

# 多言語運用能力養成のための マルチ・ランゲージ語彙学習教材の開発 —カルタと携帯型ゲーム機を使った教材—

西垣知佳子<sup>1)</sup>

中條清美<sup>2)</sup>

内山将夫<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>千葉大学・教育学部

<sup>2)</sup>日本大学・生産工学部

<sup>3)</sup>情報通信研究機構

## The Development of Multi-Language Learning Material —Learning Material for Karuta Game and a Handheld Gaming Device—

NISHIGAKI Chikako<sup>1)</sup>

CHUJO Kiyomi<sup>2)</sup>

UTIYAMA Masao<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Faculty of Education, Chiba University <sup>2)</sup>College of Industrial Technology, Nihon University

<sup>3)</sup>National Institute of Information and Communications Technology

経済のグローバル化の進展に伴い、社会の多言語化が引き起こされている。日本においても外国人登録者数は10年間で約1.5倍となり、多言語社会が現実のものとなりつつある。そのような状況のもと、文部科学省の施策によって中国語や朝鮮語など英語以外の第二外国語を教える高校の数は増え、外国語教育の多様化が進んでいる。本研究ではこのような社会変化に対応するために多言語運用能力養成を目指したマルチ・ランゲージ語彙学習教材の開発を行った。開発した教材は、日常会話能力養成のための「日常生活語彙」学習用のカルタ教材であった。本カルタは、美しい写真と付加的言語情報のある「絵札」、および多様なヒントを掲載した「読札」が特徴である。教材には英語版、中国語版、朝鮮語版、日本語版を作成した。また、楽しく、いつでも、どこでも外国語を学べるように、携帯型ゲーム機のPlay Station Portable (PSP) 版の学習教材を併せて開発した。

With the advancement of ICT and transportation technologies, the world is now experiencing the progress of globalization and multilingualization. As a result, the interest in and the need for multilingual education are increasing. This paper describes the development of multilingual vocabulary learning materials to meet the needs of a global world. The materials were first created in the form of 'karuta', a traditional Japanese card game and later adapted for PSP (Play Station Portable), a handheld gaming device. The target words for this material emphasize daily life vocabulary. They were statistically selected based on corpus linguistics techniques. Karuta is made up of photo cards and reading cards. The reading cards include an extensive variety of hints about the target word such as its size, color, shape, history, usage, habitat, etc. It was produced first in English and was translated into Japanese, Chinese and Korean. The Japanese version is targeted to foreign students who live in Japan; the Chinese and Korean versions will be useful in increasing foreign language courses at senior high school in Japan. PSP learning material was also developed to meet the needs of mobile society. Learners can study foreign languages anywhere and anytime in enjoyable way with PSP.

キーワード：多言語社会 (multilingual society) 外国語教育 (foreign language education)  
カルタ (karuta cards) 携帯型ゲーム機 (handheld gaming device)

### 1. はじめに

交通機関や通信手段が発達し、社会・経済のグローバル化が急速に進展する今日、世界共通語である英語教育への関心が高まっている。日本では、2002年に文部科学省が示した『『英語が使える日本人』の育成のための戦略構想』の中で、「子ども達が21世紀を生き抜くためには、国際的共通語となっている『英語』のコミュニケー

ション能力を身に付けることが必要であり、このことは、子ども達の将来のためにも、我が国の一層の発展のためにも非常に重要な課題となっている」と述べられている。この文言から、日本の学校教育における英語重視の姿勢がうかがえる。

一方、社会・経済のグローバル化は多言語化を引き起こす(山本・河原, 2007)。世界では多言語化する社会変化の実態を受け入れ、外国語教育を通して言語・文化の多様性を学ばせようという動きも強くなっている。

例えばEUでは、母語以外にふたつの言語を学ぶべきとして、早い段階から外国語教育を推進している。そしてヨーロッパの言語教育・学習の基準を共通化するため

連絡先著者：

に各国共通のカリキュラムのガイドラインとして「ヨーロッパ共通参照枠」と呼ばれるCommon European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching assessment (2001)を策定している。

多様な外国語学習への関心の高まりは隣国の韓国においても認められる。韓国の高校では、英語に加えてさらにもうひとつの第二外国語が必修であり、中学校では選択必修となっている。つまり韓国では、中学校以降6年間英語以外の第二外国語を学ぶ機会があるということである(大谷, 2006)。

