

小学校英語教育における絵本教材開発に関する研究

—— 美術科教育と英語科教育による絵本教材の共同開発 ——

Development of a Picture Book as an English Learning Material for Japanese Elementary Students

加藤 司*, 望月鮎佳*, 巽 徹**

Tsukasa KATO, Ayuka MOCHIZUKI, Toru TATSUMI

1. はじめに

文部科学省が提示した『グローバル化に対応した英語教育改革実施計画』(2013)によって、小学校における英語の教科化及び開始時期の早期化が発表された。次期小学校学習指導要領(2017a)では、5・6年生における英語は教科として位置づけられ、3・4年生においては英語活動が導入され、それぞれの「目標」「内容」「指導計画の作成と内容の取扱い」等が示された。指導要領の公表に続き、学習指導要領解説(2017b)、小学校外国語活動・外国語研修ガイドブック(2017c)、移行期間中の新教材となる『We Can!1,2』『Let's Try!1,2』(2017d)等が作成、公表され 2020 年度の次期学習指導要領完全実施に向けた整備が進行中である。

これらの動きに先立ち、文科省(2016a)では、5・6年生を対象にした文字の認識や文構造への気付きを促す新教材『Hi, friends! Plus』を、また、3・4年生を対象にした絵本教材である『Hi, friends! Story Books』(同 2016b)を作成、提供している。3・4年生における絵本教材の活用は、児童が英語を「聞いてわかる」体験を豊かに行うことができる機会を提供するものとして『中学年を対象とした、絵本活用に関する基本的な考え方』を示して絵本の積極的な活用を促

している(文科省 2016c)。また、東京学芸大学(2017)で、試案として示された「英語教員養成・研修コア・カリキュラム」においても、指導者が備えるべき資質として「外国語に関する専門的事項」の一つとして「児童文学(絵本、子ども向けの歌や詩等)について理解している」ことが求められるなど、小学校英語教育において絵本の活用が注目されている現状がある。

そこで、本研究では絵本教材そのものに焦点を当て小学校英語教育における教材としての絵本が持つべき条件、とりわけ挿絵の働きと役割に注目し、美術作品としての視点と英語教材としての視点の双方から小学校英語教育における絵本教材について考察することとした。

2. 研究の背景

外国語学習において物語を活用することの効果として、子どもたちが豊かで本物の言語使用場面に触れることが出来るようになり、言葉によって作り出された架空の世界に入り込み、楽しみながら言葉を身に付けることが出来ることなどが指摘されている(Cameron 2001:159)。また、教室内では学ぶことが出来ない外の世界を教室内に持ち込み学びの機会とすることが出来る(同:159)。学習者である子どもたちは、挿絵の助けにより物語の内容理解が促進され、さらに、ストーリーを伝えるための様々な表現やその繰り返しなどによって、言葉が

* 岐阜大学大学院教育学研究科芸術身体表現コース大学院生

** 岐阜大学教育学部英語教育講座

持つリズムや音声の特徴などに触れることができ、豊かな外国語の学習機会を提供することが出来るとされている(Cameron 2001:163-164)。

文科省(2016c)は、小学校中学年を対象とした外国語学習における絵本活用に関する基本的な考え方を以下のように示している。

児童に(英語を)聞かせる工夫の1つとして、絵本の読み聞かせが考えられる。絵本の絵から情報を読み取り、状況を理解しながら、児童は相手の話を聞くことになるため、「聞いてわかる」体験をさせやすい。また、選ぶ絵本の内容によって、現実には起こり得ないことを絵本の世界で体験することもできる。さらに、昔話の中には、生きていく知恵や教訓的なことが組み込まれている場合もある。このようなことを踏まえ、外国語活動でも、外国語による絵本の読み聞かせを行うことが考えられる。

(()内は筆者による補足)

