

## 外国語活動において中学年児童が感じる「やり取りの楽しさ」と尺度開発の試み

伊藤 汐里\*, 小川 春美\*\*, ホール ジェームズ\*\*, 山本 奨\*\*\*

(令和4年2月14日受付)

(令和4年2月14日受理)

ITO Shiori, OGAWA Harumi, James HALL, YAMAMOTO Susumu

Developing a scale to Measure the “Enjoyment of Interaction” in Foreign-Language-Activity Classes

### 要 約

本研究の目的は、小学校外国語活動で中学年児童が感じる「やり取りの楽しさ」にはどのようなものがあるかを明らかにし、「やり取りの楽しさ」尺度を作成することである。本研究では、まず、外国語活動において中学年児童が感じる「やり取りの楽しさ」について、自由記述により項目を収集した。次に、収集した項目を用いて中学年児童を対象に質問紙調査を実施し、探索的因子分析を行った。その結果、児童が感じる「やり取りの楽しさ」には、相手との関わりそのものを楽しむ「かかわる楽しさ」、言語を習得していくことを楽しむ「できる楽しさ」、活動を通じた相互理解を楽しむ「わかり合う楽しさ」の3つがあることが明らかとなった。

### 問題

平成29年に学習指導要領（文部科学省, 2017a）が告示され、「互いの考えや気持ちなどを伝え合う対話的な言語活動を一層重視する観点」（文部科学省, 2017b, p. 9）から「話すこと（やり取り）」の領域が設定された。Long（1981）によると、第二言語習得は、「やり取り」を通して相互に理解度を確認したり相手が伝えたいことの明確化を要求したりすることで促進される。また英語力調査結果（中学3年生）（文部科学省, 2017c, p. 1）によると、「話すこと」の得点が高い生徒の方が「英語の学習が好きである」と回答する割合が高く、「英語を使って、国際社会で活躍できるようになりたい」、「海外でのホームステイや語学研修を楽しめるようになりたい」など、将来の英語使用に対して高い目標を持つ傾向がある。「話すこ

と（やり取り）」は、外国語学習や外国語習得に対する志向や意欲を高める領域であるといえる。

その中において、2020年度より小学校中学年に外国語活動が導入され、外国語活動における「話すこと（やり取り）」の目標には、挨拶・指示・依頼とそれに応じること、自分や身の回りの物について伝え合うこと、サポートを受けて質問したり質問に答えたりすることの3つが設定された。それぞれの目標に対して、学習指導要領（文部科学省, 2017a）では「英語に初めて触れる段階」（pp. 21-22）という文言を繰り返し、「『やり取り』をすることの大切さ、楽しさ」（p. 21）を実感させること、「自分の考えや気持ちなどを伝え合う」（p. 21）ようにすること、「質問ができた、質問に応えられたという達成感」（p. 22）をもたせることが大切であることを述べている。

\* 岩手大学大学院教育学研究科教職実践専攻, \*\* 岩手大学教育学部, \*\*\* 岩手大学大学院教育学研究科

そもそも、「外国語を用いた対人行動には、心理的な要因が大きく関わる」（八島，2003，p. 82）とされ、「やり取り」を通して一定の自己開示を求められる外国語学習の場は、不安を高める場にもなるとされている。そのことから「学習者の感情の動きに今まで以上に配慮する必要」（八島，2003，p. 83）があるため、「動機」「意欲」「効力感」「不安」「自信」「Willingness to Communicate（自発的にコミュニケーションを行う意思）」など、外国語学習者の情意に関する調査や研究は少ない。例えば、佃（2007）は、中学校1年生を対象に英語学習に対する意識調査をし、小学校時期の「楽しさ感」が中学校時期の「楽しさ感」につながる可能性が大きいと結論付ける一方、小学校での英語学習に否定的な回答をした約5割の生徒が、中学校での英語学習に対しても否定的な回答をしていることを明らかにし、小学校において楽しさを感じさせない要因として、「英語で会話をする」とが挙げられると指摘した。また、高井ら（2020）は、自律的な学習者になることを目指すうえで、「児童の『内発的な学習動機の源に働きかけること』が重要」（p. 255）であるとし、児童にとって楽しく満足度の高いものになるように授業を工夫する必要性を述べた。外国語活動の目標は、「コミュニケーションを図る素地となる資質・能力を育成すること」（文部科学省，2017a）である。外国語活動においては、児童が「やり取り」の楽しさを感じることで学習への意欲を喚起し、自律的な学習者となっていくような授業づくりが大切である。

