

CALL 利用における日本語、英語教授法実践報告

増山栄一エリック・吉田由美子

Putting Our New Computer-Assisted Japanese and English Language Teaching Methods into Practice

MASUYAMA Eiichi Erick & YOSHIDA Yumiko

Abstract

Computer-assisted language learning (CALL) has widely been utilized in language education and frequently been written about in many professional journals. But yet, Japanese educators have written about it in their field of expertise whereas English educators have done the same in theirs; hence, the collaboration between them has rarely been done on the topic. Here, in this article, Yoshida and Masuyama, teaching English and Japanese languages respectively, will explain how they have been utilizing CALL in their language classes and what they have been teaching in them and eventually learn from each other's classes in order to teach a more effective CALL course. According to them, they both agree that an instructor's active and interactive involvement with his/her students in class is the key to teaching an effective CALL class because, as the response to handed-in questionnaire indicates, students tend to sit in front of a computer and self-study for an entire class period unsatisfactorily in ordinary CALL courses.

1. はじめに

コンピュータというものが私達の生活の中に深く浸透している現在、それを使っての言語教育も当然の世の中になって来ている。筆者(増山)が教授している桜美林大学などでは、2005年度の春学期 e-learning Initiative と命名された IT とネットワークを利用した教育について考えるプロジェクトが立ち上がった。この e-learning Initiative の目指す所は、付属高校も含めた桜美林学園学生の為の IT キャンパスプログラムだけにはとどまらず、サテライト使用の通信教育や学園生の自宅受講、他大学との IT 協定、社会人の為のオープンカレッジ、中国を初めとする海外における留学希望者を対象としたコンテンツビルディング等にも及んでいる。そんな e-learning の一部として CALL (Computer-Assisted Language Learning) 教育への期待は大きく、同大学の同僚や他大学の日本語教育者との意見交換は頻繁ではあるが、多言語の教育者とのそれは『分野違い』的な壁のような物が存在して、率直に、また親密に話し合う機会が少ないように感じられる。今回、大東文化大学の別科でクラスを共に教授したという関わりから、言語教育一般に関して意見交換をするチャンスを得、また CALL 教育を筆者二人がオンゴーイングで行っていることが分かり、英語教育(吉田)そして日本語教育(増山)という違った言語教育の立場から、CALL の実践事例を報告し合い、それから何かを学び合い、これからのより効果的な CALL 授業を模索する為に、この論文を書くこととした。

2. 増山栄一エリックが行った CALL 授業に関して

2.1. 桜美林大学国際交流センターと合併コア

1991年に The Reconnaissance Japan (RJ) Program が開始され、近年では桜美林の国際交流センターはコンスタントに1学期100名を超える交換留学生を受け入れている。提携校は全世界に広がり、アメリカ25校、カナダで3校、イギリス5校、オーストラリア3校、ブラジル2校、タイ、インド、チェコ共和国、各1校ずつである。それに加えてアジア圏では中国で13校、韓国で5校、それに、台湾2校、香港1校と提携を結んでいる。

交換留学生対象日本語クラスは学生の日本語レベルによって、RJ-I(初級)から RJ-VI(上級)までの 6 つのクラスに分けられる。筆者らが 2006 年春学期に担当した RJ-II a レベルの場合、必修科目は 6 コマで、そのうちの 4 コマが日本語のコアクラスと呼ばれる日本語学習の中心クラスである。これに加えて RJ-I と RJ-II の学生達が合同で学習するクラスが 2 コマある。ひとつは、コアチュートリアルと呼ばれる学生の日本語学習の上で、ウイークポイントや学習が必要と思われる個所を補う必修チュートリアルクラスである。そして、もうひとつが合併コアである。これら 6 コマを履修することで必修日本語の単位が獲得できる。RJ の学生達は必修日本語クラスの他に、選択日本語科目として『サバイバル会話』、『漢字』、『新聞とニュースで学ぶ現代日本語』、『日本語で学ぶ現代大衆文化』、『文芸と表現』等を履修できるが、初級レベルの日本語力では履修できない選択科目も多い。そこで、初級レベルにバラエティーを設けようと考案されたのがこの合併コアクラスである。E-learning のカリキュラム導入が推奨されている学内状況も手伝い、2005 年度前期からそれが導入されることになった。