国際語と言われる英語を母語とする国においても外国語教育を推進する動きは活発である。英国は、外国語教育の必要性をあまり感じてこなかったが、近年外国語教育に力を入れ始めている。1960年代初めには外国語を履修する11歳生徒は25%に過ぎなかったが、1980年代に入ると80%を突破し、1992年からは義務教育の11歳から16歳までの生徒全員に外国語を必修として課している(大谷, 2006)。

オーストラリアでは、「遠隔教育」「アボリジニの教育」と並んでLOTE (Languages Other Than English) と呼ばれる「英語以外の言語教育」が特徴的教育として挙げられる。オーストラリアの教育内容は州によってかなり異なるが、現在、どの州においてもLOTE教育に対する積極的態度は共通している(岡戸, 2002)。

日本においても多言語社会や外国語教育に対する意識は高まりつつある。平成19年末の日本の外国人登録者数は2,152,973人で、平成18年末に比べ3.3%増であった。これは10年前に比べ45.2%の増加で、10年間で外国人登録者数は約1.5倍になった(入国管理局統計)。

このような状況のもと、文部科学省は「高等学校における外国語教育多様化推進地域事業」を実施し、外国語教育の多様化を支援している。その結果、第二外国語として中国語を教える高校は1995年の192校から2005年には553校に増え、朝鮮語を教える高校は1995年の73校から2005年には、286校に増加した(中央日報 7/11/2007)。

日本の学校教育現場で進行する多言語化の実態に目を向けると、外国人児童・生徒の数が増加している。文部科学省の調査によると、公立の小中高校などに在籍しながら、日本語指導を必要とする外国人の児童生徒は2007年9月の時点で25,411人であり、過去最多を更新した(日本経済新聞 8/20/2008)。日本語教育の充実が急務となっていると言えるであろう。

以上のことから、世界は外国語教育の多様化と強化の方向にあると考える。そこで本研究では、外国語教育に対する今日のニーズに対応するため、多言語運用能力を養うためのマルチ・ランゲージ語彙学習教材の開発を目指した。

教材開発にあたり、「外国語学習の根幹は語彙指導である」といわれることから(Coady and Huckin, 1997; Read, 2000; Thornbury, 2002)、本研究では語彙指導を主な目的とした学習教材を開発した。また、外国人登録者の第1位は中国(28.2%)、第2位は韓国・朝鮮(27.6%)という現状(入国管理局統計)および日本の地理的要因を考慮して、教材には英語に加えて、中国語と朝鮮語を作成した。併せて日本に在住する外国人子女

の日本語教育に資するため、日本語の語彙指導教材を開発した。

## 2. マルチ・ランゲージ教材の開発

筆者らはこれまでに「生活語彙」「中学校基礎語彙」「大学一般教養語彙」「ビジネス語彙」などの異なる目的の英語語彙の学習教材を開発してきた(中條・西垣他, 2004; 中條・牛田他, 2004; 中條・西垣・内堀他, 2005; Nishigaki, et al, 2005, 2006; 西垣他, 2007, 2008a, 2008b)。今回開発したマルチ・ランゲージ教材はその中から、学習者にとって必要度が高いと思われる英語・生活語彙学習教材を多言語学習教材へと応用・発展させたものである。

本節ではマルチ・ランゲージ教材開発の基盤となった英語・生活語彙学習教材に関して、一般的な語彙教材開発の順にしたがい、1) 指導語彙の選定、2) 教材開発の方法、の順に報告し、最後に英語語彙教材をマルチ・ランゲージ語彙学習教材へと応用した方法について述べる。

### 2.1 指導語彙の選定

文部科学省(2003)の「『英語が使える日本人』の育成のための行動計画」では、高校卒業段階の達成目標として「日常的话题について通常のコミュニケーションができる」英語力を設定している。このことから多くの学習者に共通する外国語学習の目標として「日常会話のコミュニケーション力」がある。また、ビジネスや医療など専門性の高い外国語運用能力を目指す学習者であっても、日常会話の能力は不可欠である。

ところが、日常会話に必要な日常生活語彙は、学校の英語教科書では圧倒的に不足している(中條・長谷川・竹蓋, 1993; 長谷川・中條, 2004; 長谷川・中條・西垣, 2008)。つまり学校教育を通して生活語彙を学ぶ機会は少ない。そこで本研究では、「使える英語力」の習得に必要なでありながら、学校教育では不足していた生活語彙を学習するための教材を開発することとした。

