

# 小学生の英語学習意欲に関する研究

## — 小学校英語活動におけるポジティブ感とネガティブ感の比較 —

國本 和 恵

(2006年10月5日受理)

A study of young English learners' motivations at elementary school:  
A comparison between positive and negative affects

Kazue Kunimoto

This paper makes a comparison between students' positive and negative affects in English activities at elementary school, researching characteristics of children's motivations for studying English. The participants were 466 students (128 third, 120 fourth, 100 fifth, and 118 sixth graders) who have 35 class hours of English activities a year and 479 students (130 third, 114 fourth, 97 fifth, and 138 sixth graders) who have 70 class hours of that. It was found that negative affects in English activities of the 70-hour group were greater than those of the 35-hour group. It was also found that some negative affects were caused by interpersonal relations among students during English activities.

Key words: elementary school, English, motivation

キーワード：小学校，英語，意欲

### 1. 研究の背景

本研究は、西村（1996）のポジティブ感（「うれしい」「楽しい」といった感情）とネガティブ感（「いやだなあ」「つまらないなあ」といった感情）の感情分類に従い、小学生の学習意欲の中でも小学校英語活動におけるポジティブ感とネガティブ感の特質を検証することを目的とする。特に、小学校英語活動において英語嫌いを出さないために、英語に対してネガティブ感を引き起こす要因を探ることを試みる。

#### 1.1. 小学校英語活動

小学校英語活動は、英語に対する興味・関心や意欲の育成をねらいとしている。活動内容は、音声を中心

本論文は、課程博士論文を構成する論文の一部として、以下の審査委員による審査を受けた。

審査委員：深澤清治（主任指導教官）、濱口 脩、

中尾佳行、森 敏昭、迫田久美子

とした指導（「聞く」と「話す」）がとられ、また、評価に関しては、試験の成績によって評価するのでなく、学習の状況や成果について子どものよい点や意欲・態度を、所見等の記述で評価することが求められている（文部科学省，2001）。

小学生の英語学習意欲に関しては、仲間志向が英語学習意欲に影響し（倉八・安藤・福永・須藤・中野・鹿毛，1992）、小学校英語活動が中学校の英語学習の動機づけとなっていたと示唆されている（高木・東，2006）。

年間英語活動時間に焦点をあてると、70時間群の方が35時間群より英語ができるという意識、英語が好きという気持ち、英語コミュニケーション意欲、中学で英語を読み書き話したいという意欲、英語に興味があり、英語が有用であるから英語活動がしたいという動機が高くなった。それに対して、英語不安は、英語活動時間数に関わらず一定であったことから、英語活動時間が増加すると心理要因によい影響があると示唆されている（國本，2004）。

### 1.2. 小学生のポジティブ感とネガティブ感

学習における、ポジティブ体験は学習意欲を高め、ネガティブ体験は逆に学習意欲を低くし、学習意欲が高いと「先生の話をよく聞く」と「質問をする」という行動特性が見られる（阪元・島田・木村・永岡, 1976）。逆に、学習意欲が低いと、日常生活の意欲の減退とともに、小学生にとって重要な領域である学習において、無気力感を感じやすいことが示唆されている（笠井・村松・保坂・三浦, 1995）。

学習に伴う感情として、ポジティブ体験後に、1. コンピタンスの「有能感」、2. 「びっくりした」など「外的要因による感情」、3. 「やればできる」など「努力による感情」、4. 「よかった」など「成功した時の一般的な喜びの感情」、というポジティブ感を、また、ネガティブ体験後には、1. 「知られたくない」など「自分自身の責任によって失敗を招いた時の感情」、2. 失敗という結果により生じる「一般的な負の感情」、3. 「だめな人間」など「無能感」、4. 「自分に自信をなくした」など「失敗の原因が能力不足のせいである時の感情」、というネガティブ感を感じる事が明らかとなっている（丹羽, 1989）。学習とネガティブ感の関係について、好きな学習では、結果によってポジティブ感からネガティブ感への移行が大きいが、嫌いな学習においては、ポジティブ感からネガティブ感への移行が小さく、さらに、好きな学習に失敗した場合の方が、よりネガティブ感が高いことが示唆されている（西村, 1996）。

