

# DSTを用いた能動的な小学校外国語活動の効果

西村和貴（津市立藤水小学校）・下村勉・須曾野仁志（三重大学教育学部）

概要：児童が外国語において知的に興味・関心を持つことは大切なことである。そこで、児童が主体性を持ち、自らが探求して得た知識を共有・交流していくような能動的な学びの道具として、静止画に語りを入れるデジタルストーリーテリング（DST）を導入したところ、外国語活動に対する興味や英語を話すことに対する自信が有意に向上した。

キーワード：アクティブラーニング、小学校外国語活動、情報発信型、デジタルストーリーテリング、

## 1 はじめに

平成 23 年度から導入された小学校の学習指導要領に外国語活動があり、次期学習指導要領では、教科へ向けた動きもある。現在、多くの学校では、歌やゲームなどを用い外国語に「慣れ親しむ活動」を行っている。しかし、児童が外国語活動において知的に興味・関心を持つことは、外国語活動においても重要なことである。

小学校において外国語学習が始まり、高学年と低学年の発達の違いに着眼した報告がいくつか出されている。箕浦（2005）によると、高学年になると「興味・関心のあること、知的好奇心の起こることに集中する」などの報告がなされている。これらの報告は、高学年の児童は、感覚的、感情的に興味を示すことが少なくなり、知的、認知的な言語活動に興味を示す傾向となることを示唆している。児童が外国語に対して知的に興味を持ち、自らの学びを向上させるためには、児童が主体性を持ち、児童自らが探求して得た知識を共有・交流していくような能動的な学びが有効であると思われる。そのような道具として、本研究ではデジタルストーリーテリング（以下 DST）に着目する。DST は、アメリカなどで注目されている手法で、複数枚の静止画と作者自身のナレーションによって構成される紙芝居形式のビデオクリップである。アメリカでは DST が児童、生徒の興味・関心を高める効果が高いので、理科や算数の教材などとして

利用され、さまざまな実践が行われている。日本でも、小学校外国語活動において、自分を表現する道具としての活用が見られるようになってきたが（須曾野 2012）、児童自らが探求して得た知識をまとめ、共有・交流していくような能動的な授業を行い、その有効性の検討を行った例はまだ少ない。

そこで、本研究では小学校外国語活動において、児童自らが探求して得た知識を DST でまとめ共有・交流していくような能動的な授業の開発を試み、DST を用いた外国語活動がどのような効果をもたらすか検討することを目的とする。

## 2 研究の方法

### （1）調査対象および調査時期

本実践は 2016 年 2 月に行われ、三重県内の小学校 5 年生（20 名）が参加した。

### （2）実践の概要

使用した機器は Windows8 タブレットを用い、DST 制作にはマイクロソフトの無料ソフトムービーメーカーを用いた。

本実践では、外国語活動に児童主体の調べ学習を取り入れられるような学習を計画した（図 1）。具体的には以下のように進める（全 5 時間）。①児童は、自分が調べたい国の文化や自然などのジャンルを決め、調べ、インターネットの画像検索機能などを用い、DST に使う画像を探し画像を取得する（2 時間）。②ムービーメーカーを利用して、調べた事柄をもとに、画像に、ALT

のアシストを経て、マイクで音声を付け(図2), DSTを作成する(2時間)。③児童はネットワーク上のクラスメイトのDSTを閲覧して、ありがとうカードにてコメントを書き交流する(1時間)。

### 3 結果と考察

児童20名が制作したDSTはMP4形式で保存され、平均37秒(最高49秒,最低18秒),平均3474KB(最高12069KB,最低1326KB),タイトルとエンドロールを除いた場合

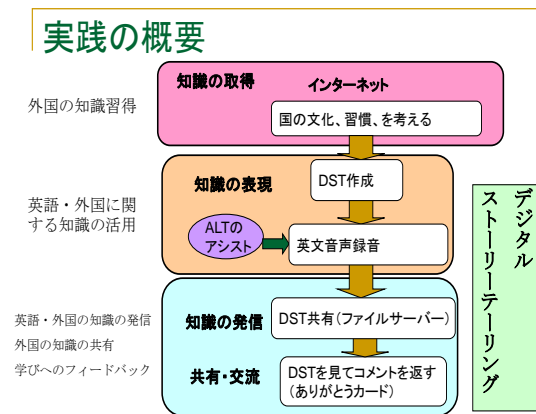


図1 実践模式図



図2 ナレーションする児童

項目	事前		事後		t値	有意差
	平均	SD	平均	SD		
1. 学校の外国語活動の時間(授業)は楽しいですか	3.05	0.79	3.55	0.26	-2.94	**
2. 外国に興味がある	3.35	0.77	3.45	0.67	-0.52	N.S
3. 外国語活動の時、英語は、うまく言える	2.10	0.94	2.60	0.67	-2.70	*

n=20 \*<.05, \*\*<.01

表1 事前・事後の児童のアンケート結果

数は平均4.4場面(最高5場面,最低2場面)あり、全員が2時間で制作できた。

事前・事後で児童のアンケートを行い、対応のあるt検定を行ったところ(表1),授業の楽しさについて有意な差が見られた( $P<.01$ )。児童は、歌やゲームなどのアクティビティだけでなく、知識を探求し、それを活用する外国語活動にも興味を持つことができたと言える。しかし、外国への興味・関心については有意な傾向であった( $P<.1$ )が、有意な変化が見られなかった。このことから外国への興味・関心は、一度の実践で向上させることが難しいと考える。また、自分の英語の発音の自信には事前・事後で有意な差が見られた( $P<.05$ )。児童は、自分の発音をあまり聞いたことがなく、今回録音して聞いたこと。また、ありがとうカードなどからの他者からの有効なコメントが得られた結果だと考えられる。

### 5 結論・今後の課題

外国の知識をインターネットで調べ、それをもとに英語でDSTを作成し、相互交流する活動を行った。児童は、歌やゲームなどの外国語活動と同様に知識を探索し、ネットワーク上で閲覧し、交流する活動も楽しめたようである。

また、今回の実践を通して得られた成果として、マイクやコンピュータを使ったICTを活用した外国語活動は、児童が自身の英語の発声への自信を得ることができたことである。マイクを使って録音する活動は、自分がどのように発音しているか、また、他者がどのような発音をしているかじっくり聞く機会となり、学びを振り返る手がかりとなる。今後、自己評価・相互評価の継続的取り組みが、児童の外国語活動に与える影響について取り組んでいきたい。

### 参考文献

- 須曾野仁志(2012)「デジタルストーリーテリングを取り入れた授業設計」,三重大学教育学部附属教育実践総合センター紀要32号
- 箕浦永生(2005)「これからの小学校英語教育」研究社