

## 自己表現能力向上のためのカードを使用した応答練習 -- 「総合英語」における授業実践とその認知科学的考察 --

早稲田大学 法学部 教授・情報教育研究所 所長

原田 康也

harada@waseda.jp

<http://faculty.web.waseda.ac.jp/harada/index-j.html>

### 1. はじめに

今日の社会において、自己表現能力ならびに対人折衝能力が社会人のビジネススキルおよび大学生の学習上の基礎的な技能として求められていることに議論の余地はない。しかし、筆者の経験する限り、大部分の法文系の学生は(学年によらず) レポートの書き方や口頭発表の手法などが身につくまでならず、比較的少人数で実施するゼミ形式の授業においてすら発表者がレジュメを棒読みし、質疑応答が成立しないという状況は抜本的には改善されていない。

筆者は早稲田大学法学部設置の外国語(英語)科目・一般教育科目(言語学)ならびに語学教育研究所設置の関連科目(言語学)の授業担当者として、また、メディアネットワークセンターにおけるカリキュラム・デザインならびに授業実施計画の立案者として、学部一般教育におけるICTの活用と授業改善についてさまざまな試みと提言を行ってきた。<sup>1</sup> コンピュータ・リテラシー教育については、「教養基礎演習の要素を含む情報倫理を中心としたリテラシー教育」を主眼とすべきであるとの前提のもとに「コンテンツ主導の授業実施計画」の必要性を提唱した。[3]

「自己」と「他者」を峻別し、自らの発言に責任を負うという「教養基礎演習」的な訓練が、自己責任原則に基づくネットワークの適切な利用の前提となり、他者の議論の結果を踏まえて自らの意見を述べる訓練に、メーリングリストなどの電子メディアがよいきっかけとなることから、電子メディア環境を前提とした「教養基礎演習」的な授業実施手法がさまざまな意味で有効となるという見通しは、その後の実践で証明されている。

一方、こうしたICTというメディアを介した訓練は、生身の人間同士の直接的な交渉を促すのか、阻害するのかわかりませんが議論の焦点となることである。ICTを媒介としたコミュニケーションの導入がモダリティを拡張することでコミュニケーションを促すことは明らかだが、それが「生身の人間」同士のface-to-faceの交流に向けた『足場かけ』になるか、更なる試行錯誤と検証が必要である。本発表では、こうした問題意識を前提に、カードを利用したグループ学習が学生に好評であったので、この学習活動の具体的な手法とその可能性についての考察を紹介する。

<sup>1</sup> <http://faculty.web.waseda.ac.jp/harada/publication-j.html>

### 2. 応答訓練の必要性

筆者が法学部で担当する英語の授業には、1年生必修自動登録の英語A(総合英語)・1-2年生選択必修の英語B(表現演習)・3-4年生随意選択の英語Cの3種がある。英語Aはリスニングを中心とするが、若干の文書作成基礎訓練も交えてきた。英語Bは文書作成が中心だが、準備段階としてミニ・プレゼンなどの口頭での情報交換・意見交換を重視してきた。英語Cは比較的多量の英文資料を読んだ上で、個人またはグループで紹介と意見開陳を行い、その上でまとまりと意見交換することを基本とする。

母語話者ならびに非母語話者のデータに基づく音声認識エンジンを中核とする英語リスニング・スピーキング自動試験PhonePass SET-10を受講生に実施したところ、一部の例外を除き、リスニング・スピーキングのスキルが不足していることが数値的に改めて確認できた。[1, 2] 試験用紙を手元に電話を通じてシステムと10分間応答するSET-10の設問は5つのパートに分かれるが、最後のPart Eのopen questionでは、TOEFL-CBT writingと同じように、与えられた話題について一定の時間で自分の経験や考えを述べるのが求められる。<sup>2</sup> 試験実施時や期末のアンケート回答や授業中の雑談の中で、SET-10全般について英語の質問に対して直ちに英語で応答するという課題設定が難しいという感想が目立ったが、Part Eについては特に『日本語でも答えられない』という意見が多く見られた。

質問に対して直ちに直截的な回答をするというのは、北米的な文化背景ではコミュニケーションの基本となる<sup>3</sup>が、日本的な文化背景では必ずしもこうした応答を前提としな<sup>4</sup>いところもある。狭義の言語的な学習・訓練に加えて、質問に対して直ちに応答する訓練をほどこすことは、『英語が使える日本人』育成のための重要な方策として今後広く認識されることになるであろう。<sup>5</sup>

<sup>2</sup> 2002年までのバージョンでは、質問が一度聞こえた後、考える時間が8秒、応答する時間が30秒与えられる。

<sup>3</sup> 船川[4]はIQLの重要性を訴えている。ここでいうIはinteractive、Qはquick、Lはlogicalの意味である。

<sup>4</sup> 国際会議などで、口頭発表は見事にこなすものの、質疑応答となると途端に破綻して馬脚を現す日本人研究者もまだ多く見受けられる。

<sup>5</sup> 2002年7月に文部科学省は『英語が使える日本人』育成のための戦略構想を策定・公表した。

### 3. 実施方法

2002年度の授業では、こうした点に対応する方策を模索して、以下の応答訓練を行った。

PhonePass SET-10のopen questionに相当する質問を多数用意し、エーワンのマルチカード<sup>6</sup>に印刷できるようにWordのファイルに用意した。話題としては、SET-10の類似問題のほか、入門的な自己紹介、早稲田大学での日常生活に密着した話題に加えて、応用練習の意味でTOEFL CBTのwriting topicsをそのままカード化したものも用意した。