上記したように、RJ-I と RJ-II の学生達に e-learning のクラスが 2 名の担任講師によって教授されたのだが、この春学期においてはコアクラスの授業内容との関連性を考慮して、このクラスの前半 40 分はコアクラスの担当者、つまり RJ-IIa では、筆者の作った授業関連の課題をコンピュータを使って行う CALL クラスを試行することとなり、この CALL クラスで行った試みに関してここで述べてみたい。尚、この CALL クラスを受講した筆者の RJ-IIa の学生は 7 名で、その内 6 名は米国からの留学生で、残り 1 人は中国人学生。男子が 5 名で女子が 2 名、平均年齢は 21.3 歳であった。

2.2. 合併コアクラスにおける CALL クラス教授方法及び内容

40 分という短い時間では様々な種類の内容を CALL を用いてカバーすることは可能ではない。まして、筆者の作った課題を合併コアクラス担当の同僚に託して、学生達からの質問等のクラス管理を依頼しなければならない。二人の

同僚は筆者の学生に加えて、あと二つのレベルもカバーしなければならない。従って、与えられた時間で一つのタスクを行うというシンプルな内容にしなければならなかった。そして、今回は読解を CALL を使用して行うこととした。RJ-IIa というレベルは、日本語の文法で言えば、一年日本語の動詞て型(食べて、飲んで等)以降から、二年日本語の後半で学習する動詞て型プラスあげる/くれる/もらう、尊敬・謙譲語、使役、使役受身を除いた事項をカバーするという RJ-I と RJ-IIb の両範囲の中盤部を重視するレベルである。その為に RJ-IIa で行える長作文の授業はやや難解であるので、読解をしながら、その中で与えられた質問に徐々に長い文章で答えることで長作文の力を付けていけるように配慮して、読解及びそれに対する質疑応答の形で CALL 授業を行った。

CALL クラス内での授業方法であるが、この合併コアクラスは毎週金曜日の 2 限目に授業があったので、その一日、二日前までにクラスで行ってもらった課題を作成して担当の講師 2 名に E メールし、クラス前までに筆者の各々の学生のサーバ上の学生フォルダにその課題を入れ置いてもらう。学生達は当日そのフォルダから課題を取り出し、コンピュータ上で読解を行い、質問に答えてから、簡単なコメントを筆者に E メールする。その際修了した課題をそれに添付して送信する。筆者は学生達の課題を採点してコメントを付けて皆に送り返すことで一週間の CALL クラスが修了する。

そして、課題の内容について言えば、『毎日小学生新聞』から常にタイムリーな記事を選択して、筆者がそれを学生達が理解できる文章に書き換えた。その際にコアクラスで既に学習されている文法、語彙、そして漢字をできるだけ多く使用し、また、その週に新しく学習された文法、語彙、そして漢字が課題の中心になるようにアレンジされている。例えば、文末資料として記載している 6 月 23 日のクラス課題であるが、『集める』、『同じ』、そして『好き』が、その週のコアクラスで学習した新しい漢字の一部であり、『踏む』、『押す』、そして『そんけいする』が新しい語彙の一部、それに加えて、受け身が新しい文法の一つであったので、『思われる』等の受け身動詞が質問に頻繁に登場している。

2.3. 合併コアクラスにおける CALL クラス活動及び自己評価

さて、上記の内容と方法で 2006 年 4 月 21 日から 7 月 7 日まで 10 回 CALL クラスが行われたが、以下がクラス活動の課題のトピックである。

- 4/21 プーさん：ハリウッドで殿堂入り
- 4/28 バービーと妹が日本へやって来た
- 5/12 フィギュアスケート：荒川選手がプロに
- 5/19 ユーロ
- 6/02 お金が一番大切？小、中、高生に
- 6/09 W 杯：さあ、いっしょうけんめいに！！
- 6/16 たばこは毒(どく)？
- 6/23 人気(にんき)スポーツアンケート：
好きなスポーツ 1 - 3 番は 4 年同じ
- 6/30 マイクロソフト社ビル・ゲイツ：次は慈善事業(じぜんじぎ
よう)
- 7/07 バイオエタノールってなに？自動車に砂糖キビを

