

琉球大学学術リポジトリ

オンラインによる日本語教育実習

メタデータ	言語: 出版者: 琉球大学グローバル教育支援機構国際教育センター 公開日: 2021-05-10 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 佐々木, 香代子, Sasaki, Kayoko メールアドレス: 所属:
URL	http://hdl.handle.net/20.500.12000/48467

オンラインによる日本語教育実習

佐々木 香代子

1. はじめに

琉球大学日本語教育副専攻では、4年次の後期に、それまで副専攻で学んだ事柄の総仕上げという位置づけで、受講生が外国人学習者に日本語を教える「教育実習」を行っている。この実習では、日本語のコース運営を一通り経験することを目的に、学習者の募集から始まり、プレースメントテスト、ニーズ調査・分析を経てシラバス作成、授業実施、授業終了後の到達度を測るためのアチーブメントテストとコース評価のためのアンケート実施までを授業として行っている。例年、実習の授業は対面で行ってきたが、2020年度はコロナ感染が拡大し、対面で行うことが難しくなったため、オンライン（双方向）で行うことに変更した。本稿は、オンライン実習の、謂わば、備忘録として報告するものである。

2. 実習の概要と変更点

10月1日（木）～2021年1月28日（木）までの16回の授業のうち、6回を準備にあて、プレースメントのためのインタビューを1回、アチーブメントのためのインタビューを1回、オンライン実習を7回行い、最後に総括を行った。受講生は今までで最も多い21名だった。

実習をオンラインで行うにあたり、授業の枠組み（教授法とシラバス）、実習の運営方法、受講生の授業参加方法を変更した。

2.1 授業の枠組み（教授法とシラバス）

従来から実習は直接法で行っていたため、教授法は直接法で変更なしとした。が、学習者の日本語レベルがゼロである場合、授業以外の運営面では媒介語が必須であり、場合によっては授業中も媒介語が必要になることもある。オンラインでの実習は、従来の対面での実習よりも受講生にとっては機器の操作・管理等で負担が大きいことが予想されたため、媒介語使用の負担を軽減するために、募集する学習者の日本語レベルを簡単な日本語でやり取りができるレベル（＝初級修了レベル）に引き上げることにした。そして、このことにより、より流暢な日本語使用を学習目標とすべく、従来の（サバイバル）場面シラバスからトピックシラバスに変更した。

2.2 実習の運営方法

インタビューはオンライン（Zoom）、ニーズ調査、学習者からの授業およびコース

オンラインによる日本語教育実習
(佐々木 香代子)

評価はネット (google form) で行い、結果を受講生全員および教員が teams で共有した。ニーズ調査では紙媒体と google form の 2 種類を用意したが、紙媒体を使用する学習者が皆無だったことから、学習者からの授業評価およびコース評価では紙媒体は作成せず、すべて google form で行った。

2.3 受講生の授業参加方法

「教室活動」だけでなく、「教室外」での運営も経験してもらうことが「実習」の目的であるため、受講生全員が運営にかかわる点については変更しなかった。よって、全員が、①学習者募集および授業開始までの連絡、プレースメントテスト、ニーズ調査・分析、②シラバス作成、学習者からの授業評価およびコース評価アンケート作成、アチーブメントテストの、①、②それぞれから 1 つの運営に関わり、作業を行った。これらの作業参加は原則、対面で行ったが、健康上の理由等で対面参加ができない受講生にはオンラインでの参加を許可した。なお、これら作業のための話し合いや情報の共有には teams を使用した。以上、従来と 2020 年度の違いは表 1 の通りである。

