

ICT を活用した小学校外国語活動における会話分析 英語表現を習得する過程の分析

岡本 真砂夫

はじめに

本研究の目的は、現在小学校に普及している ICT 機器を外国語活動に取り入れた際、児童は ICT 機器を活用した教材からどのように新しい表現を学び、どのような過程で新出英語表現を習得するのか、会話分析の手法を用いてその実態を探り、明らかにすることにある。

平成28年8月に「英語小5から教科に」と報道される等、新学習指導要領の告示を控え、小学校外国語活動は大きな転換期を迎えようとしている（朝日新聞, 2016）。内閣総理大臣の諮問機関である教育再生実行会議の第三次提言（教育再生実行会議, 2013）においては、小学校3年生からのグローバル化に対応した外国語活動の教科化が提言され、第八次提言（教育再生実行会議, 2015）においては、デジタル教材の積極的な活用が求められている。教育再生実行会議の提言等を受け、中央教育審議会は平成28年度中に学習指導要領改訂に向けた答申を出すことになっており、その中に小学校外国語活動の教科化が含まれている。現在、外国語活動は教科ではなく領域であり、道徳や総合的な学習と同じ扱いである。しかし、新学習指導要領では、外国語活動は小学校3年生から開始され、5,6年生は新教科「外国語科」として扱われる方向である。このような情勢を受け、外国語活動の授業実践事例が多く求められている。また、学校現場には ICT 機器が普及しつつあり、いかに活用するかが課題となっている。

そこで、小学校5年生において、ICT 機器を用いた授業において児童がどのように英語での表現を練習し、習得するかについて会話分析の手法を用いて研究を行った。

1. 小学校外国語活動について

小学校における「外国語活動」は、5,6年生で実施されている。文部科学省から教材として“Hi, friends!”が配布されている。文法上の特徴として、以下の2点が挙げられる。

- ・1人称と2人称を扱い、3人称は扱わない。
- ・時制は現在時制のみ扱う。

児童の生活に身近な内容を取り上げることから、「今」、「私とあなた」の対話が扱われている。なお、“Hi, friends!”は教科書ではなく補助教材であるため、学校に教材があるときなどは使わなくてもよいことになっている。

補助教材“Hi, friends!”には、電子黒板（Interactive White Board: 以下、IWB）に投影し、授業を進めるためのデジタル教材が用意されている。「教育の情報化ビジョン」（文部科学省、2011）には、情報通信技術を活用することにより、児童が教科内容について理解しやすくなる利点があるため、これを活かすことが推奨されている。「平成26年度学校における教育の情報化の実態等に関する調査結果」（文部科学省、2015）によると、平成27年3月1日時点での「電子黒板のある学校の割合」の全国平均は78.0%であり、平成26年3月1日時点より1.6%高くなっている。また、台数は7,975台と、毎年ほぼ同じペースで増え続けている。このように、“Hi, friends!” デジタル教材を始めとする ICT を活用した教材を利用するための環境は年々整いつつある。

清水（2006）は、IWB を活用する利点を以下のように挙げている。

- ① 手書きができること
- ② コンピュータというイメージが少ないこと
- ③ 表示の位置が操作の位置であること
- ④ 消しても元に戻れること
- ⑤ 訂正できること
- ⑥ ランダムに提示できること
- ⑦ 静止画像の提示ができること
- ⑧ 動画の提示ができること
- ⑨ 生徒の視線を集めることができること

⑨に関して、注視点から5度ずれると視力が1.0程度の人でも0.2程度に低下することが指摘されている。つまり、児童が教材を見ているようでも、少し視線がずれるだけでよく見えていないということになる。IWBには、教師が線を書き込んだり、絵を切り替えたりする等で、注目して欲しい箇所に児童の視線を集めさせられる利点がある。また、静止画像の提示が容易であること、次々と画像を切り替えられること、音声を再生できること等の特徴がある。従来のように黒板に絵を貼ったり、字を書いたりする以上に効率的に教材を提示し、練習をさせることが可能である。

本研究では以上の利点をふまえ、IWB、リモコンマウス、パソコン等の ICT 機器を活用して教材を提示していく。

2. 先行研究について

ICT を活用した外国語活動の先行実践として、“Hi, friends!” のリスニング復習教材の作成や、絵本のアニメーション化の実践がある（吉田 & 野澤, 2014）。“Hi, friends!” 指導用教材として用意されている「デジタル教材」にはネイティブの音声収録されているが、再生には間があること、使いたい音声を探し出すのに時間がかかることから、フラッシュ等のアプリケーションを活用してリスニング教材を作成する意義は大きい。また、“Hi, friends!” のデジタル教材を活用した教材研究（直山, 2015）や、IWB にてパワーポイント、フラッシュ等のアプリケーションを活用する研究がある（横川, 福智, & 生馬, 2010）。広く活用されている“Hi, friends!”

