

ドイツ語授業でのアクティブラーニング (Aktives Lernen im DaF-Unterricht)

岩居弘樹 Hiroki IWAI

1. アクティブラーニングとは

文部科学省によるアクティブラーニングの定義は以下のようになっている：
「教員による一方向的な講義形式の教育とは異なり、学修者の能動的な学修への参加を取り入れた教授・学習法の総称。学修者が能動的に学修することによって、認知的、倫理的、社会的能力、教養、知識、経験を含めた汎用的能力の育成を図る。発見学習、問題解決学習、体験学習、調査学習等が含まれるが、教室内でのグループ・ディスカッション、ディベート、グループ・ワーク等も有効なアクティブ・ラーニングの方法である。」¹⁾

また、松下（2015）は、Bonwell & Eison の定義をもとにアクティブラーニングの一般的特徴として以下の6点を挙げている：²⁾

- 学生は聞いているだけの状態よりも授業に関与している。
- 教師から学生への情報の伝達よりも、学生の能力開発を重視する。
- 学生は高次の思考活動（分析、総合、評価）に従事している。
- 学生は何らかの活動をしている（読書・議論・作文など）。
- 学生自身の態度や価値観に基づく探索活動の重要性が強調される。
- 認知プロセスの外化を伴う。

さらに山内は永田・林（2016）の中で、「アクティブラーニング」という用語が現れる前の先進的な教育観を踏まえながら、

- 経験から学ぶ
- 課題を設定し学ぶ
- 他者と学ぶ

というモデルを紹介している。³⁾

筆者はアクティブラーニングを、上記のような特徴を踏まえた上で「自分から行動して学び、表現する」という学習の進め方と捉え、Papert が1999年に

1) http://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/toushin/_icsFiles/afieldfile/2012/10/04/1325048_3.pdf (2016年9月30日確認)

2) 松下（2015），S. 1-3.

3) 永田敬・林一雅編（2016），第1章 アクティブラーニングの理論と実践（山内祐平），S. 15-39.

提案したと言われている

- Learning by doing
- Hard fun
- Learning to learn

というコンセプト⁴⁾を、アクティブラーニングの実践における重要なキーワードであると考えている。

2. 外国語学習におけるアクティブラーニングとは

さて外国語学習でのアクティブラーニングとはどのようなものだろう。

あらゆるスキルと同様に、外国語は失敗を重ねながら上達するというところは改めて言うまでもない。自分から行動して学び、表現することを実行しなければ成長はないという点で、外国語運用能力の育成とアクティブラーニングには親和性があり、外国語教育の現場はアクティブラーニングの先進事例であるはずなのだが、筆者が学生たちから聞く外国語授業の様子はどうも違っている。

学生たちは、教室で失敗しないように行動しているという印象を受ける。外国語学習の現場がアクティブラーニング的な取り組みにならない原因の一つは「失敗を避けること」ではないかと考える。失敗が許されない環境では、学生は成績に影響ないように、失敗の危険を避けて、あるいは失敗をごまかして行動する。このような行動は外国語運用能力の育成に大きな障害となり、「自分自身の態度や価値観に基づく探求活動」をする余裕も生まれない。その結果、「聞くだけではない何らかの活動」を行ったとしても、スキルの育成には結びつかない。学生自身が行動し学ぶことができるようになるには、学生だけでなく教師も「失敗を受け入れる」マインドセットを持つ必要がある。まず、教師自身が失敗を受け入れることを学び、実践することから始めなければアクティブラーニングは成立しないと考える。私たちは教室で失敗を許さないという雰囲気を作ってはいないだろうか。「学生が勉強しない」と文句を言ったり、学生を叱責するようなことはないだろうか。⁵⁾

3. ドイツ語クラスでのアクティブラーニングの具体例

ここではアクティブラーニングを授業に導入した筆者自身の実践事例をご紹

4) Stager (2005), 46-47.

