

群 教 セ	G14 - 01
	平 16.223集

# ビジュアル英語発音練習教材 「英語郎」の作成

特別研修員 石田 匡（渋川市立金島小学校）

## 《研究の概要》

小学校の総合的な学習の時間の中で行われる英会話活動において児童の言語活動をより活発化させるために教材「英語郎」を作成した。本教材は分かりやすいイラストと簡単なマウス操作で英会話活動で必要とされる基本的な英単語の発音と意味を容易に習得することができる。顔のパーツを学ぶ実際の英会話の授業で本教材を活用したところ、英単語の理解が速く確実になり、その後の言語活動における児童の取組が活発になった。

【キーワード：総合的な学習の時間 - 小 英会話 英単語 言語活動 国際理解】

## 主題設定の理由

小学校で英会話活動が盛んになっている背景には、情報化社会の発展に伴う急速な国際化があげられる。インターネットをはじめ英語を使用する機会は格段に増加し、国際社会で広く使われている英語は、コミュニケーション手段として不可欠となってきた。また文部科学省からも「英語が使える日本人」の育成のための戦略構想で、小学校段階における英会話活動を推進している。また児童や保護者からの期待も高く、英会話の授業における児童の反応は大変意欲的で積極的に外国人の先生とコミュニケーションを図ろうとする姿が見られる。

本校では、総合的な学習の時間に10時間英会話活動を位置づけており、「英会話活動をとおり、外国の文化に触れながら、簡単な英語表現を身につけ、積極的にコミュニケーションをとろうとする態度を育てる。」ことをねらいとして実施している。また、クラブ活動として英会話クラブを開設し、年間20時間程度英会話を学んでいる。

学習の中心は、ゲームなどをお楽しみながら学んでいく活動であり、活動前にはゲームの中で使われる単語の練習をすることが多い。小学校では文字ではなく音声を中心とした活動のため、発音練習にある程度の時間を必要とする。また個人差もあるため、単語を身につけるのにかなりの時間を要し、実際のゲームなどの活動が短縮されてしまう。児童各自が単語を十分に発音できないと自信が持てないため、活動が消極的になってしまう。

そこで小学校英会話活動で使用される頻度の高い単語をジャンル別に分け、必要な単語を適時それぞれが個人的に練習できるソフトウェアを開発することで、個人の習得度に応じた効率的な発音練習をすることができる。また、習得度を試すチャレンジ問題を付属させることで確実な定着と意欲の増進を期待でき、それが児童の英会話活動の活発化につながるものと考え本主題を設定した。

## 研究のねらい

小学校英会話活動において、言語活動に必要な英単語の発音と意味の習得を容易にするために、事物を視覚的なイラストと音声でとらえながら練習することのできるビジュアル英語発音練習教材「英語郎」を作成し、その有効性を明らかにする。

## 研究の見通し

英単語を、視覚面と音声面の両面からとらえられるビジュアル英語発音練習教材「英語郎」を作成し、練習する場面において活用させることで、発音と意味の習得が容易になり、授業の中で積極的に英会話活動に取り組めるようになるであろう。

## 研究の内容

### 1 自作ソフトの概要

#### (1) 基本的な考え方

小学校における充実した英会話活動の姿とは、正確な表現や発音ができることよりも、児童自身が英語に興味を持ち、積極的に英語を使って他の人とコミュニケーションをとろうとしているかどうかである。このための基礎を培うものとして発音と意味の習得がある。そのために授業は、英語の歌、チャンツ(一定のリズムに乗せて英単語を歌のように発音するもの)、ゲームなどで構成され、特にゲームは欠かせない中心となる活動である。本教材はゲーム活動前の単語練習において利用するものである。以下に本教材の利点について箇条的に記述する。

ALTや英語補助の教師がいなくても正確な発音練習ができる。

英会話の授業時数の増加に伴いALTなどのネイティブな外国人の教師や英語に堪能な補助の教師がないときには、担任教師が一人で英語の授業を進めなければならない状況が出てくる。日本的な発音で自信がない教師などは敬遠してしまいがちであるが、この教材を使えば必要な単語はすべてネイティブの発音をお手本に練習することができる。