クラス活動状況に関しては、筆者がその場所にいることはできなかったの、自分の目で状況観察はできなかったが、e-learning クラス終了後に常に担当の同僚に、クラスでの出来事を詳細報告してもらったが、ひどい混乱はなかった。ただ一つ気付いたことであるが、一人の女子学生がコンピュータ上で課題を行うことを嫌い、常に課題をプリントアウトして、それに必要な書き込み(例えば、課題文等の英語訳)をして理解した後に、コンピュータ上で問題に答える、という回答方法を行った為に、与えられた時間内での課題提出ができなかったことが最初続いた。しかし最後の 3 週は、コンピュータ上で課題を行うことをまだ拒みつつも、時間内に提出できるようになった。これは彼女の日本語能力が増したが故であろうが、彼女によると、母国語の英語でも、コンピュータでワードプロセスするのは苦手らしく、この CALL 方式がコンピュータ上で作業のできない理由ではなかった。

読解文の難易度の相違の為に、週によって平均修了時間に 20 から 40 分と幅

が出たりはしたが、試行錯誤の中で、自分の納得が行くクラスを間接的ではあるが教授することができた。課題文の選択や作成にひどい時には4時間かかったりした週も最初にはあったが、困り考えたことにより学期が進むにつれて、課題選択作成時間も短くなり、学生達の課題終了時間も推測できるようになった。故に、自分としてはCALL教授のいいスタートを切ることができたと評価している。それでは学生達が今回のCALLクラスをどのように評価しているのだろうか。

2.4. 合併コアクラスにおけるCALLクラス活動の学生評価

学生達のCALL評価を調査すべく下記のアンケートの回答を依頼した。7名のうち5名がそれに答えてくれたが、その結果も下に記載してみたい。

This questionnaire is to find out the effectiveness of the reading practice on which all of you worked on the computer during this semester. I have been trying to put an effective computer-assisted Japanese language learning (CAJLL) program into practice here at *Obirin* University. Will you please take some time of yours and answer the following questions?

Age: _____ Sex: _____ Your

University: _____

1) Have you ever learned Japanese by utilizing any form of computer-assisted language learning programs? Yes No

If yes, what kind? _____

2) On this computer-assisted Japanese language training, I utilized the weekly routine in which you accessed the reading materials, carried out the tasks, e-mailed them to me, and eventually received grades on them with my comments. How do you evaluate this study routine on the computer?

-Very Effective -Effective -So So -Not Effective

-Not Very Effective

And please explain why: _____

3) On this computer-assisted Japanese language training, I have tried to make this reading practice as a part of the core language course that you attended 4 times a week. To be more precise, I always included the kanji and/or grammar that you newly studied every week in your weekly reading passages. How do you evaluate the effectiveness of that inclusion?

-Very Effective -Effective -So So -Not Effective

-Not Very Effective

And please explain why: _____

4) In the reading assignment, what did you find the most interesting?

5) In the reading assignment, what did you find the most uninteresting?

まず第1問の今までにCALLクラスを体験したことがあるかであるが、20%、つまり1名しかCALLクラスを履修したことがなかった。そんなCALLクラス未経験者の多いRJ-IIaの学生達は、読解にアクセスして、質問に答えてから筆者にEメールでそれを送り、後に筆者のコメントと課題の成績を受け取るという今回のCALL授業をどのように評価したかという、第2問目の回答では100%、つまり5名全員がeffective(効果があった)と記述している。またその理由として4名が「読解は日本語学習の助けになった」と回答している。そして、第3問目の質問、「毎週コアクラスで学習した新しい漢字や文法等を課題に取り入れていた筆者の努力をどのように評価しているか」に関しては、第1問と同じく5名すべてがeffective(効果があった)と評価した。また、その理由として、「日本語学習の助けになった」、「読解という実践で学んだ物を見つけることができた」、「語彙や文法を覚える助けになった」、そして、「繰り返しは完全への道」が挙げられた。5問目と6問目は個人によって好き嫌いが現れたが、嬉しかったコメントは「自分達の年齢にあった興味深い物が選ばれている」であって、事実、筆者は学生達の興味をそそり、それによって読解を少しでも楽しくできる内容の記事を選択するのに時間を掛けた為に、そのコメ

ントに深く感謝した。さて、以上がこのセクションの筆者である増山栄一エリックが行った日本語教育における CALL 利用の教授法であるが、英語の方ではどのような CALL 利用のクラスが教えられているのであろうか。

