

ロールプレイ学習による文法の定着率について

張杏 林愛香
御前正風 岡優希

1. はじめに

場面と切り離された知識でとどまることが多いと指摘される日本の高校生の英語を、グループで行う「ロールプレイ」という学習方法を用いることで、場面に応じて語彙や表現を取捨選択できる、より実践的なものに変えていけるのではないかと考えた。

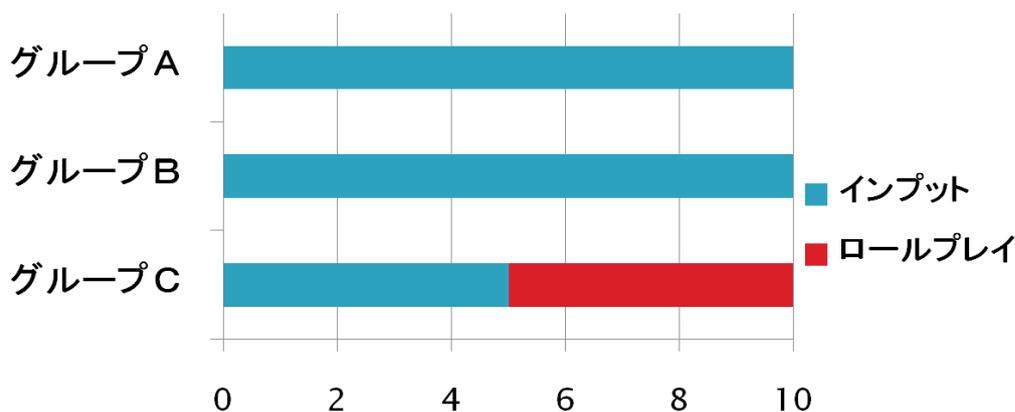
そこで、ロールプレイ学習が文法の定着率においてどのような効果をもたらすのかということ調査を行った。

2. 研究の過程

- (1) 簡単な文法テストを用いて、調査協力者を成績が均等になるように三つのグループに分ける。
- (2) 三つのグループにそれぞれ学習を行ってもらおう。
グループA：一人で例文（20文）を暗記する。
グループB：一人でストーリー性のある文章を暗記する。
グループC：ペアでロールプレイを行う。
- (3) 学習直後とその一ヶ月後にテストを行い、その結果から異なる三つの学習方法によるそれぞれの文法の定着率を比較する。

3. 学習方法

グループA、グループBには各々10分間学習をしてもらい、グループCには、前半の5分でグループBと同じ文章に目を通してもらい、後半の5分で目を通した文章に沿って何も見ない状態でロールプレイを自由に行ってもらおう。こうすることで、グループの学習方法によって英文に触れる時間の差が出ないようにした。



4. 仮説

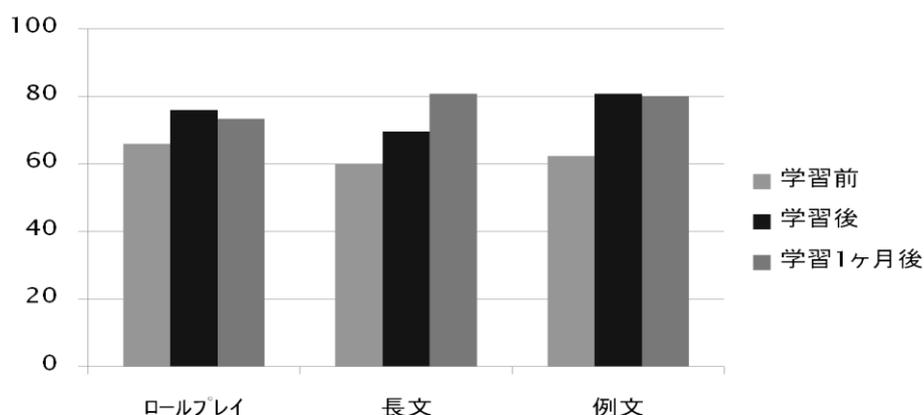
学習直後の成績はA、B、Cの順によくなり、約1カ月後の成績はC、B、Aの順になる。つまり、ロールプレイ学習による定着率が最も高くなるという仮説を立てた。

- ▶ グループAは文脈とは切り離された短文で、必要な文法項目にのみピンポイントで学習できるので、短期記憶には適しているが長期記憶には適していないと考えたため、定着率はあまり高くないと考えた。
- ▶ グループBは文脈に沿って文法項目にふれることができるので、定着率は比較的高くなると考えた。
- ▶ グループCは文脈に沿って文法項目にふれられることに加え、さらにアウトプットによって実践的に学べるので、定着率が最も高くなると考えた。

5. 結果と考察

ロールプレイが最も定着率の高い学習方法であるという仮説とは異なり、以下のような結果となった。このような結果となった要因は次のように考えられる。

1. テストが知識のみを問う問題形式であったこと。
2. ロールプレイを行う前のインプットが不足していたこと。



6. まとめ

いきなり実践的な学習をしても文法が定着することはなく、インプットを十分行ってから実践的な学習をすることに意味がある。また、ロールプレイの効果を示すことはできなかったが、一つ一つが独立している短文を暗記するよりも、教科書のような話の筋のある文章をしっかりと理解することが文法を学習することに効果的であるということが分かった。

7. 参考文献

卯城祐司(2014)『英語で教える英文法―場面で導入、活動で理解』研究社

石黒昭博監修(2013)『Forest Comprehensive Grammar for Learners of English 7TH EDITION』桐原書店

篠田重晃/米山達郎(2012)『Grammar Collection Select Version』教育出版社・いづな書店