〈研究報告〉

第２言語の語彙知識の測定具としてのピラミッドゲーム

―日本人大学生を対象にして―

酒井英樹　信州大学教育学部言語教育講座
和田順一　聖ヨゼフ学園中学・高等学校

キーワード：英語語彙テスト，測定，ゲーム，妥当性

１．はじめに

本研究は，授業内で使われる活動を通して第二言語能力をどの程度測定することができるのかを検討するものである。とりわけ，小学校外国語活動のための『英語ノート1』(文部科学省, 2009) に掲載されているピラミッドゲームを取り上げて，大学生を対象にして，英語の語彙知識の測定具としての妥当性を検討するものである。

授業内で用いられる活動を使って学習者の言語能力を測定することができれば，教師と学習者の心理的負担を軽減することができる。例えば，Allwright (2003, 2005) が提案する探究的実践 (exploratory practice) では，日常的な授業の活動を通して，教師が必要とする情報を収集することを推奨している。つまり，信頼性や妥当性の高い語彙知識のテストを開発し，実施するのではなく，ピラミッドゲームという授業内の活動によってどの程度語彙を習得しているのかという情報を得ることができれば，教師の負担を減らすことができる。また，直接的な評価方法では，学習者はテスト受験の不安 (test anxiety，以下「テスト不安」と呼ぶ) を高める可能性がある。テスト不安はパフォーマンスに負の影響を及ぼし，テストの公平さの点から問題があると言える（e.g., In'nami, 2006)。通常使う活動を使って第二言語能力を評価することができれば，テスト不安の軽減につながり，学習者の能力をより正確に測定することができることが予測できる。

２．先行研究と研究課題

2.1 語彙の知識

Nation (2001) は，形式・意味・使用，内容，受容的知識・表出的知識の点から，語彙知識を18の側面に分類している。そのうち，本研究で扱うのは，「この意味を表すためにどの語の形を用いることができるのか (What word form can be used to express this meaning?) 」(p. 27) という側面である。これは，形式・意味・使用の中では「意味」のカテゴリーに属する側面であり，内容は「形式と意味」である。また，表出にかかわる知識である。

この側面の測定方法の１つとして，Yes/No テスト（チェックリストテスト）が挙げられる (Nation, 2001, p. 346)。これは，単語を示し，知っている語を学習者にチェックさせるテ

ストである。このテストの効率性は高いが，学習者がその語の意味を知っているかどうかが明らかでないという問題も指摘されている (p. 348)。また，語の意味を第一言語で与えて第二言語に訳させるという方法もある (p. 355)。しかし，この方法の効率性は，Yes/No テスト（チェックテスト）よりも低くなる。さらに複雑な測定具として，Wesche & Paribakht (1996) が提案した Vocabulary Knowledge Scale (VKS) が挙げられる。これは，語彙知識の深さ (depth) を測定するために開発された自己報告の尺度である。VKS では，学習者は各語彙項目の知識について次のカテゴリー (categories) の中から選ぶように求められる。

I. I don't remember having seen this word before.

II. I have seen this word before, but I don't know what it means.

III. I have seen this word before, and I *think* it means _____. (synonym or translation)

IV. I *know* this word. It means _____. (synonym or translation)

V. I can use this word in a sentence: _____. (if you do this section, please also do section IV.)

採点方法は，カテゴリーI は 1 点，カテゴリーII は 2 点が与えられる。カテゴリーIII からカテゴリーV は，意味の正しさや使われ方の正しさに応じて，2 点から 5 点までの得点が与えられる。つまり，1 点は「その語を全く知らない。」を意味し，2 点は「その語を見たことがあるが，意味は分からない。」であり，3 点は「その語の意味がわかる。」を示し，4 点は「その語の意味が確実に分かる。」であり，5 点は「その語の意味がわかり，文法的な使われ方も知っている。」を示している。つまり，語の形式を見たことがあるか，語の意味を知っているか，その語の使用方法を知っているかの点から得点化されている。この VKS について，Nation (2001) は，様々な語彙知識の側面を一つの尺度の中に入れることは難しいと指摘している (p. 357)。

