

## 英語教育分野の授業

### 1. 英語教育の目標と問題点

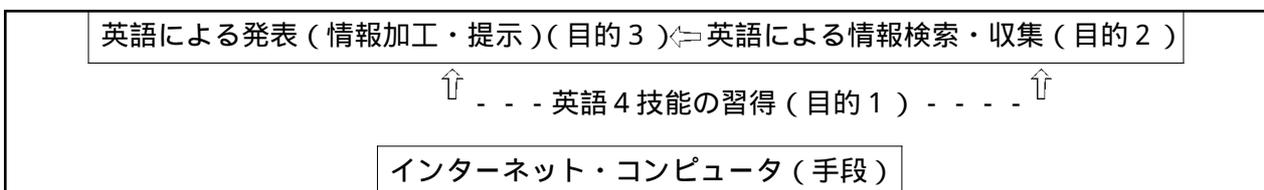
これからの英語教育は、これまでの「英語に関する知識」を学ぶ教育ではなく、「英語運用能力」を習得する方向に重点を置くべきであろう。英語運用能力に関しては、わが国における英語教育の欠陥について古くから議論されている。例えば1927年の藤村作の「英語科禁止論」や1974年の平泉・渡部論争によって明示されているように、「高度の英語学習が事実上国民に対して義務づけられているにもかかわらず、その成果が全く上がっていない」事実を考えれば、表現手段としての英語教育の積極化に取り組む必要がある。さらに、自学自習としての教育においても、これまでの教員が設定した課題学習ではなく、学生が自らの学習計画を立てて、教員の助言、仲間同士で評価を行い、アドバイスし合う、学びの共同体方式による学習が重要な課題となろう。

### 2. 授業改善のためのIT活用の意義

英語教育は、読む、聞く、話す、書くの4技能を基本としているが、これらの技能は、繰り返し、しかも日常的に学習することを特性としている。反復練習を中心とする、発音の訓練、文法の基礎学習、語彙の学習をはじめ、英語を聞く、英語での会話を聞き分ける、答えてみるなどの学習は、音声、動画、文字などのマルチメディアをコンピュータの上で組み合わせることにより、学生の理解度に沿って個別学習ができる点で極めて効果的である。また、教員が学生の学習状況を把握することにより個別に指導が可能となる。さらに、マルチメディアが通信メディアと融合することにより、国の垣根を越えて広範囲に情報を獲得し、それを教材としてコミュニケーションできる点で生きた英語教育が実現できる。その特性を生かして、「英語運用能力」、「表現手段としての英語力の習得」、「英語を媒体とした問題解決学習」を重視すべきであろう。

「英語運用能力の習得」では、高校レベルの補習を必要とする学生に、能力に応じて理解度を自己点検しながら自学自習が可能な学習環境を提供することができる。

「表現手段としての英語力の習得」では、自己表現のためのツールとしての英語学習が可能となり、「楽しいから自ら求めて言語活動に取り組む」ことを容易にする。具体的には、同一メディアを英語4技能の習得、英語による情報検索、英語による表現・発表に使用し、相互関連を持たせることにより、英語による発表を目指しながら、英語による情報検索を行い、その過程で英語の4技能を向上させる。



コンピュータをはじめとする学習メディアは、学習結果を示すだけでなく、その過程のかなりの部分も記録に留められるようになったことにより、学習結果だけでなく学習過程の面でも学生同士が相互に学べるようになった。学習過程・結果の共有、共同学習が可能となった。

「英語を媒体とした問題解決学習」では、学生がコンピュータ、ネットワークの環境を駆使して自主的に学習を計画して、自己評価することにより、複数の教員、複数の学生との連携による学習

が可能となる。

このように、それは単なる英語教育にコンピュータを導入するというレベルの問題ではない。教育工学の理論と知見を英語教育に取り入れていく英語教育工学の視点が必要となろう。

### 3. IT活用の課題

情報技術を活用する上での課題は、主に次のようなことが考えられる。

より実践的な英語力を養成するという視点から、基本環境として教室でコンピュータを介して教員と学生が双方向で、しかも個別に授業を受けられる環境が必要となる。

英語で学ぶことができるように、学生に課題を持たせ、インターネットを介して英語で記載の関連Webサイトを探索し、その情報を活用してプレゼンテーションができるような教育システムが望まれる。その際、異文化への理解など外国に対する知識教育も何等かの方法で行うことが必要となる。

学習メディアの変化、学習環境の変化は、当然、教員の役割変化を要求してくる。今後は学習者中心、ワークショップ型、探求的アプローチの授業が必要になってくる。学習方法だけでなく、学習内容、学習目的も学生が自ら選択し、決定していく学習システム（「構成主義」の視点に立った授業設計）である。

学習過程を重視した授業では、「情報を伝達する教員」から、「学びを支援する助言者」に役割転換が要請されるであろう。学生が主体的に学びをデザインすることを助け、適切な助言をし、必要な場合は情報提供をする。さらに、ネットワークを介して授業担当以外の教員が自分の得意とする領域で学生を支援するため、教員は学習支援者の共同体の一員という意識を持たなければならない。したがって、「学びを支援する助言者」の役割を指導者が十分果たしているかどうかも重要な評価の対象になる。具体的には学生からの評価、学外の第三者による評価、教員自らの評価、教員同士の相互評価、シラバスの評価、評価方法自体の評価などを組み合わせて、教員と授業の総合的評価をすることになる。また、プレゼンテーションの情報をそれぞれ評価し、必要な情報を持ち寄って学生自身による教材作成を可能にすることが望まれる。

