

レクリエーション活動へのCLILの導入 受講生の主観によるレクリエーション活動ごとの違いについて

下永田修二¹⁾*・小泉岳央²⁾

¹⁾千葉大学・教育学部

²⁾日本体育大学・大学院・教育学研究科

Introduction CLIL into Recreational Activities Focusing on The Students' Reflections on Each Activity

SHIMONAGATA Shuji¹⁾* and KOIZUMI Takehisa²⁾

¹⁾Faculty of Education, Chiba University, Japan

²⁾Graduate School of Education, Nippon Sport Science University

グローバル化に向けた英語教育改革として「英語を用いて～することができる」こと、教科横断的教育の推進が行われている。本研究ではこの方向性のひとつであるCLILによるレクリエーション活動を実践し、活動ごとの特徴について、質問紙調査の4件法と振り返りの自由記述から検証を行った。その結果、CLILによるレクリエーション活動の「活動(ゲーム)」、「仲間との協力」では高い達成感が得られた。また、レクリエーション活動間には有意差はみられなかった。「英会話」においては有意差がみられ、活動ごとに違いがあることが示された。また、活動後の感想・気づきから、「英会話使用頻度」「身体活動量」のふたつの要素が示され、CLILレクリエーション活動ごとに特徴があることが示された。これは、指導者が目的に応じたCLILレクリエーション活動を選択する上で活用可能な資料になり得ると考える。

As part of the English education reform for globalization, being able to perform classes in English and cross-curricular education are being promoted. In this study, recreational activities based on CLIL were practiced, and the characteristics of each activity were verified using questionnaire survey of four-point scale and free descriptions in the reflections.

The results suggested as follows:

- 1) There were no significant differences in “activity (game)” and “cooperation with peers” in CLIL recreational activities. However, there was a significant difference in “English conversation”.
- 2) The post-activity impressions and findings indicated two factors, “frequency of English conversation usage” and “physical activity level”.

These results showed that each CLIL recreational activity had its characteristics.

We believe that this result can be used by instructors to identify CLIL recreational activities that meet their objectives.

キーワード：レクリエーション (Recreation), 英語 (English), CLIL (CLIL), 体育 (Physical Education)

1. はじめに

文部科学省は2013年に示した「グローバル化に対応した英語教育改革実施計画」「新たな英語教育の目標・内容等」において、「英語を用いて～することができる」という目標設定に対応する形で英語4技能を評価することを提案した。そして、2017年から改訂が行われた新学習指導要領では、英語に代表される外国語教育の改善が示され、多様な人々と目的に応じたコミュニケーションを齎れることに重点が置かれている。これに伴い教科横断的な英語学習も行われ始めている。この外国語学習の効果を促進する手段として、内容言語統合型学習(CLIL)

がある(笹島, 2011; 渡部ほか, 2011; 柏木・伊藤, 2020)。

CLILは、教科やあるテーマの学習と外国語の学習を組み合わせた言語習得法であり、これまでいくつかの教科目で導入され、報告がなされている。体育においては、二五・伊藤(2017, 2019, 2021, 2022)が大学の運動・スポーツ科目において英語を用いた授業を行い、約7割の学生が英語を用いた体育授業について肯定的な回答を示し、英語学習効果があったことを報告している。これは、仲間と一緒に身体を動かす関係性の中で使用される英語は日常会話レベルであり、英語のスピーキング力を向上させる上で、有効な学習機会になり得ることを示唆していた。また、大木・岡出(2019)は英語教育と体育はコミュニケーション能力の育成という観点から見て共

*連絡先著者：下永田修二 shimonagata@faculty.gs.chiba-u.jp

通の課題を抱えてきたと述べており、英語を用いた体育授業によって、発話に対する自信へとつながる結果が得られたことを示している。これらのことから、体育・スポーツ実践は日常に近い会話をするのが求められ、英語による通常のコミュニケーション能力、特にスピーキング力を高める効果があることが推察される。

