

琉球大学学術リポジトリ

iPadで拓く英語教育1： アルファベット文字の学習に資するアプリについて の考察

メタデータ	言語: 出版者: 琉球大学法文学部国際言語文化学科 (欧米系) 公開日: 2015-08-25 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 東矢, 光代, 知花, 綾香, Toya, Mitsuyo, Chibana, Ayaka メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.24564/0002007988

iPad で拓く英語教育①

—アルファベット文字の学習に資するアプリについての考察¹—

東矢光代・知花綾香²

1. はじめに

近年 iPad, iPhone の普及には目覚ましいものがある。そしてその教育的利用についても、急速に進んできている。森山・山本・中村・永田（2013）は、「ICT 活用は授業の『ふりかけ』（p.7）」という比喻を用いて、教師がわかる授業、面白い授業を目指す中で ICT の活用は今日の教育現場において必須の選択肢であり、その「ふりかけ」の中身や種類を知っておき、日ごろの授業展開にプラスすること、また「何に」かけるかを試してみることの重要性を説いている。教室での実践報告よりも早く、市井には iPad を活用した英語学習法についての書籍が出版され（梅方, 2011; 湯川, 2010 など）、大人の学習者の間ではすでに iPad や iPhone で英語学習に活用できるアプリが紹介されてきた。そこではインターネットラジオや動画、ニュース、スピーチなどインプットに必要な音源が豊富に存在するとともに、聞きやすさに応じてその速度を変えたり、必要な部分だけリピートしたり、文字と音声をリンクさせて確認できたり、などユーザーフレンドリーな端末ならではの使い勝手の良さが伺える。この使い勝手の良さが iPad に代表されるタブレット端末の特徴、長所であり、森山（2013）によると、文部科学省の「教育の情報化ビジョン」の核になっている。平成 23 年 4 月公表のこのビジョンでは、電子黒板、タブレット端末、Wi-Fi という学習環境の中で、デジタル化された教材・教科書も含めた活用を通して、従来の「一斉指導」に加え「個別学習」「協同学習」を推進することが奨励されている。タブレット端末である iPad はこの中で、学習者が保持することにより、従来の紙面のノートやテキストではな

し得なかった解答や意見の共有や、クラス内、クラス外のメンバーとの情報・意見共有を可能にする存在として位置づけられている。

教科の特性及び授業展開、学習観によって、幅広い活用が考えられる iPad であるが、英語においては、先の個人学習事例（梅方，2011；湯川，2010）からもわかるように、音声・文字・写真（あるいは絵や動画）をリンクした提示が可能であることが、利用の大きなメリットだと言えよう。教室での活用を視野に入れた多田（2013）の紹介では、フラッシュカード、音声プレーヤー、動画教材の提示、リスニング・ディクテーション・シャドーイング、スピーキング、ライティングの支援（コーパス、例文編集、オンライン辞書）が挙げられているが、この一例を取っても、英語／外国語活動の様々側面での iPad の活用が示唆される。またアプリの世界では言語に国境がない。英語は最も多く使われている言語であるので、英語で作られているものであれば、すべて教材となる可能性を秘めていると言っても過言ではない。その上、日本人用に作られた学習アプリもあり、さらには英語学習熱の高い韓国や中国で作られたアプリも多数見られる。これらを勘案すると、英語学習に利用できる iPad アプリの数は膨大である。

本研究プロジェクトでは、2012 年から無料の iPad アプリの収集と評価を開始し、その数は 2014 年 10 月現在、674 にのぼる³。本稿ではそのデータベースの中から、「アルファベット（及びそれに対応する音声に関する）学習」に資するアプリの紹介と評価を行なう。

2. 英語教育の小中連携と文字指導の課題

義務教育での外国語学習開始年齢の前倒しが望まれたことを背景に、総合学習の時間を利用しての外国語活動導入と、全国での英語教育特区の実践例の結果検討を経て、2011 年度から外国語（英語）は全国の小学校の 5・6 年生に年間 70 時間の学習が義務化され、「教科」の位置づけを獲得した。小学校英語の試験的導入段階から、「音声でのコミュニケーション」「文字の指導を極力避ける、遅らせる」という方針が明確に打ち出されていたのは、「中学・高校と 6 年間勉強しても話せない、コミュニケーションが取れない」という英語教育に対する根強い批判

と、「言語の習得は基本的に音声（聞く・話す）が最初であり、文字（読む・書く）は時間差を経て発達するものである」とする言語習得理論の知見によるものだと推察できる。特に外国語活動の初期には、小学校英語が中学校での英語学習の「先取り」になることを防ぐ観点から、「英語文字は一切使わない」と厳しく通達されていた。

