

楽曲に対応した英語カードを用いたグループ対戦ゲームの授業活用とその効果に関する一検討

A Study on Utilization of the Group Card Game in English Lessons with English Cards Corresponding to the Lyrics of a Japanese Song and its Effects

(2017年3月31日受理)

藤代昇丈

Noritake Fujishiro

Key words : 英語学習, 楽曲活用, 動機づけ, 西野カナ, グループ対戦ゲーム, 計量テキスト分析

概 要

大学において、教養共通科目として学ぶ講座「英語Ⅱ」において、外国語学習のための動機づけを高め、インプット強化を図るタスクとして、日本人アーティスト・西野カナの日本語の楽曲とその歌詞に対応した英語カードを用いたグループ対戦ゲームを実施し、学生の情意面に及ぼす影響を調べた。事後の自由記述アンケートの回答内容を計量テキスト分析用ソフトウェア「KH Coder」により分析した結果、回答内容は「活動の親しみやすさ」「歌詞の英語表現」「絵による視覚補助」「活動の難しさ」「やる気の醸成」「楽曲を用いたグループワーク」「表現使用への意欲」「英語学習の楽しさ」の8つのクラスターに分類され、回答の97.1%に「英語学習の楽しさ」に関連する語が出現し、中心クラスターである「英語学習の楽しさ」は「活動の難しさ」と「楽曲を用いたグループワーク」と結びつきがあり、「表現使用への意欲」と強く関連していることが分かった。

1. はじめに

人材育成と知的創造活動の中核である高等教育機関において、新たな知識・技能の習得だけでなく、学んだ知識・技能を実践・応用する力、自ら問題を発見し解決に取り組む力の育成が重要視されている(文部科学省, 2017)。また、進展するグローバル社会において高等教育における外国語教育の重要性は高まっている。しかしながら、初等中等教育で受けてきた教育内容の差異や学力差から、大学の教養科目として学ぶ外国語としての英語への学習意欲を維持することは難しい現状がある。

白井(2012)は自らが外国語を学んだ際に、あまり楽しくない学習状況では動機づけが下がった経験を基に、①学習開始時の動機づけが続くとは限らない、②学習活動が楽しくないと動機づけは下がる、③十分な(時間的な)投資をするに見合うだけの必要性がないと学習が続かな

いとしている。また、白井(2012)は外国語学習に成功する学習者の特徴の要素として「動機づけが強いこと」と「学習法が効果的であること」としており、どのようなタスクであれば動機づけは高まるのかといった点で学習活動を見ていく「タスクモチベーション」の考え方が重要であるとしている。

タスク活動(Task-based activities)とその成果は学習者の動機づけを高め、学習活動を推進すると言われ、協同学習、協調学習、小グループでの活動等で用いられる、教師にとって良く知られた活動である。活動の例としてはインフォメーション・ギャップタスク、問題解決タスク、ゲーム等の「教育学上のタスク」が挙げられる(J. C. Richards and T. S. Rodgers, 2015)。

また、森(2014)は英語教育に音楽教材(英語の歌)を取り入れることで学習意欲が高まると報告している。音楽教材は動機づけに役立つ利点があるだけでなく、有効な

タスク活動と組み合わせることで更なる効果を生む可能性を秘めている。本研究では高等教育の外国語教育において、日本語の楽曲の歌詞に対応した英語カードを用い、グループ対戦型のゲーム活動を実施することで、学生の英語学習に関する情意面に及ぼす影響を計量テキスト分析により調べる。

2. 研究の背景

2.1 英語学習への楽曲の活用

第二言語の授業にポップ・ソングを取り入れ、その効果を実験群、統制群間で比較したK. Kanel (1997)の研究では、歌を使ったグループの方が授業に対する評価が高く、英語への興味が増したと報告している。森 (2014)は高等専門学校で洋楽を活用した授業を実施し、アンケート調査により英語の学習意欲が増大したと報告している。また、角山 (2001)は英語の歌と異文化トピックの融合を柱とした大学英語教材を共同開発している。これらの研究に見られるように、学生の馴染みのある歌を教材の一つとして活用する取り組みが多くなされている。

本研究では、楽曲を教材として用いるが、先行研究と大きく異なるのは日本人アーティストの楽曲を用いるという点である。親近感という点では外国人アーティストに比べ身近に感じられるという利点がある。さらに、英語の曲ではなく日本語の曲を用い、その歌詞に該当する英語カードを用いて英語のインプットはそのカードから行うこととする。

2.2 アーティスト・西野カナ

西野カナは2008年にメジャーデビューしたソニー・ミュージック・エンタテインメント所属の歌手で、作詞も手がけるアーティストである。楽曲は10代から20代の女性を中心に共感を呼び、絶大な支持を受けている。2016年の年末には、楽曲「Dear Bride」で日本有線大賞、楽曲「あなたの好きなところ」では日本レコード大賞を受賞した(ソニー・ミュージックエンタテインメント, 2017)。

平成29年3月1日現在でシングル、アルバムを含め、リリースされている楽曲145曲の内102曲(70.3%)は単独作詞、41曲(28.3%)は共同作詞で、ほとんどの楽曲の

作詞に西野カナ本人が携わっている。歌詞の特徴として、英語の歌詞が多く、145曲中118曲(81.4%)に1文以上の英語の歌詞が含まれている。英文内容や用法も正確である。また、洋楽のカバー曲も多く歌唱しており、その発音も正確である。英語学習への関心や意欲を高めるための一方策として、西野カナのような日本人アーティストの楽曲を用いることも有用な方策であると考えられる。

