

特集 さまざまな課題に対応するために

# 定着させるための繰り返し学習



三野宮 春子 (神戸市外国語大学)

## 1. 知識はネットワークしてこそ定着する

英語学習において反復練習は重要だ。しかし、機械的に繰り返すだけでは結果に結びつかない。「うちの生徒たちは、覚えたことを次の時間には忘れていく」「知っている表現なのに別の文で使えない」と感じるときは、理解を伴わない丸暗記をさせていないかどうか、授業や宿題を点検することを勧める。丸暗記は手っ取り早いですが、効果は薄い。反対に、理解は記憶保持を助け、理解して覚えた知識は応用が利く。「理解」には、いろいろな知識や技能を統合しネットワーク化(精緻化)する過程が含まれる。反対に「丸暗記」とは、語や文法事項をバラバラに整理せず覚え込むことである。なかでも、訳語だけに頼る丸暗記は危険である。以下、単語と文法を取り上げて理解と反復について述べ、言語活動の例を示す。

### 2.1. 単語を理解して覚える

1. 聞く = ( h )

単語テストに合格するようプレッシャーをかけると、生徒は短絡的に「聞く = hear」と丸暗記してしまう。その結果、発音や用法はあやふやなままとなり、テストが終われば綴りも忘れる。

教師にとって、ear[jiə]の頭にhがつくとhear[hɪə], yがつくとyear[jiə]になることは、自明のように思われる。しかし生徒は、「エイチ、イー、エー、アール。エイチ…」と気力だけで何とかしようと苦しんでいる場合も多い。

音と綴りには関連があることを理解して覚える方が、音も綴りも長く覚えていられるし、別の新しい語を覚えるときにも応用できる。意味や用法に関し

ても、規則性と例外を理解したり、単語を使って文を作ったりするような活動を十分に提供する方が、長期的には効果的な定着が期待できる。

### 2.2. 単語を反復練習して定着させる

NEW CROWNにはイラストがふんだんにある。生徒が日本語を介さずに語句の意味をつかんだり、その語句のイメージを広げたりできるよう、有効利用したい。例えば下のイラスト(Book 2 Lesson 6のWord Bankより)は、vetとanimal, dentistとdrillなどを繋ぎ、ネットワーク化しながら語句の意味を把握するのに役立つ。



ひと手間かけて、表にイラスト、裏に単語を書いてカードを作ると、いろいろなゲームができる。

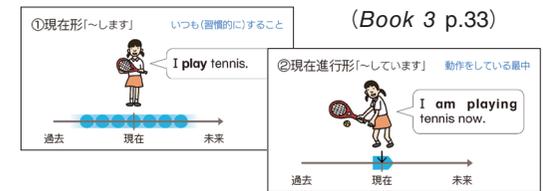
- a) イラスト面が見えるように並べて行うゲーム
    - ・教師が語句を発音するのを聞き、カードを取る
    - ・教師が語意を説明するのを聞き、カードを取る
    - ・綴ったときに辞書に出てくる順に並べ替える
    - ・綴ったときに文字数の多い順に並べ替える
  - b) 文字面が見えるように並べて行うゲーム
    - ・教師が掲げるイラストを見て、カードを取る
    - ・教師が語意を説明するのを聞き、カードを取る
    - ・意味的に関連が深い語句をグルーピングする
  - c) ランダムにカードを引いて(配って)行うゲーム
    - ・引いたカードに書かれた語句を使って文を作る
    - ・3枚引いたカードの語句を使いストーリーを作る
- このようなゲームを常活動にすれば、手順の説明を省いて短時間で実施できるようになる。また、

Word Bankのカードを作りためて品詞ごとに分類しておく、さらに多様な単語ゲームが可能だ。数か月前の古いカードを時々混ぜることで、短・中・長期のインターバルで復習ができる。

### 3.1. 文法を理解して覚える

2. 私は毎日勉強している。  
= ( ) every day.

