

三ラウンド・システムに基づいた高校生向け 英語リスニングCALL教材の開発

桑原 市郎¹ 高橋 秀夫²

1. はじめに

我が国の高等学校の英語教育において、コミュニケーション能力の向上が求められるようになって久しい。平成6年度より「オーラルコミュニケーション」の授業が実施されてから15年が経過し、平成18年度に大学入試センター試験の「外国語」に「英語リスニング」が導入されて早くも3年が過ぎた。加えて、平成21年3月に発表された平成25年度（2013年度）から実施される新しい『高等学校学習指導要領』では、「(語句や文法事項などは)実際に(コミュニケーションで)活用できるよう指導する」「(英語の)授業を実際コミュニケーションの場面とするため、授業は英語で行うことを基本とする」と指示されている。実際に使われる場面を想定して英語を教えるというのは当然のことであるが、今まであまり省みられなかった視点であり、今後、高校教員には発想の転換とさらなる指導改善が求められている。

しかしながら、コミュニケーション能力向上のための指導を高等学校の現場で行うことは決して容易ではない。英語の母語話者が「6歳になるまでに最低17,520時間」(=1日に8時間以上)英語に接してコミュニケーション能力をつけると指摘されている(竹蓋他, 2005)のに対し、高校の英語授業は学年ごとにわずか週3~5単位(1単位=50分)程度で、1日あたりの時間を計算すると、わずか約14~24分となる。その中で、文科省検定教科書を使用し、年に4~5回の定期考査に合わせて、学年の指導者間で統一的な指導、評価を行わなければならない。また、高校生の進路希望を考えれば、文法や読解など大学入学試験に耐えうる英語の指導も必要となり、音声コミュニケーション能力向上に重点を置く時間はさらに少なくなる。

一般的に音声コミュニケーションには、スピーキングとリスニングがあるが、とくにリスニングについては、「高校現場では市販の入試対策リスニング問題集を生徒に解かせるのみのケースが多く、効果的な学習方法はあまり考えられていないようである」(浅見他, 2009)という指摘にもあるように、授業でその指導を行うのは困難であるとされている。また、高校生には空き時間がなく、放課後は部活動等の課外活動に使用されるのが一般的

¹ 千葉県立野田中央高等学校, 千葉大学言語教育センター委託研究生(平成20年度)

² 千葉大学言語教育センター

で、授業以外に補習、自習のための時間を取ることは困難である。したがって、コミュニケーション能力の向上を目指し、その基礎であるリスニング力をつけたいとするならば、家庭学習で使用できる英語リスニング用CALL教材が不可欠と考えられるが、そのような教材は見受けられない。たとえあったとしても「市販の教材ではレベルや内容が学習者に合っていない」(片岡他, 2009) 場合がほとんどである。

そのような中、千葉大学では10年以上にわたり独自の英語リスニング用CALL教材を多数開発し、一定の実績を上げてきた(高橋他, 2009)。そしてその教材の一部を利用して高校生を指導し、聴解力が向上したという報告も数例ある。その一部を表1, 2に示したが、ある学力に達した高校生には千葉大学で大学生用に開発されたCALL教材が有効に活用できることを示すものである。

効果を上げうる千葉大学の教材でも、使用する前に考慮しなければならない点がある。それは、作成された教材が元々対象としていたのは千葉大学の学生であり、必ずしも難易度や内容が一般の高校生には適しているとは限らないことである。一般的に、大学生と高校生では英語力は大きく異なる。学力に合った教材を使うかどうかは学習の効果の大きさに大きく影響し、最も適切な教材を使用した場合の効果をも100とすると、難易度がTOEICで100点分ずれただけで、効果は38~59に減少するという報告(土肥他, 2001)もあることから、高校生には高校生のレベルに見合った教材が不可欠である。

また、難易度と同様に重要なのは、学習者の興味関心である。大学生の指導に高い効果をあげる教材であっても、高校生が関心をもつトピック、テーマでなければ、彼らは熱心には学習するとは限らない。教材が効果を上げるには、10代の若者が興味を持った内容をいかに取り入れられるかも重要な鍵となる。