また、文部科学省(2017c)は、絵本を活用することの効果として次の三点を挙げて絵

- ・読み聞かせ活動では、児童が指導者の英語を聞き、絵の助けを借りて「英語を聞いて意味がわかる」体験をすることが出来る。
- ・良質なまとまりのある英語をインプットできる
- ・絵本には同じ表現が繰り返し出てくるため、自然に語彙や表現を身に付けやすい

Cameron(2001)と文部科学省(2016c, 2017c)の指摘はどちらも、物語を利用した外国語の学習機会が、外国語学習において様々な教育的効果が期待できることを示している。

一方で、物語の挿絵については、子どもが物語の意味内容を理解しようとする際の言語理解の補助の役割であると述べるにとどまっている。挿絵の種類や内容の違いが、学習者の物語の理解や英語の表現の習得に影響を与えることは想像に難くないが、外国

語学習において、絵本がどのような挿絵を提供すべきかについては、いずれにおいても言及されていない。絵本製作者の視点から、より言語学習に適した挿絵を検討する試みは未だ少なく、基礎的な知見の蓄積が求められると言える。外国語学習教材としての絵本により適した造形要素を検討し、適切な挿絵のあり方について考察することには意義があるものと考えられる。

本実践研究においては、岐阜大学大学院総合教科教育専攻の開講科目である「外国語活動教育実践研究」の科目において美術領域を専攻する大学院生2名が英語領域の教員の支援のもと小学校英語教育における絵本教材の開発に取り組んだ。作成した絵本教材は、同大学教育学部英語教育講座の大学3年生22名に対して、試読の実施と挿絵に関する自由記述によるフィードバックを依頼した。また、フィードバックの内容に基づいて改訂版の絵本教材を作成した。

3. 絵本教材の開発

3.1 英語絵本を用いた模擬授業観察

絵本教材の作成に先立ち、絵本製作を行う2名の大学院生は、英語科教育法を受講する学部3年生の英語絵本を活用した模擬授業の様子を観察した。英語教材として絵本がどのように活用されるのか、その実態と可能性を把握するためである。

受講生らは、小学校の現場で使用されることが多い英語話者の子ども向け絵本のリストの中から自由に選んで、他の受講生を児童に見立てた読み聞かせ練習を行っていた。読み手の学生たちは、子どもたちの興味をそそるような声のトーンや表現の仕方を工夫したり、ページめくりのタイミングや英語による発問の内容などを吟味したりしながら実践を行っていた。また、読み聞かせを行う中で、それぞれの物語を聞かせる対象として適切な学年などについての議論も行われていた。

受講生が選択した絵本は様々であったが、Eric Carlの作品が複数選ばれていた。Eric Carlの作品は、色彩が鮮やかで、物語の内容が端的にわかりやすく各ページに表現され、受講生はそれらを指差しながら物語を語り進めていく姿が見られた。また、中に

は、Leo Lionni(1959) “little blue and little yellow” (邦題『あおくときいろちゃん』)のように、具体的な人物や動物などの登場人物が示されていない、抽象的な絵のみの物語を選択した学生も見られた。この絵本では、青色と黄色の抽象的な形のみが示され、それらが登場人物として話が展開されていく内容となっている。「あおくん」とその「両親」が登場するが、「両親」は一見どちらが父で母なのかわからない。しかし、英語の読み聞かせを進めていく中で、ストーリーの展開により、これらが徐々に明らかになっていく。読み手も、時に場面を戻して「これが父、これが母だね。」といった確認をしていた。物語が進行する中で、聞き手は、想像力を精一杯働かせ推測しながら英語を聞いていた。この物語では、読み手が聞き手と対話をしながら読み進めることが不可欠で、言葉のやり取りによって聞き手の興味を引き、深い内容理解につながりうる物語であると思われた。

これらの既存の英語絵本には、様々なタイプの挿絵があり、挿絵の種類やストーリーの内容によって様々な絵本の提示の仕方が可能であることがわかった。これらの観察から得られた知見を参考にして実際の絵本教材の開発を進めていくこととした。

