

特集：次期学習指導要領における諸課題 小学校英語教育における歌あそびの可能性

村 松 麻 里

(立教大学・立教小学校)

Possibility of Introduction of Song Play in Elementary School English Education

MURAMATSU MARI

(Rikkyo University, Rikkyo Primary School)

要 旨

2020年度の次期学習指導要領実施に伴い、これからの小学校の英語教育には文字の読み書きを含めたより高度な言語能力やコミュニケーション力の育成が期待されているが、その実現に際しては様々な課題も指摘されている。本稿では、子ども達と教師とがともに遊び、学びあい、豊かなコミュニケーションを育むことのできる言語活動の一事例として、英語圏のわらべうた・伝承歌を用いた歌あそびによる教育プログラム、Education Through Music (通称ETM) を紹介し、次期指導要領の理念との整合性や児童英語教育をめぐる諸課題に対する有効性などを検討しながら、これからの小学校英語教育におけるその可能性について考察する。

はじめに

2020年度より、小学校で次期学習指導要領が全面実施となる。従来の小学校外国語活動では、①音声中心で学んだことが、中学校の段階で音声から文字への学習に円滑に接続されていない ②国語と英語の音声の違いや英語の発音と綴りの関係、文構造の学習において課題がある ③高学年では、児童の抽象的な思考力が高まる段階であり、より体系的な学習が求められる 等の点が指摘されていた¹。こうした点を踏まえて、次期指導要領では、従来、高学年で行われてきた年間35単位時間の外国語活動を中学年に前倒しするのみならず、高学年では外国語(英語)を教科化して(年間70単位時間)、「音声や文字、語彙、表現、文構造、言語の働きなど」の基礎的な技能を身につけさせ、コミュニケーションの「基礎」を養うことが決定された。これまでの活動型の英語では「素地」とされた文

言が「基礎」へと置き換えられたが、これは現行の指導要領で中学校の目標とされているものである。今年4月に文科省より配布された小学校外国語の年間指導計画例〔素案〕を見てみると、現在中学校で扱われている内容の多くが実際に小学校へと前倒しされており、これまで以上に言語能力向上を志向する方向性がここからも読み取れる²。

英語の音声や表現に慣れ親しみ、コミュニケーションの「素地」を養うことを目指すこれまでの外国語活動においては指導者の英語力がそこまで厳密に問われる場面は比較的少なかったが、2020年度以降に教科化される英語では、小・中・高を貫く共通の段階的到達目標としてCEFR(ヨーロッパ共通参照枠)が導入されたこともあり、知識・技能面において相応に「正しい英語」を指導する力、評価する力が指導者にも求められることになる。

本稿では、以上のように小学校外国語の早

期化・教科化、小・中・高をつなぐ10年間に渡る、より言語能力を重視した英語活動・教育の始動という大きな変革を迎える2020年度以降の状況を見据え、一見、それとは真逆の方向性とも思われる、「歌あそび」の枠組みを用いた活動について、具体的事例を挙げて考察する。Education Through Music という北米で生まれた教育的な歌あそびが、次期学習指導要領の掲げる理念とも合致する点が多く、小学校英語教育において有効に機能し得ることを次章以降において論じていく。

1. 次期新指導要領をめぐる動きと課題

まず、これからの小学校英語を考える時に押さえておきたい、次期学習指導要領のポイントを簡単にまとめる。

(1) 育成すべき資質・能力 3つの柱

次期学習指導要領では、全科目において、新しい時代に必要となる資質・能力として、以下の3つの柱を育成するとしている。

- ① 何を知っているか、何ができるか（知識・技能）
- ② 知っていること、できることをどう使うか（思考力・判断力・表現力）
- ③ どのように社会・世界と関わり、よりよい人生を送るか（人間性や学びに向かう力等）

(2) 小・中・高一貫した英語の学びと指標形式の目標

小学校高学年で英語を教科化し、小・中・高をまたいでCEFR（ヨーロッパ共通参照枠）という、CAN-DO形式記述（「～ができる」）による指標を導入したことにより、各学校段階を貫く領域別の目標がより具体的に示され、小・中・高の接続が強固となった。

