

2020年度 独創的研究助成費 実績報告書

2021年 3月 30日

報告者	学科名	デザイン工学科	職名	准教授	氏名	アンソニー・ブルネリ
研究課題	Designing an original communicative approach to supplement the Ministry of Education' s new elementary school English classes					
研究組織	氏名	所属・職		専門分野	役割分担	
	代表	アンソニー・ブルネリ	デザイン学部 デザイン工学科 准教授	英語教育 E-learning		
	分担者					
研究実績の概要	<p>私は、小学生の学習者を対象とした放課後のプログラムで、将来役立つ英語のリスニングとスピーキングのスキルを身につけさせるために使用できる英語のアクティビティの開発について研究しました。幼少期に適切な第二言語能力を身につけることは、長期的な利益につながるということが証明されています。今回の調査では、教室での学習内容を補完することが、子どもの言語習得・発達に重要であることがわかりました。</p> <p>正式な英語教育は小学校から始まっています。しかし、日本では日常生活の中で英語を使う機会が少ないことから、幼少期に「聞く」「話す」スキルを練習する機会が少ない。そこで、本研究では、小学生の学習者を対象とした放課後プログラム（モデルスクールプログラム：After School Mahasu）で使用できる英語活動を開発し、英語の「聞く」「話す」能力を身につけさせることを目的としました。中学・高校・大学だけでなく、大人になってからの生活や仕事にも役立つ「聞く」「話す」スキルを身につけられるよう、生徒のモチベーションアップに貢献することを目的としました。幼少期に適切な第二言語能力を身につけることは、長期的な利益につながるということが証明されています。放課後の英語クラスや幼児向けの英語メソッドを設計し、教室での学習内容を補完することは、子どもたちの言語習得と発達にとって非常に重要です。</p>					

※ 次ページに続く

<p>研究実績 の概要</p>	<p>幼少期に正しい第二言語能力を身につけることは、長期的な効果をもたらすことが証明されています。第二言語教育と幼児期の発達に関する科学的な研究は数多くあります。放課後の英語教室や幼児向けの英語メソッドを設計して、授業で習ったことを補うことは、幼児の言語習得と発達にとって非常に重要です。</p> <p>幼児教育のひとつの側面として、ジャン・ピアジェの研究と哲学に基づき、子どもたちが遊びを通して学ぶことに焦点を当てています。遊びは、子どもの身体的、知的、言語的、感情的、社会的なニーズを満たします。タッソーニは、“ある遊びの機会は、特定の個人の発達分野を発達させるが、多くは複数の分野を発達させる”と提案しています。そこで、この研究プロジェクトでは、様々な種類の遊びを用いて、遊びを通して子どもの発達を促進しようとしてきました。</p> <p>新型コロナウイルスのため、当初の研究計画は少し変更された。出張もできず、対面授業こともできないので、連絡はすべてオンラインで行いました。モデル校では最近 iPad とアップルペンシルを購入したので、今回の調査ではそれらを集中的に使用することにしました。生徒たちはいくつかのアプリを使って英語を勉強していました。その中の1つのアプリをベースにして、生徒が学んでいる英語を補完する教育的なゲームを開発することにしました。</p> <p>将来的には、より多くの研究資金を得て、新型コロナウイルスが終息した後に学校を訪れ、生徒たちにとって彼らのニーズをよく理解し、この分野の研究を続け、英語教育の可能性を高めていきたいと考えています。</p>
<p>成果資料目録</p>	