

遠隔日本語学習とテレビ会議

Japanese e-Learning and the Web Video Conferencing

才田いずみ・井口寧・高橋亜紀子・小河原義朗

Saita Izumi, Inoguchi Yasushi, Takahashi Akiko, Ogawara Yoshiro

東北大学・北陸先端科学技術大学院大学・宮城教育大学・北海道大学

要旨：システムエンジニアを対象とした遠隔日本語学習コースウェアについて、試用・評価を得た。提案などの言語行動が適切に行えるよう、顧客との会話から抽出した談話型や表現に基づくビデオ映像を使い、ドリルや授業ビデオの視聴等を通して学ぶもので、仕上げにテレビ会議を利用したロールプレイを課している。遠隔学習者に相互交渉の機会を与えて、学習動機の維持・強化と学習の豊富化を狙ったのだが、それが機能するか、海外と日本の学習者を繋ぎ試用・評価を実施した。テレビ会議の利用は全員から肯定的な評価を得たが、IT 関連の専門を持つ学習者同士でも自発的にはロールプレイの実施に至らなかった。学習者を相互交渉タスクへと導くには、もっときめ細かいタスクデザインの検討が必要である。

キーワード：遠隔日本語学習，IT 技術者，テレビ会議，相互交渉，タスクデザイン

1：はじめに

経済産業省は、『グローバル経済戦略』（同省，2006）で「少子高齢化の中で、グローバルな視野をもって国内に質の高い労働の担い手を確保することに加え、東アジア経済統合において我が国がイニシアティブを発揮していく上でも、優秀な技術・技能労働者の受入拡大が必要である」と述べており、また、同省産業人材参事官室(2007)で、外国人留学生が日本企業で働く上で克服すべき課題として、1. ビジネス日本語能力，2. ビジネス文化・知識理解，3. グローバル人材としての能力，4. 社会人としての行動能力の4つを挙げ、企業の外国人留生活活活へのニーズに応えるための研修内容を提案するなど、海外からの優秀な人材登用の必要性とその実現への方策を積極的に提示してきている。

こうした政府の施策展開を待つまでもなく、インド、ベトナム、中国をはじめアジア諸国では、数年前からビジネスや IT 技術関連など特定目的の日本語教育ニーズが高まりを見せている。しかし、人的条件やコストの問題から、このニーズは充分に対応されているとは言えず、eラーニングなどの遠隔日本語学習にも注目が集まっている。

筆者らは、1990年代よりコンピュータや電子メールを利用した日本語教育の可能性を追求しており（才田，1997），2003年度からは、システムエンジニア（以下 SE とする）を対象にしたウェブ利用の遠隔日本語学習コースウェアの研究を行っている（小河原他，2004，Inoguchi et al, 2006）。今回は、学習者にテレビ会議システムを介した相互交渉を要求するタスクを課した場合、その実現性と実効性はいかなるものか、試用データを通しての検討を行った。

2：試用・評価の手順

試用・評価は2回行った。はじめのグループは、香港の中級日本語学習者3名と日本在住の中級学習者2名で、2006年10月～11月に試用し、質問紙による評価を得た。日本在住の学習者は情報科学を専門とする中国人大学院生であったが、香港の学生はIT技術関係の専門ではなかった。評価は、それぞれがコースウェアを利用した上で、数度にわたるテレビ会議を行ったのちに収集した。2つめグループによる試用・評価は、IT関係の専門を持つ学習者を得る必要があるとの反省から2007年2月～3月に実施した。シンガポール在住のIT関係の専門を持つ中級学習者2名にコースウェアを試用してもらい、最初の試用・評価にも参加した日本在住の学習者1名との間でテレビ会議を2回実施した。評価は、筆者らの観察と、テレビ会議システムを介したインタビューによって収集した。

3：コースウェアの特色

今回試用したのは「提案する」を学習項目とする課で、その構成は図1の通りである。

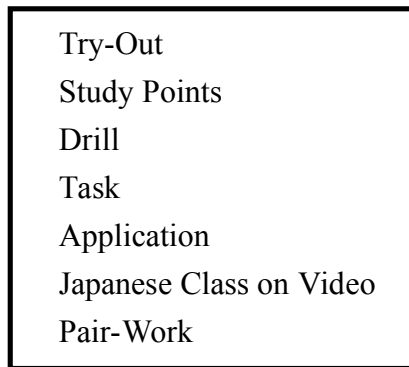


図1 「提案する」の構成

学習者は、Try-Outでこの課の学習項目である「提案する」という言語行動がどの程度達成できるか試してみてから課の内容に入る、というデザインになっている。これは、各人の達成目標を明確化して動機づけを図るためのものであるが、同時に、この課のレベルを超える学習者にむだな時間を使わせないという意図もある（鈴木、2002）。

Try-Outでは学習者に2つのロールプレイタスクが示され、テレビ会議システムにアクセスしてペアワークの相手を見つけ、ロールプレイを実行して録画し、ファイルを教師に送信するよう、指示が与えられる。テレビ会議システムは、遠隔日本語学習支援システムとは独立したものであるため、学習者はブラウザを用いてURLを入力し、あらかじめ与えられたユーザー名とパスワードを用いてテレビ会議システムにログインする必要がある。

テレビ会議を利用するタスクは、最後のPair-Workにも設定されている。Drill, Task, ビデオによる日本語授業の視聴と進んできた学習者が、再びテレビ会議システムにアクセスしてペア活動の相手を見つけ、日本語授業ビデオの中で行われていたロールプレイ活動に倣

