

小学校外国語活動の単元に合わせた絵本の活用

Utilizing Picture Books Corresponding to Textbook Units in Elementary School Foreign Language Activities

伊勢 恵
ISE Megumi

キーワード：小学校外国語活動 英語絵本 読み聞かせ 学習単元

要旨

2020年度から実施されている小学校学習指導要領では、児童に「聞いて分かる」体験をさせるための指導の工夫として絵本の活用が推奨されている。また、絵本は必ずしも言語習得をねらいとして作られているわけではないが、インプットの適正条件を満たすなど第二言語習得における利点も多い。本稿では、これまでの絵本の活用に関する文献や研究をふまえ、中学年を対象にした教材である Let's Try!1, Let's Try!2 の学習単元に合わせた絵本を選定し、活用の仕方を提案する。絵本選定は松本（2017）の選定基準を参考にし、英語レベルは英文語彙難易度解析プログラム (Word Level Checker) で確認した。

1. はじめに

現学習指導要領が完全実施となった2020年度から、3,4年生を対象に「外国語活動」（年間35時間）、5,6年生を対象に教科としての「外国語」（年間70時間）が必修科目として導入された。「外国語活動」では児童が初めて英語に触れることを考慮し、音声技能（「聞くこと」「話すこと」）を中心に英語に慣れ親しむことを目標に学習を進める。「外国語」では「外国語活動」での学びを踏まえ、音声技能に加え「読むこと」「書くこと」も含めてコミュニケーションの基礎を養う。中学年児童は特に、柔軟な適応力を発揮する発達段階にあることから、言葉の大切や豊かさ、日本語と英語の音声の違い等への気づき、言語や文化に対する興味・関心等、幅広い言語に関する能力について体験を通して育成することを基本理念の一つとしており、コミュニケーション活動の設定、教材、他教科での学習内容の活用等、指導の工夫が求められている（文部科学省 2017a）。こうした背景の中、教材の一つとして絵本を活用することが推奨されている。

現学習指導要領の移行期間にあたる2018～2019年度の外国語活動用教材として文部科学省が作成した Let's Try! 1（3年生）、Let's Try! 2（4年生）では、学習の総まとめとなる最終単元に絵本が含まれた。コミュニケーションにおいて、聞いて相手の話を理解するという体験をたくさん児童にさせることが大切であるとし、児童に聞かせる工夫の一つとして絵本の読み聞かせを取り入れている。その利点として、絵本の絵や場面・状況から情報を得ながら話を聞くことで「聞いて分かる」体験をさせやすいこ

と、選ぶ絵本の内容によっては現実には起こりえないことを絵本の世界で体験できること、身近な話題であれば自分の生活に重ねて絵本を楽しむことができることを挙げている (Let's Try! 1 指導編 p.38)。Let's Try! 1 で扱う『*Who are you?*』は、児童が興味・関心を抱く動物を題材とし、身体の部位をヒントに隠れている動物を考えながら読み進め、「短い話を聞いておおよその内容が分かる」という経験をさせる (文部科学省 2017b)。Let's Try! 2 では児童同士のやり取りが豊かになってきている 4 年生が対象であることから、一日の生活を題材にした『*This is my day*』を扱い、「短いまとまりのある話を聞いておおよその内容が分かる」という経験をさせる (文部科学省 2017c)。いずれにおいても、絵本の読み聞かせを通して「聞いて分かる」という実感を持たせ、言語面の育成だけでなく、外国語学習への自信や意欲に繋がることが期待されている。

絵本は必ずしも言語習得をねらいとして作られているわけではないが、教材としての利点も多いことから外国語学習における絵本の活用への関心は年々高まっている。本稿では絵本に関する先行研究や文献を概観し、中学年児童に適していると考えられる絵本を Let's Try! 1、Let's Try! 2 の学習単元に合わせて提案する。

2. 絵本に関する先行研究・文献の概観

(1) 絵本の定義と種類

村松 (2019) は Nikolajeva & Scott (2006) の 4 つの分類うち、①the picture narrative: wordless or with very few words (文字なし、あるいは極端に文字が少ない絵本。絵は独立した語りを持つ。)、②the picturebook, or picture storybook: text and picture equally important (ことばと絵とが等しく重要な役割を持つ作品) の 2 つを絵本とする絵本論の立場を紹介し、絵本を「絵とことばとが一体となって一つのイメージを伝える媒体であり、文章を読むのと同様に、絵を読むことができるもの」と捉えている (p. 143)。

実際、絵本には語彙数や文の長さ、ページ数、形状としの大きさ、仕掛け絵本等、様々なタイプが存在するが、絵本選定の視点から考えると、渡辺他 (2010) による 6 つの分類が参考になるであろう。

1. 英文がなく、ほぼ絵だけであるが、インタラクションがしやすい Pop-up 絵本 (例: *Color Surprises; One to Ten* など)
2. 印刷された英文をそのまま読むだけで、子どもとインタラクションを多くできるもの (例: *Ketchup on Your Cornflakes* など)
3. 読んでいて心地よいリズムが感じ取れるもの (例: *Brown Bear, Brown Bear, what do you see?* など)
4. 同じ表現が繰り返し出てきて、話の筋を予想させやすいもの (例: *Five Little Monkeys Jumping on the Bed* など)
5. 日本語の絵本 (例: 「やさいのおなか」)
6. 国語など他教科の教科書に出てきていて、子どもがすでに内容を知っているもの (例: *Swimmy* など)

また、村松 (2019) は日本で使われている英語教材を絵本論の知見から、①Real Books (芸術・文学作品として作成された従来の絵本)、②Reading Schemes (Oxford Reading Tree シリーズなど、英語母語話者のリテラシー教育のために編纂された教材絵本)、③

ELT 絵本（英語学習者の英語教育のために編纂された教材絵本）の3つに分類している。Reading Schemes と ELT 絵本は教材絵本であることから、言語面でコントロールされているため比較的読みやすいが、Real Books のように想像力を働かせながら読みたり、文学鑑賞の醍醐味を楽しんだりすることはあまり期待できない。一方、Real Books は複雑で抽象的なメッセージを伝達し、文学作品としての面白さはあるが、ことばの語りと絵の語りとの間に明確な対応関係が読みにくく、非母語話者にとっては難易度が高くなるとしている。

