

# 日本の小学校におけるストーリーを生かした プロジェクト型外国語活動：教育的効果の検証

村 岡 有 香

## The Use of Stories in Project-Based Foreign Language Activities in Japanese Elementary Schools: Exploration of Educational Effects

Yuka Muraoka

### **Abstract**

The present study explores the role of stories in teaching English in foreign language activities in Japanese elementary schools. The study involved 55 students in the 6<sup>th</sup> grade in one elementary school in Tokyo. All of the students participated in a project-based foreign language program for one month. The program consisted of a series of activities: listening and understanding a story, chanting, playing games, listening to and singing a song, and drama work. Activities varied; but all were based on one story: “The Gigantic Turnip.” The study used questionnaires to assess what qualitative changes took place in terms of the students’ motivation to study English and their attitudes toward communicating in a foreign language. Aspects of culture and language which the children became aware of through these activities were measured by means of their written comments.

*Keywords:* Foreign language activities in elementary school, Stories, Picture books, Project-based English activities

キーワード：小学校外国語活動，ストーリー，絵本，プロジェクト型英語活動

## 1. はじめに

平成20年度に小学校学習指導要領が改訂され、2011年度から全国の公立小学校の5,6年生において外国語活動の必修化が決まり、いわゆる「小学校英語」が本格的に実施されることになった。現場では、文科省から配布された教科書を用いつつも、創意工夫をこらしながら児童の興味や知的レベルにあった様々な活動が行われている。本研究では、多様な外国語活動の中でも「ストーリーを使った外国語活動」を取り上げ、その教育的効果を考察する。まず、小学校における外国語活動が導入されるまでの経過と学習指導要領が定める外国語活動の目標を概説したのち、ストーリーを使った外国語活動の特徴を挙げる。絵本を用いた外国語活動を検証した先行研究を分析した後、研究目的、参加者、使用した教材、「ストーリーを使った外国語活動」の構成要素、データ収集と分析、結果を詳述する。

## 2. 小学校における外国語活動

鳥飼（2006）によると、小学校での英語教育導入の発端は、1991年12月に臨時行政改革推進審議会が「小学校でも英会話など外国語会話を特別活動のなかで推進すること」という答申を出したことだった。小学校英語の初めての取り組みは1992年に始まった。この年に国際理解教育の一環として、指定された研究開発校で、実験的に英語教育が導入された。1998年の学習指導要領の改訂の際、「総合的な学習の時間」が設けられ、その時間の中で国際理解に関する学習の一環として外国語会話を導入してもよいことになった。それ以降多くの小学校で英語授業が実践され、平成19年度に文科省が実施した調査によると、全国の小学校の約97%が何らかの形で英語活動を実施するようになった（小学校学習指導要領解説 2008年）。2006年には中央教育審議会が「小学校英語」必修化を提言。中学校との円滑な接続を図るために高学年における英語教育の必要性を指摘し、「総合的な学習の時間」とは別に「外国語活動」として年間35時間（週1コマ相当）の授業時数の確保を検討した。2008年の改訂の際、外国語活動はスキルの習得を目指していないので、数値による評価にはなじまないとされ、教科とは位置づけられていない。また数多くの外国語の中でも、英語を取り扱うことが原則となっている。

小学校における外国語活動の目標は3つの柱から成り立っている。1つ目は「外国語を通じて、言語や文化について体験的に理解を深める」ことである。小学校学習指導要領解説（2008年）によると、言語文化への理解とは、児童が持つ柔軟な適応力を生かして、言葉への自覚を促しつつ、幅広い言語に関する能力を身に付け、また国際

感覚の基盤を培うために、国語や日本の文化を含めた言語や文化に対する理解を深めることを意味する。体験を通して言語文化への理解を深めることで、言葉の大切さや豊かさに気づいたり、言語に対する興味・関心を高めたり、尊重する態度を身につけることができ、また国語に関する能力の向上の一助となることが期待されている。2つ目の目標は「外国語を通じて、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る」ことである。コミュニケーション能力の素地の育成のためには、まずコミュニケーションに対する積極的な態度を身につけることが大切だとしている。「積極的な態度」の例として、日本語とは異なる音に触れることにより、外国語を注意深く聞いて相手の思いを理解しようとする態度や、自分の思いを他者に伝えることの難しさや大切さを実感しながら、積極的に自分の思いを伝えようとするなどが挙げられている。この目標を掲げる理由として、自分の感情や思いを表現することや、他者の思いを受け止めるために必要な語彙や表現力と理解力が乏しく、他人とのコミュニケーションがうまく図れないケースが見られるからと解説されている。また、ジェスチャーなど言葉を使用しないコミュニケーションの手段に触れさせる重要性も指摘している。最後の目標は「外国語を通じて、外国語の音声や基本的な表現に慣れ親しむ」ことである。これは「聞くこと」や「話すこと」を体験することで、基本的な表現に慣れ親しむ、外国語を聞く力を育てることが大切であり、多くの表現を覚えたり、細かい文構造に関する抽象的な概念を正確に理解することは求められていない。このような3つの力を育むことを通して、中学・高等学校において実践的コミュニケーション能力を育成するための素地を作ることが小学校英語の大きな目標となっている。

### 3. ストーリーを生かした外国語活動

現在、外国語活動は文科省から配布された「英語ノート1・2」(2011年度まで)や「Hi! Friends 1・2」(2012年度以降)などの教科書を使用しながら、原則学級担任がALTとともに授業を行っている。そんな中、本研究では、既に使用されている教科書の内容を生かしつつも、外国語活動における絵本の使用から得られる教育的効果を多角的に考察する。

小学校の外国語活動における絵本の使用は様々な文献で推奨され、具体的な指導方法も紹介されている(カーテン・ペソラ, 1999; 樋口(編), 2005; 東野・高島, 2007; リーパー, 2011)。本論で検証するストーリーを生かした外国語活動は、恵泉女学園大学の学生約20名から構成される恵泉英語教育研究会メンバーにより、近隣の小学校において2007年度より実施されてきた。この教授法の最大の特徴は、「英

語で英語のストーリーを理解すること」がそのレッスンの大きな目標の一つとなっていることであり、授業の一部ではなく45分間、絵本に関連した歌、チャンツ、ゲーム、絵本の読み聞かせなど様々な活動を通して、英語を体に取り込む体験を目指すものである（具体的な授業構成については5.4を参照）。