それには、大学全体の教育政策として掲げ、他の科目とのカリキュラムの連携、授業方法にITの導入ができる教員の養成が必要となるとともに、英語教育を支援する組織と教材作成・教材購入をはじめ他大学との協調、マルチメディア機能を備えた個別学習用ブースの保守管理など大学事務局の組織的な対応が求められる。

### 4. ITを活用した授業の設定

C M C（Computer Mediated Communication：コンピュータ・ネットワークを媒介としたコミュニケーション）レベルでの英語教育を中心に、その具体的な授業モデルを取り上げた。

「CALL教材による英語リテラシー教育」は、学習目標を明確にした系統的アプローチによる基盤的学習を行うもので、ドリル学習に加えて学習の参考になる情報を提示し、練習問題に誤答した場合の検索が検証できる。英語学習とコンピュータ操作に関する動機付を高めることもできる。

「コンピュータ、ネットワークによる表現手段としての英語教育」は、従来の教授者主導の学習指導も考えられるが、コンピュータやネットワークを使用する視点から、学生の自律性とコラボレーションを重視した学習が重要である。コンピュータを利用した学習の経験と英語運用能力がその前提条件として必要となるであろう。また、目的を遂げるための表現への質的転換を図るために、

学習プロセスを重視する問題解決型学習を取り入れたコミュニケーション・アプローチの手法やインターネット等を活用した異文化理解への動機付けも必要になる。

「**自学自習にマルチメディアを取り入れた英語教育**」は、学生が自習するという以上に、学生自身が自分を学習指導する立場で、自分の学習計画を立て、適切な学習を自ら行っていく。また、インターネットを活用した学習過程でコラボレーションを通して、自分自身と仲間の学習評価や動機付け等を含め、自らの学びに対する責任を担っていく学習システム、いわゆるSALL (Self-Access Language Learning) について取り上げることにした。教員の与えた課題に教員の予測する回答に近い回答を見つけ出させる従来型の自学自習方式に取って代わり、学生が、時には教員の助言を受けながら、仲間同士で学習評価を行い、互いにアドバイスし合う「学びの共同体」方式がその中心になってくる。教員の役割は、インストラクター、マネージャーの立場よりもコーディネーターの要素が重要であり、学生主体の学習指導デザインが採られている。

以上、設定した授業モデルは、既に実施されているものを踏まえ理想的な姿をとりまとめた。

以下に、ITを活用した授業モデルの一部を紹介する。

## IT授業モデルの紹介

### 事例1 . CALLによる英語リテラシー教育

#### 1 . 授業のねらい

大学の英語授業を円滑に進めるためには、最低限度の英語運用能力が保証されていることが前提となる。読む、書く、聞く、話すという4技能と文法、発音、語彙の3領域の充実が求められるが、特に、文法・語彙という形式操作能力とリーディング・リスニングという受容能力の訓練が強く求められる。ここ数年、「会話力」の向上を求める声が高まっているが、リスニングと文法・語彙を確実に学習することで、初めて双方向のコミュニケーション能力が育成される。

このようなことから、入学時における学生の英語運用能力を高校教育レベルに確保するため、補習クラスの設置と到達度別クラス分け、さらに、学生個人の能力に合わせた最適な環境、いわゆる自学自習を通して基礎力の補強を支援するCALL教育 (Computer-Assisted Language Learning) が必要となる。

#### 2 . ITを導入した授業の運営

CALLは、本来個別学習を特色とするが、教室で学生が自分のペースで学習を進めていくことが可能である。

##### (1) 授業環境

授業時は、教員が指導にあたるが、コンピュータの技術的なサポートは学内の技術員が担当するものとする。

CALLが設定されているコンピュータの操作は、学生証によってログオンするか、各自に与えられたパスワードの入力によるか、いずれかの手続きでログオンすれば、教材を直ちにサーバーから取り込むことができ、いつでも学習できる態勢が整えられる。操作は、操作ボタンに関する簡単な説明で学習に入ることができる。

授業形態は、1コマ80分とし、決められたシラバスに準じて学習が進められるが、進度は各自のペースで自由に学習する。

CALL教室の空き時間は、自由に利用が可能で学生が空き時間を利用して自主的に補習することができる態勢を整える。

## (2) 授業の進め方

半期、14回の授業1単位を認定している。授業の進め方は、二通りある。一つの方法は、シラバスで学習教材の順序を周知させた上で、自由に学習を進めさせる。学生側の責任で学習を進めていくため、習熟度により自由に学習を展開させることが可能で、学生に満足感を与えることができる。もう一つの方法は、毎時間、シラバス通りに学習すべきレッスンを指定する。授業時間内にレッスンを終了できないとき、あるいは授業を欠席したときなどは、次週の授業時間前までにレッスンを各自で終了しておくことを義務づける。シラバス通りに学習を進めていくため、学生が同じ範囲を学習するので、進度の速い学生は気を抜く様子が見られ、遅い学生は安心して学習している。教材は、進度の速い学生のためにレッスンごとに基本問題20問の他に、強化学習問題が10問ずつ用意されており、やる気がありさえすれば、時間を無駄にすることはない。

## 3. IT活用授業の内容

### (1) CALL教材の内容

教材は、「単語編」、「構文編」、「熟語編」の3シリーズで構成されている。

教材名	レッスン数	収録問題数	標準学習時間
単語編	27	870問	27時間
構文編	27	1170問	27時間
熟語編	19	570問	19時間

モデルとして紹介される「構文編」は、英文法の学習を主体とした教材で、高校で学習する文法事項はすべてこの教材の中に組み込まれている。また、文法の学習にとどまらず、リスニング力の養成も行えるよう、音声を聞きながら学習する教材もあり、複合的な解答手順によって総合力が求められる。4技能のバランスのとれた養成を目指しながら、新入生にも基礎学力の復習教材として適している。「構文編」では、文の種類や品詞、動詞の基本時制や完了時制、進行形、態などの基本事項から、不定詞・分詞・動名詞などの準動詞、関係代名詞、関係副詞、比較、話法、仮定法などの事項が学習できる。

