

令和 2 年 9 月 14 日現在

機関番号：50101

研究種目：基盤研究(C)（一般）

研究期間：2016～2019

課題番号：16K04731

研究課題名（和文）スキットを活用したタスクに基づく授業の効果と検証

研究課題名（英文）The Effect of Task-Based Instruction Using Skits

研究代表者

臼田 悦之（Usuda, Yoshiyuki）

函館工業高等専門学校・一般系・教授

研究者番号：00413708

交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 2,600,000円

研究成果の概要（和文）：本研究では、Inputとしてスキットを活用してリスニング・タスクを作成し、システム(LMS)上で自主的にできるリスニング教材を開発した。高専1年生の学生に取り組んでもらい、フィードバックを参考に教材とシステムの改善を行った。質問紙調査の回答から概ね好意的に捉えられていることがわかった。また、リスニング・タスクに取り組むことでどんな力が付いたと思うかの質問に対して、リスニング力の他に、注意深く聞く力、聞きながら考える力、状況判断の力、大事な部分を聞き取る力、会話から場面を想像する力などの回答があり、作成したリスニング・タスクに取り組むことで「推測する力」を養う効果が期待できるものと考えられる。

研究成果の学術的意義や社会的意義

スキットからリスニング・タスクを作成し、学習者がブラウザ上で自主的に取り組めるようにシステム(LMS)を開発したことは研究成果の一つとして挙げられる。システム上でタスクに取り組むことで学習者に一定の効果を与えうるといことも示すことができた。タスクの開発は日本ではあまり進んでおらず、システムに組み込む例もほとんど見られないことから、本研究はタスク開発の一つの例として、今後タスクに興味を持つ教育者にとって参考になると考えられる。

研究成果の概要（英文）：This study created input-based listening tasks from skits and developed a self-study system in which the tasks are embedded. First-year students at a National Institute of Technology in Japan worked on them, and the system was improved based on the feedback from the students. The results of the questionnaire survey of the students showed that the tasks and system were regarded favorably. Some of them found they learned to listen more carefully, to think while listening, to catch important words and to imagine the situation from a skit, besides the improvement of their listening skill. Working on the tasks on the system can lead learners to build inference skills.

研究分野：英語教育

キーワード：タスク タスク開発 スキット LMS TBLT 英語科教育

様式 C - 19、F - 19 - 1、Z - 19 (共通)

1. 研究開始当初の背景

第二言語習得の認知プロセスとして input noticing intake integration output (Gass, 1997) が挙げられるが、input の扱いが少ないと最終的に学習者の口から出てくる意味のある英語 (output) ははるかに少なくなると考えられる。学習者に input として口頭での会話のスキットを聞かせてタスクに取り組みせたり、ポスト・タスクにスクリプトを使って活動を行わせたりすることで、リスニング力やスピーキング力も向上し良質な output が期待できるのではないかと推測できる。またポスト・タスクでの言語形式に焦点を当てた活動にもスキットは有効活用でき、accuracy の向上も期待することができる。

タスクの作成には素材が必要である。何を素材にするかの考え方にもよるが、その素材をどこに求めるかに苦心し作成を断念してしまうことがある。発信 (production) につながる素材として会話そのものが適切であると考えた場合、そしてその会話素材が豊富にあることを条件にした場合、基礎英語 LEAD が最適ではないかと考えた。豊富なスキットと英語のレベル分けのほかたくさん分類項目があることから、タスク作りの素材として非常に有用であると考えたことが研究開始当初の着想である。

2. 研究の目的

本研究の目的は、スキットを用いてタスクを作成し、そのタスクをブラウザ上で取り組むことのできるシステム(LMS)を開発することである。スキットの意味の理解を中心としたメイン・タスクの後に、Language focus として語彙、定型表現、言語形式、音韻などに焦点を当てる活動ができる機能の搭載も試みる。タスクを活用した実践はまだ多くなく、作成も容易ではないことから本研究の意義は大きいと考えられる。

3. 研究の方法

(1) タスクの開発

本研究で開発するタスクは基礎英語 LEAD に蓄積されている音声のスキットをソースとして活用するため、発信型のタスク(output-based tasks)を作成するのは難しく理解をメインとしたタスク(input-based tasks)を作成することにした。作成するにあたり、Willis(1996)の自然な認知プロセスをベースとした Prediction tasks や Jumbles などの考え方を参考にした。会話が行われている場面や状況の予測、どんな順序で対話が行われるか、また、会話の続きを考えることなどは必然的に意味の理解が伴うことになり、“a need to infer meaning”というタスクの要件(Ellis, 2018)の一つを満たしていると考えられる。

