

小学校の外国語活動に関する一考察

—積極的なコミュニケーションを促進するための授業方略—

A Study on Foreign Language Activities at Elementary School

—To Foster a Positive Attitude toward Communication—

藤本 遥¹, 山内紀幸, 小林智芳²

Haruka FUJIMOTO, Noriyuki YAMAUCHI, Tomoyoshi KOBAYASHI

概要

本研究は、「積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度」の形成を図るための授業方略について探求していくものである。結果として授業のツールとしては「音楽性」「身体性」「視覚性（提示教材）」「視覚性（学習教材）」の4つのツールが頻繁に取り入れられていた。これらの授業ツールには、「遊びの要素」と「学び合いの要素」が含まれていることが確認された。遊びの要素にはさらに「偶然性（運）」「競争性（チーム・個人）」「模擬（ロールプレイ）」の要素が、学び合いの要素には「一体感の形成」「協同活動」「他の子どもの意見を聞く」「思考の促進」があった。TTの関わりも「 $T1 > T2$ 」「 $T1 < T2$ 」「 $T1 \Leftrightarrow T2$ 」「 $T1 = T2$ 」と多様な形態が認められた。

I 研究目的

平成20（2008）年1月の中央教育審議会の答申を受け、文部科学省は同年3月に新しい学習指導要領の告示を行った。この改定でもっとも注目されたものの一つが、小学校にはじめて「外国語の活動」が位置づけられたことである。それまで、「総合的な学習の時間」を通じて、単発的に行われていた英語活動が、小学校の5年生、6年生で週1コマという形で、通年実施されることになったのである。

学習指導要領における外国語活動の目標は「外国語を通じて、言語活動や文化について体験的に理解を深め、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度の育成を図り、外国語の音声や基本的な表現に慣れ親しませながら、コミュニケーション能力の素地を養う」ことである（文部科学

省 2009）。小学校の外国語活動で重視されていることは、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度であり、英語を中心とした外国語に体験的に慣れ親しむことであることが分かる。つまり、英語に対する興味や関心を促進させる授業が、現在の初等教育に求められているといえよう。

これまで、小学校の英語活動についての実践研究は、公立学校での実践を紹介したもの（池中2000）、ALTと日本人教師との関わりについての研究（泉 2007；菊田・牟田 2001）、小学生の授業の実践前後での意識の変化を調査したもの（垣内・坪田 2005）などがある。これらの研究においては、ALTと日本人教師との連携上の不具合が生じやすい点、学年に応じた授業カリキュラム作成の必要性などが指摘されている。

本研究は、先行研究では部分的に指摘はあるものの、十分に考察されてこなかった「積極的にコ

¹ 山梨学院短期大学専攻科保育専攻

² 山梨学院大学附属小学校教頭、山梨学院短期大学非常勤講師

コミュニケーションを図ろうとする態度」の形成を図るための授業方略について探求していくものである。本研究の対象は、1年生から6年生まで週3時間「外国語活動」を取り入れ、ALTと日本人教師が深い連携をとりながらチーム・ティーチングを行っている私立のY小学校の授業である。すでに多くの英語実践を行っているY小学校を事例とすることで、英語に対しての興味や関心を促進させる授業方略を探っていきたい。そうすることで、小学校での「外国語活動」が本格実施される前に、本研究が小学校の外国語活動の実践のための一助となればと願う。

II 研究の方法

調査対象：Y県内の私立Y小学校の1年、3年、5年の授業

観察期間：2009年4月～7月の間、計10回のサンプリング

調査データの収集及び分析方法

ネイティブ教員と日本人教師の2名を中心とし、授業の様子をビデオカメラで撮影した。後日、撮影記録を書き起こし、書き起こした記録の中からコミュニケーションを促進することが見られる授業ツールのみを取り上げ、類型化した。

III 結果と考察

1 コミュニケーションを促進する授業ツール

Y小学校の多くの事例の中で、その内容は、音楽を取り入れているもの、身振りや動きを取り入れたもの、掲示されるものとして工夫されているもの、児童が使用する教材で工夫されているものが見られ、これらを「音楽性」「身体性」「視覚性（提示教材）」「視覚性（学習教材）」と呼ぶことにして、分類する。この4つの分類ごとに以下の事例を考察していく。

