり前の」教材提示設備としてすべての教室に普及したのは、単に発明や製品が優れていたからだけではないはずだ。

それは、「そういうことが簡単にできたら、きっとわかりやすくてより良い授業ができるのに」という問題意識を多くの教師が共有していたからにちがいない。これは、問題意識というよりも、授業改善をめざす志というべきものだ。つまり、発明や開発はあちこちで突然変異のように起こるが、それを使いこなして普及させるのは、それを使うものの意志と意欲に他ならない。だから、ICTに対する正しい質問は、「何ができるのか」ではなく、「何がしたいのか」でなければならない。ICT (Information and Communication Technology) といえばそれだけで現代社会を表現できそうな広い言葉だが、英語教育に限って言えば、それは「授業改善の次の一步」であるだろう。そしてその一步が、かなり効果的であるということ、これからの3回の連載で示していきたい。各回とも、ICTを活用する指導者の持つべき理念と、実際の実践例を織りまぜつつ語っていこうと思う。

### 2. 実践例紹介

#### (1) 本当にフラッシュできるカード

まず紹介するのは、フラッシュカード。教科書会社が準拠版で出しているデジタル教科書には必ず入っている機能だ。先の問題意識を「願い」と置き換えれば、これなど、まさにすべての英語教師が「できたらいいな」と願っていたはずの機能である。つまり、文字通りのflashを実現してくれるものだ。

フラッシュカードは、生徒に文字や単語と音声のなめらかな関連性を理解させる。口頭での練習から文字やつづりを意識した教科書の音読練習へと進める授業の展開で、その一歩手前に位置させるべきも

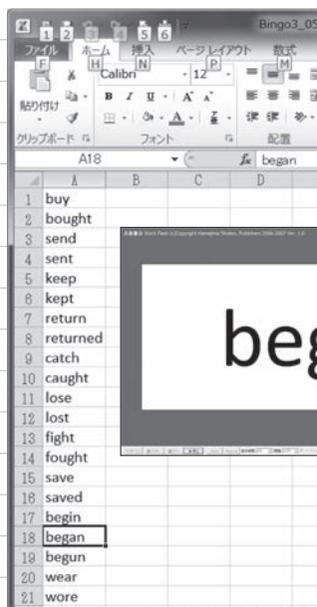
のである。非常に重要で、黒板以上に、当たり前の学習場面である。

さて、これを授業で使いこなすためには2つの大きなハードルがある。

- ①語彙の選び方：多くは新出語を並べるだけでもよいが、実際の授業では、復習の音読練習などの機会を考えると、かなり工夫しなければならない。
- ②フラッシュさせる技術の習得：単語カードではないので、見せて発音を教えるだけでは不十分である。あくまで、白いカードで隠しながら、チラッとフラッシュさせて、一瞬で音声を呼び出さなければ意味がない。これまでに何回練習しただろう、と多くの教師が口をそろえるはずだ。

そこで、ICTの出番である。②については、完璧にやっつける機能を持っている。教師はクリック1つで済む。ただし、教科書会社が提供しているデジタル教科書の中のフラッシュ機能では、ほとんどの場合、語彙を自由に追加したり削除したりというカスタマイズができない。新しいページに登場する新出語句は、当然のことながら100パーセントカバーしているが、「復習の範囲だけれど、うちの生徒にはどうしても必要なあの語彙」は一緒に扱うことができない。この点は、現場では非常に困るはずだ。だから新しい技術を横目で見ながら手書きやパソコンからの印刷でアナログなカードを作ることになる。生徒がこのアナログなカードでの活動を案外楽しみにしているようなケースもあるので、一概に否定はできない。しかし、「それも可」というための大前提条件は、②のフラッシュ技術を指導者が取得できていることである。

ここで紹介したいのは、浜島書店が無料で配布しているWord Flashというソフトである。エクセルなどの表計算ソフトで単語のリストを作っておけば、それを自動でフラッシュさせてくれる。フラッシュのスピードも0.5～3秒で、次の語との間隔も0～2秒の中から選ぶことができるし、手動で次の語に進めることもできる。同じファイル内の語を、ランダムに出すことも順番通りに出すことも可能だ。また、フォントや色、データに日本語を合わせて表示させることもできるなど、細かなカスタマイズもできる。