CEFRは、多言語が使用されるヨーロッパにおいて、その言語を用いたコミュニケーション力がどの程度あるかを測るための物差しと

して2001年に欧州評議会によって発表され、今では国際的に認知されている枠組みである。例えば、小学校段階のPre-A1レベルの「聞くこと」領域の目標は「アルファベットの発音を聞いて、どの文字であるかがわかるようにする」などのように示され、それが4技能5領域のすべて、小学校から高校までの各レベルに設定されている。小学校段階で目標とされるCEFRレベルはPre-A1～A1で小学校での目標語彙数は600～700語と国は定めているが、中学ではそれがA1～A2で1600～1800語になるといった具合に、小学校から高校卒業レベルまでの各学校段階の目標が共通の軸の上に整理されるのである。

CEFRや目標語彙数といった目標に加えて、言語材料に関しても、小学校中学年の外国語活動で慣れ親しんだ語句や基本表現をその後の教科化された英語でもスパイラルにくり返し指導し定着を図るとされており、小学校中学年の外国語活動も含めると10年間の連続性のなかで英語教育が今後展開していくことになる。

(3) 4技能5領域

外国語（英語）において、従来の4技能内の「話す」がCEFRの技能観に即して「やり取り」と「発表」の2領域に分けられ、新たに4技能5領域として整理された。4技能の従来の表記の順序は「聞く・話す・読む・書く」であり、一般に音声優先と理解されてきたが、次期指導要領ではこれが「聞く・読む・話す・書く」の順序に変更され、前半2つが受動的活動、後半2つが能動的活動になっている。中学年の外国語活動の主たる指導内容は引き続き「聞くこと・話すこと」を中心とした3領域だが、高学年では5領域であり、「話す」より先に「読む」が入ったことが注目されている。

(4) 文字言語の導入

これまでの活動型英語では、文字に関しては「気づく」「知る」程度でよかったが、教科型英語では、「読む」「書く」の2技能が加わるため、文字指導がより本格化する。5・6年生の年間指導計画例〔素案〕では、すべての単元を通して「文字と音の認識を深める活動」を行うことが想定されている。

ただし、CEFRに即した実際の「読む」「書く」の目標は、活字体の大文字・小文字を識別し書けることと、「音声で十分に慣れ親しんだ」ことばについてのみ、見て意味が理解できることや、例文を参考にして書き写せることなどとされており、その点では音声中心の方針には変わりがない。「聞く・読む」の十分なインプットの後に「話す・書く」のアウトプットがついてくること、受容能力と発信能力とを区別し、「聞いたり読んだりすることを通して意味を理解できるように指導すべき事項と、話したり書いたりして表現できるように指導すべき事項とがあることに留意すること」と次期指導要領に明記されている点は、実際にカリキュラムをデザインしていく上でも重要なポイントである。

(5) 小学校段階での指導内容の増加、英語教育全般の目標値の引き上げ

教科化された高学年の英語では、文字指導の他にも、全体的に指導内容が増えている。

次期指導要領に基づく年間指導計画例〔素案〕では、各学年の各単元が現行の外国語活動用補助教材“Hi, friends!”のどの課に関連するかを示した欄が設けられているが、6年生の指導内容には、“Hi, friends!”との対応がほとんどない。その代わりに、日本や世界で活躍する人物を紹介するHe/She is famous/great.といった三人称単数の表現や、夏休みの思い出を伝えるI went to my (grandparents' place). It was (fun).といった過去時制の表現などが新たに登場する。文・

文構造についても、より踏み込んだ内容となっている。

また、小学校だけでなく英語教育全体の目標とするレベルも今回の指導要領改定で大きく引き上げられる。例えば、中学・高校の現在の目標語彙数はそれぞれ1200語、1800語だが、今後はそれぞれ1600～1800語、1800～2500語となり、高校卒業レベルでは4000～5000語（現行3000語）に達する。