表1 千葉大学CALL教材指導クラスでのGTEC(リスニング)結果
(千葉市立稲毛高校1年生)(崎山, 2006)

	平成17年4月ブリテスト	11月ポストテスト
Listening平均	197.5 (正答率79.0%)	214.8 (正答率85.9%)
平均グレード	4	5

表2 CALL, JTE, ALTが連携した指導の効果(TOEIC形式の模擬テストで測定)
(千葉県立千葉高校1年)(石井他, 2005)

CALL学習の有無	指導形式	該当生徒数	ブリテスト	ポストテスト	上昇量
なし	JTE+ALT	6名	198	193	-5
あり	CALL+JTE+ALT	12名	193	235	42
	CALL+JTE	11名	198	236	38
	CALL+JTE	34名	203	240	37

2. 研究目標

本研究の目的は、従来千葉大学で開発された指導理論とCALLシステム開発のためのオーサリングシステムを活用して、高校生の学力や興味、関心にあった、英語リスニング用CALL教材を開発することである。開発教材のレベルについては開発済みの大学生初級用教材が高校上級レベルに使用できることを考慮し、一般の高校2年生が使用できる高校中級レベルの教材開発を目指した。

3. 研究内容

(1) 基盤となる理論

コースウェアの基盤となる指導理論には、千葉大学のCALL教材で使用されている三ラウンド・システムを利用した。三ラウンド・システムは千葉大学自然科学研究科、教育学研究科で独自に開発された英語教育の総合システムの名称であるが（竹蓋, 1997）、狭義ではその中核システム（効率的なリスニング力の養成）を指す。図1に示したように、この指導理論では、学習者に1回の学習で全て理解させようとせず、同一素材（英文）を第1、第2、第3ラウンドと3回に分けて、断続的に学習させることが大きな特徴である。

この理論はリスニング力向上の高い効果が繰り返し検証されており、外国語教育メディア学会でも2007年に学術賞を受賞している。限られた時間を有効に活用するためにも、有効性が検証されている理論を採択する必要があることは言うまでもなく、本研究ではこの三ラウンド・システムに基づいて教材を構成することにした。

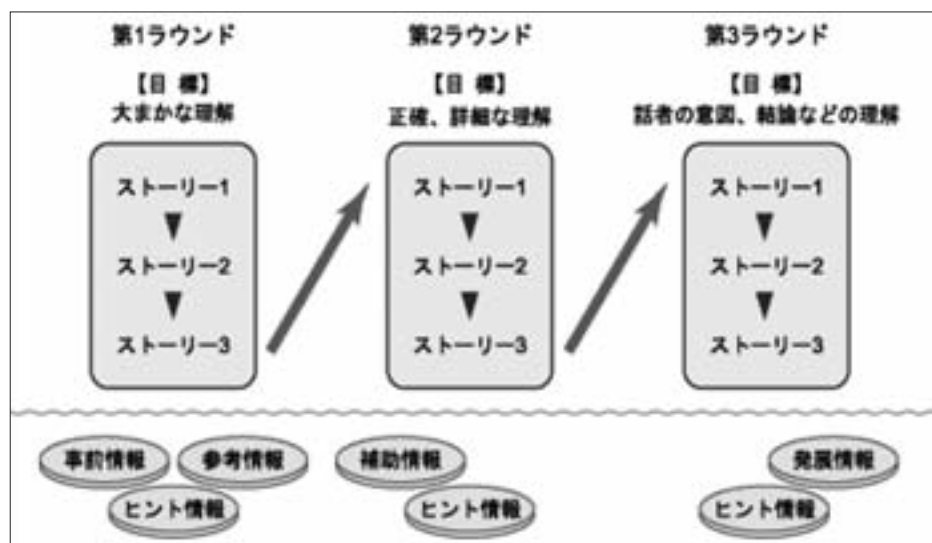


図1 三ラウンド・システムの構造（竹蓋, 2002）

(2) コースウェア作成の基本方針と教材の概要

教材の内容については、学習者の興味、関心にあったものとするために、我々が以前に高校2年生に行った英語学習に関する調査結果を参考にした。調査では、多くの生徒が日常会話を学びたいと回答し、具体的には「学校」「買い物」など、海外に滞在したときに経験しやすい場면을学習することを希望しており、この調査結果を参考に、本研究で開発する教材のトピックは「海外旅行」および「海外生活」とした。