まとめると，測定しようとする語彙知識の側面（今回は，言語形式と意味のつながりの知識）をテストできる方法は，いくつか提案されているが，それらの方法の効率性は様々であり，実施可能性の点から課題が残ることが指摘できる。

2.2 ピラミッドゲーム

ピラミッドゲームは『英語ノート 1』（文部科学省, 2009）の Lesson 3 で扱われている。簡単にゲームを説明する。20 個の数字（1 から 20）から任意に 15 個の数字を選び，ピラミッドに重ねられた□の中に記入する。ペアになってじゃんけんをし，勝った人が自分の選んだ数字の中から 1 つ言うことができ，○をつけることができる。数字を言われた人は，その数字が自分のピラミッドにあれば○をつけることができる。○の数の多い者が勝者である。

評価タスクとしてのピラミッドゲームの可能性として選択性を挙げることができる。学習者は，まず 20 個の単語から 15 つを選択する。さらに，じゃんけんで勝った後にどの語を言うかは学習者に任されている。そのため，ピラミッドに記入する段階や言う段階で，

比較的知っていると自信のある語彙項目を選び，そうでないものは回避できる。この特徴により，ピラミッドに記入した語や実際に言った語は，学習者の語彙知識の状態を反映している可能性がある。また，教師にとっての利点は，記録性である。つまり，ピラミッドゲームを行った後にワークシートを回収することができることである。このことによって，学習者の活動状況が記録され，評価することができる。

2.3 研究課題

本研究の研究課題は，ピラミッドゲームは第二言語の語彙知識を測定する活動として機能するかである。ピラミッドゲームの中で，(a) 選択肢から選びピラミッドに記入した語彙項目，(b) ゲームの中で学習者が話した語彙項目に注目した。また，外部指標として，修正 VKS を用いた。本研究では，(a) と (b) が修正 VKS の結果が正の相関を示すと予測した。そして，その相関が統計的に有意かどうかを検討した。

3．方法

3.1 参加者

ある大学の教育学部の英語科教育に関する授業の中で実験を行った。この授業の受講生 23 名中，欠席した者と研究参加に同意しなかった者を除いた 18 人（男性 5 名・女性 13 名）の回答を分析対象とした。

3.2 手順

授業内に活動とテストを実施した。まず，参加者に 4 つのピラミッドゲームを行わせ，その後，語彙知識テストに回答させた（資料 A 及び B 参照）。活動とテストの実施時間は 30 分であった。また，回答は無記名であった。

4 つの活動のうち，最初の活動を練習の目的で実施した。1 から 20 までの数字の中から，10 個の数字を選びピラミッドに書き入れるように指示した。その後，ペアでじゃんけんをして，勝った人が 1 つの数字を言うように求めた。ピラミッドに数字がある場合，自分が言った数字には◎を，相手が言った数字には○をつけるように指示した。◎と○の数が多い人が勝利者であることを伝えた。数字は英語で言うように指示した。また，一度◎か○をつけたら別の相手を見つけるように求めた。活動時間は 1 分であった。◎と○の区別は，『英語ノート』には指示されていないことである。この条件は，本研究の分析の際に自分が言った語と相手が言った語を分けられるように設定されたものである。また，『英語ノート』では，5 段のピラミッド（15 つの枠）が用いられたが，本研究では簡便さの点から 4 段のピラミッドを用いた。

次の活動では，フランス語と中国語の 1 から 10 までの数字 20 個が選択肢として与えた。まず，フランス語と中国語の数字の音声を 5 回聞かせ，各自繰り返させた。選択肢の中から 10 個の数字を選び，ピラミッドに書き入れるように指示した。フランス語の数字はアラビア数字で，中国語の数字は漢数字で書くように伝えた。ペア活動のやり方は，最初の活動と同じである。活動時間は 1 分 30 秒であった。