一括りに絵本と言っても様々な種類が存在し、それぞれの良さがある。絵本を活用する目的はもちろん、児童の発達段階、クラス全体で一冊の本を共有するのか、児童一人ひとり絵本を持たせるのかといった読み聞かせの環境など、様々な条件に応じて適宜使い分ける必要がある。また、絵本にはそれぞれの特性があるため、絵本を選ぶときには、必ず手に取って実際にページをめくってみることも大切である。

(2) 教材としての絵本の利点

絵本は第二言語習得論に沿った指導ができる教材であると言える。母語であれ外国語であれ、言語習得はインプットから始まる。第二言語習得研究では、Krashen (1982; 1985) が学習者の現在の言語レベルよりも少しだけ高いレベルのインプットを理解することによってのみ言語習得が進むとする「インプット仮説」を提唱し、当時の教授法にも大きな影響を与えた。その後、リスニングやリーディングの一方通行のインプットよりも、会話の中で意味交渉することでインプットは理解されやすいとする「インタラクティブ仮説」(Long, 1983; 1996)、インプットだけでは不十分でアウトプットが不可欠であるという「アウトプット仮説」(Swain, 1985; 1995) が提唱されたが、どの立場においてもインプットの重要性については認めるところである。村野井(2006) は第二言語習得を促すインプットの条件として「理解可能性」の他に、「関連性」「真正性」「音声と文字のインプット」の3つを加えている。「関連性」とは、インプットの内容が自分の生活や将来、興味・関心に関連していることである。内容に関連性があれば、知りたいという気持ちから積極的に英語を理解しようとする態度が生まれる。「真正性」とは、教材として作られた英語ではなく、本物のコミュニケーションのために発信された英語を扱うことである。教材英語と現実にコミュニケーションで使用される英語に違いがあるため、できるだけ現実の英語使用に近いものが望ましい。ただし、学習初期の場合はこの条件を緩めて、最初は語学教材用のインプットを主体とし、徐々に真正性の高いインプットに移行していくのが現実的だとしている。「音声と文字のインプット」とは、インプットを音声と文字の両方のモードで取り入れることである。言葉だけでなく絵も一体となってストーリーを伝える絵本は、絵が内容理解のヒントとなることから、自然と児童に分かりやすいインプットを与えることができる。また、絵本は児童に好まれ、読み物として「生きた英語」を使用しており、読み聞かせることで音声と文字の両方のモードで言語に触れることができる。さらに、児童とやり取りをしながらの読み聞かせや内容に関連する発展活動につなげれば、言語習得に必要なインタラクションやアウトプットの機会を生み出すことも可能である。絵本はこうした第二言語習得を促すのに適した教材である。

絵本は「意味のある文脈」の中で言語に触れることができる点でも優れた教材である。通常の語学教材では文字を理解し、単語を理解し、文を理解するという細部から全体に学びを積み上げるボトムアップの学習が中心となるが、絵本を使えば、言葉を丸ごと子どもに与え、絵から状況を把握し、全体の中の一部として文を理解するトップダウンの学習が可能になる（外山他, 2010）。こうしたトップダウンの学びは、予測する、意味を推測する、仮説を立てるといったような学習ストラテジーを伸ばすことにも繋がる（エリス & ブルースター, 2008）。他にも、論理的思考の育成、異文化を知る、他教科と関連付けた活動に発展させることができるなど、絵本は言語学習のための利点が多い教材である。

(3) 絵本の選び方

絵本の読み聞かせが成功するためには、読み聞かせの技術が 1 割から 2 割、残り 8 割から 9 割は絵本が重要な役割を果たすともいわれ（松本, 2017）、その選定には十分な配慮が必要であり、文献でも提案が多くみられる（エリス&ブルースター, 2008; 外山他, 2010; 田中, 2017; 木原, 2018 他）。松本（2017）は、文部科学省が外国語活動に求めている条件と第二言語習得における適正なインプットの条件を加味して、小学校 3, 4 年生の読み聞かせに使える絵本の選定基準を試案として作成した。この試案は 10 項目で構成されているが、これまでに提案されてきた絵本の選び方と一致するところも多い。松本は 10 項目の選定基準のうち、1~4 を必ず満たして欲しい項目、5~7 を一つは満たして欲しい項目、8~10 を長期的に検討していきたい項目であるとしている。

1. 絵本の長さ：6~8 分程度。ページ数でいうと見開きで 16 ページ程度。ただし、英文の平易さと長さを確認する必要がある。
2. 英語が平易であること：中学生が小学生に読み聞かせられる程度
3. 英語に特徴的な音声やリズムがあること：押韻などを含むものが理想
4. 絵本作品として優れていること：コルデコット賞、アンデルセン賞などの受賞作
5. 遊びの要素のあること：内容、仕掛け絵本のような絵本の形状が楽しいもの
6. 他教科と融合しやすいこと：絵本の題材が他教科と関連付けやすいもの
7. 児童が参加しやすいこと：読み聞かせの最中、読後での児童の参加
8. 物語の構造が「繰り返し構造」「起承転結型」のいずれかを持つこと
9. 教育的テーマをもつこと
10. 主人公、登場人物の設定が魅力的であること

木原（2018）は、絵本を使用する場合、英語の平易なものであることは必須だとし、そのレベルを「子どもが音声を聞いてまねて繰り返し言える程度」（p. 57）としている。また、コルデコット賞受賞作品である『*Where the Wild Things are*（かいじゅうたちのいるところ）』や 2 年生の国語教科書にも使用されており児童によく知られている『*Swimmy*（スイミー）』は優れた絵本であるものの、文構造が難しすぎる、挿絵とテキスト全体の対応関係が明瞭ではないなど、必ずしも読み聞かせで使用するのに相応しいとは言えないと述べている。上述した松本（2017）の 10 項目の場合も、英語の平易さは他の全ての項目の前提条件と考えられるであろう。その上で、絵本作品としての