デジタル教材を踏まえた上で、パワーポイントやフラッシュで教材を作成することで、児童に効率よく教材を提示することができる。本研究では文字を使わず、パワーポイントを用いて吹き出しや絵を用いて対話文を順に提示し、児童に対話文を練習させる手法を採用した。これは教師による教育研究団体 TOSS が開発した指導法である（向山，2003）。TOSS が開発した指導法は、「リズムとテンポのある授業」を行うことで児童の意欲を高め、イラストや吹き出し等を活用することで、文字に頼らなくても対話の流れが視覚的に理解できるよう工夫されている。外国語活動の学習を始めたばかりで、まだ文字の学習をしていない児童に文字を提示すると、理解できないことで自信を喪失し、苦手意識を持たせてしまう可能性がある。文字を用いずに対話の流れを視覚的に理解させられる工夫に加え、IWB とリモコンマウスを活用することで、英文を表す吹き出しやイラストをタイミングよく提示することができる。本研究ではこの手法を用いて、IWB に絵と吹き出しを次々と提示し、対話文を練習させる活動を取り入れた。授業の流れは TOSS が開発した、「対話文の状況理解」をさせた後に「反復練習」をし、「対話活動」に繋げるようにした。対話文の状況理解とは、対話文が使われている状況を提示し、理解させることで、日本語に訳さなくても英文の意味を理解させることを指す。

また、会話分析の手法を用いて、教室内で教師と生徒、或いは生徒同士で行われた発話の分析には、英語科における教師と生徒の会話を通じた修復作業や、教材文における会話を分析した研究がある（杉浦，1998）。校種は異なるが、教室内で行われている対話を分析し、生徒や教師の英文習得過程における修復作業に焦点を当てることは、外国語活動の対話分析においても有効であると考えられる。また、三者対話を取り入れた際の発話分析の研究がある（Okamoto, 2014）。外国語活動の授業における児童の会話分析、視線や身体配置の観察から、3人1組では2人1組に比べて複雑で豊かな対話が展開され、3人の関係が強固であることが明らかになった。児童の会話分析、視線の観察は、本研究においても有効であると考え、取り入れることとした。

3. リサーチクエスト

本研究では、児童が新出英語表現を習得する過程を明らかにするため、小学校外国語活動における反復練習時の教師と児童の発話や、同級生との会話における修復等を、音声と映像を用いて分析することとした。

一斉指導における反復練習は新出英語表現を習得するために必要な手続であり、様々な授業で多用されているが、小学校における反復練習時の会話分析はほとんど研究されていない。IWB やリモコンマウス等の ICT 機器を用いた教材では、教師の好きなタイミングで絵や吹き出しを提示できる利点がある。そこで、ICT 機器を用いて画像をタイミングよく提示することで、児童は正確に反復練習できる、というリサーチクエストを立てた。これをリサーチクエスト 1 とする。

また、児童が新出英語表現を習得する過程を観察するため、お店屋さんの活動において児童が同級生と行った対話の会話分析を行った。その際、児童は IWB を用

いた教材をどのように活用したのか考察した。そこで、IWBを用いて教材を提示することで児童はその教材を資源として活用し、新出英語表現を習得する、というリサーチクエスチョンを立て、検証した。これをリサーチクエスチョン2とする。

4. 教材について

本研究では、5年生教材“Hi, friends! 1” Lesson 3 “How many?”での授業を分析した。この単元では、可算名詞の数を尋ねる表現が扱われている。本研究の授業では“Hi, friends!”の本やデジタル教材は扱わず、この表現を用いて、地域の特性を生かした教材を作成した。実践校のある姫路市では、6月中旬に姫路城周辺でゆかた祭りが行われ、これは児童にとって身近な題材である。そこで、「屋台で買い物」をテーマにした教材を作成した。

