

ハイブリッド型オンライン授業の設計の工夫と今後の展望

ー日本語学習者間の関係性構築および学習経験の質の向上を目指してー

Ingenuity in designing hybrid online lessons and future prospects

-Aiming to build relationships and improve the quality of learning experience for Japanese learners-

立和名 房子

Fusako TACHIWANA

熊本大学教授システム学研究センター

Research Center for Instructional Systems, Kumamoto University

あらまし：オンライン授業が実施された日本語学習のクラスにおいて、互いに面識のない学習者間の関係性構築と学習者間の能力差の点で、これまで以上に授業設計に工夫が求められた。学習者間の関係性を構築し、学習者が安心して練習できる場をつくることと、学習者が主体的に学ぶことができる授業設計を目指した。また、実施した授業について学習者にアンケート調査を行った。

<キーワード> 学習経験の要因モデル 9 教授事象 オンライン授業 学習者間の関係性構築

1. はじめに

筆者の勤務する日本語教育機関では新型コロナウイルスの影響により、4 月は休校、5 月からオンライン授業が実施された。本発表の対象クラスには前の学期は別のクラスにいた日本在留中の 4 名と春休み中に帰国後、再入国できなかった 4 名に加え、辛うじて日本に入国できた新生が 2 名在籍しており、学習者間の関係性ができていない中で授業が始まった。6 月には対面授業になったが、帰国中の 4 名はオンライン参加が続き、新生を含む 6 名との間でハイブリッド型の授業形態となった。また、入国制限により大半の新生が入学できず、開講クラス数が減ったため、本来であれば 2 レベルに分かれるはずの学習者が 1 つのクラスに統合された。

勤務校では日本国内の多くの日本語教育機関同様、読む・書く・聞く・話すに加え、やり取りの力を伸ばすためのカリキュラムが組まれている。このような学習目標と新たな授業形態の中、新生と継続生および、対面あるいは遠隔で受講している学習者間の関係性構築が 1 つのクラスとして学習活動を進めていく上で重要になると考えた。さらに、対象クラスの目的が既習事項の定着と運用力を伸ばすことであったため、オンラインでも主体的に授業に取り組むことができる授業設計を目指した。

学習者の学ぶ姿勢の変化に関する調査に

Parrish and Wilson の学習経験の質を左右する要因についてのモデル（以下、学習経験の要因モデル）を用いた先行研究⁽¹⁾がある。この学習経験の質に影響するとされる「学習者要因」が高まれば、対象クラスでも学習経験の質を上げることができるのではないかと考えた。

2. 授業の概要

2.1. 目的

学習者間の関係性構築を目指した授業設計、安心して失敗できる練習の場を作り、自らが授業に参加していると感じる学習経験ができる授業設計を行う。

2.2. 期間

授業は 2020 年 5 月から 9 月まで行われた。なお、本発表はこの間に使用した 2 種類の教科書のうち 1 つ目を使用した 5 月から 6 月にかけての期間を対象とする。

2.3. 方法

オープンソースの LMS「Edmodo」と Google Meet、Google ドライブを使用した。国内の日本語教育機関においては、法務省により規定の授業時数が定められており、課題提出により単位が認められるといった授業形態は取ることができないため、学期を通して同期で行った。

2.4. 設計の工夫

主に学習経験の要因モデルとガニエの 9 教授事象を援用した。学習経験の要因モデルには 6

段階の学習経験のレベルがあり、これを左右する要因として、学習状況に係わる5要因と学習者個人に係わる4要因（以下、学習者要因）があるとしている。このうち、鈴木⁽²⁾に学習者要因が学習経験の質を左右する鍵を示している可能性と、高いレベルの学習経験を創出していくパートナーとして学習者を鍛えるための有効性についての考察がある。本研究では、より高い学習経験を実現するための下地作りとして、また9教授事象の「練習の機会」において学習者が主体的に学ぶための方略として学習者要因を援用した。加えて、既習事項の取りこぼしがある学習者もいたことから、しっかりと学べるように9教授事象に沿って授業を組み立てた。

まず、授業開始に先立って掲示板での自己紹介と相互コメントを実施した。続いて、学習者間のレベル差が大きかったため、キャロルの時間モデルの考え方から各課で扱う文法の解説動画を作成し、自習用のオンデマンド教材とした。確認クイズとフィードバック後の練習として各自 Google ドキュメントに文を同時に書き込み、記入後は全体でやり取りをしながら修正していった。次にグループで会話文を同ツールで作成し、作文授業でも同時に作業を行い、相互コメントをつける活動を行った。学習者の活動を中心に授業を設計すること、さらにその活動を協同で行い、活動の結果を共有しながら互いに学び合う設計にすることで学習者要因を高めることができるのではないかと考えた。その他に、好きな場所や食べ物の写真を紹介文とともに投稿する、1分間の紹介動画を投稿し、コメントをし合うなどの活動を行った。（表1）

3. 学習者アンケート

2020年12月から2021年1月にかけて、現在

も在籍している学習者7名に授業活動や授業設計について Google forms でアンケート調査を行った。まず、授業スケジュールや教材を見ながら活動を思い出し、アンケート内容についても一緒に確認しながら説明を加えた。その後、結果について1対1のインタビューを行った。回答者の内訳は当時日本に在留中の継続生4名、帰国中の継続生1名、新入生2名で、質問は学習者要因に関するものを含む選択式の共通質問9問、分岐質問3問、自由記述2問の全14問である。

4. 結果の考察と今後の課題

結果は概ね予想どおりのものであり、授業活動や授業設計の有効性が示唆されるものとなったが、練習の問題数が少ない、自習教材の説明が短いなど教材についての指摘や相手のカメラがオフになっていて話しにくかった、課題の提出場所が分かりにくかったなど設計以外の点についての指摘もあり、コース全体としての改善点も見えた。今後はこの結果をもとに改善を進めるとともに、他のレベルの授業においても、質の高い学習経験を実現するための授業設計を行うことが課題である。さらに、アンケートを授業実施前にも行い、前後で比較できるようにしたい。

【参考文献】

- (1) 仲道雅輝, 鈴木克明 (2012) パリッシュの学習者個人に係わる要因を活用した初年次教育（新人セミナー）の効果検証, 日本教育工学会第28回全国大会講演論文集, 279-280 研究報告 24(4), 74-77, 2009-11
- (2) 鈴木克明 (2009) 「学習経験の質を左右する要因についてのモデル」教育委システム情報学会研究報告 24(4), 74-77, 2009-11

表1 主な授業活動と援用モデル

	主な活動	活動のねらい	援用したモデル
初回授業前	自己紹介と相互コメント	学びの場の下地作り、安全な学習環境作り	学習者要因
予習	文法解説動画視聴とクイズ	復習 ばらつきへの対応	事象3、時間モデル
授業	クイズ結果概要の共有	理解度確認と授業の導入	事象1
	授業の目標提示	その日のゴールの確認	事象2
	クイズフィードバック(FB)	フィードバック	事象3、時間モデル
	短文作成と共同編集、FB	練習 協同の場の創出	事象4～7 学習者要因
	会話文作成・発表と共同編集、FB		
	作文と相互コメント		
	動画作成と相互コメント、FB	学びの場の下地作り、安全な学習環境作り	学習者要因
宿題	まとめプリント	学習成果の評価	事象8
授業	まとめプリントFB	FB	事象7
宿題	復習プリント	復習、応用練習	事象9
授業	復習プリントFB	FB	事象7