

GBS理論に基づく「文化から学ぶ旅行の日本語入門」の e ラーニング教材の設計

E-Learning Materials Design for

"Introductory Edition for Travel Japanese Learning from Culture" Based on GBS Theory

田嶋晶子^{*1} 鈴木克明^{*2,1} 戸田真志^{*2,1} 合田美子^{*2,1}

Akiko TAJIMA Katsuaki SUZUKI Masashi TODA Yoshiko GODA

^{*1}熊本大学大学院社会文化科学教育部教授システム学専攻

^{*2}熊本大学教授システム学研究センター

^{*1}Graduate School of Instructional Systems, Kumamoto University

^{*2}Research Center for Instructional Systems, Kumamoto University

＜あらまし＞ スイスの語学学校における旅行の日本語コースのカリキュラムの統一を図り効率化することと指導を効果的にするために e ラーニング教材とコース全体の設計・開発をする研究に取り組んでいる。本発表ではストーリー型教材を用いた疑似体験のシナリオを設計した結果を報告する。日本の習慣等を先行させて日本語を学び、ストーリーならではの学習の魅力を付加し学習効果をあげることを目指すものである。

＜キーワード＞ 日本語教育 旅行の日本語 文化学習 GBS理論 ストーリー型教材

1. 研究背景

国際交流基金（2020）の海外の日本語教育の現状によると、日本への観光旅行を目的に日本語を学習する学習者は2015年度の調査から10%近く増加している。筆者が勤務するスイスの語学学校でも時折、全6回ほどの旅行の日本語コースを開催しており、常に人気が高い。しかしながら、勤務校の旅行の日本語コースには、旅行に特化した教科書や教材がなく、各教師が一般的な日本語コースで使用している教科書から旅行に役立てられそうな部分を寄せ集めて授業を行っている。ゆえに、本コースのカリキュラムや学習目標、評価等は各教師によってさまざまである。各教師が独自にカリキュラムを組み立てるという非効率な状況や、勤務校として一定の学習効果をあげ魅力的なコースを提供することは目下の課題となっている。

2. 目的

本稿の目的は、勤務校での課題を解決するために、ゴールベースシナリオ（GBS）理論に基づく旅行の日本語コース内の e ラーニング教材の設計を行ったので、その一部を紹介するものである。

3. 教材の設計

3.1. GBS理論とは

GBS理論とは、R. C. SCHANKによって提唱された教授法である。現実的な文脈のなかで「失敗することにより学ぶ」経験を疑似的に与えるための学習環境として、物語を構築するための理論である（根本・鈴木 2005）。GBS理論は、「学習目標」「使命」「カバーストーリー」「役割」「シナリオ操作」「情報源」「フィードバック」の7つの要素から構成される。

3.2. ストーリー型教材の設計

GBS理論に基づき設計したストーリー型教材（以下、ストーリー型教材）の7つの要素を表1に示す。全5回で5つのテーマのシナリオ型クイズによってストーリーが展開する。

初回にシナリオ文脈にあたる「使命」「カバーストーリー」「役割」が学習者に伝えられる。学習目標は、日本旅行に必要最低限の日本語とそれにまつわる日本の習慣等を身につけることと、情報を収集する能力の育成という観点から表1の学習目標 A～D の4つを設定した。

簡潔にストーリーのなかのシナリオ型クイズの例を紹介する。まず、第1回は「レストラン」

表1 ストーリー型教材の各要素

GBS要素	ストーリー型教材の設計	
シナリオ文脈	使命	旅行に有用なWebサイトやアプリ等の情報を見つける
	カバーストーリー	・あるきっかけで、日本を訪れることがある ・日本のことを何も知らないで日本語コースをネット検索する ・「文化から学ぶ日本語コース」が目に留まり興味を持ち申し込む
	役割	これから日本を訪れる旅行者であり、旅行に有用な情報を発信する者
学習目標		A.日本の文化的背景から来る決まり表現や行動習慣に関するクイズで正しい答えを選択できる B.適切な場面で、日本語の決まり表現等を正しく言える C.学習した日本文化や習慣のことを自文化と比較して、印象的だった発見を挙げ自分はどう日本文化と関わり行動するかを記述できる D.旅行に有用な情報を収集できる
シナリオ操作		各回の場面（テーマ：レストラン・街を歩く／買い物・旅館・乗り物・道をきく）でつづつ失敗をしてしまう
シナリオ構成	フィードバック	・学習者が有用な情報をLMS上に書き込みし、相互にコメントをつけ合う ・疑似体験した日本旅行のブログをLMS上に書き込みし、学習者同士、及び教師がコメント
	情報源	・インターネット上の検索 ・国際交流基金等のオンライン教材 ・学習者同士の相互コメント

がテーマになっており、日本の居酒屋を舞台にストーリーが動画により展開する。ストーリーは日本語入門者でも理解できるように学習者の母語（ドイツ語）で作成する。日本語表現のみ日本語を使用する。ストーリーのなかにクイズが埋め込まれているので、それについて考え方解答を控えておく。クイズの例としては、居酒屋の席に着くやいなや、まだ注文もしていないのに、お水、お手拭き、お通しが運ばれて来て、これらにお金を払う必要があるかといった問い合わせ、「乾杯」の意味を問うものがある。また、日本語の「いただきます」や「ごちそうさまでした」は欧米では言わないとため、これらの言葉の意味を問い合わせ、宗教的背景を理解するものが盛り込まれている。さらに、タブーな箸の使い方やお会計する場所などを問うクイズがある。クイズは2

つから4つの選択肢から選ぶ形式となっており、選択肢には学習者が陥りやすそうなものが混在している。動画を見ながら控えたクイズの解答は、後ほどLMS上に入力する。クイズは何度も挑戦することができ、満点で合格となる。この部分が学習目標Aと一致する。

ストーリーは、日本国外で日本旅行を見据えて短期間で日本語を学ぶ学習者を対象に、ストーリー型教材を用いて日本旅行を疑似体験させる。疑似体験のシナリオは日本の習慣や宗教的背景を含んだ日本の生活や日本人のコミュニケーションで構成され、そこで使用される日本語を学ぶ。文化的な事象を先行させることで、学習の魅力を付加し学習効果をあげることを目指すことを念頭に設計した。

過去のコース分析から、学習内容である文化的要素や日本語を確実に習得することを目標とし、eラーニング教材のコンセプトは「自分のペースで楽しく確実に学べる教材」をコンセプトとした。また、本コースはeラーニングと対面を組み合わせたコースを想定しており、ここで紹介するeラーニング教材は学習者が対面授業の前に自宅で取り組む教材となる。

4. 今後の計画

今後はコースのeラーニング教材の試作版を作成する。つぎに設計したeラーニング教材とコース全体がGBS理論に基づいているかを分析するためID専門家のエキスパートレビューを実施する。日本語教育分野の専門家には教材とコースの妥当性のエキスパートレビューを実施して開発する。その後、数名の学習者を対象に形成的評価を実施し、妥当性のあるeラーニング教材とコースの開発をしていく計画である。

参考文献

- 国際交流基金（2020）海外の日本語教育の現状
2018年度日本語教育機関調査より
<https://www.jpf.go.jp/j/project/japanese/survey/result/survey18.html>（参照日
2022.6.12）
- 根本淳子・鈴木克明（2005）ゴールベースシナリオ(GBS)理論の適応度チェックリストの開発、日本教育工学会論文誌29(3), pp.309-318