なお、“Hi, friends!” Lesson 3には、“How many apples?”の表現がでてくるが、基底構造は以下のように2種類あると考えられる。

- ・“How many apples are there?”（存在構文：第1文型の派生形，“How many apples”は文の主語）
- ・“How many apples do you have (want)?”（第3文型，“How many apples”は文の目的語）

Lesson 3では同じ“How many apples?”として扱われているが、主語以外が省略されているか、目的語以外が省略されているか、2種類の文が混在している。

児童の発達段階から“How many *N*?”以外のbe動詞や、主語と一般動詞が簡略化され、発話しやすい形になっている（*N*は名詞を表す）。本活動で扱う表現でも児童の負担を軽くするため、“Hi, friends!”の扱いに準じて“do you want?”は省略した。*N*は通常、複数形で尋ねることになっている。これは、単数・複数両形の返答が期待される場合、複数形で尋ねる表現が無標であるためである。返答は、複数形なら“Two apples.”と可算名詞に複数を示す“s”をつける必要がある。一方、普通名詞の単数形なら不定冠詞が必要となり、“One (an) apple.”と発話する必要がある。このため、“Hi, friends!” デジタルコンテンツでは、児童の混乱を防ぐため、ほぼ全て複数形にて児童に提示し、単数形に関しては不定冠詞の“an”を用いず、“One apple”と数詞にて提示している。

疑問副詞“How”は、“Hi, friends! 1” Lesson 2の“How are you?”と本時で扱われている。なお、Lesson 2で扱われている“How are you?”は第2文型のコピュラ文であり、本単元とは基底構造が異なる。

本活動では、屋台で店主が「いくつ欲しいか」を尋ねる状況を設定した。商品は「たこ焼き」や「ラムネ」等、日本のものとした。たこ焼きは、“Octopus dumplings”と訳することもできるが、本時ではそのまま“Takoyaki”（たこ焼き）とした。日本の品物を扱う利点は、2つ挙げられる。

- ・児童に親しみがあり、発話しやすいこと。
- ・外来語扱いとなるため、不可算名詞として扱えること。

不可算名詞扱いなので、児童が答える際、“One Takoyaki please.” “Two Takoyaki

please.”等となり、不定冠詞の“a”や、複数形の“s”を発話する必要がなくなる。そのため、児童の文法上の負担が軽くなると考えた。児童の負担を軽くするために、普通名詞の“apple”等で不定冠詞や複数形の“s”を省略すると、文法上説明ができなくなる。小学校外国語活動において文法事項を細かく指導する必要はない（文部科学省、2008）が、中学校・高等学校での学習を踏まえ、文法的にも説明ができるよう、本時では不可算名詞を用いることとした。なお、本時は Lesson 3 の導入段階であり、本時で“How many N?”の表現に慣れさせ、後の授業で“How many apples?”等、複数形の“s”を指導した。児童は本時で“How many?”の表現を習得しているため、新出表現の複数形“s”に意識を集中して取り組むことができた。また、“want”は Lesson 6 で扱われており、本活動で省略した“do you want?”は Lesson 6 の後で指導することが可能である。

児童はお金のやりとりについての発話を経験していない。そこで、さいころの数字を当てたら商品をもたらえる“Special day”という状況を設定することにした。中心活動では「お店屋さん (shop keeper)」と「お客さん (customer)」に分かれ、「屋台で買い物を楽しむ」状況の「買い物ごっこ」を楽しむ。その際、“How many Takoyaki?” “Two please.”といった対話に取り組ませることとした。

対話の練習は、JTE (Japanese Teacher of English : T1) と学級担任 (T2) が、TT (Team Teaching) で行った。JTE は外国語活動における主担当教員であり、本稿の著者である。対話文の意味を理解させるため、T1 と T2 で以下のような対話を児童にしてみせた。T1 はたいやき屋の店員役、T2 はお客さん役である。

T2: Taiyaki (たいやき) please.

T1: How many Taiyaki do you want?

T2: Six please.

T1: Do you have money?

T2: No, I don't.

T1: Today is a special day. If you win the dice, you can get the foods! Let's try (the dice).

