

# コミュニケーション能力の素地を養うためのICTを活用した学習指導の工夫

## — 外国語活動におけるデジタル教材の活用を通して —

東広島市立東西条小学校 山本 晃代

### 研究の要約

本研究は、所属校の第3学年を対象に、外国語活動において、デジタル教材やICTを活用することで、コミュニケーション能力の素地を養うことをねらいとしたものである。コミュニケーション能力の素地を養うためには、「言語や文化に対する体験的な理解」「積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度」「外国語の音声や基本的な表現への慣れ親しみ」の三つの柱を踏まえた活動を行わせることが大切である。この学習過程において、音声や映像を視聴させ、児童の体験や経験を補う必要があることが分かった。そこで、音声や映像を取り入れて、児童が疑似体験やネイティブの音声を聞くなどの経験ができるデジタル教材を作成し、教員と児童がICTを活用する研究授業を行った。その結果、三つの柱それぞれにおいてデジタル教材やICTを活用した学習指導の工夫は、児童にコミュニケーション能力の素地を養う上で有効であることが分かった。

**キーワード：コミュニケーション能力の素地を養う デジタル教材**

## I 主題設定の理由

小学校学習指導要領（平成20年）において、外国語活動の目標は、「外国語を通じて、言語や文化について体験的に理解を深め、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度の育成を図り、外国語の音声や基本的な表現に慣れ親しませながら、コミュニケーション能力の素地を養う。」<sup>1)</sup>と示されている。また、文部科学省（平成25年）「グローバル化に対応した英語教育改革実施計画」において、「初等中等教育段階からグローバル化に対応した教育環境づくりを進めるため、小学校における英語教育の拡充強化、中・高等学校における英語教育の高度化など、小・中・高等学校を通じた英語教育全体の抜本的充実を図る。」<sup>2)</sup>と示された。その中で、「小学校中学年：活動型・週1～2コマ程度、コミュニケーション能力の素地を養う、学級担任を中心に指導」<sup>3)</sup>が挙げられ、第3学年から英語教育が開始される案が示されている。

所属校は、文部科学省より平成26年度「英語教育強化地域拠点事業」研究校の指定を受けて、小学校における英語教育の適切な開始年次や授業時数の在り方などを研究している。小学校第3学年及び第4学年については活動型で週1コマ以上実施、第5学年及び第6学年については教科型で週1コマ以上実施した上で、その後さらに時数を増やす計画である。指導内容について、「外国語活動型」においては、

「聞くこと」及び「話すこと」を中心とした活動を通して、言語や文化について理解を深め、コミュニケーション能力の素地を養うための活動を行うものとしている。今年度、第3学年は週1コマの外国語活動を先行実施している。先行実施をする中で、外国語で提示した物と児童がイメージする物とが結びついておらず、外国語を用いてコミュニケーションを図る楽しさを感じる点で十分ではないことが課題となっている。授業の中で、繰り返し聞くことや話すことの学習指導の工夫が必要である。また、中学年における「聞くこと」や「話すこと」に係る教材の開発が必要と考えている。

教育の情報化に関する手引（平成22年、以下「手引」とする。）において、「児童生徒のつまづきを防ぎ、わかる授業を実現するために、また、思考や理解をより深めるためには、映像などを組み合わせながら説明をすることが大切である。そのためにICTを活用することは大きな効果を発揮する。」<sup>4)</sup>と示されている。

小学校学習指導要領解説総則編（平成20年、以下「総則」とする。）において、「各教科等の指導に当たっては、教師がこれらの情報手段に加え、視聴覚教材や教育機器などの教材・教具の適切な活用を図ることも重要である。」<sup>5)</sup>と示されている。

そこで、「手引」と「総則」の配慮事項を踏まえ、第3学年を対象にデジタル教材を作成する。まず、

言語や文化について理解を深めるために、音声や映像を取り入れたデジタル教材を活用する。次に、ネイティブの音声を繰り返し聞くデジタル教材を活用することで、理解を深めた言語や基本的な表現に慣れ親しませる。最後に、慣れ親しんだ言語や基本的な表現を通じてコミュニケーションを図る活動を行うことで、コミュニケーションを楽しむことができるようになる。

