

デジタル時代における TPR の活用 — 小学校第 3 学年段階において —

Study on the Application of TPR in the Digital Age — for the Third Graders in Elementary School —

黒川 愛子¹
KUROKAWA Aiko

本研究では、GIGA スクール構想（文部科学省, 2019）による ICT 端末とデジタルテキストを活用しつつ、Total Physical Response（以下、TPR）を小学校外国語活動でいかに活用することができるかを調べ、提案を行う。小学校第 3 学年段階で、体の動きを伴って学ぶ TPR 指導をいかにを行い、さらに中野（2021a, 2021b）による TPR 理念に基づいた英語学習管理コンピュータ・プログラムを用いた指導をどう加えていくことかできるかについて報告する。結論として、デジタル時代において、これら 2 つの指導を効果的に行うことで、児童が主体的に学びを進める授業設計が可能であることが推察される。

1. はじめに

1.1 研究の背景

文部科学省（2017a）による小学校外国語活動・外国語科の完全実施及び、文部科学省（2017b; 2018a）による中高の学習指導要領改訂により、小中高英語教育の授業改善、及び、GIGA スクール構想（文部科学省, 2019）による ICT 活用は必須である。文部科学省（2017, p.163）では、児童が身に付けるべき資質・能力や児童の実態、教材の内容などに応じた視聴覚教材やコンピュータ、情報通信ネットワーク、教育機器などの有効活用を掲げている。

文部科学省（2022a）では、(1) 教師がデジタル教材等を活用した授業を行っている割合は 99.7% で、令和元年と比較して 0.7% 増加したこと、(2) 児童生徒がパソコン等を用いて発表ややり取りをする活動を行う割合は、小学校では 80.1% で、令和元年度の結果と比較して約 2 倍であること、を報告している。さらに、小学校段階で、児童が発話や発音などを録音・録画する活動を行っている割合は 54.7%、キーボード入力等で書く活動は 54.4% であり、令和元年度の結果の 2 倍以上であることも報告している。これらの結果から、一人一台のタブレット配置の効果は明らかであり、デジタル時代における小学校外国語活動・外国語科の指導の在り方の検討もますます必要となると考えられる。

文部科学省（2022b）では、「学習の中で PC・タブレットなどの ICT 機器を使うことは勉強の役に立つと思いますか。」という質問に対して、肯定的な回答は小学生では 94.4%、中学生では 92.5% であったことを報告している。教室内の PC・タブレットなどの ICT 機器活用方法として、(1) 小中学校ともに「自分で調べる場面」での使用が最も進んでおり、「ほぼ毎日」「週 3 回以上」「週 1 回以上」と回答した小中学校の割合は全体の約 9 割であること、(2) 「教職員と児童生徒がやり取りする場面」や「自分の考えをまとめ、発

¹ 帝塚山大学 教育学部 准教授

表・表現する場面」での使用については、「ほぼ毎日」「週3回以上」「週1回以上」と回答した小中学校の割合が約7割であり、(3)「児童生徒同士がやり取りする場面」での使用については、「ほぼ毎日」「週3回以上」「週1回以上」と回答した小学校の割合は約6割、中学校の割合が約55%であることも報告している。教室内のPC・タブレット等のICT機器活用方法としては、アウトプット中心であることが明らかであろう。

バトラー後藤(2021, pp.194-195)では、言語学習にどうしても不可欠な要素はインプットの質と量であり、学習者は習得したい言語で意味のある大量のインプットを得る必要があることを強調している。白井(2023, pp. 37-38; 95; 110-111)ではTPRについて、(1)授業の約7割がリスニングに費やされ、リスニングについて通常の授業の約3倍のスピードで伸びること、(2)動詞中心の言語活動が続くため、文の構造、特に予測文法(英語を聞いて、次にどんな言語要素が来るか予測する能力)が身に付くという効果があること、を紹介している。白井はアウトプットを強制することの弊害を最小限にする必要性も強調している。本研究ではデジタル時代において、小学校段階で、インプット重視で発話を強制しないTPR活用をいかに行うかの探究を行う。