(T2がさいころを振り、6の目がでる)

T1: Here you are. (たこやきカードを6枚を渡す)

T2: Thank you.

以上のように、お金はないが、特別な日なのでサイコロの目を当てたら注文した数だけもらえる、という状況を紹介した。児童にとっては、サイコロの数をあて、カードを集めることが活動の目的となる。カードを集める活動を通じて英文を練習し、習得することを本時の目標とした。

授業当日は地元のゆかた祭りが開催されている日であり、IWB にゆかた祭りの画像を提示し、スピーカーから祭り囃子の音楽を流しながら上記の対話を児童に見せた。なお、英文の意味は日本語に訳さなかった。

反復練習をさせる際、文字を使わずに対話の流れを理解させるため、2人が対面している絵を提示し、吹き出しと絵で対話文を表現した(図1)。この手法はTOSSが開発したものである。児童の反応に合わせ、リモコンマウスを使い、遠隔操作にて次々と吹き出しを提示した。このように瞬時に画面を切り替えられるのは、ICT機器の大きな利点である。外国語活動では5年生でアルファベットの大きな文字、6年生で小文字を扱っているが、文字の形に興味を持ったり、違いに気づいたりする扱いであり、英文を読むほどの学習は行われない。そこで、本時では文字を使わなかった。なお、図1には文字が書かれているが、実際の教材には文字が書かれていない。

また、児童が活動に取り組む際には発話順が分かるイラストを掲示した(図2)。この図をIWBに表示させると共にA1の大きさに印刷し、黒板に掲示した。これは本授業が公開授業で行われたものであり、教室には多数の教師が参観しているため、IWBが見えにくい際の補助として掲示したものである。IWBには同じ映像がほぼ同じ大きさで提示されているので、同じ効果があると考えられる。



(図1)

(図2)

5. 教室のICT環境について

研究授業を行う教室には50インチのプラズマディスプレイと77インチスマートボード、単焦点型のプロジェクターが設置されている。パソコンは1台で、市教育委員会より各教室に設置されているものである。

児童の発話を分析するため、重量が12gの小型ボイスレコーダーを児童の衣服に装着し、音声を記録した。ボイスレコーダーは10台用意し、装着する児童をジャンケンで選出した。教室の左右に設置した2台のビデオカメラの映像と、1台の手持ちカメラの映像、児童の衣服に装着した小型ボイスレコーダーの音声のデータを組み合わせ、児童の対話を再現し、会話分析を行った。この活動は、「お客さん」役の児童が、教室を自由に歩き回れる環境下で行った。

6. 反復練習の発話分析

児童に“How many N ?”の意味を理解させるため、JTE (T1) と担任 (T2) の

2人がやりとりする様子を見せた。その上で、児童に“How many N?”の表現を練習させるため、IWBを活用して反復練習を行った。アノテーションソフトELANを用いて、児童の胸につけた小型ボイスレコーダーの音声とビデオカメラの映像を組み合わせて、発話間の時間を測定したところ、以下ようになっていた。

発話の後の括弧内の数字は、発話と発話の間の時間、つまりポーズの長さの時間を表している。なお、T1はJTEである。児童全員が反復練習をしているが、S1のボイスレコーダーの音声を利用したため、児童の発話はS1となっている。

(1)

- a. T1: Dorayaki (どら焼き) Please.
- b. S1: (0.06) Dorayaki please.
- c. T1: (-0.12) Dorayaki please?
- d. S1: (-0.12) Dorayaki please?
- e. T1: (-0.15) How many Dorayaki?
- f. S1: (0.02) How many Dorayaki?
- g. T1: (-0.15) How many Dorayaki?
- h. S1: (-0.12) How many Dorayaki?
- i. T1: (-0.09) Two please.
- j. S1: (-0.26) Two please.
- k. T1: (-0.07) Two please.
- l. S1: (-0.18) Two please.
- m. T1: (-0.07) Let's try.
- n. S1: (-0.14) Let's try.
- o. T1: (-0.23) Let's try.
- p. S1: (-0.13) Let's try.

