

会話モジュール“えいごではなそう！”に関する一考察

—オンライン教材としての課題と可能性—

狩野 晶子

(東京外国語大学非常勤講師)

1. はじめに

会話モジュール“えいごではなそう！”とは東京外国語大学で開発がすすめられている TUFSS 言語モジュール, すなわち e-learning 教材の 17 言語のうち英語における会話教材(会話モジュール)の名称である。TUFSS 言語モジュールにおいては各言語教材が発音・会話・文法・語彙の 4 つのモジュールから構成されている。本稿では、このうちの英語会話モジュールに関する考察を行い、そのオンライン教材としての可能性および課題を提案するものである。

2. 会話モジュール“えいごではなそう！”の特徴

TUFSS 言語モジュールで開発された教材において、他の 16 言語が大人の初学者向けを対象としているのに対し、英語のみが小学生の学習者を想定して開発されている。これは、他の 16 言語に比して英語の場合は巷に e-learning 教材も含め多数の教材が存在する中で、教材開発の意義を求めて調査を行なった結果、発展的レベルの初等英語教育用の教材は比較的数量が少ないことが判明したためである。ことに e-learning 教材においては英語への導入段階のアルファベットや挨拶を初めとする簡単な表現を指導するような内容を扱う教材は多数あったが、それに続く次の言語レベルの指導内容を扱う教材は少ないのが現状であった。そこで、会話モジュール“えいごではなそう！”は、今後導入が予定されている初等英語教育用の教材の必要性の高まりに応じるべく、主に初級段階の教材を既習済みの小学生英語学習者に使用されることを念頭に置いた会話教材として作成された。

ダイアログの状況設定や話題は小学生の日常に即したものとし、さらに、40 機能を紹介するダイアログを網羅するとひとつのストーリーが出来上がるよう工夫した。これにより、それぞれのダイアログを機能ごと、場面ごとに独立して扱えると同時に、40 ダイアログを通しての物語の一部として扱うことも可能である。

主要な登場人物のうち、子どものキャラクターは人形(パペット)を使用した。これは子ども達が親しみを感じるようにという配慮に基づいたものであったが、実際に今回の調査においてもパペットを使用したことについて子ども達の受け止め方は非常に好意的であり、「かわいい」「うごきがおもしろい」「たのしい」などのコメントがあった。

他の子ども向けサイトでもメインとなるキャラクターを設定しているものが多く、その効用は大きいものと思われる。

英語が世界で話されていることを考慮し登場人物も多彩な人種、国籍のバックグラウンドを設定した。主人公は日本人の少年だが、英語母語話者4名はそれぞれ、先生役としてアメリカ英語話者・成人男性、イギリス英語話者・成人女性、友人役としてパペットでアメリカ出身の黒人女兒、そしてスウェーデン出身の白人男児を配した。

40 ダイアログのそれぞれに対して、17 言語教材共通デザインの「教室用ページ」と「学習者用ページ」が選べる。この全てがウェブ上ですでに公開されており学習者は自宅など任意の場所で個別のパソコンでインターネットに接続することによりオンライン学習(e-learning)が可能である。今回の調査で扱った「学習者用ページ」では、学習者はオンラインで自律学習形式でのリスニング、スピーキング、リーディング、ライティングの練習ができる。さらに、それぞれのダイアログに附属する練習問題ページがあり、学習した内容の確認、強化を行なうことが出来る。

3. 会話モジュール“えいごではなそう！”のオンライン英語学習教材における意義

会話モジュール“えいごではなそう！”教材と他のオンライン英語学習教材との比較を行なうべく2005年7月から11月までの間に数回にわたって「英語、英会話、子ども、小学生、無料、オンライン」等のキーワードで複数の検索エンジンから検索をかけてみた。しかし、数度の検索をかけ、表示された内容をチェックし検討してみた結果、現在までのところ「日本語をベースとして」まったく「無償」で「系統立てた」英会話教材をオンラインで提供しているところはほぼ見つからなかった。

