

アーツインテグレーションの手法を用いた 外国語教育の予備的考察

小学校の特別支援学級での実践を前提として

上地沙矢

1 はじめに

1-1 研究の背景

2022（令和4）年実施の文部科学省の調査によると、発達障害の可能性のある児童生徒は全国の公立小・中学校の通常学級において8.8%に上り、もはや画一的な一斉指導型の授業は難しいのが現状である¹。2017（平成29）年に改訂された現行の小学校学習指導要領では、カリキュラム・マネジメントを強化・充実させ、個別最適な学びと協働的な学びを一体的に充実させていくことが一層求められている。また、2021（令和3）年の中央教育審議会答申を踏まえた文部科学省からの資料「STEAM教育等の教科等横断的な学習の推進について」では、大きく変容する社会状況を鑑みて、価値創造を高める総合知、分野横断的な学び、STEAM教育の必要性について言及されている。文系・理系といった枠にとらわれず、各教科等の学びを基盤としつつ、様々な情報を活用しながらそれを統合し、課題の発見・解決や社会的な価値の創造に結び付けていく資質・能力の育成が求められているのである。²

一方で、にわかに盛り上がりを見せたSTEAM教育³は、言葉だけが先行している感が否めない。前身であるSTEM教育にA（Arts）を加え、日本の文部科学省ではSTEAMのAの範囲を芸術、文化のみならず、生活、経済、法律、政治、倫理等を含めた広い範囲（Liberal Arts）であると定義しているが、STEAM教育のA（Arts）の教育的意義について不明確な部分が多い。アート（芸術）と教育という広い枠組みでの先行研究はあるものの、「特別

¹ 文部科学省「通常の学級に在籍する特別な教育的支援を必要とする児童生徒に関する調査結果（令和4年）について」https://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/2022/1421569_00005.htm

² 文部科学省「STEAM教育等の各教科等横断的な学習の推進」
https://www.mext.go.jp/content/20230515-mxt_kyouiku01-000016477.pdf

³ STEAMライブラリー STEAMは、Science（科学）、Technology（技術）、Engineering（工学）、Arts（人文社会・芸術・デザイン）、Mathematics（数学）の頭文字を取った言葉である。
<https://www.steam-library.go.jp/about>

支援教育」「外国語教育」「Arts」をキーワードとした先行研究は管見では見られない。

本稿ではアメリカの教育改革の中で 2000 年以降注目を集めている芸術教育、アーツインテグレーションの手法に着目し、所属の特別支援学級の外国語教育においてそれらの手法を活用することを検討した。Goldberg (2005) は学習における Arts の役割について 7 つの原則を作成しており、そこには Arts がインクルーシブ教育を含め、全ての子どもたちに様々な学習スタイルを提供すること、第二言語学習者の表現の自由を可能にすること、自尊心を高め、コラボレーションとグループ間の調和を促進することについて明記している。特別支援学級における外国語教育では、Arts の持つ教育的役割は大きいと考える。国内ではまだ広く認識されていないアーツインテグレーションの手法を用いた外国語教育のシラバスと指導案を構築し、今求められている日本の教育を実現する上での Arts の持つ教育的意義及び可能性について検討する。

1-2 研究の目的

以上の研究背景、及び問題意識から、本稿は以下の 3 点を研究の目的とする。

- (1) 日本の初等教育の特別支援学級における外国語教育の現状の一端を明らかにする。
- (2) 日本の STEAM 教育を相対化するため、米国のアーツインテグレーションを調査する。
- (3) アーツインテグレーションの手法を用いた授業実践のためのシラバスと指導案を構築する。

1-3 研究の方法

- (1) 政策文書と先行研究を精査し、4 校の特別支援学級の教員への質問紙調査を実施する。
- (2) アメリカの教育機関等におけるアーツインテグレーションに関する文献を調査する。
- (3) アーツインテグレーションの手法を用いた授業実践を検討し、シラバスと授業案を作成する。

1-4 先行研究

萬谷・堀田・鈴木・内野 (2022) は、小学校英語教育学会の紀要・学会誌の論文を 19 の研究分野に整理分類し、小学校英語教育にかかわる研究と実践の成果と課題を明らかにしたうえで今後の方向性を示唆した。そこでは、「特別支援教育」に関する論文は、分析対象とした全 242 編のうち 2012 年以降に出た 5 編しかなく、研究が不足している分野であることが指摘されている。限られた範囲での分析で、小学校英語教育全体を俯瞰できたわけではないとの課題はあるものの、特別支援分野の研究は、これからも急務であることが伺える。

また、上野 (2020, 2022) は STEM 及び STEAM 教育の発祥国であるアメリカの教育省や全米教育委員会、全米教育庁芸術教育担当理事会等の公的教育機関における STEAM 教

育の解釈を分析し、その歴史的文脈やアーツインテグレーションの視点、芸術教育政策の視点等から考察し、日本における STEAM 教育の在り方について言及している。ここで語られている主な対象は中等教育学校の生徒であり、初等教育についてはほぼ言及されていない。現状の文部科学省からの提言でも高等学校での実践を念頭に置いたものが多いので、小学校教育段階、ひいては特別支援教育の中でもどのような位置づけで取り組んでいくのかの検討は必要である。

2 日本の初等教育の特別支援学級における外国語教育の現状

2-1 現行の学習指導要領下における特別支援学級での外国語教育の位置づけ

先行研究からも分かるように、特別支援教育分野における外国語教育の実践研究例は少なく、特別支援学級における外国語教育の実態は明らかにされていないところが多い。まずは現行の学習指導要領下において、特別支援学級での外国語教育がどのように位置づけられているのかを確認しておく。

特別支援学級とは、小・中学校に設置されている障害のある児童生徒を対象にした少人数の学級である。自立活動や各教科等を合わせた指導など、障害による学習や生活の困難を克服するための特別の指導を、児童生徒のニーズに応じて行う特別の場となる。特別支援学級においては、小・中学校の教育課程を基本としながら「特別の教育課程」を編成することが認められている⁴。

特別支援学級における「特別の教育課程」では、①自立活動を取り入れること、②当該学年及び下学年の各教科の目標や内容を取り入れることができること、③知的障害特別支援学校の各教科で代替することができることが明記されており、「学級としての特別の教育課程」の編成をしながら、実際の授業は個別の指導計画を作成して展開していく。知的障害の有無や学年、個々の実態に合わせて通常の学級への交流学习の中で行われたり、各教科等を合わせた指導として生活単元学習などを取り入れて実施されたりすることが多い。

また、「人間として基本的な行動を遂行するために必要な要素」と「障害による学習上または生活上の困難を改善・克服するために必要な要素」として6つの区分と27の項目で構成されている自立活動の中には、「人間関係の形成」「コミュニケーション」といった項目があるので、その一環として扱うことも考えられる。⁵