3つ目の活動の選択肢は，果物や野菜の英語であった。日本語で与えられた15個の果物や野菜の選択肢から10個選び，ピラミッドに日本語で書き入れるように求めた。その後，ペア活動を最初の活動と同様に英語で行った。活動時間は1分であった。選択肢は，なす (eggplant)，きゅうり (cucumber)，かぼちゃ (pumpkin)，芽キャベツ (Brussels sprout)，ホウレンソウ (spinach)，玉ねぎ (onion)，長ネギ (leek)，にんじん (carrot)，じゃがいも (potato)，びわ(loquat)，もも (peach)，なし (pear)，りんご (apple)，いちご (strawberry)，すいか (watermelon) の15個であった。語彙の選定に関しては，日本語と英語が関連しないもの，比較的なじみのあると思われることを考慮して，筆者が選択した。

最後の活動は鳥に関する語彙について3つ目の活動と同様に実施した。選択肢は，すずめ (sparrow)，はと(pigeon)，つばめ (swallow)，ムクドリ (starling)，からす (crow)，きじ (pheasant)，きつつき(woodpecker)，白鳥 (swan)，サギ (heron)，セキセイインコ (budgerigar)，タカ (hawk)，ガチョウ(goose)，カモメ (gull)，アヒル (duck)，クジャク (peacock) の15個であった。活動時間は，1分であった。語彙の選定に関しては，日本語と英語が関連しないもの，果物や野菜の単語よりもなじみのないと思われる単語を含めることを考慮して，筆者が選択した。

その後，背景情報や単語の知識を問う質問紙票（次節参照）を回答させた。

3.3 語彙知識テスト

質問紙票は，背景情報（性別，ピラミッドゲームは楽しかったか，データ使用の許可），修正VKS（果物や野菜と鳥の名前の単語に関して30項目），フランス語と中国語の数字を発音できるかどうかの質問（20項目）から成る。

(1) 果物や野菜と鳥に関する語彙知識テスト—修正VKS—

本研究では，VKSを修正して語彙知識を測定した。高山 (2003) 及び Komai (2010) の日本語訳を参考にして，次のようなカテゴリーを作成した。カテゴリーVは用いなかった。

XXX（日本語による対象語）

（ア） この英語を知らない。

（イ） この英語を以前習ったことがあるが，思い出せない。

（ウ） この英語はたぶん（　　）だと思う。

（エ） この英語を知っている。（　　）である。

果物や野菜の語彙に関して15項目，鳥の語彙に関して15項目，合計30問作られた。採点は，次のように行われた。（ア）を選択した場合は0点，（イ）を選択した場合は1点が与えられた。（ウ）は正しい英語もしくは音声表記が書かれていれば2点，書かれていなければ1点が与えられた。（エ）は正しい英語もしくは音声表記が書かれていれば3点，書かれていなければ1点が与えられた。すなわち，果物や野菜と鳥のそれぞれの語彙について，最低0点，最高45点のテストである。

(2) 数字を発音できるかどうかの語彙知識テスト

フランス語と中国語の1から10までの数字に関して，発音できると判断できれば○をつ

けさせた。○のついているものは発音できるという自己報告であり，1 点が与えられた。つまり，最低 0 点から最高 20 点のテストである。

3.4 分析方法

ピラミッドゲームにおいて，参加者が発話した単語に対して 2 点，選択肢から選びピラミッドに書いた単語に対して 1 点，選ばれなかった単語に対して 0 点を与えた。これらの得点が，語彙知識に関する自己報告と相関するかどうかを検討した。フランス語と中国語の数字の分析では，一方の変数（数字を発音できるかどうか）が二値データ (dichotomous data) であるため，点双列相関を計算した。果物や野菜の語彙の分析と鳥の語彙の分析においては，順位相関係数 (Kendall's tau-b) を計算した。相関が正であると予測された。つまり，相関係数が統計的に有意にゼロよりも大きいかどうかという方向性のある仮説 (a directional hypothesis, Field, 2005, p. 123) が立てられた。そのため，片側検定を実施した。