素材の英文が話される場面の設定については、高等学校における学習目標、および大学進学希望者の学習目標なども考慮し、高等学校「オーラルコミュニケーション」の教科書や大学入試センター試験リスニング問題、大学英語教科書などのパッセージを、現行の高等学校学習指導要領の言語使用場面例（表3）に従って分類、検討した。結果は表4に示したが、「個人的なコミュニケーション」や「多くの人を対象にしたコミュニケーション」が特に多く扱われていることが明らかとなった。そこで、今回の教材は場面对話やアナウンス、メッセージに設定し、学習指導要領にあげられている場面例（電話、旅行、買い物、家庭、学校、病院など）をできるだけ網羅するようにした。また難易度についてはTOEIC380点以上を対象とした既開発の大学生向け教材よりも易しいものを目指す。

素材となる英文は、筆者が場面、登場人物設定等のおおまかなシナリオを作成し、

表3 言語使用場面の分類とその例（高等学校学習指導要領より）

個人的なコミュニケーションの場面	電話、旅行、買い物、パーティー、家庭、学校、レストラン、病院、インタビュー、手紙、電子メールなど
グループにおけるコミュニケーションの場面	レシテーション、スピーチ、プレゼンテーション、ロール・プレイ、ディスカッション、ディベートなど
多くの人を対象にしたコミュニケーションの場面	本、新聞、雑誌、広告、ポスター、ラジオ、テレビ、映画、情報通信ネットワークなど
創作的なコミュニケーションの場面	朗読、スキット、劇、校内放送の番組、ビデオ、作文など

表4 一般的な教材中の英文の、言語使用場面の分類（表3）による割合

コミュニケーション場面の分類	検定教科書 (オーラルI)	センター試験 (H18~20)	センター試験 対策問題集	大学教科書 (和書)	大学教科書 (洋書)
個人的なコミュニケーションの場面	96.4%	84.0%	82.5%	86.8%	98.4%
グループにおけるコミュニケーションの場面	3.0%	1.5%	0.0%	2.7%	0.0%
多くの人を対象にしたコミュニケーションの場面	0.6%	11.4%	15.9%	10.5%	1.6%
創作的なコミュニケーションの場面	0.0%	3.1%	1.6%	0.0%	0.0%

ALTに英文スクリプトの作成を依頼した。また英文の文法事項や語彙については、高校1年生でも今回の教材で学習できるように、できるだけ中学校の教科書で学習したもの(既習事項)を使用するようにした。それ以外のものは、学習中に解説を提示したり、辞書情報に載せるなどして、その場ですぐに調べられるようにした。

素材の長さ(語数)については、大学入試センター試験リスニング問題の長さを参考にした。同問題は、高等学校学習指導要領の範囲で作成されており、高校生にとって到達目標になると考えられるからである。調査の結果、ひとつひとつの素材の語数にはかなりのバラツキがあった(表5)が、今回作成しようとしているのは高校中級レベルの教材であるので、全てをカバーしようとはせず、素材の長さを40~120語程度、時間にして20秒~1分程度とした。

表5 大学入試センター試験リスニング問題英文の語数(平成18~20年度の平均)

設問	第1問	第2問	第3問A	第3問B	第4問A	第4問B	全問題	第3問以降
語数	26.3	20.9	47.4	148.7	87.9	189.3	49.9	93.0

以上の考察、過程を経て、本研究では最終的に30編(パート)の対話、アナウンスからなる素材を作成した。30編の素材は内容から5つのユニットに分類した(表6)。英文の難しさは語数だけで決まるわけではないが、大事な要素の一つであるので、ユニットごとに語数の目安を定め、学期や学年の進行にあわせて教材を使えるようにした。

