

「気づき」と「自己修正」を促進する 日本語学習者向けアウトプット練習システムの検討

The Output Training System that Enhances Noticing and Modification for Japanese Learners

甲斐 晶子* 根本 淳子** 松葉 龍一* 合田 美子* 鈴木 克明*

Akiko KAI, Junko NEMOTO, Ryuichi MATSUBA, Yoshiko GODA, Katsuaki SUZUKI

熊本大学大学院教授システム学専攻*

Graduate School of Instructional Systems, Kumamoto University*

愛媛大学**

Ehime University**

＜あらまし＞筆者らはアウトプット練習をすることで「気づき」を促すための補助システムを開発しており、本稿ではその開発計画について述べる。本システムは既存のeラーニングサイトで学習した後で、アウトプットとモニタリングの機会を提供するものである。「気づき」の機会を提供し、多くの「自己修正」が行われるようになることを目指す。また、他者との相互評価で客観的な自分の評価を知る、自分では考えつかない使用例に気づくなどの相乗効果も期待する。

＜キーワード＞ 日本語教育、第二言語習得、eラーニング、アウトプット、気づき

1. はじめに

一般的に言語習得には「インプット（読む／聞く）」と「アウトプット（書く／話す）」が必要だと認識されている。第二言語習得研究では、ただやみくもにアウトプットするだけでは習得は促進されず、インプットやアウトプットすることを通じて、「気づき」が起き、言語形式に注意を向け、使ってみて、フィードバックを得るという過程を経ることが習得を促進するという意見が定説になりつつある（たとえば Schmidt, 1990）。

理解可能な文章や音声に触れる「インプット」で「気づき」が起これば、そのインプットは「インテイク（内在化）」され、学習者の中間言語（学習者の発達途上の言語体系）に統合される。しかし、「理解可能なインプットを大量に与えるだけでは気づきは起こりにくい」（Long, 1996）。そこで、Swain (1995) はアウトプットにより習得を促進する「アウトプット仮説」を提唱した。自分で文章や談話を創出（アウトプット）することで学習者により多くの知的努力（mental effort）を要求すると、より深い言語処理をさせることができ。さらに、アウトプットに対して修正フィードバック等を行えば、学習者は言い直し等の反応行動（アップテイク）を示し、中間言語がより強化されるという仮説である。それゆえ、今日の言語教育ではアウトプット練習は欠かせない活動と言っても過言ではない程行われている。

昨今オープンエデュケーションへの関心も高まり、オンラインで外国語の学習が出来るサイトも増えてきたが、オンラインの学習資源では依然としてアウトプットの機会が用意されていないものが多くを占める。練習のためのドリルやテストはあっても、自らで文章や談話を産出する機会がほぼ無い。現代の技術では文章や音声の自動採点精度が高ないこと、人件費を割くのが難しいこと等の理由により、アウトプット活動はさせず、多肢選択式問題などの単純な練習問題で知識の定着を促すに留まるサイトが多い。オンライン教材ではインプットのみを行い、対面授業や自然コミュニケーション場面でアウトプット部分を補うという学習形態もよく見受けられる。

一方で、対面指導も利点ばかりではない。対面によるアウトプットの指導では、学習者が産出した文と正しい文とを比較させたり、学習者の言い誤りを修正することで気づきを促す教授法がよく取られている。しかし、多人数クラスでは教師や周囲からのプレッシャーからモニタリングに十分な時間をかけられない、集中出来ないといった問題もあり、個別または少人数での指導となると経済的負担も大きい。また、教室外の自然のコミュニケーションでは、間髪無く内容を伝え合うことに注力するため十分に考える時間が無く文法への注意が疎かになる。意思疎通ができていれば誤用があつても修正されないことが多い。

筆者らはアウトプット練習をすることで「気づき

き」を促すための補助システムを開発しており、本稿ではその開発計画について述べる。本システムは既存のeラーニングサイトで学習知識を得た状態をインプット活動後とみなし、その後にアウトプットとモニタリングの機会を提供するものである。「気づき」の機会を提供し、それにより、より多くの「自己修正」が行われるようになることを目指す。

2. システムの概要

開発しているシステムの概要について述べる。本システムは既存のオンライン教材と連携でき、既存教材でインプット学習した後に、続けてアウトプットと自己モニタリングの機会を提供することを目的としている。

図1に日本語学習の場合でのフローを示す。本システムは(イ), (ウ), (エ), (オ)を支援する。

- (ア) **インプット学習** ※既存の学習サイト
例: 名詞+好き・嫌いです (サッカーが好きです。)
- (イ) **アウトプット課題 (質問を見る)**
質問例: どんな料理が好きですか。
- (ウ) **アウトプット課題 (回答を創出する)**
解答例: たこ焼きが好きです。
- (エ) **セルフ・チェック**
チェック表の例:
・助詞は「が」を使うよ。
・動詞は使えないよ
・動詞+「こと」で名詞になるよ。
・句読点はあるかな?
- (オ) **相互チェック**

図1 活動の流れ

学習者は既存教材を利用しインプット学習を行う(ア)。学習後、アウトプットを促す質問が表示される(イ)。学習者はそれを見て、学習事項を使って回答となる短文を考え、音声入力かタイピングにより入力する(ウ)。次に、見直しを促すチェックリストが表示される。それを読み、点検・修正し、再投稿する(エ)。

投稿後、同じ課題に取り組んだ他学習者の解答が表示される。学習者はそれを見て正しい文かどうかを評価する(オ)。

他者の作文を評価することで文法に着目した

状態になるため、インテイクされやすい状態になることを期待する。また、他者が作成した文に触れる機会があることから、自分で考えつかない使用例に触れられ、表現の幅が広がることも期待する。

自分が投稿した課題は他者からの評価がつくため、教師が介在せざとも、自分の解答に対する客観的な評価が推測できる。自分の誤りに気づいた場合は投稿後の解答を修正することができる。

3. 評価計画

本システムの評価計画について述べる。

評価は30名程度の日本語学習者(初級レベル)に依頼し、10名ずつ3グループ(A, B, C)に分けて行う。

評価手順を述べる。まず既存のオンライン教材を指定し、全員に同量のインプット学習を行わせる。次にアウトプット課題を提示する。Aグループは開発したシステムを使いアウトプット、セルフ・チェック、相互チェックを行う。Bグループは回答をメールで送信させ、日本語教師が採点し、返信する。Cグループは何も行わない。つまりインプット学習のみを行う。その後、時間において全協力者に学習済みのアウトプット課題から質問をし、回答の量と質を分析する。

また、本システムの使用感や効力感について調査紙により評価を行う。自己修正の頻度と正確さ、教師不在での相互評価の精度についても併せて調査を行う。

参考文献

- Schmidt, R. W. (1990) The role of consciousness in second language learning. *Applied Linguistics*, 11, 129-158.
- Long, H. M. (1996). The role of the linguistic environment in second language acquisition. In W. C. Ritchie & T. K. Bhatia (Eds.), *Handbook of second language acquisition* (pp. 413-468). San Diego, CA: Academic Press.
- Swain, M. (1995). Three functions of output in second language learning. In G. Cook & Seidlhofer, B. (Eds.), *Principle and Practice in Applied Linguistics* (pp. 125-144). Cambridge: Cambridge University Press.