4．結果と考察

本節では，フランス語と中国語の数字，果物と野菜の語彙，鳥の語彙の順番に結果について報告する。その後で考察を述べる。

表 1 は，フランス語と中国語の数字 (20 項目) に関して，ピラミッドゲームと発音できるかどうかという自己報告の相関係数 (r_{pb}) を示している。相関係数が .400 よりも低かったのは 4 名 (参加者番号が No. 12, No. 13, No. 14, No. 16 の者。以下、No は参加者番号を示す) であった。最も低い相関係数は，No. 12 の参加者で r_{pb} = .103 (p = .333) であった。一方，3 名 (No. 5, No. 11, No. 18) の相関係数は .800 を超えた。また，5%水準で有意であった相関係数が見られた参加者は，18 人中 14 名であった。相関係数の平均は .617 であった。

表 1　数字に関するピラミッドゲームと語彙知識テストの相関係数

参加者	点双列相関係数	有意確率	参加者	点双列相関係数	有意確率
1	.724	.000	10	.642	.001
2	.623	.002	11	.913	.000
3	.594	.003	12	.103	.333
4	.531	.008	13	.370	.055
5	.861	.000	14	.299	.101
6	.671	.000	15	.442	.026
7	.420	.033	16	.256	.138
8	.636	.002	17	.733	.000
9	.424	.031	18	.905	.000

注．相関係数は点双列相関係数 (r_{pb})。下線は有意確率が 5%以上のものを示している。有意確率は片側検定である。

表2は，果物や野菜の語彙 (15項目) に関して，ピラミッドゲームと修正VKSによる語彙知識テストの得点の相関係数 (Kendall's tau-b) を示している。すべての相関係数は.500を超えた。最も低い相関係数は，.509 (p = .020) であった (No. 4)。一方，最も高い相関係数は，.870 (p = .001) であった (No. 10)。これらの相関係数の平均は，.750 であった。

表2 果物や野菜の語彙に関するピラミッドゲームと語彙知識テストの相関係数

参加者	Kendall's tau-b	有意確率	参加者	Kendall's tau-b	有意確率
1	.787	.001	10	.870	.001
2	.748	.001	11	.517	.014
3	.818	.001	12	.650	.004
4	.509	.020	13	.794	.005
5	.667	.003	14	.791	.005
6	.777	.001	15	.797	.001
7	.678	.004	16	.796	.001
8	.812	.001	17	.711	.002
9	.748	.001	18	.804	.001

注. 相関係数は Kendall's tau-b。有意確率は片側検定である。

表3は，鳥の語彙 (15項目) に関して，ピラミッドゲームと修正VKSによる語彙知識テストの得点の相関係数 (Kendall's tau-b) を示している。相関係数の平均は，.625 であり，果物や野菜の語彙よりも低かった。相関係数が .400 よりも低かったものが5名いた (No. 5, NO. 6, No. 12, No. 16, No. 17)。最も低い相関係数は，.102 (p = .339) であった (No. 5)。一方，最も高い相関係数は，.817 (p = .000) であった (No. 9)。

表3 鳥の語彙に関するピラミッドゲームと語彙知識テストの相関係数

参加者	Kendall's tau-b	有意確率	参加者	Kendall's tau-b	有意確率
1	.614	.007	10	.771	.001
2	.610	.007	11	.682	.003
3	.678	.004	12	.242	.164
4	.797	.001	13	.673	.002
5	.102	.339	14	.671	.004
6	.213	.196	15	.757	.001
7	.756	.001	16	.395	.054
8	.724	.001	17	.348	.076
9	.817	.000	18	.751	.001

