

学習者の学習意欲を高める方法 —初級日本語の教室内でのゲームを通して—

Jomantaite Zivile

【要旨】 本稿では 2015 年秋学期に筑波大学で実習した G30 日本語 1 のクラスでの言語習得ゲームと学習意欲との関係について論じる。授業で観察した成功例と筆者が実施した失敗例を分析した。グループ活動のストラテジーに基づいて、ゲームの特徴、目的とその成果を検討し、学習意欲にどのような影響を与えるか考えた。分析から、ゲームの活動とその目的が適合した場合、また活動が多様であった場合は学習者が盛り上がり、学習意欲に良い影響があったことが分かった。一方、筆者担当の授業で実施したゲームでは、設定した目的が達成できず、学習者を混乱させる結果になった。このように教室内で行う活動とその目的が異なると、学習者の学習意欲にマイナス影響を与えかねないと結論づける。

【キーワード】 ゲーム 言語遊び 学習意欲 グループ活動

1. はじめに

外国語教育の授業ではグループ活動やゲームが用いられることがよく見られる。筆者は日本語を学習していた際、教室内で様々なペアやグループの活動、絵カードの使用を体験したが、G30 日本語 1 のクラスで実習をする前、教室内のゲームを重視していなかった。むしろ、ゲームが子供っぽく、成人学習者に対して、注意を散漫ならしむことであると考えていた。確かに、言語習得ゲームを含め、童話、歌、昔話、言葉遊びなどの言語遊び(英語:Language play)が子供の言語習得に対し、大きな役割を果たしていると多く研究されてきた(Broner2001; Collier1979; Tarone2000)。

成人学習者の言語習得の観点から、言語遊びがより複雑になり、音声形式や文法を使用した遊びだけではなく、文学、皮肉、ロールプレイなどの意味論的な遊びも含むと記述されている(Cook1997; Tarone 2000)。Tarone(2000)は言語習得に対する言語遊びの可能な効果として、①遊びによって環境作りや想起性にポジティブな影響を与える、②意味論的なプレーによって学習者の社会言語学的な能力を高める、③中間言語の不安定化によってその進化を促進する、と三つ提案している。

G30 日本語 1 のクラスを見学し、教室内で使用したゲームやその効果に感動し、成人学習者に対する言語習得ゲームの重要性を感じるようになった。そのきっかけに、言語習得ゲームや言語遊びについてもっと調べることにした。さらに、筆者が担当した授業でもペア・グループ活動を用いることを試みた。

本稿では言語遊びの中から、原語習得ゲームに注目し、実習した日本語のクラスで用いられたゲームの活動を分析し、ゲームの特徴、目的、その成果、学習意欲との関係を考えていきたい。

2. 先行研究

2.1 言語習得とゲーム

Krashen(1995)によると、教室内でのゲームは一般的に学習者の意欲を高める方法や、勤勉な学習者に対して褒美を与える手段として用いられるが、それだけではなく、習得の基本として、習得過程に重要な役割を果たす経験になる可能性もある。

Talak-Kiryk(2010)によると、ゲームによって学習者を中心にした建設的な学習環境を作ることができる。ゲームは独創力、独立、高次思考力を可能にする手法である。ゲームは活動での参加度とともに、学習者の自信や語彙使用を高める効果があるという利点があげられている。さらに、自分と他者の間違いを通して、学習者は教室内での活動を分析したり、解釈したり、問題を解いたりすることによって学ぶ。つまり、自分で何らかの概念が理解できない場合でも、他者から習うことも可能になる。一方、担当教員はゲームを通して、クラスの全体を観察しながら、グループとその一個人の問題点を発見することもできるようになる。

教室内でのゲームを効果的に利用するのに、いくつかのガイドラインに従うことが重要である。以下では Talak-Kiryk(2010)、細川(2010)、吉満(2006)、河野(2006)を基に、提案されている活動指針をまとめる。

言語習得ゲームの目標に関して、単純にゲームに勝つこと自体が言語習得ゲームの目標ではなく、また、ゲームが楽しければいいとも言えないということを指摘されている。ゲームはどのように言語学習に役に立つか、どのようなことが学習できるか、どのような効果が得られるか、考えておく必要がある。さらに、ゲームの目的を明確にし、その目的が実際にやる活動のように注意すべきである。そのために学習者をグループに分けることが有意義である。グループ活動戦略については 2.2 章で詳しく紹介する。ゲームのルールに関して、ルールを明確にし、学習者全員が理解できたかどうか確認することが大事である。必要に応じて、媒介語を使用し、繰り返すことも可能である。活動中、ルールを変えたりすることを避ける。最後に、活動の前に、必要な教具、時間から乖離しない、問題などが用意されているかどうか確認すべきである。

