

# ☆ 授業のヒント

今回は学習者の興味とやる気を引き出し、  
 学習効果を高め、授業を活性化する方法  
 や工夫を紹介します。

## テーマ やる気を引き出す授業のテクニック

目的 もくてき
学習者が積極的に授業に参加できるようにする がくしゅうしゃ せつきよくてき じゅぎょう さんか
学習者のタイプ がくしゅうしゃ
初級～上級 しよきゅう じょうきゅう
クラス的人数 にんずう
何人でも なんにん

### ◆学習者はどんな時、やる気を持つか

私たちに「新しいことを知りたい」「もっと上手にできるようになりたい」という気持ちがあります。外国語の学習は、新しいことを知ることができ、できなかったことができるようになるので、とても楽しいものです。しかし、たくさんのことを覚えなければなりませんし、難しい規則を理解しなければならなかったりします。そんなときにもやる気をなくさずに勉強できるといいですね。

学習者がやる気を持って積極的に授業や勉強に取り組むのとそうでないのとでは、やる気を持っているほうがずっと学習の効果が上がります。今回は、教師のちょっとした工夫で、学習者のやる気を引き出すテクニックを紹介します。明日の授業から早速取り入れてみてください。

### ◆ほめる・励ます

学習者は自分が話したり書いたりした日本語が正しいかどうか、不安に思うことがあります。一方で、自分で試してみたいと思って積極的に発言することもあります。そういうとき、教師がきちんと学習者にフィードバックすることが重要です。よくできたときには「いいですね」「よくできました」と言っていて、よくできたということを伝えましょう。積極的に取り組んでいる学習者には、「がんばっていますね」「よく勉強していますね」など、励ましのことをかけるとよいでしょう。そうすれば、学習者は自信を持って勉強が続けられます。



### ◆テストをする

日本語の勉強には、漢字、単語、動詞の活用形など、覚えなければならないことがたくさんあります。教室の中で楽しく活動しながら覚えることもできますが、一人で勉強して覚えることの方が多くはないでしょうか。きちんと覚えられたかどうかを確かめるのに、テストは有効な方法の一つです。テストの結果をほかの人と比べるのではなく、自分がどれぐらいできたかを確かめるために使うように勧めましょう。学習者が自分は何ができて、何ができていないかがわかり、自分で自分の勉強のしかたについて考えることができるようになるように指導しましょう。そのためには、テストに出す範囲をあまり大きくしないことがポイントです。

### ◆クラスメートの仲間意識を育てる

海外で勉強している学習者の場合、教室は日本語が使える数少ない重要な場所です。クラスの雰囲気をよくし、一緒に勉強するクラスメートとの仲間意識を育てることも、学習者のやる気につながります。クラスメートに会って話すことが楽しいと思えば、積極的に授業に参加できます。



また、クラスメートとやりとりをすることが楽しいと思えば、積極的に日本語を使うようになります。ペアやグループでする活動の中で、クラスメートが日本語でできるようになっているのを見たら、ちょっと努力すれば自分にもできるようになるだろうと考えることができます。クラスメートとのやりとりが、教師の説明や励ましよりもずっと効果的な場合も多いです。

### ◆学習者一人ひとりを大切にする

授業中に、学習者一人ひとりの声を聞いていますか。たとえば、口頭練習のとき、全員一緒にさせるだけでなく一人ずつ練習させることも取り入れましょう。学習者は、自分を表現することができた、自分のしたことが認められた、他の人の役に立つことができたと思えると、やる気を起こします。そのために、教師は授業中にできるだけ学習者に発言させるようにしましょう。

そして、ふだん発言が少なく目立たない学習者に注意

を払うことが重要です。学習項目によっては、ふだん目立たない学習者の理解が早く正確なことがあります。そういうときは、その学習者に説明をしてもらおうとよいでしょう。また、絵をかくのが上手な学習者の絵を教材として使ったり、歌が上手な学習者に日本語の歌を歌ってもらったり、それぞれの学習者のよいところを授業に取り入れるようにしましょう。自分の得意なことが授業の役に立ったという経験を持てば、日本語の授業が楽しくなるでしょう。