現行の学習指導要領「外国後活動・外国語編」には、「障害のある児童などについては、

⁴ 学校教育法施行規則第 138 条

⁵ 東京書籍、特別支援教育のトビラ <https://tokushi-tobira.jp/>

学習活動を行う場合に生じる困難さに応じた指導内容や指導方法の工夫を計画的、組織的に行うこと」との文言も明記されている。

2-2 特別支援学級での外国語教育の実践例

久保・金森・中山（2012）は2010年度に行ったICTを活用した特別支援学級での英語活動の実践を報告している。自立活動の枠組みで、情緒の安定を図るとともに、友達との関わり方や集団での適応性を高めることを目指し、「デジタル読み聞かせ」と「What's missing?」という研究授業を行っている。スキャナで本を取り込み大画面テレビに映し出して行う「デジタル読み聞かせ」では、子ども達の本への興味関心を高め、集中力の向上を図ることができたとしている。「What's missing?」は、同様にテレビ画面上に提示しているカードを1枚ないし数枚消し、消えたカードを答えさせるゲームだが、友達と協力し合いながら勝敗を気にせず楽しく活動することが可能であった。ICTの活用は視覚優位である児童への理解支援や、児童の興味関心を引き付けること、積極的な活動への参加が促せる等の利点があることが報告されている。

塚田・吉田・中山（2013）は2009年度から2011年度の3年間、ソーシャルスキルトレーニング（以下SST）を取り入れた英語活動の実践を、同じく自立活動の枠組みの中で行っている。SSTは、①インストラクション（明確・明瞭な教示）、②モデリング（お手本を示す）、③リハーサル（練習）、④実行、⑤フィードバック（評価）、⑥般化と維持（日常的な定着）を基本のプロセスとして、「ルールの理解」「負けても怒らない」等の様々な事項についてトレーニングをすることである。この基本ステップをアクティビティの実践の手順に埋め込むことでSSTの獲得（自立活動としての成果）を促進し、かつコミュニケーション能力の素地の涵養（外国語活動としての成果）を目指した。情緒や知的に障害を抱え、感情表出や自己主張、他者との間で生じる対立・葛藤において困り感を持ちやすい児童にとって、SSTを意識しながら楽しく取り組める活動は重要である。「誰でもバスケット」は勝敗がないことで不安なく参加でき、情緒の安定につながった。また視覚的な手掛かりを明示的に提供したことがルール理解の向上につながり、その後の他者との関わり方や他の活動へも生かされたとの報告があった。「チャンツでエクササイズ」の活動は「リズム+動作+ことば」の3つを同時に行う活動である。リズムや体を動かすことが好きな児童がいる一方で、粗大運動や協応運動が苦手な児童のためのSSTとして機能している。クラス全員で楽しいリズムに乗って活動することで、他の児童との一体感や情緒の開放を促す上でも有効であったとしている。

いずれの活動も、自立活動と外国語活動の両方の活動に相乗効果が期待できるという前向きな結果が得られている。ただしどちらも、英語必修化以前の学習指導要領のもとでの

実践であり、特に ICT 活用についてはデジタル教科書の導入、GIGA スクール構想等の環境変化を経ての大きな変容が予想される。

2-3 公立小中学校 4 校の特別支援学級の教員への質問紙調査

(1) 調査概要

それでは、英語必修化、教科化の流れを受け、現状の特別支援学級での実態はどうであろうか。本調査は、日本の初等教育の特別支援学級における外国語教育の現状の一端を明らかにすることを目的として探索的に実施するものである。特別支援学級での実際の教育課程編成、授業の実践について、公立小学校 A 校、B 校、C 校、公立中学校 D 校への質問調査を実施した。

(2) 調査内容と方法・時期

本調査は、Google フォームを使用した質問紙調査で、自由記述式の質問項目（4 問）で構成されている。質問内容は以下の通りである。①クラス編成・人数、②対象学年・担当教員・カリキュラム・時数など、③児童生徒の様子、④外国語（英語）活動をするにあたり良いと感じる点、または難しさを感じる点。調査時期は 2023 年 10 月から 11 月である。

(3) 調査対象

首都圏下の公立小学校 3 校及び、公立中学校 1 校の特別支援学級を担当する教員を対象とした。

(4) 調査結果

A 小学校 3 名、B 小学校 1 名、C 小学校 1 名、D 中学校 1 名の計 6 名より回答が得られた。以下【表 1】に示したように、①クラス編成・人数は、特別支援学級の 1 学級あたりの人数が上限 8 人とされていることを踏まえると、A 小学校は大規模校であり、B、C 小学校、D 中学校は平均的な規模である⁶。②対象学年・担当教員・カリキュラム・時数などは、A、C 小学校が全学年、全クラス合同で外国語活動を行い、基本的に支援級担任が授業を担当している。一方で、B 小学校、D 中学校は交流級で教員や支援員の補助のもと授業に参加する形をとっている。ALT による授業も、A、C 小学校は「あり」に対して、B 小学校は「なし」、D 中学校は記載がなく不明であった。外国語活動及び教科外国語の授業時数は、現行の学習指導要領のもとでは 3、4 年生が 35 時間、5、6 年生が 70 時間となっているが、B 小学校のように通常の教育課程に合わせる場合と、A 小学校のように 35 時間と 6 学年の平均的な時数を設定したり、C 小学校のように学期に

⁶ 文部科学省「学級編成の仕組みと運用について（義務）」
https://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afieldfile/2011/07/29/1295041_2.pdf

一度程度イベント時を中心に実施する場合など、学校によりカリキュラム内容や時数にかなり幅が見られた。③児童生徒の様子では、「聞く」「話す」に苦手意識を持つ（A、B 小学校）、「書く」に苦手意識を持つ（A 小学校、D 中学校）、反対に「書く」が好き（B 小学校）、身体表現が好き（A 小学校）、口頭表現や ICT 活用へ変更（D 中学校）など多様な結果が得られた。④外国語（英語）活動をするにあたり良いと感じる点では、自立活動（コミュニケーション）と結びつけて活動できる、多様な文化や言語に触れることで異文化理解につながる、体全体で言葉を表現することで楽しみながら英語に親しんでいる、他教科に比べ失敗体験が少なく意欲的に取り組みやすいなどの前向きな評価が見られた。その一方で、難しさを感じる点として、教員の指導力不足で英語力が積みあがらない、教材作成に時間がかかる、または動画視聴など単調になりがち、児童のモチベーション維持が難しい、そもそも内容が分かりづらい外国語の時間を児童は苦痛と感じている、などマイナスな評価も多く見られた。中学校では高校進学とも関わってくるので、個々により状況は様々で、必要な対応はより複雑である。