以上のことから、デジタル教材を活用した授業実践を通して、コミュニケーション能力の素地を養うことができると考え、本研究題目を設定した。

## Ⅱ 研究の基本的な考え方

### 1 コミュニケーション能力の素地を養うことについて

#### (1) コミュニケーション能力の素地を養うとは

小学校学習指導要領解説外国語活動編（平成20年、以下「解説」とする。）によると、外国語活動の目標である「コミュニケーション能力の素地を養う」は、次の三つの柱「①外国語を通じて、言語や文化について体験的に理解を深める。（以下『体験的な理解』とする。）」「②外国語を通じて、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度の育成を図る。（以下『積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度』とする。）」「③外国語を通じて、外国語の音声や基本的な表現に慣れ親しませる。（以下『慣れ親しみ』とする。）」から成り立っていると示されている<sup>(1)</sup>。「体験的な理解」とは、体験を通して、言葉への自覚を促し、幅広い言語に関する能力や国際感覚の基盤を培うため、国語や我が国の文化を含めた言語や文化に対する理解を深めること、「積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度」とは、積極的に自分の思いを伝えようとする態度などのこと、「慣れ親しみ」とは、聞く力などを育てることと示されている<sup>(2)</sup>。

以上のことから、コミュニケーション能力の素地を養うとは、外国語活動の目標の三つの柱を踏まえた活動を体験することで、中・高等学校の外国語科で目標とされる「聞くこと、話すこと、読むこと、書くこと」<sup>(3)</sup>「情報や考えなどを的確に理解したり適切に伝えたりする」<sup>(4)</sup>というコミュニケーション能力の土台をつくることであると考え。

#### (2) コミュニケーション能力の素地を養うためには

西貝裕武（2014）は、「外国語活動の目標である

コミュニケーション能力の素地を養うためには、実際のコミュニケーションを通じて体験的学びのある授業を展開することを求めている。つまり、活動の目的に応じて自分の考えや思いを他者に伝えたり、話を聞いて、感動したり、発見したりするような伝達内容の授受を重視した交流体験を行うことが必要である。」<sup>(6)</sup>と述べている。

上原明子（2013）は、「児童が創意工夫し、生き生きと英語を使うためには、聞いたり伝えたりしたくなるような目的や内容が必要である。」<sup>(7)</sup>と述べている。

直山木綿子（2012）は、活動の組み方の順序として、子供が興味・関心をもつ題材を取り上げ、英語の語彙や表現に出合わせ、何度も繰り返し聞いたり言ったりして慣れ親しみ、最後には、友だちなどとコミュニケーションする活動を設定することが大切と述べている<sup>(5)</sup>。

以上のことから、コミュニケーション能力の素地を養うためには、児童が感動したり、発見したりするように語彙や表現に出合い、聞いたり伝えたりしたくなる目的や内容をもってコミュニケーションを図る活動を行う指導の工夫が有効だと考える。

### 2 コミュニケーション能力の素地を養うためのICT活用について

中央教育審議会答申（平成20年）において、外国語活動の質的水準を確保するためには、音声面の指導におけるCDやDVD、電子教具等の活用など、ICTの活用による指導の充実を図ることも重要と考えられると示されている<sup>(6)</sup>。

菅正隆（2009）は、優れた映像は児童の集中力を向上させ、また、電子黒板は動きや音声が含まれていることから、児童の興味や関心を引き出すことが容易になると述べている<sup>(7)</sup>。

また、国立教育政策研究所教育研究情報センター（平成24年）「小中学校デジタル教材の整備と利用状況に関する調査」においても、パソコンを使う効果として、「学習への関心・意欲を高める」が一番高く、次いで「授業がわかりやすくなる」「授業に集中できる」と報告されている<sup>(8)</sup>。

以上のことから、ICTを活用することによって、感動や発見のある映像などで児童の興味・関心を引き出し、質的水準を確保しながら外国語に「慣れ親し」ませることができる。そして、児童は、聞いたり伝えたりしたくなるような目的や内容をもってコミュニケーションを図ろうとする活動が行えるよう

になる。したがって、ICTの活用は、コミュニケーション能力の素地を養うことに有効であると考え

### 3 デジタル教材について

#### (1) 外国語活動におけるデジタル教材について

真崎克彦(2014)は、「実践を通して、『ICT教材を活用すると、①児童の意欲を喚起し集中力を高める、②映像や音楽によって、理解を促進させる、③学習者同士、学習者と指導者・教材のインタラクティブ性を強化する』等の効果があるということが明らかとなった。」<sup>8)</sup>と述べている。

田縁真弓(2013)は、「教材研究や作成に時間がかかりすぎ、指導内容や指導手順の検討に手が回らないということにはならないようにしたい。それゆえ、できれば作成した教材・教具は、何度もリサイクルでき、他の教員とも共有できるように外国語活動教室や共用PC上にストックしておきたい。デジタル教材には、保存に場所を取らない利点、紙媒体の教材と比べると摩耗耐性があるという特性もある。」<sup>9)</sup>と述べている。

