

チョークと黒板による対面式一斉授業を支援する電子教材

--- 小学校英語の電子化と電子黒板 ---

田淵龍二

TABUCHI Ryuji

ミント音声教育研究所

要約： CD、DVD、eラーニング、パワーポイント・・・これら電子メディアから阻害されがちな「人」の要素に焦点を当て、人から人への教育を可能にする電子授業を紹介する。この電子授業は、相手（生徒）を見て、話者（教師）が電子情報（音声やテキスト、映像そして意味などの指導内容）に重み付けをつけて提供することを特徴としている。重み付けは、教師が必要と感じた音声や文字や絵を、自らの声や指差しと同時に提示する行為として実現される。

この要綱では理論的背景を述べ、発表では実演中心とする。

キーワード： 電子授業、電子黒板、小学校英語、対面式一斉授業、板書、プレーヤーミント

- ・ 免許(英語)がないのに、指導するのは不安であり、心苦しいです。
- ・ 英語活動は非常に大事だと思います。しかしながらその前にまず母国語である日本語をしっかりと身につけつつ、学ばせたいです。
- ・ 英語ができないと先生になれないということは絶対にやめてほしい。小学校は英語だけではありません！

これらは、正式な研修もなく英語必修授業を始めようとしている小学校教員の声(2008年 金澤延美 *1)である。

今、小学校には「英語必修化」と言う嵐が吹いている。この嵐には、さらに「電子化」と言う雷鳴(緊急経済対策スクールニューディール学校ICT環境整備事業総額4081億円*2)もとどろいていて、現場には焦りと、困惑と、希望と、諦めが渦巻いている。

他方、広く国内に目を転じると、そこには「英語より日本語を」「小学校英語必修化反対」と言う声も根強い。

こうした状況を、長年にわたり児童英語界を

リードしてきた久埜先生は、勝つ見込みもなく悲壮な心持で玉砕と原爆へと突き進んだ過去になぞらえ「12・8日米開戦」と呼んだ(*3)。

問題は次第に鮮明になってきている。現場の小学校担任教員が年間35時間の英語授業を実りあるものにするために、われわれは、どのような教材と教授法を提供できるのか？

そこで、小学校英語の具体的な中身へと移る。

- ・ ゲームをふんだんにとりいれていて、担任は見ていただけ状態だが、すべてALT(*6)がリードしてくれている。
- ・ 歌やゲームだけでは高学年はついてこない。

これらは、実際に英語授業を始めている小学校教員の声(*1)である。また、東京都のある小学校長は次のように述べている。

- ・ わが校では何の問題もなく、すべての時間にALTが配置され、英語の授業が順調だ。しかし、実際には、担任がお客様状態で見ただけで、これでいいのかと思っている。(渋谷区)

2011年小学校英語の必修義務化に向け、膨大な国家予算がALTと電子化につき込まれつつある。しかしその内実は危うい。英語が堪能なネイティブと、近代的なマルチメディアで色づけされた豪華絢爛なシステムも、一皮剥くと、英語がしゃべれるだけの外国人と、箱物設備だけが肥太り、かたわらで、日本の教育がやせ細って行くと言う現実と背中合わせになりそうな際どさがある。

必要なのは、具体的なソリューション。つまりは、教材と教授法である。

しかもそれは、「あしたからすぐに使える」ことを要求されている。なぜなら、担任教員は、クラス運営を離れて研修する時間が与えられないからである。

こうした、小学校英語の困難な状況に、報告者は大胆にも民間の児童英語の側からひとつの提案をしてきた。それは、マルチメディア電子教材による電子授業のすすめである。

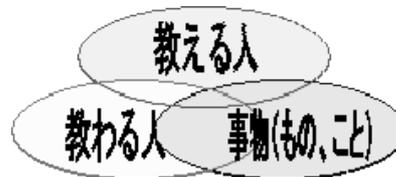
ところで、電子教材は、すでに長年にわたり学校現場で使われており、すでに引用した部分も含め電子教材の感想を引用してみる。