2.2 グループ活動のストラテジー

ゲームを実施する際、学習者をグループに分けることが多い。グループの分け方の種類とその基準が様々あるが、本稿では 6 つのストラテジーのグループ活動(Krashen1995)を紹介する：

1. 「Restructuring」は教室を回って、数人の学習者とインタアクションする活動である。学習者がお互いをよく知らない段階で用いることが多い。
2. 「One-centered」は一人のボランティアを中心に、全員の学習者が参加する活動である。
3. 「Unified group」は全員のグループメンバーが参加する必要がある活動である。
4. 「Dyads」はペア活動である。個々人の会話練習の時間が長くなり、中級、初めの上級の段階では効果的だと言われている。
5. 「Small groups」は小さいグループの活動である。クラス全員の活動に入る前の段階でよく用いられる。
6. 「Large groups」は大きいグループ（7-15人）の活動であり、クラス全員を含むことも可能である。

ストラテジーの目的、用いる段階が異なるため、筆者が見学した授業での活動を以上の分類に基づいて、分析していく。

2. 3 学習意欲と言語習得ゲーム

日本語では「意欲」の他に、「モチベーション」、「動機」などの類義語もある。第二言語と外国語の習得におけるモチベーションを研究する Dörnyei(1998)によると、一番基本的な定義として、モチベーションというのは人の行動に精力や方向を与えることによって、その行動を決心させることである。言語習得の観点から、環境、認知、性格、社会などになる要因が学習意欲に大きな影響を与える。さらに、学習意欲は何かの目的を持って、努力を続ける精神的な過程である。

教室内の言語習得ゲームは学習意欲に大きな影響を与えると思われるが、いい影響を与えるために、どのようなゲームを実施すればいいのだろうか。いいゲームの特徴を考える際、Talak-Kiryk(2010)は7つの特徴をあげている：

1. いいゲームとは学習目標を中心にしたゲームである。この特徴によって、ゲームの目的を明確に設定することが可能になり、学習者にとって学習活動として効果的になると思われる。
2. 学習者はゲームの際、自分で行動し、決定する自由という特徴である。これによって、学習者の学習意欲や責任感が高まる効果がある。
3. 達成できる目標を立てる。目標が難しすぎると、学習者の学習意欲に悪い影響を与えかねない。
4. 学習者に楽しく、関心度の高いゲームをやらせれば、意欲も高められる。
5. 現実的なゲームであるかどうか検討する。学習者が実際に使える能力や場面を練習すれば、その活動に対する学習者の関心度も高まると考えられる。
6. インタアクションである。学習者同士でのインタアクションだけでなく、使用する資料との様々なレベルのインタアクションも含む。

7. インタクションに関連し、最後に学習者全員の参加が必要である。全員が参加すると、以前に述べたように、他者に習うことも可能になる。

本稿では言語習得ゲームの効果を考える際、以上の定義といいゲームの特徴を参考にし、学習意欲に対する実例の影響を検討する。

3. 授業の概要

「G30 日本語 1」は、英語で学位を取得する G30 プログラムの大学生を対象とした、会話中心の初級日本語クラスである。学習者はひらがなとカタカナをはじめ、基本的な日本語の文法、自己紹介、日本での生活ができるための会話力を身に付ける。（詳しい授業の概要は「G30 日本語 1 における実習報告」を参照）

4. ゲームの実例及び分析

クラスの目的に合わせて、筆者が実習した授業では会話練習となる活動やゲームにフォーカスを置かれた授業が多数であった。ひらがなとカタカナを学習するクラスの初めの方は、一コマ中担当教員が用いたゲームの数が多かったが、授業の項目が増えていくとともに、単純な会話練習も増えた。13 週間見学した授業の中、様々な種類のゲームやグループ活動が観察できた。以下ではいくつかの実例を紹介し、分析していく。