3. 吉田由美子が行った CALL 授業に関して

3.1. アンケート結果に基づく授業計画

ここ数年、コンピュータ教室、CALL 教室で授業を行う研究が数多くなされている。しかし、その多くは web 上で利用できるコンテンツの利用方法や、ソフトウェアを使った自主教材の作成など、ハードウェア、ソフトウェア両方の知識が豊富でない教員にとって、明日からの授業にすぐ取り入れることができないものが多い。コンピュータなどのマルチメディア教材を利用した授業は、学習者の興味を引きつける要素がたくさんあり、ある程度の満足を与えることができる。その反面、自習の要素が強くなってしまう状況を、どのように改善するかという視点からの議論はほとんどなされていない。様々なコンピュータ・スキルを使うことだけでも意義があるという見方もある。しかしながら、遠隔授業や自習時間でない以上、デジタルな環境にこだわるのではなく、学習者が意欲的に取り組める環境を整えることが必要である。そのために、どのようなアプローチが可能であるのかを実験してみることにした。

授業を行うにあたり、二種類のアンケートを実施した。一つはコンピュータ利用の授業を受けたことのない学習者(アンケート1)に向けて、コンピュータ・リテラシーと CALL 環境でどのような授業を受けてみたいかという質問を行った。もう一つは、CALL 教室で行われる必修科目「ランゲージ・ラボ(パブリック・スピーキング)」を受講済みの学習者(アンケート2)に対して、意欲的に取り組めた活動は何か、また要望や改善点などについてたずねた。この二つのアンケート結果を参考にして、英語学科4年生の「ランゲージ・ラボ(コミュニケーション・スキル)」の授業を、学習意欲に結びつくことを目標に実践した。

3.2. 授業目標と実践

アンケートの結果から浮かび上がったのは、アンケート1では、いろいろなメディアが使えるということで、「DVDを観たい」「音楽を聴きたい」という視聴覚教材を利用したいという意見が多かったのに対し、アンケート2の実際にコンピュータの授業を体験した学習者からは、メディアやインターネットをただ利用するだけでなく、授業中のインタラクションを求める意見が出された。CALL教室で授業を受けても、音声を聴いて Dictation だけで授業が終わってしまうなど、達成感がなく、眠くなってしまったという体験をしている学習者からの意見もあった。このようなアンケート結果をふまえて、この授業の目標として、音声教材を効果的に使い、学習者同士、および学習者と教員のインタラクションの充実を掲げた。これらがうまく機能することにより、学習者自ら積極的に授業に取り組む態度に結びつくと考えられる。

実践した授業の学習者は、英語学科4年生の2クラスである(30名・24名:計54名)。この授業のテキストには McGraw-Hill の ICON3 という会話、文法、リーディング、リスニング、発音など4技能すべてのバランスのよいものを選んだ。マルチメディアの使用環境は、コンピュータ、CD、DVDがあり、コンピュータのソフトウェアとして MS Office、コンピュータ上での録音・再生機能も利用できる。これらを利用して、基本的な授業の流れは以下のように構成した。

時間	内容	使用教材等	使用機器等	形式
10分	Warm -Up	音楽CD	ワード・LL機能	個人
5分	Review	ICON 3	LL機能	グループ
60分	Listening/Speking Writing/Reading	ICON 3	MS Word/Excel・ LL機能	個人・グループ
10分	Consolidation	ICON 3	LL機能	グループ

また、この CALL 教室は、認証でのログオンとなっていないため、データを保存する場合はすべて USB に保存する方法しかない。認証ログオンの時間が必要ないという利点もあるが、せっかく作成したファイルを保存するためには、

USB を持ち歩かなければならない。ふだんあまり大学でコンピュータを使わない学習者は、USB がよくわからなかったため、授業開始時にはコンピュータの操作方法の説明も必要となった。

3.3. コンピュータを利用した Warm-up

授業の導入では、アンケートでも要望が多かった音楽を扱ったアクティビティを取り入れた。通常、よく行われている方法は、学習者に空欄のある歌詞を配り、聞き取った単語を書き入れていく方式であるが、ここではハンドアウトを用いずに、教員のコンピュータ画面に空欄のある歌詞を提示し、それを学習者の画面に映した。学習者は、曲が流れている間、空欄にあてはまる語をメモにとっておき、曲が終わると、それぞれワードを起動し、聞き取った単語を入力していく。全部出来た学習者は、**CALL** ボタンを押して、教員に知らせる。たいがいの場合、全部正解していることはないので、スペルミスや文法的なミスなどのヒントを与えた。