優秀さ、他教科との融合性、教育的テーマ等の条件を検討し、指導の目的に応じて選定する必要がある。

小学校高学年児童に適した絵本選定について検証した三宅・竹森・竹田（2011）の研究では、一冊の総語彙数は約 490 語以内、異語数は約 155 語以内、文数は約 90 文以内、1 ページ内の文数は約 3 文以内、1 文内の語数は約 6 語以内という指数を挙げている。ただし、これら全ての数値において条件を満たす必要はなく、内容面も考えて総合的に判断すべきであるとしている。吉村他（2017）は、2 つの小学校の 5 年生を対象に絵本の読み聞かせを半年間に渡って 7 回行った結果、1 つの小学校では英語絵本に関する興味が下がってしまったことを報告している。その要因として、動物を扱った絵本ばかりに偏ったこと、幼い子ども向けのシンプルな絵本が中心で 5 年生の発達段階に合っていなかったことを挙げ、高学年では知的好奇心を満たす内容の絵本を選ぶことが大切だとしている。

実際、小学校外国語教育においてどのような絵本が活用されているのだろうか。長田（2018）は、小学校での指導歴と絵本を使っての指導歴がともに 10 年以上のベテラン指導者 8 名に 10 冊を上限に絵本を選んでもらった結果、79 冊中に 62 作品が列挙され、指導者によってばらつきがあることを報告している。この 62 作品の中で 8 名中 3 名に選ばれた作品は、①*Brown Bear, Brown Bear, What do you see?* (文: Bill Martin, 絵: Eric Carle)、②*Ketchup on Your Cornflakes* (Nick Sharratt)、③*The Very Hungry Caterpillar* (Eric Carle)、④*Today is Monday* (Eric Carle)、⑤*What can you do?* (Mikiko Nakamoto) の 5 作品であった。この他、2 名が選んだ 7 作品を加えた 12 作品はどれも、語彙数が 300 語以内であり、読み聞かせをする場合は 5 分以内に終わる長さであるという。また、全 62 作品中 9 作品が Eric Carle の作品であり、色彩が豊かで自然と児童とのやり取りがしやすい絵本を好んで使用していることが示された。

絵本の選定は、英語が平易であることを前提に対象学年や指導の目的に応じて、選定基準を参考にしながら総合的に判断することになるだろう。

(4) 絵本の読み聞かせ方

絵本選定の次に考えなければならないのは、読み聞かせの仕方である。絵本の活用に関する文献で共通して提案されていることは、以下の 3 点である（文部科学省, 2017a; リーパー, 2015; 直山, 2007）。

1. 教師自身の言葉で読み聞かせる。
 - ・絵本の英語を児童に分かりやすいように別の言葉で言い換える。
 - ・説明文は児童に理解されにくいいため、会話文に置き換えると良い。
2. 表情やジェスチャー、声色を使って内容を表現する。
3. 児童とやり取りをしながら読み進める。
 - ・一方的に聞かせるのではなく、「質問をする」「間をとる」等しながら、児童のつぶやきを拾い、児童を絵本の世界に導く。

中学年児童を対象に、「聞いて分かる」体験をさせることを目標にした読み聞かせであれば上記 3 点が主なポイントとなるが、高学年児童を対象に文字指導を含めた読み

聞かせでは、文字や文字の持つ音にも児童の意識を向ける工夫が必要となる。絵本を文字指導のために使用する場合の読み聞かせのコツとして、田中（2017）やリーパー（2015）は以下のポイントを挙げている。

1. 読んでいる箇所は、必ず指でさしながらかく。
2. 絵本の中の文字を音声に変換する方法を示す。
（例：「f (/ɛf/) /f/ fox で/f/と読むんだね」）
3. 本の中の既習の語や文を読ませてみる。
（例：How do you read this word? この単語は何て読むのかな？）
4. 単語の始めの音や終わりの音について質問する。
5. びっくりマーク等の句読記号にも注目させる。

また、萬谷（2009）は絵本の読み聞かせにおける3人の教師の発話を表1のようにカテゴリー化し、インタラクションの型を明示してその使用頻度と児童の発話量を分析した。その結果、Acceptanceの後に児童の発話が増えることや、日本語よりも英語でのYes-No-question, Wh-questionが児童の発話を促していたことが示されている。

表1. 教師の発話カテゴリー（萬谷, 2009: p.72）

カテゴリー	定義	例
Yes-No Q E	英語による Yes-No question	T: Is he under the bed?
Yes-No Q J	日本語による Yes-No question	T: スポットはピアノの中にいるかな？
Wh-Q E	英語による Wh 疑問文	T: What's in the closet? C: Monkey!
Wh-Q J	日本語による Wh 疑問文	T: ダンスの中に何がいるかな？
Repeat Prompt	重要な単語をリピートさせる	T: Bear. C: Bear.
Completion Prompt	文の途中まで言い、子供にその後を言わせる（抑揚は上昇調）	T: I am a... C: Monkey!
Acceptance	子供の返答を受け入れる言語反応	T: That's right.
Negation	子供の返答の誤りに対する言語反応	T: No, no.
Doubt	子供の発言の真偽を疑う発話	T: Really?
Recast	子供の返答を正しい英語で言い換える	Call: Snake! Snake T: It's a snake.
Answer Confirmation	子供の正しい返答を繰り返し確認する	C: Snake. T: Snake. Very good.
Answer Provision	子供の発話が誤っている場合に正解を示し、明示的に訂正	C: ペロペロキャンデー T: Lollipop. Lollipop.