しかし、「英語を楽しみ、コミュニケーションを取ろうとする態度の滋養」という小学校英語の目標が、その授業形態と共にある程度具現化され、定着していく中で、無理に文字の導入を避けるのではなく、いかに小学校で培った英語を中学校で引き継ぎ、展開・発達させていくかに、現場の意識も向かいつつあるように思われる⁴。菅（2009）は現在の小学校外国語活動における文字の取り扱いについて、アルファベットの大きい文字や小さい文字に触れる程度で、それらを正しく書くことは求められていないとした上で、中学校では文字言語を含めた4技能の習得へと進んでいくため、文字を正しく書くことは中学校段階での学習と捉えている。さらに「外国語活動における注意すべき点（p.93）」として、小学校段階でのフォニックスの導入に慎重な姿勢を見せている。

このような現状を鑑みると、小学校英語を前提とした中学校での英語教育は、以前と変わらぬ「文字指導」という大きな使命を抱えつつも、異なる学習者像を相手にしなければならないことを認識する必要があるだろう。塾や家庭での学習の早期開始組は、過去にも確実に存在はしていても、小学校での外国語活動以前は「英語ははじめて」という前提で指導にあたり、その初期段階で音声コミュニケーションと同時に、文字も導入・習得させるという認識であったはずである。それに対し、今は、音声での簡単なやり取りもでき、多くの生活単語を英語で知っていて、しかも言える生徒が中学に入ってくる。つまり、そこでの学習者の頭には、すでに英語の文や単語が音声でインプットされており、文字を学習する、ということは、すでに知っている音の塊を文字でどう表記するか、という課題に変化している。英語を母語として習得する場合の音素識別能力、語彙力、文法力には及ばないまでも、小学校英語を経ての中学校での文字導入は、より母語話者の言語習得の道筋に近いと言えよう。

では、以上の現状課題に対して iPad で何ができるのか。以下に Phonics Monster Town 1-3、ABC Writing、Animals、Pocket Phonics abc Lite、iWriteWords の5つのアプリを紹介する。日本人学習者が英語の文字を習得していく場合は、

- 1) アルファベット文字の書き方および単体での読み方の習得
- 2) アルファベット文字の集合体としての単語のスペルと音声（と意味）のマッチング
- 3) 各アルファベット文字の単語の中で担う音の学習（フォニックス）

の3種類が考えられ、1)~3)は重要度と学習のしやすさ順に並んでいる。本稿で紹介するアプリはどれも、上記の2つ以上の個別学習に資すると考えられるものを選んだ。また、小学校で文字の導入が好ましくないとされている理由が、文字学習の負荷の大きさと、それによる英語嫌いを避けることにある、とする菅(2009)を踏まえ、楽しさ、面白さといった動機づけにつながる工夫をしていることも選択の条件とした。

3. Phonics Monster Town 1-3

Phonics Monster Town は、モンスターのキャラクターと共に正しい発音を聞きながら、アルファベットを学習していくアプリである。このアプリは、韓国の会社が開発したものである。このアプリは、韓国の会社が開発したものである。コースの説明は韓国語で書かれているが、それぞれの Unit がスタートすると、全て英語表記になっているので特に問題はない。学習対象年齢は、初めて英語を学び始める人（子供や大人を含む初心者）だと考えられる。Phonics Monster Town は Town1、2、3 で構成されており、それぞれ Unit1 から Unit10 までの Unit が含まれている。ここでは無料で学習できるのはどの Town でも Unit1 だけであり、残りは購入する必要がある。よって、本稿ではそれぞれの Town の Unit1 の内容のみを紹介していく。Town1 では、アルファベット一つ一つがどのような音になるのかを体系的に学習できる。Town2 では、アルファベットの短母音 a, i, o, u が単語の中でどのような音になるのかを学ぶことができる。Town3 では、アルファベットの二重母音・長母音 a, i, o, u が単語

の中でどのような音になるのかを学ぶことができる。それぞれのコースでは、歌や動画、そしてゲームを通して、英語を読み、書き、聴き、話すトレーニングを受けることができる。

図1と2に見られるように、各Townは、TownAとTownBに分かれ、それぞれのTownで異なった学習ができる。まず、TownAには、Unit1からUnit4と、Unit6からUnit9がある。Unit1からUnit4はアルファベットのAからLまで、Unit6からUnit9はMからZまでを学ぶことができる。TownBでは、Unit5とUnit10、およびその他の活動がある。Unit5はUnit1から4まで学んだフォニックスのルールを色々な練習問題を通して学び直すことができ、Unit10では、Unit9と同じように、Unit6から9までの復習ができる。その他では、Phonics Hidden Catchで絵を探しながら単語の音を覚えることができ、Phonics Storyでは、ストーリーのある動画を見て楽しめる。また、Sounds and Lettersでは、アニメーションでアルファベットのフォニックスのルールを紹介し、Paintでは、いろいろな絵に色をつけながら単語を暗記しやすくする工夫がなされている。最後に、Phonics Readersでこれまで学んだ単語をまとめたストーリーの読みを体験することができる。以下の表1は、Town1のUnit1の内容を一覧にまとめたものである。