加賀田哲也(2013)は、「Hi, friends! 1, 2は学習指導要領の内容を具現化したものである。すなわち、外国語を通じて、言語や文化について体験的に理解させ、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度を育成し、音声や基本的な表現に慣れ親しませながら、児童の『コミュニケーション能力の素地』を育成することをめざして作成されている。」<sup>10)</sup>と述べている。

以上のことから、第3学年の外国語活動においても、“Hi, friends!”を参考にデジタル教材を作成し、共有・リサイクルできるよう共用PCなどに保存して、有効活用することで、外国語活動の目標であるコミュニケーション能力の素地を養うことができる考える。

#### (2) 本研究におけるデジタル教材について

本研究では、中学年になり体育科でベースボール型ゲームをするなど、スポーツに取り組み始めたことから、単元「スポーツクイズをしよう」を行う。また、“Hi, friends!”で取り上げられている「スポーツ」に関するスポーツ名や道具などの約15の単語を素材として、コミュニケーション能力の素地を養うための三つの柱に基づいてデジタル教材を作成する。

#### ア 「体験的な理解」を深めるためのデジタル教材について

田縁(2013)は、「外国語の音声や文字、あるいは日本と世界の習慣や文化の共通点・相違点を知識として与えるのではなく、児童の興味を喚起し自然な形で気づきを促し、さらに本時のコミュニケーションを中心とした活動へ導くものが望まれる。」<sup>11)</sup>と述べている。

所属校の第3学年の児童は、休日や放課後は屋内でゲームなどをして過ごしており、いろいろなスポーツをしたり、観戦したりという経験が少ない。

そこで、ネイティブの音声や国内外のスポーツに関する写真、試合などの映像を活用し、言語や文化に対する理解という視点で、デジタル教材を作成した。

学習指導では、電子黒板を用いてデジタル教材を提示し、教員が操作して、一斉指導で児童の共通理解を図るよう工夫する。

作成した教材の一部を次に示す。

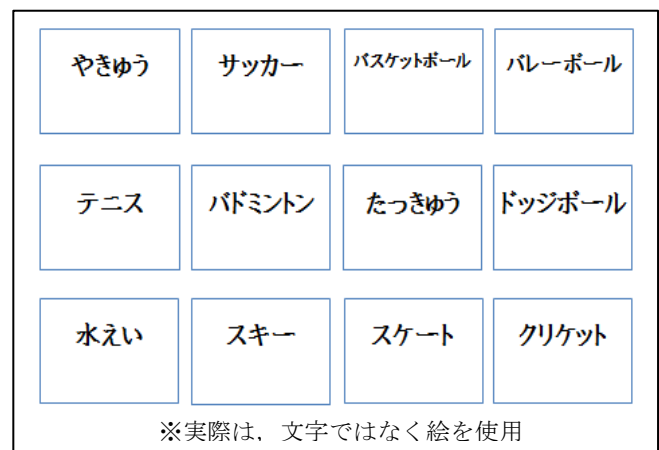


図1 スポーツのメニュー画面

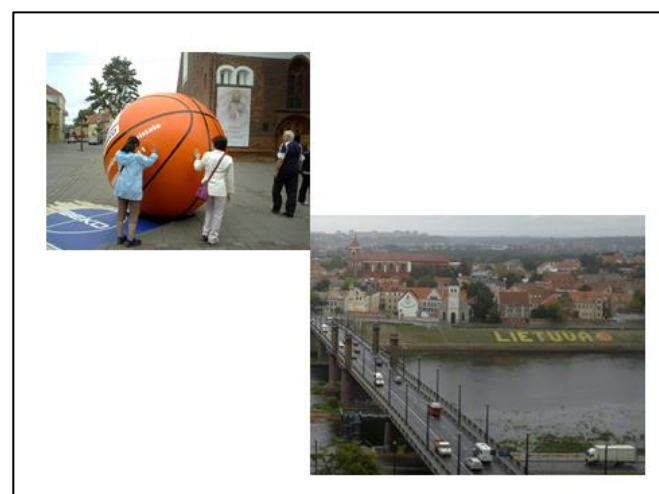


図2 バスケットボールの画面

図1のスポーツのカードをクリックするとスポー

ツ名の英語の音声の流れると同時に、図2に示すそれぞれのスポーツの画面へリンクする。

図2の画面においては、大きなバスケットボールや風景の写真から日本と外国の文化の違いに気付かせるように作成した。また、気付きを発表させることで、児童の理解の共有化を図る。

図3の画面では、バスケットボールが国技とされている国の位置関係などを説明し、児童が国技についての興味・関心をもてるようにした。また、試合映像を挿入し、それぞれのスポーツを観戦している疑似体験ができるようにした。