1.2 TPR原理

幼児の母語習得過程を観察することにより開発した指導法であるTPRを開発したAsher(1965)は、Asher(1969)において、TPRを用いた指導において学習者が訓練中に教師の動作とともに動いても教師の動作を観察するだけでも、保持テストにおいてロシア語の発話を聴いて、すぐにその理解を動作で示すことができると報告している。Asher(2009: 2-4)では、言語学習を成功させるための条件として、(1)リスニングはスピーキングに先行して指導されるべきである、(2)リスニング力は体の動きを通して伸ばすべきである、(3)レディネスが出来上がるまで発話を強制しない、という3点を挙げている。中野(2021a, 2021b)は、このTPR原理に基づき、認知言語学及び脳科学・外国語教育の知見を外国語教育分野に活かし、英語学習管理コンピュータ・プログラム、通称ふくろう先生(以下、TPRシステム)を開発・構築している。黒川(2020)ではTPRシステムの小学校段階での活用について紹介を行った。本研究では、黒川では報告していないTPRを用いて実際に教員と児童が教室内で動作を伴って学ぶ指導(以下、TPR指導)を中心に報告を行う。

1.3 言語習得における身体性の重要さ

バトラー後藤(2021, pp.273-277; 293-294)では、言語習得および言語の使用において、身体の果たす役割は絶大であり、ことばを使った言語行為も、身体化の過程の中で思考と切り離せなくなくなっており、思考と身体化された言語行為は一体であるとしている。また、教師が身に付けるべき適切なデジタル・リテラシーとして、児童・生徒の言語コミュニケーション能力を促進するために、言語習得の本質である身体性、社会性、感情・情緒の伝達をどのようにフォローしながら、デジタル機器を有効に使うべきかを模索する重要性も強調している。本研究では、デジタル時代において、ICTを用いつつ、TPR指導を用いて、身体化の過程を児童の学びの中に取り入れることができるかについて、

第3学年対象の *Let's Try!1* (以下, LT1) の指導者用デジタルテキスト (以下, DT) の内容を調べながら, 探究を行う。

2. 先行研究

2.1 TPR 研究

TPR は日本では河野 (1972) によって紹介され, 門田 (2012, p.384) も「わが国で大規模な実証研究により, その効果がかなりの程度明らかにされている」と述べているように, 中高生を対象とした研究の中に, 4技能5領域への効果が検証されている。紙数の関係から, その詳細及び海外の TPR 研究については黒川・鈴木 (2011; 2014) を参考にされたい。TPR システムの詳細を述べた研究には中野 (2021a; 2021b), 黒川・中野 (2021a; 2021b) があり, TPR を用いた研究には, 幼児対象の研究に, 森本・黒川 (2020) が, 幼児・児童の両者を対象とした研究には黒川 (2020) がある。小学校段階に絞った TPR 活用及び TPR システム活用に関わる研究は, 筆者が調べた限りでは黒川・中野及び黒川 (2022) のみであり, 本研究には意義があると考えられる。

2.2 小学生を対象とした TPR 研究

中野 (2021a; 2021b) が開発・構築した TPR システムでは, 学習者はタブレット・PC を用いて画面上の動きを見ながら, その動きを意味する英語の音声を聴き意味理解を行う。学習者は目標言語の音声情報を聴き, その内容を身体活動と一致させることで, 母語の介在なく目標言語を習得し, インプット, アウトプットともに自身のペースで学びを進めることができる。黒川・中野 (2021a) では TPR システムを小学校段階でいかに活用できるかの提案を行い, 黒川 (2022) では TPR システムの詳細を紹介している。