本研究では、楽曲「あなたの好きなところ」のプロモーションビデオ(以下「PV」という)と楽曲の歌詞に対応した英語カードを用いたゲーム活動を行い、その際の効果を検証する。

2.3 英語カードを用いたグループ活動

恋人の好きなところを書いてトランプに貼り、相手にプレゼントするという‘52 reasons I love you’というトランプラブレターが海外で流行している。そのことに着想を得て作ったと言われる西野カナの楽曲「あなたの好きなところ」のPVには歌詞に対応する英語が書かれた‘52 reasons I love you’トランプカードが使われており、実物と同じ内容及び図柄のカードが販売された(ソニー・ミュージックアーティストズ, 2016)。本研究における授業時はそのカードを教師が購入し、著作権法第35条(教育上の特例)の範囲内で、対戦するグループ群の数分のカードセットを教師が複製して使用した。

授業において学習意欲を高める活動は、①好奇心や注意を喚起する教師の談話、②ペアやグループワークといった参加形態、③個人やチームでの競争といった活動計画、④賞賛、拍手、相互修正活動といった肯定的な内省や活動計画、の4つのカテゴリーに分類される(P. M. Lightbown & N. Spada, 2013)。授業の際の活動への学生の参加形態をグループとし、競い合うゲーム的要素を加え、勝者に賞賛を与えることにより学習意欲が高まると考えられる。

本研究では単に楽曲に合わせて英語カードを取るだけではなく、4人からなるグループが対戦するゲーム形式で行う。百人一首のように両グループ間に英語カードを広げ、曲の進行に合わせてカードを取り合い、多く取れたグループを勝ちとする。日本語で流れてくる曲の歌詞を聞き、瞬時にそれに該当する英語のカードを取るの、曲のスピードが速いためかなり難しい。英語カードに

はイラストが付いているものと英文だけのものがある。例えば、「くしゃつと笑う目尻」という歌詞には“Your bright smile”と英語で書かれ、笑顔マークのイラストが添えられている。また、「お節介だけど」という歌詞には“You stick your nose into my business.”という英文のみが書かれている(ソニー・ミュージックアーティスツ, 2016)。ゲーム回数を重ね、慣れてくると英文のみのカードも取れるようになってくると考える。

本タスク活動に用いた楽曲に馴染みがあること、活動自体にある程度の難度があること、ゲーム的要素により楽しめること、またグループ内に一体感が生まれるため協同して学ぶ態勢ができること等により、学生のタスクへの積極的な参加が期待できる。なお、楽曲のPVはiTunesより購入して使用した。歌詞と英語カードの解説用配付資料及び対戦記録表は教師が作成し、使用した。

2.4 インプット強化と認知プロセス

学習者に情報を与える際にどのようにすればインプットの増強が図られるかについて、Schmidt (1990)は学習者の内面で気づきが起こるときは、意味に焦点が向けられインプットが増強されるという「気づき仮説」(noticing hypothesis)を提唱している。Doughty (1991)は言語形式に焦点を当てながら、同時に意味処理にも注意を向けるインプット強化の試みとして、フォントの拡大などの視覚的強調をした教材を使用し、意味に焦点をあてることにより正確な習得が図られたと報告している。また、Van Patten (1994)は文法事項のインプット強化をしながら内容に即した絵を選ぶことで、内容理解が図られ、文法力が伸びたと報告している(大石, 2006)。

本研究におけるグループ対戦ゲーム時に用いるトランプ英語カードには内容に合ったイラストが付いているものもあり、日本語の歌詞に該当する英語カードを集中して探す過程で、視覚的に強調され、インプット強化が図られると考える。またイラストのついていないカードも手書きで見やすく、個々にトランプに貼り付けられているため、気づきやインプットの促進に貢献すると考えられる。

インプットから英語カード取得までの認知プロセスを図1に示す。日本語で楽曲を聴き、その歌詞を認識し、同時に脳内で日本語から英語に言語変換し、該当するカー

ドを探し取得する。上手く英語に変換できない時は、歌詞の日英対訳を載せた配付資料を参照してからカードを探す。カードを探す過程で多くのカードに書かれている英語に触れ、英語のインプットを受けることになる。

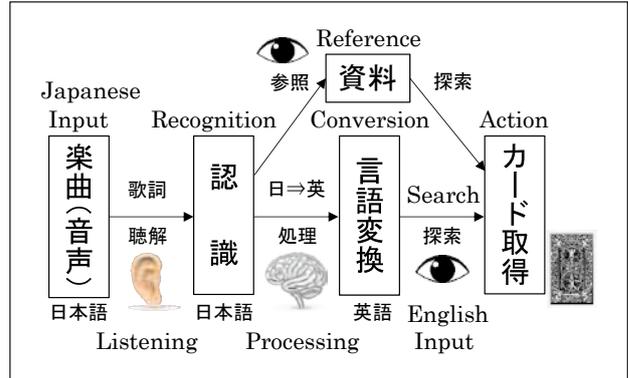


図1 カード取得までの認知プロセス

3. 授業の実施

3.1 授業の対象とプロセス

中国学園大学子ども学部子ども学科1年生「英語Ⅱ」履修者40名を対象として、平成28年10月12日と19日の計2回、及び現代生活学部人間栄養学科1年生「英語Ⅱ」履修者34名を対象として、平成28年10月21日と11月4日の計2回の講義(各90分)を用いて、西野カナの楽曲「あなたの好きなところ」に対応した英語カードを用いたグループ対戦ゲームを活用した授業を実施した。