しかし、小学校中学年における外国語活動は導入されたばかりのため、情意面を扱った先行研究のほとんどは、その対象が中学生以上の生徒であり、小学校中学年の児童を対象としたものはあまり見当たらない。また、いくつか小学校高学年の児童を対象にした先行研究はあるものの、その調査項目は英語そのものや外国語学習全体への意識であり、中学年児童が感じる「やり取りの楽しさ」に焦点を当て、その構成を明らかにした研究も見当たらない。

児童が「やり取りの楽しさ」を感じられているかどうかを的確に把握し、授業づくりの工夫につなげていくためにも、「やり取りの楽しさ」についての尺度の作成が必要である。

## 目的

外国語活動で中学年児童が感じる「やり取りの楽しさ」にはどのようなものがあるのかを明らかにし、「やり取りの楽しさ」尺度を作成すること。

## 予備調査

### 1. 目的

外国語活動で中学年児童が感じる「やり取りの楽しさ」について、項目を収集する。

### 2. 方法

#### (1) 調査対象

公立 A 小学校及び B 小学校

中学年児童 8学級219名

#### (2) 調査時期

2021年1～2月

#### (3) 調査材料

「友達とやり取りをするときにどんなことが楽しいですか」の問いに対して、自由記述での回答を求める質問紙調査をした。同時に、質問紙と同じ文言で学級担任による口頭質問も行い、児童の口頭での回答も受け付けた。口頭での回答は、学級担任が記録した。

### 3. 結果

調査材料では、中学年児童が感じる「やり取りの楽しさ」について、延べ531件（同様の回答も含む）の切片を抽出した。その後、抽出された項目について、KJ法を参考にした分析を行った。分析は、偏りや重複を避けるように教職大学院英語科6名（現職院生3名，学卒院生3名）で行い、最終的に、「やり取りの楽しさ」については、34項目（8カテゴリー）を選定した（Figure 1.）。