(1) 音楽性

<事例1-1：5年生授業（リズムの活用）>

《do, go, eat, get, see, buy, read》のカードを貼り、その横に
《d_d_w_n_ _t_ g_t_s_w_b_u_htr_d》と過去形を穴埋め式に板書していく。

- T1 「よしまずは、do did go went get got see saw buy bought read read（リズムにのせて）どうぞ！」
AC（リズムに合わせて、ゆっくりだが言う）
T1（リズムを取るため手拍子をとる）
T2（板書を指しながら児童と一緒に読む）
T1（手拍子したまま）「Boys ready go.」
男子児童のみ発音する
T1（手拍子したまま）「Girls ready go.」
女子児童のみ発音する。

※T1：ネイティブ教員 T2：日本人教師 C：児童
AC：児童全員

黒板に書かれた過去形の動詞は穴埋めにも関わらず、T1の後に続いて児童は皆発音できている。これはT1が一定のリズムでテンポ良く児童に教えていた影響が大きい。児童は視覚的ではなく耳で聞いて単語をリズムで捉えたことが分かる。T1が主となり、T2は児童と一緒に発音をしながらサポートをしていた。全員で発音するだけでなく、男女分かれて発音することで、友達の発音を聞きあう姿が見られた。また穴埋めによって、どんなアルファベットが入るのだろうか？という思考の促進をはかることにも繋がる事が分かる。

<事例1-2：1年生授業（音楽の取り入れ）>

- T2 えっと、音楽が止まったからって勝手にジャンケンするんじゃなくて、全員にちゃんとジャンケンする相手がいることが分かったら、先生達がreadyって言います。Readyって言ったらrock paper scissors ってじゃんけんします。

（中略）

- T2（きらきらはしの曲をオルガンで演奏する）
AC（曲が始まると同時に自由に歩く）
T1（T2の演奏が止まる）はい、Stop! Ready ...
T2 Stop Stop! まだ! 相手を見つけてから! じゃんけんする人見つかった?

C1 まだ～！
 T2 (相手が見つからない児童のチーム同士を引き合わせる)
 T1 OK. Ready!
 T1, AC rock paper scissors one two three!
 (じゃんけんをする)

※T1：ネイティブ教員 T2：日本人教師 C：児童
 AC：児童全員

ここでは児童同士の活動で、ジャンケン列車ゲームをしている。T1はゲーム進行に努めながら、欠席した児童の代わりにゲームに参加した。T2はオルガンの演奏を行いながら児童全体の把握に努めた。演奏を止めた後、ジャンケンをする相手が全員にいるのかを確認して、いないチーム同士を引き合わせるなど、児童のサポートにあたっていた。音楽があることで子ども同士の活動に活気が生まれている。また、ジャンケン列車は、勝ち負けが運にかかっている。そのため力の差関係なく誰もが楽しめ、さらにどんどん列車の人数が増えいくとできる一体感の形成と、要素が見られた。

(2) 身体性

<事例2-1：3年生授業（ジェスチャーの活用）>

T1 (黒板に3を書きながら) First, second…
 (T2 野球の素振りの真似をして子どもにThirdのヒントをだす)
 C1 サード！サード…
 (T1 T2 うなづく)
 C2 D!
 T2 うん、Dだから？ (T1 RDの部分の発音をする)
 C3 A!
 C4 I!
 C5 R?
 T2 (Rと答えた児童に手を伸ばし) Yes, R!
 (T1も同時に答えた児童に指さす)
 T1 R! Rd! (3rdと記入する) Yes very good.