教材のコースウエアには、文法の学習を効果的に進めていくための機能として、文法の学習の参考になる情報を提示する機能が付加されており、チュートリアルな要素をこの中に盛り込んでいる。レファレンス機能の『文法』をクリックすると、『ルール』、『解説』、『練習問題』が表示され、学生のニーズに呼応した学習情報を提供する。学習内容の理解と定着を深め、動機付けを促し、自主的に自分の判断で操作できるため、学生個々の流れを作り出すことができ、チュートリアルな学習支援を可能にする。『ルール』画面では、どのようなルールに基づいた問題であるかを簡潔に説明し、解決の手がかりを得られるような情報が用意されている。『解説』の画面では、さらに詳しく例文などを用いて解説したもので、あたかも、英文法の参考書を開いたように、基礎的な文法事項を詳しく解説して、学習を定着させる役割を果たしている。『練習問題』の画面では、定着・強化を促すための補強問題で、基本問題1問ごとに最大9問ずつ用意されている。3個のレファレンス機能は、任意に必要な画面を開くことも可能であり、いつでも学習中の基本

問題に戻ることができる。なお、基礎学力を確実に習得するため、レファレンス機能の使用は減点の対象としていない。

また、このシステムには「誤答検索プログラム」がある。可能な限り「間違いです」と表示せずに、修正すべき内容を表示する。正答率が65%以上の場合、誤答検索プログラムが起動して添削を自動的に行う。添削内容は、スペルエラーと単語エラーがある。スペルエラーは、文字の誤り（文字の不足、訂正、削除、追加、入れ替え、大文字・小文字化、句読点の削除、追加）に応じて色別に修正メッセージを表示する。単語エラーは、3語以上の語句の中で、単語の誤り（単語の不足、削除、追加、語順）に応じて修正を指示する。誤答の場合の減点基準は、スペルエラー3回につき1点減点、それ以外のエラーは1回につき1点減点となっている。

## (2) CALL授業の内容

### レッスンの構成

1レッスンの問題構成は、27レッスンの目次メニュー画面があり、任意のレッスンを選択する。授業では、原則として基本問題20問を学習する。シラバス通りに学習を終了した者は、強化学習の問題10問を学習させ、すべての学生に時間を有効に使っている。学習が完了すると「学習評価」と「成績詳細」の画面を表示し、学習結果を即座に確認することができる。また、基本問題、強化学習問題それぞれに「復習」の学習メニューがあり、終了したレッスンは、この「復習」のメニューをクリックすることによって、すべての問題、特定の問題を選択して復習することも可能である。但し、事前に学習していない基本問題は、選択できない。

### 問題ごとの流れ

1問ごとの学習プロセスは、まず、問題が提示される。音声情報がある場合は、その音声をくり返し聞き、聴解力を付ける。正解が確認されると、次の画面に問題と正解と音声情報が表示される。この画面は、定着画面と呼び、正解を再度確認してから次の問題に進むようにプログラムされている。解答できないときには、ヒントが用意され、最後のヒントでは正解が表示される。但し、ヒントを要求するたびに1問10点満点の配点から2点ずつ減点されていく。誤答は、各1点減点される。学習結果が6点以上では緑色、5点以下では赤色が問題番号に表示される。レッスン終了後、理解不十分であった赤色表示の問題を再学習すると緑色に変わる。

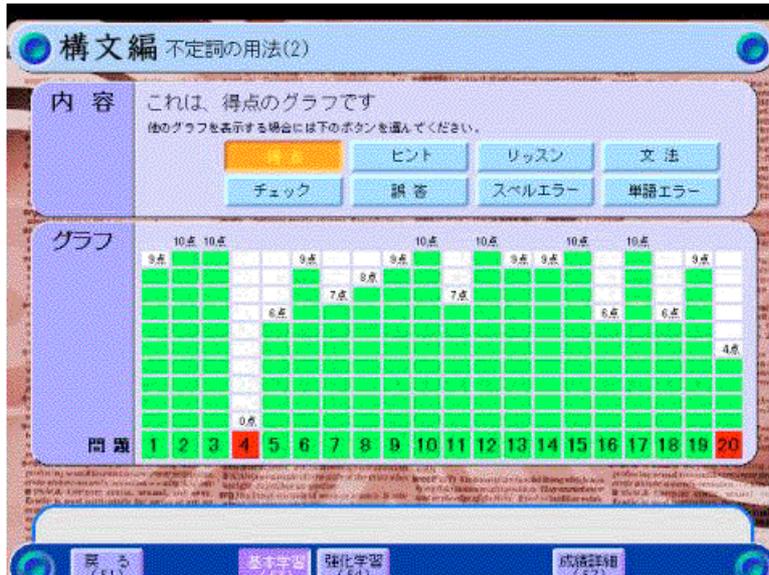


「構文編」問題画面・ヒント画面

左の学習画面では、まず、問題が提示される。リスン・キーをクリックするたびに音声を繰り返し聞くことができる。解答できないときは、ヒント・キーをクリックすると、一回目のヒントが表示され、次のヒント・キーで2回目の正解により近いヒントが表示される。最後のヒント・キーで正解が表示されるので、学習が停滞したり、隘路に陥ることはない。

### 学習結果と評価

学生は、レッスンの途中でであっても自分の学習結果を任意に確認することが可能である。学習が終了すると、総評画面が表示される。各問題や全体の所要時間、1問ごとの得点と総合得点、ヒント、リッスン、チェックなどの学習ボタンを押した回数、スペルエラーや単語、エラーなど



