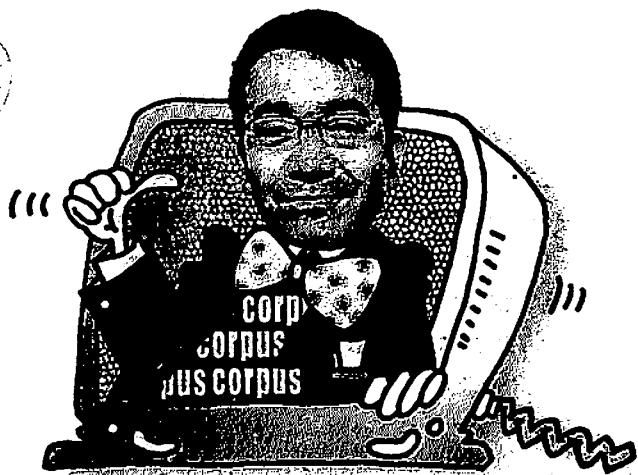


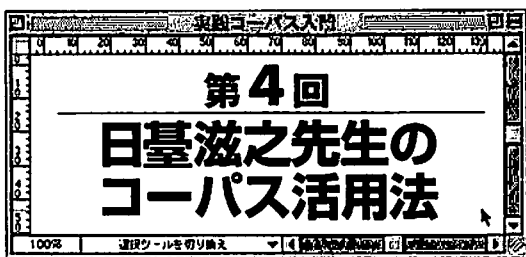
投野式
実践

コーパス入門

公開! 授業に生きる活用術



明海大学 外国語学部教授 投野 由紀夫



この連載では、教室現場でコーパスを利用した指導の実際をいろいろ紹介している。今回は東京学芸大学附属世田谷中学校の日葦滋之先生をご紹介します。日葦先生はコーパス歴10年の筋金入り。中学校での英語教育ではその指導力の高さと全国的に有名な先生だ。かつて東京都中英研語彙研究グループでも活発に研究された時期もあり、私ともいろいろなプロジェクトをご一緒してきた。今回は日葦先生のコーパス利用の切り口に迫ってみたい。



投野:日葦先生とコーパスとの出会い、また「コーパス」に注目された理由は何でしょうか?

日葦:コーパスとの出会いは、竹蓋 幸生先生の「英語教師のパソコン」(エデュカ出版)を読んだことがきっかけです。読み始めてみますとベーシックのコンコーダンスのプログラムが記載されていました。当時、杉並区の中瀬中学校に勤務しており生徒の自作したスキットのスクリプトを放課後、部活が終えてからコンピュータに入力しベーシックのプログラムを走らせては生徒がどの語をどのように使用しているのか興味本位で見っていました。1993年段階で公立中学校の3年生532人分の

スキットのデータを入力しました。スクリプトの入力作業とコンコーダンスを見るうちに学習者のコーパスに何度も使用される高頻度の語があり、同じ動詞であってもその変化形の使用頻度が同じでないなどということも出てきました。また、動詞の後に続く語もある特定の語の集団が続くなど、次々と興味深い様子がみられ、こういった情報を生徒にフィードバックできないかと思うようになりました。

生徒の膨大なスクリプトを電子化する作業を通して生徒作品をいつまでも大切に残すことができ、またフィードバックすることができるのがclassroom teacherとして嬉しいことです。また数年前には明海大学の投野ゼミに参加させていただき、コーパス言語学の理論並びに実践を学ぶことができたことはとても幸運なことでした。

日葦先生は自分の教えた生徒の「作品を残す」という意味と、生徒の英語力の「実態を把握する」という2つの理由でコーパス作りを始めた。教師として、育てた生徒への愛情と教える自分自身への研鑽の意味が込められている。大変な作業であるが、一人でコツコツとデータを作っている日葦先生の謹厳実直さには頭が下がる思いがする。



ポイント

コーパス作りを生徒との思い出作りからめて…「大変な作業」を「やりがいのある作業」として意味づける



**3種類の目的別
学習用コーパス**

さて、日菫先生に実際にどのようなコーパス利用をしているのかお聞きすると、「実際には3種類の学習用コーパスを構築しています。それぞれ用途が異なるんです。」と仰る。それは大別すると以下のようなものである。

(A)「生徒の表現できた英語をもとに作成した学習者コーパス」

スキット、スピーチ、将来の夢、日記などの英文をコンピュータに入力し電子化したもの。

ワードリストやコンコーダンスから生徒のよく使用する語句を、文法の導入後に行うペアワークのワークシートに盛り込み使用。

(B)「生徒の表現できなかった英語をもとに作成した学習者コーパス」

チャット、スキット、スピーチ、日記などの活動後に、生徒が英語で表現したかったけれど英語で表現できなかったことを、日本語で書いてもらい、それをALTと一緒に英訳し、日本語と英語の平行コーパスとして作成したもの。