図2に示す授業プロセスに基づいて、第1回目の授業時に楽曲のPVを視聴した後、講師が歌詞に対応した英語カードをスライドにして示しながら、歌詞を英語にした時のポイントについて解説した。また、学生が参照できるように日本語の歌詞と英語の対訳を示した資料を配布した。1グループは4人で構成することとし、2グループが向かい合う形でゲームを第1回、第2回の授業時にそれぞれ3回ずつ実施した。

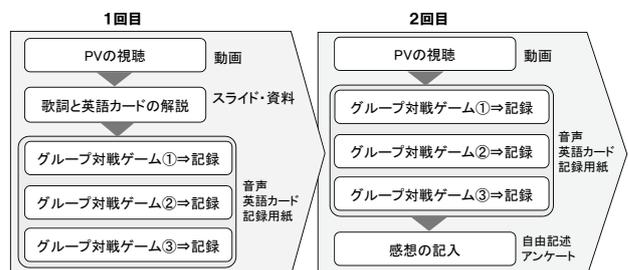


図2 授業プロセス

3.2 グループ対戦ゲームの内容と授業の様子

歌詞に対応した英語がトランプに貼られた英語カードを用いたグループ対戦ゲームは、対戦する2グループ間に英語カードを広げて置き、楽曲の音声のみを聴きながら、曲の進行に合わせて、歌詞に該当する英語カードを早い者勝ちで取ることとし、多く取った方を勝者とする。図1に示すように歌詞に対応する英語が思いつかない場合は解説時に配布した資料を参照してもよいこととした。どちらのグループも取れなかったカードは各ゲーム終了時、どの歌詞のところで取ればよかったかを両チームで確認する。各自が取得したカードについては、各ゲーム終了時に記録用紙に記録させた。なお、グループについては学生達の自由編成とした。

授業時は集中して身を乗り出してカードを探す姿やグループ内で話し合ったり、教え合ったりする姿が見られた。非常に楽しく取り組んでいる姿が印象的であった。授業の様子を図3に示す。なお、第2回目の授業の最後に本実践に対する感想を自由記述で記入させた。

4. 調査・分析の方法

4.1 アンケート調査の実施

楽曲に対応した英語カードを用いたグループ対戦ゲームの授業活用による情意面への影響を調べるため、事後に自由記述アンケートを実施した。調査対象者は、本実践の受講者である中国学園大学子ども学部子ども学科1年生「英語Ⅱ」履修者40名及び現代生活学部人間栄養学科1年生「英語Ⅱ」履修者34名とし、子ども学科は平成28年10月19日に、人間栄養学科は11月4日に実施した。「本授業の感想を自由に書いてください。」と教師が口頭で指示し、白紙のアンケート用紙に記名式で回答させた。なお、記述時間は10分程度とし、字数等の制限は行わなかった。

4.2 計量テキスト分析

情意面への影響を調査するためのアンケート調査の内容分析には、5件法等の数値の変化を統計的に処理する「量的方法」と、自由記述回答におけるテキスト型の質的データを分析する「質的方法」とがある。後者の「テキストマイニング」と呼ばれる方法は、コンピュータを用



PVを視聴しながらカードを確認



曲に合わせてカードを取る



身を乗り出してカードを探す様子

図3 授業の様子

い、自動的に言葉を取り出し、統計的手法を用いて探索的な分析を行うもので、現在注目されている(樋口, 2014)。

樋口(2014)は、このテキストマイニングの技術を活用

しつつ、伝統的な内容分析の考え方を生かした「計量テキスト分析」を提案している。この分析では、質的データをいくつかのカテゴリに分類するコーディング作業により量的に扱えるデータに変換する作業を行う。計量テキスト分析の定義として、樋口(2014)は「計量的分析手法を用いてテキスト型データを整理または分析し、内容分析(content analysis)を行う方法である。」としている。また、計量テキスト分析用ソフトウェア「KH Coder」を開発し、フリー・ソフトウェアとして公開している(KH Coder, 2017)。本研究において、自由記述アンケートで得られた質的データをKH Coderを用いて分析し、本実践の情意面に及ぼす影響を調査する。

5. 調査結果・分析・考察

5.1 アンケート結果

授業の感想を事後に自由記述で記述させた結果(有効回答数n=68)の一部を表1に示す。活動を楽しく行えたこと、流行の歌を用いたことにより意欲が湧いたこと、グループ対抗で行ったことでやる気が出たなどの意見が多く見られた。また、内容面で、単語や表現が覚えられたことや日本語の歌詞とカードの英語を比較し、意識になっていることに触れたり、曲の進行についていくことは難しいが、次第に慣れ、克服できたことなどに触れたりする回答も見られた。さらに、最初は英語カードの図柄を頼りにしていたが徐々に英文だけを見て取得できるようになったという回答も見られた。なお、否定的な内容の回答は1件もなかった。

5.2 自由記述中の頻出用語

樋口(2014)の開発・公開しているフリー・ソフトウェア「KH Coder」を活用して、全ての自由記述回答内容を分析した。回答内容にどのような用語が多く出現しているのかを出力した頻出150語抽出語リストを表2に示す。

「英語」と「楽しい」という2語はそれぞれ60回、55回と、他の語の出現回数に比べて多く出現している。感想を述べる際に用いる語である「思う」の36回に続き、今回の活動に関連している語として「覚える」は27回、「取る」と「難しい」は22回、「ゲーム」と「曲」は21回、「カード」は20回出現している。20回以上出現したものの中に主要

表1 自由記述アンケート回答(抜粋)