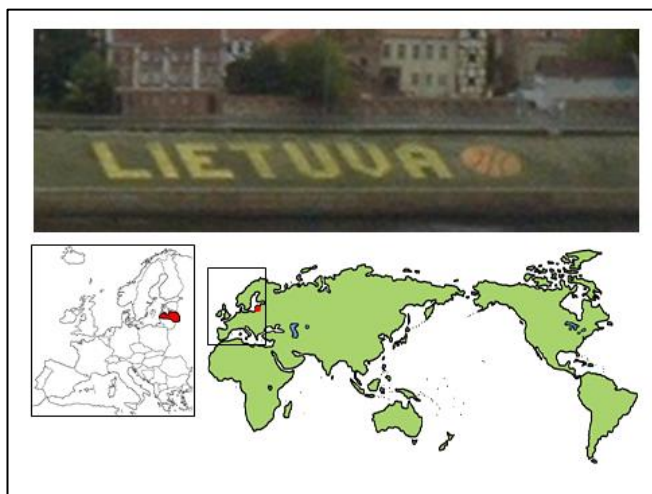


図3 世界地図での説明画面

クリケットについては、ほとんどの児童が知らないことが予想される。そのため、試合映像に付け加えて、クリケットの基礎知識の映像を挿入し、必要な道具やルールなどの理解を図る。また、クリケットが好きなケニアの子供たちを紹介することで、国によって人気のあるスポーツが違うことにも気付かせるようにする。

これらのことにより、言語や文化に対する理解を深めることができるようにした。

#### イ 「積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度」を育成するための教材について

自分の思いや考えを表現したり、相手の思いや考えを聞いたりするコミュニケーションを図る活動の場が設定できるという視点で、デジタル教材を作成した。

所属校の第3学年の児童は、野菜、果物、色、数といった児童の生活に身近な単語を学習している。スポーツの単語と併せて既習の単語を取り入れることで、言語材料の幅を広げ、慣れ親しんだ言語を用いるという教材作成に生かした。

学習指導では、電子黒板を用いて、一斉指導を行

いながら、児童はペアで活動を行う。ペア活動では、一人が自分の考えを伝え、もう一人が相手の考えを聞き取り、電子黒板を操作することで、コミュニケーションを図ることができるよう工夫する。