無償で公開されているサイトについては多くが海外のものであった。海外サイトにおいてはほぼすべての表示、指示、説明が英語のみでしか表記されていない。利用者がある程度以上の英語力を有することが前提となるため、日本で小学生及びその指導者・保護者が使用するのに適しているとは言い難い。日本語で利用できるサイトで無償のオンライン学習を提供しているところは複数あり、企業が販促を目的として提供しているものや、個人が作成したものなど完成度やレベルはさまざまであった。しかし、そのほとんどがアルファベット、フォニックス、単語レベルの習得を目標としており、会話モジュール“えいごではなそう！”のようにその目標を会話(ダイアログ)レベルの学習に置いているものは見つけれなかった。

ある程度系統だったダイアログの習得を目標に置くと思われるオンライン教材の場合、ほとんどのものが部分的に、もしくは全て有償であった。そのようなオンライン教材を提供する側の目的として：(1) 会員制・会費制のオンライン教材それ自体の販売を目的とするもの。(2) 教材販売のための販売促進を目的とするもの。(3) 上記(1)と(2)の組み合わせで、教材を購入した対象者のアフターサービスや付加的サービスとしてオンライン教材を提供しているものなどがあつた。いずれの場合も「体験」や「おためし」といった範囲で無償で利用できるサービスは限られており、それによって学習者が継続的に系統立てた学習が出来る内容とは言えない。

このような検討の結果、東京外国語大学という公共性を持った専門機関が幅広い学習者にた

いして「無償」で「系統立てた」e-learning 英会話教材をオンラインで提供することの意義は十分にあると思われる。

4. 会話モジュール“えいごではなそう！”の使いやすさに関する予備調査

今回の報告における目的はあくまでもごく限定的な要因に絞っての使用者の目線からの使いやすさの考察であり、教材自体の内容評価ではない。この点を明確にして、考察を進めていきたい。

今回の調査では小学校1年生6名に対し、個別に会話モジュール“えいごではなそう！”教材を体験してもらいその様子を録画した。体験中は大人が近くに付き添い、必要に応じて助言や操作補助を行なった。その後、保護者の立会いのもと、使用者の英語学習歴、パソコン操作の習熟度に関して聞き取り調査を行なった。調査に当たって、パソコンは同一のものを使用した。インターネットの接続環境も同一であった。調査時間については集中力の持続する度合いが個人によってばらつきがあったため、最短で20分、最長で45分となった。45分を越えてまだ続けたいとの意思表示をした被験者もいたが、パソコンを長時間使い続けることに対する親の危惧などに配慮して、最長45分で切り上げた。

今回、調査協力を得られたのがたまたまこの年齢層に限られていたため、調査の対象者は小学1年生と、本来の会話モジュール“えいごではなそう！”の想定使用者より年少である。しかし、全員が過去に1年以上、週一回一時間以上、継続的な英語学習を経験済みであった。この点においては、ある程度会話モジュール“えいごではなそう！”の想定レベルに即した使用者であると思われる。

5. 実際に使用しての使いやすさの考察

使用者の実際の使用ステップをなざると以下ようになる。以下に表示画面を例示しながらその長所と問題点について述べる。

(表示画面については、別紙：図1-1～1-6を参照のこと。)

① TUFS 言語モジュールトップページ (図1-1)

TUFS 言語モジュールトップページを開くと、右に緑色で、平仮名の楽しそうな字体で親しみのわくようなアイコンが表示されている。

② TUFS えいご for KIDS トップページ (図1-2)

そのアイコンをクリックすると、TUFS えいご for KIDS のトップページが開く。パペットのキャラクターと吹き出しで構成され、これからの学習内容への期待を高めるような、楽しそうな画面となっている。ページが開くと自動的に音声による紹介も流れる。『TUFS キッズへようこそ。みなさんは・・・』英語を話す地域の広さ、英語を話す人の多さを述べて学習への動機付けを高める工夫が為されている。