3. 研究目的と研究課題

本研究の目的は, 小学校段階で DT を用いた指導 (DT 指導) に加えて, TPR 指導, 及び TPR システムを用いた指導 (以下, TPR システム指導) を行うことで, 児童の学びを促進することができるかを調べることである。本稿では対象学年を小学校第3学年児童 (以下, 3年生児童) とし, 以下の2点を研究課題として設定する。

研究課題 1: DT 指導に TPR 指導を加えることは, 3年生児童の学びの促進に貢献できるか。

研究課題 2: DT 指導に加えて, TPR システム指導を加えることは, 3年生児童の学びの促進に貢献できるか。

4. 分析と考察

4.1 研究課題 1: DT 指導に TPR 指導を加えることは, 3年生児童の学びの促進に貢献できるか。

4.1.1 LT1 の巻末カードを用いての TPR 指導

表 1 に LT1 Unit 6 ALPHABET における DT 指導の流れを示す。

表1 LT1 Unit 6 ALPHABET (アルファベットとなかよし) における DT 指導の流れ

順	項目	活動内容
1	Let's Watch and Think	街並みが描かれたイラストからアルファベット大文字 (以下, 大文字) をさがす。
2	Let's Sing!	ABC ソングを聴く (歌う)。
3	Let's Play	大文字を自由に仲間分けする。
4	Activity	友だちの名前の頭文字カードをもらう活動を行う。

表1 から, DT 指導での音声指導は, ABC ソングの中でアルファベットの音声を聞くだけで, アルファベットに関心をもつことが中心となっていることがわかる。LT1 の巻末には, 3年生段階で導入される1から20までの数字, 大文字, 色, スポーツ, 果実や野菜, 様々なメニューの食べ物, 形, 動物, 身体の部位, 長短を示すカード (以下, 巻末カード) があり, 切りとり, 裏に記名もできる。このカードを用いることで, Kurokawa (2002) で中学1年生対象に行ったアルファベット指導が, 小学校段階で可能となる。

表2 に巻末カード内のアルファベットカード (以下, A カード) を用いた TPR 指導の概要を示す。

表2 インプット段階での A カードを用いての TPR 指導の概要

活動段階	動作を見せながら, 教員が発話する英語例	3年生児童が教員の英語を聴きながら, 教員とともに行う動作	
1	A カードを切り取る前	Touch the capital A card.	A カードを触る。
2	A カードを切り取る段階	Take your scissors. Cut the capital A card with your scissors. Turn the A card over. Pick up your pencil. Write your name on the capital A card. Put the capital A card into your envelope.	鋏を手に取り, A カードを切る, 鉛筆を手に取り A カードの裏側に自分の名前を書く。切り取り記名した A カードを封筒の中に入れる。
3	A カード切り取りが終了した段階	Take out all the alphabet cards. Put them on your desk. Pick up the capital A card. Put the capital A card on the left side of your desk. Next pick up the capital B card. Put the capital B card on the right side of the A card.	封筒から A カードを取り出す。 大文字の A をさがし, 机の左端に置く。次に大文字の B をさがし, 大文字 A の右に置く。

表1 で示した TPR 指導では, 最初から 26 文字のカード全てを用いて行うのではなく, 児童の負荷を考慮し, 1 回目は大文字 A から G まで, 2 回目は H から N までと, A カードを数回に分けて段階的に活用することが望ましい。教員は拡大した巻末カードを用いて動作を行いつつ発話を行う。3年生児童は, 教員が発する英語の指示から, 何度もアルファベットの発音を聴く・カードを触る・置く・並べるといった動作を行い, touch, pick up, put, right, left といった語彙を聴き, その意味を理解していく。これらの活動は巻末カード内にある他のどの語彙のインプットにも用いることができる。巻末カードを用い