どの教科においても成功体験や失敗体験を経験することがあり、学習者が全くネガティブ感を感じないケースはほとんどない。年間英語活動時間が増加した場合、英語が好きという気持ちが高くなったが（國本, 2004）、西村が示唆しているように、好きな学習におけるネガティブ感がより高いことから、年間英語活動時間が長い場合、ポジティブ感が低く、ネガティブ感が高い傾向が見られると推測される。

### 1.3. 小学生の仲間関係

思考の発達とネガティブ感の関係に関して、小学校中学年頃から、抽象的思考が可能になり、自己を他者と比べ、没頭する事物に達成感を体験できないと不全感を持ち、その結果、友達からの孤立や、勉強などの課題が意欲的にできなくなることがある。（古橋・門田・岩橋, 2004；高野・多田, 1980）。仲間関係については、小学校中学年から仲間関係を必要とし始め、集団帰属欲求から、仲間への承認の方が大人（親や教師）の承認より重要になってくる（下山, 1998）。小学校中高学年になると、認知の欲求・達成への欲求・仲間から

の承認欲求などが優位になり、それらの欲求が阻止された場合、子どもが経験する葛藤は成人以上に深刻で、関連して生じるネガティブな動機としての不安が起こることが多い。このような不安に直面した場合、防衛行動として、不快な事態に直接対処することを避けようとする（高野・多田, 1980）。仲間関係においてマイナスの働きをするのが社会的不適応行動であるが、社会的スキルの欠如（孤立したり暴力的な行動をとる）を改善することで仲間関係に受け入れられるようになることと示唆されている（Michelson, Sugai, Wood, & Kazdin, 1983）。グループ活動（授業の活性化、子ども同士の関わり合いの増加、人間関係の深化が目的）における仲間関係のトラブルとして、グループにいじめに近い関係があるといじめが生じること、そして、発言力のある子に反対できず集団の圧力に屈服する子が出る事が指摘されている（橋本, 1994）。

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目的として（文部科学省, 2006）、小学校英語活動は、コミュニケーション活動が取り入れられ、社会的スキルが必要な教科と思われるが、英語活動中に、仲間関係・グループ活動中のいじめに関連する不快感・ネガティブ感を感じる可能性がある。

## 2. 目的

先行研究から、小学校英語活動においてネガティブ感を引き起こす要因として、1. 学習における失敗、2. 仲間関係、が考えられる。本研究は、小学校英語活動におけるポジティブ感とネガティブ感の特質を調査する目的で、以下の2点を検証する。

1. 小学生英語活動において、楽しい体験、あるいは、嫌な体験があったと回答した割合は、年間英語活動時間と学年によって差があるのか。
2. 楽しい体験と嫌な体験に関する自由記述から、小学校英語活動のポジティブ感とネガティブ感の特徴が確認されるのか。

## 3. 方法

### 3.1. 参加者

本研究は調査を行った市の教育委員会と小学校校長会の協力によって実施された。平成12年4月から英語活動を開始した同一市内の公立小学校5校の3-6年生を対象に調査が実施された。年間英語活動時間数によって、参加者は35時間群（2校）と70時間群（3校）に分けられた。35時間群は466名（3年生128名、4年生120名、5年生100名、6年生118名）、70時間群は

479名（3年生130名，4年生114名，5年生97名，6年生138名）であった。

指導に関しては、英語活動専門委員会（各小学校の英語活動推進リーダーの教員で構成）を中心に、市内各校の実践を持ち寄る形式で学校間の交流が盛んに行われており、全市的な英語活動に一貫性があるといえる。クラス担任は、1単位時間毎に英語活動指導案を教育委員会小学校英語指導主事に提出するが、時には修正して再提出することがあった。参加者の英語活動開始時期は小学1年生であり、指導は担任によって行われた。外国人講師は市に雇用され、訪問回数は1クラス1年間に5-6回が予定されていたが、担任の報告によると、実際の年間訪問回数は各クラス3-6回であった。指導は英語を聞くことが中心であり、話す技能に関しては、会話の発話とともに単語レベルの発話も重要視されていた。1年生から6年生までを概観すると、高学年でも単語レベルの発話が多かった。文字に関しては、読む指導はされていないが、絵本やカードと一緒に文字が提示されることがあった。1ヶ月を1つの単元として学習目標が定められていた。

