

小学校英語のための語彙教材の開発と実践

西垣知佳子*, 中條清美**, 小松幸子***

Development and Use of Vocabulary Learning Material
for English Education at Elementary School

Chikako NISHIGAKI*, Kiyomi CHUJO** and Sachiko KOMATSU***

English textbooks used in junior and senior high schools lack sufficient daily life vocabulary : students rarely learn words such as *drawer*, *refrigerator*, *trash*, *glue* from textbooks. In this study we developed materials to teach daily life vocabulary to elementary school students. The daily life vocabulary to be taught in this study was statistically extracted using corpus-linguistics techniques from 1) 30 English picture dictionaries published in and out of Japan ; 2) CHILDES (Child Language Data Exchange System) spoken data ; 3) adult spoken data from the British National Corpus. We adapted *karuta*, a traditional Japanese card game, to teach daily life vocabulary to elementary school students. The adapted version of *karuta* consists of ‘reading cards’ and ‘photo cards.’ The ‘reading cards’ include information or hints about the target word such as its shape, color, size, habitat, etc. Students listen to these hints spoken one after another and quickly choose the corresponding ‘photo card’ from an array of cards in front of them. Due to the extensive variety of hints listed on the reading cards, the card game can be used with students of different English levels and different cognitive abilities in different enjoyable ways. The *karuta* developed was used at an elementary school and its efficacy was measured. The result of tests showed that the students learned daily life vocabulary. Furthermore, the result of a questionnaire revealed that they had enjoyed the activities using *karuta* cards.

Keywords: Vocabulary Learning, English Activities at Elementary School, Daily Life Vocabulary, Karuta Cards, Vocabulary Selection

1. 研究課題設定の背景

世界共通語としての英語の役割の高まりとともに、我が国の英語教育は転換期を迎えている。そうしたなか、平成20年版の新・小学校学習指導要領では、平成23年

度より小学校で「外国語活動」が必修の「領域」として導入される。外国語活動と謳われているものの、実際には、英語を取り扱うことが原則とされており、文部科学省は、外国語活動の実施に先駆けて国として初めて指導基準となる全国共通教材の『英語ノート』とその『指導資料』を公表した（平成20年4月）。また、新・学習

*千葉大学教育学部准教授

**日本大学生産工学部教養・基礎科学系准教授

***千葉大学教育学部附属小学校教諭

指導要領では、小学校外国語活動はコミュニケーション能力の「素地」を養い、中学校外国語はコミュニケーション能力の「基礎」を養うとされていることから、小・中英語教育の連携が重視されていることが読み取れる。樋口他（2005）や小池（2008）に見られるように英語教育研究者の間でも一貫型の英語教育に関するプロジェクトが活発に行われ^{1),2)}、連携した英語教育の実現が今日的な課題となっている。

連続性のある英語教育という文脈の中で小学校英語を考える際、小学校英語の役割のひとつとして語彙の拡大があげられることがある^{3),4)}。『英語ノート』の出現語彙を分析した中條・西垣・宮崎（2009）の結果からも⁵⁾、小学校英語の導入によって、小学校英語ならではの語彙が導入されることが期待される。語彙力は外国語学習の根幹であり、中心的課題とも言われることから^{6),7)}、筆者らは語彙指導に注目をして、英語教育の連続性を重視した小・中・高一貫型の語彙指導用ナショナル・シラバスの作成を試みたいと考えた。そのために中・高の英語検定教科書コーパス、さらに検定教科書出版社が出版する小学校英語テキストから小学校英語コーパスを作成したうえで、客観的手法に基づいて「小学校基礎語彙」、「中学校基礎語彙」、「高校基礎語彙」の選定を行った。さらに小・中・高を見通した語彙指導のための「学校基礎語彙」を公表した^{8),9)}。

本研究は、そうした研究の一環として行われたもので、基礎研究－教材開発－指導実践という一連のプロセスを経て、今日の学校教育において喫緊の課題となっている小学校英語のための語彙教材を開発し、指導実践を行った結果を報告する。

2. 教材の開発

本節では一般的な語彙学習教材の開発手順に沿って、

1) 学習語彙の選定、2) 教材の開発、3) 指導方法の検討について述べる。はじめに小学校でどのような語彙を導入すると、学校教育における英語語彙力の向上に貢献できるかを検討した。その結果、山家(1966)、堀内(1976)、松原(1987)、鶴田(1991)、毛利(2004)が指摘するように、中・高英語教科書の問題点として、「生活語彙」が不足していることに注目した^{10),11),12),13),14)}。さらに、本研究グループでは、中・高教科書語彙が生活語彙をどれだけ含んでいるかというカバー率を実際に調査して、生活語彙に対する教科書語彙のカバー率が際立って低いことを確認した^{15),16),17)}。

したがって、小学校の英語活動をとおして生活語彙を導入すれば、中・高の英語教育で不足する分野の語彙を強化することができるであろうと考えた。また、小学校学習指導要領では「児童に身近な」事柄を扱うこととさ

れているので、生活語彙はそうした指導要領の趣旨にも沿うものであった。

2.1 学習語彙の選定

本教材で扱う生活語彙は、以下に述べる基礎研究の成果から得られた(Fig. 1)。まず、生活語彙は英語絵辞書に多く含まれるという調査結果があることから^{18),19),20)}、海外英語絵辞書(20冊)と国内英語絵辞書(10冊)を収集してレンジの指標に基づき「絵辞書コーパス」を構築して公表した²¹⁾。さらに、子どもの会話に出現する語彙の実態を反映させるためにCHILDES(Child Language Data Exchange System)子ども話し言葉コーパスより語彙リストを作成し(129万語)²²⁾、大人の話し言葉(British National Corpusのspoken component)の語彙(1,000万語)と比較し、対数尤度比の指標に基づいて子どもの語彙として特徴度の高い語を抽出した。続いて、これらのリストの全語に対してHarris & Jacobson(1972)とDale and O'Rourke(1981)を参照して^{23),24)}、英語母語話者の子どもがその語を習得する学年を調べてその資料を付した後、全てのデータを統合して5259語からなる「生活語彙リスト」を作成した²⁵⁾。その後、日本の小学校英語への配慮を加えながら、おおよそ上位から順番に500語を選定し、Longman Lexicon of Contemporary English(McArthur, 1981)²⁶⁾等を参照して意味領域ごとに分類し、「小学生のための生活語彙500」(以下「生活語彙500」)とした²⁷⁾。こうして選定、分類された「生活語彙500」の一覧表をAppendixに示した。

