

藉由視覺素材促進教室內對話活動之實踐報告 以選修第二外國語・日文課程的大學生為對象

彭 南儀

政治大學外文中心講師

要 旨

修習第二外國語・日文的大學生普遍存在會話能力不足的問題，導致此結果的重要因素之一乃教師之授課方式。文法譯讀法與機械式的句型練習往往造成學習者對閱讀的過度依賴。為解決學習者此一困境，筆者在本次實踐教學中，基於認知心理學與溝通式教學法之理論，並配合現在學習者善於接受視覺刺激之強項，嘗試藉由活用插圖、漫畫等視覺素材而設計的各種任務導向活動，積極促進課堂上師生及同學間的對話與溝通。

經過一個學期的實踐，從學生的問卷調查結果得知反應非常良好。達到之成果可歸納為「3C 的達成」：「comfortable」－提供舒適的學習環境；「communicative」－創造溝通互動的機會；「confident」－建立學習者說日文之自信心。

關鍵字：認知心理學、溝通式教學、視覺素材、對話活動、任務導向活動

視覚素材で教室内の対話活動を促進する実践報告 —第二外国語・日本語クラスの大学生を対象に—

彭 南儀

政治大学外文中心講師

要 旨

日本語を第二外国語として履修する大学生のほとんどは、コミュニケーション能力の不足という共通した問題を抱えている。それは文法訳読法と機械的な文型練習という、学習者が目で読むことに依存する教授法にも原因があろう。本実践ではこの問題を解決すべく、認知心理学とコミュニカティブ・アプローチの理論に基づき、現在の学習者が視覚的刺激に抵抗がない年代であることを利用し、イラスト・漫画などの視覚素材で工夫した各タスク活動を通して、教師と学生、学生間の対話活動の促進を試みた。

一学期の実践を経て、期末にアンケート調査を行ったところ、高い成果が見られた。それは「3Cの達成」である。1Cは「comfortable」—快適な環境の構築。2Cは「communicative」—教師と学生、学生同士の会話の促進およびパートナーとの良好な関係の構築。3Cは「confident」—学習者の日本語会話に対する自信の獲得である。

キーワード：認知心理学、コミュニカティブ・アプローチ、視覚素材、対話活動、タスク活動

**A educational practice report of promoting the conversation
activity in the classroom by the virtual material
For JSL university students**

Peng Nan-Yi

National Chengchi University Foreign Language Center

Abstract

Most of the university students who learn Japanese as the second foreign language have the common difficulty that is lack of ability to speak. One of the causes is in the teachings. Grammar-Translation Method and pattern practice cause the students over-reliance on reading by eyes. To solve the difficulty, I based the theory of cognitive psychology and communicate-approach and attempted to match with the present learners' strong point of being good at accepting the visual stimulation in this educational practice. I tried to devise various tasks using a lot of virtual material in order to promote the conversation activities between the teacher and the students and between the students positively.

I did the questionnaire survey at the end of the term. The result shows that a good result went up. It is achievement of 3C. 1C is comfortable-meaning I could build a comfortable learning circumstance. 2C is communicative- meaning I could promote the conversation activities in the class. 3C is confident-meaning the learners have the confidence to speak Japanese.

Key words: cognitive psychology, communicate- approach, virtual material, conversation activity, task-based activities

視覚素材で教室内の対話活動を促進する実践報告 —第二外国語・日本語クラスの大学生を対象に—

彭 南儀

政治大学外文中心講師

1. はじめに

台湾では日本語学習者の共通した問題点として、まずコミュニケーション能力の不足が挙げられる。原因は様々であるが、その中の一つは教師の教え方にあると考えられる。今日に至っても、教師が採用する教授法は主に昔ながらの文法訳読法（Grammar-Translation Method）であり、つまり文法事項を台湾華語で解説した後、教科書に書かれているものを学生に読ませ、翻訳させるものである。また学習の定着方法としては行動主義心理学に基づいた文法中心のパターンプラクティスがほとんどである。その結果、学生は本に依存し、目で読まなければ話す自信が持てないという状況に陥る。もう一つの原因は学習者の置かれた環境がコミュニケーション能力の育成に不利であることが挙げられる。例えば、日本語を第二外国語として履修する大学生のほとんどは、教室で日本語に触れる機会が週に1回しかない。時間が限られている上に学生数が多いため、教師は教室内の会話活動を控える傾向にある。それに加え、教室を出た後も学習者は日本人と実際に会話をする機会がなかなかないことから、第二外国語の学習に対しては単位の取得に過ぎないという消極的な態度を取りがちになるのである。

