

児童用英語学習パソコンソフトの類型と特徴

常葉学園大学 入江公啓

irie@tokoha-u.ac.jp

1. はじめに

2002年度から小学校では、国際理解教育の一環として英語活動が行われているが、教科書は存在せず、教員が教材を準備することになっている。児童の英語学習は、一部の家庭、私立学校や塾などでは以前から行われてきており、そこでは教材の一つとしてパソコンソフトが使われてきた。マルチメディアを活用したパソコンソフトは、教授品質の確保、学習の動機付けなどの特長を持っており、小学校の英語活動の教材として利用することも考えられ、実際その試みも行われている（宗 2003, 半澤ほか 2002）。また、近年教科書出版社がパソコンソフトを作成し始めている。筆者は、児童を対象にした英語パソコンソフトのうち市販のスタンドアロン型について、言語材料、言語活動、ソフトの操作性などを調査した。本稿では、その調査結果を報告し、これらのパソコンソフトの類型と特徴を分析する。

2. ソフトの選択

児童用のソフトの選択にあたっては、アルク社の「子ども英語カタログ」に掲載されているソフト、児童英語、英語教育、コンピュータ教育などの学会に出展している企業が制作しているソフト、インターネットで広報、紹介されているソフト、書店、コンピュータソフト販売店で販売されているソフトの中から、予算の範囲内で選び、購入した。合計すると15種26本である（付録）。1993年から2003年までに制作されたもので、11社から制作販売されている。価格は2,079円から11,760円となっており、平均は5,338円である。

対象年齢は小学校中高学年のものを探したが、子ども用のソフトは概ね幅広い年齢で設定されているようである。26本中24本が5歳以上の幅で設定されており、「全年齢」、「4歳から12歳」というものもある。主たる対象年齢は6~9歳である。

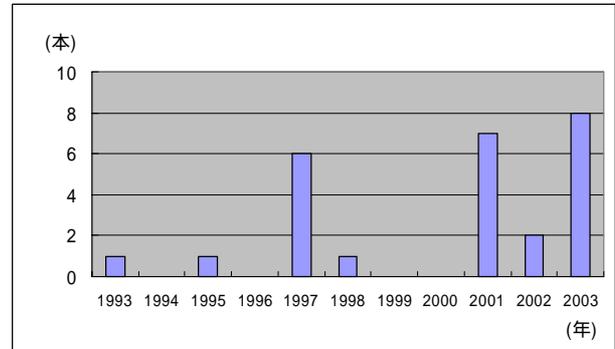


Fig.1 制作年

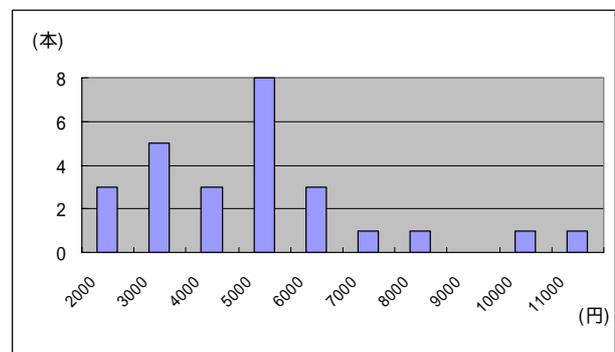


Fig.2 価格帯

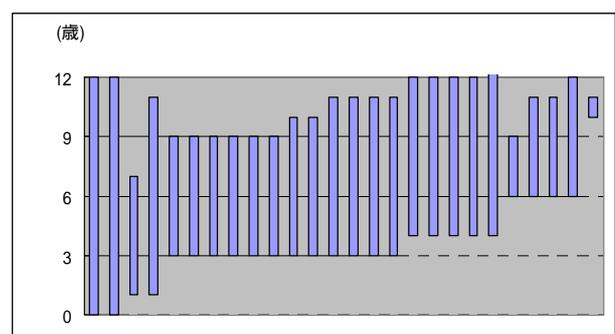


Fig.3 対象年齢

3. 分析結果

3.1 ソフトの分類

ソフトの大まかな分類は Fig.4 のとおりである（分類法は山内(2001)参照）。特定の単語や表現などを学習する技能別練習タイプと、様々な技能を練習する総合練習タイプが多い。ゲーム中心のもの、物語、電子辞書と続いている。