Alternative Cues	答えの選択肢を示し、子供に答えさせる	T: On the clock? Or under the clock? Or inside the clock? C: Inside the clock.
------------------	--------------------	---

3. 外国語活動「Let's Try! 1」「Let's Try! 2」の学習単元に合わせた絵本活用の提案

外国語活動教材の3年生用「Let's Try! 1」と4年生用「Let's Try! 2」はそれぞれ9単元で構成されているが、本稿ではそのうち3単元ずつを選び適した絵本を提案する。絵本の選定条件は、単元の目標や言語材料に関連性があることを前提とし、上述した松本(2017)の10項目の基準をなるべく多く満たすこととした。特に、英語の平易さについては、英文語彙難易度解析プログラム Word Level Checker (WLC: http://someyanet.com/wlc/index_J.html) を使って確認する。また、児童の参加しやすさについては、萬屋(2009)のアウトプット誘因系の談話手法(Yes-No-question, Wh-question, Completion Prompt, Alternative Cues) が活用しやすいこと、読後の活動がしやすいことを判断基準とした。

(1) 単元の目標と選定した絵本との関連性

単元の目標や言語材料との関連性の観点から選択した絵本を表2にまとめる。関連性のある箇所には下線を付けたが、6冊の絵本はどれも単元の学習内容に近いコンセプトを持っている。絵本の使用語彙は単元の指導語彙よりも数も増え難易度が高くなるが、英文と挿絵が呼応しており、馴染みのない語彙も絵から推察しやすいものを選定した。6冊中4冊の使用表現は単元の指導表現と同じ、あるいは同レベルに近いものだが、『It Looked Like Split Milk』と『Sandwich! Sandwich!』の2冊は絵本の中に直接、単元の指導表現が含まれているわけではない。しかし、それぞれ児童とのやり取りをしながら読み進める際に、単元の指導表現を上手く活用することができる絵本である。

表2. 単元の目標・言語材料と絵本の概要

Let's Try! 1 (3年生)	
単元・目標・言語材料	絵本と概要
Unit 2. How are you? (ごきげんいかが) 目標： <u>感情や状態</u> を尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。 <u>表情やジェスチャー</u> を交えて挨拶をする。 言語材料：How are you? I'm (happy, sad, good, fine, great, sleepy, hungry, tired).	Funny Face (Nicola Smees 著) 男の子がボール遊びをしているところにクマがやってきて驚いたり、ボールを取られて悲しんだり怒ったり、場面によって変わる <u>男の子の気持ちが表情豊かに描かれている</u> 絵本。Happy face, surprised face, 等、表情を表す語彙が豊富に使われている。
Unit 3. How many? (数えて遊ぼう) 目標： <u>1~20までの数の言い方や数の数え方</u> に慣れ親しむ。 言語材料：How many (apples)? (Ten) (apples). Yes. That's right. No. Sorry. 身の回りの物 (pencil, eraser, ruler, crayon, ball, counter). 果物 (apple, strawberry, tomato). 形 (circle, triangle, cross, heart). stroke	Pete the Cat and his Four Groovy Buttons (Eric Litwin 著) ネコのPeteは4つのカッコいいボタンのついたお気に入りの服を着てご機嫌に歌っているのだが、ボタンが一つずつ取れてしまい、最後には全部無くなってしまう。ボタンが取れるたびに <u>引き算をして残りのボタンの数を確認する場面が登場する。</u>

<p>Unit 8. What's this? (これなあに) 目標：<u>ある物が何かを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。</u>クイズを出し合う。 言語材料：What's this? Hint, please. It's (a fruit). It's (green). It's (a melon). That's right.</p>	<p>It Looked Like Spilt Milk (Charles G. Shaw 著) 雲がページごとにウサギや鳥、木、アイスクリームなどに見える。青い背景に白い雲が形を変えていくシンプルな内容で、<u>何に見えるか問いかけやすい。</u>繰り返し構造を持つ絵本。</p>
<p>Let's Try! 2 (4年生)</p>	
<p>Unit 2 Let's play cards (好きな遊びを伝えよう) 目標：様々な動作・<u>遊び・天気</u>の言い方、遊びに誘う表現に慣れ親しむ。好きな遊びについて尋ね合う。 言語材料：How's the weather? It's (sunny, cloudy, rainy, snowy). Let's (play cards, jump rope, tag, game). outside, inside, Yes, let's. Sorry. 衣類 (shirt, shorts, sweater, pants, boots, cap) 動作 (stand, sit, stop, jump, turn, walk, run, look, play, touch) , up, down, on around, left,</p>	<p>Are You Ready to Play Outside? (Mo Willems 著) ポツリポツリ降り出した雨が次第に土砂降りになり、外遊びができないと嘆くブタの Piggie と慰めるゾウの Gerald。雨の中楽しそうに遊ぶミミズを見て、<u>雨の日ならではの遊び</u>を楽しみ始める内容。<u>天気と遊び</u>、友情について考えることができる絵本。 *2009年の Theodor Seuss Geisel Award 受賞作</p>
<p>Unit 5 Do you have a pen? (おすすめの文房具セットを作ろう) 目標：文房具や<u>持ち物</u>を尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。 言語材料：Do you have (a pen)? Yes, I do./ No. I don't. I have/ don't have (a pen). This is for you. 身の回りの物 (glue stick, scissors, pen, stapler, magnet, marker, pencil sharpener, pencil case, desk, chair, clock, calendar)</p>	<p>TITCH (Pat Hutchins 著) Titch の兄 Pete と姉 Mary は体も大きく、持っている物も大きい。Pete はとても大きな自転車を持っていて、Mary も大きな自転車を持っているのに、Titch が持っているのは三輪車。<u>兄姉の持っている物との対比</u>で Titch の不満気な様子が描かれているが、最後に Titch が持っていた小さな種がどんどん大きく育つ。同じパターンの繰り返しでストーリーが進む。</p>
<p>Unit 7 What do you want? (欲しいものは何かな?) 言語材料：<u>食材の言い方</u>、欲しものを尋ねたり要求したりする表現に慣れ親しむ。考えたメニューを紹介し合う。 言語材料：What do you want? I want (potatoes), please. How many? (Two) please. Here you are. Thank you. 果物・野菜 (vegetable, potato, cabbage, corn, cherry) 飲食物 (sausage)</p>	<p>Sandwich! Sandwich! (Konishi Eiko 著) ふわふわの<u>パンにバターを塗って、レタス、トマト、チーズ、ソーセージ、とどんだんのせてサンドイッチ</u>ができるまでを描いた絵本。日本の絵本を英訳したもの。</p>

