

## 文法自習オンライン教材の開発 DEVELOPING SELF-STUDY ONLINE MATERIALS

村田道明 イェール大学  
Michiaki Murata, Yale University

本プロジェクトでは、五年間にわたり、文法を中心に十五項目二十四種の教材や練習問題を作成してきた。その内容は、助詞、て形、敬語、自動詞・他動詞、やりもらい、読解、漢字などである。これにより、初級の学習者はもちろん、文法を不得意とする中級の学生も、精神的負担のより少ない方法で効率的に自習ができるようになった。

今回の発表では、実際のサイトの紹介のほかに、学生からのアンケートをもとに、オンライン教材を自主的に使わせるにはどうしたらいいか、また、その際にどういったことに注意しなければならないかなどについても言及する。

キーワード： 初級文法、いつでもどこでも、教室活動との連携

### 1. プロジェクト概要

日本語初級学習者用サイト"Elementary Japanese Online"(以下 "EJO")では、フラッシュプレイヤーを用い、学習者がいつでもどこでも、またどんな教科書を使っても活用できるウェブページ作りを目指している。この五年間で取り上げた項目は助詞、て形、敬語、自動詞・他動詞、やりもらい、活用(受身、使役など)、「よくある質問」(類義語や似た文法の説明)、普通形、読解問題、漢字ゲームなど十五項目にわたる。

多くの項目は、文法の基本的な解説と練習問題で構成されている。例えば「助詞」のところは、(1)それぞれの助詞の解説と、(2)短い会話文中で三択で助詞を選ぶ問題を含む。(2)の練習問題では初級学習者がおかす典型的な間違いを選択肢に入れ、ただ正解を示すだけでなく、間違えた場合には学習者を正解に導くようなヒントを与え、また正解が二つ以上ある場合には、意味やニュアンスの違いなどを、各問題のそれぞれの状況に応じて解説した。これによって学習者は問題を解きながら同時に適切なフィードバックが得られるようになった。また、助詞が弱い学習者には「"EJO"の何番の練習問題をしなさい」と言うだけで、コンピュータさえあれば、かなり内容の濃い助詞の学習が簡単に出来るようになった。

「自動詞・他動詞」では、「神経衰弱」ゲームを作った。自動詞・他動詞のペアを楽しみながら覚えさせるのが目的である。ます形、辞書形、どちらからでもゲームができるようにプログラムし、必要な場合には動詞の意味を確認できるように、意味も表示できるようにした。

「やりもらい」は、カムコーダーとiMovieを使ってビデオの撮影と編集をし、学習者がビデオを見てから、短文の中で適切な授受動詞を選んだり、音声だけで質問を聞き取り、その質問に答えたりするようになっている。聞き取りの問題は模範解答も聞き取るようにしてある。さらに「(会話の)視点ボタン」を付け、視点を切り替えることにより、色々な人の立場から「やりもらい」を練習できるようにした。

同様に、読解問題にも音声を入れ、本文や模範解答を聞き取ることによって、聴解力も伸ばせるようにした。もちろん、普通に読解問題として取り組むこともできる。

漢字の練習問題は二種類あり、漢字を組み合わせる熟語を作る練習と、部首(またはそれに近いもの)を認識させるために、部首とそれ以外の部分を別々にし、組合せて漢字を作るゲームを作ってみた。

2. アンケート調査と結果

プロジェクトを始めてから毎年、この教材についてアンケート調査を行っている。全体として毎年高い評価が得られているが、最初の一、二年はなかなか鋭い意見もあり、それを参考に練習問題やオンライン教材の扱い方を改善することができた。

秋学期は記述式で以下のような質問をした。

1 How often did you use BunpouMon? (註) BunpouMon は "EJO"のニックネーム

2 Do you think they were helpful? If yes, how? If no, how can they be improved?

3 Do you have any requests/suggestions for new online exercises?

結果は表1と表2の通りである。学生の書き方がいろいろなため、質問1と2の答えを合わせて集計したものである。回答率は最初の二年は60%弱、あとは70-80%である。前の年のアンケートを参考にして少しずつ改善し、練習問題の種類も増えているので、単純に比較することはできないが、最初の二年は初級の学生25名前後、あとの三年は35-40名から得た結果である。