③ 英語会話モジュール“えいごではなそう！”トップページ (図1-3)

「えいごではなそう！」のパペットの写真をクリックすると、TUFS 言語モジュールの17言語に共通したデザインである会話モジュールのページが現れる。

ここまで①と②で現れた子どもに親しみやすく楽しそうな画面に対して、このページでは子ども向けの配慮はまったく為されておらず、小学生には難しいであろう漢字が使われており文字の大きさも小さい。今回調査した子どもたち及びその保護者がこの段階で一樣に戸惑いを示したが、それまでに表示されたページとの落差を見るとそれももっともであろう。会話モジュール“えいごではなそう！”は小学生の使用を想定しているが、今回の調査も含めて、使用時にはパソコンの操作の補助も含めたサポートを与えるための大人の付き添いがあることを前提としている。今回の調査では大人の付き添いが前提であってもなお「使いやすさ」において改良すべき点があることを明確にしたと言える。

④ 「何をやりたいかで選ぶ」のページ (図 1-4)

③において「学習者用をはじめる」のアイコンをクリックすると「何をやりたいかで選ぶ」の画面が現れる。しかし今回調査を行なった保護者のほとんどが「学習したいユニット」「学習モデル」などのキーワードがそれぞれ何を指すのかを理解していなかった。さらに、参照すべき「利用の手引き」への入り方(左の一番上の文字列をクリックする)が非常に見つけにくいという問題点も今回、明らかになった。今回調査では実験者による補佐が得られたが、さも無ければ、子どもと保護者がここで学習をあきらめてしまう可能性が高いと思われる。小学生の場合、まずは **L&S** に導くのが順当であるので、提案として②の画面からそのまま **L&S** のみを行なう画面へ一足飛びにすすませるようなショートカットができると良いのではないか。あるいは、「何をやりたいか・・・」のセクションで「初めてのひとは」とか、「英語の読み書きがまだあまりできないひとは」として、**L&S** にスムーズに導く仕掛けがほしい。

⑤ ダイアログ映像表示ページ Role-play model (listening&speaking) (図 1-5)

この画面で実際に人形(パペット)によるダイアログが流れてからの子ども達の反応はとても良かった。会話の内容を知りたがり、何回も繰り返して聞きたがった。しかし、この画面ではどう操作したらダイアログが流れるのかがわかりにくい。**進む**のアイコンをクリックしなくてはならないが、矢印の表示をクリックして先のステップへ進んでしまい、パペットによるダイアログが流れないケースがあった。逆に、矢印がクリックできることに気が付かず、「一回ダイアログを聞いたあと **進む**のアイコンが消えてしまうのでどうすれば良いかわからなくなった」というケースもあった。

⑥ ダイアログ映像表示ページ Role-play model Step 1 ~ (図 1-6)

ここからは学習者はそれぞれのダイアログについて段階を追って練習、自律学習を進めていくのであるが、学習ステップを示すダイアログ画面左の文字が小さく、それが「段階(ステップ)」の表示であるという認識がスムーズに学習者に与えられたとは言いがたい。実際、学習ステップは常時画面上の左側に示されていたにもかかわらず、「何回も同じダイアログをきいたが、何のための練習なのかかわかりにくかった」とのコメントがあった。以上、会話モジュール“えいごではなそう！”の実際の使用ステップをなぞりながらの考察を行ってきたが、今回の調査全般にわたっての印象として、大人の付き添いがあるても小学生(低学年)がこのモジュールを用いて一人で学習をすすめるのはかなりたいへんであると実感できた。付き添う大人については仕事で日常的にパソコンを使用するなど、あ