【表 1】 公立小中学校 4 校の特別支援学級の教員への質問紙調査結果

	A 小学校	B 小学校	C 小学校	D 中学校
クラス編成・人数	情緒 23 名 知的 20 名	情緒 5 名 知的 4 名	情緒1組5名2組5名 知的1組7名2組6名	情緒 1 組 8 名 知的 1 組 7 名 難聴 1 名
対象学年、担当教員、カリキュラム、時数など	【情】 <u>全学年合同で活動、担任が授業を担当、月 2 回程度 ALT が入った授業、外国語及び外国語活動 1.2 年 6 時間 3 年以上は 35 時間。</u> 【知】 2～6 年、 <u>ALT と担任、外国語活動。</u>	3～6 年は英語専科教員 1 名と交流級で授業。 <u>ALT は採用なし。</u>	<u>支援級全クラス、支援級担当による支援級英語、学期に一度程度、ALT が入って授業を行う。イベント等があれば英語で活動を行う。（ハロウィン、クリスマス）</u>	<u>交流授業に支援員と参加、個別少人数で学年内容に合わせる等生徒次第。時数は生徒の交流科目外の個別の時間で、対応可能な教員の教科で実施するため、不定。</u>
児童生徒の様子	<u>個人差があるが、動きのあるものやゲーム性のあるものは楽しんで取り組んでいる児童が多い。話したり書いたりする活動は難しい。</u>	<u>外国語が苦手、アルファベットを書くことは好きだが、聞いたり話したりするのは苦手。</u>	知っている英語であれば自信を持って活動をするが、知らない単語や聞いたことのない表現が出てくると不安になってしま	<u>色々なケースがあり一様ではない。交流での授業のフォローが一番多い。書くことに困難がある場合、交流の課題が困</u>

			う。	<u>難なので、口頭もしくはタブレットなど表現を変えている。</u>
外国語 (英語) 活動の 良いと 感じる 点、また は難し さを感じ ている点	<u>良い点は、外国語は自立活動(特にコミュニケーション)と結びつけながら活動を設定しやすい点。</u> <u>難しい点は、英語を教える教員の力量不足が大きく、児童の英語力が積み重なっていかない点。</u>	<u>難しい点は、相手のことを想像することが苦手な児童にとって、内容の分かりづらい外国語の時間は苦痛で、自分には必要ないと思っているところ。</u>	<u>普段はネイティブがいないため、動画視聴などが中心になってしまう。モチベーションを維持するのが難しい。</u>	<u>個によりニーズが様々なので(進路とも密接に関係する)良い点、難しい点もバラバラで一律に考えるのは難しい。</u>

2-4 考察

今回の調査は、極めて限定的な範囲内でのインタビューではあったが、それでも個々の実態は様々で、一律に対応できるものではなく、モチベーションを維持するために細やかな配慮や活動内容の工夫が必要である様子が伺えた。

A 小学校では話したり書いたりというアウトプットの活動に難しさを感じている児童がいる一方で、B 小学校ではアルファベットを書くことは好きだが、聞いたり話したりすることに苦手意識を持っている児童もいる。学校規模や児童と教員の人数のバランスの問題もあり、特別支援学級としてカリキュラムを組み直して授業を行うのは容易ではなく、基本的には支援員のサポートのもと交流級で授業を受けるケースも多いように感じた。そうすると、B 小学校の児童のように外国語に対してすでに苦手意識を感じたり、やる気を失ってしまうケースも稀ではないのではないだろうか。現在高学年では、外国語は教科化されており中学校への接続を考えると、楽しいだけのその場限りの活動というわけにはいかない現実がある。A 小学校、C 小学校でも言われているように、子どもの実態によって個別に課題に取り組みつつ、積み上がりを意識した体系づけられた活動をしていく必要があると考える。

一方で、これまでも実践され、A 小学校でも言及されているように、自立活動(コミュニケーション)と結びつけての活動は有効であるといえるのではないか。特別支援学級での外国語教育では、グループダイナミクスを感じられる中で SST を意識した活動を行い、まずは外国語を学ぶことの楽しさ、前向きにチャレンジし、自己表現できたという達成感

を感じる事が大切である。

3 日米の STEAM 教育，アーツインテグレーションと特別支援教育

3-1 米国の STEAM 教育，アーツインテグレーションと特別支援教育の現状

ここからは日本の STEAM 教育を相対化するために，アメリカの STEAM 教育とアーツインテグレーションについての歴史的な流れを概観し，特別支援教育とどのような関わりがあるのかについて述べていく。

上野（2020）によれば，STEAM という用語は，2006 年ヤックマンにより初めて使われ，STEAM 教育の枠組みとカリキュラムが作られた。ヤックマンは A を「広い範囲」で捉えており，Arts については，美術（fine art），国語とリベラル・アーツ，運動と身体，教育，歴史，哲学，政治，心理学，社会学，神学など，としている。これは現在日本の文部科学省が示している定義に近いものだといえる。1957 年のスプートニクショックを発端として，1980 年代から 90 年代にかけてアメリカの鉄鋼産業，自動車産業，半導体産業などは次々に陥落していった。オバマ政権下，危機感を募らせた中で理数系教育の推進（STEM 教育）を図ってきたが，思うような教育成果が認められず，STEAM 教育へと舵を切っていくことになる。2015 年に制定された連邦教育法（ESSA : Every Student Succeeds Act）では，州や郡が STEM（Science, Technology, Engineering and Mathematics）及び STEAM（STEM+Arts）教育を推進する必要性が条文化されている。ESSA には STEAM という文言はないが，「芸術教科等を統合して STEM 教科の教育を推進する」ということが明記されている。学習意欲を高め問題解決を促進し，生徒の成功を支援するツールとしての芸術教科の活用を説いている。

上野（2022）は近年のアメリカにおける STEAM 教育政策として，米国教育省，全米教育委員会（ECS : Education Commission of the States），全米教育庁芸術教育担当理事会（SEADAE : State Education Agency Directors of Arts Education）からの提言をまとめ，日本の文科省の STEAM 教育の定義と比較検討を行った。それによると，現在は米国教育省においても，ECS においても，SEADAE においても，STEAM の A は芸術教科であること，教育課程上は芸術教科と STEM 教科は対等であり，共通のテーマに沿ってそれぞれの教科のスタンダードに基づいた学習を行い，問題解決と各教科の知識や技能考え方などの習得を目指すこと，が共通した認識となっている。ヤックマンが 2006 年当初に作った STEAM という言葉の認識からは変容が見られ，彼女の考え方が現在の STEAM 教育の主流であるとはいえないと上野も言及している。