生活語彙は英語絵辞書に多く含まれる(椎名・中條・竹蓋, 1988; 橘高, 2000, 松村; 2004)。そこで、英語絵辞書20冊を基にして絵辞書コーパスを作って分析し、英語絵辞書の語彙リストを作成した(中條・西垣・内山他, 2005)。さらに口語的要素を含めるためにCHILDES子ども話し言葉コーパスから語彙リストを作成し、大人の話し言葉(British National Corpusのspoken component)の語彙と比較した。これらのデータを統計的手法によって統合した上で、子どもの語彙として特徴度の高い5,259語からなる生活語彙リストを作成した(Chujo, Nishigaki, Utiyama, 2005)。

このリスト上位から500語をLongman Lexicon of Contemporary English (McArthur, 1981)等を参照して、授業で使いやすいように意味領域ごとに分類し、「子どものための生活語彙500」(以下「生活語彙500」)として語彙教材作成のための基礎データとした(西垣・中條・檜村, 2007)。

## 2.2 教材開発の方法

言語の習得にはアウトプット以前にインプットが不可欠である (Dunkel, 1986)。外国語の指導には音声インプットからの導入が望ましく、できるだけたくさんの音声を聞かせたい。

さらに、入門期には聞いていれば自然と内容を理解できるようにして、無意識のうちに「わかった」という成功経験を積ませるようにしたいことから (久埜, 2002)、単語の学習では、全体の文脈の中で学習者自身の力で意味を理解させる whole language approach の考え方に沿うような指導を取り入れたい。

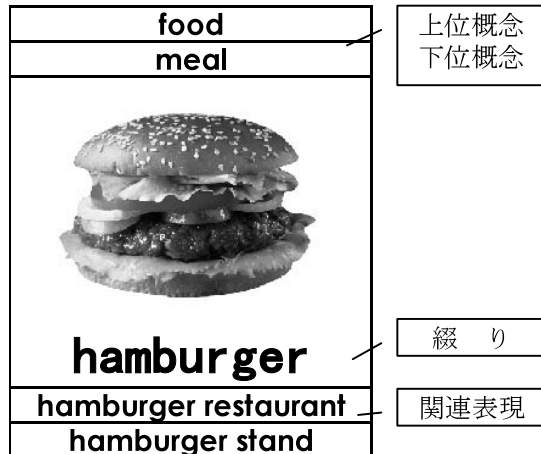


図1 英語カルタの絵札の例

hamburger
hamburger restaurant
hamburger stand
hints
I'm a food.
You eat me with your hands.
I'm round.
I'm a sandwich.
I have a bun.
Children like me.
My meat is round.
My other name is burger.
I'm made with beef.
My beef is round and flat.
The beef is between two buns.
Sometimes I have cheese on me.
Sometimes I have a slice of tomato.
Sometimes I have lettuce.
Sometimes I have ketchup, mustard and mayo.
You do not use a knife or fork to eat me.
French fries often come with me.
Some people think I'm fattening.
Some people think I'm not good for your health.
I'm very common at fast food restaurants.
There are many restaurants that you can eat me.
I'm famous at MacDonald's.
I'm also famous at Wendy's and Burger King.
You can eat me at Lotteria and Mos Burger.
Big Mac is a famous one.

図2 英語カルタの読札の例

そこで、指導教材にはそのような語彙の学習を可能にする日本の伝統的遊具であるカルタを活用した。通常カルタには「絵札」と「読札」がある。本研究では独自の絵札と読札を作成した。作成方法の詳細は本紀要第55号、第56号に記したので (西垣・中條・檜村, 2007; 西垣・中條・カトウ, 2008a, b)、本稿では概略を述べる。

### 2.2.1 絵札

図1に絵札の例を示した。絵札の中央には写真を載せた。写真の下には「綴り」を示し、英語の文字に触れられるようにした。上部には、目標語の「上位概念」と「下位概念」を示し、綴りの下には、目標語を含む「関連表現」を載せた。

### 2.2.2 読札

マルチ・ランゲージカルタの遊び方のひとつに、目標語についてのヒントを聞いて、その答えとなる絵札を取る活動、いわゆる“Three Hints Game”と呼ばれるクイズがある。例えば、hamburgerでは、教師が図2に示した読札から学習者の興味やレベルにあわせてヒントを選び読み上げることができる。ヒントは目標語ごとに20個以上を作成した。