3.2 ストーリーを選択

Cameron(2001)は、物語の普遍性について述べている。ストーリーの中では、何かの出来事が次々に起こり解決されていく、また、ストーリーには、教訓やテーマが存在する。どの地域や文化においても物語にはこのような骨組みが存在し、それらは国や文化を越えて広く子どもたちの興味を引くものであると主張している。同(2001)では、これらの条件にあった世界各地の物語の例を紹介しているが、そのうちの一つが東南アジアの民話である “Mouse Deer and Tiger” である。

“Mouse Deer and Tiger”は、Mouse Deerをどうしても食べたい Tiger と、なんとか食べられないように知恵をはたらかせて逃げる Mouse Deer が、逃げる捕まるを繰り返している物語である。リズムカルなフレーズの繰り返しが子どもにとって頭に残りや

すく親しみやすい。

そこで、この物語の予測性のある展開や繰り返される明快でリズムカルな表現の繰り返しなどを生かして、短く簡潔なオリジナルのストーリーを作成して絵本の作成に取り掛かることとした。

3.3 挿絵の作成(1) (初版)

美術領域の院生2名によって挿絵の制作を行った(図1)。制作方法は、切り絵をスキャナー読み込み、グラフィックデザインソフトで編集を行う手法である。挿絵(初版)は、以下の事項に留意して制作された。

- ①明快な色彩を用いること。
- ②ページ毎に使用する色彩を変化させること。
- ③子どもたちが見るだけで楽しめるような個性的な絵柄にすること。
- ④ページ毎に、構図や登場人物の表情、姿勢を変化させること。

これらの事項は、変化に富む刺激的な挿絵によって、絵本を開くたびに鮮やかな色彩が画面いっぱいに飛び込んでくるような面白さや、単純なキャラクターの表情が子どもの興味関心を引くことをねらいとしている。また、ストーリーを表す英文の区切りや、擬態語、擬声語の文字の大きさやフォントの工夫も行った。

また、先の絵本を用いた模擬授業の観察から、Leo Lionni(1959)は、少ない挿絵の情報量(色や形)のみで登場人物や物語の展開が表現され、聞き手の想像を膨らませながら、読み手が発する英語の表現と合わせることで理解が深まり英語の学びに結びつく可能性がある作品として注目した。そこで、それらの造形要素を挿絵作成の参考とすることにした。

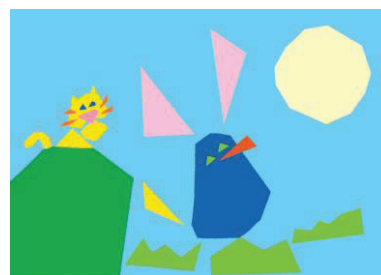


図1 挿絵(初版)の一部

3.4 試読によるフィードバック

同大学教育学部英語教育講座の大学3年生22名に、完成した絵本教材の試読とフィードバックの記述を依頼しその分析を行った。大学生には試読用に、A4サイズの紙に印刷し、挿絵のページと文章のページが交互に連なっている冊子を配布した。感想の記述はA4サイズの紙に、自由な文章量を求めるものである。なお、挿絵制作の意図や留意点は、試読を依頼した大学生には伝えていない。大学生の感想の記述用紙数は、人数と同じく22枚である。これらの内容を分析したものが表1である(項目横の括弧は記述の数を表す)。

表1 挿絵(初版)に関するフィードバック

良い点	改善すべき点
色が豊富 / 色使いが良い (4)	何が描かれているかわからない (20)
子どもの興味を引く / 印象的 (1)	絵に統一感がない (6)
想像力が働く / 考えさせる要素がある (1)	登場人物の向き・進行方向が一定でない (1)
2回読むと挿絵の内容がわかる (1)	1度では挿絵の内容がわからない (1)
芸術性が高い / 可愛らしい (1)	表された動物がわかりにくい (1)
教師の補助次第で絵の表すものがわかる (1)	挿絵と英文が同一ページ内に表されたほうがよい (1)
文字の強調部分が良い (1)	
動物の絵はわかりやすい (1)	