アメリカにおいて STEM 教育が生まれ，その後には Arts を加えて STEAM 教育が生まれ

たという歴史認識は間違っていないが、その視点は一面的であり、アメリカにはそれ以前からアーツインテグレーション、すなわち芸術を他の教科に統合する芸術統合学習の伝統がある。アーツインテグレーションにはジョン・デューイ以来の、教科中心主義ではなく生活や社会と密接な活動の中で問題解決し、知識を身に付けるという学習者中心主義を原点とした歴史があると考えられる。

アーツインテグレーションとは、「生徒が芸術形式を通して理解を構築し、それを実証する教育方法である。生徒は、芸術形式と他の教科を結びつけ、両方の目標を達成する創造的なプロセスに取り組む」とケネディセンターは定義している。アーツインテグレーションが創造性や批判的思考力、問題解決能力などの 21 世紀型学力やコミュニケーション能力などのソーシャルスキルを育成することも明記されている⁷。Arts は STEM に関する教育の手段であると同時に Arts そのものを学ぶことが目標でもあり、このことは STEAM 教育における Arts の役割を明確にするうえで重要な視点であると考えられる。

アメリカ国内ではこのような歴史的背景の中で、芸術を統合した学習が学習意欲を高め、創造性を育み、被統合教科の成績を向上させるという考え方が様々な調査や論文で検証され、指摘されてきた。公的調査や公文書等に限っても、1988 年春から米国教育省の全米教育統計センター（NCES : National Center for Education Statistics）によって実施された全国的な大規模調査 NELS:88（National Education Longitudinal Study of 1988 において、芸術経験と他教科の学習との特徴的な正の相関関係が示されている。教育における芸術の教育的価値は実証され、広く認知されているといえる⁸。

特別支援教育との関わりについても同様である。1974 年に元駐アイルランド米国大使のジーン・ケネディ・スミスによって VSA（Very Special Arts）が設立された。VSA は芸術、教育、障害に関する国際組織であり、ワシントン DC に本部がおかれている。2011 年以降は上述のケネディセンターの VSA およびアクセシビリティ部門となった。VSA の目的は、「障害を持つすべての年齢の人々に、芸術を通して学び、参加し、楽しむ機会を提供すること」であり「世界中の芸術、教育、文化への障害者の包摂を促進する」ことである。毎年、あらゆる年齢と能力の人々が、音楽、ダンス、視覚芸術、演劇、文学など、すべての芸術ジャンルをカバーする VSA プログラムに参加している。また、ケネディセンターの VSA アクセシビリティ部門では、芸術教育、および障害のさまざまな主題を扱う出版物、ガイド、およびその他のリソースも幅広く提供されている。

⁷ The Kennedy Center <https://www.kennedy-center.org/education/vsa/>

⁸ National Endowment for the Arts <https://www.arts.gov/sites/default/files/Arts-At-Risk-Youth.pdf>

3-2 日本の STEAM 教育，アーツインテグレーションと特別支援教育の現状

一方の日本では，STEAM 教育はもとより STEM 教育に関しても，国の教育政策上は十分に触れられてこなかった。2017 から 18 年の学習指導要領の改訂においても，STEAM に関する言及は一切なく，STEM に関しても高等学校理科や数学の改訂の趣旨の中で，「このような改訂の方向は，現在，米国等で推進が図られている STEM 教育の動きと同一の方向であると考えられる」と示す程度にとどまり，STEM 教育の推進を促すような具体的記述は見られない。2018 年 6 月 5 日に文部科学省から出された『Society 5.0 に向けた人材育成～社会が変わる，学びが変わる～』の報告書内で，初めて公的に STEAM という用語が登場し⁹，2019 年 1 月 18 日の『教育再生実行会議第十一次提言中間報告』で，「国は，幅広い分野で新しい価値を提供できる人材を養成することができるよう，STEAM 教育（Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics 等の各教科での学習を実社会での課題解決に生かしていくための教科横断的な教育）を推進するため，総合的な学習の時間や総合的な探究の時間，理数探究等における課題解決的な学習活動の充実を図る」と提言された¹⁰。2021 年に提出された中央教育審議会の『令和の日本型学校教育の構築を目指して～全ての子供たちの可能性を引き出す，個別最適な学びと，協働的な学びの実現～（答申）』¹¹と題する答申，及びそれを受けた文部科学省の「STEAM 教育等の教科等横断的な学習の推進について」と題する資料のなかで，STEAM 教育の推進が示されたことから，各地の教育委員会や学校では，その実施に関わる政策立案や教育課程，教育計画の策定が始まっている。現行の学習指導要領においては，学習の基盤となる資質・能力や，現代的な諸課題に対応して求められる資質・能力を育成するため，教科等横断的な視点から教育課程の編成を図ることとしている。

文部科学省は STEM に加える A を広い範囲（Liberal Arts）と定義して，教育課程上も STEAM 教育は教科等横断的な学習として，教科の既習の知識・技能を活用した問題解決の場として位置付けている。「社会に開かれた教育課程」の理念の下，産業界等と連携し，各教科等での学習を実社会での問題発見・解決に生かしていく高度な内容となるものであることから，高等学校における教科等横断的な学習の中で重点的に取り組むべきものだが，その土台として，幼児期からのものづくり体験や科学的な体験の充実，小学校，中

⁹ 文部科学省「Society 5.0 に向けた人材育成に係る大臣懇談会 新たな時代を豊かに生きる力の育成に関する省内タスクフォース」

https://www.mext.go.jp/component/a_menu/other/detail/_icsFiles/afieldfile/2018/06/06/1405844_001.pdf

¹⁰ 文部科学省「教育再生実行会議第十一次提言中間報告」

https://www.mext.go.jp/kaigisiryoy/2019/05/_icsFiles/afieldfile/2019/05/21/1416597_04.pdf

¹¹ 文部科学省「令和の日本型学校教育の構築を目指して～全ての子供たちの可能性を引き出す，個別最適な学びと，協働的な学びの実現～（答申）」

https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/079/sonota/1412985_00002.htm

学校での各教科等や総合的な学習の時間における教科等横断的な学習や探究的な学習、プログラミング教育などの充実が重要であるとしている。

これを受けて、現在は経済産業省主導の STEAM ライブラリー¹²等のコンテンツは発信されているが、小学校向けの物はまだ少なく、外国語教育や特別支援教育と直接関わる実践例はあげられていない。アーツインテグレーションという言葉自体も日本ではまだ広く周知されておらず、公的機関から発信されているものはない。NPO 法人アートワークジャパン主催のワークショップや養成講座があるのみである（執筆者は同 NPO 主催の 2021 年度のアートワークエデュケーター養成講座を半年間受講している¹³）。