このとき、音声ではなく、学習者の画面にメッセージを送ることのできる機能を利用した。この**メッセージ**機能は、個別にも一斉にも送ることができるので、マイクを通して指示を出すよりも、画面での学習を突然さえぎることなく進められたように思う。

また、できるだけ全員の画面をモニタし、3人ぐらいを選んで、それらの画面をモデルとして学習者の画面に提示し、ヒントや解説を加えた。空欄の解答を提示する際は、学習者の画面に教員の画面をもう一度提示し、教員が単語を順番に入力していく。このときに、ただ単語を入力するだけでなく、歌詞の数字所を選んで訳して説明し、その曲に関わる話などについて web サイトなどを利用して付け加えた。学習者は、音楽のリズムやメロディーを中心に聴いているのではなく、歌詞の深い意味を知りたがっていることが意外に多い。今回、取り上げた曲の中で、学習者が授業に意欲的になったと回答した曲には、Up! (Shania Twain), Have A Nice Day (Bon Jovi), Bad Day (Daniel Powter) があげられた。歌詞に前向きになるようなフレーズが含まれていることは、学習

者の意欲を導き出すことにはかなり強い影響があった。

3.4. CALL環境を利用したインタラクション

普通教室以外で授業を行うと、学習者から「楽しい」という声を聞くことが多い。確かに楽しく授業を受けることは重要ではあるが、楽しさだけが先行してしまい、長期記憶に残るものが何もないという結果に陥る傾向がある。コンピュータは、情報量の多さ・スピードなどから、学習者はたくさんを自分でやり遂げた気にはなるが、あとになって実際には何をやっていたのだろうか、ということになってしまうことは否めない。そこで、学習事項の定着ということ徹底させることにした。まず導入のあとに、前回の復習としてテキストの重要表現を含むダイアログを、ペアもしくは3人1組のグループに代表して、ロール・プレイの形式で発表してもらった。この活動は、教員からの指示を出さなくても、積極的に取り組むアクティビティとなった。4年生は就職活動などの理由で、全員が出席することが難しい前期であるが、時間がないがゆえに、授業前に協力して練習しているようであった。

対話文の例(太字の表現が学習事項)

A: Well, if it's hot and sunny, we'll all go hiking.

B: And if it's muggy?

A: Then we'll go to the beach.

B: And how about if it's overcast or rainy? Will you go shopping with us?

A: Hmm, I don't know about that. **Could we get back to you on that one?**

B: Sure, why don't you call us in the morning?

A: OK. C'mon Kenny, let's go. (ICON 3: McGraw-Hill)

さらに、この学習事項の定着のために、グループ学習を様々なところに取り入れた。一人ではなく、グループで問題を解いていくため、お互いに確認をしあうことで一つの事柄を何度も見直すことになった。グループは基本的に3人

一組にし、授業の主となるテキストを使用したアクティビティで行った。コンピュータ上のソフトウェア、オンライン辞書など、使用できるものは何を使ってもかまわないので、チーム・ワークを大切にしながら、グループのコミュニケーション活動を進めていった。

リスニング問題では、音声を聴いたあとテキストの問題を解いていくが、最初は各々で問題を解き、それからグループで答え合わせをさせる。全員の答えが一致した段階で、グループの一人が **CALL** ボタンを押し、教員に答えを伝える。正答したグループがいくつか出た段階で、一つのグループにモデルとなって答えを発表してもらった。基本的にこの授業での発表は、ヘッドセットあるいはスピーカを使った音声と各自のコンピュータ画面を提示した文字の両方からの情報にするため、発表者のコンピュータ画面を全員の画面に映し出した。テキストの問題に答えるときは、リスニングだけでなく文法問題なども同様に、「最初に各自で考えて解答し、それからグループで話し合っただけで解答をまとめる」といったディスカッション形式であることを一つのパターンとして定着させた。また、並行して行う個人のアクティビティでは、各自その時間内に学習した新出単語・熟語を Excel のセルに入力していき、ワークシートにリストを作成するようにした。このときに、「オート・フィルタ」という機能を使い、品詞別、アルファベット別、その語の発音が理解できているかどうかなど、学習者が確認できる並べ替えの機能の使い方も指導した。これによって、学習者自身のいわゆる単語帳をコンピュータ上で作成し、このリストを使って語彙力を増やしていく方法とした。

単語入力の場合:

VB22	e	editorial	adjective	An editorial writer.	編集の
VB23	r	review	noun	A critical review.	書評・概説
VB24	f	feature	noun	These bugs have special feature.	特徴

授業の後半には、その日の学習事項の復習の時間とし、重要事項の確認と発音、イントネーションの練習にあてた。重要事項の確認は、主に前述したダイアログの意味を確認し、それをロール・プレイで行う方法をとった。このよう

なスピーキングがメインとなるグループ活動のときには、そのまま学習者の好きなようにさせるだけではなく、モニタを集中的に行い、アドバイスや質問などを、何度も繰り返していく。最初に CD から音声を流し、そのあとについて発音したものを、デスクトップ上で録音し、各自がそれを聴きながらスピーキング練習をしたあとで、グループでの練習に入る。英語学科の 4 年生であっても、この方法を始めた当初は、教員と 1 対 1 でヘッドセットを通して話すときには、細かいところに注意してスピーキング練習をしているのにもかかわらず、グループ活動になった途端、日本語的な発音になったり、日本語を交えた練習などを行っていることがあった。しかし、徹底して英語に集中することにより、学習者同士の気恥ずかしさは払拭され、積極的に練習に取り組むこととなった。

その一つの方法として、毎回授業の最後にひとつのグループが「モデル機能」を使ってロール・プレイをすることを取り入れた。LL の「モデル機能」と同じなので、発表者たちはマイクを通してクラスで発表することになる。ロール・プレイを一通り聞いたあとで、教員は細かく発音、イントネーションを直していく。このときに、だいたい合っていればいいという程度のものではなく、間違っていた箇所が完全に正しく発音できるまで、何度も練習させた。クラス全員の前で直されることに対して、どのような反応が出るか不安であったが、わずかな時間内に、クラスメートの発音が改善することがわかると、積極的にモデルを希望する学習者が出てくるようになった。

このように、導入で音楽 CD、テキストを使用しながら各個人で行うアクティビティとグループで行うアクティビティを毎回取り入れ、コンピュータ中心ではなく、学習者中心となる CALL 教室利用になったと思われる。

3.5. アンケート結果にみる学習意欲に結びつく要素

前期授業終了時に、どのような授業中の活動が学習意欲に結びつくと感じられたかを調べるため、積極的に取り組めた活動(テキストを使用した場合)がどのようなものであったか、というアンケートを実施し回答(有効回答数 48: 複数回答あり)を得た。その結果、学習者が最も意欲的になれると感じたもの上位

には、「ペア・グループ活動：33名」「テキストの重要表現を含んだダイアログのロール・プレイ：26名」「CALL ボタンを押して行うテキストの問題：19名」「教員がモニタをしていること：16名」の3つがあげられた。とかくコンピュータがあると、その操作だけに集中してしまう傾向にある。しかし、コンピュータ画面に向かうだけの受け身の姿勢ではなく、コンピュータを利用する教室であってもそれにとらわれずに、インタラクティブな活動を効果的に取り入れることが可能である。また、テキスト以外のアクティビティとして導入に使った音楽に対しては、回答者全員が、「積極的に授業に取り組めるものであった」と回答した。

学習者が意欲的に取り組める要素は、「音声教材の利用」「グループ活動」「教員からのフィードバック」という3要素にまとめることができる。CALL環境で授業を行うということになると、どうしても機器をどのように使うかということに重点を置いてしまいがちであるが、基本的なコミュニケーション活動に、コンピュータをツールとして利用するという視点から取り入れることによって、学習者の意欲的な態度に結びつくものになると考えられる。まだ改善すべき点もいくつかあるので、この授業をもとにさらに効果的なアプローチを探っていきたい。

4. お互いに学び合ったことと将来のCALLクラスへの応用

今回の共著者のCALL使用の英語教授法で筆者(増山)が共鳴を受けたことは、新しい事柄の導入と練習の後にすぐに行われる consolidation と呼ばれている復習、そして、次週のクラスで再度行われる復習をクラスの中で巧みに取り入れていることである。言語習得には繰り返し学習が必然であり、筆者のプログラムでも様々な形で繰り返し学習は取り入れられている。更に言えば、その繰り返しを含めて、90分の授業の中で、学生達を飽きさせない為に様々な授業内容が盛り込まれている。学生達の興味のある音楽を使った聴解でクラスが開始され、前週の復習。その後言語の4スキル向上にターゲットを置いたメイ