図1 Town 1AのUnit選択画面



図2 Town 1BのUnit選択画面

表 1. Phonics Monster Town1, Town A (Unit1) の学習ステップと概要

<p>1. Short movie I , II</p>
<p>I は、学習ステップの最初であり、アルファベットの Aa, Bb, Cc を歌に合わせてながら、音と文字をつなげるような動画を見ることができる。II では、最後にこのユニットで学んだアルファベットの単語を歌に合わせて復習することができる。動画の中でネイティブが歌に合わせて踊っており、その後ろには単語の絵が動いているので、歌の歌詞と絵が一致する。</p>
<p>2. Listen and circle I , II , III</p>
<p>I は、聞こえたアルファベットの音と文字を一致させる問題である。問題は全部で 3 問あり、全て Aa, Bb, Cc のどれか一つの音が聞こえるので、正しい文字を選択する。II は、聞こえた音と絵を一致させる問題である。アルファベットの音を言った後に、そのアルファベットから始まる単語を発音するので、その単語に合った正しい絵を 2 択から選ぶ。III は、I と II の練習問題を混ぜた問題を解くことができる。まず、2 つの絵があり、どちらかの単語が発音されるので正しい単語の絵を選ぶ。次に、その正しい単語のスペルを書く練習ができる。目標語の最初の文字だけ書かれていないので、見本なしで書くと単語が出来上がる。</p>
<p>3. Trace and write I , II</p>
<p>I では、アルファベット大小の書き順が表示されているので、それにならって自分もなぞる練習ができる。線が引かれているので、大きさもコントロールでき、点線もあるのでそれをなぞるだけである。II は、I とその他の練習問題を混ぜた問題である。左にアルファベットが現れており、右にはそのアルファベットから始まる単語の絵と文字、そして下にはその単語の最初のアルファベットをなぞることができる。各アルファベットにつき 3 つの単語の練習ができ、最初の練習では、なぞる線があるが、残り 2 つには線がない。I も II も絵を tap すると、正しい発音を聞くことが出来る。</p>

4. Match the partner letters
大文字と小文字を一致させるゲーム。小文字がキャンディーになっており、大文字がキャンディーの容器になっているので、大文字を一致する小文字に移動すると、小文字のキャンディーが大文字に入るので正解となる。もし、間違えると容器が元に戻る。
5. Listen to the chant and repeat
正しいアルファベットと単語の発音を、チャンツに合わせて聞きながら音を覚える。単語の絵も出てくるので意味も確認できるし、チャンツに合わせてリズムを取ることで、覚えやすい効果が得られると考えられる。
6. Circle the beginning letter
同じアルファベットから始まる2つの単語の絵が表示されているので、その共通したアルファベットを選択する。下には3つのアルファベット（大文字と小文字が混ざっている）の選択肢があり、正しいものを選ぶ。ここでは発音はなく、単語のスペルが分かれば正しい答えを選ぶことができる。
7. Find the pictures
ここまで学習した単語の絵（例えば、book なら本の絵）が、画面上の右側の部屋の絵の中に隠れているので、それを見つけ出すゲーム。最初に、左側の単語の絵を tap して正しい発音と絵を確認する。そして右側からその単語を探し出す。全てを見つけ出すと、very good と書かれたスマイルの絵が登場する。

表1からも分かるように、Unit1では、文字と音を結びつけ、さらにその結びつけた音を一つずつ組み合わせて単語を作るといった様々な練習問題がある。全体を通して、学習に効果があると感じられる点は、アルファベットやその文字が単語の中で発音される音の確認をすることがかなり多いことである。学習ステップの全てに音を聞いて行う練習問題が備わっており、様々な角度から音を判別し、それを習得させるような問題になっている。例えば、もう一度音を確認するため

に、その単語の絵を tap すると、音が確認できるだけでなく、絵も動くので子供が喜ぶような工夫がなされている。他にも、Short Movie などの動画やたくさんの単語を説明する絵が登場することから、視覚からの情報も豊富で、かつ聴覚からの刺激も多い教材だと考えられる。