以上の指導法による週1回の英語活動に加え、70時間群に対して週1回パソコンを使った指導が実施されていた。パソコンを使った指導では、最初に会話などの言語活動を行い、その後、その月の学習目標に関連するパソコンソフトの課題を自習させた。ヘッドセットによって、小学生1人1人が自分のパソコンの音声に集中できる環境が整えられていた。英語活動の他に、35時間群も70時間群もパソコンを使って日本語の詩を書く授業があった。教育委員会は、70時間群に関して、時間数が2倍になり英語活動間のインターバルが短くなったことで、英語を忘れにくいと評価していた。また、パソコンによる指導の長所として、次の2点、第1に、パソコンを使うことで既習語の復習とインプット量の増加の結果、アウトプット量が増加、そして、第2に、パソコン指導によって英語活動に多様性がもたらされ、小学生の学習意欲を高める効果が指摘されていた。また、パソコン指導の問題点として、次の2点、第1に、同じパソコンソフトを4-6年生と継続して使うので、6年生でのソフトへの新鮮味の喪失（「また（このソフト）？」という声が聞かれた）、そして、第2に、全市的な取り組みにより、指導の質は一定のレベルに保たれていたが、担任のパソコン指導に対するモチベーションの差、が見られたことが報告されていた。担任のモチベーションの差に関しては、英語活動の時間数増加に伴う指導案作成が負担になっているのではないかと推測されている。平成18年度からパソコン指導時間数を減少させ、キー入力機会を

設けるなど、パソコン活動の多様化が模索されている。

### 3.2. 調査方法

英語活動における楽しい体験と嫌な体験の有無とその自由記述に関する調査を、教室内で担任の監督のもと実施した。調査用紙には、以下の教示を記載した。

今まで英語を通して、楽しい（嫌な）ことがありましたか？ あったら次の（ ）に○をつけてください。なかったら×をつけてください。もし楽しい（嫌な）ことがあったら、それが、いつ、どこで、どんなことを□の中に書いてください。

○か×をつけましょう。（ ）

参加者の半数に楽しい体験の有無とその自由記述を求める調査用紙を、半数には嫌な体験の有無とその自由記述を求める調査用紙を配布した。調査校に対して、楽しい体験と嫌な体験の調査用紙をクラス内で同数配布するよう依頼した。

### 3.3. 分析方法

「楽しい体験があった」、あるいは、「嫌な体験があった」と回答した人数の割合に対して、年間英語活動時間と学年による差を検証するために、 $\chi^2$ 検定を行った。年間英語活動時間と学年の2要因に関して、同一ではなく、異なった参加者群を対象として調査しているため、逆正弦変換法による $\chi^2$ 検定を用いた。多重比較にはライアン法（有意水準は5%）を行った。自由記述に関しては、記述内容を種類別に分類した。

## 4. 結果と考察

### 4.1. 楽しい体験と嫌な体験の有無

「楽しい（嫌な）ことがありましたか？」に対して、無回答のデータ（○あるいは×をつけていない）を分析から除き、年間英語活動時間と学年別に、「楽しい体験があった」と回答した人数と割合を表1に、「嫌な体験があった」と回答した人数と割合を表2に示した。35時間群と70時間群を一緒にした場合、楽しい体験があったと回答した人数の割合は58%、嫌な体験があったと回答した人数の割合は11%であり、英語活動において楽しい体験が多く、逆に、嫌な体験は少なかった。表1によると、35時間群は、3年・4年・6年の75%が楽しい体験があったと回答していたが、5年は35時間群の中では53%と低かった。70時間群においては、3年は60%が楽しい体験があったと回答していたが、4年と5年が50%前後、6年は22%と極端に少なくなっていた。また、表2から、嫌な体験があったと

表1 年間英語活動時間別と学年別の「楽しい体験があった」と回答した人数と割合

時間数	3年		4年		5年		6年		計
	35	70	35	70	35	70	35	70	
あった(人数)	48	42	57	28	31	24	44	15	289
なかった(人数)	16	28	19	31	28	20	15	52	209
計	64	70	76	59	59	44	59	67	498
賛成率	0.75	0.60	0.75	0.47	0.53	0.55	0.75	0.22	0.58

