

## 4

## 英語しりとり knoWord 広島商船

泉 瑞希(5年) 矢山 若奈(5年)  
 稲田 丈(5年) 保岡 直登(5年)  
 新本 蓮(5年) 岩切 裕哉(教員)

## 1. はじめに

コロナウイルスの影響で自宅で過ごす時間が増え、リモート作業が主流となりビデオ通話が当たり前に使われるようになった。ビデオ通話の利点は、普段会えない人とも簡単に繋がることのできる点にある。

一方、日本人は英語に苦手意識を持つ人が多い一方、話せるようになりたいと考えている人も多い。英語に慣れ親しむためには日々接することが大事で、英語力の基盤となるのが文法力や語彙力といわれている。

英語しりとり knoWord では、コミュニケーションをとりつつ英単語学習を行うことに重点を置き、言葉遊びの一つであり、手軽に交流できるコンテンツとして広く知られる「しりとり」を用いている。楽しく積極的に英単語学習に取り組み、その過程で英単語力の向上が図られるという特徴を活かしたリモート英語しりとりシステムである。

## 2. knoWord の特徴

knoWord には次の特徴があり、楽しみながら英単語学習に取り組むことができる。

- **3種類のゲームモード**：単語の最後のアルファベットから始まる単語をいう「通常モード」、単語の最後のアルファベットから始まる単語を日本語で言う「日本語訳しりとりモード」、日本語の最後の文字から始まる日本語を英語で言う「英語訳しりとりモード」により、英単語の理解を深める。
- **ヒント機能**：回答につまっても、中学生で習う程度の簡単な単語のヒントを出すことで、しりとりが続くようにサポートする。
- **音声入力**：英語発声練習ができる。
- **画面表示**：単語の綴りや、日本語の意味が確認できる。
- **ビデオ通話**：離れた人ともコミュニケーションが取りやすく、楽しみながら英単語学習が行える。

## 3. 使い方

プレイ画面を図1に示す。テーブルを囲んでプレイヤーを配置し遊ぶ様子を再現した。

回答者が前の単語の続きを答えると、類似した単語の候補が画面に表示され、選択して回答を提出する。その際、選択した単語の日本語訳が表示され、正しい発音が復唱される。また、右側にしり通りの履歴を表示させ、いつでも出てきた単語を確認できるようにした。一定時間回答できない場合、ヒントを提示し、さらに制限時間を超えると終了となる。



図1 プレイ画面

## 4. システム概要

knoWord の構成を図2に示す。回答を Web Speech API により音声認識しテキストデータに変換する。しりとりが成立するかしりとりゲームシステムで判断する。また、Agora.io を通しビデオ通話を行う。

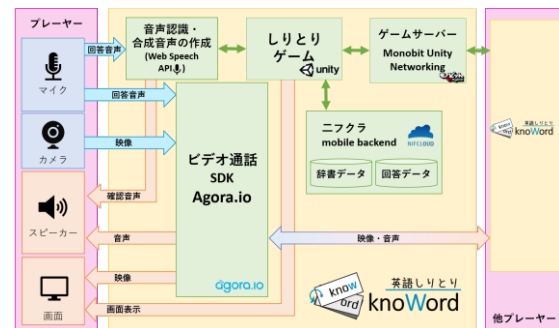


図2 システム構成

## 5. おわりに

knoWord が日本の英語学習の貢献に少しでも携わることができれば幸いです。