

小学校教授用英語教材の研究

—異文化理解と英語力育成に関するクイズの効果的な使用—

今沢 尚樹[†] 宮田 修[‡]

東京工科大学メディア学部

1. 研究背景

昨今、日本の財政難を原因とし、教育機関での予算も切り詰められている。そうした理由から、英語活動で生徒たちの言語学習をサポートしている Assistant Language Teacher(以下 ALT)の教育現場への派遣が削減されている。そのため英語の指導経験のない担任教諭のみで英語活動を行わなければならない状況になりつつある。特に英語活動に不慣れな担任教諭にとって、英語の指導を行うための教材の支援は必要不可欠である。

小学校英語活動のねらいは「異文化理解」「コミュニケーション能力」「英語の音声に慣れ親しむこと」の3点を重視し、英語力の素地を形成することであり、その実現に即した教材の開発が求められている。

2. 異文化理解教育の現状

文部科学省が制作した『英語ノート』において、異文化理解教育は ALT などのネイティブクラスの人間たちとの交流を通じて異文化に触れ、自国文化と他国文化とを比較・外国の人間たちと交流することを意図している。しかし、現状では機会自体も減少傾向にあり、ALT の派遣も減少している。そこで、異文化理解を支援する教材が求められている。また、コミュニケーション能力の育成は、覚えたフレーズを真似して使ってみる英会話の学習活動を通して行われているが、小学校高学年の認知発達に適合した、より自発的な言語運用活動の実施も求められている。

3. 研究手法

本研究では、今沢が「異文化理解」に、宮田が「想像力」に焦点を当てて、クイズ形式のデジタル教材を開発した。英語活動が実施されている小学校の授業を観察すると同時に、「異文化理解」や「想像力」を育む教材のサンプルを調べた。英語指導の自信のない担任教諭でも扱いやすいように、小学生たちが興味を持てる内容で、理解しやすい英語を用いたクイズ問題を作成した。クイズ問題集や『英語ノート』から

そのための情報を得た。さらに、電子黒板を用いた授業の中で、クラス全体が足並みをそろえて楽しめるように、クイズ問題を解くための英語の指示や解答の効果的な提示方法に配慮してコンテンツを制作した。その後、研究授業の中でコンテンツを使ってもらい、アンケート調査などによって、その効果を調べた。

4. 言語習得のプロセス

効果的に第二言語を習得するためには、十分なインプットを行う必要がある。効果的にインプットを行う4つの条件として、理解可能性・関連性・真正性・文字と音声のインプットが挙げられる。英語活動のためのクイズ問題はこれに則った形で作成することにした。特に、学習者が言語を学ぶ上で理解可能なインプットがなければ、アウトプットは生じないため、理解を促す視覚的な情報を必ず提示することにした。

5. 異文化理解と日常文化の扱い

溝上と柴田(2009)は「学習者に言語そのものだけを技能として教えるのではなく、その言語をなぜ学ぶのか、その言語は歴史的、文化的にどんな言語かという問題意識と関心を持たせるような教育を目指す」べきであると提言している。多様な文化や多元価値への理解、相互理解を真に促すためには、伝統的な文化よりも、日常的な文化を取り上げる方が、小学生にとって身近な例で比較できて効果的ではないかと考えた。

6. 言語運用活動へのシフト

言語習得には、言語学習と言語運用の2種類があり、言語学習では、アウトプットの選択肢が有限で予測可能な固定的表現、児童にあらかじめ決められた正しい答えなどを要求する活動を扱う。例として、会話の暗記、CDを聞く、歌を歌う、文法の説明がある。一方、言語運用ではアウトプットの選択肢が無限で予測不可能である。意味があり創造的な表現、児童の判断に基づいた独自の答えなどを要求する活動を扱う。例として、コミュニケーション・タスク、ゲームやクイズ、プレゼンテーションやスピーチが挙げられる。