表 1 従来と 2020 年度の実習の違い

実習の内容	2020 年度	従来
実習授業の方法	オンライン (双方向)	対面授業
1 回あたりの授業時間	45 分	60 分
教授法	直接法	直接法 (適宜, 媒介語の使用可)
学習者のレベル	初級修了レベル	サバイバルレベル
シラバス	主にトピックシラバス	主に (サバイバル) 場面シラバス
学習者の募集	メールでの案内およびポスター掲示	ポスター掲示
プレースメントテストおよびニーズ調査	オンラインでのインタビューおよびネットによるアンケート	対面でのインタビューおよびアンケート
学習者からの授業およびコース評価	ネットでのアンケート	教室での紙媒体のアンケート
アチーブメントテスト	オンラインでのインタビュー	対面でのインタビュー
授業の観察 (実習授業担当以外の受講生)	オンラインまたは教室での観察	教室での観察
受講生の作業等参加形態	対面およびオンライン	対面

3. 実習授業の概要

- 1) 期間：2020 年 11 月 19 日 (木) ～2021 年 1 月 14 日 (木) 計 7 回
- 2) 授業時間：10:50～11:35 (45 分)

本来、大学の 2 限目の授業は 10:20 開始だが、使用する教室の Wi-Fi 環境が安定しているとは言えないため、実習授業そのものは短めに設定し、授業開始前の機器のトラ

ブルなどに対応できるように時間設定した。回が重なるにつれ、機器のトラブル等はなく、結果的に、早めに Zoom に入室する学習者と授業担当者が授業開始前におしゃべりする時間をとることができ、お互いにリラックスしてから授業に臨むことができるようになった。なお、授業後は、受講生と授業担当者、教員（筆者）がその日の授業についての振り返りを行った。

3) 使用したテレビ会議システム：Zoom

4) 授業回数および分担：7回（1回につき3名の受講生が授業を担当した）

受講生が21名であるため、1回の授業を3名の受講生が担当することにした。1人の受講生が1コマ分（従来は60分）の授業を全て行うのは負担が重いという配慮から、これまで対面での実習は2名で授業を担当していたが、今回は1コマ分の授業時間は従来より短いものの、機器の操作・管理が必要になるため、1名増やして授業担当者を3名とした。

5) シラバス：トピックシラバス

ニーズ調査の結果、日本や沖縄の文化への関心が高いことがわかり、主に文化的な事柄をトピックにしてシラバスを作製した。授業のテーマは、表2の通りである。

表2 実習授業のシラバス

回	授業のテーマ
1回目	沖縄の食
2回目	沖縄の世界遺産
3回目	沖縄の観光
4回目	略語と SNS 用語
5回目	日本、沖縄の年末年始
6回目	日本のアニメ
7回目	日本のビジネス（待遇表現とビジネスマナー）

参加した外国人学習者：ポスター掲示の他、帰国した元短期交換留学生やコロナ感染拡大で来日できない短期交換留学生で初級修了レベルと思われる留学生に国際教育支援課の協力によりメールで案内を出したところ、20名以上の申し込みがあり、プレースメントインタビューには20名が参加した。インタビューの過程でレベルが合わない（初級レベルの学習者であったり、上級レベルであったり）ことがわかる者もあり、最初の授業に参加した学習者は12名であった。その後、最終的に7回目まで残ったのは、6名であった。ちなみに、参加した学習者のレベルは中級後半レベルで、こちらが想定したレベルより高いレベルの学習者たちだった。

4. オンライン授業実施過程での気づきと課題

4.1 学習者募集について

従来はチラシを作成・掲示するという方法を取っていた。入門レベルの学習者を探すのは難しく、例年、集まっても8名程度であった。今回は、チラシを掲示する一方で、国際教育支援課の協力により、初級修了レベルと思われる元短期交換留学生およびコロナ感染拡大のため来日できない短期交換留学生にチラシをメール送信し、その結果、20名以上の申し込みがあった。プレースメントのためのインタビューで、申し込みの動機を質問したところ、多くが「自分の国では、日本語で話す機会がほとんどない」ため、「日本語で話す機会を得たい」というものであった。コロナ感染拡大により対面での授業ができなくなったための「オンライン実習」への切り替えだったが、思いがけず、潜在的なニーズを発見することができた。実習をオンラインにすれば、時間の制約はあっても場所は制約を受けることができなく誰でも参加可能になり、実習に参加する学習者の対象を広げることができる。これまで学習者の確保は実習を行う上での頭の痛い課題であったが、オンラインを導入することで、この問題は解決できそうである。