そこで、上述の問題点に対する解決策を検討し、実践を通じその効果を検証することにした。本実践ではコミュニカティブ・アプローチ（Communicative Approach）という言語教育観に基づき、視覚素材を生かすことにより学生の教科書と文字への依存を軽減し、教室内における教師と学生、学生同士の対話活動を図ることを目的とした。

以下に、筆者が本学第二外国語の日本語クラスの大学生に対して

実践を試みた実際の授業例と結果について述べてみたい。

2. 先行研究

教授法の流れを遡ると、第二次世界大戦後、構造言語学と行動主義心理学の理論に基づいてオーディオリンガル・メソッド

（Audiolingual Method、以下 AL 法という）が開発されている。AL 法の特徴は主な教室活動として教師の主導による機械的な文型練習が行われることにあるが、この単調な教授法では学習者が飽きやすいだけでなく、目標言語が使えるようにならないという教育現場から批判の声が上がっている。この欠点を補完すべく登場したのが、1970 年代のコミュニカティブ・アプローチである。かつての教師中心主義ではなく学習者中心主義を提唱し、有意義で現実的なコミュニケーション能力の養成を目的とした言語教育観である。

外国語学習の最終目標の一つがコミュニケーション能力の習得にあることは、現在誰もが認めるところである。したがって、教師は学習者を助け支えるファシリテーターとして、教室にいながらにして、まるで実生活のようなコミュニケーションの雰囲気をつくり出し、思案する必要がある。

目標を達成するストラテジーについては、認知心理学の発展に大きな貢献をしたヴィゴツキー¹が提唱しており、現在多くの教師が採用している教育ストラテジーには（1）足場掛け（scaffolding）（2）相互教授（reciprocal teaching）（3）協働学習（collaborative learning）が挙げられる。人と人との間で良好なインタラクションが起こらない限り、対話活動の促進はありえないと思われたため、本実践においてこの 3 つのストラテジーを適時適所に取り入れることを試みた。

一方、縫部（2001）は、よい外国語授業に対して下した定義の中で 3AJC の要素を備えなければならないと指摘している。3AJC とは 3 つの A と J と C を組み合わせた語であり、それぞれ以下の通りで

¹ Lev S. Vygotsky, 1896-1934。ソビエトの心理学者。発達における教育の役割を重視し、最近接領域の概念を提唱。

ある。3Aとは学習者の注意を集中させる「Attentive」、興味・関心を持たせる「Attractive」と学習者が能動的に日本語学習に関与する「Active」を指す。その中に学習者の注意を引き出すには⑦大きい声で話すこと⑧視聴覚教具・教材を用いること⑨教材を教える技術に変化をもたせること⑩質問に答えさせる学習者の数を増やすこと⑪興味をもたせる教材を用いること、の5点が必要であると述べている。また、3Jは学習者が活動する時間を多くする「Joinable」、笑いなどによって授業を楽しくする「Joky」と退屈な機械的ドリルをやめ面白くて生き生きしたコミュニケーション活動を行う「Joyful」と説明している。3Cとはコミュニケーションを通して協力的な関係を形成する「Cooperative」、学習者の創造性を伸ばす「Creative」と知的好奇心を満たす「Curious」を指す。

総括すると、よい外国語授業の条件は学習者が愉快的気持ちで能動的に学習に関与できる環境を整えることであり、教師はそれに尽力しなければならないということである。教材「を」教えるのではなく、教材「で」教えることを教師は心がけるよう示唆している。また、教師は学習者の変化に合わせ教授法を調整する能力を持つべきである。多彩なイメージをコミュニケーションの手段としてもつ世代を映像世代と定義すれば、ジェネレーションEと呼ばれる今の学生はまさにこの世代に属すると考えられる。つまり、文字より写真や漫画、イラスト、図表などの「ビジュアル・インフォメーション (visual information)」を「読む」ことに慣れており、違和感を覚えることもなく、ビジュアルが文字よりも吸収しやすいものになっていると言えよう。教師が学習者のこうした強みを生かすことができれば、より良い教育成果が上げられるのではないかと考え、筆者は視覚素材を用いることにより楽しい学習環境を作り、極力自然な対話活動を促進することにした。

日本語教育界では早くから視覚素材に関する研究がされている。木村(1967)は、視覚教材がどのような意図のもとに使用されているかについて分析している。その結果①新出語の意味を与える、②

練習を与える、③文法・語法を教える、④日本語の背景についての理解を深めさせる、⑤学習評価、の5種類の意図に分類できることが分かった。②練習を与えるためにまた(1)視覚媒体を発表の刺激とする場合と(2)視覚教材が問答の主題とする場合があると分けられると述べている。