次に Phonics Monster Town2 について紹介する。Town2 では、アルファベットの短母音 a, i, o, u が単語の中でどのような音になるのかを学習できる。Town1 同様、歌や様々なゲームを通して、流れに沿って学習を進めることができるのだが、Town 1 との違いは、聞いたものを繰り返し発音させることが多いことである。例えば、Unit1 では、“ad”, “ag”, “am” の 3 つの音を学習する。これらを単語に当てはめて、“dad”, “bag”, “jam” というように、単語にするとどのような発音になるのかを、様々な問題を通して学ぶことが出来る。また、チャンツでリズムに乗りながら音を覚えさせる問題も多いことも特徴である。Town2 に対して、Phonics Monster Town3 では、学習目標とする内容が、アルファベットの二重母音・長母音 a, i, o, u であり、これらが単語の中でどんな音になるのかを学習できる。Unit1 では、“ake”, “ase”, “ate” の 3 つの音を、“bake”, “case”, “date” の単語にすることで、どのような発音に変わるのかを判別する練習ができる。Town2 と Town3 どちらも、Town1 に比べると、発音が難しくなり、単語数も増えるので難易度は高くなるが、絵と音を上手く繋げる工夫がなされているので、学習者が意味も瞬時に判断できるようになっている。

Phonics Monster Town1-3 は、正しい音の韻律の習得することや、様々な学習方法を多くこなすことが目的であれば、学習者が効率よく学習を進めることができる。しかし、利用する場合に注意すべき点として、挙げられることがいくつかある。まず、音を重視した問題が多いため、文字を正確に書けるようになるかは学習者本人に任されてしまっていることである。例えば、表 1 の学習ステップにある Trace and write (図 3) や Listen and circleIII (図 4) においては、どちらにも文字をなぞる練習があり、書き順の番号表記や見本などは提供されているものの、なぞった後の確認は学習者自身が行わなければならない。たとえ、なぞるための線からはみ出して書いたとしても、間違いにはならないので、次の問題に進むことができる。このことから、このアプリでは文字を書く力への効果を求め

る場合は配慮が必要であると考えられる。その他には、流れに沿ってステップ間を自由に行き来できる分、学習者がきちんと学習内容を把握した上で問題を解いているのか、判断が難しい場合がある。全ての問題は、問題を最後まで解かなくても次の問題へ移動できる矢印が表示されているので、簡単に次へ進める。例えば、表1の学習ステップの Listen and circle では、学習者がアルファベットの音を聞いて、一致する文字を選択するが、正解ときちんと判断せずに別の選択肢を選んでいても考えられる。このように、Phonics Monster Town1-3は、注意して使用すべき点がいくつかあることを考慮する必要がある。

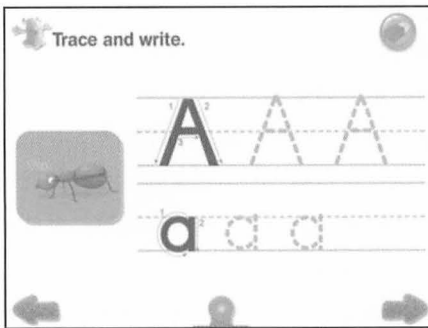


図3 Trace and write 画面例

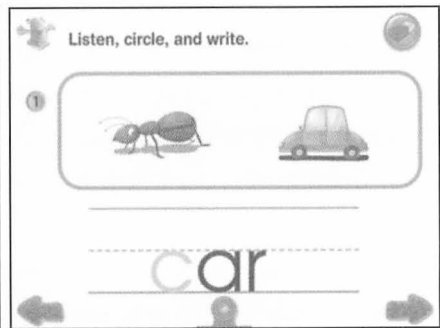


図4 Listen and circleIII 画面例

4. ABC Writing

ABC Writing (図5) は、アルファベットの書き順や発音を丁寧に指導し、定着を図るアプリで、子供もしくは英語学習の初心者を対象としていると考えられる。無料で使用出来る範囲は、アルファベットの Aa から Mm までで、それ以降の Nn から Zz まででは有料となっている。このアプリの一番の特徴は、なぞる時に14色のペンから色を選び、なぞる音が出たりすることである。なぞる順序も表示されており、番号に従ってなぞると文字の線上にあるドットを通るたびにシャボン玉がポンとはじくような音が連続して鳴るので、音を楽しみながら正しい書き順を習得することができるようになっている。もし、なぞる順番を間違えたり、少しでも線からはみ出たりすると、ピープ音とともに書いた

部分が消え、もう一度やり直しになるので、自己修正が可能となる。また、好きな色のペンの使用も可能であることから、繰り返し書くことへの動機づけにつながるものと考えられる。