(2) 選定した絵本の長さで使用されている英語の平易さ

選定した6冊の絵本の長さとしてWLCで確認した英語の難易度を表3にまとめる。

表3. 選定した絵本の長さとして難易度

	①	②	③	④	⑤	⑥
ページ数（見開き）	9	15	14	28	14	11
総文数	21	59	29	55	19	22
総語彙数	83	314	186	169	121	91
異なり語数	49	73	32	74	44	58
1文あたりの語彙数	3.9	5.4	5.9	3.1	6.3	4.1
1000語レベル(%)	94.9	68.5	73.1	87.0	69.4	69.2
2000語レベル(%)	1.2	18.2	3.2	2.4	5.0	13.2
平均語彙レベル	1.1	1.5	1.4	1.2	2.2	2.0

*①Funny face, ②Pete the Cat and his Four Groovy Buttons, ③It Looked Like Spilt Milk
④Are You Ready to Play Outside, ⑤TITCH, ⑥Sandwich! Sandwich

見開きページ数をみると、6冊中5冊が16ページ以内で松本（2017）の基準を満たしている。『Are You Ready to Play Outside?』は28ページと長い印象を受けるが、文の総数は55文で1ページあたり2文以下であり、1文あたりの語彙数も3.1語と6冊中最も少ない。つまり、約2つの短い文章で見開き1ページを使っているためにページ数が多くなっており、6~8分で読み聞かせることは可能である。6冊の絵本はどれも総語彙数83~314語、異なり語数32~74語の範囲内であり、三宅ら（2011）が高学年絵本の指標とした、総語彙数約490語以内、異語数約155語以内よりもだいぶ少なく、中学年に適していると思われる。

英語の平易さについては、語彙レベルと一文あたりの語彙数で確認した。どの絵本も使用語彙の約75%が1000語レベル（レベル1）から2000語レベル（レベル2）に属し、平均語彙レベルは1.1~2.2に収まっている。語彙レベルが最も高かったのは『TITCH』である。この語彙リストでは固有名詞はレベル5に指定されている。Titch自身の名前は「不明」と判定され語彙レベルから除外されたが、兄姉の名前（Pete, Mary）が何度も出現すること、tricycle, pinwheel, flowerpotなど高レベルの語彙が含まれていることで、語彙レベルが2.0をわずかに超えている。『Sandwich! Sandwich!』も語彙レベルは2.0と二番目に高く、mayonnaise, fluffy, cucumberなど高レベルに属する語彙が含まれている。ただし、この2冊に含まれている高レベルの語彙は絵で示されていたり、その状態を動作で表現することが可能なものであり、話を聞いて意味を理解するのに困らない可能性が高い。1文あたりの語彙数は最も少ないもので3.1語、多いもので6.3語となっており、高学年用絵本で1文約6語以内とする三宅ら（2011）の指標からみると少々高い値となっているのが『TITCH』（6.3語）、『It Looked Like Split Milk』（5.9語）、『Pete the Cat and his Four Groovy Buttons』（5.4語）である。しかし、これら3冊は繰り返し構造を持つ絵本であり、何度も読み聞かせるうちに自然に真似て言えるようになることが期待できる。

(3) 選定した絵本と児童との関わり

絵本と児童との関わり具合は、読み聞かせ中の読み手の発問と読後の絵本に関連付けた活動の設定によるところが大きい。ここでは、萬谷（2009）のアウトプット誘因系談話手法を参考に各絵本における発問例と読後の活動例を提案する。

①『*Funny Face*』（Nicola Smee 著）

ボール遊びを楽しんでいる男の子のところにクマが現れ、驚いたり、悲しんだり、怒ったりと男の子の気持ちの変化を描いた絵本である。場面や状況と男の子の気持ちが見開き1ページに描かれ、内容と挿絵が明確に呼応しており、簡潔で分かりやすい。冒頭の英文は以下のようにになっている。

I love playing with my ball. Happy face.

Oooh! A big bear! Surprised face.

He's taken my ball! Sad face.

1 回目の読み聞かせでは、各見開きページにおいて左ページの場面や状況は表情や声色を上手く活用して伝わりやすく読み、右ページの男の子の表情を見せながら“Is he happy?”等の Yes-No-question を与え読み進めることができる。または“Is he happy? Angry? Sad?”のように答えの選択肢を与えて児童の発話を促す。挿絵についても“*What color is the ball? Red? Yellow? Blue?*”とボールの色を尋ねたり、“*How many bears? One? Two? Three?*”のようにクマの数を尋ねることができる。犬の表情からも気持ちを読み取れる。さらに、“*Show me your happy face!*”等の指示をだし、それぞれの気持ちを児童自身に表現させ、絵本の世界を児童と共有しながら読み進める。2 回目以降の読み聞かせでは、“*How is he?*”等の Wh-Question を多めに取り入れることも可能であろう。また、児童が教師に質問する形で読み進めると、単元の言語材料である“*How are you?*”“*I'm ---.*”を使うことが可能である。

例) T: *I love playing with my ball.*

Ss: *How are you?*

T: *I'm happy.*

Ss: *Happy face.* * T は Teacher, Ss は Students を指す。

【読後の活動例：こんな時、どんな気持ち？】

45 分の授業において授業開始時の児童の気持ちは授業終了時まで継続されると考えられ、何度も“*How are you?*”と尋ねても本当の意味でのコミュニケーションにはなりにくい。そこで、絵本のように場面や状況を与えることで、児童に気持ちの変化をもたらすような活動を提案する。写真（例：Rain, Roller coaster, Santa Clause）、場面（例：たくさんの宿題、大勢の前でのスピーチ、体育の授業後）や音楽（例：オルゴールの曲、道化師のギャロップ）を用意し、場面や状況を明確に設定する。その中で“*How do*

you feel?” と尋ね、児童の気持ちを表情と共に表現させる。同じ場面でもどのように感じるかは児童一人ひとりの自由であり、一つの正解があるわけではない。そのため、どの児童がどんな気持ちになっているか周りを見ながら活動し、同じ表情の児童を探したり、特定の表情（Happy face 等）をしている児童の人数を数えても楽しい。

② 『Pete the Cat and His Four Groovy Buttons』 (Eric Litwin 著)

お気に入りのボタンが一つずつ取れてしまい、最後には全部無くなってしまいが全然気にしないネコの Pete の様子が面白く描かれている絵本である。リズムに合わせて読み聞かせる部分を含め、繰り返しの表現が使用されており親しみやすい。繰り返しの部分は以下のようにになっている。

“My buttons, my buttons, my four groovy buttons.