作成した教材の一部を次に示す。

図4に示すように、五色の形の下にスポーツの絵を隠したプレゼンテーションを作成した。

児童が選んだ色を相手に伝え、ペアの児童が聞き取った色をクリックする。すると、図5のようにクリックした色の形が消え、下の絵が見えるようになる。

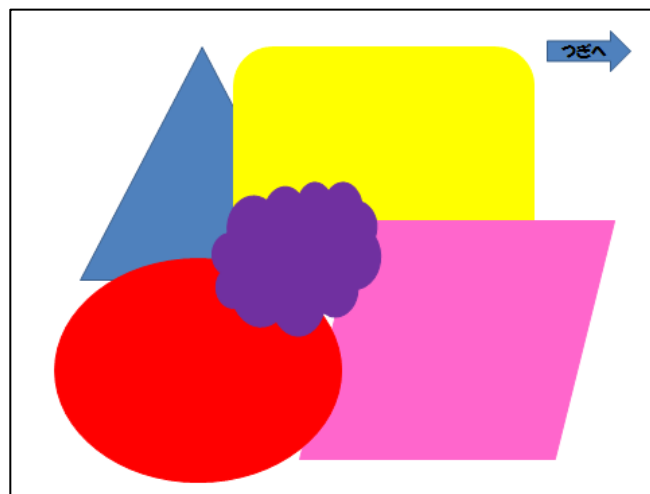


図4 スポーツが隠されている画面

見えた絵の一部から、隠れているスポーツを当てるクイズとした。

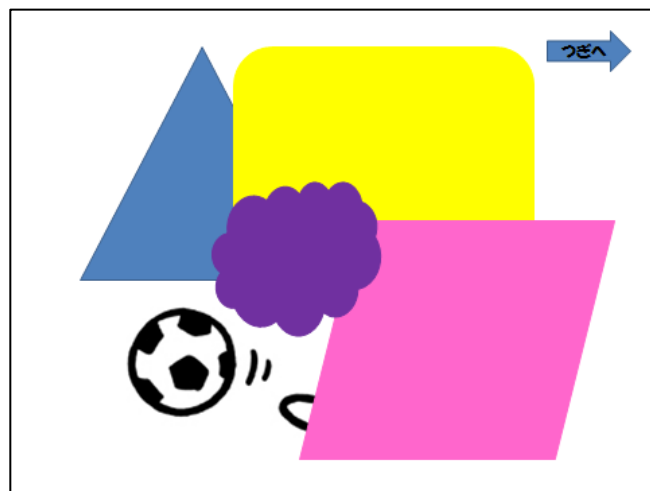


図5 一部が見えている画面

また、聞き取った児童が、誤って色のない部分をクリックしてもスライドが進まないように設定することで、クイズに集中できるようにした。

クイズに答える児童は、色の指定によって、スポーツの絵の見え方が変わることから、答えが、分かりやすそうな部分を考えて、ペアの児童に色を伝える。ペアの児童は、色を間違えないように確実に聞き取り、電子黒板をクリックする。

その結果、自分の考えがペアの児童に伝わり、ペアの児童は聞き取ったことが相手の児童のクイズの解答のヒントとなるというコミュニケーションの楽しさが体験できるようにした。

## ウ 「慣れ親しみ」のためのデジタル教材について

酒井英樹（2014）は、「コミュニケーション能力を育成するには、『話したい』や『伝えたい』という気持ちではなく、『聞きたい』や『わかりたい』という聞き手の思いを育てることが重要です。」<sup>12)</sup>と述べている。「解説」の配慮事項も踏まえ、「慣れ親しみ」のデジタル教材は、「聞く」という視点で作成した。

児童は、「ベースボール」「バスケットボール」など日本語でのスポーツ名の音声聞き慣れていると考えられることから、ネイティブの英語を多く聞かせることで、英語の音声に慣れ親しませることが大切だと考えた。学習指導では、電子黒板を用いて一斉指導を行うことで、全員がネイティブの音声を聞いたり、お互いの発音を聞き合ったりするなど、児童の聞く機会が多くなるように工夫した。

作成した教材の一部を次に示す。

### (7) 絵合わせゲーム

図6に示すように、六色の1から4までの24枚のカードを並べ、同じ絵の2枚のカードを見つけるゲームの教材を作成した。

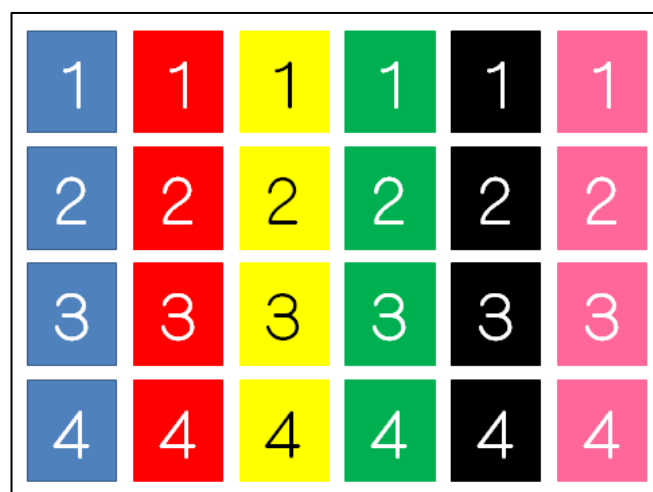


図6 絵合わせゲームの画面

カードをクリックすると、下からスポーツの絵が現れると同時に、スポーツ名の音声聞こえるように、アニメーションの効果を付けた。同じ絵がそろうまで、何回もネイティブの音声を聞くことになり、英語の音声に慣れ親しむことができるようにした。

また、教材を電子黒板で提示し、児童がゲームを楽しみながら、聞く活動や復習ができるように、ペア活動を取り入れることとした。児童が選んだ色と数を英語でペアの児童に伝え、ペアの児童は聞き取ったカードをクリックし、ネイティブの音声流れる。このことにより、音声を聞く機会が増えると考ええる。

### (イ) スリーヒントクイズ

“Hi, friends! 1”では、音声のヒントを聞き取って答えるスリーヒントクイズが、紹介されている。音声のみでは分かりにくいことから、絵と音声をヒントとしたクイズを図7のように作成した。教員が操作して、聞き取りを確かめながら活動できるようにした。

