

Mr. Monkey, Spelling Learning Tool
Keiko Koizumi The University of British Columbia

概 要

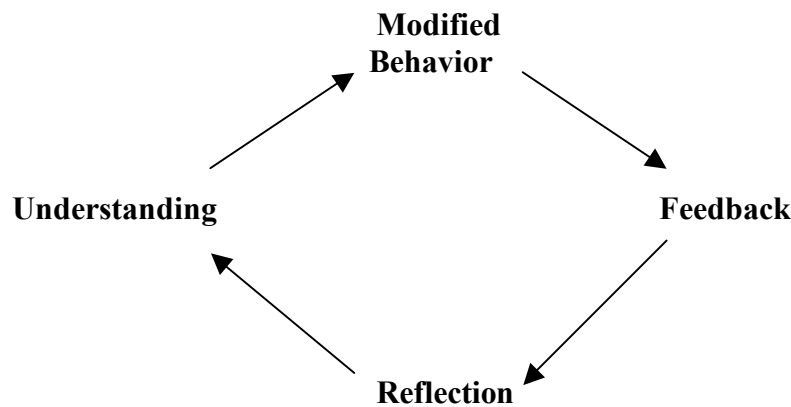
クラスの限られた時間の中で、単語のスペリングの練習に使う時間は比較的少ない。それを補うために、そして学生が自習しやすいように、オンラインの自習クイズを作ったり、クラスでクイズをしてフィードバックを与えたりするのだが、いつまでたっても同じミスを繰り返すことが多い。しかし、頻繁に単語クイズはできないし、オンラインのクイズは作るのに時間がかかる。市販のツールもあるようだが自分のコースにあわない場合もある。

このような問題点を改良する目的でモンキー君が作られた。つまり、我々教師もあまり時間をかけずにフィードバックができて、学生に「使いたい」という気にさせ、しかも「スペリングや活用の正確さが増すであろう」というのがカスタムメイドのゲーム感覚のツール、モンキー君である。

キーワード：単語、スペリング、クイズ、ゲーム、インターネット教材

1. はじめに

語学を学ぶ上で正確なスペリングは欠かせないものである。間違っただスペリングを身につけてしまうと、発音も間違ってしまうことが多い。しかし、正確なスペリングを身につけるということは、簡単なようで、なかなか達成できないものである。Garrison and Archer (2000) や Fryer (1999) の Assessment Learning Cycle の理論では、下の図で示されているように、学習者は、アセスメントされ、フィードバックをもらうことによって、間違いに気がつき、学習がおこなうことになっているのだが、この理論に基づいて、単語クイズなどをして、学習者にフィードバックをしても、学習者が依然として同じスペルミスを繰り返すケースが少なくなないのである。



Assessment Learning Cycle
(Fryer, 1999)

2. アセスメントとしての従来の方法：クイズ、オンラインの自習クイズ

ではクラスで行う単語クイズや、オンラインの自習用クイズはアセスメントの方法としてあまり効果的ではないのだろうか。効果的なアセスメントの定義として次のような点があげられる。

1. Communicate the achievement status for students.
2. Provide self-evaluation information to the learners
3. Motivate the learner. Learners must be motivated by assessment activities.
4. The assessment should includes ongoing, frequent and comprehensive formative assessment (feedback to students on their progress towards attaining these final goals.) (Dirk (1997), Garrison, D.R. and Anderson, T. (2003))

この定義に基づいて、アセスメントとしての単語クイズを評価してみた。

表1：アセスメントとしての単語クイズとオンライン自習用単語クイズ

	クラスで行う クイズ	WebCT など コンピューターを使った 自習クイズ
達成度を学生に伝えることができる	○ 点数が与えられる	○ 点数が与えられる
学生が自分の間違いに気がつくようなフィードバックを与えることができる。	学生にあったフィードバックが与えられる。 フィードバックに時間がかかる。学生はとった点数しか見ない場合もある。	すぐフィードバックをあたえられる。 詳しいフィードバックは与えられない。
学生にもっと勉強しようというやる気をおこさせる。	? 最終の成績に含まれる場合、一般的に学生はクイズが好きではない。 点が悪かった場合、「もっとがんばろう」というよりも「いやだ」という気持ちをおこさせるケースもある。	? コンピューターやインターネットのテクニカルな面での問題が起こることがある。そのような場合、学生はそのツールを使わない場合がある。
アセスメントの頻度	? どれだけ単語クイズができるか疑問	? 学生の自主性による（自習用クイズの場合）
インストラクターにとって、作成や採点に時間がかからない。	一つ作るのには時間がかからないかもしれないが、毎年作りなおさなければならない。 採点しなければならない。	いったん作ってしまえば、採点には時間がかからない。 作るのに時間がかかる。

クラスで行うクイズは頻度にも限りがあるし、クイズをしても、必ずしも学生がフィードバックをきちんと読んで、今後そのような間違いをしなくなるという保障はない。しかも、