※T1：ネイティブ教員 T2：日本人教師 C：児童

T1の発問に対し、児童は解答がすぐに分からなかった。T2は言葉で説明するのではなく、児童もよく知っている野球をジェスチャーにすることで、児童の思考の促進のきっかけづくりに努めた。ジェスチャーでひらめいた一人の児童が答えたことがきっかけに、その後からは他の児童からの意見が次々と出た。

<事例2-2：1年生授業（ジェスチャーと会話のコラボレーション）>

最初に児童を切り替えるためにT1, T2前に立ってジャンプ。児童姿勢を正して黙る。
 T1, T2 (声を合わせて) Good morning every one.
 AC Good morning Brian Azumi (T1, T2 耳に手を当てて聞いている)
 T1, T2 How are you today?
 AC I'm fine thank you and you? (T1, T2も一緒に言う。I'm・fine・thank・you・and・youごとにジェスチャーがある)
 T1 I'm good.
 T2 I'm great. (元気なポーズ)
 T1, T2 Nice to meet (1つ1つの単語にジェスチャーがつけられている)
 T2 Stop stop stop! (手でstopのポーズ) 先生達がやってから、やって。
 T1, T2 Nice to meet you.
 AC Nice to meet you, too.
 T1, T2 OK. very good. very good.

※T1：ネイティブ教員 T2：日本人教師 C：児童
 AC：児童全員

この授業では、授業が始まる前に児童のざわつきがおさまらなかった。そこで、T1・T2がジャンプをすると、児童はそれが授業の始まる合図だと分かっただけで、それが児童には「静かにして姿勢を正しましょう」という指示だということ

とが伝わった。その後の挨拶も、ただ英語で挨拶をするだけでなく、1つ1つの単語ごとに身振りをつけていた。身振りをつけることで、挨拶が自然と身に付くようになっていくことが分かる。T1・T2は2人で同じ動きをし、共に授業を進行している。授業のはじめに行われるこの挨拶でクラスの一体感が生まれていたことが分かった。

<事例2-3:1年生授業(先生同士のロールプレイ)>

- T1 はい、じゃあ volunteer volunteer, please.
 C1 (大きな声で「はい!」と手をあげる)
 T1 で、今から言う事なんだけど、「はい! はい!はい先生!」(その場でジャンプをして大声で言うT2は横で耳をふさぎ“so noisy”と言っている)絶対しない。I'm not going to pick you. (児童を指さし)
 C2 NO! (手で×をつくって)
 T1 I'm not going to pick you.
 T2 そうしてください
 T1 Raise your hand (手を挙げながら) straight and keep your butt on the chair and (口にチャックをするまね)
 T2 (T1が言っていることを身振りで実践している)
 T2 出来るかな~?

※T1:ネイティヴ教員 T2:日本人教師 C:児童

まだ1年生なので、簡単に注意事項を説明するのではなく、T1・T2が協力して実際にロールプレイングすることで分かりやすく提示している。ここでもやはり、英語と身振りを一緒にすることで、英語が分からなくても意味が理解できるようにしている。T1は英語で話しながらジェスチャーを使うが、T2もT1の言葉を身振りに変えたり、T1と同じ身振りをしたりしている姿がみられる。言葉の意味を補うためにも動きは大きく、ダイナミックに行っているのも特徴として見られた。

(3) 視覚性

①視覚提示

<事例3-1:5年生授業(自由選択)>

- T2 この文章だと余裕、えっまだ!っていう人もいると思いますが、余裕です。って人のために、これからね、こんなものをあげる。(持っていたケースの中から一枚のくじを取り出し児童に見せる)見てこれ。
 C1 すごい
 T2 今から引くこのくじの国を君たちは使う。お客さんは今とおんなじルールでやる。で、これを君たちは入国審査員の役をやる時にここ(四角で空欄になっている部分)を変える。例えば、ペルーを引いたら(板書を指しながら)OK. Welcome to Peru. Enjoy your stayとなる。で、ちょっとしっかり読みたいけどわかんないなあってゆう人は、どちらでもいいから聞く(自分とT2を指して)ってことでよろしくお願いします。で、もう1つ変えてほしいところがある。Sightseeingのところ。さっきブライアンが話してくれたよ。Purpose. Purpose of your visit? Visitの目的っていっぱいあるじゃない。Sightseeingかもしれない、businessかもしれない、studyかもしれない、homestayかもしれない、ちょっと意味が分からなかったら聞きにおいで。あ、でも、分かる分かる!ちょっと変えてみたいと思ったらこの中から変えていいよ。Sightseeingのままでもいいです。ここ(旅行の日数の部分の四角の空欄の部分) For three daysってやったけど、いやいやもっと長くいたいですよ。とかもっと短くいたいですよ。とか君たち言いたい事色々ある。ここ(答え方が書いてある板書)で変えてください。Two daysとかFor two weeksとか。OK?ああ、変えるのわかんない、難しいかもと思う人はこのまんまでもいいですよ。