しかしながら、次期指導要領の掲げるこうした変革には現実的な問題も懸念される。

まず、子どもの視点からみた場合、このような英語教育の強化・拡充が子どもたちの英語力の実情にあっているのかという点である。

現在中学校で扱われている学習内容を小学校へ前倒しして行うことは児童の発達段階に照らして適切なのか、過剰負担となりはしないのか。現行の5・6年生の外国語活動に対する児童の評価としては各種調査によって「好き」「楽しい」という肯定的意見が大半であることが既に示されているが³、今後、特に認知・分析能力が発達し、人前で失敗をすることに対してより敏感な発達段階にある高学年で教科型の英語を導入して成績評価も行うとなれば、新たに様々な問題や課題が生じる可能性は否定できないであろう。殊に文字の扱いに関しては、現在、中学生のつまずきや英語に対するマイナスの感情の大きな要因となっていることから、小学校での扱いにも慎重さが求められると考えられる⁴。

また、教科となった以上、将来的に私立中学校等で英語が受験科目に組み込まれる可能性も指摘されており、これまでのようなコミュニケーション重視、音声中心、慣れ親しみを大切にしてきた小学校英語を取りまく環境が今後どうなっていくかは未知数である。

次に、教師・学校側からみた場合の問題である。日本の英語教員の英語力の目標は、英検準一級以上の保持者の比率が、中学校で

50%、高校で75%とされるが、実際の比率は中学校で28.8%、高校で55.4%と、中学・高校においてさえ決して高くはない（平成26年度文科省英語教育実施状況調査）。そのようななか、これまで英語科教育法を学んだことも指導したこともない小学校の全科教諭が教科型英語を円滑に指導し、その目的・目標を達成できるのか。接続先の中学校で「英語で行う英語授業」を実現し、高校でCEFRのB2レベルに子ども達を到達させることができるのか。

小学校英語に関しては、現在すでに教員研修プログラムが実施されており、今後も養成・採用・研修の一体的改善や専科指導の充実、外部人材の活用といった条件整備を行っていく方針が示されている。2018年度からは各大学の判断で、新しい教員養成課程となるコア・カリキュラムも導入される。しかし、現在の段階では、多くの公立小学校で教師たちが不安や負担感を抱え、児童に英語を指導できる専門的な知見や技術を持った人間が喫緊に必要とされているのが実情である。教科型英語で年間70単位時間を確保するために、一週間の間に1コマの45分授業と3回の短時間帯活動（15分間）とを組み合わせるケースが想定されているが、そうした時間割上の問題からも予算の問題からも、ALTや外部人材の力を頼ることに限界があるであろう。

2. Education Through Musicについて

前章に述べたような現状を踏まえたうえで、一つの実験的試みとして、次章に英語のわらべうた・伝承歌を用いた英語の歌あそびを軸とする教育手法、Education Through Musicを紹介し、考察したい。Education Through Musicは元来、言語習得のためのプログラムではないが、歌あそびという活動の性質上、自然な音的特徴を備えた英語の歌をくり返し聞き、歌うことができ、遊びであるが故に子どもが主人公となって主体的・自発的に活

動に関わることができるなど、言語使用を通して言葉を身につけるといふ子どもの学び方の特徴や、「音から文字へ」、「受信から発信へ」といった言語の学ばれ方の特徴にも適っており、新指導要領及びコア・カリキュラムの理念とも一致する点が多い。

(1) ETMの歴史

Education Through Music（以下ETMと称する）は、英語の歌あそびを通して子どもの豊かな発達と成長を支援する教育プログラムである。ハンガリーの音楽家ゾルタン・コダーイに学んだメアリ・ヘレン・リチャーズ博士によって1960年代後半に音楽教育の手法として創設され、その後の長年にわたる実践と研究の結果、特定の教科の枠を超えた総合的な教育プログラムとなった。現在はカリフォルニアに本部を置くRichards Institute of Education and Researchという研究教育機関によって研究や指導者養成、子ども達とのキャンプ等のプログラムが行われており、ETMはアメリカを中心とする国々の保育や学校教育、特別支援などの現場で、およそ1万人とも言われる教師らにより実践されている。日本には1980年に紹介され、その後、Education Through Music研究会を中心として、研究や実践支援が行われており、東京や大阪など各地の幼稚園、小学校、地域の子育て支援などの現場で実践されている。筆者はその運営委員として、また、ETMを子ども達と実践する小学校の専科英語講師としてこれに携わる立場にある。

(2) ETMの歌あそび

ETMでは、マザーグースをはじめとする150曲あまりの、英語圏のわらべうたや伝承歌（English-language folk songs）を用いて歌あそびを行う。歌にはマザー・グースなどの有名なものもあれば、ETMオリジナルのものもあるが、どの歌もSong-Experience-