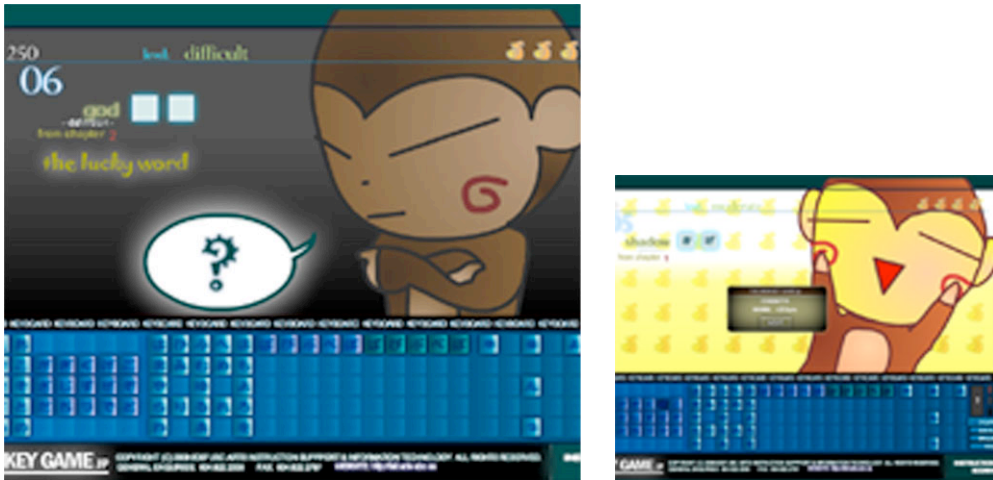
クイズはたいいていの学生にとって「いやなもの」であり、クイズのためにいやいや学習する学生が悪い点を取った場合、「このクイズのおかげで、どうして自分が間違いをしたかわかった。今度のクイズでは、こんな間違いをしないようにもっと勉強しよう」というやる気をおこすかどうかは疑問である。加えて、これが1番大きな問題だと思うのだが、ある課の単語クイズを一旦してしまえば、その課の単語が入った単語クイズをまたするというケースは少ない。最初のクイズで間違いがなおればいいのだが、そうではない場合、何度もフィードバックしてあげないと、間違いが直らないこともある。もちろん、和訳クイズや文法クイズに単語を組み込んだりするが、単語の数はかぎられてしまう。しかも、誤りが多い学生は、フィードバックを見ても、頭に残らない、という点もある。つまり、クイズにアセスメントを頼った場合、フィードバックの回数が少なくなったり、フィードバックをしても、学生がそれを見ない、または見逃してしまう、覚えていないということが起こりえるのである。このようなクイズの弱点を克服しようとしてつくったのがモンキーゲームである。

3. モンキー君

表2：アセスメントとしてのモンキー君

	モンキー君
達成度を学生に伝えることができる	○点数が与えられる。
学生が自分の間違いに気がつくようなフィードバックを与えることができる。	○ 一つの単語を書いている間にスペルをミスするとすぐシグナルがでる。
学生にもっと勉強しようというやる気をおこさせる。	△ 少なくとも、点が悪かったからといって、「もうしたくない」という気持ちは起こさせない。ゲーム的な要素があるため、何回もやってみたくなる。
アセスメントの頻度	△学生の自主性による。
インストラクターにとって、作成や採点に時間がかからない。	○ 作るのが簡単。データをインプットしてしまえば、コンピューターが15問問題をランダムに選び、学生がプレイしている時にすぐフィードバックを行う。

学生がマウスを使ってひらがなを選んでいくため、文字化けがおこらない。間違っただけひらがなを選んだ場合、すぐそれが間違いであることが表示され、直ちに学生にフィードバックが与えられる。ひとつの単語につき3回ぐらいまでミスしてもいいが、それ以上すると、ポイントがもらえない。学生に何度もやってみたいという気をおこさせるために、ゲーム性を高めた。時間制限をし、「ペナルティー」、「ボーナスポイント」などの運・意外性を組み込み、学習者の「能力」と「運」によってはどんどん高い点数が出るようにデザインした。クイズの問題は15個—難易度の低いもの5個、中程度のもの5個、難易度の高いもの5個—である。難易度は教師が自分で設定できる。難易度の高いものをクリアした場合には、プレイヤーに高い点が与えられる。コンピューターがランダムに問題を選んで提示してくれるので、教師は一旦データベースを作ってしまう（データを追加することも可能）、コンピューターが新しいセットのクイズを作ってくれる。学習者はクイズの範囲を自分で設定できるので、学習者がクイズの難易度をかえることができる。



(Images provided by Arts ISIT, UBC)

4. おわりに

スペリングの学習は単に「書き」だけではなく、「発音」にもかかわってくる大切なものである。時として単調で不正確になることがあるスペリングの学習を、学習者が楽しく正確に自習しやすいようにと考えてできあがったのがモンキー君である。このゲームはもともとスペリングの学習用として開発されたものだが、漢字の読みや活用形の学習にも使えるという柔軟性も備えている。教師の想像力によって、いろいろな可能性をためすことができるツールだと言えるだろう。

Acknowledgement

Thanks to the University of British Columbia's Arts Instructional Support & Information Technology (Arts ISIT) unit for completing this projects. Special thanks to Tim Wang, Liang Shao and Andrew Wei for their excellent programming and artistic talent. And to Angela Lam and Negin Mirriahi for their ongoing support. If you have technical questions, please e-mail artsis@mail.arts.ubc.ca.

参考文献

- Dirks, M. 1997. *Developing and appropriate assessment strategy: Research and Guidance for practice*. Northern Arizona University.
- Fryer, Richard 1999. "Assessment, Accountability, and Student Learning Out Comes". *Dialogue*. February, 1999 Issue No.2.
- Garrison, D.R. and Archer, W. 2000. *A transactional perspective on teaching and learning: A framework for adult and higher education*. Oxford, UK: Pergamon.
- Garrison, D.R. and Anderson, T. 2003. *E-learning in the 21st Century*. London: Routledge Falmer.