1	皆が知っている曲を英語の授業にゲーム形式で取り入れるアイデアは良いなと思いましたし、楽しみながら英語の勉強ができてよかったです。
2	楽しく活動でき、単語やフレーズを日本語と一致させることができました。最初は絵を見ながらだったけど、最後には英語を見て取れるように少くなりました。(グループ対抗)競争だったので覚えようと思えました。またやりたいです。
3	歌詞から分かる英単語を探す作業の繰り返しだったので単語の想像力や英単語を新しく知ることもできて、単語の別の意味や文章の使い方も勉強になって楽しくできました。
4	好きなアーティストの歌で英語が覚えられるなんてステキだと思った。このゲームでカードが少しずつ取れるようになってうれしかった。
5	知っている曲でやっていたので英語の意味も分かりやすかったし、知らなかった単語を知るきっかけになった。
6	日本語を英文に直訳するのではなく、意識がしてありこのような日本語にはこんな英語がいいんだと照らし合わせることができ、よい勉強になった。
7	とても楽しかった。友達と「〇〇って言ってるから〇〇って単語が入っているやつかな?」「〇〇って英語で何だっけ?」と教え合って英語を楽しめた。
8	西野カナちゃんの曲で英語の勉強ができ、苦手な英語にも少しやる気が出たし、楽しかった。
9	知っている曲だったのもあって、2回ともとても楽しめました!英語は苦手だけどああいう感じだったら楽しく学ぶことができると思いました。またこんな感じのことがしたいです!
10	トランプゲームでは実際に生活で使えるような単語や文になっていたので普段から使ってみようかなと思いました。西野カナさんの曲だったので分かりやすく楽しくすることができました。また、このようなゲームをしたいです。
11	日本のカルタと違って、すぐ読み取れないけど楽しかった。絵が描いてあると分かりやすくて取れた。
12	曲に合わせるからスピードは速かったけれど、何回もするにつれて分かってくるものも多かったので良かったです。
13	カードゲームをしてみて、音楽に合わせて英語を見ていたりすると普段より英語が覚えやすかったし、楽しくできたと思います。カードを探すのは結構大変でした。
14	英語文が直訳では意味が違ってくるので難しいと思いました。班になって対戦するのは楽しかったです。
15	歌詞と連動していたので覚えやすかった。何回もしたので最後はプリントを見なくても楽しめた。ゲーム形式だったのでとても楽しかった。またしてみたいです。

なキーワードが含まれている。一番出現回数の多かった「英語」と関連の強い語についてKH Coderの関連語検索機能により調べた結果を表3に示す。「英語」を含む回答44件の内、「楽しい」が共起する件数は32件(72.7%)で、両語間に強い関連が認められた。今回の英語学習活

表2 自由記述頻出150語抽出語リスト

抽出語	出現回数	抽出語	出現回数	抽出語	出現回数
英語	60	やる気	3	直訳	2
楽しい	55	可愛い	3	読む	2
思う	36	回数	3	内容	2
覚える	27	楽しむ	3	普通	2
取る	22	活動	3	文法	2
難しい	22	感じる	3	聞き取る	2
ゲーム	21	慣れる	3	聞く	2
曲	21	最後	3	無い	2
カード	20	使える	3	理解	2
分かる	19	取り入れる	3	流れる	2
歌詞	15	重ねる	3	流行	2
知る	15	書く	3	お父さん	1
勉強	15	触れる	3	きれい	1
歌	14	親しむ	3	たくさん	1
見る	14	多い	3	はじめ	1
英文	13	描く	3	アレンジ	1
少し	13	文章	3	キレイ	1
単語	13	枚数	3	グループ	1
取れる	11	訳す	3	ナイス	1
西野カナ	11	友達	3	パッ	1
日本語	11	遊ぶ	3	フレーズ	1
違う	10	アーティスト	2	マッチ	1
絵	10	アイデア	2	リズム	1
合わせる	10	イラスト	2	ワーク	1
聴く	9	ステキ	2	ワイワイ	1
授業	8	スピード	2	意識	1
探す	8	英単語	2	一致	1
トランプ	7	絵柄	2	一番	1
プリント	7	学べる	2	何故か	1
音楽	7	頑張る	2	歌手	1
最初	7	機会	2	解説	1
大変	7	教える	2	覚え	1
表現	7	形式	2	楽	1
学ぶ	6	結構	2	簡単	1
楽しめる	6	言葉	2	間違える	1
苦手	6	合う	2	間奏	1
自分	6	今	2	関わり	1
良い	6	参考	2	気軽	1
感じ	5	思える	2	気分	1
使う	5	時間	2	競争	1
普段	5	次	2	強い	1
文	5	実際	2	教わる	1
意味	4	初め	2	教科書	1
感覚	4	勝負	2	興味	1
言う	4	少ない	2	興味深い	1
好き	4	照らす	2	驚く	1
仕方	4	身近	2	繰り返す	1
出る	4	全部	2	嫌い	1
新しい	4	短い	2	見つける	1
速い	4	長文	2	見逃す	1

動が楽しかったということが読み取れる。なお、表3には共起確率10%以上のものを示している。また、Jaccardは2値変数間の関連を測定するための類似性測度の名称である。

表3 「英語」と共起する語

共起語	件数	割合	Jaccard
楽しい	32	72.7%	0.54
思う	22	50.0%	0.42
覚える	16	36.4%	0.31
歌	12	27.3%	0.27
ゲーム	13	29.5%	0.26
少し	10	22.7%	0.22
日本語	9	20.5%	0.20
知る	9	20.5%	0.19
単語	9	20.5%	0.19
西野カナ	8	18.2%	0.17
苦手	6	13.6%	0.14
カルタ	6	13.6%	0.13
楽しめる	5	11.4%	0.11
探す	5	11.4%	0.11
聴く	5	11.4%	0.11
トランプ	5	11.4%	0.11