My buttons, my buttons, my four groovy buttons.” * “ ”内はリズムカルな歌付き
Pop! Oh No!

One of the buttons popped off and rolled away.

How many buttons are left? Three. Four minus one equals three.

Did Pete cry? Goodness, no!

Buttons come and buttons go.

He kept on singing his song: “My buttons, ...”

Let's Try! 1 の Unit 3 は、1~20 までの数の言い方や数の尋ね方に慣れ親しむ単元であり、この絵本をそのまま使って“*How many buttons?*” と尋ねたり、“*Let's count the buttons!*” とボタンの数を皆で数えたりできる点で非常に使用しやすい。ボタンの数だけでなく、“*Is it red?*” “*What color is this?*” と色についても尋ねることができる。また、前の単元で学習した気持ちを表す語彙を再度利用することもできる。Pete がいつもクールな表情をしているので挿絵からは気持ちを読み取ることはできないが、“*Did Pete cry? Goodness, no!*” のセリフやご機嫌な歌が続くことからボタンが取れてしまっても全く気にしないことが理解できる。“*Is Pete sad?*” 等、気持ちについても積極的に尋ねてみたい。繰り返し構造のため次の展開も想像しやすく、“*What will happen next?*” と尋ねてみることもできる。最後は全てのボタンは無くなるのだが belly button (へソ) がまだあるとご機嫌な Pete である。「へソ」の英語での言い方に button が付くことも自然に覚えられそうである。

【読後の活動：How many buttons? My original story】

Pete になりきり、ボタンが取れた場面のオリジナルストーリーを作って紹介する活動。ボタンのついていないシャツを着た Pete が描かれたワークシートを 2 枚準備する。1 枚目に、自分の好きな色を使って好きな数だけシャツにボタンを描く（例：15 個）。取れてしまうボタンの数を決め（例：3 個）、2 枚目のシャツには残ったボタンを描く（例：12 個）。そして、1 枚目の紙を上にして 2 枚重ねて持ち、以下のように会話を進める。

S1: (1枚目を見せながら) My buttons, my buttons, my 15 groovy buttons.

Oh No! Three buttons popped off! How many buttons?

Ss: 12 buttons.

T: Let's count the buttons all together.

Ss: (S1は2枚目の絵を見せながら) One, two, three....

③『It Looked Like Spilt Milk』 (Charles G. Shaw 著)

空を思わせる青い背景に、雲を思わせる白色でウサギや鳥などに見える形が各見開きページに次々に登場する。英文は“Sometimes it looked like a --. But it wasn't a --.”の表現のみが繰り返し使用され、最後に“It was just a cloud in the sky.”と正解が示され完結するシンプルなストーリーである。何の形に見えるかを題材に展開するこの絵本のコンセプトと、ある物が何かを尋ねたり答えたりすることに慣れ親しむことを目的としている Let's try! 1 Unit 8 との親和性は高く、インタラクションも取りやすい。ただし、単元の言語材料である What's this? の質問が直接は出てこないで、ページを開いたら最初に児童に対して“Is it a ~?” “What's this?” と尋ね、児童の答えを引き出してから英文を読みだす。以下に例を示す。

T: Look at this picture. Is it a tiger?

Ss: No!

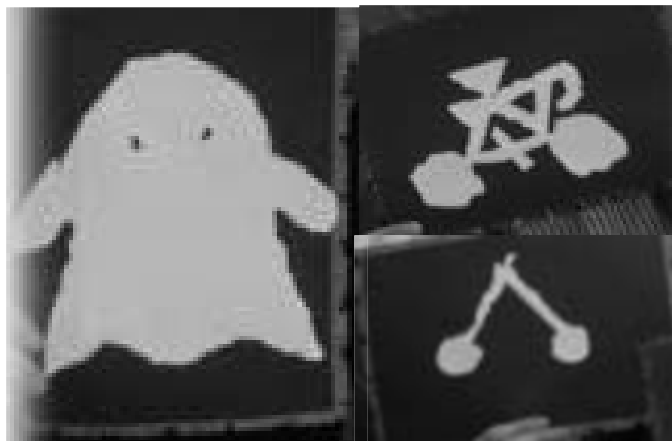
T: What's this?

Ss: Rabbit!

T: OK. Rabbit. Let's read. “Sometimes it looked like a rabbit. But it wasn't a rabbit.”

【読後の活動：ちぎり絵を使って What's this?クイズ大会】

この単元に含まれているクイズを出し合う活動を絵本と関連付ける。青空に浮かぶ雲のイメージで白いコピー用紙をちぎって何かの形を表現し、青い画用紙の上に貼りつける。完成した絵を見せながら、“What's this?” とクイズを出し合い、正解がでない場合にはヒントを与えながら進める。ポイントは、何かの形をハサミで上手に切り取るのではなく、手でちぎって「ちぎり絵」にすることである。こうすると、雲らしく見えるし、クイズとしても一目で正解が出る簡単過ぎるものにならない。



④『Are You Ready to Play Outside?』 (Mo Willems 著)

