

PANEL DISCUSSION: FOUR TRIALS ON JAPANESE ONLINE EDUCATION PROBLEMS AND SOLUTIONS.
日本語オンライン教育の問題点と解決法、四つの試み

Satomi Suzuki 鈴木智美, Georgia Institute of Technology, ジョージア工科大学
Emi Ochiai Ahn 落合恵美, Mesa Community College, メサ・コミュニティー・カレッジ
Noriko Fujioka-Ito 藤岡典子, University of Cincinnati, シンシナティ大学
Satoru Shinagawa 品川 覚, University of Hawaii, Kapiolani, ハワイ大学カピオラニ校

Abstract: 本発表はアメリカの四つの大学で遠隔教育で日本語教育に当たる物が、それぞれの見地から、問題点と解決法を述べる。一つは学習者の孤立化をテーマとし、言語を通し学習者の交流がより円滑になる遠隔教育の改善策を模索する。第2の発表はデジタルストーリーテリングプロジェクトの活用について、その経緯、計画、結果を報告する。第3の発表は日本語1年目のコースの教室での授業という異なった教育形態で、双方の学習者たちにとって有益となるオンラインシステムを利用した教材作成について述べる。最後に遠隔教育において、学習者は「受け身的」な学習態度になることが得てしてある。この研究は、いかに「参加型」に学習に参加する遠隔教育法を論じる。

第1の発表では社会的な需要と目覚ましい技術的進歩により、昨今、インターネットを媒介した遠隔言語教育は増加の一途を辿る傾向にある。又、オンライン教育の多様化により、その問題点も複雑化する。本発表は日本語オンライン教育の問題点の一つである学習者の孤立化をテーマとし、米国に所在するジョージア工科大学で行われている前期初級のオンラインコースの例を挙げながら、言語を通し学習者のコミュニケーションがより円滑になり、積極的に協調学習に参加できるようなオンライン教育を実践する方法を模索した。

オンライン言語教育に関する研究結果の中で頻繁に言及されている問題点は、教師と学生、又学生同士のコミュニケーションの欠如である。例えば、Song, et al.(2004)はオンラインコースに不満を持った学生の理由として、交流の欠如を挙げ、それがオンラインコースで学習する難しさへの要因となっていると指摘する。又、オンライン教育の課題として、教師が学生の学習に対する積極的な態度とモチベーションを持続させ、質の高いインターアクションを継続させることが挙げられている(Strambi & Bouvet, 2003)。Chenoweth, et al.(2006)はオンライン教育は一般に学習者の自主性に一任する傾向にあり、そのような能力を保持しない学習者は達成度が低い結果になると推測する。このようなオンラインコースの問題点を克服するためには、教師の役割が重要となる(e.g., Chenoweth et al., 2006; Strambi & Bouvet, 2003)。

当大学では、初級から中級クラスまで二年間のオンラインコース履修が可能になっている。これらのコースではオーディオとテキストチャット、限られたビジュアルインプット¹のみでインターアクションを行うマルチモーダルな会議用ソフト(Wimba)、所謂バーチャルクラスを通し、同時進行型の授業形式を主体に学生の日本語学習が進められ、物理的な教室での授業は一切行われていない。過去に初級クラスで取ったアンケートの結果によると、学生の多くが担当教員や学習者同士の交流が少ないと感じていることがわかった。このような状況を踏まえ、授業参加者がオンラインコミュニティの一員として、協調学習が円滑に進められるよう、特に前期初級コースでは様々な角度からコースの改善方法を模索している。例えば、各学習者に教師の目が届きやすいよう少人数制を実施している。又、感情と学習両面のサポートとして、バーチャルオフィスアワーを授業の前後に取り入れたり、一学期に一度キャンパス(又はスカイプ)での面談を行う。宿題では、学習者が自ら学習計画のストラテジーを英文でまとめるレポート提出や、学習者同士がペアで共同発表を行う課題等がある。

¹ ウェブカメラの使用なし

教師がオンラインコースの利点と問題点を認識し、積極的に対策を取りながら柔軟に対応していくことが重要になると考える。

第2の発表では、デジタルストーリーテリングの利点を話し合い、オンラインの語学の授業のなかでその利点をどのように生かせるかという試みを報告する。

発表者はまず、従来のストーリーテリングの特徴や利点を挙げ、それと、最近教育カリキュラムに、頻繁に取り入れ始められたデジタルストーリーテリングの特徴や利点を比べる。従来のストーリーテリングは、昔話を語り手がわかり易く、ジェスチャーや声の抑揚を加えて話したり、紙芝居に代表されるように、絵などを利用して、聞き手の話の理解度を深めるというものであった。語り手はそのストーリーを暗記していることが大前提である。しかし、デジタルストーリーテリングでは、話の内容を絵、写真などを利用することによって聞き手に、話し手の言いたいことを理解しやすいように伝えることは変わらなくても、「暗記」という大前提はなくなる。しかし、編集したり、練習したり、構成を考えたり、という語学の授業の基礎になる技術を身に付けるための大変いい機会を与えるプロジェクトになる。そのうえ、昔話などの既成の物語から、自分自身のことを語ってもよいという自由を加えることによって、自己反省や今後の目標をたてる機会にもなるという追加的な教育的利益ももたらすことができる。