表2 学年間英語活動時間別と学年別の「嫌な体験があった」と回答した人数と割合

時間数	3年		4年		5年		6年		計
	35	70	35	70	35	70	35	70	
あった(人数)	0	12	7	5	3	10	8	4	49
なかった(人数)	61	47	37	49	37	41	51	67	390
計	61	59	44	54	40	51	59	71	439
賛成率	0.00	0.20	0.16	0.09	0.08	0.20	0.14	0.06	0.11

答えた割合は、35時間群においても70時間群においても、全学年で20%以下であったことから、嫌な体験は全体的に少なかったことがわかった。次に、 $\chi^2$ 検定によって分析を行った。

4.1.1. 楽しい体験があったと回答した割合の分析

楽しい体験があったと回答した割合に関して、 $\chi^2$ 検定を行ったところ、年間英語活動時間の主効果 (SS = 69.20,  $df=1$ ,  $\chi^2= 5.13$ ,  $p<.05$ )、学年の主効果 (SS = 152.66,  $df=3$ ,  $\chi^2= 11.31$ ,  $p<.01$ )、さらに、学年と年間英語活動時間の交互作用 (SS = 281.94,  $df=3$ ,  $\chi^2= 20.88$ ,  $p<.05$ ) が有意であった。年間英語活動時間に関しては、35時間 (69.8%) の方が70時間 (45.4%) より楽しい体験があったと回答した割合が高いことが明らかとなった。

学年の主効果の多重比較の結果、3年と4年と5年の楽しい体験があったと回答した割合に有意な差はないが、楽しい体験があったと回答した6年の割合は3年と4年より低いことが明らかとなった。

年間英語活動時間と学年の交互作用における年間英語活動時間の単純主効果と学年の単純主効果の検定を行った結果 (表3)、35時間群においても、70時間群においても、学年による差が確認され、さらに、4年と6年において、35時間の方が70時間より楽しい体験があったと回答した割合が高いことが確認された。

年間英語活動時間と学年の交互作用が有意であったので、多重比較を行った。35時間群において、3年と4年に差はなかったが、3年と4年と6年より楽しい体験があったと回答した5年の割合が低いことがわかった。また、70時間群において、3年と4年と5年に差がなかったが、楽しい体験があったと回答した6年の割合は、他学年より少ないことが明らかとなった。

表3 「楽しい体験」の交互作用における年間英語活動時間の単純主効果と学年の単純主効果

	SS	$\chi^2$	
35時間における学年の効果	135.72	10.05	s.
70時間における学年の効果	298.89	22.14	s.
3年における時間の効果	42.61	3.16	n.s.
4年における時間の効果	135.42	10.03	s.
5年における時間の効果	0.66	0.05	n.s.
6年における時間の効果	495.51	36.70	s.

注：s. = 有意差あり, n.s. = 有意差なし

表4 「嫌な体験」の交互作用における年間英語活動時間の単純主効果と学年の単純主効果

	SS	$\chi^2$	
35時間における学年の効果	341.65	22.16	s.
70時間における学年の効果	125.17	8.12	s.
3年における時間の効果	359.39	23.31	s.
4年における時間の効果	16.76	1.09	n.s.
5年における時間の効果	53.98	3.50	n.s.
6年における時間の効果	31.05	2.01	n.s.

注：s. = 有意差あり, n.s. = 有意差なし

4.1.2. 嫌な体験があったと回答した割合の分析

嫌な体験があったと回答した割合に関して、 $\chi^2$ 検定を行ったところ、年間英語活動時間の主効果 (SS = 69.21,  $df=1$ ,  $\chi^2= 4.86$ ,  $p<.05$ ) と、年間英語活動時間と学年の交互作用 (SS = 391.97,  $df=3$ ,  $\chi^2= 25.42$ ,  $p<.01$ ) が有意であったが、学年の主効果は有意でなかった。年間英語活動時間に関しては、70時間 (13.2%) の方が35時間 (8.8%) より嫌な体験があったと回答した割合が高いことが明らかとなった。

年間英語活動時間と学年の交互作用における年間英

語活動時間の単純主効果と学年の単純主効果の検定を行った結果(表4)、35時間群においても、70時間群においても、学年による差が確認され、さらに、3年は、70時間の方が35時間より嫌な体験があったと回答した割合が多かったことが確認された。