くじを班ごとに引いてゲーム開始。

※T1：ネイティブ教員 T2：日本人教師 C：児童

この授業では児童同士2人で入国審査員と乗客になって、教科書の通りにロールプレイングする。T2はその活動の次の段階として、まず、行く国をくじで引いて決めるよう児童に説明を行った。また、その国に行く目的、行った期間は各自で決めていいこととし、選択することができるようになっていた。どんな国が出てくるか分からないくじ引きからは、偶然性が見られる。それ以外にも児童同士の活動の中で他の友達が考えた文を聞きあうことは思考の促進にも繋がる。

<事例3-2：5年生授業（問題の面白さ）>

《What did you do last weekend?/I went to _____ and I _____.》の2文をT1板書する。

T2（板書を指しながら）じゃあちょっとみんなも考えてみて。What did you do last weekend?自分のことちょっと考えてみて。なにしたらあつてちょっと思い出してみて。

T1 あっ思い出した！I remember. I remember. はい聞いて。Ask me（自分を指しながら）
Please ask question OK? はい、Ready go（手をたたく）

AC What did you do last weekend?

T1 I went to Antarctica and I swim with penguins.（もう一度繰り返す）
（中略）

T1 last weekend, weekendは週末、lastは（ジェスチャーをいれながら）前の土日。
で、I went to Antarctica.

T2 ってなに？

T1 At Arctic and I swim with penguins.

T2 すごいなあ、週末に行っちゃったんだ。

C1 ペンギンと泳いだ！

T1 Yes! Antarctica.

T2 どこだろう？どこかに行ったんだよね。

T1（南極の場所を教えるため地球の絵を描き始める）

T2 最近地球儀の勉強をしてるから、もしかしたら分かるかもしれないよ。

T1 I went to Antarctica and I swim with penguins.（繰り返す）どうかな？どうかな？

※T1：ネイティブ教員 T2：日本人教師 C：児童
AC：児童全員

この授業では、“週末どこへ行って何をしたのか”をそれぞれ英文でつくるのだが、本当にあったことだけではなく、普通ではありえないような週末の出来事（南極に行ってペンギンと泳いだこと）を、T1が例として出した。T2はT1の英語を簡単に日本語に直したり、簡単なアドバイスをしたりと、サポートに努めている。このような例文で、児童も本当にあった事でもなくてもいいと分かり、面白い文を考えようとした姿がこの後の作業で見られ、思考の促進に繋がったことが分かる。

<事例3-3：1年生授業（ボーナスタイム）>

T2 ジャあねえボーナスタイム！

T1 Bonus time?

T2 ボーナスタイム！Yes, if you win, you can get 3 points!（指を3本たてて）

T1 3 points!

T2 if you win, you can get 3 points!

C1 何それ？！

T2 3 points

C2 スリー？

C3 3点！

C4 勝てば一気に3点くれるって。

T1 3 points! OK! M児!

（M児前にでる）

C5 負けたらやばいぞ！

T1 So serious. so serious.

（ジャンケンをしてT1がまたも勝利する。）

T2 ジャあですね、一気にif you win, you

can get 10 points!

※T1：ネイティブ教員 T2：日本人教師 C：児童

この授業ではT1対児童でジャンケン対決をしている。ボーナスポイントを出すまではT1が児童と少し点差を開きリードしていた。そこで今までは児童のサポートに努めていたT2が、今までは勝つと1ポイントにしていたルールだったものを、一気に3ポイントにするボーナスタイムを設けた。クラスの児童はそれを聞いてとても盛り上がり、ジャンケンをするM児への応援の声が高まった。それによりクラスの一体感が増し、授業参加が積極的になったことが分かった。

②学習提示

<事例3-4：3年生授業（描画の導入）>

T1 (黒板にプリントに書いてあるものと同じように4線と顔の輪郭をプリントを配る間に書いておく。) OK. Do you remember here? You write to words. んー、(先ほど買ったカードを見て) sick! (4線の上を書く)。

C1 sickって何だっけ?