### ◆学習者が興味を持つものを使う

授業で扱う内容が学習者の興味や関心に合っていたら、自然と興味はわきます。また、学習者が学びたい、あるいは必要としている日本語で



あれば、これもやる気がおきるでしょう。例えば、読解文に学習者の関心のあるテーマを選ぶ、学習者が必要としている会話場面の会話を練習するなどが思いつくと思います。それ以外にも、教材が目新しい、方法が新しいなども興味を引きます。写真やビデオなどの視覚に訴える教材も効果的です。このとき学習者に人気のある俳優やキャラクターを出すと、学習者の注目を集めます。ここで重要なことは、学習者の注目を学習項目や練習にうまく結びつけることです。好きな俳優のことがばかりを考えて、何を練習したかわからなかったということにならないように気をつけましょう。

### ◆個人的なこと、本当のことを使う

例えば家族の名称(父、母、兄など)を教えるときに、教科書などに出ている、知らない人の家族を見せながら説明するよりも、教師自身の家族の写真を見せたり、家族構成の話をしたほうが、学習者は興味を持ちます。語彙や文型を導入するときに、教師や学習者自身に関わる例文をあげたり、教師の体験を話しながら導入すれば、学習者の注意を引きま

す。とくに初級では、教材用に作られた日本語、教科書に出ている日本語にしか触れられないということが多くので、日本語で書かれている生教材を使うことも効果的です。

例) 看板の文字を読む

**国際交流基金 情報センター**  
JFIC (JAPAN FOUNDATION INFORMATION CENTER)

JFICライブラリー

開館時間

・月～金	10:00～19:00
・毎月第3土曜日	10:00～17:00

休館日

・日曜日・祝日・毎月最終日曜日・第1, 2, 4, 5土曜日、年末年始

### ◆ちょっと難しいレベルにする

内容が簡単すぎても難しすぎても、学習者はやる気を失います。少し難しく、学習者自身が「ちょっと難しいけど、がんばってやってみよう」と思うようなレベルがちょうどいいです。1回の授業で扱う学習項目を決めたり、活動を考えたりするときには、この点に気をつけましょう。例えば、学習項目が難しく、学習者が途中で「こんなに難しいもの、理解できるかなあ、覚えられるかなあ」と不安に思いそうな場合は、「今日はこの用法だけ覚えましょう」などと言って、中間目標を示すのもいいでしょう。

### ◆活動の目的、ゴールをはっきりさせる

学習者がやってみようと思うようにさせるために、何を練習しているのか、何のために練習しているかを学習者に知らせるようにしましょう。これは〇〇を使う練習だとか、これを練習すると△△ができるようになるということがわかると、学習者は自分の学習のプロセスや成果を確認することができます。

また、学習者に活動を指示する場合には、何をすれば活動が完成するのかをはっきりさせましょう。例えば、次のロールプレイの指示を見てください。

例) 夏休みが終わって、久しぶりに友だちに会いました。  
夏休みにあったことを話してください。

この例の場合、何をどのくらい話したらよいかわかりません。自分が適切に話せたかどうか確かめることも難しいです。誘いや依頼のロールプレイなら、誘いや依頼が成功したかどうかで、活動の成果が確かめられます。また、会話の流れや使われる表現もある程度決まっているので、それが使えたかどうかで満足感も得られます。

### ◆まとめ

学習者のやる気を引き出すテクニックをいくつか紹介しました。これらのテクニックが効果を発揮するには、教師と学習者の信頼関係が重要です。そして、教師が学習者のやる気を引き出そうとすることで、学習者からの信頼を得ることができるでしょう。一番重要なことは、教師が学習者一人ひとりに関心を持ち、どのような学習者であるかを理解しようとすることです。一人ひとりの学習者をよく観察して、どんなときにどのテクニックを使ったらいいかを考えるようにしましょう。

### 参考資料

- 市川伸一 (1995) 『学習と教育の心理学』 岩波書店
- 宮川知彰・野呂正 (1990) 『放送大学教材 発達心理学』
- (財) 放送大学教育振興会

このコーナーの担当者: 阿部洋子、中村雅子 (日本語国際センター専任講師)  
読者の皆さんからのアイディア、成功例、失敗談などぜひお寄せください。