注. 相関係数は Kendall's tau-b。下線は有意確率が5%以上のものを示している。有意確率は片側検定である。

表 1 から表 3 の結果より，ピラミッドゲームと語彙知識のテストの得点に相関が見られることが示された。しかしながら，相関係数の値には個人差が見られること，果物や野菜の語彙に関する結果は数字や鳥の語彙に関する結果に比べて高い相関を示しており，語彙の種類によって結果が異なることを示している。この違いについて，(a) ピラミッドゲームにおけるじゃんけんの勝敗の影響，(b) 活動の条件，(c) 語彙の特徴の点から考察する。

表 4 は，ピラミッドゲームにおける◎（じゃんけんに勝って相手に言った語）の数と人数を示している。ピラミッドゲームにおいて自分が英語を話すかどうかは，じゃんけんの勝敗という偶然性の影響を受ける。じゃんけんの勝ちの回数が，ピラミッドゲームにおける得点と語彙知識の得点の間の相関係数に影響を及ぼすかどうかを検討した。それぞれの参加者の◎の数（表 4 参照）と相関係数（表 1〜4 参照）との相関関係 (Kendall's tau-b) は，数字については -.078 (p = .669)，果物や野菜の語彙については -.336 (p = .069)，鳥の語彙については -.015 (p = .937) であり，有意な相関は見られなかった。また，表 4 には，ピラミッドゲームと語彙知識の得点の相関係数の有意水準が 5%以上であった参加者に下線が引かれている。◎の数の多少に関わらず，下線の付された参加者が見られることから，じゃんけんの勝敗の影響力が小さいことを示唆している。

表 4　ピラミッドゲームにおける◎（じゃんけんに勝ち，相手に言った語）の数と人数

数字		果物・野菜		鳥	
◎の数	人数	◎の数	人数	◎の数	人数
0	1 (7)	1	3 (7, 10, 18)	0	1 (14)
1	4 (2, 3, 5, 9)	2	7 (1, 2, 3, 13, 15, 16, 17)	1	4 (6, 9, 10, 16)
2	4 (1, 11, 15, 18)	3	3 (5, 6, 11)	2	6 (2, 4, 7, 11, 13, 17)
3	4 (6, 10, 12, 16)	4	3 (9, 12, 14)	3	5 (1, 3, 5, 12, 18)
4	4 (4, 13, 14, 17)	5	1 (4)	4	1 (15)
5	1 (8)	6	1 (8)	5	1 (8)

注.　（ ）内は参加者番号を示している。下線は有意確率が 5%以上の参加者を示している。

次に，活動の条件について考察する。数字の語彙項目は音声を聞かせてその場で学習をさせたのに対して，果物や野菜と鳥の語彙はすでに持っている知識に基づいて活動を行ったという違いがある。この違いがピラミッドゲームと語彙知識テストの得点との相関に影響を及ぼしたか，という点については，果物や野菜の語彙と鳥の語彙の間に，相関係数の違いが見られることから否であると考えられる。

最後に語彙の点から考察する。表 5 は，それぞれの語彙知識の得点の記述統計量（平均 M，標準偏差 SD，尖度，歪度，尖度と歪度の標準誤差）を示している。テストの種類が異なるため，直接比較することには注意を要するが，それぞれの平均点を百分率で表すと，数

字は 51.9%，果物や野菜の語彙は 64.8%，鳥の語彙は 34.2% であった。すなわち，本研究の参加者にとって，果物と野菜の語彙が最も容易であったのに対して，鳥の語彙が最も困難であったことが示唆される。相関係数の平均は，数字が .617，果物や野菜の語彙は .750，鳥の語彙は .625 であった。相関係数の計算方法が異なるため（数字は点双列相関係数，果物や野菜と鳥の語彙は Kendall's tau-b），直接比較できないが，少なくとも果物や野菜の語彙と，鳥の語彙の違いを説明できると考えられる。つまり，参加者にとって難しい単語が多く含まれていると，ピラミッドゲームと語彙知識テストの得点の相関が低くなる可能性がある。