石田(1988)では視聴覚教材の一般的特性に、①学習意欲を高め、動機づけを強化する、②経験の限界を拡大する、③現実を再構成する、④多数の人びとに共通の経験を同時に与える、⑤繰り返し利用が可能、の5点を挙げている。また言葉のみで説明するよりも具体性の高いものを示して感性的に理解させた方が学習効果も上がり、能率的でもあると指摘している。

葉(2002)は、実物・模型、掛図・絵、OHP、動作などの視覚教材にある長所と問題点を分析した上で、語彙、文型、表現、発音の指導における視覚教材による指導法と注意事項を提示している。例えば、教科書本文の挿絵や文型練習の絵を拡大して掛図にすれば、教科書に関連付けて学習することができる。また、学習者に強い印象を与えるためには、実物を教室に持参する時は、最初は直接見えないようにする工夫が必要であると論述している。

以上のように視覚素材は用途が広く種類が多い。視覚素材を選択する場合は、まず大学生にとって最大の学習効果が得られるものは何かを考えなければならない。実物・模型などは「感じる」ことを重視する児童教育には大きなメリットをもたらすが、思考・判断力を培うことを目的とする大学教育にはそれほど大きなメリットはもたらさない。さらに持ち歩きにくく、展示や片付けに時間がかかるなど教育上のデメリットもある。それに対して、イラスト、写真、漫画などはパワーポイントに入れてクリックするだけで表示できるため、時間を有効に利用でき、教育上の利便性が高い。英語のことわざの「a picture is worth a thousand words (一枚の絵は千語に値する)」のように、一枚の絵の中には様々な意味が含まれることから、学習者の想像力、思考力の育成にも役立つことが分かる。そのため、

今回はイラスト、写真、漫画などの視覚素材を中心に実践を行った。

3. 実践報告

本実践では認知心理学の理論に基づき視覚素材を2つの目的で利用した。一つは学習者のパターン認識（pattern recognition）の誘発である。パターン認識とは脳に貯蔵されたデータから関連のあるものを検索し（retrieval）、それと照らし合わせることで新しく入力されたものは何かを判断する一連の処理を指す。もう一つは、学習者へのバーチャル・イメージ（virtual image）による模擬現実（simulated reality）の提供である。バーチャル・イメージを見て、その状況下でどのようなコミュニケーションが有効であるか、学習者に想像させた。つまり問題解決という実際の行動を誘導する働きを視覚素材に持たせたのである。これは認知心理学によるもので、いわゆる学習とは、単純な刺激を与えて反応するプロセスで実現されるのではなく、新たな知識と過去の知識との間につながりが生まれたり、過去に得た知識から連想して新しい問題を解決できるようになったりしてはじめて成立することを利用したものである。

3.1 視覚素材の準備

視覚素材の収集は、インターネットの無料素材集²とイラストや漫画などが載っているブログ、ウェブサイトから収集する2つの方法を用いた。後者はメールで許可を得た上で使用した。

集めた視覚素材はそのまま使ったものもあれば、トリミングや吹き出しを加えるなど加工したものもある。

3.2 時期と対象者

本実践は2011年度後期（2012年2月～6月）に行った。週3コマ（1コマ50分）で合計16回である。対象は本学外国語センターが

²本実践で使用したホームページは付録をご参照ください。

開設した「大学外文（四）：日本語」を受講する非日本語学科の学生 56 名で、学習時間は一年半ほどであることから、ほとんどの学生が日本語の初級後期レベルと考えられる。また、学生のうちに台湾に日本人の友達がいる者は 40%、日本人のメル友やインターネット上の友人がいる者は更に少なく 21.4%であることがアンケート調査で分かった。交換留学生を積極的に受け入れる制度が実施され、IT 技術によって世界が小さくなりグローバル化が進んでも、半分以上の学生が今もなお日本語で会話を交わす機会に恵まれていないという事実は否めない。

3.3 授業の実施

筆者が担当した「大学外文（四）：日本語」という科目は『みんなの日本語 進階Ⅱ』を主な教材とし、大量の視覚素材を使うため、パワーポイントで授業を行った。進度は原則として週に 1 課、時間の配分については 1 コマは新しい単語の紹介に、2 コマは文型・文法の解説に、3 コマはペアワーク・ロールプレーなどのタスク活動に使用した。毎週必ず対話活動を行うため、学生には予めパートナーを探し決まった席に着くよう第 1 週目に要求した。