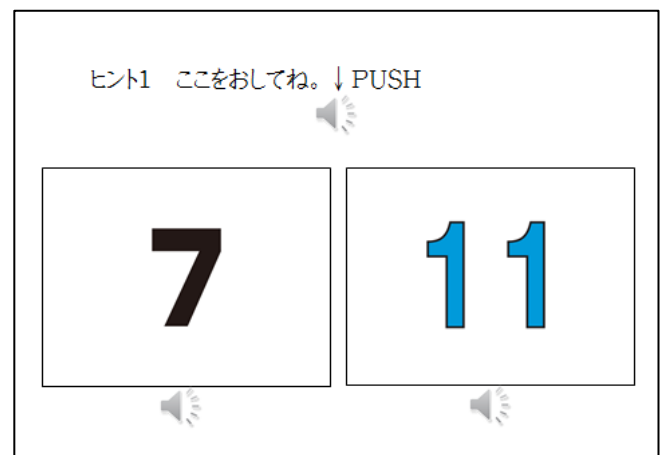


図7 ヒント1の画面

既習の数や色などの三つのヒントを聞き取り、チームの人数や道具などから当てはまるスポーツを考える。その中で、スポーツに関する英語を聞いたり話したりして、単語に慣れ親しむことができると考える。

### (ロ) 宝探しゲーム

図1のスポーツ名のカードの下に、図8のように既習の野菜や果物の絵を宝として隠して、スポーツ名を言ったり聞いたりするための教材を作成した。

児童が、宝が隠れていると考えたスポーツ名を相手に伝え、ペアの児童が聞き取ったスポーツをクリックする。すると図8のようにカードが消え、宝が見つかるゲームである。この教材もスライドが進ま



ないように設定を行い、ゲームに集中できるようにした。また、「茄子」や「ピーマン」など定着しにくい単語を宝として、ネイティブの音声流れるようにした。野菜や果物の単語の復習もしながら、活動ができるようにした。

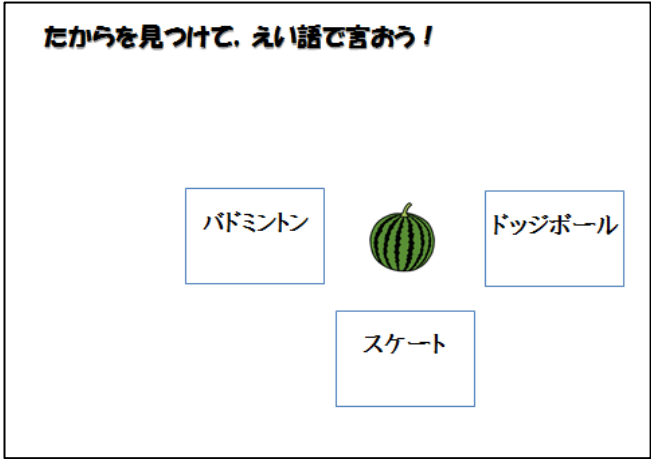


図8 宝が見つかった画面

宝を発見する楽しさを体験するために、スポーツの単語を何回も言ったり聞き取ったりすることができると考える。

III 研究授業について

1 研究の仮説

外国語活動において、音声や映像等のデジタル教材やICTを活用して、目標の三つの柱を踏まえた活動が体験できるような学習指導の工夫をすれば、コミュニケーション能力の素地を養うことにつながるであろう。

2 検証の視点・方法

検証の視点と方法について、表1に示す。

表1 検証の視点と方法

検証の視点	検証の方法
○デジタル教材やICTを活用することが、コミュニケーション能力の素地を養うことにつながったか。	○四段階評定尺度法による事前・事後アンケート及び記述 ○面接による聴取

3 研究授業

- 期 間 平成26年7月15日～平成26年7月17日
- 対 象 所属校第3学年（2学級58人）
- 単元名 スポーツクイズをしよう
- 目 標
  - ・英語と日本語とのスポーツの言い方の違いに気

- 付く。
- ・スポーツについて、聞いたり話したりしようとする。
- ・英語でのスポーツの言い方に慣れ親しむ。

○ 指導計画（全3時間）

時	目標・活動（☆はデジタル教材の活用）
1	英語と日本語とのスポーツの言い方の違いに気付く。 ・Let's Listen 1 ☆英語の音声を聞いて、スポーツの言い方の違いに気付く。 ・Let's Listen 2 ☆スポーツ観戦の疑似体験をして、文化の違いに気付く。
2	英語でのスポーツの言い方に慣れ親しむ。 ・Let's Chant ・Let's Play 1 ☆絵合わせゲームをして、ペア活動で外国語の音声に慣れ親しむ。 ・Let's Listen 3 ☆スリーヒントクイズで、外国語の音声に慣れ親しむ。 ・Let's Play 2 ☆宝探しゲームをして、ペア活動で外国語の音声に慣れ親しむ。
3	スポーツについて、聞いたり話したりしようとする。 ・Let's Listen 4 ☆スリーヒントクイズで、外国語の音声に慣れ親しむ。 ・Let's Play 3 ☆宝探しゲームをして、ペア活動で外国語の音声に慣れ親しむ。 ・Activity ☆絵かくしクイズをして、ペアでコミュニケーションを図る楽しさを体験する。