4.2 プレースメントテストおよびニーズ調査について

従来は、受講希望者を教室に呼び、プレースメントテストはインタビューで、ニーズ調査は日英両言語のアンケートを紙媒体で実施していた。今回は、受講希望者を教室に呼ぶことができないため、プレースメントテストはオンラインインタビューで、ニーズ調査は google form を使い、学習者が各自アクセスして回答するという方法を取った（前述したように、紙媒体のものも用意したが、使用する受講希望者はいなかった）。従来はこちらが設定した日時に来られない受講希望者には、別途、日時を設定してプレースメントを行うという方法を取っていたのだが、今回の経験により、オンラインで実施するという方法があることに気づかされた。場所の移動はできなくても、オンラインでなら、こちらが設定する日時に参加できる受講希望者はいる。次年度以降、対面授業が復活したとしても、プレースメントはオンラインと対面のどちらでも行えるように設定すれば、プレースメント担当者がプレースメント当日に来られない受講希望者のための日程調整をする負担を軽減できる。また、ニーズ調査はネットを使って、できれば、プレースメント当日より前に実施すれば、結果を受けてプレースメント時に補足質問ができる。そうすれば、より具体的な情報を得ることができ、シラバス作成や授業担当者の教案作成にニーズ調査結果を今までよりも有効に役立てることができるだろう。

4.3 シラバスの作成

学習者のレベル設定を初級修了レベルに引き上げたため、シラバスは「トピックシラバス」にするよう受講生には指示したが、プレースメントインタビューとニーズ調査結果を参考にシラバスを作成する点、授業開始前に学習者にシラバスを送信する点については変更はしなかった。ニーズ調査結果から、受講希望者の関心の高い日本・沖縄の文化を中心にトピックを設定したのだが、テーマが大きすぎるきらいがあったため、シラバス作成班のメンバーが必ず1名は各回の授業担当者として入ることにし、その回の授業の目標が何であるか、どんなことをイメージしてそのテーマを設定したのか等を他の授業担当者に説明できるように工夫した。それでも、サバイバルレベルの場面シラバスとは異なり、具体的に授業案を考えようとすると、そのテーマに関する学習者の個別具体的な情報が少ないため、授業内容を絞り込むために、再度、学習者にメールで質問をする必要が生じた回もあった。前述したように、プレースメント前にニーズ調査を済ませてインタビュー時に再質問できるようにすれば、より詳しい学習者情報を事前に得ることができ、シラバス作成時にそれぞれのテーマについてより具体的な枠組みを設定できるかもしれない。

4.4 教案・教材作成から授業実施まで

対面授業では、それぞれの学習者が課題に取り組む際、考える時間を少し与え、その間、教員は机間巡視するわけだが、オンラインの場合はそういったことができない。また、授業時間を45分と短く設定したこともあり、その時その場で課題を提供し考えてもらうというやり方で活動を行うと、時間が足りなくなるという懸念が生じた。そこで、その解決策として授業で使用するプリント（その日の学習項目（表現、語彙）および課題）を授業前に学習者に送信し、事前学習をしてもらうことにした。これによって、時間を節約することができたばかりでなく、学習者自身も自分の理解の有無を認識した上で授業に臨み、事前学習では理解できなかったことを授業で（質問するなどして）理解するという流れができた。授業は、先ず、全体でその日の学習項目の導入・練習までを行い、その後、ブレイクアウトルームに移動して、それぞれのルームで少人数で課題の発表を行うことにした。ブレイクアウトルームは3つ用意し、1人の授業担当者がそれぞれのブレイクアウトルームに振り分けた学習者に対してフィードバックするようにしたが、学習者同士がやりとりする時間を確保しようとすると、フィードバックを簡略にせざるを得ず、十分にフィードバックができないという問題が生じた。そこで、学習者には、授業後に、発表した課題をメール送信してもらい、授業担当者がメールでフィードバックすることで、授業時間内にできなかったフィードバックを補うことにした。