この「絵本を生かした授業」は使用した絵本を1冊と数えると単独の授業としてとらえることもできるが、本稿で検証した外国語活動は、ただ単に児童が授業を受けるだけではなく、体験した授業を基に、今度は自分たちが下級生に向けて英語発表を行うというものだ。これは東野・高島（2007）が定義する「プロジェクト型のカリキュラム」の一例と言えるだろう。東野・高島によると、プロジェクト型カリキュラムとは、活動の課題を設定し、その課題解決のためのゴールを児童がそれぞれ決め、課題を解決していく自発的経験学習のことである。課題解決の過程で、児童は必要な活動を選択し決定していくため、自然に主体性や創造的な学びが生まれる。さらに、明確なゴールがあるため、はっきりとした目的意識を持つことができ、興味や動機付けを高めることができると述べている。本稿が考察したプロジェクトも、「下級生に英語発表を楽しんでもらう」という明確な目標があり、その発表内容の中心となっているのが絵本である。まずは自分たちが活動を体験した後、それをベースに発表内容に工夫を凝らしながらグループに分かれて練習を行う。更に、児童だけで課題解決をしていくのではなく、そこに恵泉英語教育研究会メンバーである大学生も英語の補助に入ることで、学年・学校を超えた交流も体験できる。このような異学年交流は児童だけでなく、大学生にとっても大変意義のあることだと言えるだろう。最後にゴールである英語発表会を下級生に向けて行うことで、児童は課題を解決したという達成感を味わうことができ、下級生との交流を推進することにもつながるだろう。さらに、発表を見た下級生は、今度は自分たちが来年同じような発表を行うことを知ることで、翌年の英語学習に対する意欲を高めることが期待できる。

絵本を生かした外国語活動の概要を前述したが、なぜ外国語活動にストーリーを使用するのだろうか？ 絵本使用に関する様々な有効性はエリス・ブルースター（2008）が紹介しているが、本節では、特に日本の小学校の外国語活動の中で行うべき理由として次の4つを挙げたい。(1)英語で書かれたストーリーを通して、異文化に触れることができる、(2)英語の音、リズム、イントネーションを純粹に楽しむことができる、(3)絵を見ることで、ストーリーの内容を、日本語を介することなく、英語で英語を理解することができる、(4)ストーリーを使用することで、はっきりとしたテーマが生まれ、そのテーマが教室内にコミュニケーションの環境を作りだし、オーセンティックな目的のコミュニケーションの機会を生み出すことができる。さら

に、優れたストーリーは、国や人種を超えた人間にとって普遍的なテーマを扱っていることから（白須，2004），様々な良質の絵本に触れることで，子供の情緒発達を促し，人間性を高め，感受性を豊かにするという副次的な効果も期待できるだろう。以下に絵本の特徴を挙げ，上に挙げた4つの理由について学習指導要領に書かれた外国活動の目標との関わり合いも含めながら詳説する。

### 3.1 絵本の特徴

子供の成長を豊かに助けるだけでなく，大人にも深い影響を与えうる絵本の可能性について様々な見解がある（河合・松居・柳田，2001；松居，2001）。本節では，絵本の一般的な特徴について記述する。まず，絵本は，主に幼児・児童向けに書かれており，子供たち自身の生活や動物などを主人公とした物語，昔話，メルヘンなどの世界が展開されている。また，未来の社会を構成する子供に向けた大人からのメッセージとして，自然，人間，動物の素朴な心の触れ合いをテーマにしていることが多い（松本，1982）。一般的な構成は，最初に場面の設定がなされ，登場人物が紹介され，ある出来事が起こり，それが時間の経過とともに発展し，最後に問題が解決されるようになっている（糸井，2007）。絵本の特徴は幾つかあるが，本研究に関係のあるものとして，挿絵と言語表現が挙げられる。挿絵は，内容の理解を助けるだけでなく，挿絵を通して子供は心の中に物語の世界を描き，多種多様な豊かなイメージを自分のものとして創造し理解できるようになる（松井，2001）。英語の絵本でも挿絵を見ることで，物語スキーマを活性化させながら，児童は日本語を介することなく英語で内容のある程度理解し，物語のイメージを英語で作り上げることができると考えられる。単なる英語のリスニングでは起こり得ない，英語の絵本が生み出す独特の効果である。また，聞き手を絵本の世界に引き込むために，作者は同じフレーズの繰り返しや，韻を踏んだ表現，擬声語などを使って，子供の耳にとって心地よいリズムを作り上げる。このようなりズムにのった表現は覚えやすく，記憶に残りやすく，また口に出して表現するのも容易なため，使える英語表現として長く記憶に残ると考えることができる。

絵本が子供の成長に様々な役割を果たすことは多くの書物・研究で報告されている。その役割の一つとして，松井（2001）は，想像力の豊かさの助長を指摘している。幼稚園や保育園で先生が子供に物語の読み聞かせをしているとき，お話しをよく聞く幼児とあまり聞かない幼児に分けることができるそうだ。この違いを生む原因の一つとして，「お話しを聞けない子は，物語を心の中で創造して，絵にする力がない」（p.7）ことを挙げている。子供は生まれながら豊かな想像力を持っているわけでは

なく、直接的・間接的な経験を通して獲得していく。たとえある言葉の意味が分からなくても、ストーリーを聞きながら絵本の挿絵をみることで、それを手掛かりにイメージを心の中に描くことができる。このように絵本を通して、多種多様な新しい世界を心の中に描くことによって、想像力が豊かになっていく。これを英語学習に当てはめてみると、まだ英語力が十分ではない児童に英語の絵本を読み聞かせることで、英語が多少分からなくても、絵を見て内容を想像し理解を促すことができると同時に、心の中に、日本とは違う異文化の世界を生み出すことができると推察できるだろう。