Gameと呼ばれる、歌を通して様々な経験をする遊びとセットになっている。

Song-Experience-Gameには、大別すると①Name(名前を使ったゲーム)②Movement(動きのあるゲーム)③Intimacy(一対一の親密さを育てるゲーム)があり、①では、リーダー(教師などETM実践をリードする大人)が子ども一人ひとりの名を呼んでいたり、ゲームの参与者すべてが互いの名を呼びあったりすることで、遊びのなかで個々の人間にフォーカスし、受け入れていく。②では、追いかっこやハンカチ落としのような動きのあるゲームで身体感覚や空間認識能力など様々な感覚を使ってダイナミックに遊ぶ。③は主に未就学児や小学校低学年児など小さな子を対象とするゲームだが、リーダーと子どもが仲間の見守りのなかで一対一で活動し親密な絆を育む。

(3) ETMの目指すところ

一般的な子どもの英語活動でも歌やチャンツは広く用いられており、英語特有の音声的

特徴に触れ、歌の背景にある英語圏の文化・表現について学べる点などがその効果としてしばしば指摘される。しかし、多くの場合、歌を歌うこと・歌えるようになることは、それだけで意義のある活動としてとらえられ、それ以上の活動を展開しようとはされない。

ETMにおいても歌のそうした価値は発揮されるが、ETMが歌あそびを通して目指すところは、well-beingとdevelopmentの獲得である。well-beingは一般には「幸福感」を指すことが多いが、ETMではこれを、心と体の健康な状態(自己受容、他者尊重、共生、安心感、居場所感など)ととらえ、人の健全な成長・発達(development)に必要な不可欠のものとする。

(4) ETMテクニック

表1に示したのは、ETMテクニックと呼ばれるものである。ETMではゲームの最中やゲームの後に、歌の音や言葉の意味、言葉のリズム・イントネーションを探究し、子どもたちの歌う力を引き出したりするための様々

表1 ETMテクニック⁵

| | |
|----------------------------|--|
| ① アンティフォーニング(Antiphoning) | リーダーの歌わないところを歌う(交互唱)。 |
| ② エコーイング(Echoing) | やまびこのようにリーダーの真似をして歌う。 |
| ③ インナーヒアリング(Inner Hearing) | 歌の一部または全部を、声に出さずに頭の中で歌う。 |
| ④ オスティナート(Ostinato) | 一つのフレーズ(またはチャンク)だけを繰り返し歌う。 |
| ⑤ キャノン(Canon) | 輪唱で歌う。 |
| ⑥ クラッピング(Clapping) | 歌の音節(またはリズム)を手で叩いて表す。ビートやリズムを手でたたき分ける。 |
| ⑦ ステッピング(Stepping) | ビート、シラブルに合わせてステップする。ビートやリズムに合わせて足踏みをする。 |
| ⑧ ドットイング(Dotting) | ビート、シラブルを紙にマーカーなどで描いていく。 |
| ⑨ マッピング(Mapping) | 歌を線で表す。 |
| ⑩ ハンドサイン(Hand Sign) | 音の高さ(ドレミなど)を手の形と位置で表す。 |
| ⑪ アクティングアウト(Acting Out) | 歌全体やフレーズ等の意味を動作で表す。 |
| ⑫ イデオグラフ(Ideograph) | フレーズ(または歌詞のかたまり)を○□△などのシンボルで表し、それを組み合わせて、歌を作り変える / 新しい歌をつくる。 |

な手法を用いる。単なるドリルではなく、楽しい遊びやチャレンジとして行うことがポイントである。

例えば、①～⑤の活動では、自他の声をよく聴かなければうまく歌うことができない。アンティフォーニング（交互唱）では、リーダーがどのタイミングで自分たちに歌う順番をふってくるのかを注意深く見極め、ドキドキしながら歌う楽しみがある。インナーヒアリングでは、頭のなかで歌う部分をどのことばにするか、どの程度の量を頭のなかで歌うことにするかなどを考えて負荷を調節してチャレンジを楽しんだり、いざ歌ってみたら自分の頭のなかで教えた拍が他の人と違って、ついつい自分だけ歌いだしがずれてしまって大笑いがおきたりといったこともしばしばおこる。オスティナートやキャノンでは、他者と息を合わせ、他者があってこそその歌声が響き合う楽しさ、美しさを体験できる。こうした活動は、楽しいだけではなく、音のまとまりとしての歌を句や語に分節化していく上でも有効である。