年間英語活動時間と学年の交互作用が有意であったので、多重比較を行った。35時間群において、4年と5年と6年に差はなかったが、3年は他学年より嫌な体験があったと回答した割合が少ないことがわかった。また、70時間群において、3年と4年、3年と5年、4年と5年、4年と6年に差がなかったが、6年は3年と5年より嫌な体験があった回答した割合が少ないことが明らかとなった。次に、以上の分析をもとに、年間英語活動時間と学年による差について考察した。

#### 4.1.3. 年間英語活動時間による差

楽しい体験があったと回答した割合は、70時間(45.4%)の方が、35時間(69.8%)より低く、嫌な体験があったと回答した割合は、70時間(13.2%)の方が35時間(8.8%)より高かった。このことから、年間英語活動時間が増加すると英語活動が楽しいと感じる割合が低く、嫌な体験があったと感じる割合が高いことがわかった。年間英語活動時間による差に関して、以下の3点があげられる。第1に、年間英語活動時間が増加した場合、英語が好きという気持ちが高くなったが(國本, 2004)、楽しい体験と嫌な体験に関しては、年間英語活動時間が増加すると楽しい体験が少なく、嫌な体験が多い傾向が見られた。好きな学習に失敗した場合のネガティブ感が高いことから(西村, 1996)、英語を好きな気持ちがポジティブ感とネガティブ感に関連している可能性があるため、英語活動に際しては、「楽しい」「嫌だ」という感情の変化に気を付けて指導する必要があると思われる。第2に、指導法として、70時間群におけるパソコンの導入が影響を与えている可能性が考えられる。パソコン活動によってネガティブ感を感じているかどうかは、自由記述の分析によって考察する。第3に、担任のパソコン指導に対するモチベーションの差が小学生の気持ちに影響した可能性があると推測される。全市的な取り組みにより、指導の質は一定のレベルに保たれていたとしても、モチベーションの高い担任と低い担任では、授業を受ける小学生の気持ちに差が生じるとと思われる。

#### 4.1.4. 学年による差

年間英語活動時間別に、学年による差を考察すると、35時間群において、嫌な体験があったと感じた割合に関しては、4年と5年と6年は、3年より多く、楽しい体験があったと感じた割合に関しては、5年は、3年と4年と6年より少ないことから、35時間群の5年

生は他の学年に比較すると英語活動におけるネガティブ感が高いと考えられる。また、70時間群において、6年生は嫌な体験の後ネガティブ感が低い、楽しい体験の後のポジティブ感も低く、英語活動が嫌ではないが、格別楽しいわけではないという微妙な気持ちが明らかになった。以上のように、高学年においてネガティブ感が高くなる傾向があると考えられる。

70時間群6年生の、英語活動が嫌ではないが格別楽しいわけではないという微妙な気持ちに関して、教育委員会が指摘したパソコンソフトへの新鮮味の喪失が影響を与えている可能性がある。平成18年度からの新たな取り組み(パソコン指導時間数を減少とキー入力導入)を検証することによって、パソコンソフトの新鮮味の喪失が与えている影響が明らかになると思われる。次に、英語活動におけるポジティブ感とネガティブ感について、自由記述内容から分析を行った。

### 4.2. 自由記述の分析

記述内容を種類・学年・年間英語活動時間別に分類し、楽しい体験を表5に、嫌な体験を表6に示した。

#### 4.2.1. 楽しい体験の自由記述の分析

楽しい体験の感情表現の記述(22.8%)では、「楽しい」「おもしろい」「うれしい」「好き」という表現が使われていた。好きな活動としては、17.8%がゲーム、9.9%は具体的なアクティビティ名をあげていた。英語活動のコミュニケーションに着目すると、英語を話したり、会話したりすることが楽しいと12.6%が記述していた。話す相手の中では、「仲間関係(みんな・友達)(5.0%)」の割合が、「外国人(3.8%)」「先生(1.4%)」より高かった。有能感に関する記述は7.4%であった。

感情表現の例：英語を使ってゲームをしているのが楽しい(学校で、授業中)(35時間・5年女子)。

#### 4.2.2. 嫌な体験の自由記述の分析

嫌な体験の感情表現では、「いや」「嫌い」「好きじゃない」という表現が使われていた(24.7%)。嫌な体験で一番高かったのが、「仲間関係(30.0%)」に関する記述であり、次に多かった嫌な体験は、「無能感(28%)」だった。