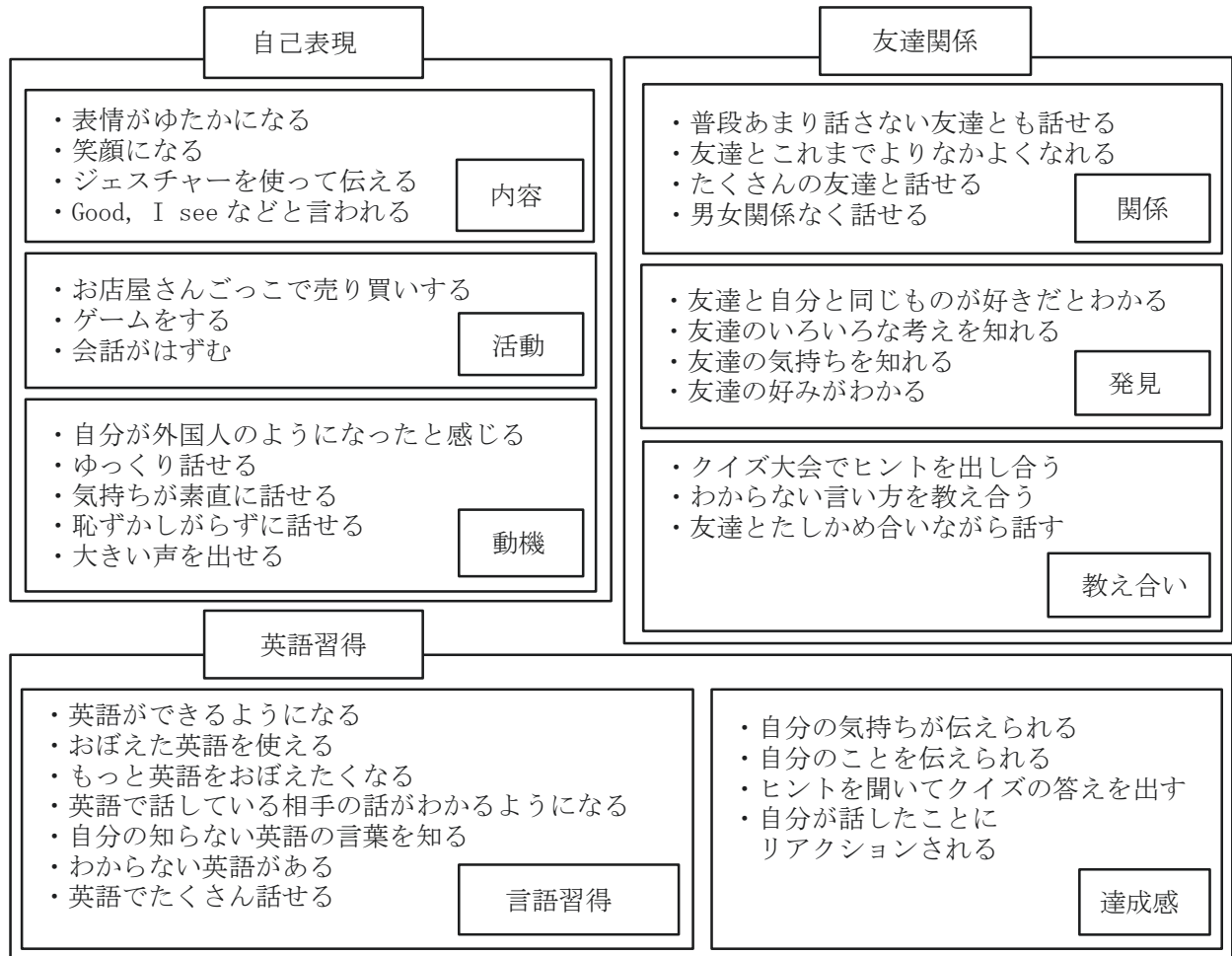


Figure 1. 「やり取り」の楽しさ 暫定尺度

### パイロット調査 (1)

#### 1. 目的

34項目の「やり取りの楽しさ」暫定尺度を用いた質問紙について、妥当性を検討する。

#### 2. 方法

##### (1) 調査対象

教職大学院現職院生の子ども  
小学校3年生2名

##### (2) 調査時期

2021年2月

##### (3) 調査材料

予備調査で選定した34項目の暫定尺度を使用した。教示は「外国語活動で友達とやり取りをしたときに、次のことがどのくらい楽しいですか。1番あてはまるものをえらんで、○をつけてください。」とし、「とても楽しい」

「まあ楽しい」「どちらとも言えない」「あまり楽しくない」「まったく楽しくない」の5件法で回答を求めた。

#### 3. 結果

以下の理由から項目の削除や質問文の改変を行った。

- 「やり取り」という言い方では子どもたちが具体的な活動場面を想定できないことがわかり、児童に提示する質問紙の教示においては、「外国語活動の時間に友達と話することについて」という言い方とすることにした。
- 「自分が話したことにリアクションされる」の項目について、「リアクション」の意味がわからない場合があるとわかり、「反応」に言い換えることとした。
- 「友達とたしかめ合いながら話す」について、

「たしかめ合う」内容が、英語の言い方のことか学習活動の進め方のことかが曖昧で、回答者によって捉えに違いが出る可能性が明らかとなり、この1項目を削除することとした。

- ・「とても楽しい」の回答が多く、本調査における天井効果が推測されたため、教示文と5件法の項目を見直した。教示を「外国語活動で友達と話すことが楽しいと感じたとき、その理由として、次のことはどのくらいあてはまりますか。」に変更し、各項目の語尾を「○○○だから」とした。また5件法の項目を、「とてもあてはまる」「あてはまる」「どちらとも言えない」「あてはまらない」「全くあてはまらない」に変更した。