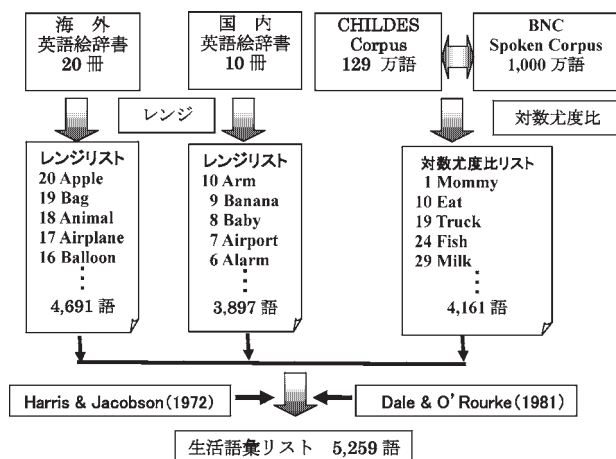


Fig. 1 Process to Select Daily Life Vocabulary

2.2 教材開発

小学生用の生活語彙が選定されたので、次に生活語彙を指導するための具体的な方法を検討した。その結果、絵札と読札からなる日本の伝統的遊具であるカルタが有効であろうと考えた。その理由は次のようなものであった。まず、言語習得の最初のステップには音声インプットが不可欠であり²⁸⁾、小学校英語では「真似して言うよう」と発話を急がず、たっぷりと音声に触れる機会が

必要であると言われる²⁹⁾。カルタではゲーム活動に参加するために英語を聞いて理解する必要があり、したがって児童は必然性のある聞き取りの状況のもとで集中して聞く。発話は強制されない。また、単に聞かせて終わるのではなく、ゲームを通して児童は自分が正しく英語を理解できたかどうか KR (knowledge of results: 結果の知識) 情報を得ることができ、教師は児童の反応から理解度をチェックできる。

また、新しい小学校学習指導要領では、外国語活動の指導にあたっての配慮事項として、「友だちとのかかわり」を大切にすることが示されている。カルタを使った活動は友だちとのかかわりの中で行われるものであり、指導要領の趣旨に沿う。

その他の利点として、楽しい学習環境を作り出す、教材の内容しだいで低学年から高学年まで活用できる、持ち運びが容易である、場所を問わずに使える、繰り返し使える、教材使用の特別な訓練が不要である等、言語習得のプロセスや学校現場の実情に鑑みて有効な英語教材であると考えた。以下には実際に開発した絵札と読札について説明する。

2.2.1 絵札

作成した絵札の例を Fig. 2 に示した。絵札は EXCEL で作成した。学習語 1 語につき 4 行のセルを割当て、各行には上から順に学習語のカテゴリー、写真、綴り、学習語を含むフレーズを掲載した。A4 サイズの印刷用紙に 8 枚の絵札を並べ、教材に耐久性を持たせるために、写真用の印刷用紙に印刷した。最後に 1 枚ずつに裁断して名詞サイズの絵札を作った。

vegetable	meal items	bathroom	personal items
			
pumpkin	pizza	comb	glasses
a pumpkin pie	pizza delivery	a brush and comb	sunglasses

Fig. 2 Samples of Picture Cards

絵札に掲載した情報は以下のようなものであった。

カテゴリー 学習語の上位概念を示すもので、言葉の階層性を意識させることができる。カテゴリーの記載は児童や教師がカードを選んだり、整理したりする際にも役立つ。ゲーム活動では、特定のカテゴリーの得点を高くしたり、また、「ジョーカー」に指定したりする等ゲームにバリエーションをつけることができる。

写真 「生活語彙 500」には写真で示せる具体物が多い。したがって絵札に示した写真を通して、児童は日本語を介さずに目標語の意味を理解することができる。さらに、日本のかぼちゃのイメージは深緑色であるが、アメリカではオレンジ色が多いこと等、異なる言語が引き出すイメージの差異を、写真を通して視覚的に示

すことができる。色鮮やかな写真は、低学年の児童のみならず、知的関心の高い高学年の児童の興味を引き出し、幅広い学年の児童に対応できる。写真は画像を提供する Shutterstock.com (<http://www.shutterstock.com>) より購入した。

綴り 小学校学習指導要領では、文字や単語の取扱については「児童の学習負担に配慮しつつ、音声によるコミュニケーションを補助するものとして用いること」とある。久埜他 (2006: 80)³⁰⁾が「英語のやり取りの中で音とともに楽しく文字に触れていけるようにしたい」と指摘するように、絵札に学習語の綴りを示すことによって、英語の文字に対する興味を喚起し、英語の書き方を知りたいという児童の要求を満たし、音声・意味・文字を結びつける機会を与えることができる。中学校英語への連続性に考慮すると、綴りの提示は将来の文字学習の準備となると考える。

フレーズ フレーズには potato chips (ポテトチップス)、cat food (キャットフード) のような (下線は学習語) カタカナ語として児童に馴染みのある表現、a needle and thread (針と糸)、a pair of gloves (1 組の手袋) のような語と語の組み合わせが固定している表現等を載せた。児童が文字に興味を持つようになれば、orange juice のようにカタカナ語として日本語になっているようなフレーズを選んで意味を想像させたり、声に出して読ませることができる。

2.2.2 読札

読札の例を Fig. 3 に示した。読札は教師用のカードであり、英語の指導経験が多くはない小学校の学級担任が、単独で英語授業を運営する際に利用できる。読札には学習語に関する次のような情報を載せた。

カテゴリー・綴り・フレーズ 絵札と同一の情報について英語と日本語訳を載せた。

ヒント 学習語 1 語に対して難易度の低い *Easy Hints* を 10 個と、難易度の高い *Advanced Hints* を 10 個、合計 20 個の英文ヒントと日本語訳を作成した。ヒントを利用すると、“Watermelon!” と学習語を読み上げて絵札を取る単純なカルタ遊びだけでなく、次節で取り上げる「What am I?」のようなセンテンスを聞いて絵札を取る難易度の高いゲーム活動に発展させることができる。