リモコンマウスを用いて、IWBに吹き出しを次々と提示しながら、児童に反復練習を行わせた(図1)。

マイナスの数字は、発話の終了時以前に次の発話が始まっていることを示し、音が少し重なる、つまり音がオーバーラップしていることを表している。反復練習時には、ほとんどの発話で音がつながっていることが分かる。つながっていないのは、(1a)、(1e)にそれぞれ続く(1b)と(1f)である。これは共に初めて聞く表現であり、この授業の定型表現として中心となる文である。つまり、児童は聞き慣れない表現には慎重になっており、やや間を置いてから反復練習している。しかし、新出表現であっても間を空けているのは1回目のみであり、2回目には音がオーバーラップしている。また、それ以外の表現は既出表現であり、教師の発話終了を待つことなく、反復練習をしている。

この音の重なりは0.1~0.2秒程度のわずかな重なりだが、JTEの発話が完全に終了してから反復練習しているのではないことが分かる。これは声を出したいという

意欲の表れであり、児童の授業に参加する意欲の高さを表していると考えられる。

しかし、JTEの発話が完全に終了する前に児童が発話を始めていると言うことは、JTEの発話の最後の音を聞き取っていない可能性があることを示唆している。例えば、“please”の語尾にある“z”の音を聞き取っておらず、[pli:]と認識している可能性がある。或いは日本語として「プリーズ」を知っている場合、子音“z”を認識しないまま母音“u”を加えて、[pli:zu]と発声している可能性がある。ボイスレコーダーを装着したS1の発話を分析したところ、“Dorayaki please.”の“please”は[pli:]と発話されていた。JTEに、自分の発声が終了する前に児童が発声を始めているという意識はなかった。反復練習をさせるとき、教師は児童が文末の単語の語尾を認識できているか、意識する必要があるといえる。

7. A児の発話分析

A(女児)は、おとなしい児童である。IWBを用いた反復練習では、大きくはないもののきちんと声を出し、しっかり練習に取り組んだ様子が明らかになった。Aは「お店屋さんごっこ」の中で対話を24回行った。「お客さん」としては14回、「お店屋さん」としては10回である。

以下は、「お客さん」として取り組んだ際の発話である。

(2)

- a. A: Karaage (からあげ) please.
- b. B: How many Karaage?
- c. A: (3.3) Two please (7.6) See you.

Aは1回目の活動にも関わらず、(2a)の“Karaage please”と尋ねることができていた。これはIWBを用いた反復練習で声を出し、その後の活動で話すことを意識して取り組んだからだといえる。そして、Bは(2b)“How many Karaage?”と問い返した。そこでAは3.3秒考えた後、(2c)“Two please”と「2」の目を予想し、サイコロを振った。この3.3秒の間、映像には映っていなかったが、数を予想しているのか、次にどんな発話をするべきだったか思い出しているようだった。

(3)

- a. A: Ikayaki (いかやき) please.
- b. C: (.) How many Ikayaki?
- c. A: (3.0) (図を確認) Two please.
- d. C: (.) Let's try.
- e. A: (6.3) Bye bye.

Aは(3b)の発話の後、3.0秒間の空白時間があつた。いか焼き屋さんに注文する際、“Ikayaki please.”と発話することはできていたが、“How many Ikayaki?”

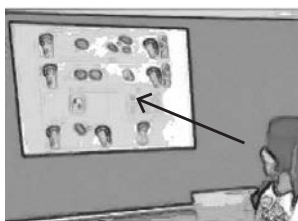
と問い返された際、どのように返答すればよいか自信がなかったと思われる。Aは背面にある黒板の方に体を捻り（図3）、IWBと同じ図（図2）が提示されている黒板を確認し（図4），“How many”の次の表現を確認した。そして、数を頼むことを確認してから振り返り（図5）“Two please.”と、「2」を提示した。

黒板に貼られた図には文字が書かれていない。しかし、発話順が書かれた図が次の発話を促す手助けになっていることが分かる。

（2）の対話では15.1秒かかり、（3）の対話では15.9秒かかっていた。つまり、Aは対話文の英語を言うことができているが、時間をかけ、文を確認しながら発話したことが分かる。



(図3)



(図4)



(図5)

次の対話は活動が進行し、Aがお店屋さんになった際の、Aと相手が対話に要した開始から終了までの時間である。

(4)