個人差に合わせた練習ができる。

英単語には覚えやすいものと覚えにくいものがある。その違いは綴りの長さだけでなく、英語特有の日本語にはない発音などが原因となっている。児童においても一人一人覚えるのに要する時間は違う。また覚えるために必要な練習量も個人によって異なる。英単語の習得が不十分なまま言語活動に取り組むと、児童の活動は当然消極的になる。しかし本教材を活用し覚えにくい単語だけを何度でも繰り返し練習することにより全員が自信を持って言語活動に取り組むことができる。

イラストから単語の意味がつかみやすい。

種類ごとに単語を区分けし、「色」のジャンルでは色鉛筆を利用したり、「気持ち」では吹き出しを使うなど、文字ではなくイラストを利用することで視覚的に意味をとらえることができ、低学年の児童でも馴染みやすく練習ができるように工夫してある。

クリックするとすぐ発音を聞くことができる。

リンクを別ウインドウにしないで、JAVA SCRIPTにより、MEDIA PLAYERやQUICK TIMEなどのマルチメディアプレーヤーで再生するまでの時間を短縮し、1つのウインドウで再生できる。

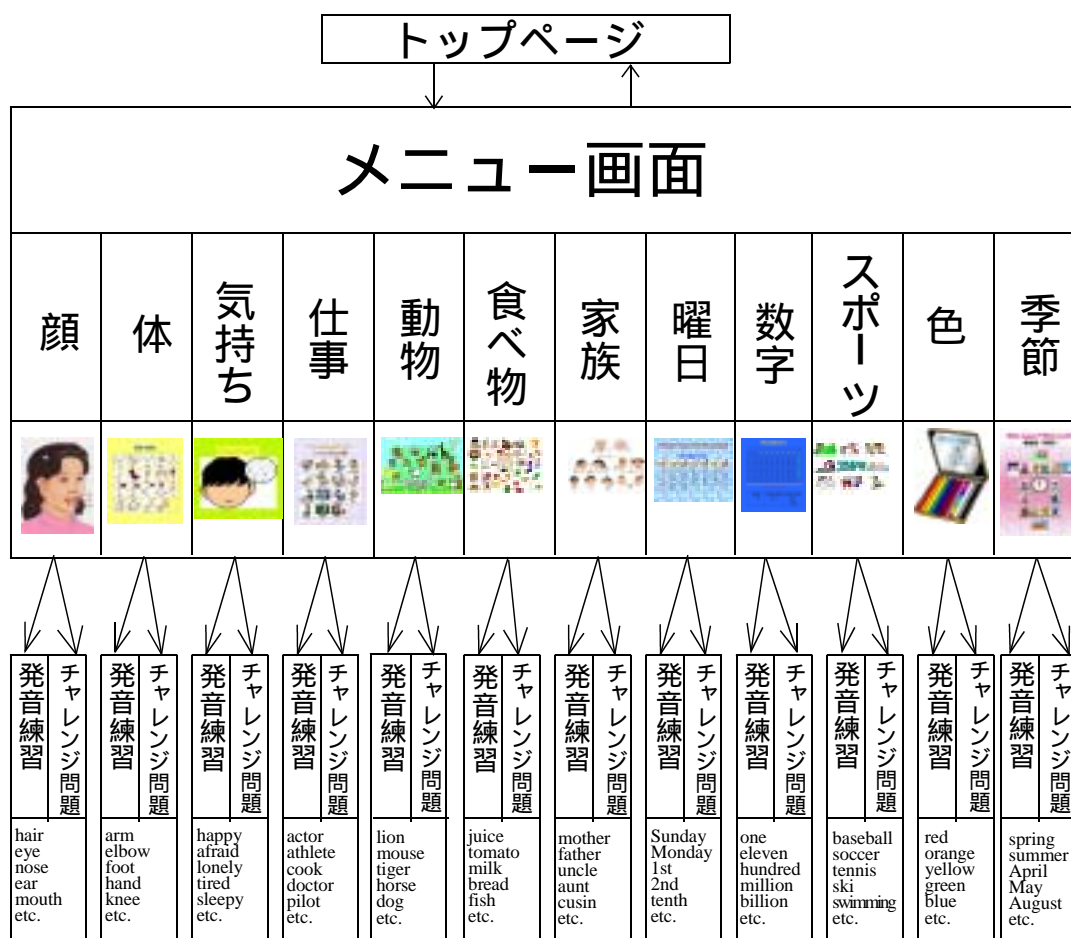
チャレンジ問題で確実な定着を図れる。

発音練習だけでなく、練習した単語を使ったチャレンジ問題を行うことで、自分の習得度を確認でき、ゲーム感覚で楽しく意欲を持続させながら練習することができる。また、単語のジャンル毎にチャレンジ問題の種類を変えることで児童のやる気をさらに引き出すことができる。

分かりやすい簡単な操作で練習ができる。

すべての操作がマウスのクリックだけでできるので、キーボードを使う必要がない。低学年などのローマ字が理解できない児童でもマウスだけの操作で練習が進められるため、誰もが簡単にすぐに使うことができる。

(2) ビジュアル英語発音練習ソフト「英語郎」の構成図



12種類の項目に分かれ、それぞれ発音練習とチャレンジ問題ができるようにメニューの画面がリンクされている。