現在進行形を「am/are/is ~ ing = ~している」のように暗記してしまう生徒は多い。これでは、習慣を表す現在形と区別がつかなくなってしまう。



単純形と進行形のほかにも、形や訳語が似ている文法事項は多い。28NCのReviewには、複数のレッスンの文法事項がまとめられているので、類似点や相違点を整理するうえで利用価値が高い。学習者にとって直感的に文法構造の核イメージをとらえやすいようにイラストや例文が工夫されているので、教師が一から十まで解説するかわりに、生徒が推論できるよう働きかけるのもよい。

### 3.2. 文法を反復練習して定着させる

文法構造について教師が明示的に解説することは大切だが、できるだけ簡潔明瞭な心がけ、生徒が練習する機会をたっぷり確保したいものである。

反復練習といっても、機械的な置き換え作業(日本語⇔英語、文構造A⇔文構造B)に終始しては、言葉としての英語の姿が見失われる。目標文法項目を使う必然性・整合性のある活動をデザインする力が、教師には求められるのである。

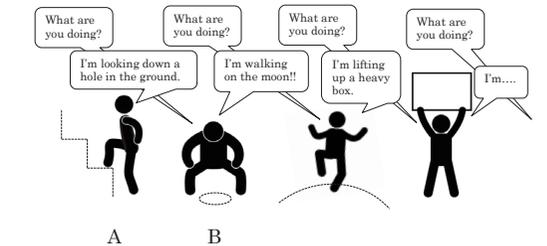
たとえば右上のイラストを示し、「人々がしていることを表す文を現在形を使って5つ作ろう」と求めるような練習の設定は避けたい。イラストはある日の公園の一場面(進行形が適当)なのだから、習慣を表す単純形(Two boys run.)はそもそも不適なのだ。



(Book 1 Get Ready 1 より)

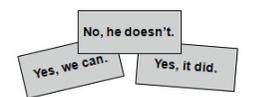
## 4. 生徒が考えて言いたくなる活動をデザインする

単調な繰り返しは、飽きる。褒めたり叱ったりして「我慢は必要だ」と教えるのも、教師の仕事の1つかもしれない。しかし本来は、生徒が「もっと続けたい」「なんで間違えたんだろう? もう一回やって確かめてみようかな」と自発的に学習するのが理想だ。そのための教師の仕事は、知的好奇心を刺激するような活動を入念に準備し提供することである。



即興劇の手法を応用したゲームを1つ紹介する。まずAが何かの動作をする。そこにBがWhat are you doing?と聞く。Aは実際にやっている動作(例. 階段を上る)と別のこと(例. 穴を覗く)を言う。Bは、Aが言った動作をする。以下、図のように続く。やってみて初めて実感できることだが、相手の言葉を受けて表現したり、自分の発想を他者が表現するのを見たりする活動は、意外性に満ちて飽きない。

姫路市立書写中学校の弓削先生は、疑問文の練習用に「アンサーカード」を開発し、授業やパフォーマンス評価で使っている。生徒はBook 1の終わりまでに56通りの応答文を学習する。ペア活動では、各生徒がランダムに数枚のカードを持ち、そこに書かれた応答文を相手から引き出すような疑問文を考えて質問する。カードや相手によって毎回質問を変えるので、飽きずに取り組むことができる。



【参考文献】  
弓削智晴。(2015). 生徒を巻き込むコミュニケーション活動を求めて。三野宮春子(編著), 授業談話を変えるアクティビティ開発: 教師が手作りする授業。[神戸市外国語大学研究叢書]第56号 pp.86-87.

NEGISHI MASASHI  
 SHIIBATSU YASUSHI  
 KASHIBA MITSUKO  
 YAMAMOTO TAKAO  
 YOSHIDA HARUO  
 NADA TOMOKO  
 TAMAKA TAKEO  
 SATOH RINTARO  
 HATARI YOICHI  
 SANMOMIYA HARUKO  
 NC EDITORIAL COMMITTEE