⑥のクラッピングや、⑦のステップングは身体感覚を用いてシラブル（音節）を感じさせるものであり、自分の体を使うだけでなく子ども同士で相手の背中や肩を借りて叩いてみるなどのコミュニケーションを伴った楽しい活動に発展でき、英語独特の強弱拍などを体得する上でも有益である。

⑧～⑫はいずれも記号に関わるものと言えるだろう。ドットイングやマッピングは歌の長さや全体の構造、くり返されるフレーズなどを意識して、歌あそびによって慣れ親しんできた歌を線や点、線で描く歌の地図という目に見える記号に落とし込んでいく活動である。ハンドサインはドレミの音階を決まった手の形に変換したもので、コダーイの音楽教育でも親しまれているものである。ハンドサインによって音の高さやリズム、表情などを

表すことができる。アクティング・アウトは、歌詞の意味を理解した上で、歌の部分または全体を、その意味に即した動作やお芝居として再現する活動だが、これもまた緩やかな枠組みではあるが記号化の一種と言えるだろう。イデオグラフもまた、歌を分節化し、記号化したものを操作することによって新たに疑似的な作曲体験を行うという活動であり、記号と大きく関わっている。

これらのETMテクニックやSong-Experience-Gameによって、一曲の歌を子ども達は何度も歌いながら遊び、音や表現に慣れ親しむことができる。その過程で、音は意味と結びつき、意味はイラストや文字といった記号へと段階的に置き換えていくことも可能である。

3. Education Through Music の実践例

ここで、実際に、ETMの歌あそびとはどのようなものか、Penny Songという歌を用いた歌あそびの実例を紹介する。筆者自身が実際に小学校の英語授業で頻繁に行っている歌あそびであり、子ども達が大好きな活動である。

概要は、本物の“penny”（イギリスの1ペニーのコインあるいはアメリカの1セントのコインなど）を、他の子ども達全員が手渡して次々とまわしていき、歌の終わりまでに誰かの手のなかに隠すのをオニ(it)となる子どもが目をつぶった状態で待ち、歌が終わったら目を開けて誰がpennyをもっているかをあてていくというゲームである。

(1) Penny Song の歌あそび

<歌詞>

*

There's a penny in my hand.
It will travel through the land.
Is it here? Is it there?
It will travel everywhere.

**

We are ready. You may come.

(Mary), do you have my penny?
(Tom), do you have my penny?
(Mary Angela), do you have my penny?

No, he/she doesn't have your penny.
Yes, he/she does have your penny.

<訳>

*

私の手のなかには1ペニー
ペニーが大地を旅するよ
ここかな? そこかな?
あらゆるところを旅するんだよ

**

準備ができたよ。もう来ていいよ

(メアリー)、私のペニー持ってる?
(トム)、私のペニー持ってる?
(メアリーアンジェラ)、私のペニー持ってる?

<遊び方>

(望ましい人数は5~10人程度だが、筆者は20~25人のクラスで行っている)

- ① 円になって座り、the one who is it (当てる人/オニ) は円の外に出る。
- ② itが円の外に出て目をつぶり、それ以外の子ども達は歌(*)を一曲歌う間にpennyを手から手へと回していく。
- ③ 一曲歌い終わったら、歌(**)でitを招き、itはpennyを持っている人を推測して、当てようとする。itは“(Mary), do you have my penny?” (***)と3回

まで尋ねることができ、3回以内に当たればここでゲームは終了となり、pennyを隠し持っていた人が次のitになる。

- ④ 3回尋ねても当たらない場合、itは再び円の外に出て目を隠し、pennyを持っている人は“I have the penny.”または“I do.”または“I.”と言って声のヒントを出す。
- ⑤ itは円に戻って、今聞いた声を頼りにpennyを持っている人を当てる。
- ⑥ それでも当てることができなければ、今度は円の中で目をつぶり、再度声のヒントをもらう(当たるまで何度も繰り返す)。