Easy Hints は “I’m red.”, “I’m small.”, “I’m round.” のような対象物の色、形、大きさに関する具体的な理解しやすいヒントとなっている。一方、*Advanced Hints* には、教科横断的な産地、生息地、原材料、歴史、料理、使用法、異文化等に関するヒントを作成した。例えば hippopotamus では “I’m written as river horse in kanji.” のように日本語に関するもの、pea では “Mendel used me in his genetic

personal belongings		個人の持ち物
glasses		めがね
sunglasses		サングラス
Easy Hints		
1	I'm a thing.	私は物です。
2	You wear me.	あなたは私を身に着けます。
3	I'm on your face.	私はあなたの顔にかけるものです。
4	I'm light.	私は軽いです。
5	I'm clear.	私は透明です。
6	I have a frame.	私にはフレームがあります。
7	I have two lenses.	私には2つのレンズがあります。
8	I rest on your ears.	私はあなたの耳にかかっています。
9	You can see things well with me.	あなたは私を使うと物がよく見えます。
10	Dark ones cover your eyes on sunny days.	黒い種類が良く晴れた日にあなたの目をおおいます。
Advanced Hints		
11	Mr. ... and Ms. ... wear me.	〇〇先生と〇〇先生は私をかけています。
12	You take me off to sleep.	あなたは眠るときには私をはずします。
13	I can break easily.	私は簡単に壊れます。
14	You keep me in a case.	あなたは私をケースにしまえます。
15	People with weak eyesight wear me.	視力の弱い人が私をかけます。
16	Some people wear me to look at things far.	遠くの物を見るために私をかける人もいます。
17	Some people wear me to look at things close.	近くのものを見るために私をかける人もいます。
18	A special kind is for reading.	読書のための特別なものがあります。
19	My lenses are made of plastic or glass.	私のレンズはプラスチックかガラスで作られています。
20	You see an eye doctor before you get me.	私を手に入れるに前に眼科医に診てもらいます。

Fig. 3 A Sample of a Reading Card

experiments.”のように理科に関するもの、grapesでは“I’m a vine.”，“I grow in highlands.”等の理科や地理に関するもの、pumpkinでは“I came from Cambodia to Japan. So my name is close to Cambodia.”のように語源や由来に関するものや“I’m a green and yellow vegetable.”のように栄養に関するヒントを作成した。

2.3 語彙指導とカルタ

以上のような情報を掲載した絵札と読札からなるカルタは、語彙指導の観点から有効な教材と考えられる。Nation (2001: 27) は、語彙知識の枠組(What is involved in knowing a word)を「語形」「意味」「使用」の枠組で捉えて9つの下位項目に分類し、さらに各項目を受容知識(R: receptive knowledge)と発表知識(P: productive knowledge)に分類し、合計18の構成要素からなる語彙の知識体系を提案している (Table 1)³¹⁾。Table 1の右欄には、こうした語彙知識体系の育成に寄与するカルタのゲーム活動例を示した。

小学校においてはこれらの18項目から学習目標に応じて学習項目を選択してゲーム活動を行うことになるで

あろう。また、単語の知識は構成要素の全てが一度に習得されるわけではなく、徐々に正確になっていくことから、Table 1に基づいて中学校、高校でカルタを継続して活用すれば、スパイラルに組み立てられた学習によって小学校で形成された語彙知識の体系を深めていくことができる。

表中のゲーム活動はおもに「練習」や「定着」のための活動であるが、A4サイズで大きい絵札を印刷して使用すると、学習語の「導入」にもカルタを活用できる。例えば大きいサイズの絵札の写真を白紙で隠しておいて、“What’s this?”と問いかけながら少しずつ写真を見せて新語を導入することができる。

3. カルタを使った活動の例

本節では、西垣・中條・Oghigian (2009)³²⁾を参考に作成したカルタを使って、小学校低学年から高学年まで行えるような活動例を具体的に示す。はじめに複数セットの絵札を使用してグループ活動やペア活動を行う例を示す。次にカルタを1セット使用して一斉指導を行

Table 1 Scope of Word Knowledge and Karuta Activities

語彙知識		カルタを使ったゲーム活動の例	
語形	話し言葉	R	発音を聞いて絵札を取る
		P	絵札の写真を見て発音する
	書き言葉	R	教師の示す綴りと同じ綴りの絵札を取る
		P	絵札の写真を見て単語を綴る
	語構成	R	語の構造に関するヒント文を聞いて絵札を取る
		P	絵札を見て学習語の派生語や複合語を言う
意味	語形と意味	R	ヒント文を聞いて絵札を取る
		P	ヒント文を聞いてその語を言う
	概念と指示物	R	日本語と英語の概念・指示物の相違に関するヒントを聞いて絵札を取る
		P	日本語と英語の意味の相違に関わるヒントを聞いて学習語を言う
	語連想	R	カテゴリーを聞いてそれに含まれる絵札を全て取る
		P	絵札のカテゴリーを見て、同じカテゴリーに属する他の語を言う
使用	文法的機能	R	学習目標の単語と文法事項を含む英文を聞いて絵札を取る
		P	絵札の単語を使って、学習目標の文法事項を含む英文を作る
	連語	R	学習語を含むフレーズを聞いて絵札を取る
		P	絵札の写真を見て学習語を含むフレーズを言う
	使用の制約	R	単語の使用制約に関するヒント文を聞いて絵札を取る
		P	絵札の単語を使って使用制約に反しない英文を選んで言う

うクラス活動の例を示す。

3.1 グループ活動とペア活動の例

■単語・カルタ

- ① 絵札を机の上や床に広げる。
- ② 教師は読札から学習語を読む。児童は教師が言った英語を復唱してから絵札を取る。一番多く絵札を取った人が勝ち。

<バリエーション>

- ・教師が学習語を複数読みあげ、一度に複数の絵札を取るようにすると活動が難しくなる。

例 教師：Apple and banana!

児童：Apple and banana!

- ・絵札が残り少なくなったら、意図的に机の上にはない学習語や単語を言い、お手つきをさそう。児童は間違えないようにいっそう注意深く聞く。

例 教師：Trainer!

児童：Train に似ているけれど違うよ。

教師：Turtle!

児童：Turtle はもう取ったぞ。注意深く聞こう。

- ・絵札に読札を混ぜてカルタをすることもできる。

■カテゴリー・カルタ

- ① 絵札を机の上や床に広げる。
- ② 教師は学習語のカテゴリーを言う。児童はそのカテゴリーに属する絵札の単語を言って取る。

例 教師：Sea animal.