## 2 具体的な各ページの内容

### (1) メニュー画面

図1は、起動後に現れるメニュー画面である。上半分は児童が必要な単語を種類別に練習できるように顔、体、気持ち、仕事、動物、食べ物、家族、曜日、数字、スポーツ、色、季節の12種類に区分けしてある。そしてそれぞれに発音練習とその単語を使ったチャレンジ問題を選択できるようにしてあり、習得度を確認しながらゲーム感覚で進められるので、意欲を持続させながら効率的に学習ができる。現段階では12種類の区分けであるが、必要に応じて種類やチャレンジ問題を増やすなど、将来的には改善していきたい。



図1 メニュー画面

## (2) 顔の部分の画面

図2は12種類の項目の中の顔のいろんな部分の言い方を練習する画面である。具体的には頭、額、耳、眉毛、目、口、あご、ほお、鼻、唇、歯、舌に から までの数字が割り当てられており、それぞれの数字にマウスをのせるとその部分の名称が日本語でポップアップされる。そしてクリックするとその日本語に対応した英語の発音を聞くことができる。1回のクリックで1回ずつ再生されるので、覚えるまで何度でも繰り返すことができる。またそれぞれ独立しているので自分が難しいと感じられる部分にだけ集中した練習をすることができる。

## (3) 色の画面

図3は色の言い方を学ぶ画面である。具体的には赤色、オレンジ色、黄色、緑色、青色、茶色、紫色、ピンク色、レインボー色、白色、灰色、黒色の12色である。色鉛筆を利用することで色の印象をもちやすくし、実際にその色を使うような雰囲気の中で学習することができる。それぞれの鉛筆の部分にマウスを近づけると、色の名称が日本語でポップアップして来るようにしてあり、クリックするとその色に対応した英語の発音が聞ける。

## (4) 家族の画面

図4は家族や親戚の一般的な言い方を学習する画面である。一番の「わたし」を中心に兄弟姉妹、両親、祖父母、叔父叔母、いとこの関係が分かりやすいように家系図で表現してある。他の画面と同様、近づけるとポップアップし、クリックすると発音を聞くことができる。

## (5) 気持ちの画面

図5は感情表現を学習する画面である。具体的には吹き出しの中にうれしい、心配、悲しい、眠い、疲れている、さみしい、怒っている、調子が悪い、退屈な気持ちなどを表した顔の表情が書かれている。主のイラストに目や鼻があると、一つの感情に固定されてしまうため、あえて顔のパーツは最低限のものだけにしている。マウスを近づけると日本語がポップアップし、クリックすると発音練習ができる。