つぎにオンラインの語学の授業をより充実させたものにするために、デジタルストーリーテリングのプロジェクトが効果的に活用できるという点について発表をすすめる。プロジェクトの進行中に起こった問題点にも触れ、最後に学生からの反省、感想や改善点、効果について発表する。許可を得られた学生の作品も例として見せる。

オンラインという環境でも、デジタルストーリーテリングなら、その利点を十分に生かすことができるという点にも触れる。本発表の発表者のオンラインの日本語の授業では、2012年の春学期にはじめて、JPN102（日本語初級二学期目）のクラスと、JPN202（日本語中級二学期目）の honor' s program のプロジェクトとして、デジタルストーリーテリングを取り入れた。そのプロジェクトの計画にあたり、どのような点に注意したかに言及する。どちらのオンラインのクラスも、16週間の授業で、シラバス上でもデジタルストーリーテリングがカリキュラムに含まれていることを提示したが、実際には3週目ぐらいから始めた。まず、デジタルストーリーテリングがもたらす語学学習への利益を説明し、学生のプロジェクトのモチベーションを上げることから始めた。この学期では、「過去、又は、未来の自分への手紙」というタイトルでテーマを考えさせた。大部分の学生が10年後ぐらいの自分に手紙を書くという内容を選び、自分が今目標として努力していることが10年後に叶っているという内容でプロジェクトを進めていたが、中には、10年前に葛藤していた自分を慰め、今になればそのころに悩んでいたことが全て解決しているからと言うように過去の自分を激励している内容のものもあった。

次に、自分の手紙の内容に合った写真、又は、絵を10枚ぐらい選ばせ、それをもとに、日本語でスクリプトを書かせた。その時点までに学習済みの文法、ボキャブラリーをなるべくたくさん使うように促し、スクリプトを書くことがよい復習になるように仕向けた。スクリプトは出来具合にあわせてフィードバックを与え、何回か編集をさせた。

スクリプトが完成した後、デジタルストーリーテリングに使えるテクノロジーアプリケーションの例を挙げて、使いたいプログラムを選択させた。インストラクターが紹介したものを使った学生もいたが、既に使ったことのあるプログラムを選択した学生が多かった。

学期末のアンケートでは、このプロジェクトをよく評価した学生が多かった。特に、今まで学習した文法やボキャブラリーのよい復習になったという意見が多かった。自分の考えていることをまとめるいい機会になったという声もあった。ただ、アプリケーションの選択にとまどったという意見を述べた学生もいた。

第3の発表では、通常、教室で話す練習をする際、特に統合的な会話練習である場合、各学習者の発話を詳細に評価することが授業時間に限りがあるという理由などのために困難で、適切にフィードバックが与えられないという問題が生じる。一方、遠隔教育の場合では、即時にフィードバックが得られる機械的なオンラインの練習や、学習者自身について語る課題に偏ったり、質問を聞いて（または読んで）答えるといった一問一答型の練習をさせる傾向がある。外国語教育において相互作用は入力(input)と取り入れ(intake)間の媒介の役割を果たし、意味の交渉を含んだ有意味的活動の中でピアと教師との社会的相互作用は学習者達にとって、より高い熟達度を発達させるために重要で、中心的な構成要素であると、第二言語習得の研究者たちが入力-相互作用の関係の観点から学習の重要な問題に関して議論してきているように、上述した従来の伝統的な教室での授業と遠隔教育コースにおける問題点を解決し、学習者の満足度を高めるために、他者との対話形式の練習問題を増やす工夫が必要である。

このような異なった教育形態でのニーズから、教科書『げんき I(坂野ほか, 2011)』の主に各課の最後にある「まとめの練習」を参考に、設定された場面の中での質問の答えや、短い会話を完成する中で発話を録音し提出させる練習問題を作成した。その際、コース運営の実行可能性の観点から、教員の採点の負担を軽減できるように学習者の答の範囲が制限されるように条件をつけたり特定の状況を与えるなどの配慮も行なった。そして正誤問題や一問一答形式の練習問題でも、会話を聞かせたり、絵やビデオなどを見せたりと、視聴覚の材料を同時に出来る限り取り入れるようにした。発表では、そのオンライン教材の一部を見せながら教材の内容を説明する。