以上がこのゲームの基本的な遊び方である。

“(Mary), do you have my penny?”と尋ねる際には、北米ではメロディをつけて歌われるが、日本では歌ではなく普通に話しかけるようにして尋ねることが多い。尋ねられた側の子どもはそれに対して、“Yes, I do.”または“No, I don't.”と答える。Noの場合は、Noであることが分かっただけで他の子ども達が全員で声をそろえて“No, he/she doesn't have your penny.”(****)と歌う。

この歌あそびでは、pennyを手渡しで回していくため、例えitにならなくとも全員が参加できる。itが本当のpennyの持ち主を当てて成り行きを見守ったり、持ち主ではないかと推測され尋ねられたりすることも、最後まで全員が当事者として主体的に遊びにかかわれるしくみとなる。

“Do you have a ~?”は、“Hi, friends!”では第2巻のLesson 4 (6年生)で扱う内容であり、次期学習指導要領に基づく年間指導計画例〔素案〕では4年生で学習することになっているが、ETMでは事前に学習をしてからPenny Songで遊んでいるわけではない。

その上、ETMのPenny Songの歌あそびでは、“Do you have a ~?”に加えて、や

り通りの延長線上で三人称単数形の “No, he/she doesn’t have your penny.” が登場し、さらに、myとyourの所有格の使い分けや、一人称複数形のwe、助動詞mayまでが使われていたことに気づかれたであろうか。

(2) Penny Songの歌あそびにみるETMの学びの姿

ETMでは、事前に言語材料を説明したり歌の練習をしたりしてから遊ぶことはせず、いきなりリーダーが歌ってゲームをスタートさせるが、子ども達はドリルとしてではなく、遊びとして「もう一回やりたい！」と言って何度も遊び、主体的に活動に参加し続けるうちに、自然と少しずつ歌えるようになり、ことばの意味や使われ方を感じ取っていく。

必ずしもすべてのことばの意味が理解できていなくても、場の状況というコンテキストを頼りに類推し、「わからない」というあいまいさをも受容しながら、他者との関わりのなかで、言語使用を通して言語を学ぶのである。

4. コア・カリキュラム及び次期学習指導要領からみたETMの歌あそび

前章の終わりに総括したETMの歌あそびにおける学びの姿を、まずコア・カリキュラムと比較してみたい。

2017年7月に公開された「小学校教員養成課程 外国語(英語)コアカリキュラム案」⁶では、「外国語の指導法」(2単位程度を想定)のなかで、「児童期の第二言語習得の特徴について理解する」ことを一般目標に掲げ、児童に英語を指導する際に以下の内容をおさえておくことを盛り込んでいる。

◇学習項目

- 1 言語使用を通じた言語習得
- 2 音声によるインプットの内容を類推し、理解するプロセス

- 3 児童の発達段階を踏まえた音声によるインプットの在り方
- 4 コミュニケーションの目的や場面、状況に応じて他者に配慮しながら、伝え合うこと
- 5 受信から発信、音声から文字へと進むプロセス
- 6 国語教育との連携等によることばの面白さや豊かさへの気づき

これら6項目のうち1～5は、前章において記述したETMの学びのあり方と一致する。

また、「外国語に関する専門的事項」(1単位程度を想定)では、「小・中学校の接続も踏まえながら、小学校における外国語活動・外国語の授業を担当するために必要な背景的な知識を身に付ける」ことを一般目標として、以下の内容を盛り込んでいる。

◇学習項目

- 1 英語に関する基本的な知識(音声・語彙・文構造・文法・正書法等)
- 2 第二言語習得に関する基本的な知識
- 3 児童文学(絵本、子ども向けの歌や詩等)
- 4 異文化理解

このうち、第3項に「子ども向けの歌」があげられている。このコア・カリキュラム策定に際して、文科省から調査研究事業を請け負った東京学芸大学の粕谷は、歌やマザーグース(伝承童謡、nursery rhyme)は強弱などのリズムやイントネーションとメロディが一致するようにできていることから、それらを歌うことの有用性を指摘している。⁷