- ・ 総合的な時間において3学年だけエイゴリアンによる英語活動を行っている。テレビ番組は楽しく見てはいるが、そこから授業へ落とすことにむずかしさを感じている。(*1)
- ・ 2年前に英語活動を始めた時はDVDビデオとALTによる授業として行なっていた。しかしうまく行かず、単に英語が話せるだけのネイティブと、音声や映像が出るだけの電子教材では限界がある。(中野区学校長 *4)

テレビ番組も、DVDも、CDも、そしてALTもそれぞれに工夫を凝らし、情熱を込めて授業にかかわろうとしている気持ちは伝わってくる。そして現場も、何とかうまくやっ行ってこうと苦心していることも見て取れる。なのに、なぜうまくいかない？ 楽しいはずの授業が、なぜ、指の隙間から滑り落ちてしまうのか？

今回の課題研究テーマ「授業を豊かにするメディア」において問いたいもの、それは、『豊かなメディア』を使いながら、『授業が豊かにならない』という、このパラドックスの原因だ。報告者は、『豊かな授業』のルーツを『チョークと黒板』に見出した。そして、この『チョークと黒板』による対面式一斉授業』を支援する電子授業を提案している。これは、テレビ番組、DVD、CD、ALT・・・から阻害されがちな「人」の要素の復権でもある。

問題をわかりやすくするために、学校教育現場からエキスを抽出して図式化するとそれは、「教師」「生徒」「課題」の3つの関係（三項関係）として捉え返すことができる。「教える人」「教わる人」「教えられる事物（もの、こと）」



教育現場の3項関係

である。「教育ってなんだろう？」と考えるとき、大切なのは「課題（こと、もの）」ではない。人の要素である。事物（理論や文明）はそれ自身で発展しているかに見えることもあるが、あくまでも人が、人から人へと伝えてきたものにすぎない。この「教える人＝教師」「教わる人＝生徒」「事物＝課題」の三者が集まったのが学校（教室）である。電子授業はこの三項関係の中でどう言う位置を占めるのか？

これが今回の主題である。

問題を鮮明にするために、e-ラーニングを取り上げてみる。これは人がコンピュータに向かって操作しながら学習を進めていく仕組みになっている。つまり「個別学習」だ。e-ラーニングにも「教える人＝教師」「教わる人＝

生徒」「事物＝課題」の三項関係がないわけではない。教材製作者やプログラマが仮想「教える人＝教師」となっている。モニターの向こうにいてと言ってもいいだろう。

だが、同じ電子授業でも、電子一斉授業とeラーニングは異質だ。何がどう違うのか？

それを、①人を見て話すと言う情報の重み付け、②人と人との交流と言う全人教育、③教えたい絵や音を自在に提供するソフトの3つの観点から見ていく。



電子授業のイメージ図

① 人を見て話せと言う情報の重み付け

教える事物が、生徒の頭脳にきっちりと納まると言う結果だけを見れば

教師 --> 事物 --> 生徒

と言う図式が成り立つ。教師の口や手から発せられた情報が、生徒の耳や目から脳へと定着して行く。しかし、現実には

事物 --> 教師 --> 生徒

と言う図式も存在する。これは、同じ課題を扱った授業でも、クラスによって教え方や進み方を変える教師の日常的な行為に見られるベクトルである。つまり、ある課題を生徒に教えようとするとき、まずその生徒の理解度や習熟度などにあわせて、課題をどのように提供すればよいかを考え、準備して「授業」を進めていき、授業の中でも刻々と柔軟に修正する。結果として、課題の内容が生徒に受け入れられて行く。多くの教師が普通に体験していることである。人を見て話すのである。

教育や学習での要点は、タイミング（時機）である。早すぎれば芽を摘み、遅ければ後の祭

り。時機を得ればスクスクと伸びていく。この時機を見極めるのが教える人（先生）の役割となる。電子教材を使って単語や表現をフラッシュさせるとき、何回繰り返すか、今のところをもう一度そのまま提示するか、提示法や演習法を変えて繰り返すか、それとも次の課題に進むか。こうした舵取りこそ担任教師の巧みの技である。