### 3.2 絵本と文化・言語的気づき

言語や文化についての理解を体験的に深めることは、学習指導要領が示すように大切な小学校における外国語活動の目標の一つだ。文学作品を通してその文学が書かれた国の文化歴史が学べるように、外国で書かれた絵本を読むことによって、その国の文化や社会に関する情報にストーリーの展開の中で自然に触れることができる。白須(2004)は、言語教育において文化面の学習が不可欠であり、海外では外国語教育において文化を教える素材としてすでに文学が定着していることを指摘し、日本の英語教育において、絵本や児童文学がどのような異文化理解の機会を提供するか考察し、次のことを述べている。昔話や伝承童謡は、基層文化に属し、時代の変化に左右されることなく、ある文化圏で育った人々が無意識に共有している文化が反映されている。その文化圏の人々の世界観や言語生活と深いつながりを持つ昔話などを読むことで、「その文化の中で生活する人々の心の根っこの部分に直接触れる」(p. 95) ことができる。また、昔話には、よく似た類型の話が異なる文化圏にも伝播しているものもあり、そのことを知ることで、文化間の違いのみならず、違いを超えた人間の普遍的な価値に気づくこともできる。本研究で使用した「おおきなかぶ」はもともとロシア民話であるが、あたかも日本の民話であるかのように日本の文化になじみ、子供時代に必ず読むストーリーの一つである。「おおきなかぶ」を読んでも、文化の違いをそれほど感じないのは、このストーリーに人間の普遍的な価値が在るからではないだろうか。

言語的な気づきは、絵本を日本語と英語両方の読み書かせを通して促すことができるだろう。多くの外国語で書かれた絵本は日本語に訳されている。糸井(2007)や西崎(2011)が指摘するように、児童は同じ内容の絵本を日本語と英語の両言語で読むことで、2つの言語間について様々な違いや類似点に気づくだろう。その違いを更に国語や総合学習の時間と連結して考えさせるとより深い理解を促すだろう。更に、表

現・音の違いに対する気づきは、言語についての感覚が高まることにつながると考えられる。例えば本研究で使用した「大きなかぶ」の中に「うんどこしょ どっこいしょ」という表現があるが、この表現は日本語独自の定型表現である。同じストーリーを英語で読むことで“Oomph and a hoomph and a double-de-oomph”という日本語とは違う表現が使われていることに気づき、この気づきが言語の面白さや不思議さ、多様性や豊かさを学ぶきっかけになるかもしれない。

### 3.3 絵本と音

絵本はまだ自分で文字を読むことができない幼いこどものために、大人が読み聞かせることを前提に書かれた作品が多い（白須，2004）。そのため、耳で聞いて理解しやすい表現、快い響きやリズム、また韻を踏んだ表現などが使われ、音を聞くだけでも楽しめるようになっている（リーパー，2003）。単にリスニングとして英会話を聞かせるだけだと気づけない、英語独特のリズムやイントネーションの楽しさや美しさをストーリーに合わせて聞くことで、英語の音を自然に体に取り込むことを体感できると考えられる。

また、英語の音やリズムを純粋に楽しめるのは、特に幼少期・児童期であろう。この年齢の子供たちは脳の発達過程にあり、感情や空想を司る右脳から徐々に分析・論理的思考を伴う左脳が優勢になる。樋口（編）（1997，2005）によると、小学生時代は大別して2つに分けることができ、「9歳」を境に学習方略が変化する。9歳以前は感覚運動モードによる習得が主流で、聞いた音を躊躇なく発音でき、また発した発音が人にどのように聞こえるか気にしない。9歳以降は、左脳中心に言語が処理され、英語を日本語の音で代用して発音し、発した発音がどのように人に聞こえるか気にするようになる。このような脳の特徴を踏まえると、9歳以前（小学校4年生以前）が外国語の音の学習に適した年齢であると言える。しかしながら、児童期はまだ脳が発達過程にあるため（伊藤，1990）、思春期に入る中学と比べると、日本語とは違う音に慣れ親しむことが容易だと考えられる。絵本には外国語の特徴であるリズムやイントネーションや豊かな表現が多く含まれているため、絵本を使用することで、学習指導要領が示す「外国語を通じて、外国語の音声や基本的な表現に慣れ親しむ」という目標を助長することができると思われる。

### 3.4 英語による英語の理解

2010年公示の高等学校学習指導要領の中で、「英語による英語の授業を行うこと」が奨励され、英語に触れる機会の更なる充実が求められている。従来の日本の英語授

業では、文法訳読法が主流で、日本語を介して英語を理解するプロセスが奨励されてきたように思われる。しかし、英語を日本語で理解するプロセスを鍛えても、英語を英語で即座に理解・産出できるようにはならない。英語を英語で理解し、考え、表現するという、もっと直接的で自動化された情報処理システムを構築しないかぎり、実践的に使えるリスニング力やスピーキング力は育たないだろう。

「英語で英語を理解する」ことは非常に難しいが、絵本を使用することで、英語による英語理解のプロセスを活性化させることは可能だと思われる。絵本は文章と挿絵を主体として作成されている。絵本の多くは、絵が文学作品の世界の一部を可視化するという性格を持ち、文章だけでなく絵からも内容を読み取ることができる。また、絵本によっては、文章に書かれていない部分を絵で表現する場合や、絵そのものが絵本の展開の重要な部分を担っているものもある（松本，1982）。このように、英語が多少分からなくても、絵を見たり、内容スキーマを活性化させながらストーリーを予測することで、英語の音や表現に慣れ親しみながら「英語を英語で理解する」という体験が自然にできるだろう。

### 3.5 絵本によるコミュニケーション的な場面の創造

絵本を使用する利点の4つ目は、ストーリーを使用することで、はっきりとしたテーマが生まれ、そのテーマが教室内にコミュニケーション環境を作り出すことである。現在の外国語教育はコミュニケーション能力の育成が中心的な思潮であるが、これは文脈から言語形式を切り離して教える形式偏重の伝統的教授法が学習者の外国語運用能力を伸ばすことができなかつたことに対する反省に端を発しているだろう（和泉，2009）。絵本を使用することで、言語形式と文脈を結びつけた学習が強化できる。例えばある日の外国語活動のテーマが「動物の名前を英語で学ぶ」ことだとする。この場合、“cat”・“dog”などの英単語を意味のない文脈でただ単に暗記することになる。ここでの問題点は、動物の名前を英語で覚えること自体がこの授業の目的になってしまい、コミュニケーションに結びついていないことだ。動物の英単語を覚えても、それらをどのように意味のある文脈に関連付けて理解し使用するかがはっきりしないままだと、理解が深まらないだろう。しかし、ストーリーを授業の中心に据えることで、そこにストーリーを理解するというはっきりとした目標が生まれ、ストーリーに出てくるさまざまな動物の名前を、内容理解という意味のある文脈の中で触れることで、自然に楽しく学ぶことができるだろう。今回使用した“おおきなかぶ”にはさまざまな動物が登場する。単に動物の単語を英語で覚えるよりも、ストーリーという文脈の中で覚えるほうが、理解が深まることは容易に推測できだろう。