表5 語彙知識得点の記述統計量

	n	*M*	*SD*	歪度	*SES*	尖度	*SEK*
数字	18	10.389	3.712	0.935	0.536	-0.173	1.038
果物や野菜	18	29.167	3.730	-0.254	0.536	0.616	1.038
鳥	18	15.389	5.883	0.826	0.536	2.167	1.038

注. *SES* = 歪度の標準誤差; *SEK* = 尖度の標準誤差。数字のテストの最大得点は 20 点（1 点×20 項目）。果物や野菜と鳥の語彙のテストの最大得点は 45 点（3 点×15 項目）。

まとめると，ピラミッドゲームは語彙知識を反映しており，語彙知識の測定具として妥当であることが示唆された。また，じゃんけんの勝敗や活動のやり方はあまり影響を及ぼさないことが示された。しかしながら，選択肢の中の語彙が，参加者にとって難し過ぎる場合，ピラミッドゲームと語彙知識テストの相関関係が低くなる可能性がある。

5．おわりに

ピラミッドゲームを語彙知識のテストとして用いる場合，次の点に留意する必要があろう。第1に，選択性を維持することである。ピラミッドの枠が 10 個である場合には，それ以上の選択肢の数が必要である。第2に，語彙の困難度を考慮する必要がある。選択肢の中の語彙が，学習者の知らない語彙ばかりにならないように配慮する必要がある。今回の研究で実施したピラミッドゲームは，記入に数分，実施に1分しかかからず，短時間で実施できるものであった。授業内での実施可能性はかなり高いと思われる。

本研究の分析に直接的な関係はないが，質問紙票に「ピラミッドゲームは楽しかったですか」という質問項目が設定され，ピラミッドゲームに対する大学生の情意的反応を探った。その結果，18 名中 11 名 (61.1%) が「とても楽しかった」，6 名 (33.3%) が「楽しかった」，1 名 (5.6%) が「やや楽しかった」と回答した。本研究の参加者である大学生によって，この活動が肯定的に受け止められたことを示している。このことは，ピラミッドゲームでは，参加者がテスト受験の不安のような負の情意を感じることが無かったことを示唆している。

本研究では，大学生を対象にして，ピラミッドゲームの語彙知識テストとしての妥当性を検討してきた。今後，さまざまな学習者を対象にして検証を行い，このゲームの実施可能性を調べていく必要があろう。また，本研究のピラミッドゲームでは，語彙の音声と意味の側面しか扱われていない。今後，他の側面（例，つづり字，連語関係など）も測定可能かどうかを検証していくことが重要である。

謝辞

データ入力において内田拓氏の協力を得たことを感謝する。

引用文献

Allwright, D. (2003). Exploratory practice: Rethinking practitioner research in language teaching. *Language Teaching Research, 7*, 113-141.

Allwright, D. (2005). Developing principles for practitioner research: The case of exploratory practice. *The Modern Language Journal, 89*, 353-366.

Field, A. (2005). *Discovering statistics using SPSS* (2nd ed.). London: Sage Publications.

In'nami, Y. (2006). The effects of test anxiety on listening test performance. *System, 34,* 317-340.

Komai, K. (2010). *The effects of comprehension questions on incidental L2 vocabulary learning through reading.* MA thesis presented to Shinshu University.

文部科学省. (2009). 『英語ノート 1』東京: 教育出版株式会社.

Nation, I. S. P. (2001). *Learning vocabulary in another language.* Cambridge: Cambridge University Press.

高山庸子. (2003). 「日本人 EFL 高校生の英文読解における未知語推測の研究」『関東甲信越英語教育学会』17, 89-99.

Wesche, M., & Paribakht, T. S. (1996). Assessing second language vocabulary knowledge: Depth versus breadth. *The Canadian Modern Language Review, 53,* 13-40.