体育科においてもCLILを用いた授業報告が見られるようになってきているが、未だに「体育を英語にする必要があるのか?」「英語で体育をやった技能は身につくのか?」等の疑問が呈されている状況にある(岩田・赤松, 2019)。この状況から体育科にCLILを導入していくためには、体育CLILプログラムを提案・検討し、具体的な効果について検証していくことが必要であると考えられる。

これまでのCLIL体育の研究報告を概観してみると、単元ごと、運動・スポーツ種目ごとの実践報告が多くみられるが、運動領域・種目間における差異については検討されていない状況にある。

また、CLIL体育をさらに発展させていく上では、体育・スポーツ、そしてレクリエーション活動を英語によって実践するときの内容によるそれぞれの特徴について検証していくことも必要であろう。

そこで本研究では、レクリエーション活動を英語で実施した時の活動内容ごとの差異について検証することを目的とした。

2. 方 法

2.1 対象

調査対象は、2019年度A大学教育学部において、中学

校保健体育科教員免許の教科に関する科目「体育実技」のひとつとして開講している「レクリエーション」の授業とした。授業のはじめに研究に関する説明を行い、データ処理については個人が特定されないように匿名化して行うこと、成績とは関連しないこと等を説明し、研究参加への同意が得られた16名の学生を対象とした。「レクリエーション」の授業は、通常日本語で行うレクリエーションが7割、英語で行うレクリエーションが3割という比率で構成した。英語でのレクリエーションについては、受講している学生を6グループに分け、それぞれのグループが英語でのレクリエーションを事前に考え、準備し、それを担当グループが指導者役となり、実施する形式で行った。英語でのレクリエーションの時間は約30分とし、活動内容の説明から、準備運動、レクリエーションの実践まですべて英語で実施するようにした。

2.2 レクリエーション活動の内容

本調査で行ったレクリエーションは“Line Tag”, “Rock, Paper, Scissors”, “What time is it Mr. Wolf?”, “Dodge Ball”, “Fruit Basket”, “Who am I?” の6つの活動であった。詳しい活動内容は表1に示す。

2.3 評価項目・分析内容

英語でのレクリエーション活動実践後、振り返りとして英語でのレクリエーションに関する調査を4件法と自由記述にて行った。

(1) 英語でのレクリエーション活動に関する調査(4件法)

4件法で行った調査項目は「活動(ゲーム)」、「仲間

表1 レクリエーション活動の内容

ゲーム名	概要
Line tag	体育館の線上を歩き、友達と出会ったら挨拶、会話をし、じゃんけんをする。負けた方が勝った方に先に道をゆずるゲーム
Rock, Paper, Scissors	バスケットコートにランダムに広がった状態からゲームを始め、友達と出会ったら挨拶をしてからじゃんけんをする。じゃんけんは全身で行う。負けた人は勝った人の後ろにつき、最後はじゃんけんを勝ち続けた人が先頭になるゲーム
What time is it Mr. Wolf?	狼役ひとりが壁側に向いて立ち、他の人は、体育館内に広がったところから始める。狼役以外の人が、What time is it Mr. wolfと声をそろえて叫び、狼役は時間を答える。狼以外の人は、その時間分の歩数だけ狼に近づく。最後に狼役が、It's dinner timeと掛け声をかけると同時に、振り向いて他の人たちを追いかける。狼に捕まったら次の狼になるゲーム
Dodge ball	通常のドッジボールと王様ドッジボール。王様ドッジボールは、王様があウトになったチームが負けになる。誰が王様かも探りながらドッジボールを行うゲーム
Fruit basket	真ん中にひとりリーダーをおき、他の人はまわりに並べた4色のサークルの中に一人ずつ立つ。お題があり、色ごとにひとつの名称を決める。例えば、お題が季節の場合、春が青、夏が緑、秋が赤、冬が白とサークルごとに名称が決まる。What is the season?とまわりの人が声を掛け、リーダーが示した名称の色のサークルに入っている人が移動する。次のサークルを見つけられなかった人が次のリーダーになる。お題は季節、動物などいくつか行う。また、全員が移動をする言葉があり、季節の場合、all seasonとリーダーが叫んだら、全員が移動するゲーム
Who am I?	背中にネームカードをつけて、その自分のネームカードが何かわからない状態で、友達に“Yes”, “No”で答えられる質問をしていく。一つずつ質問をしたら相手を変えるが、相手を変える前にじゃんけんをして、その勝ち負けで走る距離が違う。負けた場合遠くのコーンまで走り、戻ってきて次の相手を見つけて質問をする。これを繰り返して、自分のネームカードが何かを当てるゲーム