録音機能がついた教材を使用することで、学習者は発話をモニターする力が伸ばせ、教員はきめ細かく学習者の評価ができる。また、会話のシミュレーションを行うことで、遠隔教育の学生は、より効率的に、実際のコミュニケーションでの会話に役立つ力がつけられる。さらに、「オンライン環境でメタ認知ストラテジーを発達させた学習者は教室での学習者と類似した認知ストラテジーを使用して目標言語が学べる(White, 1995)」という遠隔教育コースで使われた学習ストラテジーについて調べた研究結果があるように、オンライン環境での学習者が異なった教育形態の学習者と共通の教材を使用することは、学習の自己統制能力や教室で授業を受けている学生が使うような学習ストラテジーを使用する能力が効果的に育成でき、学習の成功につながられる手段であると考えられる。

第4の発表では遠隔教育においては、ウェブページに文章が書いてあり、学習者はそれを読み、理解し、宿題等をこなしているというのが一般的なパターンである。これは、「読む」事が得意な学生にとっては有利であるが、そうではない学生にとっては不利である。実際の教室において、全てを黒板に書くだけで、教員が全く何もしゃべらず、授業を行うと言うことはあり得ない。しかし遠隔教育においては、これに似たような現象が起こっているのが事実である。通常の授業では、教員が説明をしながら、その要点を黒板に書いて学習者に分かりやすく説明するのが一般的な授業の展開であり、遠隔教育においては、それがあまりなされてないと考えざるをえない。

筆者はこの「読む」事を中心とした遠隔教育を避けるために1999年から日本語の遠隔教育を開始した時点から、ウェブページに文章ばかりを載せることを出来るだけ避け、サウンドファイル、ビデオ等を多く取り入れた遠隔教育を行っている。このサウンドファイル、ビデオ等を多数取り入れた遠隔教育教育を長年やってきて、ある疑問が生じてきた。その疑問とは学習者がいかにこちらの準備したビデオ等を真剣に見ているかである。これを通常の授業にたとえると、授業中にちゃんとノート等を取り、教員の講義等を聞いているか(これを「参加型」と以下総称する)、それとも授業中に居眠りをしているか(これを以下「受け身型」と総称する)と同じようなことである。

本発表の重要点は遠隔教育において学習者の「受け身型」学習方法をいかに、積極的な「参加型」に変えていくかである。

教員がいかに工夫して、ビデオを作ろうとも、学生が「受け身型」の学習（普通の教室にたとえると居眠り等をしている）態度であると、以下に優れた教材を作っても意味がない。そこで、その教材を縁学教育上でいかに「参加型」にするかが重要な課題となってくる。そこで「参加型」にするための一つの案として考えたのが、ウェブ上でノートを取るようにウェブページを制作することである。

ウェブ上でノートを取るために筆者はスクリーンキャプチャーのソフトを使い（Snapz Pro）、それを使って、講義を録画、録音する。そして、そのキャプチャーされた物には書き込む欄が用意してある。学生は、そのスクリーンキャプチャーされた講義を見て、聞きながら、スクリーンキャプチャーされた物と全く同じ物を「ノート」として、ウェブ上に書き入れる。こうすることによって、学習者がただ単に「受動的」にビデオを見るという単調な作業からもっと参加的学習に変化することが可能である。

上記したスクリーンキャプチャーのソフト「Snapz Pro」はあくまでも一例であって、これに類似したソフトは多数存在する。「Snapz Pro」はマックのみのソフトであるが、マック、PC 両方使えると太として代表的な物は「Jing」であり、これを同じ原理でスクリーンキャプチャーをすることが可能であり、遠隔教育において学習者を積極的に「参加型」にすることが可能である。

Blackboard、Moodle 等のコースマネジメントシステムがある程度発達した今日において、技術的な問題は少なくなってきたおり、遠隔教育を行う教員がいかに工夫をして、学生を積極的な参加型な遠隔教育を行うかというのがこれからの課題になってくる。

参考文献

坂野永理・池田庸子・大野裕・品川恭子・渡嘉敷恭子(2011)『初級日本語げんき I 第 2 版』The Japan Times.

White, C. (1995). Autonomy and strategy use in distance foreign language learning: Research findings. *System*, 23 (2), 207-221.

Chenoweth, A., Ushida, E., & Murday, K. (2006). Student learning in hybrid French and Spanish courses: An overview of language online. *CALICO Journal*, 24(1), 115-145.

Song, L., Singleton, E., Hill, J., & Koh, M. (2004). Improving online learning: Student perceptions of useful and challenging characteristics. *The Internet and Higher Education*, 7(1), 59-70.

Strambi A., & Bouvet, E. (2003). Flexibility and interaction at a distance: A mixed-mode environment for language learning. *Language Learning & Technology*, 7(3), 81-102.

<http://www.ambrosiasw.com/utilities/snapzprox/>

<http://www.techsmith.com/jing.html>

<http://www.hawaii.edu/dl/student/>