フィードバックから、挿絵の良い点としては、製作の意図通り色彩の豊かさが指摘された。一方で、最も多く上がった意見は、何が描いてあるのかわからないという意見であった。子どもたちが想像力を働かせて英語表現を聞くことにより外国語の習得を目指す意図ではあったが、外国語の理解を補うというイラストの本来の役目を大きく損なう結果となった。

3.5 挿絵の作成(2) (改訂版)

挿絵(初版)の試読によるフィードバックを受けて、挿絵の改訂を行った。(以下、「改訂版」)(図2)。制作方法は、鉛筆によるイラストレーションである。「改訂版」は、以下の事項に留意して制作された。

- ①できるだけ具体的な描写をする。
- ②登場人物の立ち位置や、進行方向を一貫させること。
- ③動物が指をさすなど、漫画的な表現を取り入れること。
- ④挿絵と英文がひとつのページに収まるようなレイアウトにすること。

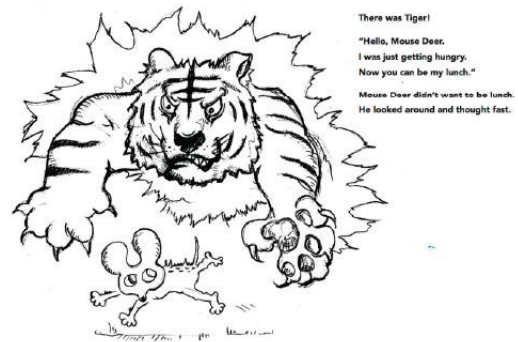


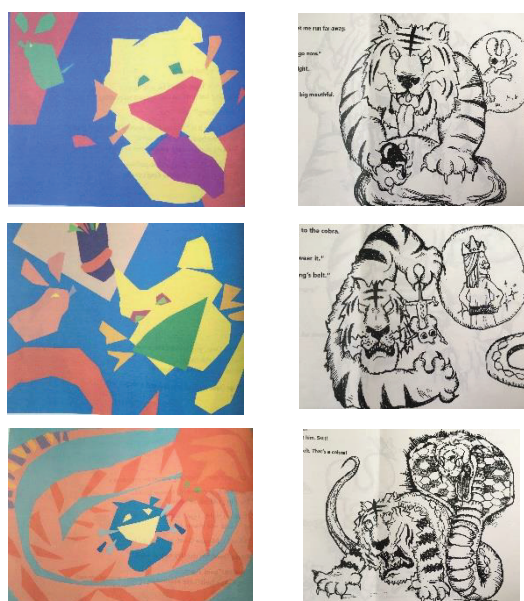
図2 挿絵(改訂版)の一部

3.6 改訂版に対するフィードバック

初版の試読と同様に改訂版について試読とフィードバックの記述を依頼した。依頼をした大学生は、初版のフィードバックを依頼した学生と同じ学生である。大学生には試読用に、A4サイズの紙に、挿絵と文章が一つのページに収まるように印刷した冊子を配布した。感想の記述はA4サイズの紙に、自由な文章量を求めるものである。なお、初版と同様に、挿絵制作の意図や留意点は、試読を依頼した大学生には伝えていない。大学生の感想の記述用紙数は10枚である。これらの内容を分析したものが表2である(項目横の括弧は記述の数を表す)。

表2 改訂版に関するフィードバック

良い点	改善すべき点
わかりやすい (9)	「初版」には想像させる要素があった (1)
表情・心情がわかりやすい (5)	文字による理解を促すために、描かれていないものがあったも良い (6)
子どもが楽しめる (3)	イラストのインパクトが強い。子どもが怖がる可能性がある (1)
次の展開を想像しやすい (1)	
登場人物の対比が良い (1)	



(左) 初版 (右) 改訂版

図3 挿絵の比較

改訂版の良い点として最も多かったのは、初版に比べて、わかりやすいという点だった。初版では表現しきれなかった登場人物の心情が伝わるという意見も次いで多い結果である。一方で改訂版は、具体的であるために、想像を膨らませる余地がないという意見が上がっている。