分析方法としては、毎回の授業を見学する際、メモした各活動の順番、担当教員の指示や動き及び観察、疑問に思った点、学習者の反応などの気づきを検討し、先行研究を参考に、できる限り客観的に活動の目的、その達成度を判断していく。

4. 1 連続のゲームの実例

以前に紹介したように、ゲームは習得の基本として、習得過程に重要な役割を果たすと Krashen(1995)が述べている。これから、その実例を記述したい。10月5日の授業ではカタカナの「サ、タ、ザ、ダ」行を導入してから、担当教員が3つのゲームを実施した。

4. 1. 1 活動の概要

一つ目の活動は文字カードを見せながら、文字の読み方を学習者に言わせる活動である。担当教員が文字カードをひっくり返したり、順番を変えたりすることによって、練習をゲームの形式で実施した。活動の参加者は全員の学習者であった。

続いて、2-3 分後、活動を変えて、既習項目を含めて、欧米で一般的に知られている「Go fish!」というペア集めのカードゲームのバリエーションを実施した。学習者を小さいグループに分けて、媒介語を利用してゲームのルールを簡単に説明した。今回の「Go fish!」のバリエーションは学習者が手に持っているカタカナのカード（各グループには2枚ずつある）を他の学習者が持っているかどうか聞いて、当たったら、そのペアを取り出す。このようにゲームは一人の学習者が手持ちのカードがなくなるまで続く。

三つ目の活動としては、「Dyad」になって、一人の学習者が隣の人の背中に指でカタカナを書いて、相手はその字を推察するゲームであった。活動の途中、学習者はゲームの相手と役割を交換し、先に指でカタカナを書いた学習者は今回文字を推察する役になった。ゲームを行う際、担当教員と見学した筆者は活動を観察しながら、必要に応じて学習者の間違いを直した。

4. 1. 2 活動の分析及び考察

最初の練習は単にコーラスさせる活動だったら、学習者にすぐあきてしまう可能性がある。そのため、担当教員が学習者の活動の参加意欲を高めるために、文字をひっくり返したり、順番を変えたりすることによって、予想外の練習をさせた。この活動は大きいグループに分類され、全員の学習者の答えを得て、学習者は新しい情報を正確に把握したかどうか確認する目的だったと考えられる。

次の「Go fish!」のゲームによって、学習者はカタカナの書き方、発音をお互いに確認しながら、既習項目の復習とともに新出の文字も学習できたと言える。ゲームのストラテジーに関して、グループ内のメンバーが必ず全員の参加が必要であるため、「Unified group」のゲームだと判断できる。

三つ目のゲームに関して、ペア活動は一般的に全員の活動に入る前に実施するが、今回の目的として、個々人の学習者が文字の書き方が正確に覚えたかどうか確認することであった。担当教員と見学した筆者は活動を指導したため、この目的を達成することを確かめたと言える。

以上の活動では学習する内容はほぼ同じであったが、目的とゲームの特徴は多少異なっていた。すべての活動は全員の学習者を取り入れ、達成できる目標を持ち、楽しい活動であった。自分で決定する自由とインタアクションの観点から、一番目の活動から、3番目にかけてレベルが徐々に高くなっていく。学習者の反応や表情から勉強する項目がすぐ飽きなかったと判断でき、学習者の学習意欲が授業中下がらなかったと思われる。さらに、ゲームの組み合わせで学習者にカタカナ文字の発音と書き方が認識できるかどうか、既習項目と混同しないかどうか、その文字が書けるかどうか、三つの目的が達成できたと言える。

4. 2 「One-centered」のゲームストラテジーの実例

次に10月7日の授業で見学した活動について述べたい。授業の目標はカタカナの「ナ、ハ、マ、ヤ」行の書き方を導入してから、すべてのカタカナとひらがなの文字を復習することであった。そのため、担当教員は10月5日の授業と同様、二つ以上のゲームを組み合わせ、活動を実施した。

4. 2. 1 活動の概要

一つ目のゲームでは学習者を3つのグループに分け、グループ内で一人の学習者を「先生」のような立場に立たせた。グループの「先生」は残りのグループメンバーに文字を見せ、コーラスで読み方を言わせた。2-3分後、「先生」の役を勤めていた学習者が換わり、全員が「先生」の役に立つまで活動を続けた。