感情表現の例：なんかつまなくてたのしくない(35時間・5年女子)。

#### 4.2.3. 楽しい活動と嫌な活動

嫌な活動の内容(記述数11)を記述数の多い順に列挙すると、人前で話す、英語でなく日本語で話したい、

踊り、ゲーム、英語活動、先生に強制など7種類と少なかった。楽しい活動の自由記述（記述数266）を記述数の多い順に並べると、ゲーム、具体的な課題名、カード、歌、遊ぶ、踊り、修学旅行など16種類におよび、嫌な活動に比較し、英語体験の楽しさには多様性が見られた。また、表4と表5から、パソコンは、嫌な活動ではなく楽しい活動にあげられており、特に4・5年に楽しい活動と捉えられていた。次に、嫌な活動の中で記述数が多かった仲間関係と無能感について考察する。

楽しい活動の例：ゲームや言葉の意味の練習がおもしろい（35時間・6年女子）。  
嫌な活動の例：えいごすべてが大きらい（おどりとか）授業中のゲームとか（フルーツバスケット）（70時間・4年男子）。

表5 楽しい体験の自由記述の種類と記述数

記述の種類	年間英語活動時間	3年生		4年生		5年生		6年生		計
		35	70	35	70	35	70	35	70	
感情表現	楽しい・おもしろい・うれしい・好き	21	26	31	8	10	22	26	6	150
楽しい活動	ゲーム	16	20	26	9	9	13	18	6	117
	具体的なクティビティ名	8	0	0	3	31	3	5	15	65
	カード（かるたを含む）	2	12	4	0	5	4	4	0	31
	歌	1	1	2	0	2	0	5	0	11
	遊ぶ	0	3	2	0	1	1	2	1	10
	踊り	0	4	1	1	0	0	1	0	7
	修学旅行	0	0	0	0	0	0	4	1	5
	クリスマス	2	0	0	0	0	1	0	0	3
	ジャンケン	0	0	3	0	0	0	0	0	3
	お店屋さん	0	0	1	0	1	0	0	1	3
	国の紹介	0	0	0	0	0	0	3	0	3
	作る	0	2	0	0	0	0	0	0	2
	色々なことをする	0	1	0	0	1	0	0	0	2
笑う	0	0	2	0	0	0	0	0	2	
ビデオ	0	0	0	0	1	0	0	0	1	
入国審査	0	0	0	0	0	0	1	0	1	
コミュニケーション	話す・会話	12	6	13	27	8	4	11	2	83
	伝える・紹介する・質問する	0	0	0	0	0	0	5	0	5
話す相手	仲間関係（みんな・友達）	2	3	12	2	2	12	0	0	33
	外国人と	6	2	1	1	4	0	11	0	25
	先生と	1	2	3	1	2	0	0	0	9
	（学校への）お客さんと	0	0	1	0	0	1	0	0	2
	おかあさんと	0	1	0	0	0	0	0	0	1
有能感	新しいこと・新しい言葉を知る	11	2	1	1	0	1	2	1	19
	覚える	6	3	1	2	2	0	2	0	16
	できる	2	1	2	0	0	0	1	0	6
	わかる	0	1	1	1	0	0	1	0	4
	通じる	0	2	0	0	0	0	0	0	2
	英語が使える	0	0	1	1	0	0	0	0	2
パソコン	パソコン	0	0	0	6	2	1	0	0	9
	ローマ字やアルファベット	0	0	0	4	0	0	0	0	4
文字	英語を書く・読む	0	0	0	0	1	0	1	0	2
その他	英語教室	0	2	0	3	3	2	1	5	16
	役立つ	0	0	1	1	0	0	0	0	2
	家でCD	0	0	0	1	0	0	0	0	1
	計	90	94	109	71	85	65	105	38	657