対話1	11.6秒
対話2	8.2秒
対話3	10.0秒
対話4	12.9秒
対話5	10.8秒

対話は全て“How many Ikayaki?”とお客さんに尋ねていた。サイコロを振る時間を含めても、15.1秒、15.9秒かかっていた（2）の対話、（3）の対話と比較し、やりとりにかかる時間が短くなっている。特に、次の発話を思い出すための時間が短くなっていた。Aは口数の少ないおとなしい児童だが、パワーポイント教材では小さい声ながらしっかり反復練習をしていた。小型ボイスレコーダーの音声を分析したところ、対話活動の最初から表現を言えていることが確認できた。つまり、AはICT教材で練習したことにより、活動に入る前のある程度表現を発声できていたといえる。そして回数を重ねるごとに次の英文を思い出すための時間が減少し、定着してきたことが分かる。反復練習の際、ICT機器を用いず、例えば黒板に絵を貼り付けていく手法等では、イラストや吹き出しをタイミング良く提示すること

は難しかった。また、リモコンマウスをクリックした瞬間に大画面に吹き出し等の情報が提示されたことが、反復練習で発声させるための合図になっていた。ICT機器を活用したことにより、タイミングよく教材を提示でき、教師の発声を認識しながら反復練習をさせることができた。ある程度表現を練習した上で「お店屋さんごっこ」に取り組み、図2の教材を用いながら流れを確認し、対話に慣れ、そしてAは表現を習得することができたと分析する。

8. D児の発話分析

Dは元気な男児で、ゲーム活動が大好きである。反復練習では、人一倍大きな声で元気に練習をしていた。ボイスレコーダーには、大きな声で反復練習に取り組んだ様子が記録されていた。

活動が始まった際、Dはお客さん役である。お店屋さんごっこに取り組み始めた当初、Dはほとんど英語を使っていなかった。

(5)

a. D: Hello, (2.8) ろく, ろく, ろく (2.5) イエーイ (6.6) thank you.

お店役の子童が“Dorayaki please.”の発話を待っているが、“ろく, ろく, ろく”と一方的に発話し、サイコロを振った。英語としては“Hello.”と“Thank you.”を発話したが、多くのカードを獲得したい一心で「6」の目のみ関心を向け、6を予想し、サイコロ遊びを楽しんでいた。Dは6を当てたので「イエーイ」と発話し、カードを6枚もらった後に“thank you.”と言って次のお店に移動した。

次の活動では、自分から“Dorayaki please.”と発話していた。

(6)

a. D: Dorayaki please.

b. E: How many Takoyaki?

c. D: Six please ろくろく (5.0) See you.

たこやきとどらやきを間違えて発話しているものの、練習した発話した英語を使うおうとする態度が見られた。これは、他のお店屋さんでの会話を耳にしたからだと考えられる。ボイスレコーダーには、他の班の対話の様子が記録されていた。これは教室を自由に歩き回れる活動の大きな利点で、他の児童の発話を聞く機会が多いため、自然と“Dorayaki please”の発話を学ぶことができたと分析した。つまり、DはIWBに掲示されている教材ではなく、他の児童の発言を資源として発話を学んだと解釈できる。教室を自由に歩き回れる活動には、傍参与者の立場から互いに学び合える良さがあるといえる。この「お店」では“How many Takoyaki?”と英語で問われ、“Six please.”と答えた。

(7)

- a. D: Karaage please (0.2) ろくろく。
- b. F: ええと、ちょっと待ってよ (0.4) How many Karaage?
- c. D: ろく。
- d. F: (0.2) Six.
- e. D: (.) Six.
(サイコロをふる)
- f. D: (2.2) よっしゃ。
- g. F: やった。

(7a) で、D は “Karaage please.” と自分から英語で話しかけた。それに対し、F はどのように答えるのだったか、「ええと、ちょっと待ってよ」と思い出していた。F は男児であり、外国語活動に取り組もうとする意欲が高い児童である。その後、“How many Karaage?” と問いかけ、それに対し、D は「ろく」と日本語で答えた。F は “Six” と英語の言い方を提示すると、D は即座に “Six” と言い直した。サイコロを振った結果 6 の目がでたので、2 人とも「よっしゃ」「やった」と、喜んでいった。

この対話で興味深いのは、F は英語を使おうとしており、D が「ろく」と言った際 “Six” と指摘し、D も指摘を受け入れ “Six” と即座に言い直したことである。F の英語を使って対話を行おうとする姿勢が D に伝播していた。

次の発話は、時間をおいて D がお店屋さんになった場面である。

(8)

- a. G: Ikayaki please?
- b. D: (0.5) Nan (何) please?
- c. G: (0.3) ふふふ。
- d. D: (0.3) 何て言うん何て言うん。
- e. G: (0.6) How many.
- f. D: (.) 何て言うん。
- g. G: (0.1) How [many.
- h. D: [How many.
- i. G: (0.2) Ika [yaki.
- j. D: [Ikayaki.
- k. G: (1.9) One please.
- l. D: (.) OK, let's try.