教える相手と時機によって情報の重み付けを変える（人を見て話す）のは、やはり人に勝るものはない。幼児に対する母親のようなものである。

このとき大切なのが情報の伝達経路だ。

教師がボタンを押す

--> 絵や音が出る

--> 生徒が習得する

現象はこの順だが、生徒が受け取るのは単に「電子の音や絵」ではない。「教師の頭の中で重み付けされた音や意味」なのだ。つまり

頭の中で重み付け

--> 教師がボタンを押す

--> 絵や音が出る

--> 生徒が習得する

ビデオやCDで授業がうまく行かないのは、「教師の頭の中での重み付け」を失った情報の垂れ流しとなってしまふからだ。この観点から見れば、担任がお客様となってしまったALTの授業も、じつはテレビやDVDの授業と大差ないことがわかってくる。

特に大切なことは「教師の頭の中にあることが、生徒に伝えられる」と言うことだ。教師は、課題を頭の中で分解し、再構成して、チョークで黒板に字や絵を書いていく。それを指さしながら、内容をさらに音声として、抑揚をつけて伝える。時には豊かな表情や身振りも加える。板書とは、教師の頭の中での表現なのだ。

電子教材に要求される要件とは、こうした教師の「重み付け」を可能にする適応力＝操作力である。授業を豊かにするのは「豊かなメディ

ア」ではなく、メディアを使いこなす「教師」の豊かさであり、そうした教師が、チョークや黒板のように使いこなせる「メディア」である。

プレーヤーミント(*5)による電子授業は、教師力を引き出し、支援する教育環境を目指し、実現してきた。それを実演で示す。

② 人と人との交流＝コミュニケーション

授業と言う学習行為を段階的に捕らえると、提示、定着、活用の3つに因数分解できる。



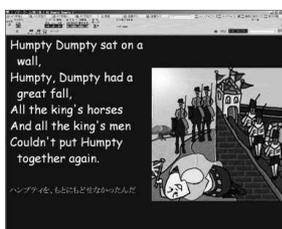
授業展開の3つの段階

【提示】とは、フラッシュカードで単語を見せるように、新出情報を見聞きさせること。

【定着】とは、新規情報をしっかりと記憶にとどめること。

【活用】とは、定着情報を実際に利用して活動すること。

時系列を逆にたどれば、【活用】することを通して、学習者は、【提示】により新規に取り込んだ情報の【定着】を促進させたり、理解度を深めたりすることになる。



マザーグースの提示画面

報告者のここ数年間の実践によると、電子授業においては、提示と定着に特段の効果が現れる。たとえば、マザーグースのライムを子供が覚えるのが早くなったとか、今までと同じ授業

内容でも、単語の定着率が向上したという具合である。

活用と言う観点から学習を見ると、覚えたばかりの単語や表現を使って、先生や友達とやり取りすることで、理解が深まる。

学んでいる言葉や表現が自分や相手にどう関わるのか、一斉授業での活動は、相手の反応を得ることでそれを学ぶ場ともなっている。

③ 絵や音を自在に提供するソフト

授業を進めていく中で「ここであの映像を見せたい、音を聞かせたい」と思うことがある。重み付けされたメディア提供の出番だ。「今見せるから・・・」と言って、延々と頭だしをしてしまった経験はないだろうか？ せっかくの「重み付けされた情報」も時期を失えば、冷えたたこ焼きとなってしまう。見せたい絵や音をさっと出してくれる装置が必要だ。このあたりのところを、報告者が開発してきたプレーヤーミントを使って実演する。

マルチメディアプレーヤーミントは、チョークと黒板と言う、慣れ親しんだ授業法を支援する有力な道具となることを、電子黒板を使ってお見せする。

参考資料

- *1) 2009.3 金澤延美「音から文字へ：小学校英語指導者のための視聴覚教材開発研究・調査編」
- *2) 2009年文科省「学校ICT環境整備事業の概要」
- *3) 2009年5月 外国語教育メディア学会 (LET) 関東支部 第122回研究大会での発言より
- *4) 2008年10月 ニュースミント第5号2面
- *5) ウィンドウズ上で動くマルチメディアプレーヤー。
- *6) Assistant Language Teacher 外国人指導助手