オンラインでは、教材を共有画面にするため、学習者1人1人の画面が小さくなり、その結果、学習者の表情が捉えにくくなる。対面授業に比べて目視で学習者の様子を把握することが難しい上に、機器のトラブルで時間をロスすることもあり、学習者の学習項目理解を確実なものにし、なお且つ授業を効率よく行う工夫が必要となる。こうした問題を解決するためには、事前学習（予習）が不可欠で、授業時間内にできなかったことをフィードバックという形で補うという意味での事後学習（復習）が必要不可欠と思われる。

なお、今回の授業では口頭による流暢さを伸ばすことを授業の目標にしていたため、授業にチャットを活用するという発想が元々はなかった。「SNS」をテーマに授業を行う際、チャットの機能を使わざるを得ないことに気づき、この回では、全体授業で学んだ語彙や表現を使ってブレイクアウトルームでチャットをすることにした。いつものように予め用意した課題を「発表する」のではなく、その場で「読む・書く」ため、やりとりに時間がかかる心配はあったのだが、学習者は相手の日本語文を読み、日本語文で返すというやりとりを難なくやり遂げることができた。学習者の日本語能力レベルが当初の想定より高く中級後半であったことを考えると、チャットはそもそも導入可能な活動であったはずで、例えば、フィードバック時にチャットを活用する、(オンラインでは質問をするタイミングをつかむのが難しいため) 授業進行中でも質問をチャットで受け付けるなど、この回以外の授業の活動にもチャットを活用できたかもしれない。ビデオ会議システムの特徴は画面を通した口頭でのやり取りだけではない。活動にバラエティを持たせ、学習効果を上げるために、チャットを取り入れることを積極的に検討すべきだろう。

4.5 アchievementインタビューとコース評価

プレースメントインタビューおよびニーズ調査同様に、アチーブメントインタビューはオンラインで、コース評価は google form で実施した。トピックによって出席者が異なっていたため、アチーブメントテストは一律に行うのではなく、学習者にメニューを提示し、その中からトピックを選んでもらうことにした。その結果、「SNS」「アニメ」「日本の年末年始」など、記憶に新しかったためか、実習後半のトピックに選択が集中するという事態が生じ、実習前半授業の学習項目の定着度を測ることができなかった。今後は、選択制にするにしろ、実習前半と後半のトピックからそれぞれ1つを選んでもらうというような工夫が必要であろう。

5. オンライン授業ならではの課題と解決策

今学期は、対面授業とは異なる環境下で生じる課題を1つ1つ解決していきながら、

実習授業を進めていった。4.の一部とは繰り返しになるが、オンライン授業で生じた課題と、それを解決するために採った方法を以下にまとめる。

5.1 学習者の発話機会の確保

当初20名の申し込みがあったことから、授業をどのように構成するかが最初の課題になった。語彙や表現の練習のあと、宿題として出した課題を学習者に発表してもらうという枠組みを決めたものの、20名近くの学習者が一人一人発表したら、フィードバックの時間が確保できないという問題に直面した。が、第1回目の授業担当者が「ブレイクアウトルーム」を活用するという案を出し、この問題は解決することができた。授業を大きく2つの段階にわけ、初めに新しい語彙や表現の練習を一斉授業で行い、その後、学習者を3つのグループに分け、それぞれのグループで学習者が発表し授業担当者がフィードバックをするという方法である。授業担当者が1人ではこの方法は不可能だが、複数であることを活かした解決案であった。授業後、授業観察者の受講生から提案があり、学習者同士で発表に対する質疑応答を行った上で、教師がフィードバックを行うという方法に改められたものの、一斉授業の後にブレイクアウトルームへ移行するというこの方法は実習を通して引き継がれ、対面授業でペアやグループワークを行う時に近い活動を行うことができるようになった。