3-3 日米の STEAM 教育，アーツインテグレーションと特別支援教育の比較考察

STEM 及び STEAM 教育の発祥国であるアメリカでの STEAM 教育と日本における STEAM 教育を比較検討してみると、その教育の原理や見解に相違があることが分かった。STEAM 教育以前からアーツインテグレーションとしての芸術教育の歴史があるアメリカでは、STEAM 教育における A (Arts) の位置づけを 5 つの芸術教科（ダンス，メディア・アート，ミュージック，演劇，ビジュアル・アートの 5 つ。これらの専門分野のために確立された国のスタンダード National Core Arts Standards がある。）としてとらえ、より芸術の側面を明確に打ち出している。

一方の日本では、現状では A (Arts) を広い範囲 (Liberal Arts) と定義して、芸術教科の側面に重きを置いているわけではない。上述したように、アメリカでは歴史的な流れの中で Arts の持つ教育的価値を実証し実践を積み上げてきた。それは特別支援教育の文脈でも同様であり、公的な機関としても Arts の意義を見出し、多くの実践研究が確立されている。アーツインテグレーションと特別支援教育の論文数はそれでも全教育関連の論文の中で少ないとの報告もあるが、日本と比較すると、日本の実践研究の少なさは顕著である。今後、日本でも STEM 教育に A (Arts) が加えられた背景や意図を再考し、STEAM 教育における A (Arts) の教育的価値に着目した上で、実践研究が進むことを期待したい。

4 特別支援学級におけるアーツインテグレーションを用いた外国語教育のシラバスと指導案

4-1 外国語教育に応用可能なアーツインテグレーションの 6 つの様式

それでは、アーツインテグレーションがどのようなものなのか、具体的な内容について

¹² 経済通産省「未来の教室」<https://www.steam-library.go.jp/>

¹³ NPO 法人アートワークジャパン <https://artworkjapan.com/artsintegration/>

確認しておきたい。Donovan & Pascale (2013) は、詩、音楽、ストーリー・テリング、ドラマ、ビジュアル・アート、クリエイティブ・ムーブメントの6つの様式に分類している。各様式はそれぞれ切り分けて考えるものではなく、学びに取り入れる際には重なり合う要素をいくつか組み合わせて活動に落とし込んでいくことができる。各様式の特徴と学びとの関連性は以下の通りである。

「詩」は文芸の一つの形態であるが、人間生活・自然観照から得た感動を、一種のリズムをもつ言語形式で表したものである。言葉や作品からフレーズや単語を想起して書き出し、個人でまたはグループになって対になる言葉を見つけたり、繰り返し紡いでいくような活動が考えられる。外国語教育では広く「ことば」の教育として関わりの深いものであるといえる。

「音楽」は一般的な歌唱や楽器演奏に留まらず、リズム、メロディー、ハーモニー、拍子、テンポ等の要素を含む様々な音による表現が考えられる。自分の音楽の解釈を広げることから始め、「聴く」ということも大切な活動である。外国語教育においては、その言語の持つリズムやイントネーションを体感するためにも歌は有効な手段であるといえる。

「ストーリー・テリング (以下 ST)」は語り手が昔話や創作などの物語を覚え、語り聞かせることである。一方向的な絵本の読み聞かせや朗読とは異なるものであるとされているが、ST は共同作業、相互作用であり、それを踏まえると、双方向的にやり取りをしながら読み進める絵本の活用や、お話の内容をリテリングするような活動は、外国語教育の手法の一つとして有効である。視覚情報の補助が特に重要となる特別支援学級においては、絵本は ST の一つとして捉えらるゝと考えることができる。

「ドラマ」はシアター (演劇) と混同されがちであるが、演劇が照明や衣装、舞台セットの設定を使い、生徒がセリフを覚えて演じることを指すのに対し、ここで意味するドラマは表現の過程、演者の成長や想像力に注目するものである。外国語教育との関連で考えると、短いスキットのロールプレイやインプロ (即興表現)、ノンバーバルな感情表現も該当すると思われる。特別支援学級の SST においてもロールプレイは有効な手法である。

「ビジュアル・アート (以下 VA)」は絵画、彫刻、版画、写真、映像など平面、立体に関わらず視覚的に表現できるものを全て含むものである。創作活動では、さまざまな情報源から情報を引き出し、その情報についての自分の考えをアートの要素を使って表現していく。外国語教育では、単元内でのテーマや世界観、言葉から想起されたイメージを作品として制作し、それを Show & Tell の形で発表すること等が考えられる。特別支援学級では手先を動かすことで集中力を高め、記憶と結び付け易くなったり、協働制作を通して他者とのコミュニケーションや達成感を感じることも期待できる。

「クリエイティブ・ムーブメント (以下 CM)」は移動・運動 (ムーブメント) に創造性を加えた動き全般を指す、ダンスの一様式である。外国語教育では言葉の意味を身体を

使って表現したり、ジェスチャーを交えることで理解が深まることが期待できる。特別支援学級においては言語表現が苦手な場合もムーブメントを加えることで自己表現が出来たり、活動に緩急をつけることで参加の幅を広げることができる。

以上がアーツインテグレーションの6つの様式の内容と特徴であるが、これまでも外国語教育においては絵本や歌、チャンツ（リズム）等の活用は一般的に行われてきており、アーツインテグレーションはそもそも外国語教育と親和性の高いものであるといえる。また、特別支援教育においても村上（2009）はLD児への多感覚アプローチの有効性についての海外の文献を紹介しており、加藤（2022）は知的障害特別支援学校高等部において多感覚アプローチによる実践を行い、視覚的支援や運動感覚的支援の有効性について生徒からの支持が大きかったことについて報告している。これらのことも踏まえ、アーツインテグレーションという視点から、より一貫性、連続性のある特別支援学級における外国語教育のシラバスと指導案を作成したい。

4-2 特別支援学級における外国語教育への活用とシラバス・指導案の作成

対象とする年齢とクラス人数は、現在執筆者が勤務する小学校の特別支援学級をもとに1学年から6学年までの20名程度を想定している。ただし、交流級授業へ参加する児童もいるため変動あり、常時10名前後とする。

1学年から6学年までの異学年、英語授業時は知的、情緒のクラス合同、参加者は固定ではなく入れ替わりがあるという児童の実態に合わせ、基本的に月ごとに1つのテーマを設定し、その中で連続性のある週1回全3回ないし4回の授業を行うこととする。以下

【表2】【表3】にあるように、配列は異なるが、中学年教材『Let's try! 1』、『Let's try! 2』や高学年教科書『NEW HORIZON Elementary5, 6』の内容と関連を持たせ、特別支援級用に2年間分の活動計画を作成した。

【表2】1年目シラバス

月(時数)	内容	様式	教科書、他教科との関連
4月(2)	pre-English lesson 「ことばのちがいをみつけよう」		『Let's try! 1』 Unit 1
5月(3)	alphabet「アルファベットであそぼう」	音楽・CM・VA	『Let's try! 1』 Unit 6
6月(4)	color「好きな色I like ～。」	音楽・CM・ST・詩	『Let's try! 1』 Unit 4
7月(3)	color「色実験 コーヒーフィルターで 海のいきものづくり」	音楽・CM・ST・VA	図工・生活
9月(4)	shapes/body parts「いろいろな形をさがして」	音楽・CM・ST・VA	『Let's try! 1』 Unit 7