との協力」,「英会話」の3項目であり,「活動(ゲーム)」、「仲間との協力」については,「4:よくできた」,「3:できた」,「2:あまりできなかった」,「1:できなかった」の4つの選択肢とした。「英会話」は,「4:たくさん話せた」,「3:話せた」,「2:あまり話せなかった」,「1:話せなかった」の4つの選択肢とし,レクリエーション活動の内容ごとに調査を行った。それぞれの活動ごとの平均,標準偏差を求め活動ごとの比較においては,フリードマンの順位検定を用い,多重比較にはボンフェローニ法を用いた。有意水準は5%未満とした。

(2) 英語でのレクリエーション活動に関する調査(自由記述)

自由記述では「英語でうまく表現できたこと」,「英語でうまく表現できなかったこと」,「感想・気づき」について回答してもらった。分析にはKHcoder3.0を用い,抽出語・対応分析,共起ネットワーク分析を行った。

3. 結果

3.1 英語でのレクリエーション活動に関する調査(4件法)

レクリエーション活動ごとの4件法による調査結果を表2に示した。「活動(ゲーム)」は“Who am I?”が 4.00 ± 0.00 と最も高く,“Line Tag”が 3.63 ± 0.48 と最も低い値を示した。フリードマン検定の結果,有意差はみられなかった。「仲間との協力」は“Rock, Paper, Scissors”と“Who am I?”が 3.80 ± 0.40 と最も高く,“Fruit Basket”が 3.46 ± 0.63 と最も低い値を示したがレクリエーション活動間に有意差はみられなかった。「英会話」は“Who am I?”が 3.93 ± 0.25 と最も高く,“Rock, Paper, Scissors”が 2.80 ± 0.75 と最も低い値を示した。フリードマンの順位検定の結果1%水準で有意差がみられた。しかし,ボンフェローニ法による多重比較において,有意差は認められなかった。

3.2 英語でのレクリエーション活動に関する調査(自由記述)

すべてのレクリエーション活動後の自由記述における回答をKHcoderを用いて抽出語リストを作成した。「英語でうまく表現できたこと」において,英単語以外で抽出頻度が最も高かった抽出語は「言えた」であり11件であった。次に,回答が多かった抽出語は「表現」であった(8件)。

「英語でうまく表現できなかったこと」の質問項目においては「言葉」という回答が最も多く19件抽出された。

次に「出る」「表現」が13件抽出された。

「感想・気づき」の記述内容については,2つの分析を行った。ひとつはすべてのレクリエーション活動の「感想・気づき」をまとめて共起ネットワークを求めた(図1)。媒介中心性を分析したところ,「ゲーム」を中心に「説明」「フレーズ」「運動」「人」「楽しい」「盛り上がる」の語がつながりの中心であることが示された。

次に,レクリエーション活動ごとに対応分析を行った結果を図2に示した。横軸は,寄与率が32.13%,縦軸は寄与率が28.24%であった。横軸は,4件法における「英会話」の得点上位と下位が類似していることから,軸の名称として「英会話使用頻度」を用いることとした。縦軸については,自由記述の感想から身体活動量が多いレクリエーション活動が上部に位置していたことから,軸の名称として「身体活動量」を用いることとした。

4. 考察

4.1 英語でのレクリエーション活動に関する調査(4件法)