表6 教材(First Step Abroad)の概要

ユニット	1	2	3	4	5
タイトル	Messages	On a Trip	Daily Life	At School	Homestay Experience
内容	機内アナウンス、ニュース天気予報等	入国審査、チェックイン、両替、道案内等	食事、買い物、電話、病院、問合せ等	友人や先生との会話(自己紹介、趣味等)	ホームステイ先での会話(家の案内や夕食等)
パート数	6	6	6	6	6
各パート語数	40~60語	60~80語	80~100語	80~100語	100~120語

(3) コースウェアの詳細および各種情報の具体例

コースウェアの詳細や提示した各種情報について、上述の三ラウンド・システムの構造(図1)に従って以下に記述する。まず第1ラウンドでは、タスクに入る前の「事前情報」として、パートごとに素材英文の内容に関連した写真を複数用意し、徐々に素材のトピックとの関連が深くなるように提示することとした。(第2、第3ラウンドでも、以前に学習したことを思い出させるために、同種の写真を同様の順序で提示した。)タスクの目標は「概要理解」で、ここでは素材を聞きながらキーワード(キーフレーズ)をあげさせたり、素材の内容や場面を大まかに推測させたりすることにした。「ヒント情報」としては、

関連するイラストを音声とともに提示したり、あらかじめ抜き出しておいた語句（英語表現）を示して、それらを助けにして大まかな内容が推測できるようにした（表7）。

また、第1ラウンドから「参考情報」や「補助情報」として語彙リスト（辞書情報）を準備し、わからない単語や熟語をその場ですぐに調べられるようにした。それらの語彙は素材で出てきた形のまま（名詞の複数形や動詞の過去形など）とし、語彙の音声と意味を提示するようにした。

第2ラウンドのタスクの目標は「正確で詳細な理解」であり、各パートでポイントとなる事柄について2～3問用意し、それぞれ3つのヒントを出すようにした。ヒントは全体的な話の流れや状況を考えさせるものから、使われている英語表現に関する説明まで、徐々に具体的に焦点を絞り込むように配置し、学習者のトップダウン処理、およびボトムアップ処理を補助できるように配慮した。タスクの正解を示す場合は、なぜそのような答えになるのかを示すために、該当する英語表現を提示することにした。同時に、文法事項や語彙、コミュニケーションの技術などについて、高校生に合わせた解説を提供するようにした（表8）。また、このラウンドでは、一度に処理できるチャンクを広げることを目的とする空所補充タスク（選択式）を設けたり、そのパートの内容に関係した異文化情報に興味を持たせるようなコラム（表9）を加えた。

第3ラウンドの目標は「話者の意図、結論などの理解」である。各パートで、話されている内容を総合したり、直接は言われていない事柄を推測したりするタスクを1～2問作成した。タスクは第1、第2ラウンドで学習したことがヒントとなるよう、有機的に連携

表7 第1ラウンド タスク例

TASK 1	もう一度Part 5 を聞いて、内容的にキーワードとなりそうな「単語または短いフレーズ」をいくつか拾ってみよう。拾ったキーワードは覚えておこう。START をクリックしてください
TASK 2	以下のキーワードが今聞いた英語の中に使われているとしたら、その内容や場面はどんなものでしょうか。おおまかで結構ですので大胆に推測してみよう nice to meet you Sorry again dice a cat for short please call me

表8 第2ラウンド タスク、ヒント例

TASK	男性は自分のことを何という名前（ニックネーム）で呼びかけるように言っていますか
HINT 1	男性の名はダイスケですが、別の呼び名で声をかけてほしいようです
HINT 2	後半に出てきます。男性が自分の正式な名前（ダイスケ）を言い、その音に近い英単語を言った後にニックネームの話になります。for shortの意味がわからない人はPHRASESで確認しよう
HINT 3	ダイスケの言葉Yeah, right? But for short, ...の後に注意しよう
ANSWER	呼び名はDaisukeを縮めてDice CONFIRM Yeah, right? But for short, please call me Dice, as long as you don't dice me! ★as long as you don't dice me 「僕のことをサイコロみたいに切らないのなら」と言っていますが、自分の名前を縮めた「ダイス」と英単語のdiceをかけています

