

インターネットを使った日本語のグループ学習

メルボルン大学

隈本・ヒーリー 順子

1. はじめに - 試行プロジェクトの概要 -

メルボルン大学では1998年にインターネットを使って、現行の外国語コースのカリキュラムに「目標達成型」のプロジェクトを導入した。これに参加したのは日本語、中国語、インドネシア語、ドイツ語、フランス語の5カ国語で、日本語はレベル5と筆者が教える最上級の日本語6のクラスが参加した。この共同プロジェクトは学科を越えて5カ国語の教師 CALL、テスト法、カリキュラムの専門家との共同による新しい語学カリキュラムの確立を模索するものであった。

日本語の場合は現行のクラスの半分（週4時間のうち2時間）をこのプロジェクトに割り当て、従来の授業と平行して実施された。このプロジェクトでは学生たちが自分でグループを作り、それぞれグループの中でやりたいプロジェクトのトピックを決め、計画に従って、調査をし、ウェブ・ページを作り上げるものであった。

前期は準備期間として毎週ワークショップを兼ねたミーティングをし、ブレイン・ストーミングの中で各語のシラバスを作っていた。これに関しては「日本語授業における「学習者中心のアプローチ」の試み」として1998年度の第11回連絡会議で発表し、発表論文の中に掲載されているのでそれを参照されたし。実際にこのプロジェクトが行われたのは後期に入ってからでありここでは、とくにグループ学習の側面からこのプロジェクトを考えてみたい。

2. 従来の授業との相違点

従来の授業の特徴との違いは、いくつかあるがその中で4点挙げてみる。

まずコンピューターを媒介とした学習 (Computer-mediated Learning)である。これはインターネットの利用である。学生たちはトピックに関してプリント・メディアばかりでなく検索エンジンを活用して情報収集もした。トピックに関係したウェブサイトを見つける事も重要な術であり、さらにそれを「批判的に」読み選択することも期待されたが、実際には母語でないウェブ・ページを大量に手際よく読むのは困難なことであり、これには教師が手を貸してやらなければならない場合が多かった。この経験を通して思ったことは、プロジェクト開始前に「ウェブ・ページの読み方」のようなコースを履修していれば、少しは手助けになったかもしれない。

さらに学生と教師間、学生間で電子メールによる質問、意見、情報の交換が行われた。特にレベル6の学生は東京工業大学と東京都立大学の学生との電子メールによる意見交換を行い、彼らのメールは教師にも「コピー」として送られてきた。これは電子メール交換も成績に入っているからである。メールの送信数はさまざまであったが、熱心な学生は家からしきりに教師にメールを送ってきて、その返事に追われることも多かった。

このようなコンピューターを使ったプロジェクトを支えるものとして GLEN (=Global Language Environment) という環境を作り、そのなかに各語のプロジェクト・ページがあり、ウェブ・ページが載せられることになっている。ハンドアウトなども従来のようにプリントを渡さず、このページに載せておけば、学生がダウンロードして電子メールで教師に送信してくる。学生は毎週の活動記録はこのような形で提出できるようになったが、最初はダウンロードできなかつたり、それができたとしてもメール送信できず、プリントしたものに手書きで提出したりするなど、とまどう学生が多かった。

クラス内ではインターネット上でウェブ・フォーラムというコミュニケーション交換の場も設けられた。ウェブ・フォーラムはチャット・ルームのようなものであり、ある学生が質問、意見を投げかけたとすると、クラス全員（教師も含めて）が、その討論に同時に（正確には少しずれるが）参加できることが利点である。この点が一对一の電子メールとの違いである。しかし、実際には有効な使い方はあまり分からず、実験的に使って終わってしまった傾向がある。今後の課題である。

このほか、コンピューターだからこそできるのは、スキャナーを使って画像を入れたり、音声、ビデオの一部をウェブ・ページに取り入れることができることである。コンピューターに「弱い」と自認していた学生たちも、以外と簡単にスキャナーがつかえることが分かり、しかも画像を使うことにより視覚によるアピールの良さに驚き、これ以後コンピューターに対する態度が大きく変わった。コンピューターにしかないプラス面に気がつき、更に音声を入れることに意欲的になった学生が出てきたのは驚きであった。この学生は最初コンピューターが苦手と言っていた学生である。