てすぐに語彙の発音練習を行うのではなく、TPR 指導により、音声を豊富に聴き動作を行うことで、より十分なインプットを行うことが可能となると考えられる。

4.1.2 TPR 指導による数の認識

表 3 に LT1 Unit 3 How many? (数えてあそぼう) における DT 指導の流れを示す。

表 3 LT1 Unit 3 How many? (数えてあそぼう) における DT 指導の流れ

順	項目	活動内容
1	「紙面」	クリックすると 2 つのリンゴが画面に登場し, “Apple. How many apples? One, two. Two apples.” という音声を聞く。
2	Let’s Sing!	Ten Steps. を聞き・歌う。
3	Let’s Play 1	おはじきゲームでは 1 から 20 までの英語の音声を聞く。
4	Let’s Play 2	“Rock, paper, scissors, one, two, three.” と言いながらじゃんけんする動画及び, いろいろな国の数字の言い方を紹介する動画を見る。
5	Let’s Chant!	“How many?” が入ったチャンツを聞く (言う)。
6	Let’s Play	画面に登場した 9 個のリンゴを見て, “How many apple? Can you guess? Let’s count together. One, two, three...nice. Nine apples.” という音声を聞く。
7	Activity 1	20 個の白いリンゴが並んでいる箇所に, 自分で好きな数だけ色を塗り, “How many apples? Three.” といったやり取りを行う
8	Activity 2	好きな漢字を書き, “How many strokes? Seven.” というやり取りをしながら, 相手の好きな漢字を当てる

表 3 に示した DT 指導では, 児童に楽しく活動させようとする意図が観察されるが, DT 指導だけでは, どの数字をどう発音するのかのインプットは十分でなく, 児童が 1 つずつの数字を認識することは困難であると推察される。そのため, DT 指導によるインプットを補足する活動が必要となると考えられる。以下に, DT 指導に加えて行う TPR 指導について述べる。

表 4 に数の認識に向けての TPR 指導の概要を示す。

表 4 数の認識に向けての TPR 指導の概要

	用意する教材例	動作を見せつつ教員が発話する英語指示文例	
A	算数で用いるスティック, またはおはじき (3 年生児童各自)	Open your stick box. Pick up one stick. Put it on your desk. How many sticks? One stick. Return it to the box. Next pick up two sticks. Put them on your desk. How many sticks? Two sticks.	3 年生児童が教員の英語を聴きながら, 教員とともに行動しながら, 教員とともに行う動作 スティックが入っている箱を開け, 箱からスティックを 1 本取り出し机の上に置く。そのスティックを箱に戻し, 次は 2 本取り出す。(以下, 同様の動作)
B	国語科で既習の漢字を書いたカード(黒板に貼る)	Write Kawa in the air. One, two, three. How many strokes? Three.	黒板の漢字カードを見て, 教員と宙に既習の漢字を書く。
C	様々な数を示す果実の絵(プロジェクター上やワークシート)	Point to the three apples. Point to the five apples. Point to the seven apples.	黒板, プロジェクター上, または机上のワークシート上の絵を指さす。

表 4 に示した TPR 指導を通して、3 年生児童は、DT 指導だけでは困難と考えられる各数字の発音とその数の意味の一致を行うことが可能となるであると考えられる。

4.1.2 色及び形に関わる語彙習得に向けての TPR 指導

LT1 で、色に関わる語彙が導入される単元は Unit 4 I like blue. 「にじに色をぬってあなたのにじをかんせいさせよう」である。形に関わる語彙が導入される単元は、Unit 7 This is for you. である。両単元における DT 指導の流れを表 5 に示す。