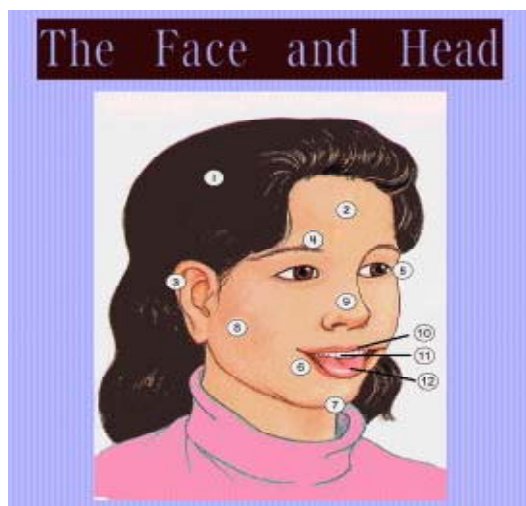


図2 顔のパーツ画面



図3 色の画面

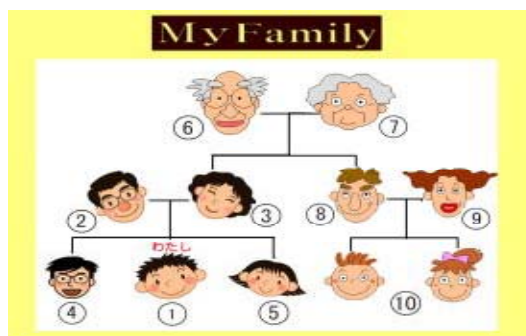


図4 家族の画面



図5 気持ちの画面

### (6) チャレンジ問題の画面

図6は「顔のパーツ」のチャレンジ問題画面である。使われている顔のイラストは発音練習のものと同じである。この問題はオーダーゲームと呼ばれる種類の活動であり、スタートボタンを押すと「Touch my hair」のような命令文が出される。その命令に従いマウスでその場所をクリックする。正解であれば「Yes」が、不正解であれば「No」のウィンドウがそれぞれ表示され、即座に正誤を確認できる。その他に簡単な英語によるクイズなどがあるが、どの活動でも聞いた発音を理解しなければできないように工夫してある。また、「Touch my hair」とそれぞれの番号をクリックするだけで操作することができる。



図6 チャレンジ問題の1画面

## 3 実践の結果と考察

10月27日（水）の6校時、英会話クラブにおいて以下の内容で検証授業を実施した。

学 習 活 動	時間	支援及び指導上の留意点	評価の観点
英語であいさつする。 Hello. How are you?  前時の復習として英語の歌「The Hokey Pokey」を振り付けをつけながらみんなで歌う。	10	自信を持って堂々と言えるように励ます。 前時の学習のポイントをしっかり押さえさせた上で行う。 RIGHTとLEFTをしっかりと区別させるようにする。	自信を持って発音しているか。  RIGHTとLEFTを理解しているか。
ALTのあとに続いて発音練習をする。 eyes, nose, mouth, ears  「英語郎」を使って発音練習をする。	10	「英語郎」の効果を確認するために、あまり時間をかけないようにする。  やり方が理解しやすいように、統合型授業支援ソフトウェアを通して説明する。	ALTの指示に従って練習しているか。  ソフトを有効に活用しているか。
3つのグループに分かれ、福笑いゲームをする。	15	やり方を理解しやすいように始めにALTと2人でデモンストラーションする。	ALTの発音を理解し活動しているか。
本時の学習内容を含んだ英語の歌「Head, shoulders, knees and toes」をみんなで振り付けを入れながら歌う。	5	振り付けだけにならないように指導する。	積極的に歌ったり、踊ったりしているか。
本時の学習を振り返り、自己評価シートに記入する。	5	アンケートの内容をしっかりと理解させるために4年生を中心に個別に支援する。	自分自身の活動を十分振り返ることができたか。