第2の点は授業外での学習活動の占めるウェイトが大きいことである。週2時間の授業でできることには限りがあり、プロジェクトの調査、論文にまとめることなどクラス外でやることが多い。オーストラリアに住んでいる学生は必ずしも日本語で調査できるわけではない。麻薬・覚醒剤問題を取り上げた学生の一人はアルコール中毒者が集まる会合に出かけて行って、麻薬中毒者との類似点に気がついたことをクラスで報告している。またこれと同じ問題を扱った学生は議会図書館に行って、英文資料を集め、必要なところは日本語に翻訳したという。このグループの学生の場合はすべて英語で集めたデータである。日本人の若者の自殺を取り上げた学生はこちらにいる日本人学生に日本語でインタビューし、ビデオに収め、その一部をウェブ・ページに取り入れている。

第3は「学生中心」の授業であるから、当然学習者が自らの学習に責任を持つと言う自律学習の面を持っている。自分が選んだトピックでプロジェクトを作り上げていくことは、自分の学習は自分でコントロールできるという事である。この点に関しては、すべての学生はやる気があり、積極的にプロジェクトに取りかかったといえる。

第4は共同学習或いはグループ学習の面である。英語で言う Collaborative Learning (以下省略してCL) のことである。英語では Collaborative-based 学習活動と Cooperative-based 学習活動とは区別して使っている。簡単に言えば前者はグループの中でお互いの意見を出し合い、皆で構想を練って構築していくことである。一度グループで決めた後は、分担して作業を進めていくことはあるが、あくまでも共同で決めたことを分担しているだけで、できあがったものは共同作業によるものである。それに反し、後者はグループを作っても各々のメンバーが共同で構想を練ることはなく、最初

からそれぞれの考え方に従って作業を進め、後でまとめて一つのグループ・ワークにすることである。(Webb & Palincsar, 1996) ここで言うグループ学習或いは共同学習は前者のことである。日本語に翻訳する際はこの区別が難しいので、CLと仮に呼ぶことにする。

3. 新しいカリキュラムの理論的背景

新しいカリキュラムの理論的背景として Brandon & Hollingshed (1999, P.12) の CSCL (Computer-Supported Collaborative Learning) 説がある。インターネットそのものが教育に取り入れられて日が浅いので、新しいテクノロジーを使わない従来からの CL 説と CMC テクノロジー (Computer-Mediated Communication) 説との統合モデルである。紙面の都合上、詳細は述べられないが、これはまだ確立したものと言うよりはまだ流動的で理論構築中であるといったほうが正確かもしれない。

このカリキュラムの背後にあって CL に大きく影響しているものに心理学者であるピアジェやヴィゴツキーの考え方がある。日本でも茂呂雄二氏の著書、「具体性のヴィゴツキー」と「対話と知」などでヴィゴツキーの社会文化的アプローチ (social-cognitive theory) が紹介され知られるようになってきているが、応用言語学の分野でも Lantolf & Appel による「Vigotskian Approches to Second Language Research」が出版され、第二言語習得理論にも影響を与えていることがわかる。

ヴィゴツキーの考えというのは、簡単にいえば、学習は人間同士の相互行為 (インターアクション) の結果であるとする。彼は個人の認知行動は他の人間との討論の過程を通し、他の人間とのコミュニケーションの中でその人間が持つ認知行動の枠組みを理解して発達していく。CL の意義はこのようなヴィゴツキーの考えを背景にしているので、プロジェクト・ワークの中でなぜグループ学習が必要なのかわかる。

結果的には二人の学生がグループを作れなかったが、これは選んだトピックに固執して (一人は「アジアの経済危機」、もう一人は自分の経験に基づく「中国旅行」である。) ほかのものに変える気がなかったからである。最終的にはトピックの特殊性で日本語 6 のクラスでは一緒にやる学生を見つけることができなかったのである。なるべくグループを作れるよう教師側から中国語とインドネシア語のクラスの先生に話をもちかけ、それぞれのクラスでこれらのトピックに関心にある学生がいないかどうか、探す努力をしたが、誰も出てこなくて仕方なくこの二人の学生に関してはグループ編成は諦めざるをえなかった。これが実現していれば、外国語間の枠を越えたグループができあがるというおもしろいことになったかもしれない。最初からグループ編成をすべきであったかもしれない。