児童：Seal, shark, whale!

■フレーズ・カルタ

- ① 絵札を机の上や床に広げる。
- ② 教師は読札のフレーズを読む。児童はフレーズの中から学習語を聞き取って、学習語を言って絵札を取る。

例 教師：An apple pie!

児童：apple!

■センテンス・カルタ

- ① 絵札を机の上や床に広げる。
- ② 教師は読札のヒントを利用して、学習語を含んだセンテンスを言う。児童はセンテンスの中から学習語を聞き取り、学習語を言って絵札を取る。

例 ヒントの I'm round. を参考にして

教師：Pizza is round.

児童：Pizza!

■読札・カルタ

- ① 読札を机に広げる。
- ② 教師は読札のヒントを読む。児童は教師が読んだヒントを含む読札を探して取る。文を読む活動になる。

■ヒント・カルタ

- ① 絵札を机の上や床に広げる。
- ② 教師は読札からヒントを選んで読む。児童はヒントが示す単語を言って絵札を取る。

<参考>

- ・読み上げるヒントの数は児童の英語の習熟度に合わせて調整する。児童はひとつのヒントが理解できなくても、次々に聞こえるヒントから、聞き取れた単語や表現を手掛かりに絵札を取ることができる。
- ・ヒントにジェスチャーをつけると理解の助けとなる。
- ・両手を頭の上ののせた姿勢で、全てのヒントを聞き終えてから、“One, two, go!”の合図で絵札を取るようにすると児童はヒントを最後まで聞く。またフライングを防げる。
- ・ヒントを全部言う前に絵札を取ったり、絵札を取り間違えた時は1回休みとしてもよい。

■単語でヒント・カルタ

- ① 絵札を机の上や床に広げる。
- ② ヒントを単語で与える。単語は読札のヒントから選ぶ。聞き取るのが単語なのでゲームが易しくなる。

例 教師：Yellow, long, monkeys.

児童：Banana!

■フレーズでヒント・カルタ

- ① 絵札を机の上や床に広げる。
- ② ヒントをフレーズで与える。フレーズは読札のヒントを利用する。

例 教師：On your head, soft and round, a type of hat.

児童：Cap!

■たくさん取るヒント・カルタ

- ① 絵札を机の上や床に広げる。
- ② 複数の学習語に共通するヒントを言う。児童はヒントに合う学習語を言って絵札を取る。

例 教師：I live on a farm.

児童：Cow, goat, pig, sheep, rooster!

■クエスチョン・カルタ

- ① 絵札を机の上や床に広げる。
- ② 教師が質問や指示を作って言う。児童は自分の答えを考えて絵札を取る。児童によって答えが異なる場合もある。

例 教師：What fruit do you like?

児童1：Pear!

児童2：Cherry!

教師：Choose an animal you want to have as a pet

児童：Lion!

教師：Choose vegetables when you cook curry.

児童：Carrot! Potato!

■ヒントを作ってヒント・カルタ

- ① クラスをチームに分ける。各チームに同じ枚数の絵札を配る。

- ② チームごとに1人の児童が絵札を1枚引く。絵札を見てその児童が英語でヒントを作る。ヒントを聞いてグループの児童が答えをあてる。早く全てのカードを言い当てたチームが勝ち。

■カルタ・ビンゴ

- ① 絵札を縦・横に3枚あるいは4枚ずつ並べる。
- ② 教師が単語を言い、児童はその絵札があれば裏返す。
- ③ 縦、横、斜めのいずれかの絵札が全て裏返されたら「1ビンゴ」。教師が単語を言い終えたところで、ビンゴが一番多くできた人が勝ち。

<参考>

- ・教師が読札からヒントを選んで与えると「ヒント・ビンゴ」ができる。教師がヒントを出し、答えを確認した後、児童はその絵札があれば裏にする。
- ・ビンゴ用のマスは、方眼紙等の厚手の紙で作っておくと繰り返し利用できる。
- ・遊び方に慣れてきたら、単語を読むテンポを速くする。リズムののせて速いテンポで単語を読むと児童は緊張感を持って集中して聞く。

■カルタ・リレー

- ① クラスをチームに分けて一列に並ぶ。各チームに同じ枚数の絵札を配り、先頭の児童が重ねて持つ。
- ② 合図とともに先頭の児童が上から順番に絵札の単語を発音していく。全て発音したら絵札の束を次の児童に渡す。
- ③ 次の児童も同様に、上から順番に絵札を発音して次の児童にリレーする。最後尾の児童が一番早く読み終えたチームが勝ち。

■One, two, three!

- ① 児童をペアにする。同じ絵札を2枚ずつ用意して、それぞれの児童に1枚ずつ配る。ペアの児童は互いに同じ絵札を持つことになる。配る絵札の数は適宜決める。
- ② 絵札は裏を上にして重ね、自分の前に置く。
- ③ One, two, three!の掛け声とともに、絵札を表に返して自分の前に置く。
- ④ 自分の出した絵札と相手の出した絵札が同じであれば、その学習語を言う。早く言った方が相手の絵札を受け取る。
- ⑤ 絵札が合わないときは次の勝負になる。合わなかった絵札は脇にのけておく。
- ⑥ 手持ちの絵札がなくなったらゲーム終了。絵札をたくさん取った児童が勝ち。

■その他

絵札2セットを組み合わせて使うと神経衰弱やババ抜きができる。神経衰弱では絵札をめくったらその学習語を言う。2枚の絵札がそろって、学習語も言えたら絵札

を取ることができる。ババ抜きでは、絵札が揃って絵札を捨てる時にその単語を言う。

3.2 クラス活動の例

A4サイズやA3サイズにカラー印刷した大判カルタを1セット用意して一斉指導で行うゲーム活動の例を示す。黒板の前に児童が集まるとカルタが見やすくなる。

■ What am I?