普通の授業で想定されるフラッシュカードの機能として必要なものは、すべてそろっている。東京都中学校英語教育研究会の研究部のホームページで、学校名やメールアドレスなどの簡単な登録をすると、ダウンロードができるようになっている。

## (2) 文型の理解はイメージで

次に、文型の指導例を紹介する。英語と日本語で語順が違うという基本的な文型指導だ。基本的であるだけに、理屈で説明するよりも、しっかりとイメージを植え付けることをねらいとしたい。そこで、ICTの活用が必要になる。これは、パワーポイントのアニメーション機能を使った実践例だ。

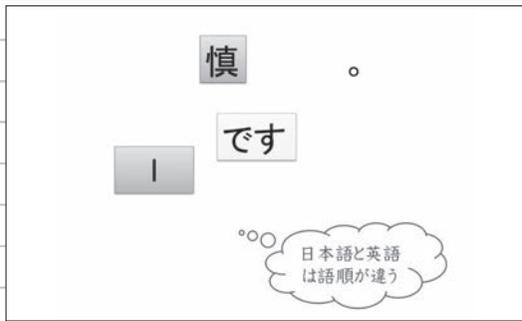
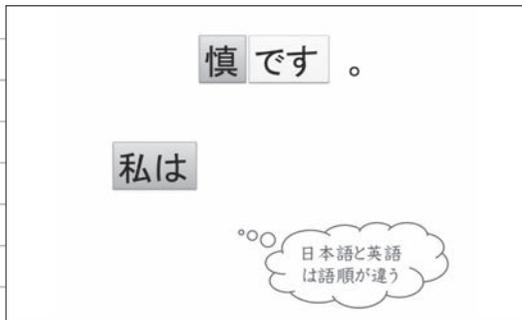
ここで例として使うのは、次に示すようにbe動詞を使ったわずか3語の英文である。上に日本語文、下に英文があり、色の違いはそれぞれの語の対応を表している。

私は 慎 です。

I am Shin .

本稿でも、ここの説明はまさに ICT とアナログの差が出る部分である。見せれば数秒で納得させられる動きを、言葉で説明しなければならない。しかも、うまく伝わるかどうかが問われることになる。実際の画面のキャプチャー画像を使って話をすすめよう。

① 「私は」が静かに下へ下りていき、下の行で止まったところで、英語の「I」に変わる。



② 続いて「です」が下へ下りていき、英語の「am」に変わる。

③ 同様に、「慎」が「Shin」に変わり、最後に句点「。」がピリオド「.」に変わる。一連の動きはなめらかに変化させ、ほんの数秒間で終わる。イメージを植え付けるためには、時間をおいて何回も見せておくことも重要だ。



この説明の前提条件は、まず口頭練習をしっかり行っておくことにある。口をついて出せない言葉は表現のツールとしては定着しない。ビジュアルでそのイメージを植え付けることによって、「なるほど」と教え込むことは、この口頭練習の次に行われるべき学習である。初めてその文型に触れる初期の学習段階で、いかにわかりやすく詳しく説明を行ったとしても、それは言語の使用には結びつきにくい。つまり、文型や文法の理解の基本は、違っていることに「慣れること」であり、なぜ、どのように違っているのかという言語間の比較を理解することではないし、それを説明できることでもないということである。「私は 慎です。」という日本文も、「I am Shin.」という英文も、全く違和感なく口をついていえる、つまりそれぞれの意味や使われ方を理解して受けとめている生徒にとって、ビジュアルイメージでその文構造についての理解を計ることが有効なのである。

これは1年生の1学期の指導だが、この先にくる疑問文や否定文などの指導も、同様のアニメーションで説明していくことによって、自然な連続した理解が生まれるだろう。

今回は、ICT活用の心構えと、言語活動（ペアワーク）の中での実践例を紹介する予定である。