5) わたしたち外国語教師は、もともとその外国語の習得に「成功した」学生であるため、学習につまずいたり失敗したりする学生の気持ちに寄り添うことが苦手かもしれない。

介する。

筆者が担当する工学部および理学部向けのドイツ語初級クラスでは、「ビデオ撮影プロジェクト」を行っている。1 Semester 15回の授業で3回実施するビデオ撮影を学習成果発表の場とし、これを軸に学生自身が発音練習、文法・語彙学習、ビデオ撮影のためのシナリオ作成などの活動を行う授業である。

(1) アイスブレイク

1年生対象のこのクラスは、入学直後で周りには知り合いがいない状態で授業が始まるので、まずクラス内で気楽に話することができる雰囲気を作る必要がある。筆者はまず、ドイツ語での挨拶と簡単な自己紹介のフレーズを口頭で伝え、数度リピートさせた後、教室の中を歩きながら全員と自己紹介するというアイスブレイクを行っている。初めは「Guten Tag.」「Mein Name ist」「Freut mich.」の3つ程度から始め、10人ほど自己紹介できたら、「Ich komme aus」「Ich wohne in」などの表現を徐々に増やしていく。

このような形で30分から40分程度自己紹介タイムを設けると、互いに打ち解けるだけでなくドイツ語の表現もなんども口にするため、初回の授業で簡単な自己紹介のフレーズを覚えてしまう。ここには、

- ・「授業を聞くだけではない」ことを体験する
- ・「学習活動に関与するための人間関係」を作る
- ・覚えたことを「アウトプット」する（外化する）

というアクティブラーニングの3つの要素が含まれている。練習内容は従来のペアワークと同じだが、座席について練習するか、教室内を立ち歩きながら練習するかで、学生のモチベーションが大きく変わるようだ。

(2) 音声認識アプリを使った発音練習⁶⁾

筆者のクラスでは、ドイツ語を声に出して練習することに重点を置いている。授業では毎回7~10の表現を提示し、スマートフォンやタブレット端末用の音声認識アプリを使って30分程度発音練習をしている。音声認識アプリを使用すると、自分の発音が正しいかどうか文字で示される。正しい発音（あるいは音声認識システムの許容範囲内の発音）であれば、そのドイツ語が表示される。正しく認識された時は、ネイティブスピーカーに通じたのと同じような喜びと興奮を感じられる。⁷⁾

6) 岩居 (2015)

7) これは、CALL教材などで画面表示される「正解」や「正しさ80%」というよう

筆者の環境では iPad が一人一台用意されているが、最近のスマートフォンには音声認識システムが組み込まれているので、大規模な ICT 環境を用意しなくても学生が自身の端末を使用して同様の練習をすることができる。

この練習では、細かな間違いにあまりこだわらずに繰り返しドイツ語を声に出すように留意している。音声認識システムは完璧なものではなく、声の出し方や周囲の雑音にも認識結果が影響される。うまく認識されない部分は笑い飛ばすくらいの気持ちで何度も声に出して練習した方が、ドイツ語の音が次第に口になじむようになる。従来の授業スタイルでは、発音規則を覚えたり、ネイティブスピーカーの音声を聴いて真似することにとどまり、よほどの少人数クラスでない限り学生自身が発する音に対してフィードバックすることはできなかった。音声認識アプリを使った練習で学生をアクティブにさせているのは、音声認識アプリによる即時フィードバックであると考えている。

(3) 多言語例文データベースを活用したミニドラマ制作

ビデオ撮影のためのミニドラマは発音練習で使用した 40 前後のフレーズ⁸⁾をもとに組み立てるよう指示しているが、学生たちは、自分たちなりに言いたいことを織り交ぜながらシナリオを組み立てるため、どうしても既習の文例だけではカバーできないことが多い。この問題を解決する方法として、筆者は多言語例文データベース Tatoeba Project⁹⁾ の活用を推奨している。ここに掲載されている例文は基本的にネイティブスピーカーが書いたものなので、自動翻訳サービスにあるような不自然なドイツ語は掲載されていない。¹⁰⁾

学生たちがシナリオに入れたいと思った表現は、文法事項に関係なく取り入れている。初めは文法も単語の意味もわからず呪文のように覚えることになるが、学生は後に文法を学習した時に「こういう構造だったのか！」という気づきを得る。表現したい内容にぴったりの表現が見つからない場合でも、内容的に近い例文があれば、単語を置き換えて適切な文を作る。その際文法説明をすると学生も理解しやすいようだ。

なメッセージでは得られない感覚であろう。ぜひご自身で体験していただきたい。

- 8) 発音練習で扱う表現は、1 回あたり 7~10 センテンス程度。4 回の授業の成果発表としてビデオ撮影をするので 40 前後となる。
- 9) <http://tatoeba.org>. 2016 年 9 月 30 日現在、全ての言語を合わせて 515 万の例文が登録されており、そのうち英語が約 61.8 万、ドイツ語が約 35.9 万、日本語が約 18.4 万となっている。
- 10) 明らかにネイティブスピーカーが書いたものではないと思われる文例を目にすることがあるが、そのような場合には修正を促すコメントが付いていることが多い。

学生たちがシナリオに取り込むために Tatoeba Project で検索して見つけた文例には、例えば次のようなものがあった：

- Ich habe morgen nichts vor. Ich werde es ruhig angehen lassen.
- „Entschuldige!“ – „Glaubst du, mit ‚Entschuldige!‘ ist es getan?“
- Was geschehen ist, das ist geschehen.