って、自由度の高いロールプレイタスクを実践することにより、Try-Out で確認した当初の自分の問題点が克服できたかどうかを自己確認するデザインになっている。

鄭仁星・久保田賢一（2006）は先行研究から e ラーニングの概念を整理し、その特徴を 6 項目にまとめているが、本コースウェアでの最初の Try-Out とそれに呼応する仕上げの Pair-Work は、鄭らの示した第 5 の特徴である「e ラーニングは自学自習をうながし、自律的な学習環境を提供するだけでなく、他の学習者との情報交換やインタラクティブなコミュニケーションを活性化させる」（鄭・久保田，2006：17）役割を担っていると言えよう。

4：結果と考察

ここでは、2 度の試用・評価において、学習者が自律的かつ円滑にこのタスクに取り組めたかどうかに関心を絞って結果を示し、考察を行う。

香港と日本の学習者による最初の試用・評価では、香港の学習者の専門が IT 関係ではなかったことも影響したのか、初回の調整のためのテレビ会議では、恥ずかしがって、画面に顔を出さずじまいの学習者もあった。何度かテレビ会議を試みるうち、香港からの参加は、うまく接続できた学習者 1 名になってしまった。

香港と日本双方の学習者たちは、コースウェアに対して概ね肯定的な評価を下している。香港の学習者は、コースウェアは 8 割易しく 2 割難しいが、100 パーセント興味を持てる内容である。テレビ会議でのコミュニケーションについても、日本語のよい学習機会であり、もっとやってみたくて回答している。しかしながら、テレビ会議を介してのロールプレイタスクは、日本在住の学習者がロールプレイを試みようとして提案したにもかかわらず、実施には至らなかった。これについて、日本側の 1 人は、ロールカードの内容の専門性が強すぎてタスクが実施できなかったと考えたようで、皆が分かる内容の練習をしてみたい、もっと生活的な話題であれば話が順調に進められるだろう、と、IT 技術者のための日本語コースであることを無視したコメントを記している。もう 1 人の学習者からは、もっと専門的な内容が盛り込まれていてもよい、という声も出ているので、ロールプレイが行われなかったのは、香港の学習者に IT 技術関係の知識が不足していたためではないかと推察された。

そこで、IT 関連の専門を持つ学習者を探して、再度、海外と日本を繋いでの試用・評価を実施することにし、シンガポールから 2 名の協力者を得ることができた。この 2 名は SE ではないが、それぞれ、コンピュータ工学と IT 関連のデザインを専攻する学生である。1 回目のテレビ会議では、システムへのアクセス自体は問題なく行われた。しかし、シンガポールの学習者がコースウェアの一部にしか目を通しておらず、ロールプレイタスクの存在を認識していなかったため、タスク実施は次回に持ち越すことにした。その代わりに、依頼と誘いのロールプレイを試みるよう提案したところ、何の躊躇もなく即興で実行に移された。ところが、コースウェアの中のロールプレイは、2 回目のテレビ会議でも自律的には実施されなかった。筆者側がファシリテーターとなり、「コンピュータがダウンしないようにして欲し

い、という顧客の要望に沿う方策は？」などと核心部分についての質問を投げかけ、学習者から回答を引き出した上で、やってみよう指示を出すと、ようやくロールプレイが行われた。一旦始まってみると、内容的には臨機応変の対応もあって、学習者の日本語力がかなり高いことが確認されたが、学習者の間から自発的にロールプレイタスクを行う動きが出てこないという点は、専門知識がない香港の学習者の場合と同様であった。

本コースウェアの特徴であるこのロールプレイタスクは、鈴木（2002）の言う事前／事後テストに該当し、学習目標を明確化すると同時に、習得の程度を学習者自身に知らせる役割を担うもので、独学には不可欠の要素とされている。これはまた、学習の総仕上げとなるオーセンティックな練習で、複合的で複雑な問題状況を持ち、相互の協調も求められるタスクである。解決策も一様でなく、構成主義的な色合いが濃い。学習が自発的に起きるような環境の特徴（鄭・久保田，2006）をほぼ備えているとも言える。しかし、実際には自発的な取組みは生じなかった。これはおそらく、回答の自由度がとても高いため、回答に確信が持てない場合やアイデアが浮かばない場合に、学習者間で助け合うことが難しいからだとも考えられる。この点を、教師やファシリテーターによる人的な援助ではなく、タスクデザインによって支援できるようにするためには、もっときめ細かい段階的なタスク設定やヒント情報の提示など、大いに知恵を絞る必要がある。今後の課題である。

引用文献

Inoguchi, Y., Takahashi, A., Ogawara, Y. and Saita, I. (2006) Evaluation on interactive e-learning Japanese courseware for system engineers, *CLaSIC 2006: Processes and Process-Oriented in Foreign Language Teaching and Learning*, CD-ROM.

鄭仁星・久保田賢一（編著），遠隔教育とeラーニング，2006.

経済産業省，グローバル経済戦略，2006 from-
www.meti.go.jp/press/20060412001/g.senryaku-houkokusho-set.pdf

経済産業省産業人材参事官室，外国人留学生向けの研修のあり方について，2007.

小河原義朗，高橋亜紀子，才田いずみ，井口寧，堀井洋，川添良幸，e-Learningを意識したコースウェア設計の考え方，日本語教育方法研究会誌，Vol.11, No.2, 22-23, 2004.

才田いずみ，電子メールを利用した日本語教育，日本語学，Vol.16, No.6, 94-100, 1997.

鈴木克明，教材設計マニュアル：独学を支援するために，2002.

付記：本研究は，日本学術振興会平成18年度科学研究費補助金基盤研究（B）「社会的・文化的要素を意識した多元・多層日本語学習支援システムの研究」（研究代表者：才田いずみ，課題番号：18320079）の一部である。