る程度パソコンの操作に慣れている場合がほとんどであった。しかし、学習モデル自体への理解の欠如から、効果的な学習を行なうような手順での画面の操作を行なうことはほとんどできなかった。TUFS 言語モジュールの対象者を今後広げていくに際して、使いやすさの問題は新たな課題として浮かび上がってくるものと思われる。

6. ストーリー順のダイアログ提示の提案

今回の調査中、一通り上記の学習ステップを踏んだあとで使用者に対して全体のストーリーや登場人物の背景情報について概略を説明し、ストーリー（物語）の流れに沿って複数のダイアログを再生して見せたケースがあった。これにより使用者の興味がおいに刺激され、「学習」という意識を持たず、ストーリーを楽しむためにさらに数ダイアログにわたって再生して聞く活動を行なわせることができた。

しかし、現状では登場人物の背景情報も、全体のストーリー順も明示されていない。ダイアログのストーリー順配列は各ダイアログを開くと表示される「Teacher's Manual」(TM) のアイコンから PDF ファイルの「前書き」を開いてそこから探さなくてはならない。これでは予備知識の無い使用者（子ども）及びその保護者にとってはわかりづらく、使いづらい。

そこで、提案として TUFS えいご for KIDS のトップページから『登場人物紹介』『ストーリーの流れ（物語順に並べたダイアログ番号）』をそれぞれワンクリックで提示するような仕組みにはできないであろうか。さらに、『ストーリーを通して見る』といった、ダイアログ映像のみをストーリー順に一気に見られるようなセクションがあると良いと考える。その際に場面(ダイアログ)ごとの区切りは音声や画面転換で示すが、全体としてひとつのコンテンツ（ビデオ教材）としてひとまとまりで見られるようにしたい。こう提案するには大きく二つの理由がある。ひとつは、ストーリー全体を一気に見ることで、個々のダイアログでの細かな物語の展開はわからなくても全体の流れ、大まかな話、登場人物の関係などがある程度理解できるため、学習者にとって個々のダイアログの内容理解に際しての助けになると考えられること。ふたつ目はそうすれば全体の物語を主にエンターテインメント目的のソフトウェアとして「見て楽しむ」使い方も可能になるためである。とくに年齢の低い学習者にたいしてはこのようなアプローチは有効であり、ストーリーとキャラクターの魅力によって、繰り返しの視聴が容易になる。学習をサポートする保護者などの大人にとっても、このような全体像の理解は重要となるであろう。本格的な自律学習への前段階として同じコンテンツでより気軽に入れるアプローチ方法を設けることは有効と考える。

7. その他の問題点

ここでは、直接会話モジュールの構成や内容とは関係しないが、家庭からインターネット接続した場合のオンライン教材として、今後一般からのアクセスがより増えた際に問題になる可能性のある事柄について気が付いた点を指摘する。

- a. TUFS 言語モジュールの 17 言語に共通したデザインである会話モジュールのページ（上記 5 章の説明では③）まで①、②、③とページを順次開いていったときに、それ以前のページは閉じられずにそのまま残ってしまう。子どもが操作する場合、

意識的に前の画面を閉じるといった操作は通常は行なわれないと思われる。今回の調査においても、パソコン操作にある程度習熟した小学生でもそのような点にはまったく無頓着であった。そのため結果として複数のウインドウがずっと開いたままの状態ダイアログ画面を操作することになる。これは、パソコンの動作が遅くなったり、不具合を起こす遠因になる可能性があるのではないかと。WEB デザインの問題点として提案したいことのひとつである。