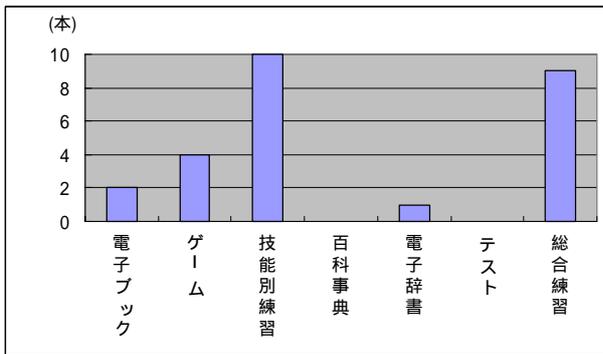


Fig.4 ソフトの分類

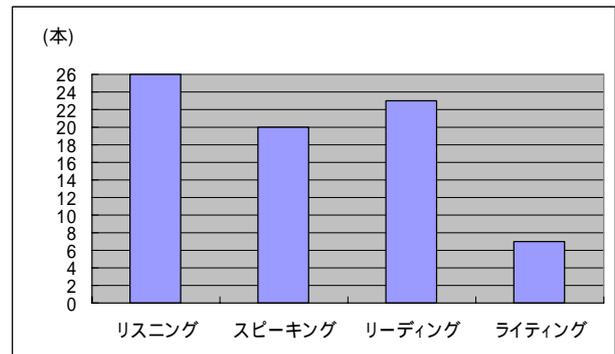


Fig.6 4技能

3.2 言語レベル

言語のレベルとしては、すべてのソフトで単語を扱っており、ほとんどが文レベルまでも扱っている。アルファベットを扱うものも約3分の1ある。これらのすべては音声を中心に提供されているが、文字も同時に提示されている場合が多い。

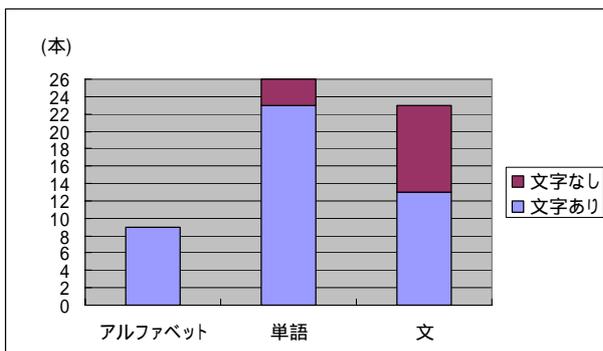


Fig.5 言語レベル

3.3 4技能

すべてのソフトで英語の音声を提供されており、リスニング活動ができるようになっている。一方、スピーキングの活動が設定されているのは約8割である。主にチャンツや歌が歌えるようになっているが、自分の発音をマイクで録音し、点数をつけるものや、録音した自分の発音を再生できるものもある。アルファベット、単語、文などが文字として提示されているソフトは9割近くあり、それぞれのレベルでのリーディングの活動ができるようになっている。ライティングの活動ができるものは3割以下である。単語のつづりをキーボードやマウスで入力するものや単語を選んで文章を完成させるものがある。

3.4 言語材料

文部科学省(2001)は、小学校の英語活動で扱う言語材料を18に分類して例示している。この分類でソフトが取り上げている言語材料を整理すると、日常生活が最も多く、色、文具、家具、乗り物の単語や、買い物、日常生活で使う表現がよく取り上げられている。同じく、食べ物、数字、あいさつ、動作などの語句も多い。また、身近な人間関係、体の部位に関する語句や、子供の興味関心を引く動物、歌もよく取り上げられている。