初級英語学習者は、学習活動を主に行っているが、同時に運用活動を体験することも重要である。英語の語彙が少ない初級者でも楽しめるように、身近な語彙を使って、自由に想像力を働かせながら英語習得ができるように、2つのものを組み合わせたら何ができるかという形式の問題が効果的ではないかと考えた。

7. 場面構成と演出

異文化理解のクイズでは図1のような画面を作成した。クイズの解説は「おまけ」というさらに外国の文化に踏み込んだ解説画面を制作し、小学生の関心度を調べた。



図1 クイズの解説画面

想像力を働かせる語彙の組み合わせクイズでは図2のような画面を作成した。2つのものを組み合わせる新たな物を想像するという指示を理解しやすくするために、Mixing Factory という工場を設定した。

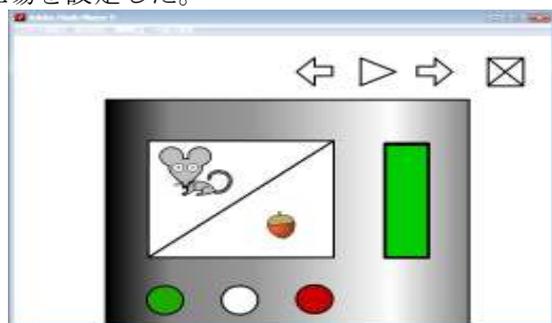


図2 : Mixing Factory の画面

モデル解答を見せる前に、思考してもらう間は、工場のコンベアが停止するようにアニメーションの演出をし、その効果を調べた。

「った」などの意見があったことから考察できるように、生徒たちの身近でありながら知らなさそうなクイズや意外性を持ったクイズに対する興味・関心度が高いことがわかる。

8. 評価測定

研究授業では、アシスタントとなって、小学生たちの積極的な学習の姿勢を間近に観察した。

異文化理解クイズに関するアンケート結果から、全体の約8割が外国の文化に興味を示していることが分かった。また、自由記入欄に「知らなかった」や「意外だった」などの意見があり、生徒たちの身近でありながら知らなさそうな意外性のある事柄に興味・関心度が高いことが分かった。自由欄への回答から、想像力を働かせるクイズに関して、ワークシートに残された生徒たちのメモを分析したところ、多様な答えが自由に書かれており、アンケート調査からも、想像することが楽しいとの回答を得た。教師は授業の最後に、生徒たちの回答を英語だけでクラス全体に報告していたが、どの生徒も真剣なまなざしで教師の英語を理解しようとする姿が観察された。

9. まとめと展望

本研究では、初級英語学習者にとっては一見難しいと思われる異文化理解や想像力を要する英語のクイズ問題でも、デジタル的な演出の工夫次第で、小学生たちの英語力の育成や学習意欲の向上に効果があることが明らかになったと言える。今回の研究授業では、担任教諭に同席もらったが、教材の実演は英語の専任講師にお願いした。今後は、英語にあまり自信のない教師でも使いこなせるように、音声再生機能などの開発が求められよう。また、アナログ教材とデジタル教材の比較検証も必要だと言える。本研究の成果が小学校英語活動ならびに関連研究に貢献できればと願っている。

参考文献

- [1] 文部科学省 『英語ノート』 2009
- [2] 青木保 『異文化理解』 2001 岩波書店
- [3] 村野井仁 『第二言語習得研究から見た効果的な英語学習法・指導法』 2006 大修館書店
- [4] 溝上由紀 柴田昇
『「異文化理解」と外国語教育』 2009
愛知江南短期大学
- [5] コリン・ベーカー著、岡秀夫訳
『バイリンガル教育と第二言語習得』 1999
大修館書店

†Naoki Imazawa ‡Syu Miyata
Tokyo University of Technology

A Study on Digital English Materials for Teaching English at Elementary School : Effective Use of Quizzes on Culture Learning and Developing English Ability