次の活動は「ゾンビーハンター」というゲームだった。ゲームの前に担当教員が媒介語でゲームのルールを説明した。ゲームはクラスの前の方で実施され、参加する学習者の数は3-4人程度であった。一人の学習者はゾンビーハンターになり、2-3人の学習者はゾンビーの役を勤める。ゾンビーたちは事前にA4サイズのホワイトボードにいくつかのひらがなやカタカナの文字を自由に書いて、椅子に座っているゾンビーハンターから3-4メートル離れて立つ。この際、ゾンビーたちの目標はゾンビーハンターが読めない複雑な文字を書くことである。ゲームが始まったら、ゾンビーたちはゾンビーハンターの方向に書いた文字を見せながら、ゾンビーの動きを真似してゆっくり近づいてくる。ゾンビーハンターの目標はゾンビーが近づいてくる前に、文字を正しく発音することである。この目標が達成できたら、ゾンビーハンターの勝ちになる。

4. 2. 2 活動の分析及び考察

ゲームストラテジーの観点から、以上の二つのゲームは3-5人のグループになり、その一部の能力をテストするという点において似通ったものと思われるが、それぞれの対象者が異なった。最初のゲームでは「学生」の役をしていた学習者の能力をテストした。一方、「ゾンビーハンター」の場合、「ゾンビーハンター」になった学習者のひらがな・カタカナの能力をテストすることが目的であったので、「ゾンビーハンター」の方はプレッシャーが高かったと言える。この順番は活動の目標の達成に強く関係があり、学習者の意欲にいい影響を与えたと考えられる。

学習意欲の観点から、最初のロールプレイによって、単純なコーラスが意外性を帯びる練習になり、学習者の責任感を高めることによって、活動に参加するための意欲を高める方法であったと思われる。

「ゾンビーハンター」の特徴に関しては、インタアクション、学習者の関心度、行動する自由が高く、学習目標を中心としたゲームであると言える。全員の学習者が同時に参加することができなかつたにもかかわらず、今まで紹介したゲームの中、「ゾンビーハンター」は学習者の気分や感情が一番盛り上がった活動であったと観察できた。

以上のことから、「One-centered」のゲームは学習者の責任とともに参加意欲を高め、このような活動の種類も様々あるということが分かった。さらに、学習者の能力をテストするために、ゲームを用いる方法がかなり有意義で、伝統的なテストの形より学習意欲を高めるのではないかと考えられる。

4. 3 実習した事例

以上の授業中のゲームを観察し、筆者も11月18日に担当した授業の教案の中にゲームを含めた。しかし、実施した活動は失敗例だったと判断した。その理由をこれから記述したい。

4. 3. 1 活動の概要

授業の内容は動詞の「て形」とその主な使い方（「～て、～て、」と「～てから」を中心に）の導入と練習であった。新しい文法項目を導入してから、練習の活動に入った。筆者が考えてきたゲームの過程は以下の通りである。

学習者を三つのグループに分け、できる限り日本語でルールを説明した。グループごとに「名詞＋動詞マス形」の絵カード（表面は動作の絵；裏面は「名詞＋動詞マス形の動詞」）を配布する。一人の学習者を「先生」の立場に立たせる。「先生」は2-3枚のカードの組み合わせで、他の学習者に絵を見せながら、「～て、～て、～」と「～てから」の構文を使用して、文を作成させるというゲームをする。

4. 3. 2 活動の分析及び考察

このゲームは、一見、以上で紹介したゲームと似たような「One-centered」ストラテジーのゲームだと思われる。しかし、失敗になった一つ目の理由はゲームのルールの説明の仕方である。筆者が担当した授業では「実践研究 2」の練習として、できるだけ媒介語を使わず授業を行うことを試みた。そのため、ゲームのルールを説明する際、日本語しか使用しないようにしていたので、ルールが明確に理解できなかった学習者もいた。その証拠として、活動中、学習者が迷っている表情したり、実際にルールを確認したりしていたので、ルールが不明であったと判断できる。

さらに、違うルールでゲームをした学習者のグループもいた。筆者が設定したゲームの目的は絵カードを利用し、既習単語を復習しながら、新しい文法項目を練習することであった。しかし、複数のグループ内では絵カードの表面を使用せず、裏面だけを見ながら、作文を書くというような活動になったのを観察した。このように、設定した目的の一つを達成できなくなり、絵カードを使用するのが無意味であったと考えられる。