このアプリでは、まず **Tracing Mode** で、**Animals**（動物の単語を中心にアルファベットを学ぶ）か、**Letters**（アルファベットを中心に学ぶ）を選択する。すると、どちらの場合も共通してアルファベットをなぞる練習ができるが、**Animals** と **Letters** の違いは、単語のアルファベットを全て練習するかどうかである。例えば、A のアルファベットを学ぶ時、**Animals** では、ANT（あり）の全ての文字をなぞる練習をする。それによって、A のアルファベットと、A から始まる単語の両方が学べる。それに対し、**Letters** では、ANT の単語は上に表示されているものの、なぞる練習は、A だけである。アルファベットを初めて学習する学習者は **Letters** から始め、学習に慣れてきた学習者は **Animals** へと、学習段階に応じて学習方法を変えることが望ましいだろう。学習者自身がアルファベットを書き終わると、一つずつ拡大表示してくれるので、自分の書いた字を再度確認できる。その後拍手音で褒めてくれて、次へと進むことができる。また、どちらにも“show”という機能があり、それをタッチすると、書き順の見本がアニメーションで提示される。もし書き順が分からなくなっても、この機能で何度も正しい書き順を見直すことが可能となる。さらに、同じ画面上には、学習している文字で始まる単語の絵と音を確認する欄がある（図 5）。その欄には、左上に学習対象のアルファベットの大字と小文字、真ん中にはシンプルな絵、そして右下には単語の文字が表示されている。右上にある“spell”をタッチすると、その単語を一つずつ発音してくれる。絵で単語の意味が確認できるだけでなく、発音も同時に学ぶことができる。

文字をなぞる時の音や番号の表示は、“Tracing Difficulty”という設定で、なぞる時の難易度（“None”、“Easy”、“Hard”の3つ）を調整することで変更可能となる。“None”では、なぞるべき文字の線と書き順のみが矢印で示され、連続した番号のドットは表示されないが、書いている間は別の電子音流れる。誘導線からはみ出しても修正は求められないので、学習者自身で自己確認する必要がある。次に“Easy”では、番号のドットは表示されており、音もシャボン玉が割れるよう

な音が出る。“None”よりも、誘導線からはみ出すと修正が求められるが、許容範囲は比較的広い。しかし“Hard”では、“Easy”と同じように番号のドットが表示されているが、より丁寧になぞらないと何度もやり直しになってしまう。このように、文字をなぞる時の難易度を、学習者のレベルに合わせて変えていくと、定着がさらに効果的に行われると考えられる。

ABC Writing は、アルファベットの書き順を丁寧に習得出来るアプリであり、学習過程において、多彩な色の選択や豊富な音を聞くことができるなど、学習者が楽しみながら学習出来る要素が多く含まれている。また、お手本からのずれを難易度の設定により調整することで、正確さの向上が期待できる。もしさらに、動機づけを高められるとすれば、学習者が書いた文字を保存し、書いた文字の色をさらに変化させるような機能が、より学習者にとって楽しさにつながるのではないかと考えられる。学習過程を把握するためにも、書いた文字を継続的に複数回保存することができれば、設定の難易度の調整にも役立つのではないだろうか。

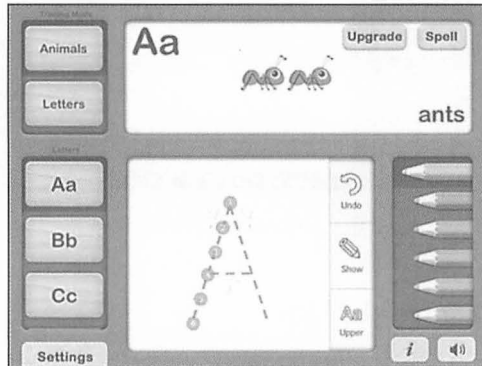


図 5 ABC Writing 学習画面例

5. Animals

Animals は、ABC Writing と同じ会社が出しているアプリであり、構成も、ABC Writing とほぼ同じである (図 6 参照)。アルファベットの書き順や正しい

発音を学ぶことができるアプリだと言えるが、大きな違いは、この Animals の方が動物の名前を中心にアルファベットを学習していくという点である。アルファベットの A から J までを無料で学習することができ、K 以降は有料となっている。各アルファベットには 1 つ以上 4 つ以下の動物が含まれており、例えば B には、bat, bear, bee, bird などが含まれている。つまり、同じ B から始まる単語でも、異なる単語が複数紹介されている。動物のイラストが表示されているので、その動物を知っていれば、興味が湧きやすい。よって、学習者の興味関心に合わせて、ABC Writing と Animals を使い分けることができる。ただし、Animals に登場する単語の方が、ABC Writing よりも難易度が高いため、アルファベットに慣れた後に学習する方が、より効果的かもしれない。