## パイロット調査（2）

### 1. 目的

パイロット調査（1）を経て修正を加えた質問紙について、妥当性を検討する。

### 2. 方法

#### （1）調査対象

教職大学院現職院生の子ども

小学校3年生1名、4年生1名

※パイロット調査（1）の回答者とは別

#### （2）調査時期

2021年2月

#### （3）調査材料

パイロット調査（1）を経て修正を加えた33項目からなる「やり取りの楽しさ」暫定尺度を使用した。教示は「外国語活動で友達と話すことが楽しいと感じたとき、その理由として、次のことはどのくらいあてはまりますか。自分の気持ちに1番近いものをえらんで、○をつけてください。」とし、「とてもあてはまる」「あてはまる」「どちらとも言えない」「あまりあてはまらない」「全くあてはまらない」の5件法で回答を求めた。

### 3. 結果

以下の理由から5項目を削除し、本調査で用いる28項目が決定した。

- ・「お店屋さんごっこで売り買いすること」、
- 「ゲームをすること」、
- 「クイズ大会でヒントを出すこと」、
- 「ヒントを聞いてクイズの答えを出せたこと」の項目は、特定の活動の経験がないと答えられないとわかり、削除することとした。
- ・「Good, I see などと言われること」は、「など」に含まれる表現を、児童自身が想定することはむずかしいとわかり、削除することとした。

## 本調査

### 1. 目的

予備調査及びパイロット調査により決定した暫定尺度を用いて、外国語活動で中学年児童が感じる「やり取りの楽しさ」の因子構造を検討し、「やり取りの楽しさ」尺度を作成する。

### 2. 方法

#### （1）調査対象

公立A小学校及びB小学校

中学年児童 225名

#### （2）調査時期

2021年2～3月

#### （3）調査手続

調査対象学校長の許可を取り、各学級担任に質問紙調査を依頼した。質問紙は配布された場で回答され、その後用紙は回収された。

#### （4）調査材料

28項目からなる「やり取りの楽しさ」暫定尺度を使用した。教示は「これはテストではありません。正しい答えもまちがった答えもありません。すなおに自分の気持ちを答えてください。外国語活動で友達と話すことが楽しいと感じたとき、その理由として、次のことはどのくらいあてはまりますか。1～28のしつ問ごとに、自分の気持ちに1番近いものをえらんで、○をつけてください。」とし、「とてもあてはまる」「あてはまる」「どちらとも言えない」「あてはまらない」「全くあてはまらない」の5件法で回答を求めた。

### 3. 結果

225名の回答を分析に用いた。「やり取りの楽し

Table 1. 「やり取りの楽しさ」：因子分析の結果と下位尺度構成

項目内容	因子			
	No. 1	No. 2	No. 3	
<b>第1因子：かかわる楽しさ (<math>\alpha = .836</math>)</b>				
○ 表情がゆたかになるから	.796	.057	.105	
○ 大きい声を出せるから	.682	.083	.023	
○ はずかしがらずに話せるから	.645	.034	.042	
自分が外国人のようになったと感じるから	.616	.269	.211	
友達とこれまでよりなかなよくなれるから	.608	.064	.059	
○ えがおになるから	.585	.130	.035	
○ 気持ちをすなおに話せるから	.576	.048	.153	
たくさんの友達と話せるから	.547	.147	.363	
友達のいろいろな考えを知れるから	.534	.101	.382	
ふだんあまり話さない友達とも話せるから	.524	.094	.105	
ジャスチャーを使って伝えるから	.488	.081	.160	
会話がはずむから	.469	.017	.384	
ゆっくり話せるから	.464	.058	.148	
<b>第2因子：できる楽しさ (<math>\alpha = .889</math>)</b>				
○ 英語ができるようになるから	.080	.894	.063	
○ もっと英語をおぼえたいくなるから	.026	.857	.012	
○ おぼえた英語を使えるから	.161	.777	.181	
○ 英語でたくさん話せるから	.279	.662	.191	
○ 英語で話している相手の話がわかるようになるから	.142	.573	.154	
友だちと話す中で自分の知らない英語の言葉を知るから	.243	.541	.053	
わからない英語があるから	.160	.491	.009	
わからない言い方を教え合うから	.031	.476	.279	
<b>第3因子：わかり合う楽しさ (<math>\alpha = .873</math>)</b>				
○ 友達の好みわかるから	.223	.226	.761	
○ 友達の気持ちが知れるから	.109	.176	.752	
○ 友達が自分と同じものが好きだとわかるから	.058	.118	.696	
○ 自分が話したことに反応してもらえるから	.180	.009	.672	
○ 自分のことを伝えられるから	.294	.013	.609	
自分の気持ちが伝えられるから	.288	.098	.488	
男女関係なく話せるから	.296	.094	.348	
プロマックス回転後の	かかわる楽しさ	—	.660	.773
因子間相関 (右) と	できる楽しさ	.611	—	.598
下位尺度間の相関 (左)	わかり合う楽しさ	.708	.595	—