C2 Sickの顔描いて

T1 You next here you drew a face (表情を顔に書き込み出来上がったものを指し) sick. OK? So, remember if you finish part, new back. OK?

Any questions?

AC NO.

※T1：ネイティブ教員 T2：日本人教師 C：児童
AC：児童全員

児童に配られたプリントにはT1が黒板に書いたような4線とその上に○が書いてある。気持ちを表す単語を4線にそって書き、○にはその単語をあらわす表情を絵で描くという説明をしている。ただ単語を覚えるだけでなく、描く行為で単語の意味の理解がより深まり思考の促進になると感じた。T1が主となって、プリントの説明を

行っている。T2は、前の授業に欠席していた児童の所へ行き、分かるよう日本語と英語を交え個人的指導をしていた。他の児童は前の授業でも行った作業だったのでT1の説明をT2の日本語のサポートがなくとも、すんなり理解していた。

<事例3-5：5年生の授業（ユニークな自作教材）>

T2 はいじゃあそれを持って今から友達と言ひ合いっこしてもらいます。

(中略)

で、(パスポートを手に持ち)せっかく持ってるから here you are のときどうしたらいいの?

C1 わたす!

T2 そうだよ、Here you are. って渡すとき、(T1にパスポートを渡す)

T1 (パスポートを受け取り、中の写真がT2とあっているか確認するしぐさをする)

T2 (T1のしぐさに合わせて) 見てから(板書を指しながら)

T1 (T2が板書を指したのを見て) What's the purpose of your visit?

T2 Sightseeing.

(中略)

T1 (パスポートにスタンプを押すジェスチャーをして) OK. Welcome to America. Enjoy your stay.

T2 (T1からパスポートを受け取り) Thank you. とやってください。

※T1：ネイティブ教員 T2：日本人教師 C：児童

これは、手作りのパスポートをもって入国審査員と乗客になって児童同士で会話をする、児童同士の活動時での場面である。その時にT2が主となって説明をした。説明の途中で、実際にどんな風に行くか、T1とT2でロールプレイングする姿が見られる。このパスポートは前の授業で児童が自ら作成したもので、自分の顔写真が貼ってあったり、自分の名前や誕生日を書いたりと本物さながらに作られている。実際に手に持つことで

動作が具体的にになりそれに伴って会話もより具体的になることが分かる。

2 授業ツールと遊びの要素・学び合いの要素

ここまで見てきた授業ツールが、なぜ子どもたちの「コミュニケーション」を促進してきているのだろうか。一つには、それぞれの授業ツールに遊びの要素が入り込んでいるのが分かる。カイヨワ（1990）は、遊び基本的性質としてアゴン（競争）、アレア（運）、ミミクリ（模擬）、イリンクス（眩暈）を提示しているが、これらのいくつかの要素が入っていると考えられる。本研究からは、「偶然性（運）」「競争性（チーム・個人）」「模擬（ロールプレイ）」の要素が確認できる。

また、二つには、学び合いの要素が英語の授業の展開に関係していることも確認できる。それは、「一体感の形成」「協同活動」「他の子どもの意見を聞く」「思考の促進」の要素である。

先の事例にみた、「音楽性」「身体性」「視覚性（提示教材）」「視覚性（学習教材）」の4つのツールの中にどういった要素が含まれていたのかを表1にまとめた。

表1で示されるように音楽性には偶然性・競争性・一体感の形成・協同活動・他者の意見を聞く・思考の促進が認められた。その中でも、音楽性は、4つの項目の中で一番多い6つの要素に○が付き、遊びと学びの双方の要素を取り入れられていることが分かる。身体性は模擬・一体感の形成・他者の意見を聞く・思考の促進が認められた。視覚性（提示教材）には偶然性・競争性・協同活動・他者の意見を聞く・思考の促進が認めら

れた。視覚性（学習教材）には模擬・協同活動・思考の促進が認められた。このことから分かるのは4つの全ての項目に、遊びの要素・学び合いの要素が含まれていることだ。授業において、どちらか一方だけという訳ではなく、2つの要素が絡み合って授業が構成されていることが分かる。