「構文編」成績グラフ画面

左の成績グラフ画面では、学習した問題の得点、ヒント、リッスン、文法、チェック、誤答、スペルエラー、単語エラーなどの各項目に関するデータがそれぞれグラフで表示される。このデータは、学習の終了時のみならず、学習途中でも任意にデータを要求することが可能で、その場で自分の学習結果を指摘する。

が表示され、総評として得点に応じて、成績レベルがA～Cの場合は合格、Dの場合は不合格と表示される。レベルによって、「次の基本学習に進む」、「よく理解できなかった問題をやる」、「初めからやり直す」など各自、進むべき学習項目が指示される。この他に、成績グラフ画面や成績詳細画面なども一覧できる。

学習結果が即座にフィードバックされることは、学習効果を高めるための必須条件であり、あたかも教員が隣にいて個人指導してくれるような臨場感を与える。時間の経過とともに自分の欠点に気づき、自己発見学習の契機ともなり得る。

授業モデルに関する資料は、巻末のCD-ROMに収めてあるので参照されたい。教材の学習集団に対する難易度の整合性を分析した結果をまとめたものなどが参照できる。その他、CALL授業のシラバスの一例なども参考として収めている。

## 4. ITを活用した授業の効果

CALLシステムと教材を開発し、22年間に及ぶ授業を実践してきた開発校では、学生による意識調査の資料や授業での観察から、CALLによる学習が新しい教育の環境を醸成するものとして有益であると結論づけている。すなわち、学生の習熟度に差があっても、それに関係なく、学生一人一人が授業に積極的に参加が可能であること、心理的、精神的な安定度や集中度を高めること、対話的な学習によって、教員がいるかのような臨場感を与えること、一つ一つの問題に手を上げて答えるかのように、自分の答えを確認しながら自己発見の学習を成立させること、音声を聞き、画面を見て、文字を入力するなど、複合的手順が学習の定着を確実にしていくこと、などの利点が授業を通して観察できた。

CALLは、教員の学習指導活動領域を侵すものではなく、教員の学習指導の補助的教具として活用することが望ましい。これによって指導領域がさらに拡大され、教員の役割とコンピュータの特性が有効に作用しあうことになる。

## 5. IT導入に伴う今後の課題

インターネットの普及などによって、益々英語がグローバル言語としての役割を果たすようになり、「聞く・話す」能力のみならず、「読む・書く」能力も合わせて、より実用に耐えうる総合的な英語運用能力の養成にあたらなければならない。また、大学ですべての教育は不可能で、高校との連携が不可欠である。特に、昨今、入試制度の多様化により、大学入学の決定が早まり、実際に入学するまでの期間がかなりある。この期間を利用して、インターネットを活用して大学から英語の補習に伴う学習を課すことも必要ではないか。

## 事例2. コンピュータ、ネットワークによる表現手段としての英語教育

### 事例2.1 コンピュータを使用した英語プレゼンテーション授業

#### 1. 授業のねらい

この授業では、「英語4技能の習得」、「英語による情報検索能力の向上」、「英語による表現・発表能力の向上」を目的とし、その目的達成のためにメディアを手段として活用するというのが英語プレゼンテーション授業の目指すところである。学生全員で同一メディアを目的達成の手段として使うのであるが、この三つの目的に関連を持たせ、その達成手段としてメディアを最大限に生かそうというねらいがある。

#### 2. ITを導入した授業の運営・内容

##### (1) プレゼンテーション技能としてのトレーニング

英語によるプレゼンテーション能力を養うためには、英語の4技能の全てをトレーニングする必要がある。本格的にプレゼンテーションを開始する前に、次のような技能別に、また、それらを統合した言語活動をさせる。このような活動はクラス全体だけでなく、ペアや小グループでも積極的かつ頻繁に行い、学生同士のコミュニカティブな人間関係作りを心がける。

##### リスニング

英語歌詞の聞き取り、ビデオ映画の視聴、CD-ROMの映画視聴、Shadowing（録音テープから英語を聞き、そのまま口頭で再生する）とLoudspeaker（再生する英語を誰かに聞かせる）、読み教材や視聴覚教材の内容についての口頭質問など。

##### スピーキング

Show & Tell（何かを見せながらそれについて話す）、3分間スピーチ、Impromptu Speech（その場でタイトルを与えられ、1分間で考え、2分間で話す）、Randori（二列になって向き合い、3分前後で口頭で英語または日本語で会話する。同じことを相手を替えて行う。）、News Report（英字新聞や英文雑誌の内容を口頭でレポート、日本語で慣れたら英語でレポートさせる）など。当然スピーキングの内容を聞くという立場にある学生は、当然リスニングしていることになる。

### リーディング

タイプライティング練習、映画視聴、速読などのトレーニングができるコースウエアによる速読、プリントの英文・英字新聞・TIMEなどの英文雑誌のリーディング、教師や学生仲間の書いた英文のリーディングなど。

### ライティング

自己紹介の英文、所定あるいは自分で決めたトピックのもとでの自由英作文、電子メール(教室内LANにより文章のやりとりができるコースウエア)を用いた手紙交換、英文記事の要約とコメント作成、スピーチの原稿作成、電子メールなど。学生作成の英文はできるだけ他の学生も読む・聞くような場面設定をする。書く目的と読み手・聞き手を意識させ、書きっぱなしにならないようにする。