- ① 教師は5～10枚程度の絵札を表にして黒板に貼る。
- ② 教師は黒板の絵札についてヒントを出す。児童はどの絵札か当てる。

■ Missing Card

- ① 絵札を5～10枚程度黒板に裏を向けて貼り、教師は1枚ずつ発音しながら表にする。
- ② 全部の絵札が表を向いたら児童に目を閉じさせ、教師は黒板から1枚絵札をはずす。児童は黒板から消えたカードを当てる。
- ③ はずすカードを2枚、3枚と増やすとゲームが難しくなる。

■ Tic-Tac-Toe

- ① 黒板に縦・横3列ずつの9個のマス目を描く。9枚の絵札を表にしてマスのまわりに貼る。
- ② 児童は2チームに分かれ、先攻の○チームと後攻の×チームを決める。
- ③ 教師は9枚の絵札について読札からヒントをひとつずつ出す。ヒントをひとつ聞くたびに両チームが交互に答えを言う。
- ④ 正解したチームがチームのマーク(○か×)を空いているマス目にひとつ書く。これを繰り返して縦、横、斜めのいずれかを連続して埋めたチームが勝ち。

■ Guessing Game

- ① クラスをチームに分ける。チームから1人ずつ代表が出て、黒板に背を向けて立つ。
- ② 教師は黒板に絵札を1枚貼る。
- ③ 教師は、読札を参考にして“Am I a fruit?”, “Am I round?”と絵札についてクラスに向かって質問をする。クラスは絵札に関する質問を聞いて“Yes.”, “No.”で答える。前に立った代表児童は、質問に対するクラスの解答から黒板の単語を当てる。早く答えを当てたチームが勝ち。
- ④ Yes-Noで答えられない質問を含めると難易度が高くなる。

例 教師: How many legs does it have?

児童: Four!

<バリエーション>

- ① クラスをチームに分ける。チームから1人ずつ代表が出て、黒板に背を向けて立つ。
- ② 教師はそれぞれのチームに対して、絵札を1枚ず

つ選んで黒板に貼る。

- ③ 児童は自分のチームの絵札に対して相談してヒントを作る。
- ④ 最初のチームがヒントを言って、代表者が答えを当てる。少ないヒントで答えると得点が高くなる。ひとつのチームが正解したら、次のチームが同じことを行う。
- ⑤ 代表者を交替して同じことを行い、一番高い得点を得たチームが勝ち。

■ 激突ゲーム

- ① 絵札を表にして黒板あるいは床に1列に並べる。
- ② 児童は2グループに分かれ、並べられた絵札の両端に並ぶ。
- ③ 合図とともに先頭の人が絵札を端から順に指して発音しながら進む。
- ④ 両チームの児童が出会った場所でジャンケンをする。
- ⑤ 負けた児童はチームの最後尾につき、先頭の児童は絵札を指して発音しながら進む。勝った児童は続けて並べられた絵札を指さして発音しながら進む。両者が出会ったところで再びジャンケンをして同じことを繰り返す。先に相手の陣地に着いた方が勝ち。

4. カルタの指導実践

開発したカルタはこれまでに小学校、中学校、高校で指導実践を行った^{33),34),35)}。これらの実践では、カルタをクラスで共有してペア学習やグループ学習に利用した。一方、本研究における実践では以下の点でこれまでと異なる指導方法を用いた。

- 1) クラス全員が自分用の絵札を1人1セットずつ持った。
- 2) 朝の会の時間を使って英語活動を行い、英語活動の間隔を短くして英語に触れる回数を増やした。カルタを児童にとってより身近で使いやすいものとするために、児童全員が自分専用の絵札を1セットずつ持ち、休み時間や自宅でもカルタを使えるようにした。また、外国語の習得には、目標言語との接触の総量だけでなく、学習の頻度すなわち学習と学習の間隔も重要な要素である。そこで短時間であっても英語に触れる回数を可能な限り多くしたいと考え、朝の会を利用して英語活動の機会を頻繁に設けるようにした。

4.1 実施方法

学習者: 国立大学附属小学校2年生1クラス(計26名)
本実践以外に学級担任とALTのTeam Teachingによる英語活動を週1回(20分)1年生の時から受けている

指導者：学級担任

指導目標：果物や野菜の名前を英語で聞いて理解できるようにする

指導語彙：生活科の「植物を育てよう」と関連させて野菜、果物関連の語彙を指導した。

果物 apple, banana, blueberry, cherry, grapefruit, grapes, lemon, melon, orange, peach, pear, pineapple, raisin, raspberry, strawberry, watermelon (16語)

野菜 avocado, bean, carrot, cauliflower, celery, corn, cucumber, lettuce, mushroom, onion, pea, potato, pumpkin, soy, spinach, tomato (16語)

指導形態：32枚の絵札をクラス全員に配布した。1週間に2～4回、朝の会でカルタを使って英語活動を行った。1回の指導は約10分～15分であった。

実施：2008年6月～7月 10回指導

活動：指導内容の概略を **Table 2** に示した。各活動の詳細は下に示す。

① 第1週（果物）と第2週（野菜）の活動

導入 学習語の導入にはA4サイズに印刷した大判の絵札を用いた。絵札を白紙で覆って隠し、少しずつ覆いをずらしながら“What’s this?”と質問をして、児童に学習語を日本語で答えさせた後、教師が学習語を英語で示した。その後、絵札を1枚ずつ黒板に貼り、全ての語を導入した後、リズムボックスに合わせてテンポよく発音を確認した。

カルタ1 はじめに大判の絵札を使って学習語を復習した。次に自分専用の絵札を出して「センテンス・カルタ」(3.1参照)の活動を行った。すなわち“I drink orange juice.”, “This banana is still green.”のような学習語を含む短い英文を聞いて絵札を取った。

カルタ2 はじめに学習語を復習した。次に「カルタ1」と同様に「センテンス・カルタ」の活動を、「カルタ1」とはペアを替えて行った。

ビンゴ1 各児童が自分の机の上に、4列×4行(計16枚)の絵札を並べて「カルタ・ビンゴ」を行った(3.1参照)。教師が読み上げるセンテンスを聞き、並べた絵

札の中に学習語が含まれていれば、学習語を言ってからカードを裏返した。

② 第3週（果物&野菜）の活動

カルタ3 1, 2週目に学習した語彙のまとめの活動として「ヒント・カルタ」(3.1参照)を行った。いわゆる「Three Hints Game」で、教師がヒントを3つ言い、児童はヒントを聞いてその解答となる単語を言ってから絵札を取った。

ビンゴ2 「ヒント・ビンゴ」(3.1参照)を行った。各児童が自分の机の上に絵札を4列×4行(計16枚)並べ、教師の言う3つのヒントを聞いて解答となる単語があればその単語を言ってから絵札を裏返した。

4.2 評価方法

実践の評価は聞き取りクイズと質問紙調査によって行った。聞き取りクイズは指導前に行った「プリテスト」、指導2日後に行った「ポストテスト1」、指導後夏休みをはさんで2ヵ月後に行った「ポストテスト2」の3種類を実施した。聞き取りクイズは学習語を含む文を聞いて、含まれる学習語に○をつけるという形式であった(**Fig. 4**)。3種のテストとも同一の10題を使用した。

聞き取る英文： Take an apple from the basket.