3 授業ツールと教師の関わり

次に、授業ツールと教師の関わりについてみていく。こうした授業ツールをネイティブ教員と日本人教師がどのような関係をつくりながら授業に取り入れているだろうか。TTを取り入れている授業でのそれぞれの教師の関わりに視点を改めてみると、以下の4つの要素に分かれることが分かった。（T1はネイティブ教員、T2は日本語教師である。）

T1 > T2 : T1が授業を進め、T2がサポートにまわる

T1 < T2 : T2が日本語と英語で授業を進める

T1 ⇔ T2 : それぞれが役割をもって協力して授業をすすめる

T1 = T2 : それぞれが交代で授業をすすめる

この4つの分類を元に、楽しむ要素・学び合いの要素と同じ様に4つのツールとの関係を表2にまとめた。

表2から、音楽性は「T1 > T2」と「T1 ⇔ T2」の関係性が認められた。実際に音楽を流す場合、役割（伴奏と振り付けなど）が決まっており、リズムを使うときはT1が主で授業を進める

表1 授業ツールと遊びの要素・学び合いの要素との関係

授業ツール	遊びの要素			学び合いの要素			
	偶然性（運）	競争性（チーム個人）	模擬（ロールプレイ）	一体感の形成	協同活動	他者の意見を聞く	思考の促進
音楽性	○	○		○	○	○	○
身体性			○	○		○	○
視覚性提示教材	○	○			○	○	○
視覚性学習教材			○		○		○

表2 授業ツールと教師の関わり方の関係

	T1>T2	T1<T2	T1⇔T2	T1=T2
音楽性	○		○	
身体性			○	○
視覚性 提示教材		○		○
視覚性 学習教材	○	○		

形が多く見られた。身体性では動きを伴うということで、T1とT2が協力して進める形が多く、「T1⇔T2」「T1=T2」の形式が認められた。視覚性の提示教材では「T1<T2」「T1=T2」が、学習教材では「T1<T2」「T1⇔T2」が行われていた。視覚性では、どちらも音楽性・身体性では見られなかった「T1<T2」が見られた。これは授業での説明的な部分は、日本人教師が日本語に英語を交えて説明するケースがあるためと思われる。

Ⅳ 総合考察

本研究では、様々な授業ツールを元にコミュニケーションを促進する英語活動について研究してきた。TTによって英語活動を盛んにおこなっている授業実践を検討していった結果、授業のツールとしては「音楽性」「身体性」「視覚性（提示教材）」「視覚性（学習教材）」の4つのツールが頻繁に取り入れられていた。これらの授業ツールには、「遊びの要素」と「学び合いの要素」が含まれていることが確認された。遊びの要素にはさらに「偶然性（運）」「競争性（チーム・個人）」「模擬（ロールプレイ）」の要素が、学び合いの要素には「一体感の形成」「協同活動」「他の子どもの意見を聞く」「思考の促進」があった。授業の進め方は、単に英語の歌を歌うだけではなく、同時に体を動かしたり、チームで競い合ったりする要素が組み入れたり、他の児童の発表を聞いたり、互いに協力したり、というような学び合いの要素も含まれているのである。これは、1年生から5年生を通じた全学年の英語の授業において、授業ツールを授業で活用する割合はことなるものの、

授業ツールの背景には小学校の英語活動に共通する7つの要素が基盤としてあることが分かった。

TTの関わりでは、2で述べた遊びの要素・学び合いの要素と同じように、どのツールにおいても「T1>T2」「T1<T2」「T1⇔T2」「T1=T2」のいずれかが認められた。TTという特徴を生かして、それぞれが効果的に役割を転換したり、協力して行ったりと、45分の時間の中で常にT1とT2の役割が様々に変化していく。T1の英語での話に児童がついていけなかったらT2がすかさず日本語や身振りでサポートを行うケース、T1が主で授業を進めているときはT2が英語の苦手な児童をサポートするケースなど、「T1=T2」「T1⇔T2」の関係が効果的に用いられていた。

以上を踏まえ、「積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度」の形成を図るための英語の授業の工夫として、図1のように概念化できる。