本稿では毎週行うことになっている単語の指導と第 1、4、8 週に実施した対話・交流を促進するタスク活動について報告する。

3.3.1 単語の指導

1 つの単語は、(1) 視覚素材の提示と出題→(2) 単語の基本情報の説明→(3) 視覚素材の提示と出題→(4) ペアで討議→(5) 回答という順で指導する方法を採用した。時間が限られていたので、活用のある動詞・形容詞を中心に指導を行った。「倒れる」「降ろす」³という動詞を例に挙げて以下説明する。

step1	T:男が家から逃げましたね。何があったん
-------	----------------------

³ 「倒れる」は第 39 課、「降ろす」は第 48 課の新出単語。




	 <p>ですか。 S1:地震がありました。 S2:家が倒れました。 T:よくできました。地震があつて家が倒れますね。 【視覚情報提示→出題】</p>
step2	<p>T：倒れる（自）倒。例えば：ビルが倒れる 【単語の基本情報の説明】</p>
step3	 <p>T:道で人が倒れているのを見たらどうしますか。ペアで考えてみてください。 【視覚素材提示＋出題】</p>
step4	<p>S3:早く救急車を呼んで～。 S4:うん。119 番に電話しなければなりません。 【ペアで討議】</p>
step5	<p>T:さあ、どうしたらいいのでしょうか。〇〇さんに答えてもらいましょう。 S5：119 番に電話して警察を呼びます。 T:そうです。道で人が倒れているのを見たら早く救急車を呼んだりして助けてあげましょう。 【回答】</p>

表 1：「倒れる」指導例

step1	 <p>T:重そうですね。どうしたらいいですか S6:休みます。 S7:降ろしたらいいです。 T:そうです。荷物を降ろして休めばいいですね。</p>
-------	--


	【視覚情報提示→出題】
step2	T：降ろす（他）放下, 卸下。例えば：肩の荷を降ろす 【単語の基本情報の説明】
step3	 <p>T：親はいつになって肩の荷を降ろすことができますか。パートナーと一緒に考えてから答えてもらいます。</p> <p>【視覚素材提示＋出題】</p>
step4	<p>S 8:いつ降ろすことができると思いますか。</p> <p>S 9:う～ん、仕事が見つかったら……</p> <p>S 8:仕事ですか、私は子供は結婚したら親は肩の荷を下ろすことができると思います。</p> <p>【ペアで討議】</p>
step5	<p>T:さあ、よろしいですか。〇〇さんに答えてもらいます。</p> <p>S 10：子供は大学を卒業したら両親は肩の荷を降ろすことができます。</p> <p>T:よくできましたね。〇〇さんは親は子供が大学を卒業したら肩の荷を降ろすことができると思っています。他に意見はありませんか。（略）</p> <p>【回答】</p>

表 2：「降ろす」指導例

上述のように理解から運用へというステップを踏まえ指導した。まず、視覚素材を提示することにより単語を導入する。学生にテキスト上の単語を直接読ませないのは、視覚素材の刺激を通して認知メカニズムを作動させるためである。次に意味や品詞など基本的な情報を提供した後、学生に質問した。質問文は既習文法事項（なるべく前の課に出た文法事項）とこの課で教えた単語を使用し、文法の復習と単語の確認という一石二鳥の効果を狙うために工夫したものである。そして、質問すると同時にそれに関連するイラスト、写

真などの視覚素材をヒントとして見せた。これは「聞く」「話す」能力がまだ十分ではない学生に何らかの手がかりを与えれば、安心できる雰囲気生まれ、過度のプレッシャーを避けることができると考えたためである。最後に、ペアで約1分コミュニケーションを交わし、大体の答え方が分かった時点で答えを述べさせた。表1と表2が示すように、こうしたプロセスによって学生は単語かフレーズだけではなく、まとまった文で答えられるようになり、達成感が得られたことが観察できた。

3.3.2 雑誌表紙を使ったタスク活動

第1週に行うタスク活動は、学習意欲を取り戻すことに重点を置いて考案した。冬休みに盛り上がった話題の中から「Linsanity」⁴という学生の興味を掻き立てそうなものを取り上げてタスク活動のテーマとし、視覚素材は、ジェレミン・林がシュートをする写真に「Linsanity」という英語の見出しが書かれた『タイム誌』⁵の表紙(図1)を使用した。



図1 第1週に使った
雑誌表紙

学習意欲が自信と正比例する。このタスク活動では学生に「話す力」をはじめ「聞く力」「読む力」の自信を持たせることにより学習意欲を取り戻そうと試みたのである。自信は成功を積み重ねるうちに湧いてくるものである。学生に成功を体験させるために、このタスク活動を以下のような小タスクに分けて簡単なものから困難なものへと進めていった。