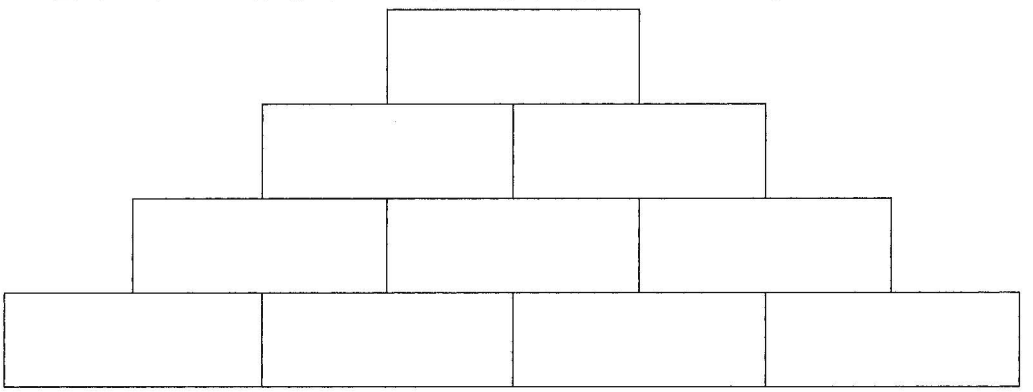
資料A. ピラミッドゲームの一部

(1) 中国語とフランス語

中国語は，一，二，三，というように漢字で数字を書きます。

フランス語は，1，2，3，というように数字を書きます。

・選択肢の中から10語選び，ピラミッドに数字を書き入れましょう。



① じゃんけんをします。勝った人は，一つ単語を言うことができます。

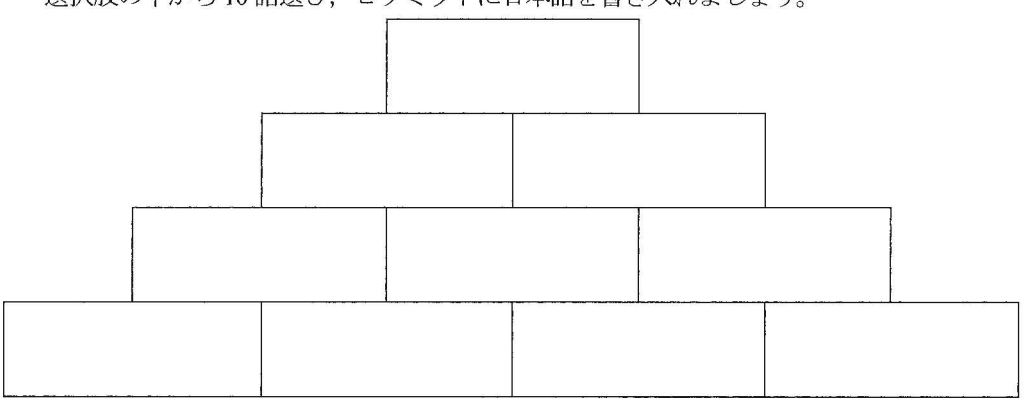
② 自分が言った単語には，◎をつけます。相手が言った単語には，○をつけます。

③ ◎と○の数が多い人が勝ちです。

(2) 果物や野菜

選択肢　なす，きゅうり，かぼちゃ，芽キャベツ，ホウレンソウ，玉ねぎ，長ネギ，にんじん，じゃがいも，びわ，もも，梨（なし），リンゴ，いちご，スイカ

・選択肢の中から10語選び，ピラミッドに日本語を書き入れましょう。



① 英語で活動をします。

② じゃんけんをします。勝った人は，一つ単語を言うことができます。英語で言いましょう。

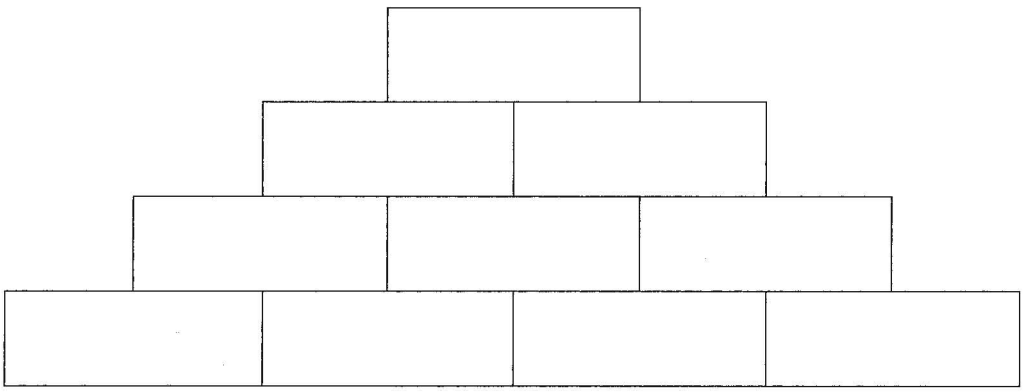
③ 自分が言った単語には，◎をつけます。相手が言った単語には，○をつけます。

④ ◎と○の数が多い人が勝ちです。

(3) 鳥

選択肢　すずめ，はと，つばめ，ムクドリ，からす，きじ，きつつき，白鳥，鷺（サギ），セキセイインコ，タカ，ガチョウ，カモメ，アヒル，クジャク

・選択肢の中から 10 語選び，ピラミッドに日本語を書き入れましょう。



① 英語で活動をします。

② じゃんけんをします。勝った人は，一つ単語を言うことができます。英語で言いましょう。

③ 自分が言った単語には，◎をつけます。相手が言った単語には，○をつけます。

④ ◎と○の数が多い人が勝ちです。

資料 B. 語彙知識テストの一部

次の選択肢の記号に○をつけてください。（ウ）と（エ）については，英語を書いてください。スペリングが分からない場合には，カタカナでもよいです。

1. いちご
   (ア) この英語を知らない。
   (イ) この英語を以前習ったことがあるが，思い出せない。