表9 コラムの例

<p>ファーストネームを覚えてもらおう</p> <p>英語圏ではお互いをファーストネームで呼び合うことが多く、ファーストネームを覚えておいてもらうことは大切です。一般的に、日本人の名前は長い（母音が多い）ので、短くするといいでしょう（例：「ハルオ」→「ハル」、「エミコ」→「エミ」）</p> <p>別のやり方は、発音の似た英単語を使うことです。たとえば、「ジュン」はJune（6月）に、「ジュンヤ」はjunior（年下の人）に、「テルミ」はTell meに、「セイイチ」はSay itchyに音が似ています。またジョークも効果的です。ある人（「エイジ」さん）は自己紹介の時に、“My name is Eiji, but I’m not old.”と言って相手を笑わせるそうです（エイジとage「老人」をかけている）。みなさんも考えてみて下さい</p>

表10 第3ラウンド タスク、ヒント例

TASK 1	なぜダイスケはdice a catのことを持ち出したのですか
HINT 1	自己紹介をしている場面です。早く自分の名前を覚えてもらいたいところですね
HINT 2	「ダイスケ」という名前を、パットはスラスラ言えていますか。また、dice a catという言葉に聞いて、パットはどのように反応していますか
HINT 3	後半に注意しよう。dice a catについて、パットは「風変わりだけど、…だ」と言っています。[…]の部分がダイスケの狙いのようです
ANSWER	<p>パットが自分の名前をうまく言えなかったので、覚えやすくなるように、自分の名前の音を英語に置きかえた</p> <p>CONFIRM</p> <p>A : Nice to meet you, Dai Sorry, what was your name again?</p> <p>B : It's Daisuke. I know it's hard to say. It sounds sort of like "dice a cat".</p> <p>A : Eww, dice a cat? That's a little freaky, but much easier to remember.</p> <p>B : Yeah, right?</p> <p>★Yeah, right?と言っていることから、ダイスケはパットが覚えやすいように、わかりやすいようにdice a catと言ったということがわかりますね</p>

表11 発展情報の英語表現例（「出会い」）

My first encounter with her was 10 years ago.
 Many students gathered at the gym.
 You can join us.
 He wears that suit only on special occasions.
 Thank you for inviting me.
 My sister tried a dating service.

するようになっている。ヒントの出し方は第2ラウンドに準ずる（表10）。

第3ラウンドでは、各パートの学習終了時に「発展情報」として教材中で学習したトピックやテーマに関連する別の英語表現を6個ずつ、音声と例文で学習できるようにした（表11）。発展情報として扱ったトピックは「交通」「天気」「出会い」などの29のトピックであった。また第3ラウンドの学習を全てのパートで終えたあとで、そのユニットで学習したことがどの程度身についたかを確認するためにUnit Testを設けた。形式は4択式、10問で、設問や選択肢はともに日本語で記述し、学習者の英語レベルに配慮した。

(4) 教材で使われる音声や画像

各パートの対話、アナウンスの音声については、速度やイントネーションなどの点で、できるだけ自然になるよう指示したうえで、訓練を受けた母語話者のナレータに発話させた。素材としての自然さという点では母語話者の自由な会話が望ましいが、英語として難しすぎて、高校生向けの教材にはなりにくいと推測したためである。録音された音声には効果音、周囲ノイズ等を加えて、実際に話されている状況にできるかぎり近づけた。

学習開始前の動機づけとして、また事前情報として必要になる各パート6～8枚の写真は、千葉大学がこれまでに撮影した写真や素材集から選定し、教材全体で約300枚を使用した。音声とともに提示されるイラスト、約100枚については、描くべき内容に関する指示を作成し、それをもとに本学美術専攻の学生に作成を依頼した。起動画面とメニュー画面は、高校生などが親しみを覚え、やる気をもてるような写真をもとに、デザイン専攻の学生にその作成を依頼した。