I. 表紙提示＋話題提出 まず雑誌の表紙を見せながら自分の感想や意見を述べ、情報をインプットした。目的は関連語彙を提供し聴

⁴ リンと狂気を意味する“Insanity”を組み合わせた造語。

⁵ 2012.02.27 付けの英語版

解力を確認することである。

Ⅱ. 対話活動 インプット効果が現れたのを見計らい、ペアで考え方、感想などを分かち合うようにアウトプットを指示した。筆者は学生の対話活動をそばで聞き、うなづいたり微笑んだりして対話・交流を促すファシリテーター（facilitator）の役割を果たした。

Ⅲ. 発表 ペアで対話活動をした後、何人かにそれをまとめた結論を発表してもらった。

Ⅳ. 記事閲読と討論 ジェレミン・林に関する日本語の記事で、助詞の部分を空欄にしたものを学生に配り、埋めるべき助詞、また記事の内容についてペアで討論するように指示した。

Ⅴ. タイトルづけ 記事の内容を理解した上でどんなタイトルがふさわしいかを考え、書きだすよう指示をした。

Ⅵ. タイトル検討 翌週に学生がつけたタイトルを見せ、良いものは一緒に鑑賞し、良くないものはどこが悪いかを共に検討した。

このように、「聞く」→「話す」→「読む」→「まとめる」→「評価」という手順で行い、教授の順序を換えることにより学生の学習ストラテジーの変換を導き、音声によるコミュニケーションに慣れさせようと試みた。また、大タスクを小タスクに分けることで途中での失敗を免れ、最終目標に辿り着く安心感を学生に与え、話せないという困難を克服する環境を作ったのである。

3.3.3 イラストを使ったタスク活動

第4週に授受関係を教えた後、イラスト⁶（図2）を見せ、ペアでその場面を考えながら吹き出しに台詞を入れるタスク活動を行った。



図2 授受関係の指導に使った
イラスト

「綺麗でしょう」という最初の台詞を設定しておいたワークシートを配り、適切な授受関係を使い会話文を完成さ

⁶ 二つの吹き出しは筆者が加えたものである。

せるように指示した。このタスクを完成させるために行われた対話のやり取りを一つ以下に挙げる。

S11: どう思いますか。

S12: たぶん女の子はこの弁当を作りました。

S11: うん、だから、学校へ持ってきて友達に送りたいと思って……。

S12: じゃ、どう書いたらいいですか。

S11: えーと、「綺麗でしょう」。あとは……

S12: うん、褒め、褒めなければなりませんね。……あっ「おいしいそう」。テレビでいつもそう言います。

S11: いいね！あとは～「好きですか。あげましょう」(笑)。

S12: OK！最後は「いただきます。ありがとうございます」。はい、できました。

以上の例のように、タスク活動は、自由かつ自発的な発話を促すことができるだけでなく、自分の頭の中で既習事項を整理して発話するというメリットがあることが確認できた。

翌週の授業では次の三つの手順で検討を行った。まず、多くの学



図 3 会話例



図 4 創造的会話例

生が作った会話（図 3）を見せながら、間違いがあるかどうかを探し訂正させた。次に創造的会話例（図 4）を見せた。これは、学習に良い楽しい雰囲気を作ること、クラスメートからの刺激的でプラスの影響を与えることという 2 つの目的があった。出せばいいという消極的な態度を持つ学生もいたが、筆者の経験から、教師の説教は場を白けさせ学習意欲を下げる逆効果をもたらしかねないため、

学生が真似をしたいと思う見本を示すほうが相乗効果は上がると考えた。最後に授受関係の再確認を兼ねて筆者が作った会話例を見せた。

3.3.4 四コマ漫画を使ったタスク活動

現実におけるコミュニケーションは一回きりで終わるものは極僅かで、話し手と聞き手との間で何度か対話が繰り返されるものである。そのため、適切な接続関係を表す言葉が必要とされるが、教科書にある会話はほとんどが断片的なもので、学習者には接続関係を使用する機会が十分であるとはいえない。そこで、接続関係を考えるのに最適な素材であり、また起承転結を構成する典型的な例として四コマ漫画⁷（図5）を利用し、

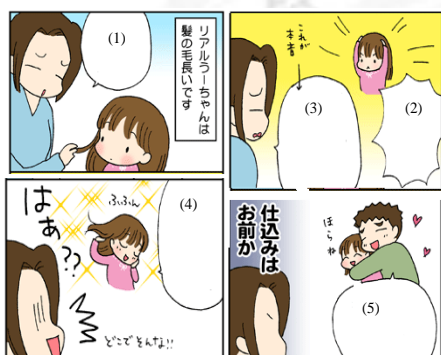


図5 接続関係の指導に使った

四コマ漫画

書かれた会話文の例と学生間に起こる対話のやり取りを一つ挙げると以下ようになる。

【四コマ漫画の会話例】

- (1) 母:髪がけっこう長くなったね。カットしない?
- (2) 娘:いや!このままでいいじゃん!
- (3) 母:まあ、整理しにくい⁸よ。それに、うーちゃんにも似合わないし…