外遊びをしようとしていたのに雨が降り出して苛立つ Piggie だったが、水たまりを踏むという雨の日ならではの遊びを見つけ夢中になっていると今度は雨が止んでしま

うというストーリーが軽快に描かれており、天気合う遊びを考えて友だちを誘う場面が含まれる Let's Try!2 Unit 2 に適した題材となっている。やんちゃな Piggie と友だち思いの Gerald の様子が面白可笑しく、児童にも好まれるキャラクターであろう。雨がだんだん激しくなる様子は “It is starting to rain.” “It is raining.” “It is pouring.” “It is really pouring.” と難しい英文に思えるかもしれないが、その状況は挿絵でも表現されており、読み手が声色も使って表現すれば、児童でも十分に意味が理解できる。また、単元の言語材料である skip, jump, run, stop といった動作を表す語彙だけでなく、“I’m not a happy pig.” “I do not like rain.” “I love rain.” など既習の「気持ち」や「好き嫌い」を表す表現も出現し、児童は挿絵だけでなく知っている語彙を頼りに内容を推測することができるであろう。児童への発問例としては、登場人物の気持ち（例：“Is Piggie happy? Angry? Sad?” “How does Piggie feel?”）や天気（例：“Is it sunny?” “How’s the weather?”）、好き嫌い（例：“Does Piggie like rain?” “Do they like to skip?”）、動作（例：“Is he dancing?” “What is he doing?”）が考えられる。また、児童自身に雨の日が好きか尋ねたり、“Let’s skip in the rain!” と誘ってみて児童が単元の言語材料である “Yes, let’s!” や “Sorry.” を使って誘いを受け入れたり断ったりしても良い。さらに、Piggie と Gerald と一緒に動作をしながら読むことも可能である。

【読後の活動：Let’s play together! 誘ってみよう】

児童は画用紙に自分の誘いたい遊びを描く。発表時に、天気カード (sunny, rainy, cloudy, windy, snowy) を準備する。以下の要領を進める。

S1: Let’s jump rope! (自分の描いた絵を見せながら)

Ss: How is the weather?

S1: It’s sunny. (天気カードで引いて)

Ss: Yes, let’s! / Sorry!

⑤ 『TITCH』 (Pat Hutchins 著)

兄 Pete、姉 Mary と末っ子 Titch の持ち物が対比して描かれるストーリーであり、持ち物を尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむことを目標にしている Let’s Try!2 Unit 5 には適した題材であるが、持ち物の語彙に難易度の高いものが含まれている。ただし、全て絵で示されているので内容は理解しやすい。また、使われている英文も「主語+had+持ち物」を基本としている。

Pete had a great big bike.

Mary had a big bike.

And Titch had a little tricycle.

Pete had a kite that flew high above the trees.

Mary had a kite that flew high above the houses.

Titch had a pinwheel that he held in his hand.

理解可能な内容であるが、一度で英文を全て真似て言うことは難しい。そのため、言える語彙から口に出すような読み聞かせを繰り返す必要がある。まず、絵本を読み始める前に、主人公の Titch には兄の Pete と姉の Mary がいることを紹介し、児童にも兄弟姉妹がいるか尋ねてみる。絵本を開くと最初にサイズの異なる服や靴の挿絵があるので、“Is this Titch’s sweater?” “Whose is this? Pete’s sweater? Mary’s sweater? Titch’s sweater?” 等、誰の物が尋ねてみる。必ず Pete と Mary の持ち物が見開き 1 ページに描かれており、次のページに Titch の持ち物が描かれるので、1 回目の読み聞かせでは Pete と Mary の持ち物から Titch の持っている物を予測させてからページをめくるようにする。この時が何度も Pete と Mary の持ち物を聞かせるチャンスであり、Titch の持ち物が確認できた時点でさらに 3 人の持ち物を全部通して聞かせる。2 回目の読み聞かせからは、持ち物について Yes-No-question や選択肢を与えたり、児童が英語で言えそうな箇所を取って発話を促す Completion prompt を使いながら読み進める。3 回目以降は、Wh-question で、“What did Titch have?” のような発問をする。こうした段階的な読み聞かせが必要な絵本である。

【読後の活動：Let’s make your own story!】

児童は皆 3 人兄弟であるという設定で、兄弟の名前と自分が何番目の子どもなのかを決める。TITCH の絵本のように、3 人兄弟はそれぞれ大きさや性能の違う物を持っているという条件で画用紙に 3 兄弟の持ち物を描き、それを見せながら紹介する。

例) My brother, Joe had a baseball bat.

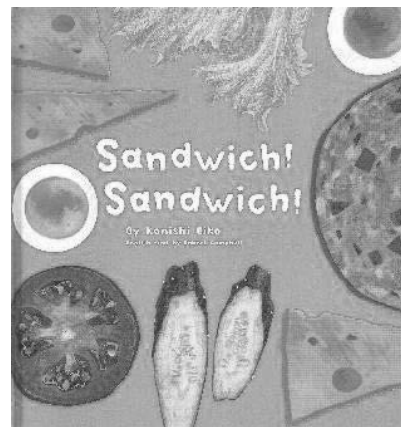
I had a tennis racket.

And my sister, Rui had a very little ball.

⑥ 『Sandwich! Sandwich!』 (Konishi Eiko 著, Robert Campbell 訳)

パンに具材を重ねてサンドイッチが完成するまでの過程を描いたシンプルなストーリーで、Let’s Try! 2 Unit 7 の「食材の言い方や欲しい物を尋ねたり要求したりする表現になれる」という目標と同様のコンセプトを持つ。また、具材も挿絵で表現されており理解しやすい。ただし、単元の言語材料である “What do you want?” “I want ~.” の表現が直接使われている絵本ではないため、読み聞かせの際に教師が積極的にこれらの表現に触れるような問いかけをする必要がある。

表紙やタイトルページには、野菜やパンなどの食材が描かれており、そこからすでに “What’s this?” “Do you want tomatoes for your sandwich?” “What do you want for your sandwich?” 等の発問が可能である。見開き 1 ページに一つの具材が描かれているので、“What do you want next?” と次ページにはどんな具材がくるか予測してからページをめくり、出てきた具材について “Do you like cucumbers?” “Do you want cucumbers for your sandwich?” “How many slices?” 等問いかけながら



読み進めることができる。

【読後の活動：人気のサンドイッチ具材何かな？】

黒板の一番下に食材の絵カードを並べて置き、児童に 5cm 四方の付箋を一枚ずつ渡す。児童が一番好きな具材を発表したら、その具材の絵カードの上に付箋を貼って一票を投じる。クラス全員が発表し終わると、クラスで人気のサンドイッチの具材がわかる棒グラフが完成する。

Ss: What do you want?

S1: I want eggs. (egg の絵カードのところに付箋を貼り一票を投じる)

Ss: What do you want?