- b. ダイアログに動画が含まれるためと思われるが、一つ一つのページが重く感じられる。時により、表示されるまでに数秒以上の時間がかかることがある。また、他のホームページなどと比較して、クリックに対する反応が遅く感じられることがある。今回の調査で子どもを対象にして気が付いたことのひとつに、「子どもは気が短い」という点があげられよう。実際、クリック操作をして即時に反応が無いと(反応速度が遅いと)待ちきれないで、何度もクリックを繰り返してしまう。その結果、少し経ってから一気にそのクリック回数分の操作が実行されて断片だけの音声のつきはぎで次のステップへ進んでしまったり、一気に最後の部分に進んでしまったりする。また、クリックの繰り返しによりフリーズしたり、パソコンの不具合が起こることもある。
- c. Teacher's Manual のファイルを開くのに時間がかかる。全体をわかっていて探す場合と異なり、今回の使用者は目指す中味を探しながらひとつ開いては閉じ、また次を開いては閉じ、という使い方であったためになおさら遅さを感じたのではないかとと思われる。その他、Teacher's Manual のファイルの文字の色が薄くて読みづらいというコメントが複数あった。

8. 会話モジュール「えいごではなそう！」「練習問題」の考察

会話モジュール「えいごではなそう！」では各ダイアログに対応して、練習問題が付随している。この練習問題はダイアログ映像表示ページに「練習問題 れんしゅうもんだい(平仮名の振り仮名つき)」と明るい緑色のアイコンで表示されており、クリックすると練習問題がイラストやパペットの写真とともにカラーで示される。(別紙：図 2-1, 2-2, 2-3 を参照。)この練習問題ページのレイアウトは小学生を対象に英語会話モジュールが独自で開発、作成したものである。そのため、文字情報に頼らずに問題に取り組ませる工夫や、指示がわかりやすいようなヴィジュアルの工夫がふんだんに盛り込まれている。例として、振り仮名の使用、使用される漢字のレベルのコントロール、カラフルなイラストまたは写真の使用、アイコンの多用、音を聞きたいときは「メガホン」のアイコンをクリックなど直感的に操作方法がわかるような仕掛け、等があげられる。また、正解・不正解音にバラエティを持たせる、設問の選択肢がページを開く都度ランダムに入れ替わって現れるなどの繰り返しを飽きさせない工夫も為されている。

しかし、学習者がこの練習問題に取り組み、有効に活用するにあたって、その学習者がダイアログの学習ステップを一通り手順に従って終了していることが前提となっている。だが、前述したとおり、ダイアログまでの画面構成が小学生にとってフレンドリーとはいいがたく、学

習ステップ終了までたどり着くのが容易なことではない。これでは、せっかくの練習問題のレイアウトの工夫が十分に活用されているとはいえないであろう。練習問題をどう活用してゆくか、今後検討すべき点である。

9. 今後の研究課題

今回の調査は予備的なものであり、調査を行なった人数も少なく、また調査の方法も聞き取り調査を行う中で問題点を探していくような手探りの中で行われた。今後、今回の調査をもとにより調査の対象を広げて研究を進めてゆく必要がある。今回の調査では使用者の年齢は小学校低学年であったが、教材作成時に英語会話モジュールの本来の対象使用者として想定した小学校高学年への調査をすすめる必要がある。さらに、調査の対象者数も大幅に増やし、調査（質問）の項目についても精査してゆきたい。それにより数量的分析が可能となれば、今はまだ漠然とした印象の域を出ない「使いやすさ」「使いにくさ」がより明確なものとして示され、今後の改善に向けての具体的な方向を指し示す指標として働くものとなるのであろう。

10. おわりに

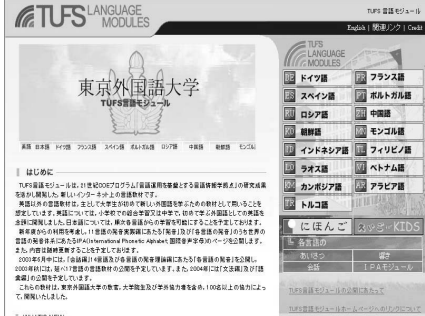
今回の調査では、WEB ページの入り口から数ステップのごく限られた段階での使いやすさに限定して考察を進めてきた。しかし、ここで浮かび上がってきた「使いやすさ」を妨げると考えられるさまざまな要因は、単に子どもを対象として作成した英語会話モジュール“えいごではなそう！”のみの問題にとどまらない。他言語の学習者でもパソコンの操作に不慣れな場合や、会話モジュールでの画面表示のペースになる日本語の読み書きが不十分であるケースは多分に想定される。ところが TUFUS 言語モジュールの 17 言語に共通したデザインである会話モジュール教材への導入画面を見ても、この画面表記には漢字の振り仮名は無く、また、文字も初学者向けとしては小さめである。これでは、このモジュール自体を活用する前提が「ある程度の日本語の読み書き能力を持つ学習者」となってしまうかねない。