4. ウェブ・プロジェクトの成功の鍵

CL においてまず個々の学生がグループ・タスクを効果的、積極的に遂行するにはいろいろな配慮が必要である。

まずはグループのサイズであるが、Social motivation theory (Brandon & Hollingshead, 1999) によるとグループのサイズは 2 人から 4 人が適当だという。学生たちには 2 人から 4 人までというガ

イドラインを出したが、結果的には2人のグループ編成になった。クラス外で一緒にする場合お互いの時間の調整がむずかしいので、2人のほうがグループとしては動きやすいであろう。

次に考慮しなければいけないのは、グループの中の構成員がどれだけプロジェクトの仕事をしたのかどうか、ある程度わかるようにし、成績に反映しなければならない。学生も自分の貢献度が成績に反映されるとなるとやる気もでるし、仲間に頼る学生もいなくなる。問題は個々の学生のプロジェクトへの貢献度をいかに図るかということである。貢献度をモニターしてそれを成績に反映させるにはどのような方法がいいのか考えたが、一策として、学生一人一人に一週間ごとの活動記録を日本語で書いて提出させることを義務づけた。これを見て教師はその前の週の活動状況がわかり、進行状況も把握でき、最後に個々の学生の貢献度を図る材料にできるのが利点ではないかと思う。そしてプロジェクト終了後にグループとしての学習活動のレポートを英文で提出させた。これは、ウィークリーの活動記録だけでは、十分把握できない部分を補えるのではないかと考えたからである。成績の参考資料にしようと思ったので、学生はかなり張り切って書いて提出した。

学生間のコンピューター知識・技術（コンピューター・リタラシー）に差があるのは仕方がないことである。文系の学生の中には簡単な操作もできない学生がかなり多い。教師のコンピューター・リタラシーが高くて、問題が起きたときにすべて教師が対応できるわけではない。学生のコンピューターに対する不信やフラストを増大させないようにするには、技術的なサポート・システムがなければならない。このようなプロジェクトが成功するかどうかの鍵の一つはコンピューター技術者が必要とあらば、すぐに助っ人に現れることができるという状況かどうかである。幸運なことに今回の我々のプロジェクトには専任のコンピューターの専門家がいたことである。電子メール一つにしてもアルファベットを使うヨーロッパ言語では考えられない色々な問題が出てくる。このようなテクニカルな問題に教師は頻繁に関わってられない。

次にクラス外でコンピューター施設が学生にとってどれだけ時間的に自由に使えるかということである。日本でコンピューターを買えば日本語のシステムが入っているが、こちらでは英語のシステムしか入っていないので、日本語版を入れなければならない。家庭にコンピューターがあっても、日本語のソフトが入っている場合は非常に少ないので、学生は日本語が使える大学のコンピューターに頼らざるをえない。クラス外でメールによる交換を奨励しても手軽に使えなければ、頻度は限られてくる。

従来の授業の進め方と違って、教師がコントロールできる部分は少ない。教師はどんなハプニングにも対応できるよう柔軟に取り組むことが必要である。このようなプロジェクト・ワークに教師側が積極的に取り組む姿勢がなければ、学生の志気にも大いに影響を与える。

5. プロジェクトに対する学生のフィードバック

プロジェクト終了後の学生の反応は極めてよく、最初コンピューターが思い通り動かず、ぶつくさ文句を言っていた学生がいたことが信じられないくらいである。少しそれを以下に紹介してみる。

・ 普通のクラスでは学習できないものを学んだ。自分がウェブ・ページを作れるとは思わなかった。このような授業を受ける機会が与えられて感謝している。

- ・ このプロジェクトのトピックの調査は大変だったが、それまで知らなかったことを学んだ。完成品は自分たちが作ったとは思えない。大変感激した。
- ・ 私たちが作ったウェブ・ページが世界中の人たちに見てもらえるのは嬉しい。日本の友達にも見てもらおうつもりだ。
- ・ コンピューターを使うことには慣れていなかったが、終わってみて少し自信がついた。(コンピューターが苦手と最初答えた学生の発言。)