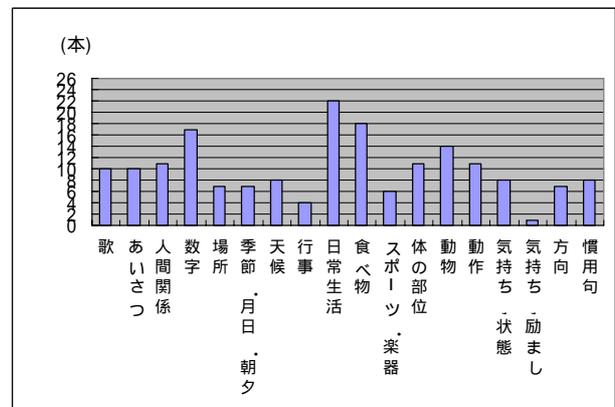


Fig.7 言語材料

3.5 学習活動

同じく文部科学省(2001)の分類で学習活動を整理すると、ゲーム、クイズが最も多く、1つを除いてすべてのソフトに取り入れられている。ゲーム性を取り入れながらも学習に重点を置いているものもあれば、英語を全く必要としないゲームもある。次に多いのは、歌とチャンツである。有名な英語の曲もあれば、リズムよく語句を発音させるためのチャンツもある。チャンツを聞き、体を動かしている動画

を見て、Total Physical Response (TPR)の活動を行うものもある。

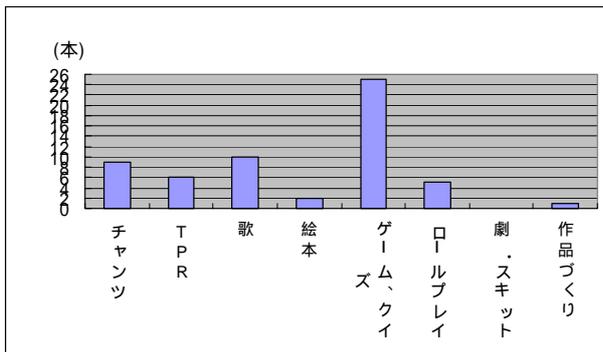


Fig.8 学習活動

3.6 マルチメディア

音声、画像はすべてのソフトで取り入れられている。動画については、ビデオよりもアニメーションのほうが圧倒的に多い。子供向けに楽しく可愛く工夫されているものが多い。実写のビデオでは、すべて同じ年代の子供が出演し、親近感を醸し出している。

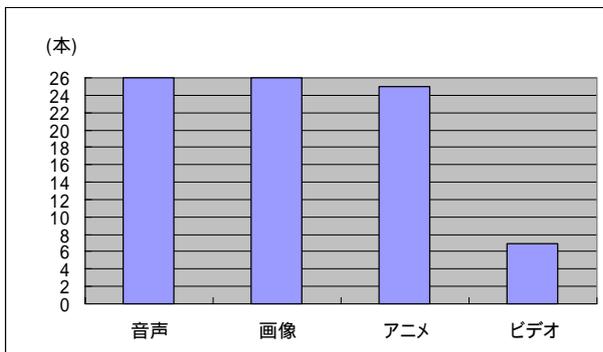


Fig.9 マルチメディア

3.7 ソフトの操作性

ソフトの操作はクリックが基本となっている。タイピング用ソフトを除く全てのソフトがクリックで入力することができる。その他では、クリック&ドラッグは約4割、音声入力が約3割と続く。キーボード入力は約2割と少なく、タイピング習得を目的としたもの、タイピングを既に習得したことを前提にした対象年齢が比較的高いものに限定されている。

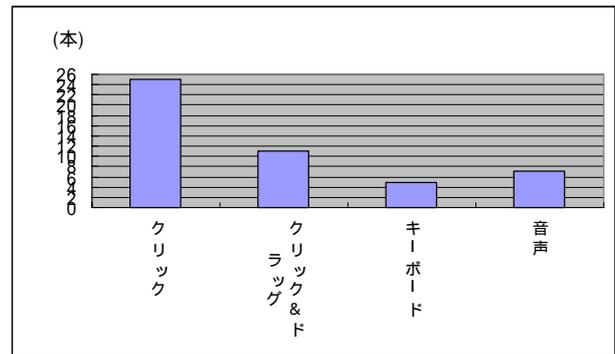


Fig.10 入力方法

3.8 フィードバック

学習者が解答を入力するソフトは24本あり、そのすべてで評価がフィードバックされるシステムになっている。しかし、正解か否かの簡単な評価が多く、不正解でもネガティブな感じのフィードバックは少ない。また、ヒントがあるのは1本だけで、解説は全くない。問題自体が単純で、きめ細かい評価や、ヒント、解説を与える必要性が低いからだと思われる。