表6 嫌な体験の自由記述の種類と記述数

記述の種類	年間英語活動時間	3年生		4年生		5年生		6年生		計
		35	70	35	70	35	70	35	70	
感情	いや・嫌い・好きじゃない	3	4	0	1	0	10	4	0	22
	楽しくない・つまらない・おもしろくない	0	1	0	1	3	1	0	0	6
	やりたくない	0	1	0	0	0	0	1	1	3
	心配になる	0	0	0	0	0	0	1	0	1
仲間関係	友だちから英語と関係ない悪口	3	3	5	1	1	0	0	1	14
	友だちから英語に関係する悪口	1	0	2	0	1	0	2	0	6
	友達に強制	0	0	0	0	0	1	0	0	1
無能感	英語がわからない	0	3	0	1	3	0	1	1	9
	覚えられない・英語を忘れた	0	2	0	0	0	1	1	0	4
	むずかしい	0	1	0	0	0	1	1	0	3
	話せない	0	1	0	0	0	0	2	0	3
	意味が分からない	0	0	0	0	0	1	1	0	2
	発音が分からない	0	0	0	0	0	0	0	2	2
	できるわけがない	0	0	0	0	1	0	0	0	1
	読めない	0	0	0	0	0	1	0	0	1
嫌な活動	人前で話す	0	0	0	0	0	4	0	0	4
	英語でなく日本語で話したい	0	1	0	0	0	1	0	0	2
	カード (かるたを含む)	0	0	0	0	0	1	0	0	1
	踊り	0	0	0	1	0	0	0	0	1
	ゲーム	0	0	0	1	0	0	0	0	1
	英語活動	0	0	0	0	1	0	0	0	1
	先生に強制	0	0	0	0	0	1	0	0	1
計	7	17	7	6	10	23	14	5	89	

#### 4.2.4. 仲間関係

楽しい体験において、話す相手の中では「仲間関係 (5.0%)」の割合が「外国人 (3.8%)」と「先生 (1.4%)」より高く、また、嫌な体験において仲間関係が原因である記述は24.0%と高かった。小学生は「英語活動の中においても仲間関係が重要」と感じていると思われる。仲間関係の嫌な体験として、「友達から英語と関係ない悪口 (15.7%が)」の記述が多かった。友達から英語と関係ない悪口は、「話し合いたい時にちかづくときにげてく人がいる (仲間から承認されない)」、「だれもともだちがいなくなって (孤立)」、「『早くしろよ』とかいろいろ言われていた (いじめ)」、「6年が体重聞いてきた。ともだち (1年1組) に命れいしてやった (発言力のある子に反対できず集団の圧力に屈服)」などのように、英語活動において仲間関係のトラブルがあると思われる。英語活動は、コミュニケーション活動が多く、社会的スキルが要求され、仲間関係のトラブルが発生しやすい教科であると思われるが、担任の指導によってこの状況が解消されることが可能であると思われる。

楽しい体験の仲間関係の例：3年生のみんなといっしょにえい語ができるからうれしい (70時間・3年男子)。  
嫌な体験の仲間関係の例：話し合いたい時にちかづくときにげてく人がいるからイヤ (35時間・3年男子)。／小学校3年生のとき、だれもともだちがいなくなってえいごのクラスのたんにんの先生といっしょに回った (70時間・3年女子)。／小学1年のとき6年が体重を聞いてきた。ともだち (1年1組) に命れいしてやった。命れいされた人 (調査では個人名) あと2人くらい (70時間・3年女子)。／黒板に数字を書くゲームで「早くしろよ」とかいろいろ言われていたので英語がちよっときらいになった (70時間・4年女子)。／ならんで話しを聞く時まわりの男子がくさくないかとかいって女子が少しわらってくる (35時間・5年女子)。

#### 4.2.5. 無能感

有能感 (コンピタンスの感情) の中では、「新しいこと」「新しい言葉を知る」に関する記述が一番多かつ

た(28%)。その次に多かったのが、「覚える」という記述で(24%)、英語活動において小学生が新奇な知識を得て、それを覚える楽しさを感じていると思われる。

有能感の例：えいごのゲームや、うた、あたらしい言葉をおぼえること(35時間・4年男子)。／世界の祭りのカルタ遊びの時がすごく楽しかった。発音が難しいアメリカの祭りの名前もカルタでやるとすぐ覚えてよかった(35時間・6年女子)。

無能感(だめな人間という感情)の中で、「英語がわからない」という記述(10.1%)が多かった。楽しい体験の後の有能感(7.5%)に比較すると、嫌な体験の後の無能感の記述の割合(28%)は、楽しい体験の後の有能感のおよそ4倍も高いという結果が得られた。嫌な体験の記述数と楽しい体験の記述数の大きな差を考慮に入れる必要があるが、このことから、失敗した時の無能感が有能感より高い可能性が考えられる。