もちろん、これらの授業ツール、遊び・学び合いの要素は、英語の授業だけに留まるものではなく、他の教科の授業においても当てはまるところもあると思われる。しかし、ほとんどの児童にとっての第二言語となる英語に興味を持たせ、学習を持続させるためには、他の教科に増した様々なツールや要素の組み合わせ、TTのコラボレーションが必要となる。例えば、国語の授業において、図1は一部に当てはまったとしても、これほどの授業ツールが同時に、あるいは高頻度に用いられることはない。上記の遊びや学び合いの要素を取り入れた授業ツールを効果的に活用し、かつTTも可変的かつダイナミックにあることが、初等教育における英語の興味や関心を促進させる授

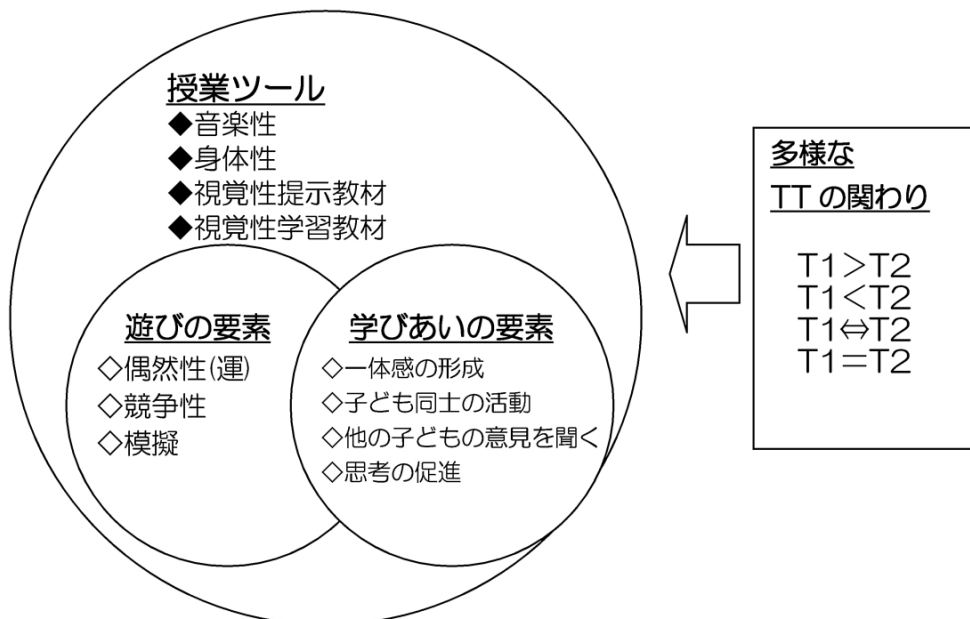


図1 「積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度」の形成を図るための授業方略

業の一つの鍵となると思われる。

今回の研究では、授業そのものに焦点を当て、学校全体のカリキュラムや授業計画は考慮に入れていない。魅力ある授業を構成するためには、授業ツールやTTの関係性だけでなく、これらの視点を欠くことはできない。また、サンプル数を増やして学年ごと違いにも着目することも可能であろう。今後さらにそういった研究を通じて、コミュニケーションを促進させる英語の授業を検討していきたい。

V. 参考文献

- 1) 池中雅美「公立小学校での英語活動に関する一考察」『北陸学院大学紀要』第32号，2000年，141-146頁。
- 2) 泉恵美子「小学校英語教育における担任の役割と指導者研究」『京都教育大学紀要』No.110，2007年，131-146頁。
- 3) 垣内信子・坪田幸政「高学年児童に向けた小学校英語—天気をテーマとした英語活動の開発と実践—」『千葉大学教育学部研究紀要』第53巻，2005年，43-54頁。
- 4) 菊田怜子・牟田博光「公立小学校の英会話活動において指導行動が及ぼす効果」『日本教

育工学会論文誌』25(3)，2001年，177-185頁。

- 5) 文部科学省「小学校学習指導要領解説 外国語活動」東洋館出版社，2008年。
- 6) ロジェ・カイヨワ(多田道太郎・塚崎幹夫訳)『遊びと人間』講談社，1990年。