D の「Nan (何) please?」は、「何個欲しいか、答えてください」という意味だったようだ。「何個」が「何」になり、「答えてください」が “please” になっていた。本人なりに英語での言い方を考えたのだろう。それに対し、G が「ふふふ」と笑ったので違和感を感じ、「何て言うん」と尋ねた。G が “How many” と伝えたところ

ろ D は G が言い出してから 0.3 秒後に “How many” と反復した。また, “Ikayaki” も発話がオーバーラップしていた。

この発話は, 自分で言い方の間違いに気づき, 友達に言い方を教えてもらう, 自発的他者修復だといえる (杉浦, 1998)。英語での言い方を指摘してもらい, 反復した成果は次の発話に表れていた。

(9)

- a. H: Ikayaki please.
- b. D: (.) Ah, how many Ikayaki?
- c. H: (.) Two please.
- d. D: (0.7) Let's try.
- e. H: (.) OK, thank you. (1.8) おいしいな。
- f. D: (.) あは。
- g. H: (0.3) See you.
- h. D: (0.1) See you.

D は “Nan (何) please.” ではなく, “how many Ikayaki?” と, “How many” の表現を用いることができていた。元々反復練習では人一倍大きな声で練習をしていたが, E, F とのインタラクションを通じて, D は “How many” の表現を習得したといえる。

9. 総合考察

ICT 機器を用いて画像をタイミングよく提示することで, 児童は正確に反復練習できるというリサーチクエスト 1 に対し, まず, 全体での反復練習の音声を確認したところ, 全ての児童が発声して練習をしている様子が確認された。この反復練習は TOSS の指導法によってスクリーンに順次イラストや絵を提示する手法であり, IWB とパソコン, リモコンマウス等の ICT 機器がなければ難しい指導法である。また, 児童の視線を集められる IWB の特性は, 児童がタイミングよく発話練習することに貢献していたと考えられる。しかし, 反復練習の発話分析で明らかになったように, 教師の発声と児童の発声にオーバーラップがみられ, 必ずしも正確に反復練習をしているとはいえない。これは児童の授業へ参加しようとする意欲の表れだと解釈できるが, 語尾が聞き取れていない可能性があることを教師は意識する必要がある。音には聞こえ度があり (川越, 2007), 文末の子音の聞こえ度が [t] や [z] の閉鎖音や摩擦音の場合, 児童にとって聞こえにくいので, 特に注意する必要がある。語末の音を意識させたい場合は, その単語だけゆっくり練習させる等の手立てが必要だろう。

また, IWB を用いて教材を提示することで児童はその教材を資源として活用し, 新出英語表現を習得する, というリサーチクエスト 2 に対しては, 児童 A が図をヒントとして参照しながら対話を行ったように, IWB 教材を資源として活用

しながら対話を行う様子が確認された。IWB教材に文字が使われていなくても、絵や吹き出しの図をヒントにしながら対話が行われていた。児童Aが活用したのは大判印刷した資料だったことから、パワーポイントで順次絵を表示させた反復練習の教材と異なり、絵を表示させておくだけの静的な教材の場合は、プリントアウトした資料でも同様に活用できるといえる。その場合でも、手軽に大画面へ教材を提示できるICT機器の利点は大きい。大判印刷を行う為には費用と時間、手間がかかるが、ICT機器だと教材の画像を何度でも簡単に提示できるからである。また、児童Dの会話分析から、ICT機器を活用した教材で練習するだけでなく、同級生との活動を通じて対話をする中で自分の発話に修正を行い、新出英語表現を習得する様子が明らかになった。つまり、同級生との対話を資源として活用している児童も観察された。IWB教材は資源として活用されているが、児童同士の対話も重要な資源であり、この時間を授業の中で確保する必要があるといえる。