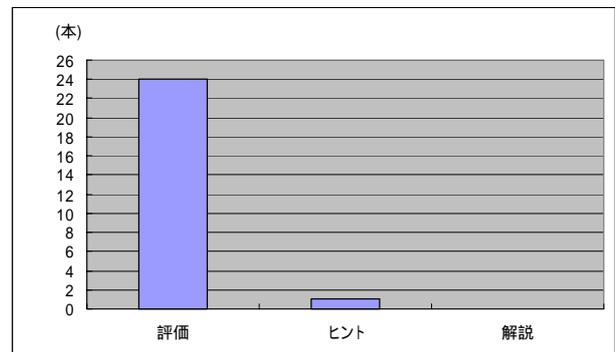


Fig.11 フィードバック

4. まとめ

児童用のソフトは、言語材料、言語活動において大人用のソフトと異なることは当然であるが、情報の提供形態、ソフトの操作方法、フィードバックなども子ども用に工夫されている(大人用については椎名、及川(2001)を参照)。

それぞれのソフトは様々な特徴を持っており、小学校の英語活動にも有効に活用できる可能性もっている。今後は、これらのソフトの具体的な活用方法について実践研究を行いたい。

引用文献

椎名紀久子、及川邦裕. (2001). 「コミュニケーション能力養成用英語 CD-ROM 教材の分析的考察」. 『Language Education & Technology』, 第 38 号, 145-174.

宗誠. (2003). 「TV, インターネット, CD-ROM 教材の利用」. 金森強(編). 『小学校の英語教育 - 指導者に求められる理論と実践』 (pp. 129-140). 東京: 教育出版.

半澤文華、伊澤久美、伊藤博康、大久保昇、原田康

也. (2002). 「英語教育における三者間相互作用学習システムの実践と評価」. 『2002 PC カンファレンス論文集』.

<<http://www.ciec.or.jp/event/2002/papers/pdf/E0095.pdf>>.

文部科学省. (2001). 『小学校英語活動実践の手引』. 東京: 開隆堂出版.

山内豊. (2001). 『IT時代のマルチメディア英語授業入門-CD-ROM から インターネットまで-』. 東京: 研究社.

付録

調査対象ソフト

No	ソフト名	制作販売社名
1	あそんじゃえいご わくわくスタート	創育
2	あそんじゃえいご うきうきワンダーランド	創育
3	あそんじゃえいご どきどきアドベンチャー	創育
4	あそんじゃえいご ぐるぐる英単語1000	創育
5	あそんじゃえいご キーボード ガチャガチャタイピング	創育
6	あそんじゃえいご クイズ&ネット ハラハラ単語ゲーム	創育
7	アメリカ物語	NOVA
8	えいごだもーん1巻(はじめてだもーん)	TDK コア
9	えいごだもーん2巻(たんごだもーん)	TDK コア
10	えいごだもーん3巻(かいわだもーん)	TDK コア
11	絵で覚えるアメリカ英語	インフィニシス
12	しゃべっちゃ英語 家の巻	ラーニングウェア
13	スヌーピーの英語大好き	NEC インターチャネル
14	スヌーピーのはじめてのえいご	NEC インターチャネル
15	スマイルタウン	がくげい
16	セイン カミュのサファリでABC	トゥーマックス
17	ピピルといっしょ たんごでスタート	創育
18	ピピルといっしょ えいごでおしゃべり	創育
19	ピピルといっしょ アニメ&クリックゲーム	創育
20	ファーレルの英語で大冒険	TDK コア
21	耳で学ぶマイ英語レッスン「ケンとアリス」	データポップ
22	メキメキ英会話 (上)	ソースネクスト
23	メキメキ英会話 (下)	ソースネクスト
24	わくわくワード	NOVA
25	ワン・ツー! イングリッシュ(1)	創育
26	ワン・ツー! イングリッシュ(2)	創育