以上のような論議から、ストーリーを生かした外国語活動は、学習指導要領が示す目標を十分に高めることができるだけでなく、柔軟な適応力を持つ児童を対象とした小学校という環境で特に使用することで、この教授法が持つ特徴を最大限に利用し、言語学習を促すことができると仮定できるだろう。

#### 4. 先行研究

英語学習における絵本の活用の効果に関する研究の中でも、本節では特に日本の小学校における絵本使用の効果を考察した研究を取り上げる。山崎・菅野（2006）は、日本の英語教育において「目標言語使用」の場面が欠乏していること、そして授業内において行われている言語活動が擬似的であることを指摘し、言語活動をより真正なものにするために、Participatory Approach（参加型アプローチ）の導入を試みた。具体的には中学生が小学校を訪ねて英語の絵本の読み聞かせを行う意味のある活動を設定し、4時間かけて授業内で読み聞かせの準備・練習を行ったのち、小学生との合同授業を行うという活動だ。合同授業では、全体での自己紹介と簡単な活動を行ったのち、小グループに分かれて中学生による小学生に対する絵本の読み聞かせ、絵本の内容についての質疑応答、絵本に出てきた活動の実践を行い、感想の発表や感想の記入をして締めくくった。山崎・菅野が行った研究と同じように、本研究も児童の参加型アプローチを試みている。また、上級生（6年生）から下級生（5年生）への発表など共通点が多い。

的場・佐藤（2012）は、上記の研究と同じように、参加型アプローチを導入し、小学校6年生を対象に、英語劇を通じたプロジェクト型カリキュラムを実践し、効果を検証した。絵本に基にした台本を研究者が用意し、週1回、約3ヶ月かけて英語劇の準備を行い、本番として全児童の前で発表した。児童・学級担任へのアンケート調査の結果、ほぼ児童全員が英語劇を楽しみ、英語に対する意識や態度が改善され、英語の楽しさを感じることができただけでなく、友人と協働して劇を創り上げる喜びや英語を使って発表することで自信につながったことが分かった。

西崎（2012）は、小学校外国語活動における英語劇の様々な可能性やその効果を2つの小学校の実践報告を基に論じている。北海道教育大学附属旭川小学校では、2007年に高校生や外国人との交流を最終目標に、これまでの歌やゲームのみの授業の行き詰まりを打破すべく、目的意識を持った活動として英語劇を活用した。また、岐阜県本巣市真桑小学校では2010年から2011年までの2年間をかけて、「自ら課題をとらえ、学びを生かして共に解決に取り組む児童の育成」という研究主題の実践の一環として、6年生が「おおきなかぶ」の英語表現を基本に、創作英語劇に挑戦した。西崎

は、このような実践を実際に参観・分析し、題材の選択・台本の準備・読み合わせからセリフへの段階的な指導の留意点を挙げるとともに、英語劇の効果について次のように述べている。まず、強制的な暗記ではなく、セリフという形で英語の表現を意味のある場面で身につける経験をする事で、英語を話す楽しさを感じることができる。劇の中でせりふを感情を込めて自分の気持ちとして英語で発信する模擬体験をすることができる。劇を発表するという目的に向かってみんなで協力して努力することで、達成感を味わうことができ、特に卒業を前にした6年生にとっては意味のある経験となる。また、練習の過程での子供同士の学び合いも期待できる。このような議論を踏まえ、英語劇の活用を推奨している。

教員研修モデルカリキュラムとして開発された小中学校連携による協働的研修プログラムにおいても絵本の使用が推進されている（山崎・Hall・菅原・高橋・菅野，2011）。小学校・中学校の教員が研修を通して、絵本を使用した英語活動について共に学び、最終的に両教員を混合させたチームを編成し、小学校で英語活動の授業実践を行うという教員研修モデル研究である。この研究では、小中をつなぐ教材として英語絵本の活用の有効性を明らかにし、具体的な授業構成についても紹介されている。英語絵本の特徴として、言語・文化・ストーリーの3点を挙げ、これらを pre-storytelling, storytelling, post-storytelling の3つの活動を通して徐々に理解や気づきを深めていく。英語のストーリーを英語で理解させるための丁寧かつ魅力的な指導内容は、絵本を使用した授業構成を思索する上で参考になる部分が多い。

萬谷（2009）は、小学校外国語活動での絵本読み聞かせにおける教師の相互交渉スキルを詳細に分析した。教師は児童との対話を通して英語絵本の読み聞かせを進めていく。萬谷は、その相互交渉を詳しく分析し、教員の発話量と種類、また教師の発話によって引き起こされる児童の反応の種類と量を測定した。3人の教師の発話は14種類に分類化（p.72参照）され、さらに児童の反応によって、3つの談話手法に整理した。(1)アウトプット誘因系（例：Wh 疑問文，Yes-No 疑問文，Completion Prompt），(2)インプット系（例：Recast, Repeat prompt, Answer Confirmation, Answer Provision），(3)発話意欲促進系（例：Acceptance, Doubt）である。どの談話手法もそれぞれ、児童の発言を促し、正しい英語表現に慣れ親しませ、英語学習への動機を高めるという機能を有し効果的であり、また、児童との対話に、教師は日本語と英語どちらも使用したが、英語による対話のほうがより多くの英語発話を引き出したことが判明した。本研究における絵本の読み聞かせは、児童との対話を促しながら行うものではないが、今後読み聞かせの手法を工夫するうえで、どのような談話手法が効果的かについて多くの示唆が得られる。