5.3 階層的クラスター分析と共起ネットワーク

自由記述アンケート内容に含まれる語について、出現パターンの似通った語の組合せを調べるため、KH Coderにより階層的クラスター分析を行った。その結果得られたデンドログラムを図4に示す。本分析から、8つのクラスターに分類されることが分かった。クラスターに含まれる用語から各クラスターを解釈し、クラスター1は「活動の親しみやすさ」、クラスター2は「歌詞の英語表現」、クラスター3は「絵による視覚補助」、クラスター4は「活動の難しさ」、クラスター5は「やる気の醸成」、クラスター6は「楽曲を用いたグループワーク」、クラスター7は「表現使用への意欲」、クラスター8は「英語学習の楽しさ」と名付けた。

さらに、出現パターンの似通った語を線で結んだ共起ネットワークをKH Coderにより描画し、階層的クラスター分析により8つに分類したクラスターごとに語を囲った図が図5である。なお検出方法はサブグラフ検出(modularity)により、強い共起関係ほど太い線で描画され、出現数の多いものほど大きい円で描かれている。

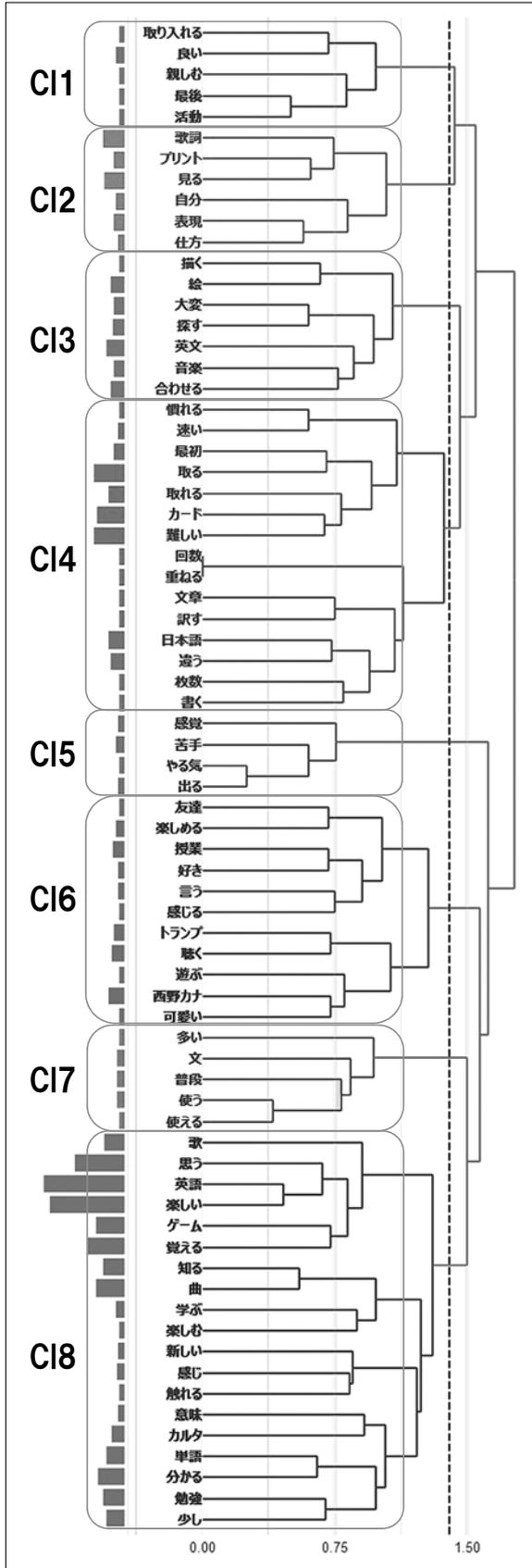


図4 階層的クラスター分析デンドログラム

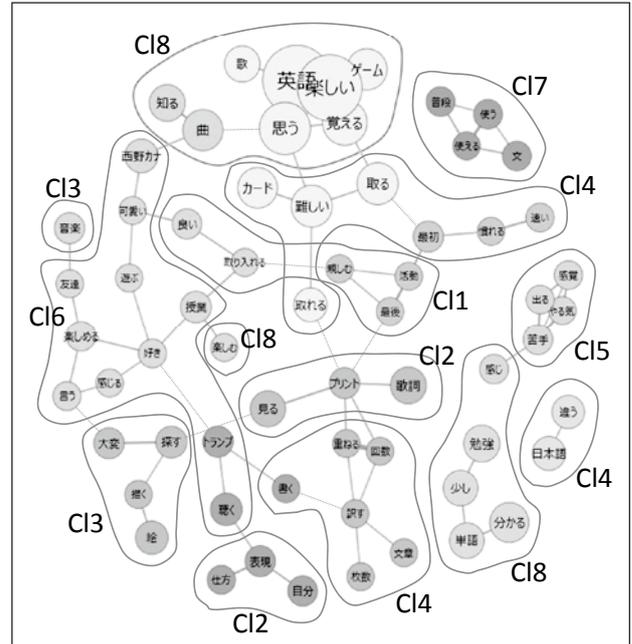


図5 共起ネットワークとクラスター

5.4 コーディングルールの作成

分析の次の段階として、階層的クラスター分析によって得られたクラスター分類と、そのクラスターに含まれる出現語を用いてコーディングを行う。コーディングとは共通の主題に属す出現語に数え上げのためのラベルを貼っていく作業を指し、そのカテゴリー分類のための基準をコーディングルールという(樋口, 2014)。今回は図4に示す各クラスターに属す語に対し、5.3で名付けたクラスター名をコードとして与え、表4に示すコーディングルールを作成した。本ルールを用いた分析を行うことで、クラスター間の関連を明確にする。