近年の外国語学習の推進により,CLIL体育も導入されはじめ,これまで調査研究も行われてきているが,単元ごとの検証がほとんどであった。したがって,それぞれの活動ごとに,英語で実施することによる違いがあるのかは明確にされてきていない状況にある。しかし,今後,CLIL体育の可能性を探る上で,それぞれ違う内容・活動ごとにどのような特徴があるのかを調査・検証していくことは重要であると考え。そこで本研究では,各時間ごとに,違うレクリエーション活動を英語により実施することによって,受講生が感じる活動に対する意識の違いについて調査し,それぞれのレクリエーション活動をCLILとして実施する時の特徴を明らかにすることとした。この結果により,CLILレクリエーション活動や体育・スポーツを実施するときに,目的に応じて活動内容を選択できる指標をつくる一助になると考える。

そこで,今回は,それぞれのレクリエーション活動ごとの達成感,仲間との協力関係,英語の使用頻度に関する項目を調査した(表2)。

はじめに,活動に関する達成感を確認する項目「活動(ゲーム)」では,活動ごとの平均値は“Who am I”が最も高く 4.00 ± 0.00 と全員が「4:よくできた」と回答していた。最も平均値が低かったのは“Line Tag”の 3.63 ± 0.48 であったが,全体に有意差は認められなかった。また,どの活動においても「2:あまりできなかった」,「1:できなかった」と回答した学生はおらず,「4:よくできた」もしくは「3:できた」と回答しており英

表2 レクリエーション活動ごとの4件法による調査結果

名称	Line tag	Rock, Paper, Scissors	What time is it Mr. Wolf?	Dodge ball	Fruit Basket	Who am I?	
活動	3.63 ± 0.48	3.73 ± 0.44	3.93 ± 0.26	3.87 ± 0.34	3.85 ± 0.36	4.00 ± 0.00	n.s.
仲間	3.63 ± 0.48	3.80 ± 0.40	3.71 ± 0.45	3.67 ± 0.60	3.46 ± 0.63	3.80 ± 0.40	n.s.
英会話	3.13 ± 0.70	2.80 ± 0.75	3.21 ± 0.67	2.87 ± 0.62	3.38 ± 0.62	3.93 ± 0.25	**

** : $p < 0.01$

ておもしろかった。」や「頭も使うし、走って運動もできて、バランスの良い活動ができると感じた」など、英語の使用、運動に関する感想とも非常に充実していたことがうかがえた。また、「小学生でも楽しめそう」などの回答もみられた。このことは、本研究では教育学部の学生が対象であったことから教師の視点から活動を評価していたことが考えられる。

次に、活動中の協力に関する達成感を確認する項目「仲間との協力」においては、“Rock, Paper, Scissors”と“Who am I”が最も平均値が高く、“Fruit Basket”が最も平均値が低かった。しかし、全体では有意差はなく、どの活動も協力をして実施できていたことがうかがえる。最も平均値が低かった“Fruit Basket”は、ゲームの特性上、友達と対話をする局面が少なく仲間との協力においては比較的低い結果になったことが推察される。また、「2：あまりできなかった」という回答がみられた活動は、“Fruit Basket”と“Dodge Ball”であったが、それぞれひとりずつであった。“Fruit Basket”と“Dodge Ball”に「2：あまりできなかった」がみられた理由としては、どちらの活動も人によって活動への参加度、仲間との会話、やりとりの量や質に違いがみられることが考えられる。これは、日本語で実施するときも同じ条件ではあるが、このふたつのレクリエーション活動を実施するときには、活動にあまり参加できていない人への指導者の配慮が重要になってくると考えられる。