(4) 成果発表としてのビデオ撮影

ビデオ撮影は授業時間中に3人グループで約60分かけて行う。役割をローテーションして配役の異なる3本の成果物を作成することとしているため、相手が何を言っているかわからないまま会話するという状況は生まれず、セリフの長さなどによる不公平もなくなる。

筆記試験対策レベルの暗記で「覚えたつもり」になって本番に臨んだ学生は、撮影が始まるとドイツ語が口から出てこないという失敗を体験する。声を出して十分に練習したグループでも、途中でミスをして何度も撮り直している。60～120秒程度のビデオを作るために繰り返しセリフを言うことになるが、この60分で声に出すドイツ語がどれくらいの量になるか想像いただけるかと思う。

練習の成果はそのまま映像となって残る。練習したかどうかはまさに一目瞭然である。ビデオ撮影は楽しいが、決して楽なものではなく、大きな努力が必要とされる課題 (Hard Fun) である。

(5) 自己評価, 相互評価

撮影したビデオは YouTube にアップロードし共有する。学生は、撮影後一週間以内にアップロードされた動画を視聴して、自己評価, 相互評価を行う。グループごとにビデオ作品をまとめた再生リストは、学生ひとりひとりの学習記録, 成長の記録にもなっている。

ビデオ撮影プロジェクトは1 Semester に3回行うため、初回の撮影で失敗しても次に挽回するチャンスがある。また、他のグループのビデオを見て刺激を受け、自分たちのビデオを再検討し、良いところを取り入れようとするグループも現れる。経験から学び、もっと良くしよう、もっとおもしろくしようという学生たちの姿勢も感じられる。その意味で、このような成果発表型の学習は、少なくとも3回の発表機会が必要だと考えている。

4. 終わりに

このようにして覚えたドイツ語は記憶に定着するようだ。ビデオ撮影の1週

間後、ほとんどのグループがシナリオをホワイトボードに書き出すことができ、口頭でも再現することができた。またあるグループは、7月終わりに撮影したビデオを10月の授業で再現して収録したグループもあった。これは私自身予想もしていなかった成果であった。

この授業について学生たちは次のような感想を述べている。

- 正直に話すと、僕はこの授業のシラバスを見たときに、「ビデオ撮影があるなんてめんどくさそうな授業やな。」と思っていました。しかしいざ授業を受けてみると、文法の授業であるのにとても楽しく受けることができました。周囲の人とドイツ語であいさつをしたり、iPadを使ったりと楽しみながらドイツ語を覚えられました。もちろんビデオ撮影も楽しかったです。(理学部1年生)
- たくさんドイツ語を喋ることができ、楽しく授業に参加できた。繰り返し発音することで、ドイツ語の発音や単語同士の相性などを自然と覚えることができた。(工学部1年生)
- 例文とともに、基本的な文法はしっかり身につけられたと思う。発音練習とともに効率的に語彙も吸収でき、自分たちでシナリオを作成する過程で多くの例文に触れ、文法事項を確認するので、自然と勉強量も増えていました。(工学部1年生)

アクティブラーニングのような手法で授業を実施すると、(学生が覚えているかどうかは別にして)伝達できる知識の総量は減少する。これに関しては、ビデオを活用したオンライン教材を充実させることで解決できるものと考えており、現在この課題に取り組んでいるところである。

なお、本授業の流れや学生たちの成果の一部を YouTube で公開している¹¹⁾ので、ご覧いただければ幸いです。

参考文献

- 岩居弘樹 (2015), 音声認識システムを活用した発音練習. 『ドイツ語教育』19, 9-12.
- 松下佳代編著 (2015), 『ディープ・アクティブラーニング』勁草書房.
- 永田敬・林一雅編 (2016), 『アクティブラーニングのデザイン』東京大学出版会.
- Stager, G. (2005), Papertian constructionism and the design of productive contexts for learning. *Proceedings of EuroLogo 2005*, 43-53. [Online: <http://eurologo2005.oeiizk.waw.pl/PDF/E2005Stager.pdf> 30. September 2016.]

11) <http://bit.ly/FLLxiPadSummary>