表4 コーディングルール

Code	要素
Code1	活動の親しみやすさ
要素	取り入れる 良い 親しむ 最後 活動
Code2	歌詞の英語表現
要素	歌詞 プリント 見る 自分 表現 仕方
Code3	絵による視覚補助
要素	描く 絵 大変 探す 英文 音楽 合わせる
Code4	活動の難しさ
要素	慣れる 速い 最初 取る 取れる カード 難しい 回数 重ねる 文章 訳す 日本語 違う 枚数 書く
Code5	やる気の醸成
要素	感覚 苦手 やる気 出る
Code6	楽曲を用いたグループワーク
要素	友達 楽しめる 授業 好き 言う 感じる トランプ 聴く 遊ぶ 西野カナ 可愛い
Code7	表現使用への意欲
要素	多い 文 普段 使う 使える
Code8	英語学習の楽しさ
要素	歌 思う 英語 楽しい ゲーム 覚える 知る 曲 学ぶ 楽しむ 新しい 感じ 触れる 意味 カルタ 単語 分かる 勉強 少し

5.5 コーディング集計結果

表4のコーディングルールを用いたコーディングをKH Coderにより実行し、得られた結果の単純集計を表5に示す。コード名「英語学習の楽しさ」に関連する語が自由記述回答(有効回答数n=68)の内97.1%に見られたことを示しており、学生による本実践の受け止め方の主要な点であることが分かる。また、次に64.7%と頻度の高かったコードである「活動の難しさ」は、曲の進行に合わせて英語カードを取る速さによる難しさや、英語カードの英語が直訳ではなく意識になっていることによる認識の難しさ、日本語を英語に瞬時に変換しなければならないことによる言語変換の難しさなどに言及したものが多かったためと考えられる。

表5 コーディング結果の単純集計

	コード名	頻度	割合
Code1	活動の親しみやすさ	13	19.1%
Code2	歌詞の英語表現	26	38.2%
Code3	絵による視覚補助	31	45.6%
Code4	活動の難しさ	44	64.7%
Code5	やる気の醸成	9	13.2%
Code6	楽曲を用いたグループワーク	26	38.2%
Code7	表現使用への意欲	13	19.1%
Code8	英語学習の楽しさ	66	97.1%
	コード無し	0	0.0%
	有効回答件数	68	

5.6 8つのクラスター間の関連

表4のコーディングルールを用いてKH Coderによる階層的クラスター分析を行い、5.3で検出し、図4に示す8つのクラスター間の関連を調べた。なお、本分析は表4、表5に示すコードを用いて行うため、コード間の関連が明らかになるわけであるが、コードは前述のクラスターに対して付されたものであるため、実質的に前述した8つのクラスター間の関連を明らかにするものである。

階層的クラスター分析によって得られたデンドログラムを図6に示す。デンドログラムから読み取れるように8つのクラスターは大きく3つのカテゴリーに分類される。それぞれ名付けるとすれば、「歌詞の英語表現」「絵による視覚補助」「活動の難しさ」「英語学習の楽しさ」の4つのクラスターからなる『英語学習の内容』、「やる気の醸成」「活動の親しみやすさ」「楽曲を用いたグループワーク」の3つのクラスターからなる『活動の形態』、

「表現使用への意欲」という1つのクラスターからなる『応用への意欲』となる。

カテゴリー「英語学習の内容」を構成する4つのクラスターの内、「英語学習の楽しさ」と「活動の難しさ」は距離が近いことから類似性が高いと言える。安易な内容によって楽しいと感じたわけではなく、速さや認識面で一定の負荷があり、日英の言語変換の要素も加味した学習活動であったことが楽しさに結びついたのではないかと推測する。

カテゴリー「活動の形態」を構成する3つのクラスターについては、強い類似性はないものの、馴染みのある曲を取り入れてグループでゲームに取り組んだことが苦手意識の克服や、やる気の醸成に結びついたと考える。

1つのクラスターからなる「応用への意欲」は、学習した内容が今後使える、または使ってみたく、気づきと意欲を述べているもので、未来志向のものであるため独立していると考察する。

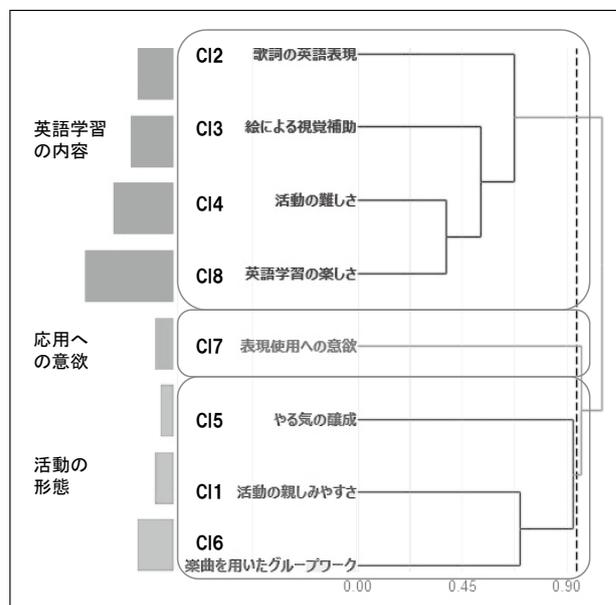


図6 8つのクラスター間の関連デンドログラム

5.7 クラスター共起ネットワーク

8つのクラスターがどのように結びつき共起関係にあるかを調べるため、表4のコーディングルールを用いてKH Coderにより共起ネットワークを描画させたものを図7に示す。なお検出方法は媒介性に基づくサブグラフ検出により、強い共起関係ほど太い線で描画され、出現数の