(5) ソフトウェア化

コースウェアのソフトウェア化には、千葉大学で開発されたオーサリングシステムをそのまま使用した。このシステムの特長は、教材開発者が特別な技術や知識なしにCALL教材を作成できるよう、コースウェアを記述する時などに、Excelや各種エディタなど一般的なソフトウェアを利用することである。ソフトウェアの仕様を既存の教材と同一とすることで、新たな技術開発が不要になっただけでなく、今回の教材を利用した高校生が大学生用に開発された教材を違和感なく継続して学習できるという利点もある。

作成された教材は、Windowsパソコンに標準搭載されているブラウザ（インターネットエクスプローラ）の機能とメディアプレーヤを組み合わせて作動するので、利用するのに特別な専用ソフトを追加する必要がないという利点もある。また、ウェブサイト閲覧に利用するブラウザを基盤としているので、インターネット経由での学習、いわゆるe-learningにも対応しているという大きな利点もある。時間や場所を選ばず学習できることは、外国語学習の時間不足の解消に大いに役立つと期待される。

4. 研究成果

(1) 開発された教材

完成教材はFirst Step Abroadと命名された。その画面例を図2～7に示した。教材を起動すると起動画面が提示され（図2）、STARTのボタンをクリックすると設定画面が表示される（図3）。学習者が学習履歴の保存先と自分の名前を選んでSTARTボタンを押すと、メニュー画面に進む（図4）。学習するユニットを選んでクリックすると、初めての学習であれば最初の学習画面が、以前に学習したことがあればその続きの学習画面（図5）が自動的に表示される。学習画面の中央下のWORDSやPHRASESのボタンをクリックすると、辞書情報の画面に切り替わる（図6）。左側の英語表現をクリックすると音声流れ、意味が表示される。学習画面右下の「進捗表」のボタンを押すと、自分がどこまで学習したかを画面で確認することができる（図7）。



図2 教材起動画面



図3 学習者選択画面



図4 メニュー画面



図5 学習画面(例)



図6 辞書情報画面

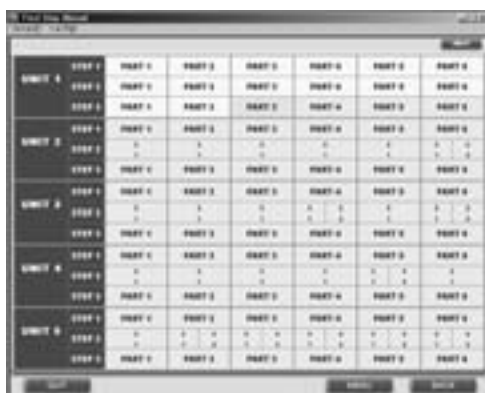


図7 進捗表画面

(2) 学習者の試用, 評価

作成したCALL教材は、表12の要領で、筆者のひとりが昨年度まで在籍した千葉県立我孫子高等学校の生徒に約4週間、自宅で試用させた。自宅にパソコンのない生徒については、学習期間中パソコンを貸与した。教材はCD-ROMで配布したが、インターネット経由でも学習できるようにした。教材を試用する期間が短いので、今回の試用では効果の測定（プリテスト、ポストテストなど）は行わず、アンケート調査で生徒に教材を評価してもらう形にとどめた。

週一回、授業で動機づけのための指導を行ったのは、教材で学習するように指示するだけでは、生徒の学習意欲を持続させ家庭での学習活動を行わせることは難しいと考えたためである。動機づけは、自習スケジュール（いつまでにどこまで学習するか）の提示、教材学習内容に関する雑学クイズや語彙小テスト、内容理解度テストなどである。雑学クイズでは、たとえば入国審査に関するパートを学習していれば「パスポート」について二者択一問題を出した。小テストは三択式など解答しやすい形式で、学習しておけば必ず正解できる程度の易しい問題とし、学習の継続を促すようにした。各回の指導内容は表13に示した。