⁷ 第7週に教えた第44課の会話「この写真みたいにしてください」の活用とした。作者の台詞を塗りつぶし筆者が番号をつけたものを見せた。

⁸ これは多くの学生が母語干渉により起こった誤用である。授業で訂正した。

(4) 娘:そんなことないよ！髪が長いってお姫様みたい♥

(5) 父:さすが俺のお姫様だー！

【上の例を書いた学生間に起こる対話】

S13:なんかお母さんは困っていますね。

S14:そうですね。娘の髪の毛は長すぎですよ。

S13:だから、カットしてあげたいですね。でも、娘は怒っています。

S14:うん、いやな顔。

S13:お母さんは……「説服」(台湾華語で話す)したいと思いますね。

理由はどうしますか。

S14:長いと整理、整理しにくいですね。それから「不適合」は日本語で何ですか。

S13:ちょっと待って。(電子辞書を調べながら) 似合う。

S14:じゃ、((3)のように書いている) これでどうですか。

S13:すごい。

S14:それから娘は何と言いましたか。お母さんは聞いてびっくりしましたよ。

S13:う～ん、びっくりね、……「要有震撼力一點」(台湾華語で話す)

S14:あっ、お姫様はみんな髪が長いではないですか。((4)を書く)

S13:最後に「心」のマークを描きましょうか。

S14:おお、いいですね。

S13:やった。いよいよ最後ですね。

S14:お父さんですから、「さすが俺のお姫様だー！」YA!

上のやり取りのように、会話の流れをスムーズに進められるよう学生はあいづちやつなぎ言葉などを使ったことが観察された。四コマ漫画のストーリーに合わせた台詞を考えているうちに、現実に近いスタイルの会話になったと思われる。また、作った会話文に「じゃん」「さすが」など授業で教えていないものが使われていたことから、授業の進度とバランスを取ることを前提としてではあるが、教師は学習者が課外で接触した日本語を使わせる機会を与えるべきで

はないだろうか。使い方が正しいか否か指導することは無論のこと、能動的且つ自律的学習を励ます態度を明確に示す必要があろう。

3.4 結果

学期末、受講者 56 名にアンケート調査を行った。アンケートは 5 段階尺度を用い、設問は「イラスト、漫画等の視覚素材の使用について」と「会話練習のパートナーについて」の 2 部分から構成した。

問題	5 ⁹	4	3	2	1
1. 視覚素材の使用は学習に役立ちますか。	78.57 (44 人)	17.86 (10 人)	1.79 (1 人)	1.79 (1 人)	0
3. 会話練習のパートナーがいてよかったと思いますか。	57.14 (32 人)	33.93 (19 人)	8.93 (5 人)	0	0

表 3 アンケート問題 1 と問題 3 の結果

表 3 で示すように、「非常に、わりと」を選択した者が 2 項とも 90%を超えていることから、学生のほとんどが本実践で行われた教授法とストラテジーに満足していることが明らかになった。また、「視覚素材の使用は学習に非常に役立つ」が「会話練習のパートナーがいて非常によかったと思う」より 20%近く高かったことから、「視覚素材の使用」は「協働学習」より学生に好感を持たれたことが分かった。協働学習には学習者自身でコントロールできないものがあり、相手の出席状況、学習態度、日本語能力などにより学習効果を下げる可能性があるためだと思われる。

2. 視覚素材の使用は学習に役立つと賛成したら、どうしてそう思いますか？					
問題	5	4	3	2	1
2-1 いろいろ考えさせられますからか。	41.07 (23 人)	48.21 (27 人)	8.93 (5 人)	1.79 (1 人)	0

⁹ 5～1 はそれぞれ「非常に・わりと・少し・あまり・全然」を表す。

2-2 先生が言ったことのヒントをもらえますからか。	53.57 (30 人)	41.07 (23 人)	5.36 (3 人)	0	0
2-3 面白くて学習意欲をあげますからか。	80.36 (45 人)	17.86 (10 人)	0	1.79 (1 人)	
2-4 日常生活に使えるので実用性がありますからか。	66.07 (37 人)	26.79 (15 人)	7.14 (4 人)	0	0