表 5 LT1 Unit 4 I like blue. 及び Unit 7 This is for you. における DT 指導の流れ

Unit	順	項目	活動内容
4	1	Activity	テキスト上の虹の白い部分に自分で色を塗る。
	2	Let's Chant!	DT 上の絵の具から出た各色を見ながら、Blue, blue, I like blue. といったチャンツを聞く（言う）
	3	Let's sing!	“Red and yellow and pink and green.” といった歌を聞きながら、DT の画面上に虹が完成していくのを見る。
	4	Let's Listen 1	“Hello. I'm Takeru. I like yellow.” というような英語を聞き、人物と好きな色を線で結ぶ。
7	1	Let's Play 1	シェイプクイズでは、黒い円、三角（2つ）、四角、長方形が画面にあり、各形をクリックするとサッカーボール、おにぎり、ショートケーキ、牛乳パック、カードに変わる様子を見る。「どうぶつあてクイズ」では、赤い円、青い三角、黄色の星形、緑色のひし形、ピンク色のハート形の下に動物が隠れており、Answer をクリックすると It's a cat. という音声がかき、「ねこ」という日本語を見ることが出来る。
	2	Let's Play 2	ポインティングゲームでは、“An orange triangle.” といった音声を聞き、児童用テキスト一面にある絵から、それをさがして指さす
	3	Let's Chant	“What do you want? A red triangle, please. What do you want? A pink square, please.” といったチャンツが流れ、赤い三角形、ピンク色の四角が登場し、その2つが縦に置かれて「家」になる映像を見て、“Wow, a house.” という音声を聞く。
	4	Let's Listen	“What do you want? Black stars, please. How many? Two, please.” といったやり取りを聞き、どの作品かを当てる。
	5	Activity	児童はいろいろな色や形のカードでグリーティングカードを作成し、できた形を英語で紹介して友達に送る

表 5 から、視覚教材を用いての DT 指導だけでは、全ての色、形や単数形と複数形の異なり等を児童が認識することは困難であると推察される。

表 6 及び表 7 に、表 5 で示した DT 指導に加えて行う TPR 指導例を示す。表 6 では色の認識を、表 7 は色、形、数の認識を意図している。両表が示す指導例は他の巻末カードでも応用できる。表 5 から、TPR 指導により、児童が色の認識に加えて、touch, pick up, show, raise, wave, put, turn over の 7 つの動詞の意味も理解することができる。表 6 から、TPR 指導により、児童が自身で手にした巻末カードを教員に見せながら、色、形、数の認識を行い、教員が発話する英語を聴きながらの動作の中で、How many を用いた英文を何度も聴くことが出来る。

表 6 色の認識に向けての TPR 指導例

用意する教材例	動作を見せながら，教員が発話する英語例	3年生児童が教員の英語を聴きながら，教員とともに行う動作
LT1 巻末カード (red, yellow, blue, green, purple, orange, pink, brown, white, black の 10 色各色の絵の具チューブから出た絵の具のカード)	Touch the red card. Pick it up. Show it to me. Pick up the yellow card with your right hand. Raise your right hand with it. Wave your right hand with it. Put the blue card on the left side of the green card. Turn the purple card over.	赤色の絵の具を示したカードを触り，そのカードを取り上げ，教員に見せる。黄色の絵の具を示したカードを右手で取り上げる。そのカードを持ったまま右手を挙げ，右手を振る。青色の絵の具を示したカードを，緑色のカードの左側に置く。紫色の絵の具を示したカードを裏向けにする。

表 7 色，形，数の認識に向けての TPR 指導例

用意する教材例	動作を見せながら，教員が発話する英語例	3年生児童が教員の英語を聴きながら，教員とともに行う動作
LT1 巻末カード (circle, triangle, square, rectangle, heart, diamond, star の本表 A 内で示したいいずれかの色の 7 つの形のカード)	Touch the purple circle card and pick it up. Show it to me. Now you have one circle card. Next pick up the red circle. Show the purple circle card and red circle card to me. Now how many circle cards do you have? You have two circle cards. Next pick up the blue circle card. Show the purple circle card, the red circle card and the blue circle card to me. Now, how many circle cards do you have? You have three circle cards.	ピンク色の円が描かれたカードをつまみ，そのカードを教員に見せる。赤色の円が描かれたカードをつまみ，ピンク色の円が描かれたカードと赤色の円が描かれたカードの両方を教員に見せる。(教員から 2 枚のカードを持っていることを確認される。) 青色の円が描かれたカードをつまむ。紫色の円が描かれたカード，赤色の円が描かれたカード，青色の円が描かれたカードを教員に見せる。(教員から 3 枚のカードを持っていることを確認される。)