学習終了後行ったアンケート調査の結果では、62%の生徒が「聞き取り力がついた」と回答し、71%が「内容に興味を持ち」、78%が「学習して楽しかった」、「別の教材も使用したい」と回答した。学習者による5段階評価の結果（中央値）は表14の通りである。ほとんどの生徒がこの教材を肯定的に評価したと言える。今回は高校生向けの教材作成を目標としたが、生徒の反応を見る限り、その目標をおおむね達成したと考える。

また、自由筆記意見の主なものを、肯定的意見と否定的意見に分け、表15に示した。教材に肯定的な意見がほとんどで、「続けて学習したい」という声が圧倒的に多く、ついで「だんだん理解できるようになった」「楽しかった」などがあつた。否定的な意見には「忙しいのでパソコンを開くのが面倒くさいと思ってしまう」などがあつたが、教材の評価に直

表12 教材試用（検証）概要

対象者：千葉県立我孫子高等学校 2年生（G組18名 [理系], H組21名 [文系]）
学習期間：平成21年（2009年）1月8日（木）～2月3日（火）（約4週間）
学習形式：主に家庭での自主学習 動機づけのため、週に一度学校でも簡単な指導を行う
指導日：1月8日, 14日, 21日, 28日, 2月4日（計5回）
学習箇所：2年G組=Unit 2, 2年H組=Unit 4

表13 指導スケジュールと内容

1月8日（木）	教材の説明・試用, 指導前アンケート（コンピュータの有無の確認）など 語彙プリント（教材の辞書情報を印刷したもの）、自習スケジュール配布, コンピュータ教室使用, 50分（翌日には自宅パソコンでの教材動作状況について、報告用紙の回収等を行った）
1月14日（水）	語彙プリント読み合わせ, センター試験リスニング問題の解説（15分程度）
1月21日（水）	教材語彙小テスト, 学習内容に関する雑学クイズ（計15分程度）
1月28日（水）	教材内容理解度テスト, 学習内容に関する雑学クイズ（計15分程度）
2月4日（水）	教材内容理解度テスト, 教材回収, 試用後アンケート記入（計15分程度）

表14 学習者の教材に対する評価（中央値）

1) 内容, トピックに興味を持った	はい	●	いいえ
2) 難易度は適切であった	はい	●	いいえ
3) イラスト, 写真は理解の役に立った	はい	●	いいえ
4) 指示は明確であった	はい	●	いいえ
5) HINTは理解の役に立った	はい	●	いいえ
6) WORDS, PHRASESは理解の役に立った	はい	●	いいえ
7) 正解の提示は理解の役に立った	はい	●	いいえ
8) 正解部分の英文表示は理解の役に立った	はい	●	いいえ
9) 解説の記事(★)は理解の役に立った	はい	●	いいえ
10) 発展情報は役に立った	はい	●	いいえ
11) UNIT TESTは役に立った	はい	●	いいえ
12) Step 1, 2, 3と進むにつれ聞けるようになった	はい	●	いいえ
13) この教材を使用して聞き取り力がついた	はい	●	いいえ
14) この教材での学習は楽しかった	はい	●	いいえ
15) 別の教材でも学習したい	はい	●	いいえ

表15 学習した生徒の教材に対する自由筆記意見（主なもの）

肯定的なもの
■この教材をまた使いたいです
■最初に思っていたよりも楽しく学習することができた
■聞いていくうちにだんだんと内容を理解することができた
■普通に生活しているときにはあまり英語というものにふれる機会がないので、このような教材があると楽しみながら英語に興味を持ち学習できると思う
■単語を一つ一つチェックできて良かったです
■家でやれるので便利だと思う
否定的なもの
■リスニング力はすくすくと思うが、毎日忙しいのでパソコンをひらくのが面倒くさいと思ってしまう
■達成度をもう少し分かりやすくしてほしい。他は分かりやすく良い教材でした