ンアクティビティーも個人学習からグループ学習へ移行されて行き、最後には一日の復習的な consolidation practice でクラスを締めくくる。様々な内容にメリハリのある教授法で学生達の集中を壊さない教授法には関心させられた。しかもそれを CALL というコンピュータを利用した学習環境の中で行っていることは学ぶべき価値が非常にあると感じた。そして、最後に言えば、教師と学生及び学生と学生と言ったインターアクティブな関係を、コンピュータという機械を用いた学習環境の中に巧みに組み込んでいる。

2006年の後期授業から、チュートリアルと e-learning のクラスの替わりに新設された発展学習と命名されたクラスの中で CALL クラスを RJ-IIa の学生に教授することになった。他の講師が教えるのでもなく、40分と時間を制限されるのでもなく、90分を CALL に費やすことができる。その中で筆者の計画していることは、前期に行った読解に加えて、語彙、漢字、そして作文教授も行う計画である。その際には、上記のような共著者の行った教授方法を自らも使用していくつもりである。

英語教育における CALL の必要性はだいぶ前から叫ばれはじめ、CALL システムの導入も広がり、数年前にくらべシステムの改良も日々進んでいる。しかし、具体的にどのような使われ方をしているかについて、情報交換をする機会に恵まれないため、たいがいの場合、教員は各自それぞれの目的をたて、授業を展開することになる。今回日本語でおこなわれた教授法は、学習者が統一されたプログラムで授業を受けることができ、到達目標がはっきりしていることで、学習意欲も高まるという一つの流れを形成していた。このことは、語学学習において重要なポイントであると思われる。このようなシステムを作ることこそ簡単にはできることではないが、同じクラスを担当している教員同士でコミュニケーションがとれる状態にあることは、学習者のスキル・アップにつながるのだと思われ、その必要性を感じた。

日本語の教授法の具体的な内容からは、筆者(吉田)の今後の授業において、語彙力をつける方法として様々なヒントを得た。学習者の最近の傾向として、語彙力が非常に少ないことがあげられる。学習者は語彙力が少ないことを自覚

しているものの、自発的に語彙を増やす勉強をしているとは言えない。ある程度強制力のある学習パターンを設定し、断続的に学習していく必要がある。

日本語教授法では、新出の単語は応用として何度も違ったパターンで学習され、繰り返し行われることで、学習者が身につけることができている。学習者がどれだけ語彙力をつけたかどうかを測るには、頻繁に応用力をつけるような質問形式で単語テストを行っていくことが効果的であると思われた。後期からは毎回単語の小テストを授業に取り入れていき、学習者の語彙力をあげていくために徹底させたいと思う。

また、フィードバックする教員の負担になってしまう場合も多いため、どのような頻度、あるいは形式で行うかがが課題となるが、教員と学習者との間でEメールを利用して課題を提出させることも、非常に学習意欲に結びつくものであると思う。テキストの各ユニットには、1 ページ分のリーディング教材があり、内容理解の質問(4 問程度)とディスカッションのための提案がされている。内容・語彙ともに学習者の興味をひくようなものであるが、90分授業のなかで取り上げることがなかなか難しく、毎回とりあげることが難しかったので、この部分を授業中あるいは授業外の課題としてEメールを使ったアクティビティとしてどのように使うことが出来るか考えてみたいと思う。

扱う言語は違うが、同じ言語教育の教授法として、様々な方法で到達目標に向かってはっきりとした方針をもって行われている日本語教授法には、非常に学ぶことが多かった。使用する教材の準備、フィードバックにかかる時間も想像以上にかかったと思われる。学生評価のアンケートで、学習者が「効果的であった」と回答しているのも学習者の側にたった視点からのアプローチであったことが伺える。

英語教授法のなかで、学習意欲につながる要素として、教員とのインタラクションがあげられていたが、どのような方法でコンピュータを利用したとしても、学習者は教員からのフィードバックを求めている。コンピュータの技術的なことが進んでも、言語習得のために必要なことは非常にアナログなところにあるのかもしれない。コンピュータのシステムを効果的に取り入れながら、実