最後に、活動中の英語使用に関する達成感を確認する項目「英会話」であるがフリードマンの順位和検定において1%水準で有意差が認められた。しかし、多重比較のボンフェロー法においては有意差はみられなかった。つまり、英語を多く話せたかどうかは活動によって大きく差がみられたことを示している。英会話の項目で最も平均値が高かったのは“Who am I”であり、 3.93 ± 0.25 であった。次いで、“Fruit Basket” 3.38 ± 0.62 、“What time is it Mr. Wolf?” 3.21 ± 0.67 、“Line Tag” 3.13 ± 0.70 、“Dodge Ball” 2.87 ± 0.62 、“Rock, Paper, Scissors” 2.80 ± 0.75 という順であった。「活動（ゲーム）」や「仲間との協力」の結果と比較し、全体的に低い傾向にあった。

“Dodge Ball”と“Rock, Paper, Scissors”は平均値が2点台であり、全体の中でも低い傾向にある。そこで、自由記述の「感想・気づき」の内容から考察を行った。“Dodge Ball”の「感想・気づき」をみると、「ドッジボールに集中してしまい、英語を話すことがあまりできなかった」、「プレーが白熱すると日本語が出てしまう」、「ドッジボールだと早くボールを投げなければいけないので、英語を言う暇があまりなかった」などの感想がみられた。つまり、“Dodge Ball”はボールを投げ、受けることでゲームが成立し、話をしなくてもアウトかセーフかもわかる。このことから、英会話というよりも会話の必要性を感じられなかった学生がいることが推察される。そして、“Rock, Paper, Scissors”は、じゃんけんをするたびに、“Rock, Paper, Scissors”と叫ぶことになるが、そのあとは、じゃんけんの勝ち負けのリアクションで終わることになる。「感想・気づき」をみると、「活動としては体を大きく使うことができて良かったが、英語を使う場としては、会話をする時間が少なかった」な

どのコメントがみられた。これは、じゃんけんに負けると勝った人の後ろにつくため、会話の必要性がなくなり、負けると会話することが少なくなることが要因として考えられた。このように「英会話」についてはレクリエーション活動ごとに差がみられたことから、英語を話す頻度、定型句を重視するのか自由に表現をさせるのか等、活動ごとに明確な差異があることが示された。また、二五・伊藤（2021）は、CLIL体育の授業では、すべてを英語で話すことを強要せず、日本語の使用も許容する方がよいことを示唆している。したがって、“Dodge Ball”の感想にみられた「プレーが白熱すると日本語が出てしまう」のように、流れの中で日本語が出てしまうことは許容しながら進めていく方が自然な活動ができていく可能性が高いことが推察された。

4.2 英語でのレクリエーション活動に関する調査（自由記述）

(1) 抽出語による比較

「英語でうまく表現できたこと」において、抽出頻度が最も高かった抽出語は英単語を除くと「言えた」であった(11件)。「言えた」の前後の文脈を確認したところ、「決められたフレーズがうまく言えた」と関連する回答が6件と最も多かった。これは英語でレクリエーション活動を行う際、決められたフレーズがあると話しやすくなり、話さきっかけになると考えられる。その他「言えた」に関する文は、質問することができたなど質問に関する回答が2件、感情表現、あいさつ、説明に関する回答が1件ずつという結果であった。この結果から、人によっては、レクリエーション活動中にも英語でしっかり質問等ができていたことを示している。次に、回答が多かった抽出語は「表現」であった(8件)。「表現」の前後の文脈を確認すると、すべて肯定的なコメントであり、感情表現に関する回答が5件、あいさつが2件、大きな声で1件という結果であった。このことから活動が伴うことによって感情表現が行いやすい可能性が推察された。

「英語でうまく表現できなかったこと」の質問項目においては「言葉」という回答が最も多く19件抽出された。「あまり言葉が思い浮かばなかった」、「自分が言う言葉が1つのみに固定」したなど、それぞれの局面でうまく言葉が出なかったことを示していた。次に「出る」「表現」が13件抽出された。この「出る」については「とっさに言葉が出てこなかった」など「言葉」と関連する文脈で多く用いられていた。また、「英語がとっさに出てこない」、「周りに集まって!というフレーズが全然出てこなかった」などすべて否定表現で使用されていた。「表現」については、「途中の会話表現が上手く言えず日本語になってしまった」、「定型文以外の英語はほとんど話すことができなかった(ゲーム中の感情表現など)」など、感情と関連する部分が10件であり、途中の会話表現、相手を気遣う表現、定型以外の表現がそれぞれ1件ずつであった。