Fig. 4 An Example of the Listening Test

5. 実践の結果

5.1 聞き取りクイズの結果

結果を **Fig. 5** に示した。学習の前後で32.7点の得点上昇があり、得点の上昇は統計的に有意であった。指導終了後、夏休みをはさんで約2ヵ月後に「ポストテスト2」を行った結果、得点の下降はほとんど見られず、下降分は統計的にもバラツキの範囲のものであった。カルタを使った語彙指導は効果があったこと、時間経過にも

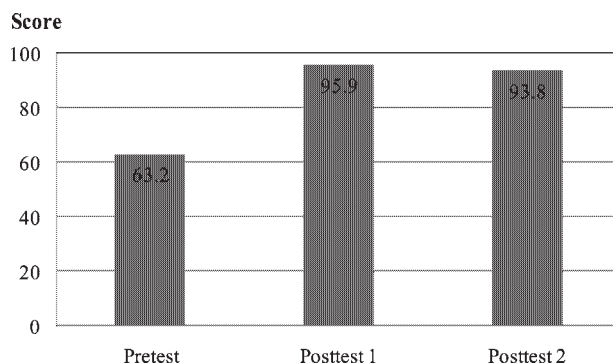


Fig. 5 Results of Listening Tests

Table 2 Lesson Schedule

活動	語彙	活動内容			
第1週	果物	導入	カルタ1	カルタ2	ビンゴ1
第2週	野菜	導入	カルタ1	カルタ2	ビンゴ1
第3週	果物&野菜	カルタ3	ビンゴ2		

関わらず指導効果の定着率が高かったことが確認された。

5.2 質問紙調査の結果

質問紙調査は実践終了後、授業参加者全員に対して行われた。Table 3の上段には5段階評価(5:大変そう思う, 4:少しそう思う, 3:どちらでもない, 2:あまりそう思わない, 1:まったくそう思わない)の平均値を示した。結果を見ると各項目で4.6以上の高い評価を得ており、カルタが楽しかったこと、カルタはきれいだと感じられていたこと、語彙の意味理解に役立ったこと、が確認された。

さらにTable 3の下段を見ると「家でカルタを使った」という項目に対して、31%(8人)の児童が「はい」と答えている。このことから、全児童にカルタを持たせたことによって、英語に触れる機会を増やすことができたと考える。また、「カルタの英語を読んでみた」という項目に対して73%(19人)の児童が「はい」と回答していた。英語の文字を習っていない低学年であっても文字に対する興味があること、絵札に綴りを載せることで文字に対する興味を喚起できたことも確認された。

質問紙調査では自由筆記による調査も行った。回答の主なものは、1)カルタ, 2)ゲーム活動, 3)学習形態, 4)英語の自信, 5)やる気の5つの事柄に分類することができた。「カルタ」に関して「とてもきれいでおもしろかった」「カルタのしゅるいがいっぱいあってたのしかった」「絵がすきなたべものだった」等の感想があり、写真がきれいだったこと、豊富な数のカルタを喜んでいたことが推測された。

「ゲーム活動」に関しては、「知らないうちにむちゅうになっていました」「まけたりかったりドキドキワクワクするからけっこう好き」「ビンゴがおもしろかった」等の感想があり、ゲームに楽しんで参加していたことやゲームに参加しながら自然な状況の中で英語に触れてい

たことが推測された。

「学習形態」については、友だちといっしょに遊ぶことや競走することを楽しんでいた児童もいれば、個別に行うゲームを楽しんでいた児童もいた。学習形態の好みは児童によって差があるが、児童全員がカルタを持つことによって、個別・ペア・グループ活動等、様々な学習形態に対応できたことは良かった。

「英語の自信」については、「カルタでやったので楽しくえいごがおぼえられた」「せんせいのいうえいごがよくわかった」「カルタをしたらえいごがちょっとじょうずになった」等、カルタによって英語を「覚えられた」「上手になった」「わかった」と感じ、自信につながっていたことが推測された。

「やる気」については、「何回でもいいから百回くらいやりたい」「三年生になってもえいごをがんばってカルタがつよくなりたい」「ぶんぼうぐや花のしゅるいなどちがうえいごをやってみたい」「カルタをつくりたい」「もっとむずかしいのをやってみたい」等、「もっとやりたい」「がんばりたい」という意欲を見せた児童がいた。さらには、カルタを「つくりたい」「もっとむずかしいのをやってみたい」というように発展的な学習を望む児童もいた。楽しく学び、できたという自信から英語活動に対するやる気が引き出されていたことが推測された。

本実践結果から、カルタを使って楽しみながら英語の語彙を覚えたことが確認された。また、児童全員がカルタを持つことによって、英語活動以外の機会に英語に取り組む環境を産むことができたと考える。

6. まとめ

本研究では、コーパス言語学の手法を用いて独自に選定した「生活語彙500」に基づいてカルタ教材を作成し、小学校で指導実践を行い、教材の有効性を確認した結果を報告した。実践授業ではカルタを児童全員が持ったこと、英語活動の頻度を重視して朝の会の時間に英語活動を行った点でこれまで当該の児童が経験したことのない方法で英語活動を行った。実践の結果、カルタの写真や英語の文字が児童の興味・関心を高めたこと、ゲームを通して児童が自然な形で英語に触れ、楽しく生活語彙が身に付き、定着率も高いこと、カルタを使った活動をおしてやる気が引き出され、英語の自信を高めたこと、カルタがいろいろな学習形態に応用して使えること、授業以外でもカルタを使う児童がいたこと等が確認できた。

一方で今回の実践は、指導期間、児童数と学年、導入した単語の数、活動の種類等の点で限られたものであった。今後は年間計画においてカルタを活用する、幅広い学年の児童に対して指導を行う等の点に考慮して実践指