4. 考察

本実践では、同一の物語について異なる

二通りの挿絵を制作した。これらを比較することによって、絵本教材に適した挿絵の要素について考察することができる。

初版を作成する初期段階では、一般的なイラストを用いた挿絵による図案もアイデアの一つであった。しかし、単純で説明的な図柄に満足がいかず、折り紙の切れ端などを用い、単純な形からなんとなく見えてくるキャラクターの表情や動きの面白さや色の美しさ、固定概念にとらわれない自由な作風を目指すことにした。その結果、「ページを開くたびに鮮やかな色彩が画面いっぱいに飛び込んでくるような挿絵」「表情からなんとなく登場キャラクターの気持が伝わってくるような挿絵」という作品として仕上げる事が出来た。

初版の挿絵は、鮮やかな色彩と見て楽しくなるような個性的な絵柄作りによって、子どもの興味関心を引くような作品であるとのフィードバックを得たが、その反面、物語の内容理解を助ける挿絵とはなり得なかった。美術的な作品としての観点と外国語学習を促進させるための学習材としての観点との両面から絵本を捉える必要がある。

それに対して、改訂版は、具体的な描写が可能となるよう漫画的なイラストレーションを用いて、挿絵が内容理解の助けとなるようわかりやすさを重視した。フィードバックにおいても、試読を行った大学生に好意的に受け入れられていることがわかる。その反面、挿絵のみで物語を把握してしまい、英語の音声や英文に注意が向かないのではないかと指摘もある。教材としての絵本の役割を考慮すると、あえて描かない部分があることや物語のストーリーに直接関係しない背景や周辺の状況について敢えて描きこむことが有効に働く可能性があるのではないかと考える。言語学習教材としての絵本である以上、文字や音声による言語について、また、ストーリーラインのみでなく、様々な事柄に子どもの関心が向かうよう配慮する必要があるであろう。

5. まとめと今後の課題

外国語教材としての絵本における挿絵は、子どもにとって印象的で、親しみの持てるような表現であることが必要である。また、

言語理解を補助しうる、具体的な描写であることも重要である。さらに、こどもの想像の余地を残し、ストーリーの理解にとどまらず、様々な事柄に子どもが思いをめぐらすことができる、「あそびのある教材」としての存在価値があるのではないだろうか。

絵本の活用方法は一般的な教科書とは異なり、同じ物語を何度も活用したり、物語とは直接関係のない話題を提供するためのきっかけとして活用したりするなど、様々な使い方が可能である。同じ絵本であっても対象とする子どもの年齢や発達段階、英語の習熟度によっても異なる活用方法が考えられる。自由な使い方、幅広い「あそび」が可能となる絵本、そして、挿絵のあり方を幅広く考えていく必要がある。

本実践研究では、指導する側の視点と絵本を作る側に立って考察をしたものであった。しかし、最も重要な視点は、それらを用いた際の子どもたちの反応であり、今回の研究においてもっとも欠けている視点である。今後は、作成した「初版」「改訂版」とともに、子どもたちの視点でのフィードバックをいただき、教材としての絵本、さらに、絵本の中の挿絵がどうあるべきかを考察していくことが不可欠であると考え。今後の、実践研究の課題として継続して取り組んでいく所存である。