チャットなどの活動に入る前にワークシートに生徒が使用と思われる語句を盛り込み活動に役立てている。

(C)「教科書コーパスと英検コーパス」

教科書コーパスでは教科書のTeacher's Manualに収められているCD-ROMの英文を利用しています。

また、英検コーパスは英検の問題集の英文をス

キャナで読み取り電子化したものです。

教科書や英検で使用されている語句と学習者コーパスで使用される語句の使い方の違いを把握するのに役立ちます。

日菫先生のコーパス利用の特徴は、あまり大型の一般英語コーパスに頼らない、ということだ。教室内で入手できる範囲のデータに絞っている。生徒自身の発話・作文データ、生徒が英語にしにくかったこと、そしてインプット・ソースとしての教科書や英検の英文データ。むやみやたらとネイティブの英語に背伸びしないで、現実的に教室内で表現したり接したりする部分に特化している。ある意味では私の「100語」とは異なるアプローチだ。中学レベルだと、ネイティブの自然な会話データをもとにした資料では、難しすぎるが多々ある。日菫先生はそのようなネイティブ・データの弱点を十分によく熟知している。



pictureを用いたrecitationの活動風景



ポイント

1. 中学生など入門・初級の指導には、英語レベルをよく考慮してコーパスを選ぶこと
2. 教室内で使用する英語のインプット・アウトプットデータをコーパス化するのが効果的



パラレル・コーパスと Bingo ゲーム

続いて実際のコーパス・データの活用方法に関してお聞きした。

投野:コーパス・データを実際にどういう風に「見せる」あるいは「提示する」ようなことをされているのでしょうか?

日菫:「生徒の表現できなかった英語をもとに作成した学習者コーパス」からの指導例を以下に示します。エクセルに生徒からの質問とそれを英訳したものを左右対照に並べて入力し、パラレル・コーパスを作成します。エクセルのオートフィルタ機能を使えば、英語からも日本語からも語句を検索できます。play や game を抽出条件にして、生徒が英語に出来なかった表現を抜き出します。それをもとに bingo を作成したワークシートがこれです。

	A	B	C
1	日本語		English
8	私はテレビゲームを30分します。		I play video games for 30 minutes.
13	私は野球の空振りと寝てます。		I practice my swing and play catch.
18	私はキャッチボールをします。		I play catch.
04	私は友達と遊びます。		I play with my friends.
08	夕食の後、私は野球をします。		After lunch I play baseball.
27	宇大豊田谷中対桐ヶ丘戦は20対100で、宇大豊田谷中が負けてしまいました。		The Sotesoya Junior High School team lost the Umezoaka Junior High School team 20 to 100.
28	宇大豊田谷中対桐ヶ丘戦は40点差で宇大豊田谷中が負けてしまいました。		The Sotesoya Junior High School team lost the Umezoaka Junior High School team by 40 points.
43	先週は四で試合ができなかった、だから今週の試合をした。		We didn't play a game last week. So we played this week.
72	試合に負けました。		I lost the game.
82	181 FC東京vs.浦和レッズの試合を見に行きました。		I went out and I watched a game of the FC Tokyo vs. the Urawa Red Diamonds.
83	182 結果は～でした。		The end result was that FC Tokyo won the game.

パラレル・コーパス

Class _____ Number _____ Name _____

No. 3 Topic Sports 2

Let's play a game of bingo

次の語句を下の表に書きましょう。同じ語句を2回書かないようにしましょう。

play tennis with Ken 彼とテニスをする play a baseball game with Kita JHS 宇大豊田谷中対桐ヶ丘の試合をする play against Kita JHS 宇大豊田谷中対桐ヶ丘の試合をする lose the game その試合に負けました last the game その試合に負けた win the game その試合に勝った won the game 2 to 1 1対2でその試合に勝った lost the game 2 to 1 1対2でその試合に負けた the best tennis player 一番テニスが上手い人 the second best tennis player 2番目にテニスが上手い人

Your partner's name (_____) Are you a winner or a loser? (_____) Score (_____)

bingo のワークシート

「2対1で負けた」とか中学生レベルでよく使う日本語なのに英語にしにくいものをうまくまとめて Bingo ゲームに仕上げています。このシートをペアで組ませて、それぞれ英語のフレーズを言い合うようにして Bingo になるまでやる、というわけだ。これらをスピーチ活動などと組み合わせて、表現をたくさん仕込むのもよし、今年こういうデータをためておけば、来年また同じテーマで発表させる機会にこのような表現指導のワークシートを再利用できる。最初はデータ作りが大変であるが、徐々にじわじわと威力を発揮してくるのである。



コーパスと絡めた インタビュー・ゲーム

もう1つ、日菫先生が紹介してくれた活動は Interview Challenge というもの。基本的には、ALTと生徒とが一对一で会話をする時間。ALTはタイマーを持ち生徒と2分間会話をする。順番を待っている他の生徒は、Extensive Readingとして他社の中学校の教科書を読むなど、与えられた別のタスクに取り組むそうだ。このインタビュー・ゲームは次のような調子で始まる。

ALT: What did you do last weekend?
 Student: Let's see. I watched Shinsengumi on TV. I like samurai dramas.
 How did you spend your last weekend?