表1 Positive response						表2 Constructive response					
	2002	2003	2004	2005	2006		2002	2003	2004	2005	2006
Useful as a study guide/extra practice	5	6	13	7	11	Need more exercises	1	3	1	4	1
Test/quiz preparation	5	3	4	5	12	Need more explanations	0	0	3	0	0
Particle explanation	4	2	2	6	8	Not challenging enough	0	1	1	2	2
Listening practice	1	0	0	1	1	Too challenging	0	2	0	0	0
Grammar overview	1	2	3	12	11	Need a simpler/convenient/more creative design	0	0	3	4	1
Pronunciation	0	0	1	0	1	Technical difficulties	5	2	2	2	0
Vocabulary learning	0	0	0	0	5	Didn't use enough / textbook is sufficient	2	0	1	0	0
Entertaining	0	0	2	0	0	Need to be better incorporated into the class	2	2	4	0	0
						Takes too much time	2	0	1	2	0
						Too many exercises	0	0	0	0	1

春学期は段階評価の形で調査を行った。アンケート2-1ではそれぞれの項目について、「役に立った(5)」から「役に立たなかった(1)」、それに「使わなかった(0)」の六段階で評価してもらった。質問のサンプルは以下の通りである。一般的な質問として、アンケート2-2も同時に行った。結果はグラフ1と2である。

Questionnaire 2-1 (sample)

Instructional Material 1.1 (particle explanation)  
(Comment? :

Very helpful                      Not helpful                      Didn't use at all  
5   4   3   2   1   0

Questionnaire 2-2

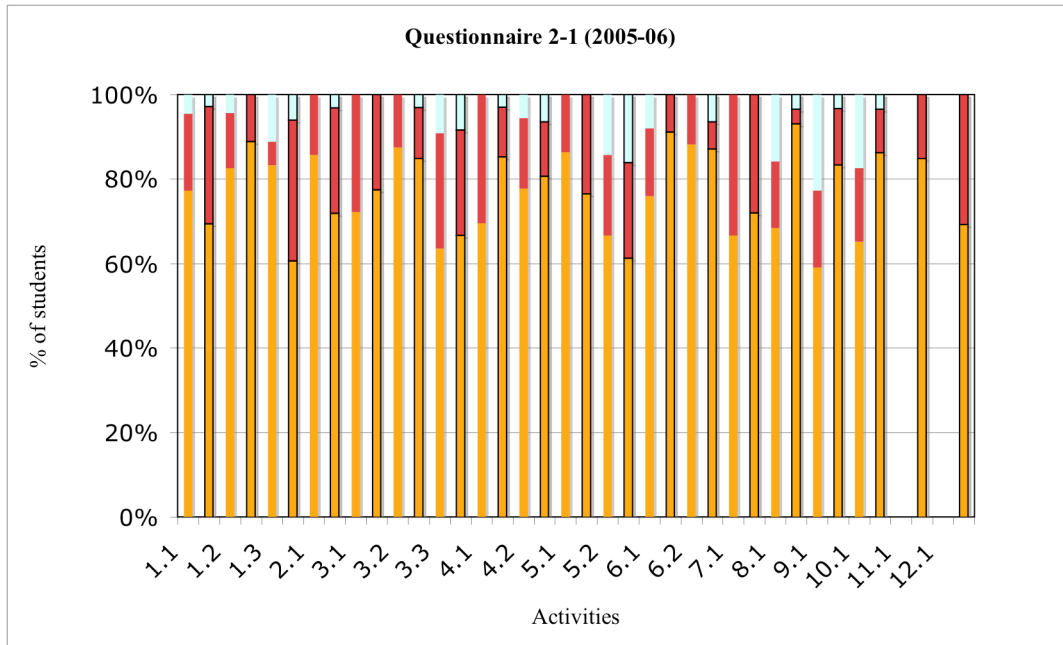
1. I enjoyed using BunpouMon.
2. BunpouMon was useful for reviewing grammar points.
3. BunpouMon was useful for preparing for tests.
4. I used BunpouMon to prepare for some of the lessons.
5. I had enough time to go over BunpouMon by myself.