○は採択した項目



さ」の構造を探索するために、全28項目について因子分析(最尤法・Kaiserの正規化を伴うプロマックス法)を行った結果、累積寄与率59.5%で3因子が抽出された。そのパターン行列をTable 1.に示した。

第1因子では、「表情がゆたかになるから」などの13項目で高い負荷量が見られた。これらは、相手と関わるために自己を表現する態度や、相手と関わることで自己を表現した楽しさだと考えられた。そこで、「かかわる楽しさ」と命名した。第2因子では、「英語ができるようになるから」などの8項目で高い負荷量が見られた。これらは、英語という言語を習得していく楽しさだと考えられた。そこで「できる楽しさ」と命名した。第3因子では、「友達の好みが変わるから」などの7項目で高い負荷量が見られた。これらは、やり取りを通して相手のことがわかったり、自分のことをわかってもらえたりする楽しさだと考えられた。そこで「わかり合う楽しさ」と命名した。3因子モデルの適合性を検討するため確認的因子分析を行った。結果は、CFI=.948, RMSEA=.026であり、その結果は良好であった。これにより3因子モデルの適合性は認められた。

次に、因子ごとに、負荷量が高く、他の因子との弁別性が高い5項目を用いて、足し上げによる尺度の作成を試みた。その結果、『かかわる楽しさ』は、「表情がゆたかになるから」、「大きい声を出せるから」、「はずかしがらずに話せるから」、「えがおになるから」、「気持ちやすなおに話せるから」の5項目とした(Cronbachの $\alpha$ 係数は.836)。『できる楽しさ』は、「英語ができるようになるから」、「もっと英語をおぼえたいくなるから」、「おぼえた英語を使えるから」、「英語でたくさん話せるから」、「英語で話している相手の話がわかるようになるから」の5項目とした(Cronbachの $\alpha$ 係数は.889)。『わかり合う楽しさ』は、「友達の好みが変わるから」、「友達の気持ちが知れるから」、「友達が自分と同じものが好きだとわかるから」、「自分が話したことに反応してもらえるから」、「自分のことを伝えられるから」の5項目と

した(Cronbachの $\alpha$ 係数は.873)。どの下位尺度もCronbachの $\alpha$ 係数は高い値を示しており、内的整合性に問題はなく、信頼度は十分であったといえる。以上のことから、3因子×5項目の15項目から構成される「やり取りの楽しさ尺度」が作成された。

### 考察

「かかわる楽しさ」には、非言語的表現を用いたり、自己開示をしたりすることで、相手と関わることそのものに関する項目が含まれた。外国語活動の目標は、「コミュニケーションを図る素地となる資質・能力を育成すること」(文部科学省, 2017a, p.11)であり、その資質・能力の一つは、「コミュニケーションを図ろうとする態度」(文部科学省, 2017a, p.15)である。「かかわる楽しさ」は、外国語活動の目標につながる根本的な要素と言える。また、学習指導要領(文部科学省, 2017a)が非言語的表現を、習得言語が多くない学習初期の児童にとってコミュニケーションを図ることに有効な手段であると述べているように、中学年児童は、非言語的表現を用いることと他者と関わることを結び付け、「やり取りの楽しさ」の1つとして感じていることが明らかとなった。

「できる楽しさ」には、英語という言語の習得に関する項目が含まれた。外国語活動は、「慣れ親しみ」や「素地の育成」を図るものとされ、「身に付ける」ことや「基礎的な力を養う」ことが求められる外国語科とは異なるとされているが、児童の中には、言語を習得することに対する楽しさがあることが明らかとなった。これは建内・田口(2021)が、外国語活動においては、「～できた」の項目で構成される「有能感」が学習意欲に影響すると考察しているものとも合致する。また、建内・田口(2021)では、有能感やそれに影響される学習意欲は固定化される傾向があり、そのため、学習意欲を高めるには手立てを講じる重要性があることを指摘している。児童が「できる楽しさ」を感じられているかどうかを把握し、その向上に向けた授業改善を図るためにも、今後においては、