しかし、中には否定的な学生も一人いた。彼女は非常に優秀な学生であり、最後まで、プロジェクトをあまり楽しんでいる様子はなく教師にとって気がかりな学生であった。

- ・ 私はコンピューターが大嫌いだ。今まで一人で勉強することに慣れていて、そのやり方のほうが合っている。クラス外で会おうとしてもお互いの時間の調整が大変であった。(因みに「もう一度やりたいか」という質問には「ノー」と答えている。)

学生はそれぞれ自分に合った学習スタイルがあり、このような授業のやり方がすべての学生に合っているとは限らない。上記のような学生がいても不思議ではない。

6. ウェブ・プロジェクトを取り入れた教授法の評価

このようなウェブ・プロジェクトを取り入れたやり方そのものが外国語授業に有効なものなのかどうか評価する必要がある。そのために収集したデータを質的アプローチで分析し、研究することもこのプロジェクトの重要な仕事である。

データとして使うものは次のようなものである。

- ・ 各教師が一週間ごとに授業について記録したもの(Teacher's log)と、それについて五カ国語の教師と他のプロジェクト・メンバーとが毎週2, 3時間会議を持ち、話し合った議事録。
- ・ プロジェクトに対する学生のフィードバックをアンケートで取ったもの。
- ・ 数人の学生にプロジェクト・リーダーがインタビューして起こしたもの。
- ・ 参加した教師にプロジェクト・リーダーがインタビューして起こしたもの。
- ・ 第三者の研究助手が授業(学生・教師)を観察、記録したもの。

7. 今後の課題

日本語習得が目的の授業であるから当然、日本語を使う機会を多くすることが必要であるが、日本語のクラスに限らず、五カ国語すべてのクラスで学生同士の意見の交換時、及びコンピューター操作時に目標言語が使われにくく、英語になってしまう場合が非常に多かった。これにはどのような対策があるのか、よくわからない。コンピューター関係の語彙、表現を教えることや、最初から英語使用について注意し、英語を使うと減点するという取り決めを交わすことも考えられるが有効策かどうか。

大量の情報を母語でない目標言語で読み理解するのは容易ではない。2でも既に触れたが、特別コースなどで学生が読解術を向上させる必要があるかもしれない。また教師にとってもウェブ・フォー

ラムの有効な使い方を研究することを忘れてはならない。

最初コンピューターに「弱い」という学生が半分いたが、プロジェクトを始める前に、学生のコンピューター・リテラシーの threshold level というようなものを設定しなければならない。（この threshold level とは何か、具体的に決めなければいけないが。）このレベルにまで達しない場合は、向上させる必要がある。

教師側にも融通性が必要とされたように学生側にもCLとコンピューターに対する不安、不信があり、コンピューターを「拒否」する学生がいるので、学生側にもこのようなプロジェクト・ワークをやる気構えというか、レディネス (readiness) といったものが必要ではないだろうか。

以上、かなり周到に準備を始め実施したが、初めての試みで暗中模索の感があった。しかし、終わった時の満足感は学生、教師とも従来の授業より大きく、様々な苦勞を忘れさせるに十分であった。

参考文献 (抜粋)

英文

Brandon, B. P. & Hollingshead A. B. (1999) Collaborative Learning and Computer-Supported Groups. *Communication Education*, 48, 109-126.

Debski, R., Gassin, J. & Smith, M. (1997) (Eds.) *Language Learning through Social Computing*. Horwood Language Centre & Applied Linguistics Association of Australia, Melbourne.

Lantolf, J. & Appel, G. (1994) *Vygotskyan Approaches to Second Language Research*. Ablex Norwood, New York.

Webb N.M. & Palincsar, A. S. (1996) Group Processes in the classroom. In D. C. Berliner & R. Caffee (Eds.) *Handbook of Educational Psychology*. New York: Macmillan.

和文

茂呂雄二 (1997) 「対話と知」 新曜社

_____ (1999) 「具体性のヴィゴツキー」 金子書房