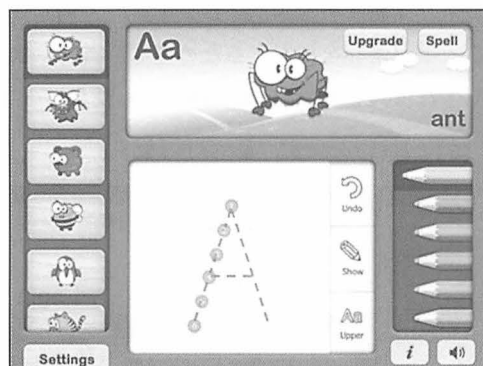


図 6 Animals 学習画面例

6. Pocket Phonics abc Lite

Pocket Phonics は、アルファベットをなぞる練習や音の識別しながら学習するアプリであり（図 7, 8 参照）、子供もしくは英語初級者を対象としており、シンプルなレイアウトが特徴となっている。このアプリは、イギリスの会社が開発したので、説明は全て英語で表記されている。アルファベットを学習できるアプリであるが、試用版は 6 つのアルファベット（s, t, i, a, p, n）のみとなっており、有料版をダウンロードするとさらに他のアルファベットを学習できる仕組みにな

っている。

試用版を基に内容を紹介していくと、まず始めに、最初の画面に出てくる Play をタッチすると 2 番目の画面に移動し、その画面に 6 つのアルファベット (s, t, i, a, p, n) が出てくる (図 7)。その中のどれか一つを選ぶと、そのアルファベットのつづりを学び、そのアルファベットを含んだ単語の発音を聞いて並べ替える問題が始まる。最終的に 6 つ全てのアルファベットを学習できる。出てくる単語は、学習しているアルファベットを組み合わせたものしか出てこない。アルファベット学習は始めに a,s,t の 3 つの書き順を一気に学び、その後この 3 つの語を組み合わせた単語の発音を聞いて並べ替えを行う。その後、p→i→n という順序になっている。アルファベットの書き方を学ぶ時、アプリ側がそのアルファベットの音を発音し、また書き順も表示してくれる。学習者は、見本の書き順を見た後に、矢印に従ってなぞり始める。実際のペンで書いているような感覚で、上手く書けると、ペンのキャラクターが喜んでくれる (図 8)。もし、上手くかけず、もう一度書き直したい時は、iPad を振ると書いていたものが消える。これは iPad ならではの動きである。その後、そのアルファベットが含まれている単語の発音を聞いて、並べ替えのゲームが始まる。単語の発音は、アルファベット一つ一つの音を言ってくれるので、アルファベットを練習したときに聞こえた音を覚えていれば、選ぶことが出来る。もし、間違ったアルファベットを選ぶと、選択肢が消えていくので、選択肢が絞られていく。並べ替えが正解すると、その単語を説明するような絵が登場する。これを繰り返し行い、最初から 2 番目の画面のアルファベットの横にある星マークを 3 つ完成させると、そのアルファベットはマスターしたことになる (図 7)。

Pocket Phonics は、ナレーションや説明文は全て英語になっているが、進み方は簡単なので、画面に従ってそのまま進むことができる。また、くり返しアルファベットの発音をしてくれるので、耳に残りやすい。音だけでなく、できるまで何度もなぞることも、アルファベット定着に大きな影響をもたらすと考えられる。しかしながら、使用上注意すべき点があると考えられる。一番注目すべき注意点は、ここで学べる単語が全て学習したアルファベットを組み合わせたものなので、難易度にばらつきが出てしまう。全ての単語の意味は、絵で説明されているが、

理解が困難だと考えられるケースもある。例えば、s, t, i, a, p, n の組み合わせによる単語としては、冠詞の“an”や前置詞の“in”などの簡単なものから、理解するのが難しいと思われる“its”や動詞の“sit”と“sat”まで登場する。“sit”の場合、動詞の現在形では男の子が椅子に座っている絵が登場するが、過去形では、年齢が上の女性が椅子に座っている絵が登場する。座っている人の年齢で時制を表そうとしていると考えられるが、同じような「座る」絵の提示で、キャラクターが変わっただけで時制の区別に気付かせるのは難しいのではないかと。もっと工夫が必要である。