「できる楽しさ」尺度の活用を図っていきたい。しかし、「できる楽しさ」には、「もっと英語をおぼえたいくなる」、「友だちと話す中で知らない英語を知る」といった項目も含まれ、児童は達成感や満足感だけでなく、わからないことによる学習意欲をも「楽しさ」としていることが示された。これは櫻井（2017）における、「小学生では授業内の『肯定的体験』のみならず、英語が通じなかったという『否定的体験』であっても、学習してもっと英語ができるようになりたいという意欲につながる」（p. 87）との指摘とも合致する。英語の習得は、一朝一夕に図られるものではない。指導者は、「できる楽しさ」には、習得した結果としての楽しさだけでなく、習得していく過程も含まれていることを理解し、目の前の児童の姿に一喜一憂するのではなく、「できなかつたことができるようになる」楽しさに寄り添い、価値付けていくことが望ましいと考える。

「わかり合う楽しさ」には、「やり取り」の内容面に関する項目が含まれた。児童が「やり取り」を通じた相互理解にも楽しさを感じていることが明らかとなった。外国語活動や外国語科における言語活動は、「実際に英語を使用して互いの考えや気持ちを伝え合う活動」（文部科学省、2017d, p. 23）であるとされている。各校では、児童の生活や思いと結び付ける言語活動を設定し、児童にとって意味のある「やり取り」にすることが大切であることが改めて確かめられた。

以上のように「やり取りの楽しさ」には、相手との関わりそのものを楽しむ「かかわる楽しさ」、言語を習得していくことを楽しむ「できる楽しさ」、活動を通じた相互理解を楽しむ「わかり合う楽しさ」の3つがあることが明らかとなった。

### 課題

本研究では、「やり取りの楽しさ」尺度の開発を試みた。今後は、この尺度を用いて児童の「やり取りの楽しさ」を測定し、児童のパフォーマンスや他の尺度との相関関係を分析したり、どのような介入が「やり取りの楽しさ」を高めるのかを

研究したりして、尺度の信頼度と妥当性を検討する必要がある。

### 引用・参考文献

- Long, M. H. (1980). *Input, interaction, and second language acquisition*. University of California, Los Angeles.
- 櫻井千佳子 (2017). 『『フェイス』の概念の小学校英語教育への援用：英語学習意欲の促進要因の分析』『武蔵野教育學論集』, 77-90.
- 高井季代子・井口元貴・金澤直哉・大嶋雅・染谷藤重 (2020). 「教育心理学観点から見た今後の小学校外国語指導の方向性-Reeve (2016) による自律性支援からの示唆」『上越教育大学研究紀要』第40号第1巻, 253-261.
- 建内高昭・田口達也 (2021). 「小学校外国語活動における児童の学習意欲と教室内動機づけ要因の動的関係-2年間の調査から-」『愛知教育大学研究報告 人文・社会科学編』第70号, 78-82.
- 佃由紀子 (2007). 「小中連携の英語教育の在り方に関する研究-中学校1年生の英語学習に対する意識調査を通して-」『高知県教育公務員長期研修生研究報告』, 1-14.
- 文部科学省 (2017a). 『小学校学習指導要領（平成二十九年告示）解説 外国語活動・外国語編』
- 文部科学省 (2017b). 『中学校学習指導要領（平成二十九年告示）解説 外国語編』
- 文部科学省 (2017c). 『平成29年度英語力調査結果（中学3年生）』  
[https://www.mext.go.jp/a\\_menu/kokusai/gaikokugo/\\_icsFiles/afeldfile/2018/04/06/1403470\\_02\\_1.pdf](https://www.mext.go.jp/a_menu/kokusai/gaikokugo/_icsFiles/afeldfile/2018/04/06/1403470_02_1.pdf)
- 文部科学省 (2017d). 『小学校外国語活動・外国語 研修ガイドブック』
- 八島智子 (2003). 「第二言語コミュニケーションの情意要因-『使用言語』と『積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度』についての考察」『外国語教育研究』第5号, 81-93.