	みよう」形ハーツでジャコランタンづくり」		
10月(3)	Halloween/numbers 「ハロウィンを楽しもう①②」	音楽・CM・ST・VA	『Let's try! 1』Unit 3 図工
11月(4)	animals/foods「秋といえば○○ What do you like? (food) ① (animal) ②」	音楽・CM・ST・詩 ・VA	『Let's try! 1』Unit 5 図工・生活
12月(3)	Christmas/foods「Let's have a party. パーティーをしよう①②」	音楽・CM・ST・詩 ・VA	『Let's try! 2』Unit 7 図工・生活
1月(3)	family/doing things「What do you do? お正月にすること」「What do you do? 一日にすること①」	音楽・CM・ST・VA	『Let's try! 2』Unit 4.9 国語・理科・図工 ICT
2月(4)	number/time「What do you do?一日にすること②」「What do you do?/What time is it?」	音楽・CM・詩・VA	『Let's try! 2』Unit 4.9 算数・図工
3月(4)	feeling「About me Love & Peace ラップブックを作って発表しよう！」	音楽・CM・ST・詩 ・VA	『Let's try! 1』Unit2 『NEW HORIZON Elementary 5.6』 図工・ICT

【表3】2年目シラバス

月(時数)	内容	様式	教科書, 他教科との関連
4月(2)	alphabet「アルファベットであそぼう」	音楽・CM	『Let's try! 1』Unit 6
5月(3)	物の名前「What's this? これなんだ①②」	音楽・CM・ST・詩 ・VA	『Let's try! 1』Unit 8 図工・ICT
6月(4)	weather/color「How's the weather ①②」 「好きな色 What color do you like?」	音楽・CM・ST・詩 ・VA	『Let's try! 1』Unit 4 ICT 『Let's try! 2』Unit 2 図工
7月(3)	bugs・体のづくり「虫 How many legs?」「虫 Where are the bugs?」	音楽・CM・ST・VA	『Let's try! 1』Unit 3 ICT 生活・理科・図工
9月(3)	身の回りの物・洋服・shapes 「オリジナルTシャツをつくろう①②③」	音楽・CM・ST・詩 ・VA	『Let's try! 1』Unit 7 『Let's try! 2』Unit 5
10月	Halloween/food・sweets・snacks	音楽・CM・ST・VA	『Let's try! 2』Unit 7

(4)	「ハロウィンを楽しもう①②③④」		図工・ICT
11月(4)	道案内/場所の名前「道案内をしよう Where is ○○?① ②」「My town づくり」	音楽・CM・ST・詩 ・VA	『Let's try! 2』Unit 8 『NEW HORIZON Elementary 5』Unit 5 国語・生活・図工
12月(3)	Christmas/fruit「クリスマスケーキを作ろう①②③」	音楽・CM・ST・詩 ・VA	『Let's try! 2』Unit 7 図工・ICT
1月(3)	曜日・月の名前/動物(十二支) 「干支・月の名前・曜日について学ぼう ①②③」	音楽・CM・ST・詩 ・VA	『Let's try! 1』Unit 9 『Let's try! 2』Unit 3 『NEW HORIZON Elementary 5』Unit 2 国語・図工・ICT
2月(4)	職業「将来の夢 What do you want to be?①②」	音楽・CM・ST・VA	『NEW HORIZON Elementary 6』Unit 8 図工
3月(3)	country「行ってみたい国 Where do you want to go?①②」	音楽・CM・詩・VA	『NEW HORIZON Elementary 6』Unit 3 図工・ICT

児童の興味関心に合わせ、教材内で取り扱われているテーマや単語の組み合わせが異なることもあるが、2年間で中学年教材『Let's try! 1』, 『Let's try! 2』で扱われている一通りの表現を網羅するように考慮して作成している。

季節や自然との関わりを大切にしながら、例えば、1,2年生活科まちたんけん、畑活動、サツマイモ掘り、4年10歳を祝う会、運動会等、学年ごとの行事との関わりにも配慮しながら内容を検討した。授業へのモチベーションを高めたり、興味関心をもてるように、ハロウィン、クリスマス、お正月、秋の行事、動物の鳴き声の違い等、日本文化と外国文化の違いについて意識した授業展開を考えるようにしている。

図画工作では、学年差、認知能力の差などを考慮して、個別作業・協働作業と多様な活動を意識して協力してひとつの作品を作り上げる活動を取り入れている。日常生活で必要となる微細運動も特別支援学級の児童にとっては自立活動の側面として大切な活動となる。英語の授業内で触れたテーマに合わせて制作する季節ごとの壁面は、児童にとっても達成感を感じられるものにしていきたい。

ハロウィンでジャコランタン作りのために形や体の部分の学習をした上で、“What do

you want?” “I want～.” “Here you are.” “Thank you.” など顔のパーツのやり取りをする。図画工作の授業内で児童がお菓子作りをした上で、欲しいお菓子を英語でやり取りする。クリスマスでは畑活動で育てたサツマイモの蔓を使ってリースを作り、飾りのパーツを英語でやり取りする。ケーキ作りで欲しいフルーツを買い物する、ビュッフェスタイルで料理を注文するなど、児童が自らやりたい、話したいと思い、英語でのやり取りが自然に発生するような場面設定を心がけている。このような活動は、学習指導要領内「外国語活動・外国語編」の目標及び内容を念頭に置いたものであるだけでなく、特別支援学級における自立活動の「人間関係の形成」「コミュニケーション」「心理的安定」「環境の把握」「身体の動き」等にも繋がってくるものである。各月、どの活動も児童の認知特性や多重知能MI (Multiple Intelligence) を考慮した多様な活動を設定しているが、アーツインテグレーションの様式を特に意識して試験的に実践した1年目3月の活動例と2年目5月の活動例を紹介する。

4-2-1 指導案例 1年目3月

単元名：「About me Love & Peace ラップブックを作って発表しよう！」

関連：『Let's try! 1』Unit 2 feeling

『NEW HORIZON Elementary 5・6』This is me 自己紹介をしよう

ねらい：年間を通して季節・自然を意識し、体験的に学んできたことを振り返りながら感情表現を学び、自分にとっての peace を感じるモノ・コトについて考える。年間のまとめとして、自分を知り、他者・社会との関わりに気づき、世界へと意識を広げることを目的とする。