また、以下の3点を挙げ英語圏伝承の歌やチャンツを活用する意義を示す樋口らの研究(2013)もある。⁸

- 1) 英語特有の音・リズム・アクセント・浴用などに慣れ親しむことができ、英語の語彙や文法構造に無意識のレベルで触れ

ることができる。

- 2) 手遊びや全身あそびのように仕草や動作を伴ううたやチャンツは、歌詞の意味を仕草や動作で表現しているものが多く、歌い遊ぶことを通して、ことばの音と意味の結びつきを体得できる。
- 3) 英語圏のうたやうた遊び、英語圏の伝承的なチャンツの菓子や遊び方には英語文化圏ならではのモチーフや表現があふれており、歌い遊ぶことが外国語や異文化に触れる活動となる。(後略)

これには前出コア・カリキュラム「学習項目」の第4項にある「異文化理解」とも重なる部分が含まれている。

第1項の「音声・語彙・文構造・文法・正書法等」に関しては、そもそも外国語教育を目的としていないETMの歌あそびで焦点化して取り扱うには限界がある内容だが、例えば、Penny Songの歌あそびでも、図1のよ

うなプリントを補助的に作成することによって、ある程度は補える可能性がある。

次に、次期学習指導要領（教科型）に照らして先のPenny Songの歌あそびで起きたことを簡単に振り返っておく。

次期学習指導要領で整理された3つの柱については第1章に述べたが、Penny Songの歌あそびでは、そのいずれの柱においてもそれらと関連する学びが起きていた。

一部の具体例を挙げるとすれば、「知識・技能」においては、「実際に英語を用いた言語活動」を通して英語らしい音をたくさん聞いて歌い、「意味のある文脈でのコミュニケーション」を行いながら、疑問文や助動詞、代名詞に触れ、文や文構造への気づきが生まれた。「思考力・判断力・表現力」においては、「身近で簡単な事柄について」、聞き、話し（やりとり）、「簡単な質問をしたり質問に答えたりして伝え合う活動」を行った。「人間性や学びに向かう力等」についても、参加者

Let's enjoy Penny Song!

課題1 Penny Songの中のことばの意味を日本語でかいてみよう。

| | |
|--------------------------|------------------------------|
| 1. PENNY () | 6. LAND () |
| 2. IN () | 7. HERE () |
| 3. MY () | 8. THERE () |
| 4. HAND () | 9. EVERYWHERE () |
| 5. TRAVEL () | () |

課題2 歌に合わせて、マッピングをしてみよう。

課題3 自分のマップの線の上に、here と there と everywhere がどこに出てくるかわかるように書いてみよう。(※この紙の裏も使えるよ)

チャレンジ その1： クロスワードパズルに挑戦!

ACROSS (横)

1. コイン、お金
3. ここ
4. 私の
7. 手
8. 旅する

DOWN (たて)

2. あらゆるところ
5. あそこ
6. ~の中に
9. 土地、大地

チャレンジ2：文字を並べかえてことばを復活させよう!

| | |
|---------------------|----------------|
| 1. YM _____ | 2. NI _____ |
| 3. DANH _____ | 4. TRHEE _____ |
| 5. RHEE _____ | 6. LNAD _____ |
| 7. TEAVRL _____ | 8. NNEPY _____ |
| 9. EWREHREYVE _____ | |

図1 Penny Songの歌あそび後に行うワークシート(例)

全員が同じETMゲームの枠組みを共有してともに遊ぶ活動を通して、皆が楽しい時間を過ごせるように工夫し互いを思いやるべく、「主体性」や「協働性」を培ったのではないだろうか。

筆者自身のこれまでの個人的経験においては、ETMの遊びを行うと、指導者たる自分と相手とが、いつの間にか「教える者と教わる者」の関係を離れて「仲間」の感覚になっていることに驚くことがしばしばであった。「あそび」とは、それほどに力をもったものであり、その「あそび」が自ずと生ずるよう、また、子ども達一人ひとりが主体的な関わりや協働をもって非競争的に他者と関わりあい、自然と仲良くなれるように綿密に練られているのがETMのプログラムであることを常々感じる。そのような、安心安全で居心地のよい仲間との「あそび」のなかで、「学び」もまた起こるのであろう。