10. おわりに

発話分析を通じて、ICT機器を活用した授業において、児童はどのように学んでいるのかを解釈することができた。児童にとって活動の目的は多くのカードを集めることであり、ゲーム的な楽しさが動機となっている。しかし、児童Dのようにゲーム的な活動にばかり興味が向いていた児童が、一度英語を用いだすとその後ずっと英語を用いていたのは興味深い事実である。実際に英語で対話をして、その楽しさに気づいたと解釈することができる。

今後の課題として、IWB以外を用いたICTを取り入れた外国語活動の授業分析を進めることが挙げられる。実践校ではタブレット型パソコンが22台導入されていることに加え、遠隔授業システムも整備されており、多くの可能性がある。今回はパワーポイントを用いたが、例えばフラッシュ等のアプリケーションを活用することでタブレットに教材を配信し、個別に学ぶ授業法等が考えられる。その際の発話分析を進め、どのような授業形態が児童の外国語を習得する素地を培うのか、分析することが求められる。

謝辞

本研究は兵庫教育大学言語表現学会「研究活動のための研究費助成」を受け実施した。また、ご協力頂いた尾上昭校長を始めとする姫路市立八幡小学校の職員の皆様、貴重なご指摘をくださった本誌3名の査読者の先生方に心より感謝申し上げます。

参考文献

Okamoto, M. (2014). *Analysis of Multi-Party Conversation in Foreign Language Activity* (Unpublished Master's thesis). Retrieved from <http://hdl.handle.net/10132/15032>

英語小5から教科に. (2016, August 2). 朝日新聞, p. 1.

川越いつえ (2007). 『英語の音声科学』. 東京: 大修館書店.

- 教育再生実行会議 (2013). 『これからの大学教育等の在り方について (第三次提言)』. (http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/gijiroku/attach/_icsFiles/afieldfile/2013/10/16/1340415-9-2.pdf よりダウンロード)
- 教育再生実行会議 (2015). 『教育立国実現のための 教育投資・教育財源の在り方について (第八次提言)』. (http://www.kantei.go.jp/jp/singi/kyouikusaisei/pdf/dai8_sankou.pdf よりダウンロード)
- 清水康敬 (2006). 『電子黒板で授業が変わる：電子黒板の活用による授業改善と学力向上』. 東京：高陵社書店.
- 杉浦正好 (1998). 『実例に見る談話分析』. (<http://hdl.handle.net/10424/> よりダウンロード)
- 直山木綿子 (2015). 「外国語活動における ICT を活用した学習指導 (特集 ICT を活用した学習指導の在り方)」『初等教育資料』, (927), 44-47.
- 向山浩子 (2003). 『TOSS 型英会話指導の基本』. 東京教育技術研究所.
- 文部科学省 (2008). 『小学校学習指導要領解説 外国語活動編』. (http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afieldfile/2009/06/16/1234931_012.pdf よりダウンロード)
- 文部科学省. (2011). 『教育の情報化ビジョン』. (http://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/23/04/_icsFiles/afieldfile/2011/04/28/1305484_01_1.pdf よりダウンロード)
- 文部科学省. (2013). 『グローバル化に対応した英語教育改革実施計画』. (http://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/25/12/_icsFiles/afieldfile/2013/12/17/1342458_01_1.pdf よりダウンロード)
- 文部科学省. (2014). 『今後の英語教育の改善・充実方策について 報告 ～グローバル化に対応した英語教育改革の五つの提言～』. (http://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/toushin/_icsFiles/afieldfile/2014/10/10/1352461_01.pdf よりダウンロード)
- 文部科学省. (2015). 『平成26年度 学校における教育の情報化の実態等に関する調査結果 (概要)』. (http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/_icsFiles/afieldfile/2015/11/06/1361388_01_1.pdf よりダウンロード)
- 横川博一, 福智佳代子, & 生馬裕子. (2010). 「小学校外国語活動における ICT 教材の意義と効果的な活用法 (特集 小学校外国語 (英語) 活動必修化に向けて ICT が果たす役割)」『コンピュータ & エデュケーション』, 29, 36-41.
- 吉田晴世, & 野澤和典. (2014). 『最新 ICT を活用した私の外国語授業: CIEC15 周年記念』. 東京：丸善プラネット.