中国残留孤児や外国人就労者の子弟などの年少者が日本語の学習のために使用するなど、TUFUS 言語モジュールに関してはその公共性と独自性から、当初想定した年齢層を超えてのニーズが生ずることも考えられる。TUFUS 言語モジュールは他に例を見ない画期的な取り組みであり、そのコンテンツはまさに、まだまだ磨けば光る宝石であると言えよう。その有効な活用に向けて、そして『すべての者にとって使いやすい』ユニバーサルデザインの立場からも、WEB ページのデザイン・操作性を向上させていくことは重要と考える。

参考文献

- 狩野晶子 (2004) 「英語会話モジュール教材及び付属指導用引きサンプル」『言語情報学研究報告』No.5 pp.153-161 21 世紀 COE プログラム「言語運用を基盤とする言語情報学拠点」東京外国語大学(TUFUS)大学院地域文化研究科。
- 向井緑, 鶴澤菜摘子, 加藤愛 (2004) 「英語会話モジュール教材付属指導用引きの開発: TM作成にあたっての理論的枠組み」『言語情報学研究報告』 No.5 pp.13-33 21 世紀 COE プログラム「言語運用を基盤とする言語情報学拠点」東京外国語大学(TUFUS)大学院地域文化研究科。

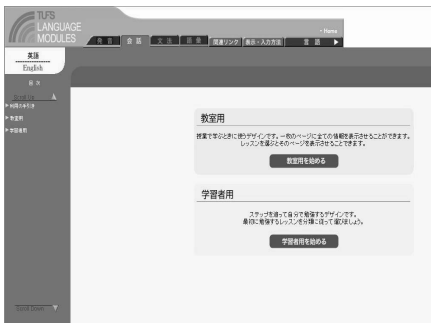
吉富朝子, 狩野晶子, 向井緑, 鶴澤菜摘子, 加藤愛 (2005) 「初等英語教育手法研究: TUF5 言語モジュール英語会話教材及び附属指導用引きの開発」『インターネット技術を活用したマルチリンガル言語運用教育システムと教育手法の研究』pp.354-376 東京外語大学(TUFS)。



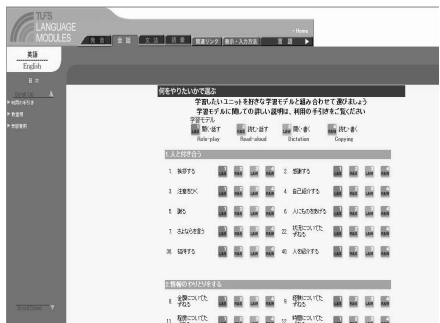
【図 1-1】



【図 1-2】



【図 1-3】



【図 1-4】



【図 1-5】



【図 1-6】

会話を聞いて、答えを選びましょう。

What grade is Kei in?

A The fifth grade. B The sixth grade.
 C The fourth grade. D The second grade.
 E The first grade. F The third grade.

← 1 2 3 →

【図 2-1】

会話を聞いて、答えを選びましょう。

Does Kei like comic books?

A Yes.
 B No.

1 2 3 →

【図 2-2】

A B

何をしてもいいかと聞いているでしょうか？会話を聞いて、選びましょう。

May I borrow your pen?

1 2 →

【図 2-3】