無能感の例：えい語で何時とかならったときぜんぜんいみがわからなかった(70時間・3年女子)。／どうやってしゃべればいいかわからなかったから(70時間・3年男子)。／えいごがわからないから(35時間・5年男子)。／ぜんぜん意味がわからないから(35時間・5年男子)。

## 5. まとめ

本研究によって、英語活動におけるポジティブ感とネガティブ感の特質について、以下の2点、第1に、年間英語活動時間が多い方が、英語活動が楽しくない・嫌だと感じる割合が高い傾向、第2に、嫌な体験として仲間関係と無能感の記述の割合が高い傾向があることが明らかとなった。先行研究において他教科に見られたような仲間関係や無能感に関連するネガティブ感を、英語活動においても小学生が感じていることが明らかとなった。参加者全体を見ると、英語活動において楽しい体験があったと回答した人数の割合は58%であり、英語活動が楽しいと感じている小学生は多いといえる。嫌な体験があったと回答した人数の割合は11%であり、そのうち30.0%が仲間関係のトラブルに直面し、28%が無能感を感じている。これらを少数の事例として扱うのではなく、1つ1つ解決していくことにより充実した英語活動に繋がると考えられる。英語活動が好きだが、英語活動が楽しくない・嫌だ

と感じる割合が高い傾向がある70時間群に特有の指導としてパソコンがあげられる。自由記述によるとパソコンは楽しい活動と感じられていたが、パソコンソフトへの新鮮味の喪失が確認されている。今後英語活動のみならず、小学校においてパソコンの使用の増加が予測されるが、学年に対応するソフトの開発とソフト活用時の指導方法の検討が必要であると思われる。

本研究は、指導において注意する上での資料として、英語嫌いを出さないようにするための提言をするものである。本研究において、英語活動において小学生が感じるポジティブ感とネガティブ感の年間英語活動時間数による差の特質の一端が明らかとなった。これによって、小学校英語導入にあたり、中学の前倒しではない英語教育にするため、考慮すべき点を浮かび上がらせることができたと思われる。

## 【参考文献】

- 古橋啓介・門田光司・岩橋宗哉(編)(2004).『子どもの発達臨床と学校ソーシャルワーク』ミネルヴァ書房。
- 橋本定男(1994).「異なる考えが生かされる過程」『現代教育科学』, 37, 60-62.
- 笠井孝久・村松健司・保坂亨・三浦香苗(1995).「小学生・中学生の無気力感とその関連要因」『教育心理学研究』, 43, 424-435.
- 國本和恵(2004).「小学生英語学習者の心理要因に関する研究」第56回中国四国教育学会発表資料
- 倉八順子・安藤寿康・福永信義・須藤毅・中野隆司・鹿毛雅治(1992).「コミュニケーション・アプローチと学習意欲」『教育心理学研究』, 40, 304-314.
- Michelson, L., Sugai, D. P., Wood, R. P., & Kazdin, A. E. (1983). *Social skills assessment and training with children*. Plenum Publishing Corporation.
- 文部科学省(2001).『小学校英語活動実践の手引』開隆堂出版。
- 文部科学省(2006).「外国語専門部会第14回配布資料」  
[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chukyo3/siryo/015/06032708/003.pdf](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/siryo/015/06032708/003.pdf)
- 西村貴美代(1996).「児童の学習行動に伴う感情に関する研究」『教育心理学研究』, 44, 410-417.
- 丹羽洋子(1989).「児童の達成における原因帰属-感情反応について」『教育心理学研究』, 37, 11-19.
- 阪元昂・島田昌幸・木村寛治・永岡慶三(1976)「学習意欲開発の方法に関する研究(1)学習意欲の高い児童・生徒の行動特性」『日本教育学雑誌』, 1, 73-85.

下山晴彦 (1998). 『教育心理学Ⅱ - 発達と臨床援助の心理学』 東京大学出版会.

高木善彦・東仁美 (2006). 「3年間の英語活動実践からの一考察 - 卒業生・児童・小学校教員の意識調査

を通して -」『小学校英語教育学会紀要』第6号 49-54.

高野清純・多田俊文 (1980). 『児童心理学を学ぶ』有斐閣.