表 4 アンケート問題 2 の結果

「1.視覚素材の使用は学習に役立ちますか？」という質問に続いて、役立つと答えた者になぜそう思うのかという理由を明らかにするために、表 4 のように 4 つの設問を用意した。集計結果から、役立つ理由として認められたのは、順に学習意欲の向上、実用性、ヒントの提示、思考力の育成である。この結果から分かったことは、まず、映像世代の強みと好みに合わせた視覚素材の使用は学習者を確実に楽しくて面白いと感じさせ、学習意欲を効率的に向上させるということ。次に、視覚素材の使用は学習者が重視する実用性へのニーズに符合していることである。つまり、本実践では実生活に似た場面を提供し、教室をコミュニケーション能力の育成に有利な環境に換えることに成功したと言えよう。

4. 会話練習のパートナーがいてよかったと賛成したらどうしてそう思いますか。					
問題	5	4	3	2	1
4-1 新しいものを身につけたかどうかすぐ話し合って確かめられますからか。	50.00 (28 人)	46.43 (26 人)	3.57 (2 人)	0	0
4-2 一緒に先生からの質問を考えてどう答えたらよいか相談できますからか。	60.71 (34 人)	28.57 (16 人)	8.93 (5 人)	1.79 (1 人)	0
4-3 パートナーに迷惑をかけないように毎週ちゃんと授業	50.00 (28 人)	25.00 (14 人)	25.00 (14 人)	0	0

に出るようにしますからか。					
---------------	--	--	--	--	--

表 5 アンケート問題 4 の結果

問題 1.と同様に、問題 3.の会話練習のパートナーがいてよかったと答えた者になぜそう思うのかという理由を問うために、続いて 3 つの設問（表 5）を用意した。その結果、話し相手・相談相手があり、相互に教え合い協働学習ができたことに対して学習者の満足度が高いことが判明し、一方、相手の迷惑にならないようにという心理的要因も学習行動に大きな影響力を及ぼしていることが明らかになった。教室活動を通して構築された良い人間関係が、学習効果の向上を助けたと言えよう。

今回のアンケート調査では最後に自由記述欄を設けて授業についての感想を書いてもらった。概ね好意的な評価をしている。この中で特に注目したいのは「上課氣氛輕鬆有趣」「上課氣氛很好」という雰囲気を楽しみ感じたことと「每堂課都會有開口說日文的機會」「老師會幫我們加強口說、上課互動超棒」という日本語で話したり会話したりすることができたことに対する肯定的な評価である。本実践で試みた視覚素材の利用法は確実に学習に向かう楽しい雰囲気作りに役立つだけでなく、教師と学生間の日本語のインタラクションを増やす環境の構築に有効であることが判明した。

老師對教學很熱誠用心,對學生很關懷,備課超級認真用心
上課有效率又有趣重視德行
老師很棒,上課氣氛輕鬆有趣但紮實,解說親切仔細,每週都有作業而且每堂課都會有開口說日文的機會。
老師教學很認真,課前準備也很充足,講解清晰對學習很有幫助,上課氣氛也很好
全部都好到無話可說!老師的敬業態度令人十分感動!
老師會幫我們加強口說,上課互動超棒!
以非常有趣也多元的方式幫助日語學習
老師非常非常認真而且上課活潑生動有趣以各種方式幫助學習!!!!!!

表 6 受講者の感想の例

4. 終わりに

本実践の結果は図 6 のように「3Cの達成」という結論に総括される。1Cの「comfortable」は、筆者が視覚素材を生かすことで学習に有利且つ快適な環境を構築した。2Cの「communicative」は、視覚素材の活用で実生活に相似した会話の場面を数多く提供し、教師と学生、学生間の会話活動を促進したと同時にパートナーとの人間関係が深められた。3Cの「confident」は、筆者が工夫したタスク活動を完成させる度に学習者が達成感を獲得し、それを積み重ねていくうちに自信がついてきたというものである。