山崎（2009）は、「絵本を活用した国際理解教育のための教材開発（Cross-Cultural Understanding Using Picture Books = CCUP）」について紹介している。このプロジェクトでは、小学校高学年において文化の多様性を学び、国際理解を深めるための教材として絵本の使用を推奨している。具体的には、内容・言語・絵・形式の4つの観点に特定の基準を設け（pp. 48-50参照）、その基準から選ばれた15冊の本が紹介されている<sup>1)</sup>。このプロジェクトは国際理解教育の一環として行われたため、絵本は必ずしも英語で読まれるわけではなく、日本語も使用された。英語による英語の絵本の理解が本来の目的ではないところが、本研究とは異なっている。しかし、国際理解教育だけでなく、外国語活動における絵本使用の利点について山崎は、「絵本には豊かな文脈の中で語彙が提示されることや重要な語彙・文法構造が自然な形で繰り返されるといった特徴があり、英語活動で使用されることはこれからますます注目される場所である」（p. 54）と述べている。CCUPには、英語の絵本を使っていかに「言語文化への気づき」を高め、ストーリーを読み終わった後、内容について児童が議論することで、コミュニケーションを積極的に図ろうとする態度やコミュニケーション能力の素地をいかに促すことができるかに関する多くの有用な提案が含まれている。

先行研究を概観すると、日本の小学校外国語活動における絵本を取り入れた授業を行う試みはあるものの、文献数から判断すると未だそれほど多くはない。しかし、それぞれの研究が示しているように、言語習得、異文化理解教育の観点からその貢献度が大きいことが分かる。また、絵本を使用した外国語活動の特徴として、児童参加型が多いことが挙げられる。絵本をただ単に児童に対して読み聞かせるというよりも、教員が児童と対話をしながら一緒にストーリーの内容を想像して読み進めていく、絵本を読む前、読みながら、読んだ後に質問をして内容について深く考えさせる、劇化して児童に役を演じてもらうなど、児童を取り込んだ絵本の積極的な活用が見て取れる。また、小中の連携を強化するための教材としての絵本活用の有用性も示唆されている。しかし、外国語活動における絵本の活用が、学習指導要領が示す3つの目標の促進につながっているかについての研究は十分にされていない。また、絵本の読み聞かせのみ、英語劇のみの効果ではなく、絵本を中心にした外国語活動の効果を包括的に分析する研究も必要だろう。このような観点を本研究では考察する。

## 5. 方法

### 5.1 研究の目的

上述した内容を踏まえ、本研究では以下の3つのリサーチ・クエスチョンについて考察した。

- (1) ストーリーを生かしたプロジェクト型外国語学習が、学習指導要領に示された小学校における3つの目標を促進しているか？
- (2) ストーリーを生かしたプロジェクト型外国語活動を通して、児童は言語・文化の何に(what)ついて、どのように(how)気づくか？
- (3) ストーリーを生かしたプロジェクト型外国語学習から児童はどのような経験を得るか？

## 5.2 被験者

被験者は、東京都内の公立小学校6年生2クラスから構成される55名である<sup>2)</sup>。全員5年生より「英語ノート1・2」を使って年35時間(45分×35)、担任の先生、またはALTの指導を受けながら英語を勉強してきたが、ストーリーを生かしたプロジェクト型外国語学習を経験するのは初めてである。

## 5.3 使用教材

本研究で使用したストーリーは、有名なロシア民話である「おおきなかぶ」である。この物語は、「英語ノート2」でも取り上げられ、児童はストーリーを聞いたのち、登場する人物や動物のせりふを考えて、演じる活動を行うことになっている。ほとんどの児童が既に慣れ親しんでいる物語であり、ストーリーが簡潔で、セリフも短く平易、登場人物も多いことから、劇化するには最適な教材だと言える。また、簡単なあらすじにも関わらず、児童に伝えるメッセージの深さも特徴である(松居, 2001)。大きなかぶをみんなで協力して抜くという道徳的側面以外に、大きなかぶができたという驚き、それをどう抜くかという問題に対する興味、おじいさん、おばあさん、孫むすめが登場しても抜けないスリル、そして犬、猫、ネズミまで登場するというユーモア、そして、最後に抜くことができたという満足感がある。このように、話の展開がすぐれており、また挿絵も引き込まれるようなダイナミックさを持っているので、教育現場で使用するのに最適な絵本と言える。

## 5.4 ストーリーを生かした外国語活動の構成

「英語で英語のストーリー」を理解させることがストーリーを生かした外国語活動の目標であるが、児童に何の準備もなく突如英語のストーリーを英語で理解させるのは無理がある。ストーリーの内容理解を促すために、通常レッスンは次の8つのセクションから構成され、絵本の内容、絵本で使用される単語・表現などを段階的に徐々に親しませるように構成されている。まず絵本の読み聞かせ前に行う活動として、

(1)ハローソング（導入歌）、(2)絵本の内容に合った寸劇、(3)チャンツ、(4)歌、(5)ゲームを行う。(6)絵本の読み聞かせ（又は劇）の後に行う活動として、(7)カルチャータイム、(8)グッバイソングがある。ストーリーは毎回さまざまなものが使用されるが、どのストーリーを使用するにしても通常上記の順序に沿って、レッスンを組み立ててゆく。レッスンはこのように幾つかのアクティビティから成っているが、すべてストーリーのテーマに沿って統一され、調和が保たれているのが特徴である。基本的に授業は英語で行っている。

本研究では、6学年の児童が5学年に対して発表することによる精神的負担や時間の制約を踏まえ、上記の8つのセクションの内、(2)寸劇と(7)カルチャータイムは省いた。まず導入歌として“Hello Song”を歌いながら英語を楽しむ雰囲気を作り、その後、チャンツを通して、「おおきなかぶ」を理解するために必要な英単語（“turnip,” “dog,” “cat,” “mouse,” “grandpa,” “grandma,” “granddaughter” など）をリズムにのせて練習する。次に、チャンツで練習した英単語が歌詞に含まれ、尚且つストーリーの内容にも合った歌である“E-I-E-I-O”をジェスチャーも交えながら歌う。ゲームでは、チャンツ・歌を通して学んだ動物の英語の鳴き声を聞いて、どの動物か当てる。続いて「おおきなかぶ」の劇の発表を行い、最後に“グッバイソング”を歌って締めくくった。授業は英語で行い、日本語の使用は最小限に控えた。このような流れで、ストーリーを理解するために必要な単語や表現に、体を動かしながら徐々に慣れ親しみ、最終的に英語のストーリーを英語で理解できるように導いていった。

## 5.5 研究スケジュール

本研究は2012年2月の第1週目から第4週目までの約1か月に亘って実施した。第1週目は、恵泉英語教育研究会メンバーによるデモレッスンを行った。児童は単にレッスンを受けるのではなく、次の週から同じ内容の活動を練習して5年生に見せるという目的を念頭に置きながら積極的な参加が促された。第2週目より、各アクティビティを担当するグループに分かれ、恵泉英語教育研究会メンバーの指導を受けながらグループ練習、全体リハーサルが行われ、第4週目に5年生を招いて英語劇を発表した。