授業構成：全4時間 45分授業 基本的な授業の流れは以下の通り

- 〈導入〉あいさつ (2分)，歌 (3分)，前時の復習ワードチャンツ (5分)
- 〈展開〉絵本 (10分)，本時のワードインプット (5分) メイン活動 (10分)
- 〈まとめ〉ワークシートの記入・個別の作業・発表等 (10分)

3月	〈feeling〉 「About me Love&Peace ラップブックを作って発表しよう！」 If you're happy and you know it What's in the bag? ジェスチャークイズ What color is happy for you? -Happy は何色- 『How do you feel?』『A color of his own』 『The Peace Book』	音楽 CM VA ST
----	--	----------------------

	Peace is …に続く言葉を考える ★ラップブックでまとめる	詩 VA
--	-------------------------------------	---------

毎回の授業では、まず If you're happy and you know it の歌で動きをつけながら音で導入をし、楽しく授業がスタートできるようにする。感情表現についての単語をインプットした上で、自分が happy, 心地よい, 好きと感じるモノ・コトについて、バッグから取り出して見せるというジェスチャークイズを行う。最終的には peace という感覚まで理解を広げていきたいが、抽象的な単語の理解は難しいことが想定されるので、まずは自分を知る、具体物をイメージしてもらうことから活動を開始した。アウトプットはゲーム要素も入れながら、まずは動きで表現してみるという活動を行い、その上で紙のバッグの中に絵を描いた。これは CM と VA の様式を組み合わせている。ムーブメントを先に入れることで自分の思うイメージがより明確になり、絵を描くこともいつもよりもスムーズに行えていたように感じられた。【図 1】

次に、少し抽象的な What color is happy for you? –Happy は何色–という活動を行った。自分にとって happy を感じる色とはどんな色なのか、またそれを自由に表現するとどのようなイメージなのか、ここでは iPad (ICT) を活用してデジタルでのお絵描きに挑戦した。ICT を使ってのお絵かきは簡単に書き直せるという利点があるため、自由にさわる中で偶然できた色を楽しむという感覚も大切にした。【図 2】

各回で写真に取り込んだ絵本をテレビに映し出し、双方向的にやり取りをしながら ST を行い、最終的に『The Peace Book』という絵本では Peace is …に続く言葉を自分なりに考えて表現してみる活動を行った。これは詩の様式だが、1人でひとつ考えた文章も、繋げて全員で読んでみることでひとつの作品として一体感が感じられる活動になった。他者の考え方を知る、違いを認め合うという感覚を共有できたように感じられた。一連の内容は年度末のまとめ、ポートフォリオの一例として、ラップブックにまとめ、個々にコメントをつけて返却した。手を動かして作業をすることで集中を促したり、自分の作品として愛着をもって取り組むことができていたようである。

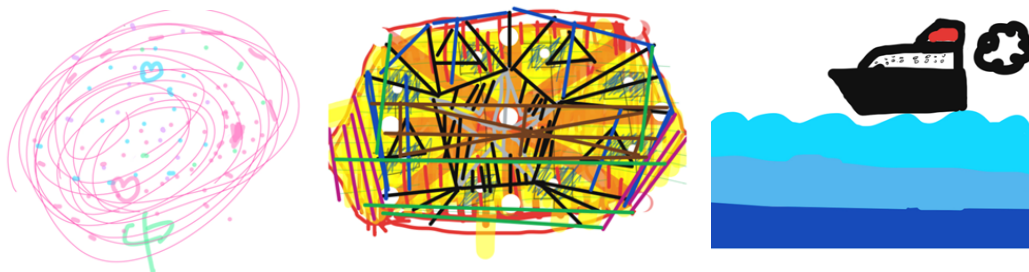
【図1】 ラップブックのまとめ



What's in the bag?お絵描き



【図2】 ICT を活用したお絵描き



4-2-2 指導案例 2年目5月

単元名：〈物の名前〉「What's this?これなんだ」

関連：『Let's try! 1』Unit 8

ねらい：身の回りにある物の名前について英語での言い方を知るとともに、視覚、触覚等、多感覚なアプローチで想像力を働かせながら臨場感のあるやり取りができるようにする。

授業構成：全3時間 基本的な授業の流れは4-2-1と同様である。

5月	〈物の名前〉「What's this? これなんだ①」 What's this? What's that? 『It Looked Like Spilt Milk』 物の名前インプット (ball/book/clock/bag/pencil/cup)	音楽 ST
----	---	----------

	シルエットクイズ★何に見える?クラフト 「What's this? これなんだ②」 物の名前カード復習 『Not A Box』 What's this? さわってあてるクイズ It Looked Like Spilt Milk オリジナル絵本発表	VA ST 詩
--	--	---------------------------

What's this? What's that? の歌は動画をテレビ画面上に映し、言葉の意味をイメージしながら導入を行う。短いフレーズなので繰り返し聴くことで口に出して試してみるように促した。メロディーと一緒にだと耳に残りやすく英語のリズムもとらえやすいようである。『It Looked Like Spilt Milk』の絵本を読みながら、キーセンテンスである“What's this?”をくり返し絵本の中でも児童に語り掛けていく。こぼれたミルクが何に見えるかということで、児童は思ったことを自由に発言する様子が見られた。やり取りのイメージができたところで、雲の写真をテレビ画面上に映し出し、“What's this?” “It's a~.”と自然なやり取りができるよう Q&A を繰り返していく。また2回目以降も前時にインプットした単語の①一部を見せて、②シルエットにして、③袋に入れて触ってみて、何かをあてるという活動を行った。やはり本来的な意味でのやりとりが自然と生まれるような場を設定することは大切である。児童の「あ、わかった!」を受けて“I know.” “I got it.”といったフレーズを伝えたところ、口々に言葉を発する姿が見られた。【図3】『Not A Box』の絵本も同様に、ひとつの箱を見方を変えると何に見えるか考えてみるという一種の見立遊びのような内容となっている。最終的に児童それぞれが白い紙を半分に折り、自由にちぎって形を作る、白い絵の具を紙の反面に垂らして、重ねて開き模様を作る等の制作を行い、“It looked like~.”と文章を繋げて発表し、全員でオリジナルの絵本を作成した。自由に想像力を働かせること、正解はひとつではなく、間違いはないということの大切さを活動を通して学ぶことができた。【図4】