Table 3 Results of Questionnaire

カルタについて		
質問項目	評価	
カルタを使ったゲームは楽しかった	4.9	
英語のカルタをまたやりたい	4.9	
カルタはきれいだった	4.6	
写真があって英語の意味がよくわかった	4.7	
カルタの使用について		
質問項目	はい	いいえ
カルタを家で使った	31%	69%
カルタの英語を読んでみた	73%	27%

導を行い、異なる学年で継続的にカルタを活用していきたい。また今回は主として単語を聞いて理解できる受容能力の育成を目標に指導を行ったが、今後は学習した語彙を使って絵本の読み聞かせ活動をする、コミュニケーション活動を行う、児童がヒントを作って出題する等のレベルの高い受容活動や発表活動へと発展させたい。また発展的なカルタ活用法のアイデアを蓄積して、指導者が共有できるようにしたいと考える。

IT 技術が進歩した今日にあって、カルタは英語教育の研究分野ではあらためて教材開発や指導実践の対象となることはほとんどない。しかしながら、予算、設備、教師への負担等、学校現場の実情を考えると、ヒントをはじめ多様な情報が準備された本カルタ教材は、いつでも、どこでも、誰でも手軽に使える実用性、有効性の高い教材であろうと考える。開発した教材は広く紹介していきたい。

謝辞

本研究の一部は「平成 19～20 年度科学研究費補助金・基盤研究(C)課題番号 19520480」の助成を受けて行われました。

参考文献

- 1) 樋口忠彦, 田邊義隆, 衣笠知子, 泉恵美子, 大村吉弘, 掛谷舞, 他, 「小・中・高一貫のナショナル・シラバス試案ー日本の英語教育変革のためにー」, 『近畿大学語学教育部紀要』, 5(1), 2005, 75-137.
- 2) 小池生夫, 『第二言語習得研究を基盤とする小, 中, 高, 大の連携をはかる英語教育の先導的研究』, 平成 16～19 年度科学研究費補助金基盤研究(A) 研究成果報告書, 2008.
- 3) Cameron, L., *Teaching Languages to Young Learners*, Cambridge: Cambridge University Press, 2001.
- 4) バトラー後藤裕子, 『日本の小学校英語を考えるーアジアの視点からの検証と提言』, 東京, 三省堂, 2005.
- 5) 中條清美, 西垣知佳子, 宮崎海理, 「小学校 5・6 年生「英語ノート」の語彙一覧」, 『日本大学生産工学部研究報告 B (文系)』, 42, 2009 (予定).
- 6) Coady, J. and Huckin, T., *Second Language Vocabulary Acquisition*, Cambridge: Cambridge University Press, 1997.
- 7) Read, J., *Assessing Vocabulary*, Cambridge: Cambridge University Press, 2000.
- 8) 西垣知佳子, 中條清美, 武内仁, 「小学校英語との連携に配慮した中学校重要語彙学習のための e-learning 教材の開発」, 『千葉大学教育学部研究紀要』, 54, 2006, 235-246.
- 9) 中條清美, 西垣知佳子, 吉森智大, 西岡菜穂子, 「小・中・高一貫型英語語彙シラバス開発のための基礎研究」, 『Language Education & Technology』, 44, 2007, 3-42.
- 10) 山家保, 『新しい英語教育』, 東京, 英語教育協議会 (ELEC), 1966.
- 11) 堀内克明, 「提示順序と使用頻度ーサンマは目黒に限るということ」, 『現代英語教育』, 13(6), 1976, 4-6.
- 12) 松原健二, 「教科書の語彙に現実性をー中学校英語教科書の内容語を考えるー」, 『英語教育』, 36(10), 1987, 28-30.
- 13) 鶴田庸子, 「住んで知った生活語彙の威力」, 『英語教育』, 39(13), 1991, 46-49.
- 14) 毛利公也, 『英語の語彙指導あの手この手』, 広島, 溪水社, 2004.
- 15) 中條清美, 長谷川修治, 竹蓋幸生, 「日米英語教科書の比較研究から」, 『現代英語教育』, 29(12), 1993, 14-16.
- 16) 長谷川修治, 中條清美, 「学校指導要領の改訂に伴う学校英語教科書語彙の時代的変化ー1980 年代から現在までー」, 『Language Education & Technology』, 41, 2004, 141-155.
- 17) 長谷川修治, 中條清美, 西垣知佳子, 「中・高英語検定教科書語彙の実用性の検証」, 『日本大学生産工学部研究報告 B (文系)』, 41, 2008, 49-56.
- 18) 椎名紀久子, 中條清美, 竹蓋幸生, 「幼児・児童向け絵単語集の分析的考察ーコミュニケーション能力育成のための教材を考えるー」, 『日本児童英語教育学会 (JASTEC) 研究紀要』, 7, 1988, 17-27.
- 19) 橘高眞一郎, 「語彙学習教材としての Picture Dictionary の有用性ー形容詞の観点からー」, 『木更津工業高等専門学校紀要』, 33, 2000, 107-114.
- 20) 松村敏以, 「英語生活語彙指導の実際」, 『第 30 回全国英語教育学会長野大会発表要項集』, 2004, 262-265.
- 21) 中條清美, 西垣知佳子, 内山将夫, 岩楯弘美, 山崎淳史, 「英語絵辞書の語彙」, 『日本大学生産工学部研究報告 B (文系)』, 38, 2004, 77-105.
- 22) 中條清美, 西垣知佳子, 内山将夫, 中村隆宏, 山崎淳史, 「子供話し言葉コーパスの特徴語抽出に関する研究」, 『日本大学生産工学部研究報告 B (文系)』, 39, 2004, 65-78.
- 23) Harris, A. J. and Jacobson, M. D., *Basic Elementary Reading Vocabulary*. New York: The Macmillan Company, 1972.
- 24) Dale, E. and O'Rourke, J., *The Living Word Vocabulary*. Chicago: World Book-Childcraft