終わりに

紙幅の関係上、事例を挙げて示すことができた事例はPenny Songひとつのみとなってしまう、実際には多種多様であるETMの全体像を示すことはできなかったが、本稿ではそのETMの歌あそびについて、次期学習指導要領及びコア・カリキュラムに照らしながら、検証してきた。

結論は、ETMの歌あそびには、次期指導要領の理念に相通じるものも多分に含まれており、今後の小学校英語教育において一定の有効性を発揮する可能性が高いということである。

そもそも、「赤ちゃんが外界とコミュニケーションをはかろうとする際、周囲から入力される情報は最初、メロディーとしてやってくる」のであり、音楽は「ヒトに特有とされる言語能力を発達させる源」であるというから⁹、小学生の児童にとって音楽が心地よく、歌あそびが子どもの学びに適したものであること

には一定の説得力があるであろう。

2020年度、活動型英語の中学年での前倒しスタート及び高学年での教科化、小・中・高接続の強化、文字言語の導入など、小学校外国語教育には大きな変革が訪れる。世界のグローバル化の流れのなかで、そこに寄せられる期待が大きいのも事実であるが、その一方で、現在でさえ現場の小学校教員から見た外国語活動への「困り感」を持つ児童が7割近くにのぼるという事実¹⁰も忘れてはならないであろう。子どもの自然な欲求に寄り添った歌あそびという学びのあり方が、小学校英語の枠組みにおいてもその理念と一定程度合致し、なんらかの子どもへの恩恵を与え得ることを、本稿が示すことができたとしたら幸いである。

註・引用文献

- 1 文部科学省（2016）. 「次期学習指導要領等に向けたこれまでの審議のまとめ（第2部）（図画工作、美術、芸術（美術、工芸）芸術（書道）、家庭、技術・家庭、体育、保健体育、外国語）」
(http://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/toushin/_icsFiles/afieldfile/2016/09/09/1377021_1_5.pdf)
- 2 文部科学省（2017）. 平成29年4月10日小学校の新たな外国語教育における補助教材の検証及び新教材の開発に関する検討委員会（第3回）配布資料 資料1「小学校3・6年生外国語 年間指導計画例〔素案〕」
(http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shotou/123/shiryo/_icsFiles/afieldfile/2017/05/16/1384980_001.pdf)
「社会や経済の急速なグローバル化進展にともない、学校教育において外国語教育の充実が課題である」との中央教育審議会答申を受けて2008年に小学校外国語活動が導入された経緯からもわかるように、小学校英語に寄せられる期待の背後には、国際

- 競争力を持った人材を開発する狙いがあるとも推察される。
- 3 文部科学省 (2015). 小学校外国語活動実施状況調査結果.
(http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/detail/_icsFiles/afieldfile/2015/09/29/1362169_02.pdf)
- 4 三木さゆり (2016). 「小・中学校における初期の英語指導で大切なこと」『LD研究』25-2. pp. 195-198.
「英語学習のスタート地点でつまずき、授業参加が難しくなっている生徒は、読み書きに困難を持つLDの生徒を中心に全体の10%～20%程度は存在していると思われる」とされる。
- 5 ETM研究会 (2017). 『ETM実践ハンドブック—パイロット版—』 p.15.
- 6 文部科学省 (2017). 平成29年7月3日教員養成部会 (第98回) 配布資料 資料6-1 「外国語 (英語) コアカリキュラム案」
(http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/002/siryo/attach/1388110.htm)
- 7 渡邊時夫・佐藤令子・粕谷恭子 (2010). 『ここから始めよう 小学校英語』明星大学出版社. pp.110-113
- 8 樋口忠彦 (代表)・加賀田哲也・泉恵美子・衣笠知子 (2013). 『小学校英語教育法入門』研究社. p.77.
- 9 正高信男 (2001). 『子どもはことばをからだで覚える：メロディから意味の世界へ』中央公論新社. pp.1-2
- 10 大谷みどり (2016). 「小学校外国語活動—現状と課題・今後の動向について—」『LD研究』25-2. pp.199-202.
- Richards, M. H. *Aesthetic foundations for thinking ·Rethought· Part 1 Experience.* Richards Institute of Music Education and Research. 1997

参考文献

Richards, M.(compillation) *Let' s do it again!:* *The songs of ETM.3rd Ed.* Richards Institute of Music Education and Research. 2003