## 6. データ収集と分析

質的な変化を測るために、英語学習に関する質問紙と振り返りシートの2種類のデータを収集した。質問紙は第1週（質問紙1）と第4週（質問紙2）に実施し、ストーリーを生かした外国語活動を体験する前後で、小学校学習指導要領（2008年改

訂)に明記されている3つの下位尺度からなる外国語活動の目標に関して、どのような質的な変化が起こっているかを検証するために行われた。それぞれの下位尺度について下記のように3つの質問項目を用意した<sup>3)</sup>。3つの質問項目は「小学校学習指導要領解説」(2008年8月)を参照しながら作成した。

目標1：外国語を通じて、言語や文化について体験的に理解を深める

- ・日本・外国の言葉や文化を大切にする態度を身につけるのは重要だ。
- ・日本・外国の言葉や文化は大切だ。
- ・日本・外国の言葉や文化に興味がある。

目標2：外国語を通じて、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る

- ・英語又は日本語で、積極的に自分の思いを伝えようとする態度を持つことは大切だ。
- ・英語又は日本語で、しっかり相手の話を聞いて、相手の思いを理解しようとするのは大切だ。
- ・英語又は日本語で、自分の思いをしっかり伝えることは大切だ。

目標3：外国語を通じて、外国語の音声や基本的な表現に慣れ親しませる。

- ・英語を聞くのに慣れたと思う。
- ・簡単な英語の表現を使うことに慣れたと思う。
- ・英語を聞く力が伸びたと思う。

各質問項目に対して5つの選択肢(5：とてもそう思う, 4：そう思う, 3：どちらでもない, 2：そう思わない, 1：全くそう思わない)を用意し、程度を尋ねる形式を取った。また、質問紙1, 2は同じ質問文を使用した。質問文の順番は変えた。全員に同じペースで質問紙に答えてもらうために、研究者が質問文を読み上げ、速度を統制した。分析するにあたり、3つの下位尺度に分類後、質問文の得点を合計し3で割り平均点を算出し、さらに平均点の有意差を測るために、対応のあるT検定を行った。

ふり返しシートは第1, 2, 4週目にそれぞれ外国語活動終了後に書いてもらった。児童はA6版のふり返しシートに含まれる下記の2つの設問に自由に解答できるようにしている。

- (1) 今日の活動を通して、何か気づいたこと（気になったこと）があれば書いてください。
- (2) 感想を簡単に書いてください。

1つ目の設問に対して書かれた児童のコメントを分析し、ストーリーを生かした外国語活動に参加することによって文化・言語に対する意識がどのように高まったか（リサーチ・クエスチョン2）を検証した。2つ目の設問のコメントからは、ストーリーを生かした外国語学習から児童はどのような経験を得たか（リサーチ・クエスチョン3）を分析した。

振り返りシートから得たコメントを数値化するために、1つのコメントを1とカウントし合計を算出した。(1)の設問に関しては、コメントの内容によって更に次の4つのカテゴリーに分けた。(1)音の違いに関する気づき（例：日本語と英語では動物の鳴き声の表現が違う、英語は日本語よりもアクセントが多い）、(2)日本語と英語の表現の違いに関する気づき（例：英語には“Good idea”など嬉しさを表現しやすい言葉がある、「よいしょ」の表現が日本語と違う）、(3)英語についての気づき（例：英語は難しい、英語の方が日本語よりも話し方が明るい）、(4)その他（例：ジェスチャーは役に立つ、言葉が通じなくても大丈夫）。(2)の設問においても、コメントを次の4種類に分類した。(1)否定的（例：難しかった、ややこしかった）(2)肯定的（例：面白かった、あきなかった、分かりやすかった）、(3)中立的、(4)その他（例：頑張りたい、新しく知ったことがあった）。

## 7. 結果

### 7.1 言語的・文化的気づき

表1が示す通り、半数以上のコメントは音の違いについてであり、多くの児童が英語と日本語の音の違いについて意識が高まったことが分かる。音の違いに対する気づきは第1週目が一番多く、それ以降は減少する。英語そのものについての意識も比較的高く、1か月にわたって均等になっている。表現の違いとその他に関する意識はそ

表1. 言語的・文化的気づき

	第1週目	第2週目	第4週目	合計
音の違い	34	15	14	63 (58%)
表現の違い	2	4	4	10 (9%)
英語についての気づき	8	11	9	28 (26%)
その他	2	1	4	7 (7%)
合計	46 (42%)	31 (29%)	31 (29%)	108 (100%)

れほど高くはなかった。各週で比べてみると、第1週目に高いレベルの気づきがあったことが分かる。これは、児童の活動への参加度に原因があるものと考えられる。つまり、第1週は受け身の立場での外国語活動への参加が主な役割であったのに対し、第2週目以降は外国語活動の実践者としてより積極的な参加が求められた。この結果は、受け身の立場で活動に参加するほうが、情報処理の負担が少なく、より大きな気づきが生み出されることを示唆しているように思われる。また、第1週目から第4週目まで同じ単語を繰り返し使ったため、新しい音に出くわす機会が減り、音への気づきが少なくなったとも考えられる。

## 7.2 ストーリーを生かした外国語活動に参加して得た経験

表2の通り、ストーリーを生かした外国語活動に参加した感想は、肯定的な意見が多く全体の66%を占めた。しかし、産出量について一貫性はなく、肯定的な意見は第1週目から第2週目にかけて減少し、第4週目に再度急激に増えている。この変化は、第1週目の外国語活動への参加は楽しんだが、第2週目以降から行われた5年生に見せるための練習は、楽しみつつも多少の不安を感じ、しかし第4週目での発表が終わった後は達成感を感じたなどの理由から、自らが行った活動を肯定的にとらえた心の変化が反映したものだと考えられる。否定的な意見については、第1週目が一番少なく、徐々に増えている。全体的にも約30%を占めているため、児童は活動を楽しむだけでなく、恐れや緊張も感じていたことが分かる。「普通だった」などの中立な意見は一つも産出されなかったことから、児童はストーリーを生かした外国語活動について、はっきりとした態度や気持ちで臨んでいたことが分かる。