- International, Inc., 1981.
- 25) Chujo, K., Nishigaki, C. and Utiyama, M., “Selecting 500 Essential Daily-life Words for Japanese EFL Elementary Students from English Picture Dictionaries and a Children’s Spoken Corpus”, *Proceedings of Inaugural International Conference on the Teaching and Learning of English in Asia*, Penang, Malaysia, 2005.
- 26) McArthur, T., *Longman Lexicon of Contemporary English*, Harlow, Essex, 1981.
- 27) 西垣知佳子, 中條清美, 榎村雅子, 「小学校英語における日常生活基礎語彙の指導－語彙選定と英語カルタの開発・活用」, 『千葉大学教育学部研究紀要』, 55, 2007, 255-270.
- 28) Dunkel, P. “Developing Listening Fluency in L2: Theoretical Principles and Pedagogical Considerations”, *The Modern Language Journal*. 70 (ii). 1986, 99-106.
- 29) 金森強, 「『英語ノート』 どう活用するか」, 『英語教育』, 58 (1), 2009, 60.
- 30) 久埜百合, 佐藤令子, 永井淳子, 粕谷恭子, 『ここがポイント! 小学校英語』, 東京, 三省堂, 2006.
- 31) Nation, I.S.P. *Learning Vocabulary in Another Language*, Cambridge: Cambridge University Press, 2001.
- 32) 西垣知佳子, 中條清美, Kathryn Oghigian, 『デイリー英単語あら・かるた』 東京, 開隆堂, 2009.
- 33) 西垣知佳子, 中條清美, 榎村雅子, (2007), 前掲書.
- 34) 西垣知佳子, 中條清美, クリス・カトウ, 「小学校英語必修化に対応する小・中・高一貫型の語彙指導－中・高生用生活語彙カルタの作成と実践－」, 『千葉大学教育学部研究紀要』, 56, 2008, 301-316.
- 35) 西垣知佳子, 中條清美, クリス・カトウ, 「小学生のための英語の語彙指導と教材開発」, 『日本児童英語教育学会 (JASTEC) 研究紀要』, 27, 2008, 67-79.

Appendix Daily Life Vocabulary 500

PEOPLE	grapes	sneakers	window	feather	sun	catch	busy
aunt	green pepper	socks	PLACES	fish	tree	climb	clean
baby	hamburger	sweater	apartment	flamingo	wind	close	cold
boy	honey	tie	barn	frog	wood	cook	dirty
brother	ice cream	umbrella	bridge	giraffe	TOYS & ENTERTAINMENT	cry	dry
cousin	jelly	HOME LIFE	farm	goat	ball	cut	fast
dad	juice	basket	playground	goldfish	balloon	dance	fun
father	lettuce	bath	school	goose	baseball	dig	giant
friend	lunch	bathroom	store	gorilla	basketball	do	good
girl	meat	bath tub	street	grasshopper	bat	draw	happy
grandfather	milk	bed	zoo	hippopotamus	bell	drink	hard
grandmother	mushroom	blanket	SCHOOL LIFE	horn	birthday	drive	heavy
kid	noodles	bottle	alphabet	horse	blocks	drop	hot
man	nuts	bowl	book	kangaroo	bubble	dump	hungry
mom	orange	box	chair	kitten	camp	eat	kind
mother	peach	broom	chalk	lamb	circus	fall	last
people	peanuts	brush	circle	leopard	clown	fix	little
sister	pear	bucket	crayon	lion	doll	fly	next
uncle	peas	cage	desk	lobster	drum	go	right
woman	pepper	candle	eraser	monkey	flag	help	sad
BODY	pie	clock	glue	mouse	flute	hide	sick
arm	piece	closet	name	octopus	game	hit	soft
beard	pineapple	comb	notebook	owl	guitar	hold	tall
bone	pizza	cup	paper	panda	kite	hop	thirsty
cheek	popcorn	dish	pen	parrot	magic	hug	wet
chin	potato	door	pencil	penguin	mask	hurt	
ear	pumpkin	drawer	scissors	pet	movie	jump	
elbow	rice	flashlight	shape	pig	piano	kick	
eye	salad	floor	student	polar bear	picnic	kiss	
eyebrow	salt	fork	teacher	puppy	puppet	knock	
face	sandwich	garage	TRANSPORTATION	rabbit	puzzle	laugh	
finger	soup	garbage	airplane	raccoon	recorder	like	
foot	spaghetti	glass	bicycle	rhinoceros	sandbox	look	
hair	strawberry	hammer	boat	rooster	sled	make	
hand	sugar	home	bulldozer	seal	slide	mix	
head	supper	house	car	shark	snowman	open	
knee	tea	kitchen	helicopter	sheep	soccer	paint	
leg	toast	knife	motorcycle	snail	song	pick	
mouth	tomato	ladder	noise	snake	swing	play	
mustache	water	letter	plane	spider	tent	pour	
nail	watermelon	mail	rocket	squirrel	top	pull	
neck	yogurt	medicine	ship	tail	toy	push	
nose	CLOTHES & BELONGINGS	mirror	tire	tiger	violin	put	
thumb	bag	napkin	tractor	turkey	volleyball	read	
toe	belt	needle	train	turtle	whistle	ride	
tongue	boots	oven	truck	whale	xylophone	roll	
tooth	bow	pan	wheel	wing	STORY CHARACTERS	scare	
FOOD & DRINKS	bracelet	picture	ANIMALS	worm	castle	see	
apple	button	pillow	alligator	zebra	dinosaur	show	
banana	cap	plate	animal	NATURE	dragon	sing	
beans	clothes	refrigerator	ant	beach	king	sink	
bread	coat	room	bear	cave	monster	sit	
breakfast	dollar	rope	bee	fire	queen	skate	
butter	dress	rubber band	beetle	flower	COLORS	sleep	
cake	earrings	rug	bird	grass	black	stand	
candy	glasses	saucer	bug	hill	blue	swim	
carrot	gloves	screwdriver	butterfly	hole	brown	take	
cereal	hat	shovel	camel	ice	color	throw	
cheese	jacket	soap	cat	light	gray	touch	
cherry	mittens	sofa	caterpillar	moon	green	turn	
chocolate	pajamas	spoon	chick	mountain	pink	wait	
coffee	pants	stick	chicken	rain	purple	wake	
cookie	penny	stove	cow	rock	red	walk	
corn	pin	string	crocodile	sand	white	want	
cucumber	pocket	suitcase	deer	seed	yellow	wash	
dinner	purse	table	dog	shadow	VERBS	watch	
egg	ribbon	telephone	donkey	shell	bake	wear	
food	shirt	toothbrush	duck	sky	bite	write	
fruit	shoes	towel	eagle	snow	blow	ADJECTIVES	
grapefruit	slippers	trash	elephant	star	break	big	