

小学校英語活動におけるデジタル絵本教材の開発

坂井 香澄† 石井 祐生‡

東京工科大学メディア学部

1. はじめに

2011 年度から小学校外国語(英語)活動が実施される(文部科学省 2008 年)。

小学校英語活動のねらいは次の 3 点である。

- コミュニケーション能力を育む
- 国際理解を図る
- 音声中心の英語能力の素地作り

コミュニケーション能力の育成とは、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度や姿勢を育むねらいがある。国際理解とは、外国語を通じて言語だけでなく文化にも体験的に理解を深めていくことを意図している。英語能力の素地作りについては、中学校から本格的に始まる英語リテラシー学習に向けて素地を作ることが目的である。文字指導主体ではなく、音声中心の活動が主体となる。

2. 研究背景

現在行われている小学校英語活動では、教師はテキストや CD、DVD 等の多くの媒体に分かれた教材を使用している。そのため準備や使用に時間がかかってしまう。

また、英語活動の中では音声中心だが、学習者として音声中心の授業を受けた経験のある教師は限られており、音声中心の授業に教師は不慣れな傾向がある。

実際に小学校高学年の英語活動を見学した際に、生徒と教師の間のインタラクションとして次の①、②のような特徴が観察された。

- ① 教師による生徒へのインプット
- ② 教師が生徒へ発言を促し、そこから生徒のアウトプット

初級英語学習者の教室では、生徒に十分な知識がないため教師から生徒への一方通行のインタラクションとなり、生徒からのアウトプットは、教師の真似などの機械的なアウトプットが主となる傾向があるように思われた。初級学習者でも、教師の工夫で自発的アウトプットを起こすことはできないかと考えた。

3. 研究目的

本研究では、生徒からの自発的なアウトプットの質や内容がより充足する教材を作することを目的とし、

生徒と教師間のインタラクションの質や内容の変化の調査を行った。

研究課題として次を挙げる。

- 認知的選択を使用した教材は生徒と教師間のインタラクションを誘起させるか
- この研究によって、今後の小学校英語活動の効果的な実施に寄与したい。

4. デジタル教材

教師の音声中心での授業を補佐し、使用する媒体を一つにした教材、選択的デジタル絵本 *A Good Day* の制作を行った(版画家山村アンジー氏の協力を得た)。

この絵本の最大の特徴は、生徒が小学生の主人公の一日を 5 つの場面において、それぞれ 6 種類の選択肢(科目、遊びなど)を選ぶことによって、自在にストーリーを作り出せるところにある。小学生の一日をテーマにしたのは、初級英語学習者である生徒たちが、身近に感じる事柄に関して英語の意味や使い方を理解し、ストーリー作成に取り組めるようにするためである。また、生徒自身によるストーリー作りを通して、生徒が言いたい情報を教師がくみ上げ、それを教師が英語のインプットとして生徒に与えることで、生徒が自発的に英語のアウトプットができるような、ボトムアップ型のインタラクションを発生させるねらいがある。



図 1 : 画面遷移の様子

図 1 は、教材中の授業を選ぶ場面で、赤丸の付いた「P.E.」の選択肢を選んだ場合の画面である。

また、授業への理解度を高めるために復習教材も同時に制作した。課外学習として授業外でも使用できるものであり、*A Good Day!*で一度学習している内容を、英語音声聞いて振り返りながら回答する語彙クイズにした。クイズに回答した後、最後のページで、「動物」や「風景」等の好きなジャンルから特典画像を選んで見ることができるようにした。点数に応じてより綺麗な画像を見られるようにし、生徒にやる気を出せる工夫を施した。

5. 研究授業

本研究の調査は、八王子市立 T 小学校の 6 年 1 組と 2 組で研究授業を行った。小学校英語活動に経験のある英語専任講師が主体となる形で、担任教諭に同席して頂き、教材を使用してもらった。

まず、英語専任講師が、日本語で教材の説明をし、ストーリー作りに必要な英語のインプットをした。次に、生徒達にグループで話し合っってストーリーを作成してもらった。その際に生徒にはワークシートを配布し、選択場面の絵を見ながら話し合ってもらった。このワークシートは、作成したコンテンツの選択場面を表示し、生徒がグループでの話し合いをしやすいように工夫があった。

授業後にアンケートによって、生徒には活動の面白さとその要因を問い、教師には普段の生徒の様子と比較して、授業への関心はどう変化していたかを調べた。

6. 調査結果

生徒アンケートより、82%の生徒が「面白かった」と回答した。そこで、何の要因で面白く感じたかをまとめたのが下の図 2 である。

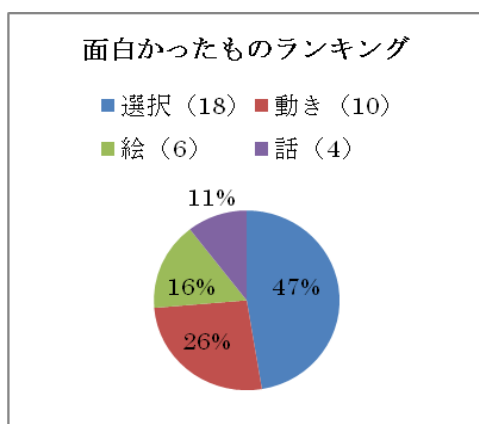


図 2 : 面白かったと感じた要因

教師へのアンケートは 3 名の方から回答を頂いた。

普段と比較した生徒の授業への関心度に関する結果は、「とても高められた」が 2 名、「少し高められた」が 1 名だった。

また、復習教材に関して、生徒に 2 回使用してもらったところ、約半数の生徒が 1 回目に比べて 2 回目の点数が上がるという結果が得られた。

7. 考察

研究課題として挙げた、「認知的選択を使用した教材は生徒と教師間のインタラクションを誘起させるか」について、結果誘起させたと言える。

その理由としては、生徒がこの教材を面白く感じたこと、その主な要因としては、生徒自身が選択することによってストーリーを作れる教材であったことであると言える。このことから、生徒が認知的選択できる教材を使用することにより、初級英語学習者でも面白く感じて関心を持って英語をアウトプットすることが分かった。これは教師へのアンケートで得られた普段の生徒の関心度との比較からも裏付けられている。復習用教材も特典映像に効果があり、初級英語学習者には有効であることが分かった。

8. まとめ

生徒と教師間のインタラクションを誘起させるという本研究の目的は達成することができた。

今後の課題としては、英語専任講師でなくても使用できるように教材に音声仕込むこと、関連する復習用教材を自宅学習仕様にするなどが挙げられる。本研究がこれから本格的に始まる小学校英語活動と今後の英語活動の研究に寄与することを願う。

9. 参考文献

- [1] 「文部科学省 小学校外国語活動の取組」 <http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/gaikokugo/jouhou/kenkyu.htm> (2011 年 1 月アクセス)
 [2] 村野井 仁 (2006) 『第二言語習得研究から見た効果的な英語学習法・指導法』 大修館書店

「Development of Digital Picture Materials for Elementary School English Activities」

† 「Kasumi Sakai・Tokyo University of Technology」

‡ 「Yuki Ishii・Tokyo University of Technology」