表2. ストーリーを生かした活動に対する感想

	第1週目	第2週目	第4週目	合計
否定的	12	32	40	84 (26%)
肯定的	55	35	118	208 (66%)
中立的	0	0	0	0
その他	2	14	8	24 (8%)
合計	69 (22%)	81 (26%)	166 (52%)	316 (100%)

## 7.3 質問紙の結果

表3・図1は43名の児童を対象に行った質問紙の結果である。図1が示す通り、すべての質問項目において平均点は質問紙1より2の方が高くなっている。このことは、児童は学習指導要領が示す3つの目標についてより意欲的に捉えようとする変化

があったことが分かる。更に、3つの項目の中でも特に「音声と表現を親しむ」において、平均値の顕著な上昇がみられた。平均値の有意差を測るために、対応のある  $t$  検定 (paired  $t$ -test) を行った結果、「言語・文化理解」と「音声と表現を親しむ」において、.05のレベルで有意差があることが分かった。「コミュニケーションを図る態度」に関しては、平均値は上がっているものの、その差は小さかった。

表3. 質問紙の結果

	言語・文化理解	コミュニケーションを 図る態度	音声と表現に親しむ
質問紙1 (第1週)	$M = 3.96$ $SD = .917$	$M = 4.30$ $SD = .650$	$M = 3.42$ $SD = .870$
質問紙2 (第4週)	$M = 4.16$ $SD = .938$	$M = 4.43$ $SD = .601$	$M = 4.22$ $SD = .833$
対応のある $t$ 検定	$t(42) = -2.176^*$	$t(42) = -1.174$	$t(42) = -5.655^*$

\* $p < .05$

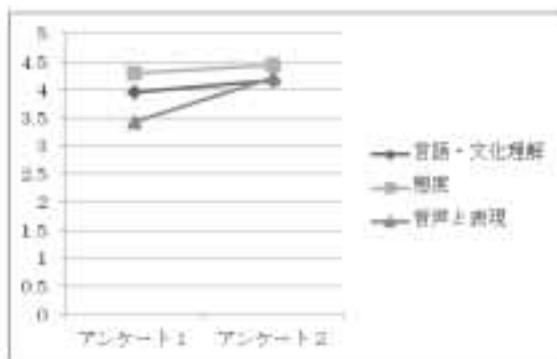


図1. 質問紙の結果

## 8. まとめ

本論では、ストーリーを生かしたプロジェクト型外国語活動の教育的効果を次の3つの視点から検証した。1つ目は、このプロジェクトが、学習指導要領に示された小学校における3つの目標を促進したかという問いである。英語学習に関する質問シートから得られた結果から考察すると、目標1の「外国語を通じて、言語や文化について体験的に理解を深める」と目標3の「外国語を通じて、外国語の音声や基本的な表現に慣れ親しませる」に関しては、質問紙1よりも質問紙2の平均点の方が高く、

t検定においても2つの平均値に有意差が見られたことから、この2つの目標について有用な質的变化があったことが推測できる。つまり、より多くの児童がストーリーを生かしたプロジェクト型外国語活動に参加する前よりも参加した後の方が、英語・日本語の言葉や文化についてより興味や理解が深まったと感じ、英語の音や基本的な表現を聞き、使うことに慣れ親しんだと実感したということだ。更に、目標2である「外国語を通じて、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る」については、平均値は質問紙1より2の方が高かったものの、その上がり幅に有意差は見られなかった。この項目については、質問紙1において他の項目と比べて顕著に平均値が高い(4.30)ことから、本研究を始める前からコミュニケーションを図ろうとする積極的な態度が育っていたことが推定できる。このような結果から、ストーリーを生かした外国語活動は、学習指導要領が示す外国語教育の目標の中でも特に、言語・文化の理解、音声と表現に慣れ親しむに関して、有益な教育効果を生む可能性があることを示唆しているだろう。

2つ目の観点は、ストーリーを生かした外国語活動を通して児童は言語・文化の何に(what)、どのように(how)気づいたかという問いである。上述したように、質問紙を使った調査の結果、言語・文化への興味は全般的に高まったことは分かったが、具体的に何に関する興味がどのように高まったのだろうか。振り返りシートから得た児童の解答によると、何に対する気づきが高まったかについては、半分以上が音声に関するものであった。また、「英語は難しい」、「英語はテンションが高い」など英語そのものについての気づきもある程度高かった。どのように気づくかに関して、児童の解答を詳細に分析してみると、音声についての気づきは、本研究の場合、英語の動物の鳴き声を聞いてどの動物か当てるというゲームによる気づきが大きかったようだ。このゲームは、児童にとって日本語と英語の音の違いについて考える機会となり、違いについて考えるという行為が音に関する気づきにつながったと推察できる。また、7.1.でも論述したように、第1週目の気づきの量が、第2・4週目と比べて多かったことから、気づきの程度は児童の情報処理の負荷率に関連があることも推測できる。

本論で分析する3つ目の視点はストーリーを生かしたプロジェクト型外国語学習から児童はどのような経験を得るかである。振り返りシートの解答を分析した結果、肯定的な意見が多数を占めていた(66%)が、否定的な意見もある程度多かった(26%)。今回実施した絵本を生かした外国語活動は、児童参加型の英語活動であった。児童は英語の授業をただ単に受けるだけでなく、下級生に向けて英語発表を行うという明確な目標が立てられていた。児童の解答を見る限り、第1週目は絵本を使っ

た英語の授業については「面白かった」、「分かりやすかった」、「あきなかった」というプラス評価の感想が多いが、それと同時に、「下級生に対して発表する」ことについては「難しい」、「心配」、「ややこしい」というマイナス志向の意見が少数ではあるがあった。このような否定的な解答は、実際に英語発表に向けて練習を行った第2週目には約3倍に増えている（12から32）。児童のコメントを見ても「難しくくて覚えられない」、「うまく行くか分からない」、「恥ずかしかった」など不安を表す表現が多い。第4週目には英語発表を行ったが、否定的な解答は更に増えている（32から40）。しかし、特記すべきは、この第4週目は肯定的な意見も第2週目と比べて約3倍近く増えている（35から118）ことだ。コメントの質も変わり、「なかなか上手にできた」、「恥ずかしさを乗り越えた」、「しっかりできた」、「楽しんでもらえた」など、自分自身のパフォーマンスに対する評価や下級生の様子に関するコメントが多かった。このような結果から判断すると、絵本を生かしたプロジェクト型外国語活動は、児童にとっては大きなチャレンジで、不安や難しさを感じるものだった。しかし同時に下級生に対してきちんと英語発表ができ、喜ぶ様子や楽しんでいる様子を実感することで、達成感を感じたと推定することができる。第1週目の肯定的コメントが55であったのに対し、第4週目では118に増えた。このような解答数の変化は、指導者主体のあらかじめ内容が定まっている授業に参加するよりも、外国語活動に主体的・創造的に関わり、課題解決に向けて他者の力も借りながら、共同で学び合う授業内容の方が、外国語に対する興味関心が高まることを示唆しているだろう。この結果は小学校におけるプロジェクト型カリキュラムの実施を推奨する東野・高島（2007）の主張を支持することになる。