【図3】雲の写真



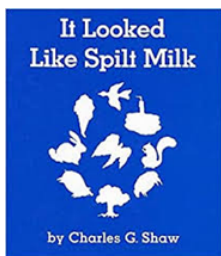
①一部を見せる



②シルエット



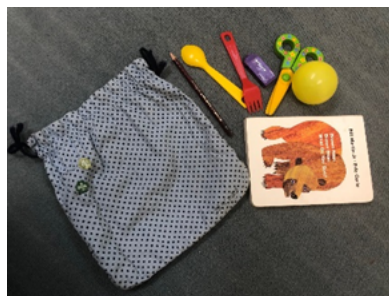
【図4】絵本



切り絵



③袋に入れて触って当てる



絵の具を使ったもの



5 おわりに

5-1 結論

本研究では、日本の初等教育の特別支援学級における外国語教育の現状の一端を明らかにすることを目的として、政策文書と先行研究を精査し、公立小・中学校4校の特別支援学級の教員への質問紙調査を実施した。その結果、特別支援学級における外国語教育は、現状において不十分であると判断されるに至った。また、日本のSTEAM教育を相対化するため、その発祥国であるアメリカの教育機関等におけるアーツインテグレーションに関する文献を調査した。日本のSTEAM教育とアメリカのSTEAM教育ではA (Arts) の定義や位置づけに相違が見られ、芸術教科としてのA (Arts) の教育的価値が明らかになった。それを受け、執筆者は、特別支援学級でのSTEAM教育の一環としてのアーツインテグレーションの手法を用いた外国語教育の授業実践を検討し、シラバスと指導案を作成した。アーツインテグレーションの手法は外国語教育とも特別支援教育とも親和性が高く、多感覚でのアプローチが可能なアーツインテグレーションの手法は、様々な認知特性を有する特別支援学級の児童にとって、有益な教授法であると判断された。児童の実態を考慮し、柔軟に対応し得る年間シラバスと、指導案を構築することができた。

5-2 今後の課題

今後の課題は以下の3点である。まず、本研究において作成したシラバス及び指導案をもとにした実践が必要となる。特別支援学級の児童，他教員への質問紙調査を実施するなどして，客観的に実践結果を振り返り，分析した上で，再検討を加えていきたい。

次に，現段階で想定される点としては，6学年合同での指導になるため，必然的に中学年を中心とした授業構成にならざるを得ないことである。下学年には内容が難しすぎたり，反対に高学年にはやさしすぎたりという課題が考えられる。そのため取り上げる題材や言語材料の難易度の調整が必要である。

そして，特別支援学級の児童を対象としていることから，自立活動や SST の観点に基づき，まずは活動を安心して「楽しみ」自己表現ができること，外国語に対して前向きな気持ちを醸成すること，を重視しているが，高学年の中学校接続を考慮すると，今後は「読み」「書き」につながるような体系的かつ継続的な音韻認識活動を取り入れる必要がある。「ことば」と「こころ」と「からだ」がひとつにつながるような豊かな言語活動を目指していきたい。

引用文献

- 有賀三夏 (2018) . 『自分の強みを見つけようー「8つの知能」で未来を切り開く』. 株式会社ヤマハミュージックエンタテイメントホールディングズ出版部.
- 上野行一 (2020) . 「Arts (美術) の役割や位置付けを明確にした STEAM 教育の在り方」『日本・美術による学び学会誌』1 巻, 3 号, pp.1-18.
- 上野行一 (2022) . 「芸術統合学習としての STEAM 教育の考察 (1) ー米国における STEAM 教育政策の見地からー」『日本・美術による学び学会』3 巻, 4 号, pp. 1-20.
- 加藤達也 (2022) . 「知的障害特別支援学校高等部外国語科における学習経験の違いや実態差に応じた指導の工夫 ーハイブリッドな授業形態と多感覚アプローチを中心にー」『群馬大学課題研究報告書要旨集』.
- 久保 稔・金森 強・中山 晃 (2012) . 「ICT を利用した特別支援学級における外国語活動」『小学校英語教育学会誌』12 巻, pp. 4-18.
- 佐藤学・今井康雄編 (2003) . 『子どもたちの想像力を育むーアート教育の思想と実践』. 東京大学出版会.
- 篠原康正・篠原真子・巖岩晶訳 OECD 教育研究革新センター編 (2016) . 『Art for Art's Sake? アートの教育学ー革新型社会を拓く学びの技』. 明石書店.
- 塚田 初美, 吉田 広毅, 中山 晃 (2013) . 「ソーシャルスキル・トレーニング(SST)を導入した特別支援学級での外国語活動」『小学校英語教育学会誌』13 巻, pp. 4-19.
- ナタリーロジャース・小野京子・坂田裕子訳 (2000) . 『The Creative Connection Expressive Arts as Healing 表現アートセラピーー創造性にかかれるプロセス』. 誠信書房.
- 林桂子 (2011) . 『MI 理論を応用した新英語指導法』. くろしお出版.
- 村上加代子 (2009) . 「LD, ADHD, 学習障害児とその近接領域児と英語学習に関する文献紹介」『神戸山手短期大学紀要』52 号, pp. 95-103.
- ヤング吉原麻里子・木島里江 (2019) . 『世界を変える STEAM 人材ーシリコンバレー「デザイン思考」の核心』. 朝日新聞出版.
- 萬谷 隆一・堀田 誠・鈴木 渉・内野 駿介 (2022) . 「小学校英語に関する先行研究の収集と統合」

『小学校英語教育学会誌』22巻, 01号, pp.200-215.

Donovan, L. and Pascale, L. (2012) *Integrating the Arts Across the Content Areas*, Shell Education, Print.

Goldberg, M. (2005) *Integrating the Arts: An Approach to Teaching and Learning in Multicultural and Multilingual Settings*, Allyn & Bacon, Third Edition, Print p. 23.

Anderson, A. (2015) *Arts Integration and Special Education*, Routledge, Print.

参考ウェブサイト文部科学省, 「STEAM教育等の教科等横断的な学習の推進について」,

(URL:https://www.mext.go.jp/content/20230515-mxt_kyousei01-000016477.pdf, 2024年1月15日閲覧)

文部科学省, 「個別最適な学びと協同的な学びの一体的な充実(イメージ)」

(URL:https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/senseiyouen/mext_01542.html, 2024年1月15日閲覧)

文部科学省, 「令和の日本型学校教育の構築を目指して～すべての子供たちの可能性を引き出す, 個別最適な学びと, 協働的な学びの実現～(答申)」

(URL:https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/079/sonota/1412985_00002.htm, 2024年1月15日閲覧)

経済通産省, 「未来の教室」, (URL:<https://www.steam-library.go.jp/>, 2024年1月15日閲覧)

NPO法人アートワークジャパン, 「アートの力を教育にいかすARTWORK JAPAN」

(URL:<https://artworkjapan.com/artsintegration/>, 2024年1月15日閲覧)

東京書籍, 「特別支援教育のトビラ」, (URL: <https://tokushi-tobira.jp/>, 2024年1月15日閲覧)

Brain Works, (URL: <https://www.brainworks.mcla.edu/curriculum-center>, 2024年1月15日閲覧)

The Kennedy Center, (URL:<https://www.kennedy-center.org/education/vsa/>, 2024年1月15日閲覧)