The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	プロジェクト発信型英語授業のプラットフォームとしてのCALL教室
Author(s)	岡田, 悠佑
Citation	サイバーメディア・フォーラム. 2015, 16, p. 36-37
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/70394
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

プロジェクト発信型英語授業のプラットフォームとしてのCALL教室

岡田　悠佑（言語文化研究科　言語文化専攻）

1．はじめに

同じ時間に同じ場所で大人数を集める講義型の一斉授業が e-learning 授業に取って代わられるようになってきている現代の大学語学教育において、全学共通推進機構が学生に提供しているような 50 名規模の大人数英語授業として一体どのような意義のあることができるだろうか。アクティブラーニング型の英語授業はその 1 つの答えだろう。アクティブラーニングとは「グループディスカッション、ディベート、グループワーク等による課題解決型の能動的学修」（中央教育審議会, 2012）、つまり積極的に他の学習者と共に授業課題に参加することを通して、また参加の条件として、教師によって事前準備された知識の受領以上の他の学習者とのやり取りから生まれる知識の学習を促進しようとする試みと言える。そうしたアクティブラーニング型英語授業の 1 形態として筆者は独自のプロジェクト発信型英語授業（鈴木, 2012）を展開しており、CALL 教室はその授業の効果的かつ効率的な運営に不可欠なプラットフォームとして活用されている。

2．プロジェクト発信型英語授業

プロジェクト発信型英語は各受講生にそれぞれの学問分野や日常生活での興味関心ごと出発点に独自のリサーチプロジェクトを設定・遂行させ、そのプロジェクトの過程と結果の発表と議論をさせる中で 4 技能を獲得、洗練させることを目標とした授業である。アクティブラーニングとして学生「が」英語を主体的に使い学ぶこと、そして誰かの英語の animator ではなく author として（Goffman, 1981）自分の英語を使えるようになることを狙いとしている。教員が決めたコンテンツやプロジェクトを学生に強いる一般のコンテンツ中心型、プロジェクト中心型授業では、教員視点からは同じコンテンツやプロジェクトを学生が行うため学生間の出来を比較をしやすく評価が容易だが、学生にとっては結局のところ自分の話したいことや伝えたいことではなく誰かの内容・情報を animate しているだけと言える。プロジェクト発信型英語では、他の誰が押し付けたのではない独自のリサーチプロジェクトを組ませ自分の学習内容を自分で作らせることで英語と学習を「個人化」すること、さらにクラス内（グループとクラス全体）での発表と質疑応答による議論を通じて自分が面白いと思うことを人にもそう思ってもらえるように伝えるための英語と発信技術を学ぶという学習の「集団化」を通して、独自のコンテンツを受け手にデザインして発信するというグローバル社会で求められる発信型英語能力を身に付けさせている。成績評価は授業外での毎回の課題の達成状況と授業内活動への参加と貢献、プロジェクト内容の中間・最終発表を中心に評価を行っている。発表の評価はプロジェクト内容の深さといかに効果的かつ効率的にその内容を発表できているかという観点で行い、受講生の相互評価も参照して決定している。

具体的な学習の仕組みとして授業外と授業内の活動が組み合わされており、CALL 教室はその活動を支える場所として活躍している。授業外活動として学生は、(1) インターネット上で公開されている無料の新聞記事や podcast 等を各自のリサーチプロジェクトに沿って毎週 1 つ集め、(2) 選んだものを読み（聞き）、(3) 辞書を引いたもの等難しいと考える単語や熟語に注釈を付け、(4) 選んだ記事等に対して独自の考察を加えたまとめを 100 words 程度の英文で書き、さらに (5) そのまとめを視聴覚的に分かりやすくするために文字や写真だけでなく動画や音声を載せたスライド資料を添付し CLE 上の掲示板に提出する。授業内活動では学生は先ず (1) 4 人ほどのグループを作り、(2) グループ内のモデレーターの指示に従いスライド資料を用いて全員が

授業外課題を発表し、(3) その内容について質問やコメントを行い議論する。次に(4) 各グループの代表者がモデレーターと共にクラスの前で発表し、(5) クラス全員と質疑応答をする。最後に (6) CLE 上に毎回の活動で学習したと思う内容をリフレクションとして書き込む。こうして 1 回の授業での学習が完了する。

３．プロジェクト発信型英語授業における CALL 教室の役割

こうした授業内外の学習活動をスムーズに行うことができるのは、インターネットに繋がっていて CLE に即座にアクセスでき、PowerPoint ファイルを使用できるアプリケーションが入ったデスクトップ PC が備え付けてある CALL 教室ならではある。授業では学生は背中合わせに座った４人（1 列 2 人×2）でグループを組んでおり、各自の選んだ記事やスライド資料を見ながらグループワークを行っている。またクラス全体での発表及び質疑応答時も教卓 PC から学生 PC をモニタリングすることで巨大スクリーンに当該学生のデスクトップに表示されているスライド資料や動画資料等を簡単に表示できるため、PC のセッティングで無駄な時間がかからない。さらに最後のリフレクションを書かせる段階でも、各自がデスクトップ PC から CLE に即座にアクセスできるため学習したことを忘れない内にすぐに書き込むことができる。

こういった授業内外の取組はもちろん一般教室でも可能であろう。しかし毎回の課題を学生に印刷して持ってこさせることやリフレクション時の用紙等の手間と準備が必要となり、膨大な紙の使用も生じる。仮に全学生がノート PC を持ってきたとしても、彼らが CLE に接続しようしても現在の大阪大学の無線 LAN 環境ではすぐに混雑して容易にアクセスできないだろう。あるいはタブレット機を備えた教室環境でもこういった授業の取組は可能だろうが compatibility の面で不安が残る。つまり、タブレット機特有のアプリや入力方法に慣れてしまってもそれがどこまで他の一般的に用いられるアプリや入力方法に転移できるのかという問題がある。特別な機器や機材、アプリがないと発表できないというのではなく、QWERTY 配列のキーボードとマウス、PowerPoint といった一般的に広く用いられる技術を用いて自分のプロジェクトを効果的に発信できる術を身に付けることは、発信型英語における学習の重要な一部である。

４．おわりに

ゲームウォッチやファミリーコンピューターを生み出した横井軍平（横井・牧野, 1997）の言葉に「枯れた技術の水平思考」というものがある。これは最新技術を開発者の自己満足で用いるのではなく広く行き渡り一般的なものとなった技術を今までにない形で利用することで新しいものを生み出すという意味である。数十台のタブレット機を備えたような最先端の教室設備と比べると CALL 教室は枯れた技術であるとも言える。しかしプロジェクト発信型英語という新しい授業形態においては授業内外の活動を有機的に連携させることが可能な、他に替えのきかない重要なものとして活躍している。もちろんプロジェクト発信型英語だけがアクティブラーニング型の授業ではなく、大阪大学においても様々なアクティブラーニング型英語及び外国語授業が実践されている。多様な授業形態に合わせた役割を担うことができる CALL 教室がさらに活用され意義のある大人数語学教育がなされることが望まれる。

参考文献

鈴木 佑治（2012）． グローバル社会を生きるための英語授業　創英社

中央教育審議会（2012）.新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて～生涯学び続け，主体的に考える力を育成する大学へ～（答申）」

横井 軍平・牧野 武文（1997）． 横井軍平ゲーム館 アスキー

Goffman, E. (1981). *Forms of talk*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press