5.2 限られた時間内での効率化

対面で実習を行う場合は、授業の中で課題を出し、学習者に少し時間を与えて発表等の準備をしてもらい、その間、授業担当者が机間巡視をして適宜アドバイスをすることができるが、オンラインでは対面で行う机間巡視のようなことはできず、また、45分という短い時間では時間のロスになるようなことはできないため、効率よく授業を行う必要が生じた。そこで、学習項目の語彙や表現だけでなく課題を「宿題」として予め送信し、学習者は授業前に課題に取り組み、授業では課題の発表をするという方式をとることにした。また、ブレイクアウトルームで学習者を分散させても、一人一人にきめの細かいフィードバックをするのは時間の制約上難しいため、授業後に課題をメール送信してもらい、それをメールでフィードバックすることで授業中にフィードバックしきれなかった部分を補うことにした。この方法を採用することにより、学習者は予めその日の学習項目を知り、課題を行って参加するため、授業中に「わからなくて、ついていけない」あるいは「課題ができない」という事態を避けることができた。

5.3 機器の取り扱い

国際教育センターの Wi-Fi 環境が脆弱なため、有線ランが使える教室を使用し、Zoom で授業を行った。受講生は回を重ねるごとに授業のしやすい方法を考え出し、最終的に、ホストとなるパソコンの他に、画面共有するパワーポイントを操作するためのパソコンと、計 2 台のパソコンをネットにつなげて授業を行うようになった。有線ランでつなげられるパソコンは 1 台だけだったため、画面共有しているパソコンの無線が切れるというアクシデントが生じることがあった。授業を担当する受講生は初めのうちこそ、そういったアクシデントに慌てていたが、回を重ねるごとに慣れて行き、アクシデントが生じた時は二人が機器の復旧に対応し、その間、一人が学習者とコミュニケーションをとることで学習者が復旧をひたすら待つというような事態を回避することができるようになった。これは授業担当者が複数であればこそ可能な対応方法であった。

6. おわりに

2020 年度は、コロナ感染拡大という事態に対応するため、従来の対面授業をオンライン授業に切り替え、指導せざるを得なかったのだが、筆者自身が前期にオンライン授業を経験したばかりであり、本当に「オンラインによる実習」を指導できるのか自信はなかった。機器の取り扱いについても、機械が苦手な筆者には指導する自信は全くなく、IT の知識が豊富な同僚にサポートを頼んでの授業スタートだった。が、受講生は筆者よりも機器や Zoom の取り扱いに長けており、サポートは、実習が始まって間もない時期のトラブルを除いて、ほとんど不要だった。授業が始まったばかりの頃は、受講生は Teams にはあまり慣れていないようであったが、それも、学期の途中には使いこなすようになり、おそらくゲームなどを通して小学生の頃から IT に馴染んでいる世代との差を感じた。

画面共有するパワーポイントの作成も、おそらく筆者よりも上手で、「パワーポイントで教材を作ること」そのものに対する指導は不要だった。もちろん、日本人のように日本語ができるわけではない学習者への配慮や工夫など日本語を教える教材として見た場合、指摘しアドバイスするところはあったが。

コロナ感染拡大下にある限り、また感染拡大が収束したとしても、オンラインによる授業の需要は減ることはないだろうという予測の下、ここでオンライン実習を経験することは受講生にとっていい経験になるはずだという考えから、今学期、実習をオンラインによる授業としたのだが、上述したように、受講生はビデオ会議システムや機器・パワーポイントの操作に長けており、また、自分たちで工夫して授業を行うだけの下地を持っていた。第 1 回目の授業が機器のトラブルで開始が 10 分程度遅れた以

外は、音声が発音エラーを起こしたりネットが途中で切れたりといった小さなトラブルはあったものの大きなトラブルはなく、無事、オンラインによる実習を終えることができたのは、ひとえに受講生の機器操作の技能や努力、工夫のおかげである。

彼らの能力は、授業という対面での授業というイメージのみであったこれまでから、オンラインという選択肢が加わる時代への移行を感じさせるものであった。今回の試みを基に、来年度はさらなる改善を加えて、オンライン実習のひな型となるようなものを作っていきたいと思っている。