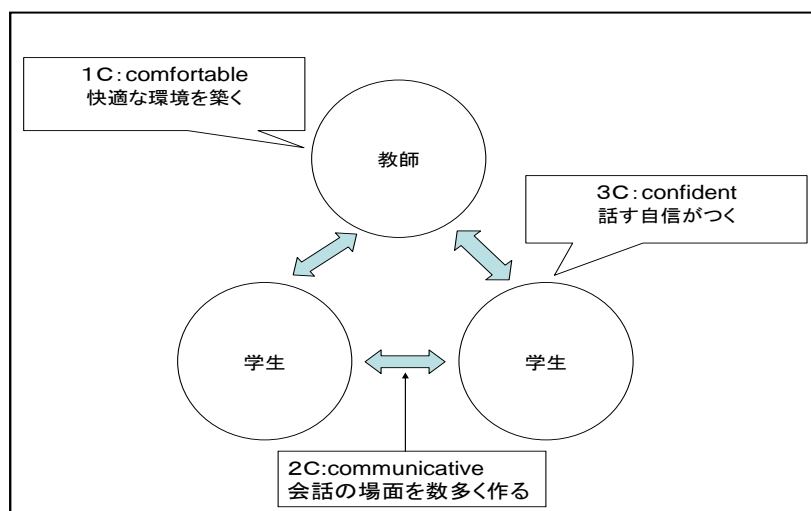


図 6 3Cの達成

今後の課題は、視覚的情報が増えこそすれ減ることのない環境のもとで、視覚的な学習をより重視していくことにあるのではないだろうか。イラスト、漫画を中心とした今回の静的視覚素材のほかに、今後はその他の静的視覚素材や、更に CM、アニメーションの動的視覚素材の活用にも取り組んでいきたい。図 7 に示されるように、バーチャル・イメージを見る・観察する（watch）ことを通し連想力（association）を鍛え、思考力（thinking）を養い、創造力（creativity）を高め、最後に人間性（humanity）を培うことに微力ながら携わっていきたい所存である。

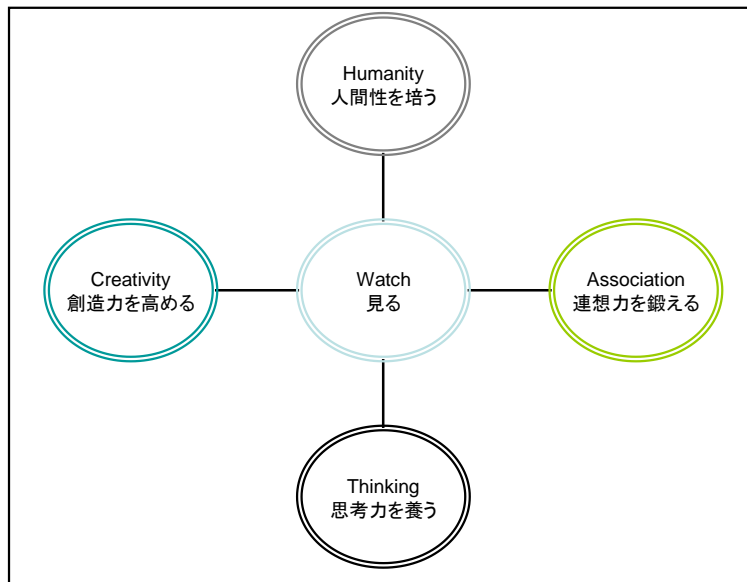


図 7 今後の課題「watch」

参考文献

- 李吟詠『認知教學：理論與策略』台北：心理出版社、1998。
- 葉淑華「日本語教育における視聴覚教材の活用－研究と実践－」東
呉大学博士論文、2002。
- 鄭麗玉『認知心理學－理論與應用第三版』台北：五南圖書出版公司、
2010。
- 石田敏子『日本語教授法』、東京：大修館書店、1988。
- 井下千以子『大学における書く力考える力 認知心理学の知見をもと
に』、東京：東信堂、2008。
- 遠藤織枝ら『日本語教育を学ぶ－その歴史から現場まで』東京：三
修社、2006。
- 川島聡史・星野百合子・高久由紀子「実践的コミュニケーション能
力の育成：対話活動の充実を通して」『宇大付属中研究論集 55』、
2006、76-91 頁。
- 木村宗男「日本語教育における視覚教材の役割についての考察」『早

稲田大学語学教育研究所紀要』6、1967、60-77 頁。
縫部義憲『日本語教育学入門改訂版』、東京：瀝々社、2001。
横田淳子「日本語教育とコミュニケーション・アプローチ」『日本語学
校論集』18 号、東京：東京外国語大学外国語学部附属日本語学校、
1992、1-17 頁。

付録資料

本実践で使用したホームページ

(1) 幼稚園児のイラスト・絵カード

<http://illustration-card.livedoor.biz/>

(2) みさきのイラスト素材

<http://www.misaki.rdy.jp/illust/>

(3) イラストポップ

<http://illpop.com/index.html>

(4) 無料ビジネスイラスト

<http://koni02.tuzikaze.com/index.html>

(5) JUST.School

<http://www.justsystems.com/jp/school/members/tool/>

(6) 無料イラスト集

http://blog.livedoor.jp/illustnavi/archives/cat_8786.html

(7) 素材のプチッチ

<http://putiya.com/index.html>

(8) こどもや赤ちゃんのイラストわんパグ

http://kids.wanpug.com/top_person.html

(9) 教育用画像素材集

<http://www2.edu.ipa.go.jp/gz2/list.html>

(10) プロ用職業別イラスト

<http://www.idea.gr.jp/>