多いものほど大きい円で描かれている。さらに、最小スパンニング・ツリーを強調表示し、重要と見られる線を選んで強調表示してある。図7の共起ネットワークより、「英語学習の楽しさ」を中心として、各クラスターが強弱はあるものの密接に関係し合っていることがわかる。

さらに、この共起ネットワークを基にして最小スパンニング・ツリーのみを描画するように設定することで重要な線以外を消去し、主要な結びつきをより見やすくした図が図8である。この図に示されているように、「活動の難しさ」は「絵による視覚補助」との関係が強く、「歌詞の英語表現」と結ばれている。「楽曲を用いたグループワーク」は「活動の親しみやすさ」と「やる気の醸成」と強い関係がある。また「英語学習の楽しさ」は「表現使用への意欲」との関係が強い。そして、「英語学習の楽しさ」は「活動の難しさ」と「楽曲を用いたグループワーク」と結ばれている。

これらから授業実践の学生の情意面への影響を考察すると、授業時に英語カードを曲に合わせて取るという、速度や認識面に一定の負荷があり、日英の言語変換を必要とする活動をゲーム形式で実施したことで、その難しさはカードに付された絵の視覚補助などを受けながら次第に英語表現に向くようになり、英語学習の楽しさにつながったと考えられる。また、日常馴染みのある歌手の楽曲を取り入れたことで活動への親しみやすさが生まれ、

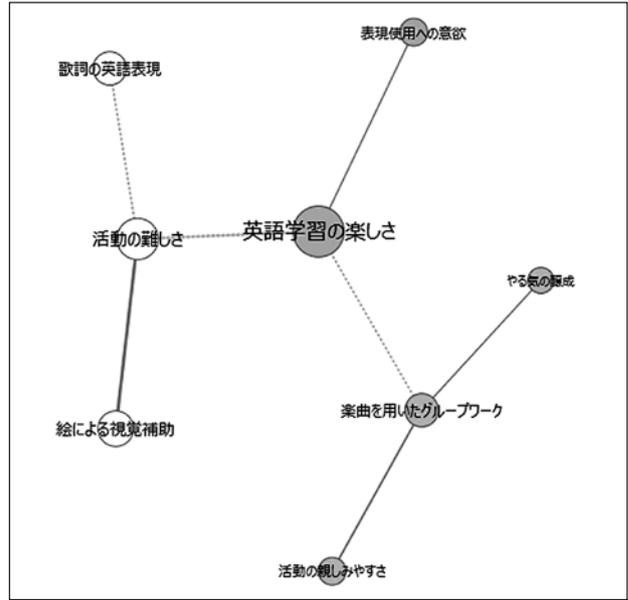


図8 最小スパンニング・ツリーのみの共起ネットワーク

グループで協調しながら対戦ゲームを行うことで、苦手意識が薄れ、やる気が醸成され、英語学習の楽しさにつながったと思われる。さらに、楽しかったという体験がもう一度活動をしたという意欲を生み、活動時に触れた英語表現を使ってみたいという意欲につながるものと考ええる。

6. ま と め

大学の教養共通科目として学ぶ「英語Ⅱ」という講座において、外国語学習のための動機づけを高めインプットを強化するためのタスクとして、日本人アーティスト・西野カナの日本語の楽曲とその歌詞に対応した英語カードを用いたグループ対戦ゲームを実施し、事後の自由記述アンケートの回答内容を分析することにより、学生の情意面に及ぼす影響を調べた。

分析方法は計量テキスト分析用ソフトウェア「KH Coder」を用いて、自由記述回答中に頻出する語の検索を始め、階層的クラスター分析、共起ネットワーク描画等を通して記述回答中に潜んでいる傾向を探ると共に、それらを基にコーディングによる分析を行い、さらにどのようなカテゴリーに収束されるかを調べた。

その結果、本実践授業を受けた感想の記述は8つのクラスターに分類されることが分かった。それらは「活動

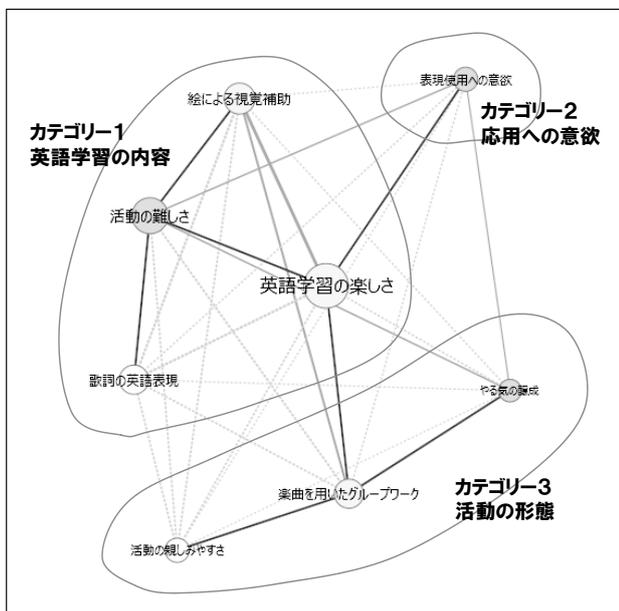


図7 8つのクラスター共起ネットワーク

の親しみやすさ」, 「歌詞の英語表現」, 「絵による視覚補助」, 「活動の難しさ」, 「やる気の醸成」, 「楽曲を用いたグループワーク」, 「表現使用への意欲」, 「英語学習の楽しさ」である。これらをコーディングにより分析した結果, 「英語学習の楽しさ」に関連する語が自由記述回答(有効回答数n=68)の内97.1%に見られたことから, 全般的に楽しく英語学習に取り組めたことが分かる。また8つのクラスターについてコーディングルールに基づいてクラスター分析した結果, 「英語学習の内容」, 「応用への意欲」, 「活動形態」という3つのカテゴリに収束することが分かった。