使用にあたっては、学生を3人ずつのグループにわけ、質問文を印刷した名刺サイズのカードと相互評価シートを配布した。各グループの学生は1問ずつ交代で質問者・回答者・タイムキーパーとなる。質問者はカードに印刷された質問を2回読み上げる。回答者は質問が2回読み上げられてから8秒後に答えはじめ、その時点から30秒後に回答終了となる。タイムキーパーはタイミングを見計らってキューを出す。各学生は相互評価シートの所定の欄に氏名・出席番号などを記入した上で、回答者となるたびに質問の番号を記入し、これに対する評価を質問者とタイムキーパーに記入してもらう。相互評価シートには、評価者（グループの他の2名）の署名欄も用意してある。

こうした練習を20-40分程度実施した上で、口頭での演習に加えて、回答の一つを200語から300語程度の文章にまとめるという作業を授業の残り時間ならびに宿題として課した。英語Bの授業では、前回までの作文について形式上のチェックと内容的な評価を相互に行い、その後ファイルに修正を加えて再提出する時間も用意した。英語Aと英語Cならびに全クラス合同の補習では、時間の制約もあり、形式面の相互チェックの時間は用意したが、内容面の相互評価を行う時間を十分に用意することはできなかった。

英語Bの授業では前期の終わりに数回この練習を行ってみたが、口頭での練習に40分、その後の文章化ならびに作文の相互チェックに40分ぐらいかけることで思ったよりスムーズに進行したので、後期になって英語Cの授業でも数回取り入れてみた。また、英語Aの授業では、後期の通常の授業時間（3回）では、上記の形式の練習を一人5回応答する程度で予定した30分の時間を使い切ってしまった。このほか全クラス合同で実施した補講・補習（8回）では、90分の授業のうち前半40分から50分程度を応答練習にあて、残りの時間で文章化を行うこととした。

質疑応答練習から脱線して日本語で雑談することも許容したためか、この練習は大部分の学生から好評で、中には最低2回の出席を要求した補講・補習に8回出席した学生まで現れた。2003年度には、この応答練習を中心とした授業の組み立てを英語以外の授業においても試行している。

<sup>6</sup> マルチカードはA4サイズの印刷用紙であるが、名刺などに使えるように厚めの紙にmicro perforationが施してあり、印刷後何度か折り返すことで簡単に名刺サイズのカードを10枚作成できる。詳細については以下より「マルチカード」で検索可能。  
[www.a-one.co.jp/cgi-bin/catalogue/aonesearch2.cgi](http://www.a-one.co.jp/cgi-bin/catalogue/aonesearch2.cgi)

### 4. 考察

印刷されたテキストの音読がコミュニケーションの基礎訓練として重要であるという英語教育の基本的認識の再確認ができたほか、いくつかの（再）発見があった。

- (1) コミュニケーションのための基礎訓練としてはinformation gapを学習者間に設定する手法が一般的である。カードを用いたゲームの設定では、質問者だけがカードを見て、回答者は見ることができないので、こうした情報落差が自然に成立する。
- (2) 教科書の音読のように授業参加者全員が均一なテキスト情報にアクセスしている場面での音読とは異なり、質問者は回答者に聞き取れるようにカードの英文を読み上げることが期待される。
- (3) 回答者はカードを見ることができないため、質問者の音声を聞き取ることに集中する必要がある。
- (4) 回答者の応答は経験と個人的意見であるため、質問者・タイムキーパーとも評価のため回答者の音声応答の聞き取りに集中する必要がある。
- (5) カードを用いたゲーム的な課題であるため、応答までの制限時間など、より現実的な対話状況に近い応答訓練が可能となる。

外国語学習で一般的なペア学習での応答練習では、質問者は質問内容を思いついて、それを意味のわかる英語の質問文にまとめ、相手にわかるように発話することが求められているが、通例この作業は負荷が高すぎて、教室での活動が活性化しない原因の一つになりがちである。カードによる応答練習においては、このうち質問者は発話に集中することで負荷が低くなり、より活発な応答になると期待される。また、あらかじめ用意した質問文に触れることで、状況に応じた自然な質問の表現を次第に身に付けることも期待できる。こうした訓練が、本当の意味で、生身のコミュニケーションの『足場かけ』になるか、さらに検証を進めていきたい。

### 参考文献

- [1] Bernstein, Jared and Harada, Yasunari, "Automatic Measurement of Spoken English Skills: consistent benchmarks for English learning," 大学英語教育学会第41回全国大会, 41st Annual Convention of the Japan Association of College English Teachers, 2002年9月8日。
- [2] 原田康也, 「電話を利用した英語リスニング・スピーキング自動テスト: 早稲田大学法学部1年生のスコアからの考察」, 電子情報通信学会技術報告(信学技報) TL2002-41, pp.49-54, 電子情報通信学会, 2002年12月6日。
- [3] 原田康也・辰己丈夫・楠元範明, 「『情報教育』の情報化」, 情報処理学会研究報告, Vol.2000, No.20, コンピュータと教育 55-6, pp.41-48, 情報処理学会, 2000年2月18日。(平成13年度山下記念研究賞受賞)
- [4] 船川淳志, 「IQL『だからグローバルマネジャーは育たない』」, グローバルマネジャー創刊3号 p.11, 2000年11月10日発行。