## (2) シラバス

ここでは、大学1年の年間シラバスの概略を示す。前期13週、後期12週とした場合、大体以下ようになる。

前期第1週～第4週	キーボード操作を中心に、上記に示す4技能のトレーニング方法を導入していく。
第5週～第10週	4技能トレーニングを本格的に実施し、インターネット上からの情報検索も指導する。
第11週～第13週	プレゼンテーション・ソフトであるパワーポイントの基本操作を指導し、インタビューで得た情報を基に簡単な他己紹介をさせる。
後期第1週～第4週	4技能のトレーニングやインターネット検索を実施しながら、各自の英語プレゼンテーションのテーマと、主な内容と発表方法・機器・発表用ソフト名などを記入したプレゼンテーション・カードを提出させる。
第5週～第8週	4技能のトレーニングを実施しながらプレゼンテーション準備する。
第9週～第12週	プレゼンテーションの実施と評価

## (3) プレゼンテーション

プレゼンテーションとQ & Aまたはコメントという形で実施するが、プレゼンテーション以外の部分では、日本語の使用を認める。また、プレゼンテーションの中でどうしても言葉につまった場合は、日本語を認めるようにする。英語にこだわり過ぎて学生が萎縮するのを避ける。

### ※プレゼンテーションのタイトル例

- ・サッカーの魅力
- ・美味しいお好み焼きの作り方
- ・裕美の紹介
- ・武士道
- ・故郷長野
- ・フィリピンへの援助
- ・ベトナム戦争の悲劇
- ・終わっていないアパルトヘイト
- ・カラー占い
- ・日米教育比較
- ・ベトナム戦争の悲劇
- ・フィリピンへの援助
- ・ゼース・ボートに乗って
- ・コアラのマーチ
- ・私の大学生活
- ・母とのヨーロッパ旅行

そして、学生同士による「Q & Aまたはコメント」もしっかりと実行させるようにする。評価用紙(Evaluation Sheet)などを用いて、学生同士で相互評価をさせる。それが個人の成績評価の一部になるのはもちろん、本人の将来のプレゼンテーションのためや教員にとって今後の指導上大きな参考になる。

#### (4) 学習の評価

表現手段として英語を使用する学習プログラムでは、その結果の評価とともに学習過程を評価することも重要で、常に学習目標や授業展開にフィードバックしていかなければならない。

自己評価シートなどを使って日常の努力や上達度を本人が評価する。また、ポートフォリオ（学習過程の成果を集めたファイル）などを作らせて、自分の学習過程を何らかの形で後日評価できるようにする。それによって自己評価が単なる主観的であいまいな評価から、客観的で信頼できる評価基準を持つことになる。学生間評価も学習過程を評価するのに有効である。個人の発表だけでなく、グループの発表も相互評価させることができる。また、小グループでプロジェクトに取り組んだ場合など、誰がどれだけ努力したか、その過程を一番良く知っているのは同じグループ内の「身内」であろう。評価基準をはっきりさせれば非常に信頼できる評価となりうる。

以下は、口頭発表を学生間で評価させるEvaluation Sheetのサンプルである。

Evaluation Sheet											
		Evaluator									
Presenter	Title										
Content		10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Presentation Method			8	7	6	5	4	3	2	1	
English					6	5	4	3	2	1	
Total Impression					6	5	4	3	2	1	
		Sum									/30
Comments											

#### (5) 教員によるコメント・指導

プレゼンテーション準備 プレゼンテーション Q & Aもしくはコメント 相互評価の流れの最後は、教員によるコメント・指導である。ここでは、プレゼンテーションの内容理解を深め、そのトピックについてさらに関心をもたせるための、教員による解説やエピソード紹介をする。教師学生間の質疑応答は、英語または日本語で行う。教員は優れた点を誉めながら、改善点やより効果的なプレゼンテーション方法についてコメントする。その中にはメディアの活用方法についてのコメントも含まれる。

### 3. IT導入に伴う授業の効果と今後の課題

発表する内容と方法に対しての意識を高める効果が高い。発表者には、発表する中味が必要なわけで、そのために考え、情報収集し、自分なりの視点・論点・観点を持つよう努力するようになる。また、その内容を発表するのに適した方法として、言葉（英語）だけでなく、各種データ（文字・数字資料）、写真、絵、音声、映像を効果的に用いる工夫をする。当然、各種メディアに対しての理解も深まり、その操作技術も身に付くようになる。

プレゼンテーション後のQ & Aやコメント、そして相互評価には、発表者はaudienceを意識し、audienceは発表者を意識するという、インタラクション性を高める効果がある。

今後の課題として、相互評価を学生に上手に還元し、評価の観点について考えさせ、それがプレゼンテーションの内容と方法の改善につながるような指導法の開発があげられる。

## 事例 2.2 インターネット上でのプレゼンテーション授業

### 1. 授業のねらい

インターネットを活用し、英語で自己表現をすることを目標とする。その過程で国内外の様々な人々と英語で対話しながら、コミュニケーション能力を養う。また、インターネットで繋がった人々と「学び」を共有し、帰納的な発見学習、問題解決学習を自ら組み立て、最終的にはその成果をインターネット上で文字・音声・動画などによって公開する。

### 2. ITを導入した授業運営

クラスとして共同で行う一つのプロジェクトと個人でホームページを作るプロジェクトの二つを同時並行する。授業は、以下の手順で展開するが、それぞれの項目にどれだけの時間をあてるかは、授業の目的や担当教員の判断による。一例として、13週による授業の展開例を紹介する。クラスとして取り組むプロジェクトは、日本文化クイズプロジェクトとし、日本文化の一部についての写真や音などをホームページ上にクイズ形式で載せ、世界中の人々に答えを投稿してもらおう。プロジェクトに取り組みながら学んだ表現などは、あらかじめ用意したWebサイト上の増殖型表現集(Webノート)に随時投稿して、互いの学習を分かち合う。

### 3. シラバス

#### 第1週 ガイダンスとウォームアップ

授業の趣旨を説明し、授業を支援するメーリングリストとニュースグループへの参加の手続きをさせる。前年度のプロジェクトの成果や他大学の学生の似たようなプロジェクトを紹介し、観察させる。