参考文献

- Aaron Shepard (2005). *The Adventures of Mouse Deer*,
<http://www.aaronsherp.com/>
- Leo Lionni (1959). *little blue and little yellow*. Hodder & Stoughton Kent, UK
- 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」について」
http://www.mext.go.jp/a_menu/kokusai/gaikokugo/1355637.htm
- 文部科学省 (2016a). 『小学校の新たな外国語教育における補助教材 (Hi, friends! Plus) の作成について(第 5・6 学年用)』
http://www.mext.go.jp/a_menu/kokusai/gaikokugo/1355637.htm
- 文部科学省 (2016b). 『小学校の新たな外国語教育における補助教材 (Hi, friends! Story Books) 作成について (第 3・4 学年用)』
http://www.mext.go.jp/a_menu/kokusai/gaikokugo/1370103.htm
- 文部科学省 (2016c). 『中学年を対象とした、絵本活用に関する基本的な考え方』
http://www.mext.go.jp/a_menu/kokusai/gaikokugo/_icsFiles/afieldfile/2016/05/02/1370109_1_1.pdf
- 文部科学省 (2017a). 「小学校学習指導要領」
http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afieldfile/2017/05/12/1384661_4_2.pdf
- 文部科学省 (2017b). 『小学校学習指導要領解説』
http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/1387014.htm
- 文部科学省 (2017c). 『小学校外国語活動・外国語研修ガイドブック』
http://www.mext.go.jp/a_menu/kokusai/gaikokugo/1387503.htm
- 文部科学省 (2017d). 『新学習指導要領に対応した小学校外国語教育新教材について』
http://www.mext.go.jp/b_menu/shingichousa/shotou/123/houkoku/1382162.htm
- 東京学芸大学 (2017). 『文部科学省委託事業「英語教員の英語力・指導力強化のための調査研究事業」平成 28 年度報告書』
<http://www.u-gakugei.ac.jp/~estudy/report/index.html>

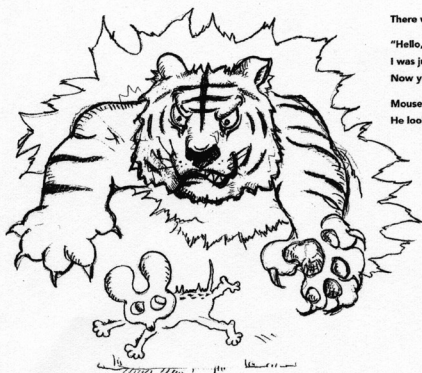
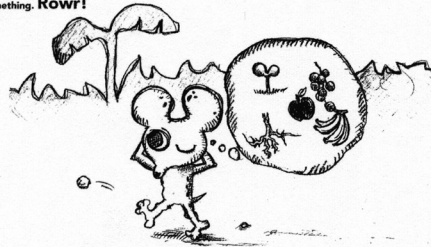
参考資料 (改訂版)

Mouse Deer and Tiger

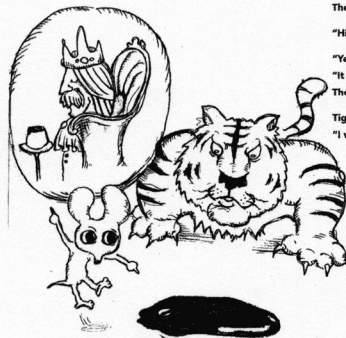


Mouse Deer and Tiger
 Illustrated by Tsukasa Kato and Ayuka Mochizuki
 Department of English Education & Department of Art Education
 Faculty of Education
 Gifu University
 2017

I'm quick and smart as I can be.
 Try and try, but you can't catch me!
 Mouse deer sang his song as he walked through the forest.
 He was looking for tasty fruits and roots and shoots.
 Though he was small, he was not afraid.
 He knew that many big animals wanted to eat him.
 But first they had to catch him!
 Then he heard something. **Rowr!**



There was Tiger!
 "Hello, Mouse Deer.
 I was just getting hungry.
 Now you can be my lunch."
 Mouse Deer didn't want to be lunch.
 He looked around and thought fast.




He saw a mud puddle.
 "I'm sorry, Tiger. I can't be your lunch.
 The King has ordered me to guard his pudding."
 "His pudding?" said Tiger.
 "Yes. There it is." Mouse Deer pointed to the mud puddle.
 "It has the best taste in the world.
 The king doesn't want anyone else to eat it."
 Tiger looked longingly at the puddle.
 "I would like to taste the King's pudding."