表 6，表 7 のようなカードを用いた活動ではなく，Draw a big circle on the sheet. 等の教員の指示を聴いて，児童が教員とともに実際に紙面に円を描き，色を塗る活動も考えられる。“Draw a small circle in the big circle. First draw a red triangle. Next draw the blue square under the red triangle.” といった指示を聴いて描き，small, big の認識や，前置詞 in, under の認識を行うこともできる。小学校第 5・6 学年対象の *NEW HORIZON Elementary English Course Picture Book* 内には，touch, show, paint といった一般動詞や，pick up, put .. on, turn ...over, many times といった連語は登場しない。on, in, under, by の前置詞が登場するのは 5 年生対象の *NEW HORIZON Elementary English Course 5* の場合，Unit 5 Where is the post office? である。Kurokawa (2002) では，中学校入学時から中学 1 年生 1 学期中間考査まで行った TPR 指導で，検定教科書（以下，教科書）を用いた指導の 2.6 倍である 167 語を指導でき，教科書には出現しない語彙も指導できたことを報告している。表 6，表 7 が示すように，小学校第 3 学年段階でも，TPR 指導を行うことで，語彙によっては 2 年間早く導入することが可能となることがわかる。これらのことから，DT 指導に TPR

指導を加えることで、多様な動詞のインプットを与え、より豊富な語彙のインプットが可能となると考えられる。

4.2 研究課題 2: DT 指導に加えて、TPR システム指導を加えることは、3 年生児童の学びの促進に貢献できるか。

4.2.1 DT 指導に加えて、TPR システム指導を行うことの利点

表 8 に DT 指導に TPR システム指導を加えることの利点を示す。表 8 内の各単元名は A が TPR システム内の単元名、B が LT 1 内の単元名を示す。

表 8 LT 1 を用いた DT 指導に TPR システム指導を加えることの利点

学習内容と各単元名	TPR システム指導の活動概要	TPR システム指導を加えることの利点と推察されること
アルファベット A: Level 1 Episode 1 Let's play a game with the English alphabet B: Unit 6 ALPHABET	アトンダムに登場する 2 つの大文字や子文字を見ながら、英語の音声を聴き、発音を行い、音声認識ソフトにより識別され、発音評価を得ながら学習を行う。アルファベットのアルファベットの文字認識と発話認識とを一致させる。	児童は自身の理解度に合わせて学習を進め、ゲーム感覚で音声を正確に聴き分ける力と共に正確に発話する力を得ていく。即座に発音するため、発話の流暢性にも効果がある。
形を示す語彙の認識 A: Level 2 Episode 1 Let's play a game with figures. B: Unit 7 This is for you.	circle, square, triangle, rectangle, ellipse といった形の学習を行う。	形を認識しつつ音声により集中し「意味理解を伴って聞くこと」と「音声と文字の一致への認識」を同時に行う。
色、形を示す語彙の認識 A: Level 2 Episode 2 Let's play a game with colored figures. B: Unit 4 I like blue. Unit 7 This is for you.	a yellow circle, a red circle, a blue triangle, a white rectangle, a black ellipse といった色がついた形を見つつ音声を聴く。音声を聴きつつ文字も見る。	冠詞・色・形という 3 語になるのだという認識、その語順への認識を得ることができ
色、形を示す語彙の認識 A: Level 2 Episode 3 Let's play a game by drawing and painting figures. B: Unit 4 I like blue. Unit 7 This is for you.	Draw a circle. と画面に出て音声を聴いた後、次の画面で Paint the circle green. が出る。Draw a square. Paint the square pink. Draw a triangle. Paint the triangle green. といった英語を画面の動きを見ながら聴く。	draw と paint の相違を画面上の動きから日本語を介在せずに認識できる。画面上に最初は a が用いられたが、次の画面で the になっており、an がついている場合もあることを視覚情報と英文が続く中で認識する。
数を示す語彙の認識 A: Level 4 Episode 1. Let's play a game with numbers. B: Lesson 3 How many?	画面に 1~30 及び 0 のアラビア数字とその数を示す小さな円が動きながら登場し画面下に数字のスペルも出る。数字の 2 と 2 つの小さな円が登場した後に、3 と 3 つの小さな円が登場する際、2 が消える。	数字のつながり、連続性が認識でき、断片的な学びにならない工夫がなされていると考えられる。