### 2.2.3 カルタの利点

上述したような絵札と読札を備えたマルチ・ランゲージカルタは外国語学習に有効であると考えられる。表1にはマルチランゲージ・カルタに対して期待できる外国語学習の利点をまとめて示した。

#### 絵札の利点

カルタのようなカード教材では、一般にイラストを使用するものが多い。一方、マルチ・ランゲージカルタでは色鮮やかな写真を使い、異なる年齢の学習者の興味を引き出すようにした。これまでに行った英語版のカルタ実践では、学習者の年齢を問わず「写真がきれいだった」と高い評価を得ていることから、写真を使う効果は大きいと考える。

また写真という視覚情報をとおして意味を示すので、日本語に訳すことなく意味を理解させることができる。さらに、日本のカボチャのイメージは深緑色であるが、米国ではオレンジ色が多いことなど、言語による意味のズレや文化的なギャップを写真を使って示すことができる。

文字の提示は学習の早い時期から文字に対する興味を

表1 マルチ・ランゲージカルタの利点

カルタの要素		期待される利点
絵札	写真	<ul style="list-style-type: none"> <li>学習者の興味を引き出す</li> <li>日本語を介さずに意味を理解させる</li> <li>文化的概念理解の違いを示す</li> </ul>
	文字情報	<ul style="list-style-type: none"> <li>文字に対する興味を引き出す</li> <li>文字指導に利用できる</li> </ul>
	上位概念 下位概念	<ul style="list-style-type: none"> <li>言葉の階層性を意識させられる</li> <li>カード整理が容易</li> </ul>
	関連表現	<ul style="list-style-type: none"> <li>目標語の意味ネットワークを広げる</li> <li>応用力を養う</li> </ul>
読札	ヒント文	<ul style="list-style-type: none"> <li>自然な状況の中で外国語を聞く</li> <li>学習者のレベルにあわせてヒントを選べる</li> <li>組み合わせを変えて繰り返し使える</li> <li>教科横断的学習に利用できる</li> <li>インプットの質の確保</li> </ul>

引き出す。英語カルタの実践では、文字を学習する以前の学習者においても「カルタ中の文字を読んでみた」という報告があった。

絵札上部に示した上位概念と下位概念によって、ことばの階層性に注意を向けさせることができる。また、授業運営の点からは、概念分類の表記は、カルタの選択や整理の際に便利である。

カード下部に示した関連表現を利用すれば、目標語を含む定型表現や応用表現を学んだり、目標語の意味ネットワークを広げる活動などへと展開させることができる。  
読札の利点

読み札にはひとつの目標語に対して約20個のヒントを作成した。ヒントを聞いて、それが何かを当てる“Three Hints Game”では、学習者は絵札を取るために真剣に英語を聞いて内容を理解しようとするので、必然性のあ

る聞き取り活動となる。初級用、中・上級用と異なる難易度のヒントを作成したので、学習者の実態に合わせてヒントを選んで使える。またヒントの組み合わせを変えれば、繰り返し何度でも使え、教科横断的な活動にも利用できる。また、ヒント文が用意されていることから学習者に与えるインプットの質を確保できる。

### 2.3 マルチ・ランゲージカルタへの応用

外国語学習の多様化という今日の教育的ニーズに対応するために、本研究では上述の英語カルタをもとに、日本で必要度が高い日本語、中国語、朝鮮語からなるマルチ・ランゲージカルタへと発展させた。作成は情報通信研究機構の協力を得て、英語カルタをもとに日本語カルタを作成し、次に中国語と朝鮮語に翻訳した。作成した4カ国語カルタの絵札の例を図3に示す。同じく読札の

family life
clothes

sweater
ski sweater
cashmere sweater

食べ物
乳製品

チーズ
クリームチーズ
カッテージチーズ

食品
水果

西瓜
一块西瓜
砸西瓜比赛


음식
채소

토마토
토마토소스
토마토케첩

図3 4カ国語の絵札の例

<b>strawberry</b>
<b>strawberry jam</b>
<b>wild strawberry</b>
Hints
It's a food.
It's a fruit.
It's in the grocery store.
It's red.
It has a green "hat".
It has a green stem.
Some kinds become very big.
When its young it's light green. It turns red later.
It is light red on the inside.
It is round. It's shaped like an upside down pyramid.
It's small. It's bite-sized.
It has black specks on its body.
Its flowers are white.
Its seeds are black.
Its seeds are very small and fine.
The plant that it grows on is not tall.
There are three leaves on one stem.
It grow in the spring.
It's usually sweet but sometimes sour.
You often eat it with milk and sugar.
You usually decorate cakes with it.
You can see it on short cake.
You spread jam made from it on bread.
You can make jam or jelly from it.