Agree                                      Disagree  
5   4   3   2   1

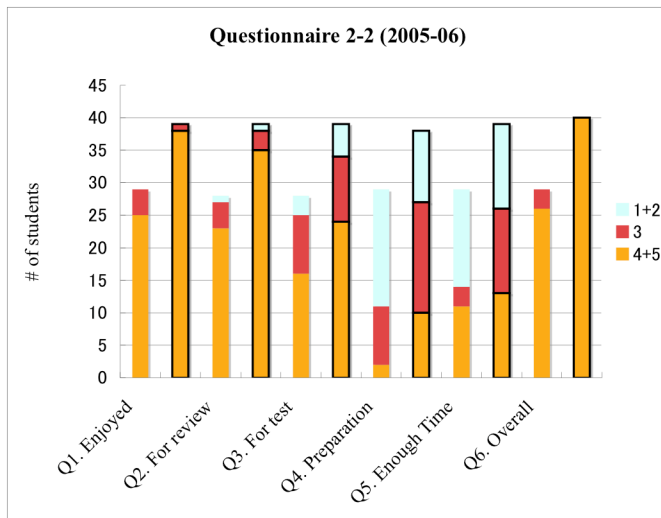
6 My overall rating of the website is

Excellent                                      Poor  
5   4   3   2   1

グラフ 1



グラフ 2



グラフには最近の二年の結果をそれぞれの質問ごとに並べて示した。左の棒が2005年で、右側の棒の付いた棒が2006年である。アクティビティ11と12は2006年に新しく作ったので、左側は空いている。棒グラフは三段になっていて、一番下が5か4を選んだ学生、真ん中が3、一番上が2か1を選んだ学生である。アンケート2-1の六段階評価で「0」を選んだ学生が答えなかった質問があるため、2-2では学生の総数に多少の差がある。アンケート2-2の4番目の質問で2か1を選んだ学生が多いが、これはほとんどの項目が教科書のレッスンごとには区切られていないため、もっともな結果と言える。ここで5か4を選んだ学生は、むしろ、アンケートを行った春学期に直接かかわるアクティビティを考慮して答えたのかもしれない。

### 3. まとめ

プロジェクト初期のころの学生の指摘にもあったが、こういったオンライン教材では、授業とウェブサイトのつながりをはっきり示さなければならない。学生にとっては教科書やオーディオ教材、毎日の宿題があり、その上オンライン教材があるわけであるから、つながりがはっきり見えないと、ただの「余分な教材」だと思われかねない。幸い、その点に早く気づくことができたので、文法の講義の時に紹介して使ってみせたり、スケジュールに書き込んだりすることによってかなり改善できることも分かった。

気をつけなくてはならないことは、Lewandowska-Tomaszczyk, Osborne and Schulte (2001)に指摘されているように、こういったオンライン教材が、テストなどで出来の悪かった学生への「罰ゲーム」的な印象を学生に与えてはいけないことである。つまり、「助詞のテストで五問以上間違えた学生は、必ずアクティビティの何番を復習しなさい」と言うのではなく、ウェブサイトがいかに関与するかということをもっと学生に示さなくてはならないことである。使うと面白い、使えば役に立つという印象を学生に与えることが大切である。

"EJO"を使い始めてからの現場での実感としては、助詞がある程度まとまって導入される最初の五、六課で、助詞でつまずく学生が明らかに減った。また、文法や語彙の「よくある質問」も当初の予想以上に役に立っている。「分からない・知らない」や「助ける・手伝う」など、学生が必ず質問してくる項目を少し拾い出して解説を載せただけではあるが、宿題などに説明を書き込んだり、宿題を返した時に教室でコメントしたりする時間が短縮できることが多くなった。

"EJO"の利点は、初級の学習者はもちろん、クラス分け試験にかろうじて通ったような中級の学生も、弱い文法項目を比較的短い時間で、しかも心理的バリアの低い状態で、学習あるいは復習できるようになった点である。もちろん、それによって教師の負担を減らすこともでき、教師は他のことに時間を使えるようになる。

今後は、それぞれの文法の中の問題数を増やし、いろいろな教科書に対応できるようにする。その場合は、教師が教科書に応じて問題を選べるようにするつもりである。「よくある質問」(アクティビティ 8.1)も他のトピックを書き足すばかりでなく、これの音声バージョン、つまり、アクセントやイントネーションにより意味が変わるようなものを集め、発音やイントネーションの指導にも役立てたい。また、技術的な問題として、ウィンドウズではフラッシュプレーヤー内での日本語入力が出来ないという問題(アクティビティ 3.3)があり、練習問題の幅を広げるためにも解決しなければならない。例えば、現在アクティビティ 5.3では動詞の活用を選択肢群の中から選ぶようになっているが、学生が直接タイプして入力できれば、一段階上の問題に変えることができる。

さらに、テンプレートを増やして多様化し、他の外国語の授業に役立ててもらえることも考えている。外国語教育では、どの言語にも共通のアプローチがあるはずだからである。

#### 参考文献

Lewandowska-Tomaszczyk, Osborne and Schulte (2001). *Foreign Language Teaching and Information and Communication Technology*. New York: Peter Lang Publishing

#### Acknowledgements

This project was supported by Instructional Innovation Grants at Yale University, the Consortium for Language Teaching and Learning and by the Department of East Asian Languages and Literatures and the Council on East Asian Studies. I would like to thank Vincent Cangiano, Susan Chen and other student workers at Yale for their expertise in programming and working with the Flash Player. I would also like to thank Hiroyo Nishimura, who outlined some of the exercises, and Mari Stever, who assisted me in recording and video shooting.