もう一つの失敗とはゲームを実施する際、学習者にとって文法項目に対する不明な点が生じ、学習者からの質問が多数出たということである。つまり、ゲームを行う前に、学習者は文法項目を完全に把握できなかったため、ゲームの際、学習者を混乱させてしまったと思われる。この問題を避けるために、以上に紹介した事例のゲームのように、易しい活動から、難しい活動に入る方法で進めた方がよかったと考えられる。

以上に記述した失敗点は学習者の学習意欲にどのような影響を与えるのだろうか。今回担当した授業で不明になった点を次回の授業でもう一度説明することが必要であった。も

し、その学習者に困難なところをそのまま残して置いていたら、学習意欲も下がるのではないかと考えられる。

失敗例から考えられる改善点としては、まず、ゲームの作成の段階では考えた活動によって設定したゲームの目的が達成できるかどうか考えておく必要がある。さらに、ゲームのルールは複雑しすぎないかどうか、その説明が分かりやすいかどうか確かめる。次に、ゲームの前の段階では学習者がこれから使用する内容（文法項目、単語など）が適確な程度まで把握できたかどうか確認した方が良いと考えられる。

5. おわりに

筆者が見学した限りでは、授業中、学習者同士や学習者と先生とのコミュニケーションが流暢的であり、教室内での雰囲気は和やかであったと言える。全員の学習者はすべてのゲームや活動に積極的に参加していたことが観察できた。さらに、授業後、学習者とのやり取りをしながら、クラスの全体について、「楽しい授業」のような前向きなフィードバックしか得られなかった。

このような学習環境を作るために、様々な要因があったはずである。しかし、その中、分析から分かるように、グループ活動とゲームも大きな影響を与えたと考えられる。したがって、以前紹介した言語遊びの効果(Tarone2000)が G30 日本語 1 クラスで見られたと判断できる。

また、今回見学した授業中のグループ・ペア活動や様々なゲームによって学習者の学習意欲が高めることができたと考えられる。学習者の授業での出席率が非常に高かったことも事実である。したがって、学習者の学習意欲が最後まで下がらなかったと判断できる。

一方、筆者が担当した授業中、グループ活動を試みたが、様々な要因で失敗したところもあった。今後、授業を担当する際、より分かりやすい活動や分かりやすい説明を考え直す必要がある。さらに、教具の目的も明確にしておいた上、活動に使用した方が良いと思われる。

以上のことから、G30 日本語 1 実習したでことが言語習得ゲームの重要性に対する筆者の意見を変えたほど非常に貴重な経験であったと言える。この研究によって、言語習得ゲームの特徴、ストラテジー、目的などに関する知識を得て、今後教育現場で活かしたいと思う。

参考文献

河野俊之・小河原義朗(2006)『日本語教師のための「授業力」を磨く 30 のテーマ』アルク。
細川真衣(2010)「グループ・ワークを取り入れたゲーム活動による英語授業の活性化」『北陸学院大学・北陸学院大学短期大学部研究紀要』3 号, 北陸学院大学・北陸学院大学短期大学, 329-340.

- 吉満たか子(2006)「ドイツ語授業における言語学習ゲームー実践例とその結果ー」『広島外国語教育研究』9号, 広島大学外国語教育研究センター, 77-99.
- Broner, Maggie A.; Tarone, Elaine E. (2001) *Is It Fun? Language Play in a Fifth-Grade Spanish Immersion Classroom. The Modern Language Journal*, Vol. 85, No.3 (Autumn,2001), pp.363-379. JSTOR
- Collier, Robert G. (1979) *Developing Language Through Play. Elementary School Journal*, Vol. 80, No. 2 (Nov., 1979), pp. 88-92 The University of Chicago Press Journals. JSTOR
- Cook, Guy (1997) *Language play, language learning. ELT Journal* 51,3:224-231.
- Dörnyei, Zolt'n (1998) *Motivation in second and foreign language learning. Language Teaching*, 31, pp 117-135, Published online: 12 June 2009
- Krashen, Stephen D., Tracy D. Terrell (1995) *The Natural Approach: Language Acquisition in the Classroom*. Prentice Hall Europe
- Talak-Kiryk, Amy (2010) *Using Games in A Foreign Language Classroom* SIT Graduate Institute/SIT Study Abroad, DigitalCollections@SIT