<b>いちご</b>
<b>いちごジャム</b>
<b>野いちご</b>
ヒント
食べ物です。
果物です。
スーパーで売られています。
赤色をしています。
緑色の帽子をかぶっています。
茎は緑色です。
とても大きくなる種類もあります。
食べごろになる前は黄緑色です。後で赤くなります。
中は薄い赤色です。
丸いです。ピラミッドを逆さまにしたような形です。
小さいです。一口で食べられる大きさです。
体に黒い点々の模様があります。
花は白色です。
種は黒色をしています。
種はとても小さくて、粒が細かいものです。
それが育つ植物は背が高くありません。
1本の茎に3枚の葉っぱがついています。
自然に生えている種類は春に実ります。
たいていは甘いですが、すっぱいものもあります。
牛乳と砂糖をかけて食べることがよくあります。
ケーキの飾りによく使われます。
ショートケーキの上ののっています。
これから作ったジャムをパンにぬります。
ジャムやゼリーを作ることができます。

<b>草莓</b>
<b>草莓酱</b>
<b>野草莓</b>
提示
它是吃的东西。
它是一种水果。
你经常在超市中看到这种东西。
它的颜色红红的。
它总是带顶绿色的“草帽”。
它的茎是绿色的。
有些品种的个头可以长得很大。
没熟的时候它是浅绿色的，然后渐渐变成红色。
它的里面是浅红色的。
它是圆形的，看起来像个倒着的金字塔形。
它的个头不大，一口就能整个吞下去。
它的身上长满了黑色的小点。
它的花是白色的。
它的籽是黑色的。
它的籽非常小，非常精细。
它长在一颗矮矮的植物上。
它的每支茎上有三片叶子。
它的野生品种多生长在春季。
大多数的这种东西都是甜的，也有少数的是酸的。
通常人们把它跟牛奶和糖混着吃。
人们常常用它们装饰蛋糕。
在奶油蛋糕上人们经常看到它。
人们常把用它制成的果酱或果冻涂在面包上吃。
它可以制成果酱或果冻。

<b>딸기</b>
<b>딸기점</b>
<b>산딸기</b>
힌트
음식입니다.
과일입니다.
슈퍼에서 팝니다.
빨간색입니다.
초록색 모자를 쓰고 있습니다.
줄기는 초록색입니다.
아주 커지는 품종도 있습니다.
덜 익었을 때는 연두색이지만 점점 빨갱게 됩니다.
속은 연한 빨간색입니다.
둥글고 피라미드를 거꾸로 놓은 모양입니다.
작아서 한입에 먹을 수 있는 크기입니다.
몸에 검은 점이 많이 있습니다.
꽃은 흰색입니다.
씨는 검은색입니다.
씨는 매우 작으며 입자가 곱습니다.
이것이 자라는 식물은 키가 크지 않습니다.
하나의 줄기에 잎이 3장 달려 있습니다.
자연적으로 자란 품종은 봄에 열매 맺습니다.
대부분 달지만 신 것도 있습니다.
우유와 설탕을 넣어서 먹기도 합니다.
케이크 장식으로도 많이 사용됩니다.
조각 케이크 위에 장식되어 있습니다.
이것으로 만든 잼이나 젤리를 빵에 바릅니다.
잼이나 젤리를 만들기도 합니다.

図4 4ヶ国語の読札の例

例を図4に示す。

### 3. PSP教材への発展

伝統的スタイルのカルタ教材は、日本の小・中・高の

学校現場で設備や場所を問わず、どこへでも持ち運びができ、気軽に広げて、個別学習、ペア学習、グループ学習、一斉指導と様々な形態で使用できるので、学校現場の実状に合致した、実用性の高い教材である。

一方で、ICTの発展の結果、どのようなメディアで外



図5 PSP教材画面の例

国語を学習するかという学習形態は学習者によって千差万別である。そのような状況に対応するため、筆者らはこれまでにCALL教材、e-learning教材、携帯電話教材を作成してきた。本研究ではあらたな試みとして、小学生から成人まで幅広く人気が高く、画像・音声情報の提示やモバイル性に優れるソニーの携帯型ゲーム機Power Station Portable（以下、PSP）を学習メディアとして活用するPSP版英語カルタを試作した。本節では試作したPSP版カルタについて述べる。