日菫先生はいう。「テレビ番組を話題にする生徒もいれば、部活動の対外試合を話題にする生徒もいます。ワークシートは、Interview Challenge に備えるために前の時間の授業で学習します。」以下はそのシートの例。前述のエクセルの日英対訳表現集で抽出条件を'play'に指定して検索した結果をもとに作成したワークシート。教科書ではなかなか提示できない「生徒が表現したい」playの使い方がコーパスから得られる。

あるトピックに関して苦手表現を集中的にトレーニングするのは、バラバラに単語を覚えるよりも遥かに効果的だ。そういう意味で、語彙学習のルールにも沿った指導であるといえる。それらが、自分たちの先輩が習った同じ学校での出来事であればなおさら興味をそそるに違いない。

Class _____ Number _____ Name _____

Interview Challenge に慣れるために (No. 1)

質問	質問の英訳
買った相手は、北中学校。負けて、とても悔しかった。	We played a soccer game with the Kita J.H.S. team. We were frustrated when we lost the game. ~と負けた。
私は家族の中で2番目にテニスが好きです。	I am the second best tennis player in my family.
対戦相手はどこ？	Who are you playing with in the match? / Who are you playing against? / Who is playing with you in the game?
どこで、どのチームが対戦したのか？/あなたはどのチームと対戦しましたか。	Who played against who? / What (Which) team did you play against?
どこどこか負けて、どっちが何対何で勝った	Who played against who? / Who won and by how much? ~でどかくいどかくい。
試合の結果は5対2で勝利。次は附中と対戦する。	We won the game 5 to 2. / The result of the game was 5 to 2. / In the next game we are going to play against Mizumi J.H.S.

三日菫 (さんだいばなし)

play, win, lose の各語をすへて使って、5文以上でお話をつくりなさい。
I played a badminton game with my friend, Ms Sato. I like badminton so I practice badminton every Monday, Wednesday, Thursday, and Saturday. So I was happy when I won the game. In the next game I play against Ms Tanaka. She plays badminton very well. So I lost the game. I have to practice more hard.

Interview Challenge に慣れるためのワークシート

こうして見てくると、日菫先生の実践のポイントは生徒が楽しめる日常的な英語表現活動の中に、科学的な分析をさりげなく入れている、という点である。先生自身は非常に手間のかかるデータ処理と分析を行っているが、実際の教室ではそのような苦労は微塵も感じさせていない。笑顔で普通の英語教師と変わらない楽しい授業をされている。しかし、そこで繰り出される Bingo ゲーム 1 つにしても、その単語やフレーズの選び方にはしっかりとした意味があるのだ、そのへんがカッコいいではないか!

コーパスを駆使する英語教員は徐々に増えている。中にはこれ見よがしにデータを振り回している人もいる。しかし、本質的に学習が行われるのは生徒の頭の中である。生徒の頭の中に必要で効果的な学習が行われるように、我々は最大限効果の上がるインプット・アウトプットを教室内で作る必要がある。



ポイント

生徒が楽しめる活動の中にコーパスで科学的に精選した学習内容を組み込む



最後に

しめくりの日菫先生の授業実践の生徒からの反応を聞いてみた。

投野:生徒は先生のコーパスを使った授業にどう反応しますか?

日菫:なんと言っても、使用されている英文が過去の先輩が使用した英文であり、生徒自身にとって身近であるために、生徒には活用しやすいということがあげられます。

投野:最後に現場の先生としてコーパス利用での今後の課題は?

日菫:一人で細々と中学生の学習者コーパスを構築する作業は時間がかかり、コーパスサイズも小さいものです。地域を拡大し、多くの中学校の教師が力を合わせ大きなコーパスを構築できればよいと思います。自前のコーパスには CLAWS の文法タグをつけてありますが、さらに、エラータグも入るとさらに活用の幅が広まると思います。特に、「生徒の表現できなかった英語をもとに作成した学習者コーパス」は生徒が辞書のように使用できれば生徒にとっても役に立つことと思います。さらに、多くの教師が活用できるように Web 上で公開され目的に応じて活用できる環境づくりが望まれます。

日菫先生の人柄と、データに裏打ちされた言語活動が相俟って、学芸大附属世田谷中学校は非常に質の高い英語教育が行われてきた。日菫先生の素晴らしいところは、教室現場に密着したデータ作りの重要性を具体的に示している点である。氏の実践は「新しい語彙指導のカタチ:学習者コーパスを活用して」(太田洋氏との共著:明治図書刊) などでも知ることが出来る。是非参考にさせていただきたい。