S2: I want cheese. (チーズの絵カードのところに付箋を貼り一票を投じる)

4. まとめ

ストーリーを言語だけでなく挿絵でも表現する絵本は、児童にとって「聞いて分かった」という体験がしやすく、読み聞かせの際のインタラクションや読後の活動を通して積極的に関わることができ、外国語教育に活用する利点は多い。実際に、授業に絵本の読み聞かせを取り入れた結果、英語や絵本に関する興味・関心、英語を聞くことへの意欲・態度・自信といった情意面が向上したという報告や（松浦・伊藤 2012）、英語を書くことへの動機づけ、アルファベットや英単語の定着に有意に作用するという報告もある（内山・染谷, 2020）。本稿では、Let's Try! 1, Let's Try! 2 の学習単位と関連性のある絵本を選定し、これまでの研究や文献で提案されてきた絵本選定の条件と英語レベルからの適合性を確認し、児童が参加しやすい読み聞かせ中の問いかけと読後の活動を提案した。外国語活動の授業を考案するとき、Let's Try!1 等の主教材を中心に据えることが多く、単元の目標や言語材料と合う絵本が見つければ活用してみたいと考える教員が増えるのではないか。本稿で提案したのはわずか 6 単元に合わせた 6 冊の絵本ではあるが、単元に合わせた絵本を探す際の一つの参考として提案する。また、ここに挙げた絵本以外にも、Let's Try! 1 Unit 3 の How many? と『Inch by Inch』（Leo Leoni 著）等、単元との相性も良く児童に読み聞かせたい絵本は多くある。読み聞かせをする教師が、対象となる児童の実態に合わせて、よりインタラクションのしやすい絵本を選ぶと良いだろう。今後、他の学習単位についても同様に、指導目標や言語材料と関連のある絵本が提案されることが望まれる。

参考文献

- エリス, G.・ブルースター, J. (2008). 『先生、英語のお話を聞かせて！』松香洋子監訳。玉川大学出版部。
- 木原美樹子 (2018). 「小学校英語教育における絵本の活用について—絵本の選び方を中心に—」『中村学園大学・中村学園短期大学部 研究紀要』第 50 号, 55-62.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Oxford, UK: Pergamon.
- Krashen, S. D. (1985). *The Input Hypothesis: Issues and implications*. London, UK: Longman.

- 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』 径書房.
- Long, M. H. (1983). Native speaker/non-native speaker conversation and the negotiation of comprehensible input. *Applied Linguistics*, 4, 126-141.
- Long, M. H. (1996). The role of the linguistic environment in second language acquisition. In W. Ritchie & T. K. Bhatia (Eds.), *Handbook of second language acquisition* (pp.43-468). San Diego, CA: Academic Press.
- 松浦友里・伊藤英 (2012). 「小学校外国語活動における英語絵本の導入効果に関する実践研究—第二言語習得研究におけるインプット理論の視点から—」『岐阜大学カリキュラム開発研究』第29巻(1), 94-101.
- 松本由美 (2017). 「小学校英語教育における教材用英語絵本選定基準の試案—絵本リスト作成に向けて—」『玉川大学リベラルアーツ学部研究紀要』第10号, 7-15.
- 三宅美鈴・竹本敬子・竹田直美 (2011). 「「読み聞かせ」絵本選定に関する実証的研究—小学校5・6年生の読み聞かせに適した絵本とは」『JASTEC 研究紀要』第30号, 1-17.
- 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.
- 村松麻理 (2019). 「第9章 小学校英語における絵本を再考する：絵本論の視点から」綾部保志(編)『小学校英語への専門的アプローチ：ことばの世界を拓く』(pp.140-153) 春風社.
- 文部科学省 (2017a). 『小学校外国語活動・外国語研修ガイドブック』
- 文部科学省 (2017b). Let's Try! 1 指導編
- 文部科学省 (2017c). Let's Try! 2 指導編
- 直山木綿子 (2007). 『「読み聞かせ」の指導テキスト（これでできる小学校英語必須時代の授業4）』明治図書.
- Nikolajeva, M. & Scott, C. (2006). *How picture books work*. London: Routledge.
- 長田恵理 (2018). 「小学校外国語教育における絵本の活用—指導者が選ぶ英語絵本—」『國學院大學人間開発学研究』第9号, 39-56.
- 外山節子・入江智子・坂井邦晃・佐藤貴子・渋谷徹・藤澤京美 (2010). 『英語の絵本活用マニュアル』コスモピア.
- Swain, M. (1985). Communicative competence: Some roles of comprehensible input and comprehensible output in its development. In M. S. Gass & C. G. Madden (Eds.), *Input in second language acquisition* (pp.235-253). Rowley, MA: Newbury House.
- Swain, M. (1995). Three functions of output in second language learning. In G. Cook & B. Seildhofer (Eds.), *Principles and practice in applied linguistics: Studies in honour of H. G. Widdowson* (pp.125-144). Oxford, UK: Oxford University Press.
- 田中真紀子 (2017). 『小学生に英語の読み書きをどう教えたらよいか』研究社.
- 内山寿彦・染谷藤重 (2020). 「小学校5年生における英語絵本読み聞かせがアルファベット学習に与える影響：児童の動機づけに焦点を当てて」『上越教育大学教職大学院研究紀要』第7巻, 225-231.
- 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』明星大学出版部.

萬屋隆一 (2009). 「小学校英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に関する事例研究」『北海道教育大学紀要 (教育学科編)』第 60 卷(1), 69-80.
吉村美幸・吉田朋世・今井信義・福島安希子 (2017). 「小学校における英語絵本の読み聞かせの研究」『福井県教育研究所 研究紀要』第 122 号, 122-133.

【紹介した絵本】

- ・『*Funny Face*』 (Nicola Smee)
- ・『*Pete the Cat and His Four Groovy Buttons*』 (Eric Litwin)
- ・『*It Looked Like Spilt Milk*』 (Charles G. Shaw).
- ・『*Are You Ready to Play Outside?*』 (Mo Willems).
- ・『*TITCH*』 (Pat Hutchins)
- ・『*Sandwich! Sandwich!*』 (Konishi Eiko)