#### 第2週 テーマの決定

教員は、世界各地のホームページを参考に自分のホームページのテーマを決定する。自分のテーマと決定の理由を書いてメーリングリストに投稿し、フィードバックを待つ。日本文化クイズの趣旨を説明し、学生の役割分担を決める。

#### 第3週～第6週 調査とまとめ

学生は自分の決めたテーマに関する調査、情報収集を行う。情報収集は、基本的にWebサイトを利用する。自分のテーマに沿ったニュースグループやリストなどを使って、できるだけ「生」の情報を集め、まとめていく。日本文化クイズを作成し、リストに投稿する。

#### 第7週～第8週 ホームページ作り(文字、画像、動画など)

文字、画像、動画などを駆使してホームページを作成する。テーマ関連の情報に過不足がないか、公開に耐えうる内容か、情報倫理に問題がないか、などに常に留意しながら、ホームページ上に公開していく。日本文化クイズをホームページに掲載する。

#### 第9週 ホームページ作り(音声)

各自のテーマに関する1分間ほどの短いスピーチを作成し、ホームページ上に取り込む。これは、今後の海外からの音声でのコメントを期待してのものである。

#### 第10週 口頭プレゼンテーションの準備

口頭でのプレゼンテーションの準備をする。プレゼンテーション用ソフトに掲載する原稿、口頭発表の原稿を用意する。

**第11週～第12週 口頭プレゼンテーション**

プレゼンテーションソフトを利用して、短いプレゼンテーションを行う。教員、学生ともに相互に評価し合う。

**第13週 修正作業**

上記の発表の場での情報交換を基に修正作業をする。

## 4. IT活用授業（1コマ）の内容

以下は、第3～6週（調査とまとめ）のある日の授業展開例である。

まず、学生はメディアラボに入るとすぐに授業のWebサイトを覗き、その日の課題や教員からの指示を確認する。全てWebサイトから情報が提供されるので、学生からの質問がない限り、教員が授業の初めに連絡することは何もない。課題の確認がそれぞれ終わると同時に、学生はクラスの掲示板で友人のプロジェクトの途中経過を読み、一言コメントをする。

その後、学生はそれぞれ自分のプロジェクトに関する情報収集に取りかかる。Web上で検索する者、電子メールでのアンケート調査の結果をまとめる者、海外の掲示板に質問を投稿する者、教員にメールで質問する者、ある程度まとまったものを整理して教員に提出してコメントをお願いする者など様々である。

この過程で、英語でのまとめ方、表現方法などで悩む学生が多い。このような学生のために、電子メールでよく使う英語表現集、文法事項整理一覧、先輩達が集めた機能別に分類された英語表現集などが用意されている。また、クラスのリストや掲示板で互いに質問することができる。このリストや掲示板は、クラスメートやそのクラスの担当教員以外に、外国人教員を含む複数の教員が常時読んでいる。授業担当教員以外からのコメントや助け舟が出ることも頻繁である。ここでは教室という枠を越えて質問をし、また他人を助けるという共同学習の環境が成立している。

教員は、教室を巡回しながら個人的な質問に口頭で答えることと、学生から送られてくる質問にコンピュータ上で答えることが中心となる。次の授業までの作業の確認をして授業が終了する。

## 5. ITを導入した授業の効果

進んで学習に取り組む態度を養うという点では、効果絶大である。授業終了後も教室を出ようとしない学生、授業外でも教員にメールなどで問い合わせをする学生、数週間で100通近い英文の電子メールを書く学生などは珍しくない。「初めて英語がコミュニケーション手段であることを認識した」、などと感想を書く者もいる。海外から生の情報をメールなどで直接得ることにより、異文化を身近なものに感じる学生も少なくない。彼らの読解力や作文力が上がるのは当然である。ただし、英文でホームページは作ったものの、技術面に振り回される者、反対に画像などに懲りすぎて、英語に触れている時間がごく少なかったという学生も目につく。英語の授業である限り、英語力を向上させなければ意味がない。学生全員の英語力向上をどれだけ保証できるかが今後の課題である。

## 6. IT導入に伴う今後の課題

情報機器を使って学生主体の探求的アプローチである「問題解決学習」、「課題選択学習」、「ネット利用のコミュニケーション活動」を成立させるには、学生が自律した学生となり、積極的に自ら学習プロセスに関わる必要がある。学生自身が学習の目的、内容、方法を選び、学習環境を整えていくことが理想である。学生は教授者と協力して、また学生同士が共同し合って、学習過程と学習

環境についての理解を深め、それを自己の学習に役立てるのである。そのためには学生自ら学習過程について知ること（「学習過程のメタ認知」を有すること）が重要であろう。

このような学習環境での教員の役割は、豊富な自律した学習の場を提供し、学生の自己教育力を高めさせ、「学習過程のメタ認知」や「学生中心の学習環境」をますます学生自身のものにしていくよう手助けすることであろう。学生が自ら求めて学ぶ態度を身に付け、言語習得に取り組むことが、まさに外国語教育の究極の目標ではないだろうか。

## 事例3 . マルチメディアを活用するセルフアクセス英語学習

### 1 . 授業のねらい

セルフアクセス英語学習は、基本的には個人学習である。学生がコンピュータとそのネットワークに構築されたマルチメディア環境において、自主的に学習を計画、その計画をもとに自ら学習を行い、その結果を自己評価する学習スタイルである。まず、目標設定から始まり、学習の媒体もしくは教材の選択、結果の評価に至るまで、学生自身において行われることを基本とする。この学習スタイルでは、学生に求められる役割あるいは責任が従来と異なる。そして教員の役割、責任も異なる。教員はセルフアクセス英語学習にあって、学生が直面するいろいろの困難を彼らが自主的に克服するため、あるいは学生がその学習成果を自分自身で確認するため、必要な助言や励ましを行う援助者と位置付けられる。