表 8 から、DT 指導に加えて TPR システム指導を行うことで、多様な利点があることがわかる。TPR システム内の学習者自身の発話により図形を創発させる学習プロセスは、主体的な学習活動への転化を図っており（黒川・中野, 2021a）、第 3 学年児童の学びの促進に大きな寄与があると推察される。TPR システム指導は、DT 指導及び TPR 指導の前後のどちらにおいても活用可能である。復習段階での活用の場合、TPR システム内の前段階の練習に戻って復習を行う等、児童が自身のペースや自分の理解に応じて学習を進める自己調整力を用いての学習が可能であると考えられる。また、個々の状況にあった PC タブレットを用いての個別学習や、PC タブレットを自宅に持ち帰っての家庭学習としても活用が可能であろう。

5. 結論

先述の分析と考察を基に以下のことが言える。

- (1) DT 指導に TPR 指導を併用することで、体の動作を伴って豊かなインプットを行うことが可能となり、教科書にない語彙までを理解する活動も可能となると考えられる。
- (2) DT 指導に発話を強制しない TPR 指導を加えることで、発話練習を拙速に行う指導を避けることができ、十分なインプットを得てからアウトプットに進むことができると考えられる。
- (3) DT 指導に加えて TPR システム指導を行うことで、文字認識と発話認識とを一致させる活動が可能となり、発話の正確性や流暢性を高めることができると推察される。
- (4) DT 指導に加え TPR システム指導を行うことで、児童各一台の PC タブレットを効果的に用いて各児童の状況に合わせた個別学習及び家庭学習も促進できると考えられる。

6. 今後の課題

TPR システムの先行活用は 2021 年度より始まったばかりであり、DT 指導と TPR 指導の併用、及び TPR システムを加えての指導の児童の 4 技能 5 領域及び、英語学習への動機づけに対する検証が今後の課題である。今後も小学校段階における TPR 指導及び TPR システム指導の効果的な活用について探究を続けたい。

7. まとめ

デジタル時代において、PC タブレットの有効活用のみならず、PC タブレットを用いない場合の指導についての探究も重要であると考えられる。児童の技能及び学力の伸長と英語学習への動機付けに対して、本研究が一提案となれば幸いである。

注 1 本稿の発表・公表に関わっては、TPR システムの開発者（中野, 2021a; 2021b）であり、黒川・中野（2021a; 2021b）の共同研究者である中野の同意を得ている。

謝辞

本研究報告は、科学研究費助成事業（研究種目名：基盤研究（C）一般 研究課題番号

19K00814)の研究助成(2019年度~2021年度)を受けています。上記科研代表者であり、本稿の発表・公表のご了承をいただきました関西外国語大学中野研一郎教授に厚く御礼申し上げます。