この「英語でうまく表現できたこと」「英語でうまく表現できなかったこと」からは大学生でもまずは定型文をある程度示してあげることで、英語を使用しやすくなる傾向にあり、指導者が事前に定型文を提示してあげることの必要性がうかがえた。特に、普段の感情表現で用

いるようなフレーズについてはあまり英語の時間には学習内容に出てこないため、もう少しフレーズを事前に増やしてあげることによりゲームを楽しむことができることが推察された。

(2) 共起ネットワーク・対応分析

すべてのレクリエーション活動の感想・気づきから求めた共起ネットワークを図1に示した。媒介中心性を分析したところ、「ゲーム」を中心に「説明」「フレーズ」「運動」「人」「楽しい」「盛り上がる」の語がつながりの中心であることが示された。媒介中心性はさまざまなネットワークにおいて、それぞれをつなぐ頂点となる中心性座標を抽出しようとしたものである(田中, 2013)。つまり、より多くの頂点間の最短距離上にあるほど影響力が大きいと考える(田中, 2013)。今回の結果では、「ゲーム」が中心性が高いことばとして示され、距離が近い語として「説明」「フレーズ」などが抽出され、実施しているゲームの中で説明すること、どんな「フレーズ」を用いるかということに関連性が高いことが示された。つまり、ゲームの中で英語をどう用いるかに焦点が寄った感想が述べられていることを示しており、英語でレクリエーション活動を行う意図を学生も理解して活動ができていたと考えられる。さらに、関連する語として「運動」「楽しい」「盛り上がる」という語が中心性が高い語として示されており、これは英語を用いて行ったレクリエーション活動でも、楽しく活動ができていたことを示す結果となったと考える。

次に対応分析の結果を図2に示した。横軸を「英会話使用頻度」とした理由として、4件法における「英会話」の結果が極めて高かった“Who am I?”が最も左側に位置していたこと、また、そのまわりの抽出語として「たくさん」、「英会話」、「文」などが位置していたことが理由としてあげられる。また、横軸の右側には4件法による「英会話」の調査結果が最も低かった“Rock, Paper, Scissors”が位置しており、軸の両端の活動が4件法の「英会話」の項目と同様な傾向を示していたことから「英会話使用頻度」とした。縦軸については、“Dodge Ball”、“What time is it Mr. Wolf?”が上方に位置し、“Rock, Paper, Scissors”が下方に位置していた。“Dodge Ball”、“What time is it Mr. Wolf?”の自由記述の内容をみると、“Dodge Ball”では、「プレーが白熱する」、「ドッジボールに集中してしまい」、「ゲームに夢中になると」などの表現がみられ、活動に熱中していたことがうかがえる。“What time is it Mr. Wolf?”では、「普通の鬼ごっこになり」など、鬼ごっこの要素が大きく、さらに「追いつけない」、「つかまらない」などの感想がみられ、鬼ごっこの局面が長く、走る時間が多くあったことが考えられる。下方に位置する“Rock, Paper, Scissors”の感想では「身ぶり、手ぶりを使った説明」、「体全体を使ってジャンケンをすることで、よい体ほぐしになった」という記述がみられた。これらから身体活動量よりも身体表現が重視されている傾向にあったことがうかがえる。この上方に位置した活動と下方に位置していた感想の違いから縦軸には活動量が影響していると考えられたため「身体活動量」とした。