8つのクラスター分類がどのように関連しあっているかを共起ネットワークにより解釈すると, 「活動の難しさ」は「絵による視覚補助」と関連が強く, 「歌詞の英語表現」にも結びつきがある。「楽曲を用いたグループワーク」は「活動の親しみやすさ」及び「やる気の醸成」と強い関連がある。「英語学習の楽しさ」は「表現使用への意欲」と強く関連している。そして「活動の難しさ」と「楽曲を用いたグループワーク」は「英語学習の楽しさ」に結びつきを持っている。

これらの分析結果から, 英語教材としてインプット強化の図られる内容を与え, 一定の負荷のある活動を提示することで内容理解につながると共に, 英語学習の楽しさにつながると考えられる。また, 本授業実践時に用いた日本人歌手の楽曲のような親しみの湧く題材を取り入れ, さらに活動にグループ等による協調学習の要素を入れることで意欲付けにつながり, それが英語学習の楽しさへとつながると考えられる。さらに, 英語学習の楽しさは学習内容の応用への意欲につながっていくと考えられる。

本研究を通して, 身近な題材が英語を学ぶ教材になり得ること, むしろその方が学生たちを自然な学びの態勢に導くことを示すことができたと考える。本授業実践の感想として, 大半の学生が「英語学習が楽しい」と回答したことに意味があり, ただゲームをして楽しかったのではなく, 「英語を学んで」楽しかったと認識できている点が重要である。また, 分析結果の「英語学習の楽しさ」が「表現使用への意欲」と強い関連があることから分かるように, 楽しさが次の学習へとつながる可能性が推察される点にも注目すべきである。

自由記述アンケート回答を分析する際, 樋口(2014)の開発した「KH Coder」を活用して計量テキスト分析を行った。これまで自由記述の分析には手作業により膨大な分類作業が必要で, さらに分類は研究者の主観によるところが多かったため, KH Coderによる記述内容の解析を実施できたことでより客観的な分類, 分析ができたと考える。

今後は, 本研究の成果を基にして, 楽曲に対応した英語カードを用いたグループ対戦ゲームの進行に応じて, いかに英語の内容が認知され習得されていくかを調べるなど, さらに研究を進めていきたい。また, 新たに学生達が「英語学習が楽しい」と感じられる教材や活動の開発を行い実践していきたい。

参 考 文 献

- Doughty, C. (1991) Second language instruction does make a difference: Evidence from an empirical study on SL relativization. *Studies in Second Language Acquisition*, 13, 431-469.
- 樋口耕一 (2014) 社会調査のための計量テキスト分析—内容分析の継承と発展を目指して—. ナカニシヤ出版, 東京.
- Jack C. Richards and Theodore S, Rodgers (2015) *Approaches and Methods in Language Teaching - Third Edition*. Cambridge University Press, Cambridge.
- 角山照彦 (2001) 英語教育における音楽教材の活用—音楽と異文化トピックを組み合わせた総合教材「ポップスで学ぶ総合英語」の開発—. 広島文教女子大学紀要, 36, 9-20.
<http://harp.lib.hiroshima-u.ac.jp/hirokoku-u/file/5549/20140322134204/bunkyou-36.pdf>
 (Retrieved March 7, 2017)
- KH Coder (2017) 樋口耕一. <http://khc.sourceforge.net/> (Retrieved March 7, 2017)
- Kim Kanel (1997) Teaching with Music: A Comparison of Conventional Listening Exercises with Pop Song Gap-fill Exercises. *JALT Journal*, 19, 2, 217-234.

<http://jalt-publications.org/files/pdf-article/jj-19.2-art3.pdf> (Retrieved March 7, 2017)

文部科学省 (2017) 我が国の高等教育に関する将来構想について (諮問) .

http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1383080.htm/

(Retrieved March 7, 2017)

森貞 (2014) 洋楽を活用した授業が英語学習者に及ぼす効果について. 福井工業高等専門学校研究紀要, 48, 9-20.

<http://crf.flib.u-fukui.ac.jp/dspace/bitstream/10461/18869/1/kiyou.48%20p9-20.pdf>

(Retrieved March 7, 2017)

大石晴美 (2006) 脳科学からの第二言語習得論. 昭和堂, 京都.

Patsy M. Lightbown and Nina Spada (2013) How languages are Learned Fourth edition. Oxford University Press, Oxford.

Schmidt, R. (1990) The role of consciousness in second language learning. *Applied Linguistics*, 11, 129-158.

白井恭弘 (2012) 英語教師のための第二言語習得論入門. 大修館, 東京.

ソニー・ミュージックアーティスト (2016) 西野カナ Just LOVE Tour 2016 “52 Reasons I Love You” オリジナルキット.

ソニー・ミュージックエンタテインメント (2017) 西野カナ・プロフィール.

<http://www.sonymusic.co.jp/artist/kananishino/profile/> (Retrieved March 7, 2017)

Van Patten, B. (1994) Explicit instruction and input processing. *Studies in Second Language Acquisition*, 15, 225-241.