引用文献

- アレン玉井光江他 (2020). *NEW HORIZON Elementary English Course 5*. 東京書籍.
- アレン玉井光江他 (2020). *NEW HORIZON Elementary English Course Picture Dictionary*. 東京書籍.
- Asher, J. J. (1965). The strategy of the total physical response: An application to learning Russian. *International Review of Applied Linguistics*, 3, 291-300.
- Asher, J. J. (1969). The total physical response approach to second language learning. *The Modern Language Journal*, 53 (1), 3-17.
- Asher, J. J. (2009). *Learning another language through actions* (7th ed.). Sky Oaks Productions.
- バトラ後藤裕子 (2021). 『デジタルで変わる子どもたちー学習・言語能力の現在と未来』ちくま新書.
- 門田修平 (2012). 「第11章音読・シャドーイングを支える理論的背景」鈴木寿一・門田修平編著『フォニックスからシャドーイングまで英語音読指導ハンドブック』pp. 320-388. 大修館書店.
- 河野守夫 (1972). 「演示・劇化」金田正也 (編著). 『講座英語教育工学 3・教授メディアと授業』81-105. 研究社出版.
- Kurokawa, A (2002). The application of total physical response for developing listening fluency and improving communicative competence. Unpublished master's thesis, Kyoto University of Education.
- 黒川愛子 (2020). 「TPR を用いた子どもたちへの外国語教育」『帝塚山大学子育て支援センター紀要』1, 29-38.
- 黒川愛子 (2022). 「TPR 原理を用いた外国語コンピュータ・プログラムの小学校段階での活用」『帝塚山大学子育て支援センター紀要』3, 10-19.
- 黒川愛子・中野研一郎 (2021a). 「英語教育学・認知言語学・脳科学の知見適用による小・中・高・大学英語教材システムの開発と構築」全国英語教育学会第46回長野研究大会口頭発表資料.
- 黒川愛子・中野研一郎 (2021b). 「小学校外国語活動・外国語科におけるTPR原理を用いた外国語学習コンピュータ・プログラム活用の提案」『第21回第小学校英語教育学会関東・埼玉大会要綱集』75.
- 黒川愛子・鈴木寿一 (2011). 「日本人中学生のスピーキング力育成に対するTPRの有効性に関する実証研究」『LET 関西支部研究集録』13, 93-11.
- 黒川愛子・鈴木寿一 (2014). 「小学校外国語活動と中学校英語教育とのスムーズな接続に対する Total Physical Response の有効性に関する実証研究」『Language Education & Technology』51, 51-80.
- 文部科学省 (2017a). 『小学校学習指導要領 (平成29年告示)』文部科学省.
- 文部科学省 (2017b). 『中学校学習指導要領 (平成29年告示)』文部科学省.
- 文部科学省 (2018a). 『高等学校学習指導要領 (平成30年告示)』文部科学省.
- 文部科学省 (2018b). *Let's Try! 1*. 東京書籍.
- 文部科学省 (2019). 「GIGA スクール構想の実現パッケージ」https://www.mext.go.jp/content/2019-mxt_syoto01_000003363_14.pdf.
- 文部科学省 (2022a). 「令和3年度『英語教育実施状況調査』概要」https://www.mext.go.jp/content/20220516-mxt_kyoiku01-000022559_2.pdf.
- 文部科学省 (2022b). 「令和4年度 全国学力・学習状況調査の結果」<https://www.nier.go.jp/22chousakekkahoukoku/22summary.pdf>.
- 森本敦子・黒川愛子 (2020). 「体の動きと幼児とのやり取りを大切にした English Time からの一提案ー帝塚山幼稚園における実践からー」. 『帝塚山大学教育学部紀要』2, 43-52.
- 中野研一郎 (2021a). 「認知言語学における言語習得原理を応用した小学校英語教材の開発・使用・検証研究 (理論編)」『研究論集』113, 99-117. 関西外国語大学.
- 中野研一郎 (2021b). 「認知言語学における言語習得原理を応用した小学校英語教材の開発・使用・検証研究 (実用編)」『教育プラットフォーム構想』『研究論集』114, 91-109. 関西外国語大学.
- 白井恭弘 (2023). 『英語教師のための第二言語習得論入門 [改訂版]』大修館書店.