接は関係しないと考え。また「達成度をもう少しわかりやすくしてほしい」という意見があった。今回は学習期間が1ヶ月で、5ユニット中1ユニットしか学習できず、学習効果測定のためのテストは行っていないため、次回試用するときには、半年から1年程度の時間をとって、聴解力の伸びを実感できるようにしたいと考えている。

5. まとめ

本研究の目的は、高校生の学力や興味、関心にあった、英語リスニング用CALL教材を開発することであった。開発された教材は高校2年生の自宅でのリスニング学習に十分に活用できることが確認され、今後、外部テストによる得点上昇の観察結果により、その効果の測定を行う予定である。一口に「高校生」と言っても、その英語力は千差万別であり、大学生向けの教材が使用できる生徒もいれば、中学校で学習した内容がまだ十分に定着していない生徒もいる。今回は高校生中級レベルの教材開発を行ったが、幅広いレベルの教

材開発を行い、高校生の興味関心や英語力に対応できる教材を準備し、新しい『高等学校指導要領』が強く指向する「コミュニケーション」能力の向上に貢献したいと考える。また、今回開発した教材が高校中級用としてだけでなく、英語入門レベルとして英語基礎力の養成を必要とする大学生の一助となれば、我々としては望外の喜びである。

6. 参考文献

- 浅見道明他, 「発音指導と速読指導がリスニング能力に与える影響」, 『関東甲信越英語教育学会 第33回埼玉研究大会発表要項』, 関東甲信越英語教育学会, 2009, p. 28
- 土肥充他, 「三ラウンド・システムに基づいた英語CALL教材の開発とその試用」, 『2001年日本教育工学会第17回全国大会講演論文集』, 2001, pp. 809-810.
- 石井恭平他, 「高校におけるCALLを使用した自律学習の支援」, 外国語教育メディア学会 (LET) 関東支部第115回 (2005年度) 研究大会・総会発表要項, 2005, pp. 24-25.
- 片岡晴美他, 「TTS技術を活用したClassroom Englishの指導とその効果」, 『第49回外国語教育メディア学会全国研究大会発表要項集』, 2009, p. 132
- 桑原市郎, 「聴解力重点指導を通して読解力・作文力を向上させる試み—三ラウンド・システムを活用して—」, 『平成18・19年度高等学校教科研究員研究報告書』, 千葉県教育庁教育指導部振興課, 2008.
- 文部科学省, 「高等学校学習指導要領 (平成11年3月告示, 14年5月, 15年4月, 15年12月一部改正) —第2章: 普通教育に関する各教科—第8節: 外国語」,
http://www.mext.go.jp/b_menu/shuppan/sonota/990301/03122603/009.htm, 2003.
- 文部科学省, 「新しい学習指導要領—文部科学省」,
http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/youryou/index.htm, 2009.
- 崎山廣和, 『平成15年度～平成17年度 スーパー・イングリッシュ・ランゲージ・ハイスクール (SELHi) 研究開発実施報告書』, 千葉市立稲毛高等学校, 2006
- 高橋秀夫, 「英語レメディアルCALL教材の開発」, 平成16年度～平成18年度科学研究費補助金基盤研究 (B) 課題番号16320071研究成果報告書, 2007.
- 高橋秀夫他, 「統合型英語Online CALLシステム—その全体構想と中間報告」, 『言語文化論叢 (第3号)』, 千葉大学言語教育センター, 2009, pp. 64-65
- 竹蓋幸生, 『ヒアリングの指導システム』, 研究社出版, 東京, 1989.
- 竹蓋幸生, 『英語教育の科学』, アルク, 東京, 1997.
- 竹蓋幸生, 「Yukio TAKEFUTA」, <http://www5e.biglobe.ne.jp/~takefuta/>, 2002.
- 竹蓋幸生, 水光雅則編, 『これからの大学英語教育』, 岩波書店, 東京, 2005.

本研究における教材コースウェアの開発は、平成20年度千葉県教育委員会長期研修制度における研修の一部として、そのソフトウェア化は平成19-21年度の「現代的教育ニーズ取組支援プログラム」の事業の一部として行われた。