絵本を生かした外国語活動は、学習指導案が示す3つの目標をある程度助長することができ、言語・文化的気づきは、情報処理負担が少ない文脈でより促進されることが分かった。また児童が外国語活動に主体的に関わることで、英語に対する興味が向上することも明らかになった。前記した絵本を授業で使用することで得られるであろう様々な学習効果も勘案すると、小学校外国語活動における絵本の活用は今後も益々推進されるべきであると考えることができる。

絵本は教育上有益な効果をもたらすということは分かったが、本研究では統制群を含めていない。同じような結果がプロジェクト型ではない外国語活動から得られる可能性は否定できない。また具体的に絵本がどの程度、どの英語能力に対して良い効果を生み出したかを明らかにすることはできなかった。より具体的な効果を測るには、事前事後のテストなどを使った測定が欠かせない。アンケート調査を超えて、クラスルームという限られた時間と状況、児童の発達過程を考慮に入れつつ、どのように質

的な変化をより正確にとらえるか、その測定方法の思案は今後の課題である。アンケート調査についても、本研究では、研究対象をプロジェクトに参加した児童のみに限ったが、児童の指導を担当した大学生、プロジェクトを進めた担任、発表会を見た下級生や保護者の感想も分析し、より包括的に絵本を生かした外国語活動の効果を検証すべきだろう。これらが明らかになったとき、より豊かな絵本の可能性が見えてくるだろう。

## 注

- 1) それぞれの本の使用方法が記載された教師用ガイドがオンライン上で見ることができる。  
「絵本を活用した国際理解教育のための教材開発 (CCUP)」  
<http://www.englisheducation.iwate-u.ac.jp/Hall/ccup.html>
- 2) 55名の内、12名はすべてのトレーニング・セッションに参加しなかったため、分析は43名から抽出したデータを使用して行った。
- 3) 小塩・西口 (編) (2011) は、適切な項目数は各下位尺度に5項目以上と言及しているが、45分という限られた授業内での実施、小学校6年生という年齢に配慮し、3項目とした。

## 参考文献

- 伊藤克敏 (1990) 『こどもの言葉 習得と創造』 勁草書房
- 和泉伸一 (2007) 『「フォーカス・オン・フォーム」を取り入れた新しい英語教育』 大修館書店
- エリス, G.・ブルースター, J. 松香洋子 (監訳) 八田玄二・加藤佳子 (訳) (2008) 『先生、英語のお話を聞かせて!』 玉川大学出版部
- カーテン, H.・ベソウラ, C. A. B. 伊藤克敏・鶴田公江・久保田信一・渡辺真澄・井出恵津子 (訳) (1999) 『児童外国語ハンドブック』 大修館書房
- 河合隼雄・松居直・柳田邦男 (2001) 『絵本の力』 岩波書店
- 小塩真司・西口利文 (編) (2011) 『質問紙調査の手順』 ナカニシヤ出版
- 鳥飼玖美子 (2006) 『危うし! 小学校英語』 文芸春秋
- 白須康子 (2004) 「中学校の英語教育における絵本・児童文学の活用」『人文研究: 神奈川大学人文学会誌』 154: 83-111
- 西崎有多子 (2011) 「小学校外国語活動における「言語や文化に対する気づき」の指導」『東邦学誌』 40(1): 77-86
- 西崎有多子 (2012) 「小学校外国語活動におけるオリジナル劇の可能性—新教材“Hi, friends!”より『桃太郎』を使って—」『東邦学誌』 41(1): 75-88
- 東野裕子・高島英幸 (2007) 『小学校におけるプロジェクト型英語活動の実践と評価』 高陵社書店
- 樋口忠彦 (編) (1997) 『小学校からの外国語教育』 研究者出版
- 樋口忠彦 (編) (2005) 『これからの小学校英語教育—理論と実践—』 研究者出版
- 松居直 (2001) 『絵本とは何か』 日本エディタースクール出版部

日本の小学校におけるストーリーを生かしたプロジェクト型外国語活動：教育的効果の検証

- 松本猛（1982）『絵本論：新しい芸術表現の可能性を求めて』岩崎書店
- 的場雄樹・佐藤臨太郎（2012）「小学校外国語活動におけるプロジェクト型カリキュラムの実践と効果—桜井市立三輪小学校における英語劇活動を通して—」『奈良教育大学 教育実践開発研究センター紀要』21：179-182
- 山崎友子・菅野弘（2008）「Participatory Approach の試みに向けて—一附属中学校生による小学生への英語の絵本の読み聞かせの実験的授業—（第1報）」『岩手大学英語教育論集』10：43-48
- 山崎友子（2009）「英語絵本の選定とその活用：国際理解教育のための英語絵本の開発研究から」『岩手大学英語教育論集』11：46-55
- 山崎友子・James M. Hall・菅原文江・高橋長兵・菅野博（2011）「小中学校連携による協働的研究プログラム開発研究の成果と課題—平成22年度教員研修モデルカリキュラム開発プログラムによる採択事業をもとに—」『岩手大学教育学部附属教育実践総合センター研究紀要』10：11-12
- 萬谷隆一（2009）「小学校英語活動での絵本聞かせにおける教師の相互交渉スキルに関する事例研究」『北海道教育大学紀要（教育科学編）』60(1)：69-80
- リーパー・すみ子（2003）『えほんで楽しむ英語の世界』一声社
- リーパー・すみ子（2011）『アメリカの小学校では絵本で英語を教えている：Graded Reading』径書房
- 文部科学省『小学校学習指導要領解説』（2008年8月）