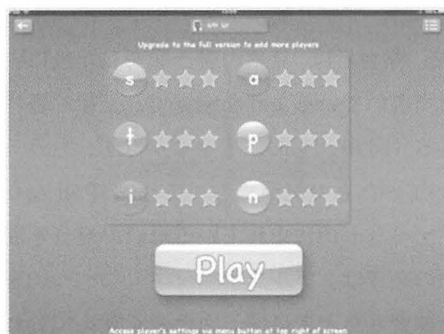


図 7 Pocket Phonics abc 開始画面

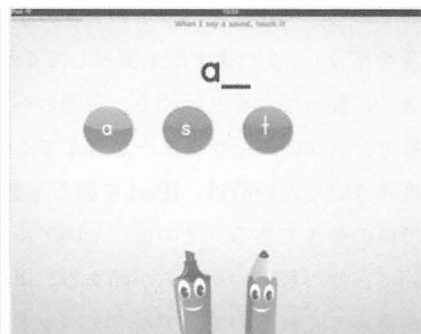


図 8 Pocket Phonics abc 学習画面例

7. iWriteWords (iWW)

iWW は、iPad でしかできない動きや特徴を持つ英語学習アプリである。幼稚園児がクレヨンで書いたような絵などが登場し、優しい色合いのレイアウトになっており、子供だけでなく、大人の学習者でも馴染みやすいような作りになっている。このアプリは、アルファベットの太文字／小文字、また単語、数字、そしてアルファベットの歌の 6 項目で構成されている。無料で使用出来る範囲は狭く、単語 3 つしか学習出来ない。フルバージョンをダウンロードすると、単語の量が増える。以下では、それぞれの項目でどのような構成がなされているのか紹介する。

まず、最初のアルファベットの大文字／小文字では、アルファベットの書き順を学ぶことが出来る。画面上にあるアルファベットには、なぞるための番号が表示されており、それをなぞると、そのアルファベットが発音される。発音を聞いた後、もう一度同じアルファベットが出てくる。番号などではなく自分で確認するためなので、発音などはなく、自分がなぞったアルファベットが、見本の文字と取って代わり、ブロックになって落ちる。そして、iPad を動かしながら、その落ちたブロックを右下の☆印まで移動すると、効果音と共に文字が吸い込まれて消える。それでやっとアルファベット一つの学習が終了となり、次のアルファベットへと移動する。☆印をタッチすると、吹き出しで移動についての説明文が出てくるので、大人が確認し、やり方を教えることもできる。もし、アルファベットの書き順が分からなくなったときは、画面上に三角の Play ボタンがあるので、それをタッチすると、書き順をデモンストレーションしてくれる。

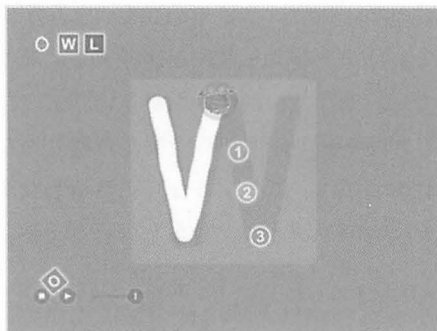


図 9 iWW での文字練習画面

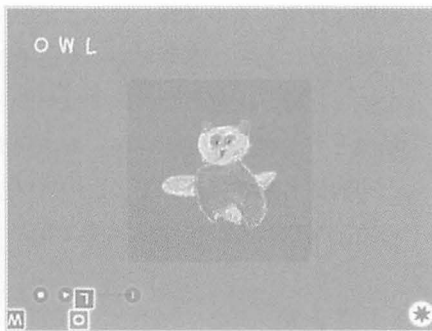


図 10 iWW での単語完成画面

次に、単語では、単語一つ一つのアルファベットと音が学べる。はじめに上のアルファベットの練習と同じように、それぞれのアルファベットの書き順と発音を確認する（図 9）。全てなぞり終わると、その単語について説明している絵が出てくる（図 10）。この絵も幼い子供が書いたような絵で、日本語の意味は出てこないなので、子供学習者の場合は、大人と一緒に見て意味を説明してもらう方がよい。そして、絵を確認した後には、上と同じようにアルファベットが

それぞれ小さなブロックになるので、右下の☆印まで iPad を動かして移動させ、吸い込ませる。

また、数字では、アルファベットと同じように数字の書き順を学ぶことができ、上記の機能とほぼ同じである。歌では、アルファベットの歌の楽譜が歌詞と共に表示されているので、画面をタッチすると、順番に音符にそって音が出てくる。どこをタッチしても音が出てくるので、子供だけでなく大人の学習者も楽しめるかもしれない。