### 2 . 授業の環境

#### (1) マルチメディア環境の考え方

コンピュータとそのネットワークは、テキストとともに語彙検索機能あるいは文構造の説明、さらにリーディングを活性化させるための背景的知識などをハイパーテキスト構造として提供すれば、学生にとってマルチメディア環境そのものがリーディングの現場となる。学生のリーディングの速度、量、あるいは辞書を含めた参照情報へのアクセスの度合いなどをモニターリングすることが容易であり、そのデータを基に学生は自身のリーディング能力を客観的に把握することができる。発音あるいは対話訓練なども学生はマルチメディア環境を利用して行うことができる。

インターネットを利用する対話練習も、いわゆる文字コミュニケーションを中心としていたチャットモードが音声による対話へと移行しつつあり、テクノロジーの進歩の速度を考慮に入れれば、今後ますます日常的に身近な対話訓練に利用できるものとなるであろう。

セルフアクセス英語学習は、コンピュータ・ネットワークを基幹構造とする学習環境であるが、これまで英語学習に利用されてきた諸設備、例えばランゲージラボ、あるいは視聴覚教育施設、また図書館なども広く利用するための統合プランが必要であろう。おそらくマルチメディア環境とは最終的にこのような諸設備の統合を実現させたハイブリッド学習環境と言えるのではないが。

例えば、図書館に蓄積された情報ソースが英語学習者にとって、極めて重要な学習素材であることは決してマルチメディア環境プランと矛盾するものではないはずである。近年古典的なテキストをはじめとして様々な文献が電子化され一般に公開されているが、図書館に収集されるそのようなりソースはコンピュータネットワークによって学生がアクセスできるならば、図書館は文字どおり膨大な学習リソースの貯蔵庫である。

## (2) マルチメディア環境利用のテクニカル支援

マルチメディア環境で学習が行われ、その成果を得るためにはあらかじめ、テクニカルな知識と経験を必要としていることと、セルフアクセス英語学習に必要な学習姿勢、特にその目的、プロセスなどを学生は十分理解していることが大切である。

テクニカルな援助は、マルチメディア利用によるセルフアクセス英語学習にとって前提的なものである。コンピュータとそのネットワークの操作あるいは利用方法を簡潔にまとめた冊子、ビデオテープ、いわゆるREADME FILEなどを用意して、学生がその学習環境自体へテクニカルな面で違和感を抱かない工夫が必要である。

ここで注意したいことは、コンピュータ環境は決して英語学習専用ではあり得ないことである。それはコンピュータ・リテラシーのための学習にも用いられ、また、学生個々の様々なテキストプロセッシングのためにも使用される。テクニカルなサポートがこれら用途別に提供されることになれば非常に窮屈で込み入ったものとなる危険性は十分に考えられる。様々な学習への応用を視野に入れつつ、基本となるテクニカルなサポートを共有できる仕様を確立することが重要である。

## (3) スタッフの配置

教員以外の援助者として位置づけられるスタッフが必要である。具体的には、ライブラリアン、視聴覚学習施設の管理者、あるいはランゲージ・ラボのインストラクターなどがスタッフと言える。これらのスタッフに対して必要とされ援助は、テクニカルサポート、レファレンスサービス、教材の発見の手助けなど多種多様である。むしろ教員以上にこれらスタッフの機能がセルフアクセス学習を活性化させる上で不可欠な要因と言えよう。

## 3. セルフアクセス学習の進め方

### (1) 目標設定と自主的なモニターリング

#### 学習への導入

学生が自分自身の英語能力と嗜好を十分把握して、自身の学習プロセスを構成していくことがセルフアクセス学習の基本である。このことは、学生のみならず教員の側でも十分把握されていなければならないことは言うまでもない。能力の確認のためのアセスメント、あるいは開発すべき能力の発見のための援助など、セルフアクセス学習が具体的に成果をあげる上で必要な入り口がインターフェースとして用意されなければならない。また、教員はその点でよい助言者でなければならない。テクニカルな援助は言うに及ばないが、教員は学習全体構想などに英語学習専門家としての知見を基に学生に適切なアドバイスを行う必要がある。

#### 自主的なモニターリング

学生の自主的な構成による英語学習であるため、常に学生が自分の学習のプロセスを把握していることが特に大切である。学生が構成した学習プログラムが進行過程で有効かどうかの判断をさせるために、常に点検作業を行うことを促すことは教員の大切な機能の一つである。そのために、まず自主的な点検、学生間での相互点検、そして標準テストの導入などが考えられる。自主的な点検を促したり、学生間での相互点検を助けたりするために、点検を一つのプロセスに組み込んだ教材の開発が有効と考えられ、実際にそのようなサポート体制をもつ教育ソフトがすでに市場に出ている。一方標準テストの導入については、その目的、タイミングなど、学生が標準テストにアクセスする上で必要な情報、例えば各種標準テストの特色あるいは受験に際しての諸注意などが用意されることが学生の自主的なモニターリングを助ける。

## (2) 有効なメンタリング

学習効果をあげるために最も重要な点の一つが援助者としての教員の働きであろう。学生は、どのような援助をどのようなタイミングで獲得するか、また、どのように援助者にアクセスするか、学生の援助申し込みに対して教員はどのようにレスポンスするかなどを、学生と教員の関係確立のために考えなければならない。