   (ウ) この英語はたぶん（　　）だと思う。
   (エ) この英語を知っている。（　　）である。

2. かぼちゃ
   (ア) この英語を知らない。
   (イ) この英語を以前習ったことがあるが，思い出せない。
   (ウ) この英語はたぶん（　　）だと思う。
   (エ) この英語を知っている。（　　）である。

3. からす
   (ア) この英語を知らない。
   (イ) この英語を以前習ったことがあるが、思い出せない。
   (ウ) この英語はたぶん（　　）だと思う。
   (エ) この英語を知っている。（　　）である。

4. きじ
(ア) この英語を知らない。
(イ) この英語を以前習ったことがあるが、思い出せない。
(ウ) この英語はたぶん（　　）だと思う。
(エ) この英語を知っている。（　　）である。

5. きつつき
(ア) この英語を知らない。
(イ) この英語を以前習ったことがあるが、思い出せない。
(ウ) この英語はたぶん（　　）だと思う。
(エ) この英語を知っている。（　　）である。

6. きゅうり
(ア) この英語を知らない。
(イ) この英語を以前習ったことがあるが、思い出せない。
(ウ) この英語はたぶん（　　）だと思う。
(エ) この英語を知っている。（　　）である。

7. じゃがいも
(ア) この英語を知らない。
(イ) この英語を以前習ったことがあるが、思い出せない。
(ウ) この英語はたぶん（　　）だと思う。
(エ) この英語を知っている。（　　）である。

8. すいか
(ア) この英語を知らない。
(イ) この英語を以前習ったことがあるが、思い出せない。
(ウ) この英語はたぶん（　　）だと思う。
(エ) この英語を知っている。（　　）である。

（9番から30番まで省略）

次の数字をフランス語や中国語で発音できますか。発音できる数字には，○をつけなさい。

フランス語	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
中国語	一	二	三	四	五	六	七	八	九	十

（2010年8月24日　受付）
（2010年12月6日　受理）