このように、iWW のアプリでは、他のアプリと比べると、子供が喜ぶような絵や音、そして iPad でないとできないような動きも含まれている。子供はもちろん、英語初級者の大人、あるいは高齢の学習者が子供と一緒に英語を学習すると、とても楽しみながら英語を学べるアプリではないだろうか。しかしながら、注意点もいくつかある。まず、このアプリの学習者対象年齢が、幼児から小学校低学年であるとするれば、大人の協力なしでは、アプリの進め方や単語の意味を理解するのが難しいことが想定される。例えば、自分がなぞった文字がブロックになって落ちていくが、それを☆印まで移動しないと次の文字に進めないことは、一見しただけではわからない。他にも、幼い子供が書いたような絵はとても馴染みやすいが、その反面、単語が指し示す語の意味が理解しづらい可能性もある。よって、このアプリにおいては、このような点に注意しながら、子供だけでなく、大人も共に学んでいく学習スタイルが好ましいと考える。

8. まとめ

以上、本稿では英語の文字学習に資すると思われる iPad アプリを5つ紹介した。共通して見られたのは、タッチパネルという iPad の特性を生かし、実際に画面上に書く練習ができるという点であった。アプリ間の違いとしては、お手本や書き順の提示の有無、はみ出し方のコントロールの程度の差などがあった。またタブレット端末の特性として、音声と映像・絵と文字を組み合わせる工夫が見られ、これらのアプリの使用により、紙面では難しかった文字と音声の結びつきの強化の促進が見込まれる。そこには、学習者が、納得するまで個別に繰り返す

て、音声を容易に確かめることができ、画像が意味の理解を支援する、という構成が共通して見られた。これらは iPad を使用する学習者が「もっとやってみたい」「さわってみたい」「このボタンを押したい」「この色を変えたい」など、学びの主体となって文字の練習に取り組みたくなるような特徴だと言える。

小学校英語教育から中学校への橋渡し、ひいては中学校英語教育での命題ともいえるアルファベットの習得は、教室内での一斉指導の中で、あるいは従来のいわゆる「紙と鉛筆によるノート練習」の中で行なうよりも、本稿で紹介したような iPad アプリを個別学習として取り入れることで、より楽しく、しかも小学校で培う英語音声を活用・強化する形で進めることができるのではないかと。児童生徒の実態に応じてこれらのアプリが活用され、文字指導の一助となること、そしてさらに、その実践の中からアプリが修正されたり、新たなアプリが開発されたりすることを期待したい。

謝 辞

本研究ノートの投稿にあたり、査読いただいた與儀峰奈子先生、アブストラクトの校正をいただいたジョージ・マクレイン先生に心より感謝いたします。なお当然のことながら、本稿の不備はすべて著者の責任であることを申し添えます。

注

- 1 本研究は、琉球大学うない研究者支援センターによる研究補助員配置制度（平成 25 年度第 2 期及び平成 26 年度第 1 期）を利用した成果の一部である。
- 2 琉球大学大学院人文社会科学研究所博士前期課程
- 3 iPad アプリの収集には、先に研究補助員であった植竹亜紀子さん、岩原日有子さんの協力があったことを記して感謝する。
- 4 第一著者は教員免許更新講習において過去 4 年間、小中高連携をテーマとした講座を開いている。この記述は、その中での、受講した現場教員との意見交換に基づいている。

参考文献

梅方久仁子. 2011. 『毎日 30 秒 iPhone で英語を学ぶ』 東京：中経出版.

菅 正隆 (編著). 2009. 『小学校英語：わいわいがやがや玉手箱』 東京：開隆堂.

森山潤・山本利一・中村隆敏・永田智子 (編著). 2013. 『iPad で拓く学びのイノベーション』 東京：高陵社.

萬谷隆一・直山木綿子・卯城祐司・石塚博規・中村典生 (編著). 2011. 『小中連携 Q&A と実践：小学校外国語活動と中学校英語をつなぐ 40 のヒント』 東京：開隆堂.

湯川鶴章. 2010. 『iPad 英語学習法』 東京：阪急コミュニケーションズ.

iPad Apps for Teaching Young Learners the Alphabet: A New Horizon in Japanese English Education

Mitsuyo TOYA and Ayaka CHIBANA

This paper introduces five promising iPad apps for teaching young Japanese learners the English alphabet. Since English instruction has become compulsory at the primary school level, the issue of when, where, and how the English alphabet should be introduced and reinforced is an essential issue for the Japanese education system. Secondary school teachers' role of assuring their students learn the alphabet is more important than ever, though effective continuity of English education from primary to secondary school is yet elusive.

Under such circumstances, we found out that iPad apps *could* offer effective solutions via a touch-screen that learners write on. iPads are ideal for presenting the alphabet in connection with each letters' corresponding sounds as well as visuals that represent key words. Moreover, the autonomy iPad interfaces enable for users is motivating; for example, learners can choose the color of a letter or the degree of neatness required when writing the alphabet.