IV 研究授業の分析と考察

1 分析の方法

学習前と学習後にアンケートを行った。アンケート項目は以下の通りである。

- 進んで、英語を聞こうとしていますか。
- 進んで、英語を話そうとしていますか。
- 事後アンケートには、次の項目を加えている。
- 電子黒板で見たスポーツは、分かりやすかったですか。
- なお、事前・事後アンケートの回答結果については、面接による聴取で確認した後、分析を行った。

2 事前・事後アンケート結果と分析

(1) 「体験的な理解」について

質問事項「電子黒板で見たスポーツは、分かりやすかったですか。」の結果を図9に示す。

肯定的な回答を示した児童は、57人（98%）だった。その理由として「英語の発音が違うことに気が付いた。」「相撲の英語が知りたい（日本の国技と称されると紹介）。」「スポーツをしている写真や動画で様子が分かりやすかった。」「クリケットを知らなかったけど分かった。」「クリケットをして

みたくなった。」と記述していた。

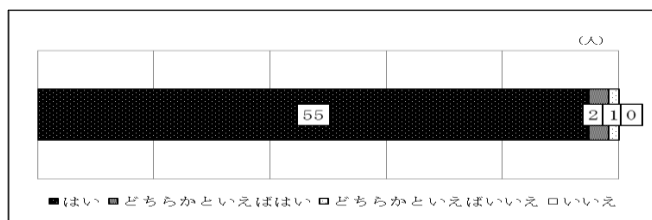


図9 分かりやすさに関する調査結果

これらのことから、音声や映像等のデジタル教材を使って学習することで理解を深めることができたと考える。

「どちらかといえばいいえ」とした児童は、自由記述において、「水泳の動画がぼやけていて見えにくかった。」と回答した。面接による聴取において、「知らないスポーツが分かるようになった。」と回答しており、理解は深まっていたことが分かった。

## (2) 「積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度」について

### ア 聞こうとしているかについて

質問事項「進んで、英語を聞こうとしていますか。」の結果を図10に示す。

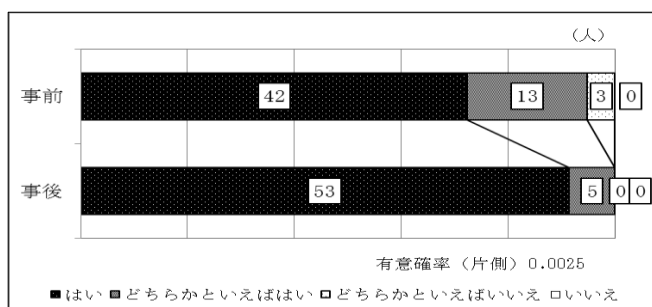


図10 進んで聞こうとした調査結果

この結果を有意水準1%片側検定でt検定したところ、事前と事後に有意な差が見られた。このことから、デジタル教材を活用した一斉指導やペアでの聞く活動は、児童の聞く意欲につながったと考える。

肯定的な回答の理由では、「楽しいから。」が多かった。「聞くことができると話せるようになるから。」「聞かないと分からないから。」と聞くことやコミュニケーションの大切さを感じている児童もいた。また、「話す」では肯定的ではなかった児童も「英語をもっと知りたい。」と、聞くことに対しては抵抗がないことや、「発音が面白い。」と普段触れることの少ないネイティブの発音に親しんでいることが分かった。

### イ 話そうとしているかについて

質問事項「進んで、英語を話そうとしていますか。」の結果を図11に示す。

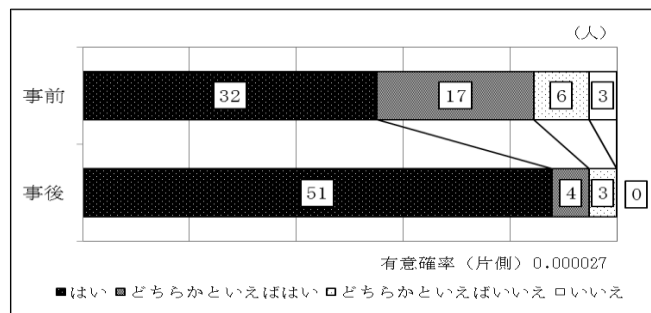


図11 進んで話そうとした調査結果

この結果を有意水準1%片側検定でt検定したところ、事前と事後に有意な差が見られた。このことから、デジタル教材を使った学習で、意欲的に話そうとする児童が増えたと考える。