本時のねらいは「体の部分（頭、顔）」の名称（具体的にはeyes, nose, ears, mouth）を覚えることである。児童は前時に手（hand）、足（foot）、頭（head）の言い方を学んでいるので、本時の単語を学習する前に「The Hokey Pokey」を振り付けを入れながら歌うことで、復習すると共に新しい体に関する単語学習の動機付けとする。本時に扱う新しい単語は、ALTを中心に簡単に触れる。図7は、コンピュータに向かい個別に発音練習をしている様子である。まず4年生から6年生まで17名全員が、それぞれ個別にコンピュータに向かい、全体で操作方法を確認した。そして本時で



図7 「英語郎」を使って単語練習しているところ



扱う単語を一通り聞き、覚えにくい単語を中心に約10分間それぞれが練習をした。始めは不慣れのせいか番号順に一通りマウスをクリックしていた。英会話クラブには英語に関心があっても、人前で話すことが苦手な児童が数人いる。恥ずかしさと自信のなさから英語を発音する声が小さい。しかしこれらの児童も、聞くだけでなくお手本をまねして自分でも発音するように指示すると、しばらくしてそれぞれのコンピュータから全員の練習する声が聞こえてきた。17名が同時に練習すると他からの音も入り込んでくるため、聞きにくくなってしまうという問題点が生じたが、今後は違う部屋でするとか、ヘッドフォン等の道具を使用することで改善できるであろう。しかしそのような状況においても児童はスピーカーに耳を近づけながら真剣に模範の発音を聞いていた。今回練習した単語の中で「口」を表す「mouth」については児童に戸惑う様子が見られたため、一旦コンピュータでの操作を中断させ、ALTに実際に発音してもらい、特に口元に注意して練習させた。このことから日本語の発音と大きく異なる難しい単語については、動画によるワンポイントアドバイスを入れることが必要であると感じた。発音練習のあと「福笑い」ゲームを実施した。このゲームは全体を3つのグループに分け、それぞれから1人が代表として黒板の前に出る。目隠しをしたらALTが本教材で練習した4つの単語の中から1つを選んで発音する。目隠しをした児童は、その単語の意味を理解し黒板に絵で表現する。目隠しをすることで他のグループの絵を見ることができないため、事前の発音練習の成果がはっきりと表れる。また目や鼻の位置などが不自然になり、見ている他の児童も楽しみながら参加できるので、遊び感覚で自然と表現を身につけることができる。最下級生の4年生でもALTの発音に即座に反応することができた。終末におけるアンケート調査では全員が今日の授業を楽しかったと答えており、大部分の児童がコンピュータで本教材を利用して発音練習する方が、みんなでいっしょにするより覚えやすかったと回答した。また、楽しかった理由については、ゲームの内容が楽しかったから（9名）、コンピュータを使って正しく単語が覚えられたから（5名）、グループ対抗だったから（3名）としている。最後に本時の言語材料の理解度を確認するテストを実施した。結果は以下の通りである。

問題（解答率）

eye（100%） nose（100%） ear（100%） mouth（100%）

事後の理解度確認テストで全員が100%の正答率を出していることから、単語の理解も十分にできていることが分かる。充実した活動ができたという理由で、コンピュータによる発音練習を選んだ児童が全体の約三分の一いた。このことは、本教材による発音練習が本時の活動の中で効果的に行われていたことを示しており、コンピュータを活用したことが英単語についての理解を容易にし、その後のゲーム活動を活発化させたといえる。

### 研究のまとめと今後の課題

視覚面と音声面の両面からとらえられるビジュアル英語発音練習ソフト「英語郎」を英単語の練習場面において活用することで、発音と意味の習得が容易になり、その後の児童による言語活動がスムーズに行われた。また本教材を活用することで確実に意欲は向上し、言語活動は積極的になった。

さらに充実させていくために次のような課題が考えられる。

他の人の音声が邪魔にならないようにヘッドフォンを使用すること。

児童の意欲をさらに向上させ練習の成果が確認できるチャレンジ問題を充実させること。

必要に応じて口の形を音声とともに動画で見られるようにすること。