教員に求められる援助は、大きく分けて次の三つが想定される。

- 英語の能力についてのアドバイス
- 学習の方法についてのアドバイス
- 学習の全体的なプラン作り

援助者へのアクセス方法としては、電子メールが最も有効であろう。電子メールのみでのコミュニケーションに加えて、当然のことながら直接の面接によるメンタリングが学生と援助者双方にとって必要であろう。特に学習の全体的なプラン作りなど大きな枠組み設計では直接の対話が必要である。

## (3) プログラムのフィードバック

どのような学習環境にも言えることであるが、セルフアクセス英語学習が有効に機能するためには普段のフィードバックが必要である。クラスにおける学習のように教員と学生が頻繁に面接する体制ではないため、プログラムが機能しているかどうかを意識的に点検することが必要となる。フィードバックとして、学生のプログラム評価、教員のプログラム評価、あるいはスタッフのプログラム評価などを総合する必要がある。

学生一人一人がそれぞれの学習ターゲットによって学習メニューを選択し、自己の評価によって進捗を知るという学生責任の大きいセルフアクセス英語学習環境では、学生がプログラムについての最もよい評価者であることは言うまでもない。スタートから、自己の能力の判定、学習メニューの設定など、セルフアクセス学習のそれぞれのステージにおけるフィードバックは、学生本人だけでなく、教員、スタッフにとっても最も重要な評価データである。

フィードバックのタイミングとしては、ある一定の時間ごとに評価プロセスへ学生を誘導する方法と、それぞれの学生がそれぞれのプロセス終了時に行う方法の二種類ある。

## 4. ITを活用したセルフアクセス学習の反応・効果

実験的に3名の学生にセルフアクセス学習を試みた。それぞれの学習目的が異なる学生に対しての反応は、以下の通り様々であるが、共通していることは学力試験の成績向上の他、電子メールでガイダンスを受けて自己学習で英語を習得するという自信がついたことであろう。どの学生もセルフ学習プログラムを終了しても継続して学習していることは、大きな成果と言えよう。

### ① N.T君（私立単科女子大学英文科2回生）

結果を得るが、これがプログラムの効果かどうかの判断はできない状態。ただし、コンピュータの操作は問題なく行えるようになったこと、標準テストによる評価によって今後の学習プラン作りを行うことができること、の二点は明確に確認できている。リーディング能力をさらに身につけることが必要であるため、利用できる学習環境を相談する。コンピュータ操作ができるようになり、教員との間の相談も電子メールで行う。英語によるコミュニケーションを求める。留学が実現するまでプログラムを継続する。

### ② A.D君（私立総合大学法学部3回生）

単位互換科目は一つの Semester で終了するので、まず5ヶ月間プログラムに参加。その結果はプログラムの進行にしたがってその都度評価テストを行う。確実に結果が良くなっている。リーディングについ

てはインターネット上で英語の雑誌などを積極的に読むことを心がけている。 Semester終了後もプログラムに参加したいので、アカウントの継続を許可。電子メールでのガイダンスを予定。これまであまり行うことのなかったライティング訓練も目指す。

③ NF君（私立女子短期大学英文科1回生）

グレイデッドリーダーによるリーディングが学習意欲を強く刺激。その継続とともにリーダーの代わりに電子テキストによるリーディングを開始する。本のほうが電子テキストより簡便で練習に向いていると報告。電子ブックなどを貸し出してさらに学習意欲刺激を試みる。 Semester終了後もプログラムに参加したいので、アカウントの継続を許可。電子メールでのガイダンスを予定。しかし、ライティング能力は日常的なコミュニケーションには無理なので、電子メールは日本語で行い、もっぱらガイダンスのみの目的で使う。

## 5. 今後の展望

### (1) インディペンデント・ラーニング

セルフアクセス英語学習は、大学教育レベルで益々必要度が増し、かつその効果評価も高まるものと思われる。例えば、入学時の英語能力不足の補習用として、また、英語標準テスト受験のためのトレーニング環境などがそれにあたる。

何よりも学生が学習プログラムを積極的に構築する姿勢を持つことが大切である。また、教員には、「教える」機能ではなく、「援助する」機能が求められる。少なくともここでモデリングを試みたセルフアクセス英語学習では、マルチメディア学習インターフェースこそ学生の学習の現場であり、教員はその現場での相談相手であると言える。その意味で、言語学習のためのマルチメディアによるセルフアクセス学習環境が従来からの言語の学習あるいは教育の「あり様」を大きく変える可能性が高い。この変化を一言で言えば、このような言語学習環境における学習そのものがインディペンデントな行為と位置付けられるということではないだろうか。

### (2) コラボレーション

学習目標の設定、方法の確立、あるいは学習結果の評価など学習のプロセス全般を学生自らが組み立てることから、学生間のコラボレーションがその成果に大きく影響を及ぼす。学生のインディペンデントな機能は、教員を交えた学習者間のコラボレーションによってさらに強化される。

例えば、学習ソフトの現実的な評価者は学生自身であり、その評価情報が学生間で共有されれば学習方法の選択がより合理的となる。また、学生が互いの学習の進捗状態を確認しあうことは、学習計画のフィードバックに反映されるであろう。さらに、メーリングリストなどの電子コミュニケーションへの参加を促すことで、複数の教員からの援助も期待できる。一人の教員と複数の学生という従来のクラスワーク形式の英語学習と異なり、マルチメディア電子ネットワーク自体は、複数の教員および学生たちがそれぞれの課題や課題解決への方策、あるいはその評価を独自のプログラムによって組み立てつつ、互いにその学習活動あるいは教育活動をいろいろな面で共有し得る「場」として機能するようになるであろう。学生の責任として常にインディペンデントな立場を堅持しつつ、複数の教員と学生のコラボレーションを実現することがセルフアクセス英語学習を活性化させる上で重要な要因と言えるであろう。