この対応分析は学生の感想から求めた分布にはなるが各CLILレクリエーション活動の「英会話使用頻度」「身体活動量」における特徴を示していることが考えられ、目的に応じた活動を選択するときの指標になりうる可能性があると考ええる。本研究のはじめにも述べたことであるが、現在、文部科学省はグローバル化に向けた英語教育改革として「英語を用いて～することができる」ことを目指し、教科横断的な教育を推進している。この学習方法のひとつとしてCLIL体育も導入されはじめている。本研究ではレクリエーション活動に焦点をあてたCLILレクリエーション活動を実践し、受講生の振り返り、感想からそれぞれの特徴、活動のマッピングを試みた。その結果、活動ごとの「英会話使用頻度」「身体活動量」のふたつを軸としたマッピングが示された。これは、指導者が目的に応じたCLILレクリエーション活動を抽出する上で活用可能な資料であると考ええる。しかし、レクリエーション活動は多く存在することから、今後、さらに多くのレクリエーション活動について調査を行っていくことで、教員が授業で用いるときに参考となるCLILレクリエーション活動、さらにはCLIL体育の指標が作成できるのではないかと考える。

5. まとめ

本研究では、教科横断的な英語学習として導入が進められているCLIL体育の中でもレクリエーション活動に着目し、学習対象者の振り返りからレクリエーション活動ごとの特徴について検証していくことを目的とした。その結果、CLILレクリエーション活動の「活動(ゲーム)」、「仲間との協力」においては、今回行った6つのレクリエーション活動においては高い達成感が得られ、有意差はみられなかった。しかし、「英会話」については有意差がみられ、活動ごとに違いがあることが示された。また、活動後の感想・気づきから対応分析を行ったことにより、「英会話使用頻度」「身体活動量」のふたつの要素が示され、CLILレクリエーション活動ごとに特徴があることが示された。これは、指導者が目的に応じたCLILレクリエーション活動を選択する上で活用可能な資料になり得ると考えられる。

参考文献

- 1) 文部科学省(2013) グローバル化に対応した英語教育改革実施計画 https://www.mext.go.jp/a_menu/kokusai/gaikokugo/_icsFiles/afieldfile/2201/01/31/1343704_01.pdf, (参照日 2023年9月20日)。
- 2) 笹島茂(2011) CLIL 新しい発想の授業—理科や歴史を外国語で教える!?, 壮光舎。
- 3) 渡部良典・池田真・和泉伸一(2011) CLIL 内容言語統合型学習, 上智大学出版。
- 4) 柏木賀津子・伊藤由紀子(2020) 小・中学校で取り組むCLIL授業づくり, 大修館書店。
- 5) 二五義博・伊藤耕作(2017) 高専1年生に対する体育CLILの可能性—英語を使用したサッカーの授業を事例として—, 大学英語教育学会中国・四国支部研究

- 紀要, 14, 125-142.
- 6) 二五義博・伊藤耕作 (2019) 高専1年生に対する体育CLILの可能性(2)—英語を使用したバレーボールの授業を事例として—, 大学英語教育学会中国・四国支部研究紀要, 16, 139-156.
- 7) 二五義博・伊藤耕作 (2021) 高専1年生に対する体育CLILの可能性(3)—英語を使用したバスケットボールの授業を事例として—, 大学英語教育学会中国・四国支部研究紀要, 18, 87-104.
- 8) 二五義博・伊藤耕作 (2022) 高専1年生に対する体育CLILの可能性(4)—英語を使用したパラスポーツの授業を事例として—, 大学英語教育学会中国・四国支部研究紀要, 19, 79-90.
- 9) 大木昌俊・岡出美則 (2019) 体育授業と英語発話の融合が双方にもたらす自信と効果に関する研究—ソフトバレーボールに焦点をあてて—, 日本体育大学大学院教育学研究科紀要, 3(1): 177-186.
- 10) 岩田昌太郎・赤松一成 (2019) 双方向の能力が高まる“体育×英語”の授業「体育手段論」を超えて, 体育科教育67(6), 26-29.
- 11) 田中京子 (2013) KH CoderとRを用いたネットワーク分析, 久留米大学コンピュータジャーナル, VOL. 28, 37-52.

付 記

本研究は、令和3(2021)年度科学研究費助成事業(基盤研究C)(21K00783)の助成を受けて実施した研究である。