肯定的な回答の理由では、「楽しいから。」「好きだから。」と、ほとんどの児童が意欲的に取り組んでいることが分かった。

また、「（絵かくし）クイズで友だちに色を言うから（進んで話そうとした）。」「友だちがパソコンをタッチできないから（分かるように話そうとした）。」と、電子黒板を活用してペア活動を行ったことが、コミュニケーションを図ろうとする態度につながったことが分かった。「外国の人とも友だちになれる。」「外国に行くと使えるから。」と将来を見通した学習意欲が見られた児童もいた。

「どちらかといえばいいえ」とした児童は、自由記述や面接による聴取において、それぞれ「正しく発音できなかった。」「英語が苦手。」「英語は難しい。」と、回答した。楽しい反面、正しく発音しなければいけないと苦手意識をもち始めている児童がいることも分かった。ジェスチャーなど言葉によらない手段を用いても、コミュニケーションを図る楽しさが体験できることを児童に実感させることも大切だと考える。

## (3) 「慣れ親しみ」について

絵合わせゲームとスリーヒントクイズと宝さがしゲームを、それぞれの活動に合わせて、一斉指導やペア活動などの指導の工夫をしながら実施した。

アンケートには、「進んで聞いて宝探しで当てられた。」「楽しいからまた聞きたい。」とペア活動で、楽しくゲームをしながら英語を聞いていた様子が記述されていた。「宝探しでいろいろな英語を学べたから。」と、野菜や果物の忘れていた単語を思い出した児童もいた。

以上のことから、デジタル教材や電子黒板を活用して、目標の三つの柱を踏まえた活動が体験できるような学習指導の工夫は、コミュニケーション能力の素地を養うことにつながり、有効であったと考える。

## V 研究のまとめ

### 1 研究の成果

- 本研究において、音声や映像等のデジタル教材やICTを活用したことで、「体験的な理解」「積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度」「慣れ親しみ」の三つの柱を踏まえた活動が体験でき、コミュニケーション能力の素地を養う上で有効であることが分かった。

### 2 今後の課題

- デジタル教材を他の単元及び他学年でも活用できるよう改善したり、児童の実態に即した指導の工夫をしたりすることで、外国語活動におけるデジタル教材やICT活用の有効性を更に検証していく。

#### 【注】

- (1) 文部科学省（平成20年）：『小学校学習指導要領解説外国語活動編』東洋館出版社 p. 7に詳しい。
- (2) 文部科学省（平成20年）：前掲書 pp. 7-8に詳しい。
- (3) 文部科学省（平成20年）：『中学校学習指導要領』東山書房 p. 105に詳しい。
- (4) 文部科学省（平成21年）：『高等学校学習指導要領』東山書房 p. 110に詳しい。
- (5) 水戸部修治・澤井陽介・笠井健一・村山哲哉・直山木綿子・杉田洋（2012）：『教科調査官が語るこれからの授業 小学校』図書文化社 p. 128に詳しい。
- (6) 中央教育審議会（平成20年）：『幼稚園，小学校，中学校，高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善について（答申）』 p. 65に詳しい。
- (7) 菅正隆・梅本龍多（2009）：『「英語ノート」対応電子黒板活用ガイドブック』旺文社 p. 13に詳しい。
- (8) 国立教育政策研究所教育研究情報センター（平成24年）：『小中学校デジタル教材の整備と利用状況に関する調査 集計結果』 p. 166に詳しい。

#### 【引用文献】

- 1) 文部科学省（平成20年）：『小学校学習指導要領』東京書籍 p. 107

- 2) 文部科学省（平成25年）：『グローバル化に対応した英語教育改革実施計画』 p. 1
- 3) 文部科学省（平成25年）：前掲書 p. 1
- 4) 文部科学省（平成22年）：『教育の情報化に関する手引』開隆堂 p. 56
- 5) 文部科学省（平成20年）：『小学校学習指導要領解説総則編』東洋館出版社 p. 69
- 6) 高島英幸（2014）：『児童が創る課題解決型外国語活動と英語教育の実践』高陵社書店 p. 16
- 7) 樋口忠彦・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. 110
- 8) 吉田晴世・野澤和典（2014）：『最新ICTを活用した私の外国語授業』丸善プラネット p. 128
- 9) 樋口忠彦・加賀田哲也・泉恵美子・衣笠知子（2013）：前掲書 pp. 135-136
- 10) 樋口忠彦・加賀田哲也・泉恵美子・衣笠知子（2013）：前掲書 p. 42
- 11) 樋口忠彦・加賀田哲也・泉恵美子・衣笠知子（2013）：前掲書 p. 127
- 12) 酒井英樹（2014）：『小学校の外国語活動基本の「き」』大修館書店 p. 146