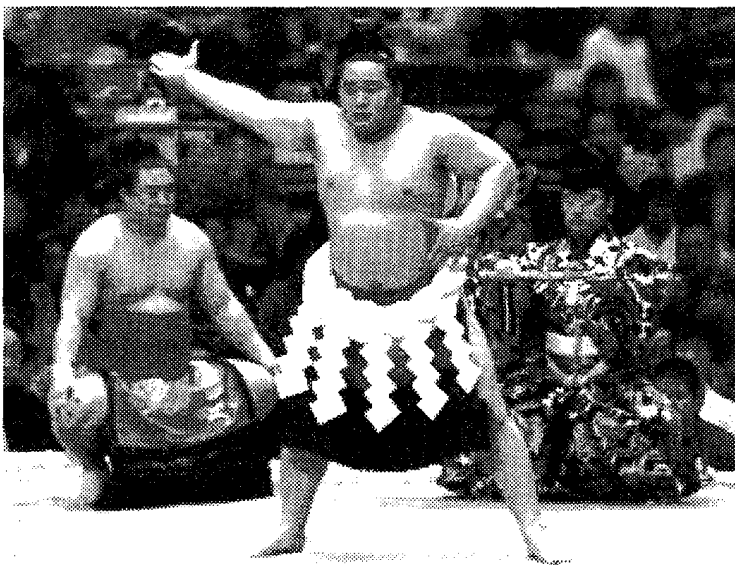
際に言語を運用する状況を考えた教授法を、今後さらに探っていきたいと思う。

文末資料

桜美林大学 RJ-IIa WBT Reading Assignment :2006年6月23日

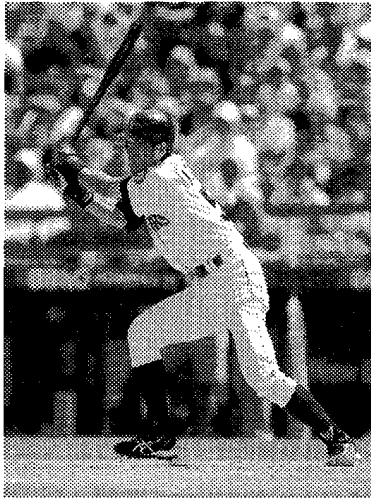


サッカーは2番でした！



すもうは3番でした！

そして1番は野球！



人気(にんき)スポーツアンケート:好きなスポーツの1～3番は4年同じ今年(ことし)5月約1300人にアンケートをして、答えを集めました。

人気スポーツのアンケートで、アイススケートの金メダリスト(きん)荒川静香選手(あらかわしずか せんしゅ)が「一番好きな選手(す)の3番になりました。

好きな選手(せんしゅ)の1番はイチロー選手(せんしゅ)(25パーセント)、2番は松井秀喜選手(まついひでき せんしゅ)(14パーセント)で、いずれも2年(ねん)同じです。

荒川選手(あらかわ せんしゅ)は6パーセントでした。好きなプロスポーツは(1)野球(やきゅう)54パーセント(2)サッカー24パーセント(3)大相撲(おおずもう)21パーセントで、1～3番は4年同じでした。サッカーW杯(はい)で、優勝(ゆうしょう)するのは「ブラジル」と34パーセントの人たちに思われています。

Vocabulary: 人気(にんき)=popular/ アンケート=questionnaire / 金メダリスト=a gold medalist / 選手(an athlete) / なりました=became / プロスポーツ=professional sports / 大相撲(すもう) / 優勝する=win a championship / 思われています(passive!)

Questions:

荒川選手は何のスポーツをしますか。

好きな選手の1番はだれですか。何パーセントでしたか。

一番好きなプロスポーツはなんですか。何年同じですか。

どこの国がサッカーW杯で優勝すると思われていますか。

日本のサッカーチームはどこまで行くと思われていますか。

(About You!!!)

サッカーをしたことがありますか。サッカーのゲームで足をふまれたことがありますか。

イチローに「元気?！」と言われたことがありますか。

すもうを見たことがありますか。すもうの力士(a wrestler)に押(お)されたことがありますか。

あなたの国で一番そんけいされているスポーツ選手(せんしゅ)はだれですか。

上の質問に答えて、メールでマサヤマ先生へおくってください。 When you send an e-mail, you have to write a brief note in JAPANESE. (日本語で短いメッセージを書かなければなりません!) マサヤマ先生のメールアドレスは erick_e_masu@xxxxxx です。 がんばってください。

ATTACH THESE SHEETS WHEN YOU E-MAIL ME!!!