### 3.1 基本動作と動作環境

図5にPSP版カルタの画面例を示した。PSP版カルタの基本動作は以下の通りである。

- 1 スタート画面をクリックするとゲームが始まる。
- 2 次々とテンポよくヒント文が聞こえてくるので、カルタの中から解答を選んでボタンを押す。
- 3 正解の場合には、正解音で正解が知らされ、スタート画面に戻る。
- 4 不正解の場合には不正解のブザー音が聞こえ、スタート画面に戻る。
- 5 答え合わせの後には正解数が示される。

ゲーム画面のデザインおよび機能は、機器の扱いに慣れていない学習者にも操作しやすいようにできる限り単純にして、学習に集中できるようにした。聞き取るヒントの英文は自然な速さで、リズムカルに流れてくるので、テンポよく学習が進められ、繰り返しても飽きない。また、正解、不正解の反応は単純で、わかりやすく、明るい雰囲気ものとし、飽きがこないようにした。

コンテンツはAdobeのFlashを使って作成し、Web browserで動作させた。PSPにはUSB2.0の接続端子や、IEEE802.11b無線LANが標準装備されているので、USBや無線ネットワーク経由で開発したソフトウェアやデータをダウンロードできる。教材の配信・追加・修正が容易であるため、教育機器としての実用性が高いと言える。

さらに、無線ネットワーク経由で、複数のPSPをネットワークで結ぶと対戦型の学習が可能となる。PSPを活用すれば個別学習だけでなく、ペア学習やグループ学習など多様な学習形態が可能になることも期待できる。

## 4. まとめ

多言語化が進む社会の中、日本国内においても英語以外の多様な外国語教育の必要性が高まっている。本研究ではそのような時代のニーズにこたえるため、筆者らが自主開発してきた英語語彙学習教材を多言語で学べるマルチ・ランゲージ語彙学習用教材へと発展させた。また、作成した教材を携帯用ゲーム機でも活用できるようにしたPSP版語彙学習教材も併せて開発した。

開発したマルチ・ランゲージ教材は、日本語、中国語、朝鮮語といった外国語のクラスで実際に試用し、その効果を確認し、教材に改良を加えていきたい。また、現在扱っている言語は中国語、朝鮮語、日本語であるが、日本社会の外国人居住者の実態にあわせポルトガル語、スペイン語、ベトナム語、カンボジア語などの教材も開発し、外国人居住者の「母語維持教育」に活用できる教材も開発したいと考える。さらに、今回開発した学習用ゲームは1種類であるが、異なる形式の学習用ゲームを開発していきたいと考える。

## 謝 辞

本研究の一部は「平成19～20年度科学研究費補助金・基盤研究（C）」の援助を受けて行われました。ここに感謝申し上げます。

## 引用文献

- Chujo, K., Nishigaki, C. and Utiyama, M. (2005) Selecting 500 essential daily-life words for Japanese EFL elementary students from English picture dictionaries and a children's spoken corpus, *Proceedings of inaugural international conference on the teaching and learning of English in Asia*, Penang, Malaysia.
- 中條清美, 長谷川修治, 竹蓋幸生 (1993) 「日米英語教科書の比較研究から」『現代英語教育』29 (12), 14-16
- 中條清美, 西垣知佳子, 原田康也 (2004) 「学習効果を高める初級者用英語CD-ROM教材の活用とその効果」『Computer & Education』コンピュータ利用教育協議会 (CIEC) 17, 83-91
- 中條清美, 牛田貴啓, 山崎淳史, マイケル・ジナング, 西垣知佳子 (2004) 「ビジュアルパーシクによる