"Oh, no, Tiger! The King would be very angry."
 "Just one little taste, Mouse Deer!
 The King will never know."
 "Well, all right, Tiger. But first let me run far away,
 so no one will blame me."
 "All right, Mouse Deer, you can go now."
 Mouse Deer ran quickly out of sight.
 "Imagine!" said Tiger.
 "The King's pudding!" He took a big mouthful.




Phooey!
 He spit it out.
 "Yuck! Ugh! Bleck!
 That's no pudding. That's mud!"




Tiger ran through the forest. **Rowr!**
He caught up with Mouse Deer.
"Mouse Deer, you tricked me once.
But now you will be my lunch!"
Mouse Deer looked around and thought fast.

6

He saw a wasp nest in a tree.
"I'm sorry, Tiger. I can't be your lunch.
The King has ordered me to guard his drum."
"His drum?" said Tiger.
"Yes. There it is." Mouse Deer pointed to the wasp nest.
"It has the best sound in the world.
The King doesn't want anyone else to hit it."
Tiger said, "I would like to hit the King's drum."




7



"Oh, no, Tiger! The King would be very angry."
"Just one little hit, Mouse Deer!
The King will never know."
"Well, all right, Tiger. But first let me run far away,
so no one will blame me."
"All right, Mouse Deer, you can go now."
Mouse Deer ran quickly out of sight.
"Imagine!" said Tiger.
"The King's drum!" He reached up and hit it. **POW.**

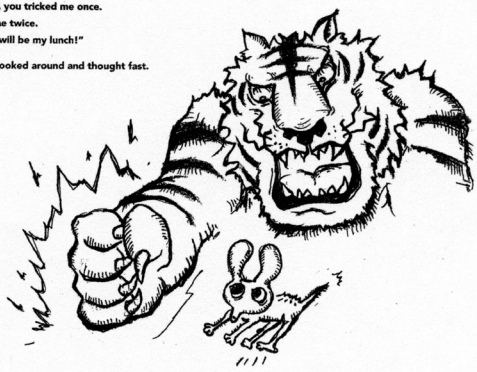
8

Bzzzzzzzzzzzzzzzz.
The wasps all flew out.
They started to sting Tiger.
"Ouchi Ouchi Eechi!"




9

"Mouse Deer, you tricked me once.
You tricked me twice.
But now you will be my lunch!"
Mouse Deer looked around and thought fast.

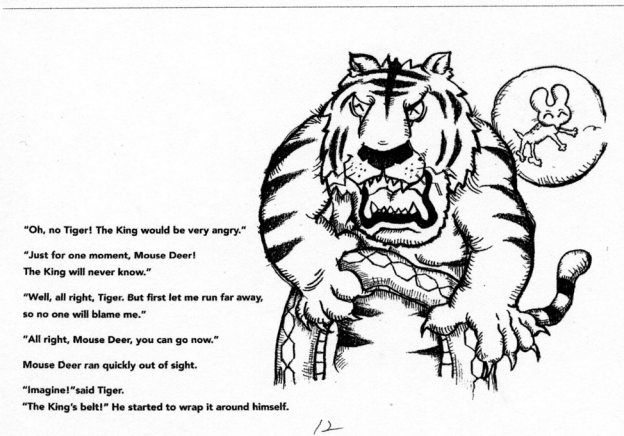


10

He saw a cobra!
The giant snake was coiled asleep on the ground.
"I'm sorry, Tiger. I can't be your lunch.
The King has ordered me to guard his belt."
"His belt?" said Tiger.
"Yes. There it is." Mouse Deer pointed to the cobra.
"It's the best belt in the world.
The king doesn't want anyone else to wear it."
Tiger said, "I would like to wear the King's belt."



11



Sssssssssssss.

The cobra woke up.
It didn't wait for Tiger to finish wrapping.
It wrapped itself around Tiger.
Then it squeezed him and bit him. Sstt!

"Ooh! Ow! Yow! That's no belt. That's a cobra!
Help! Mouse Deer! Help!"