- TOEIC用語彙力養成ソフトウェアの試作Ⅲ』『日本大学生産工学部研究紀要』37, 29-43
- 中條清美, 西垣知佳子, 内堀朝子, 山崎淳史 (2005) 「英語初級者向けCALLシステムの開発とその効果」『日本大学生産工学部研究報告』38, 1-16
- 中條清美, 西垣知佳子, 内山将夫, 岩楯弘美, 山崎淳史 (2005) 「英語絵辞書の語彙」『日本大学生産工学部研究報告』38, 77-105
- Coady, J. and Huckin, T. (1997) *Second language vocabulary acquisition*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Council of Europe (2001) *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching assessment*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Dunkel, P. (1986) Developing listening fluency in L2: Theoretical principles and pedagogical considerations, *The Modern Language Journal*, 70, ii, 99-106.
- 長谷川修治, 中條清美 (2004) 「学校指導要領の改訂に伴う学校英語教科書語彙の時代的变化—1980年代から現在まで—」『Language Education & Technology』41, 141-155
- 長谷川修治, 中條清美, 西垣知佳子 (2008) 「中・高英語検定教科書語彙の実用性の検証」『日本大学生産工学部研究報告』41, 49-56
- 橘高眞一郎 (2000) 「語彙学習教材としてのPicture Dictionaryの有用性—形容詞の観点から—」『木更津工業高等専門学校紀要』33, 107-114
- 久埜百合 (2002) 『こんなときどうする? 子ども英語救急箱』東京: ピアソン・エデュケーション
- MacWhinney, B. (2000). *The CHILDES Project: Tools for analyzing talk*. 3rd Edition. 2: The Database. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates. (<http://childes.psy.cmu.edu/data/>) 平成20年9月20日
- McArthur, T. (1981) *Longman lexicon of contemporary English*. Essex: Longman.
- 文部科学省 (2002) 「『英語が使える日本人』の育成のための戦略構想」([http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chousa/shotou/020/sesaku/020702htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shotou/020/sesaku/020702htm)) 平成20年9月20日
- 文部科学省 (2003) 「『英語が使える日本人』の育成のための行動計画」([http://www.mext.go.jp/b\\_menu/houdou/15/03/03033101.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/15/03/03033101.htm)) 平成20年9月20日
- 松村敏以 (2004) 「英語生活語彙指導の実際」『第30回全国英語教育学会長野大会発表要項集』262-265
- Nishigaki, C., Chujo, K. (2005) Using CALL to Bridge the Vocabulary Gap, *Essential Teacher*, Teachers of English to Speakers of Other Language, Inc. (TESOL), 2 (4), 40-43.
- Nishigaki, C., Chujo, K., Takahashi, N., Nishikawa, O. and Takeuchi, H. (2006) The Development and Use of CALL Material for Teaching English Vocabulary 『千葉大学教育実践研究』11, 47-54
- 西垣知佳子, 武内仁, 尾崎恵, 中條清美 (2005) 「中学生のための語彙学習用CALL教材の試作と実践」『英語授業研究学会紀要』14, 65-77
- 西垣知佳子, 中條清美, 樫村雅子 (2007) 「小学校英語における日常生活基礎語彙の指導—語彙選定と英語カルタの開発・活用」『千葉大学教育学部研究紀要』55, 255-270
- 西垣知佳子, 中條清美, クリス・カトウ (2008a) 「学校英語必修化に対応する小・中・高一貫型の語彙指導—中・高生用生活語彙カルタの作成と実践—」『千葉大学教育学部研究紀要』56, 301-316
- 西垣知佳子, 中條清美, クリス・カトウ (2008b) 「小学生のための英語の語彙指導と教材開発」『日本児童英語教育学会 (JASTEC) 紀要』27, 67-79
- 岡戸浩子 (2002) 「オーストラリアの多文化社会とLOTE教育」, 河原俊昭編著『世界の言語政策—多言語社会と日本—』東京: くろしお出版, 129-143
- 大谷泰照 (2006) 「諸外国の外国語教育からの示唆」『英語教育』54 (12), 10-13
- Read, J. (2000) *Assessing vocabulary*. Cambridge: Cambridge University Press.
- 椎名紀久子, 中條清美, 竹蓋幸生 (1988) 「幼児・児童向け絵単語集の分析的考察—コミュニケーション能力育成のための教材を考える—」『日本児童英語教育学会 (JASTEC) 研究紀要』7, 17-27
- Thornbury, S. (2002) *How to teach vocabulary*. Essex: Longman.
- 山本忠行・河原俊昭編著 (2007) 「世界の言語政策 第2集—多言語社会に備えて—」東京: くろしお出版
- 入国管理局統計 (<http://www.immi-moj.go.jp/toukei/index.html>) 平成20年9月20日
- 中央日報 (7/11/2007) 「韓国語, 日本高校で教える『第2外国語』2位に」
- 日本経済新聞 (8/20/2008) 「外国人の児童生徒『要日本語指導』2万5,000人」