基礎英語 LEAD は NHK 語学番組シリーズの十数年分のスキットが含まれており、タスク作成の際にスキットの言語レベルも考慮することができる。また、分類項目が豊富で、機能および場面検索、状況条件検索、話題検索ができるだけでなく、文法事項、成句、機能、場面、話者の数、話者の関係など細かく分類されており(臼田, 2016)、タスク配列にも注意を払うことができる。

メインとなるタスクの内容は会話の場面、人数、月、登場人物の関係、展開などの予測やスキット後半のセリフの並べ替えである。スキットを聞く前に与えられた質問に予測して答え、その予測が正しいかどうかスキットを聞いて確認し比較するという活動も開発した。スキットを聞く理由が生じるようにすることに注意を払った。

メインのタスクの後は、Language focus させるためスキットの英文を使って語彙、定型表現、言語形式、音韻などに焦点を当てる活動を取り入れ、最後に、スキット全体や定型表現の音読練習を繰り返し行う活動や語彙拡張の学習をさせることで Listening skill のみならずそれに付随する発音力や語彙力の向上も期待できるようにした。

(2) システムの開発

システムでは、上述したように一つのスキットを input として Listening task → Language focus → Pronunciation practice/Vocabulary expansion が一連の流れとなり、順番に学習できるように設計した。そして、授業だけでなく授業外の自主的学習を可能にするための LMS 開発を外注した。

(3) システムの改善

開発したパイロット LMS を高専 1 年生に授業内外で取り組んでもらった。2019 年度前期で行った後、質問紙調査でリスニング・タスクから始まる一連の活動とシステムの使用感について調査した。調査結果から得られた課題を修正し、後期後半で修正したものに取り組んでもらった後、再度質問紙調査を実施した。

4. 研究成果

(1) リスニング・タスク

約 30 のリスニング・タスク教材を開発した。スキットの場面や場所を推理(Prediction)するものが作りやすく一番多くなった。登場人物の人数や展開を予想するものもある。短いスキットを使ってセリフを並べ替える Jumbles も作成した。初めに問いに対する答えを推理してから、聞いて答えを比較するというものもある。例えば、一般的にアメリカの中学高校の夏休みはどれく

らい長いかを予測した後、スキットを聞いて自分の予測と比較するというものである。色々なタスクの作成を試みたが、本研究での LMS に落とし込むために作成したリスニング・タスクは厳密にはタスクとは言えないもので、今後修正していく必要がある。

リスニング後の Language focus のための活動(問題)は、聞き取りの難しい音変化が起こるフレーズや会話でよく使われる定型表現のディクテーション、語彙やスキットの内容の意味確認が多くなった。作成にあたり学習者がつまずきやすく、知っていればリスニング力向上が期待できそうな箇所を選定した結果である。この意味では本来のポスト・タスクとしての活動とは言えず、こちらにも修正を加えていく必要がある。

発音練習(Pronunciation practice)はスキット全部、あるいは会話でよく使われる定型表現など音声を聞きながら何度もリピートしたり、部分的に繰り返し発音したりする活動にした。学習者からせっかく練習したのだから自分の発音を聞いてみたいという要望があったので、音声を録音して確認できる機能を LMS に搭載した。語彙拡張(Vocabulary expansion)はスキットの英文中に出てくる重要語彙や成句を自分の判断で選択し、辞書で調べて品詞、意味、例文を書いて蓄積できるものにした。

(2) システム(LMS)の開発

システムの概要であるが、学習者はまず LMS にログインし教材一覧から教材を選ぶと、メインとなるリスニング・タスクがある(図 1、図 2)。場面を推測したり、意味が通るように音声を並べ替えたりするものであるが、これらは意味を理解しながら推測する活動である。

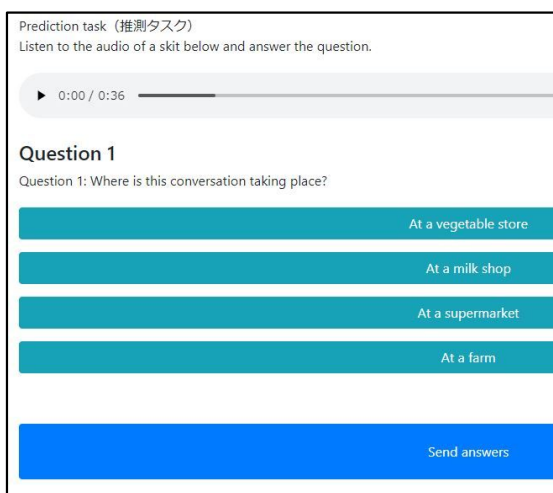


図 1. 場面の推測



図 2. 並べ替え

答えを送信すると次画面に切り替わり、正誤を確認し正解へ導くための判断基準の解説を読んで気づきを促す。次画面(図 3、図 4)では言語形式に焦点を当てた活動や役に立つ表現、リンキングやリダクションなどの音声変化に焦点を当てたディクテーション活動ができる。

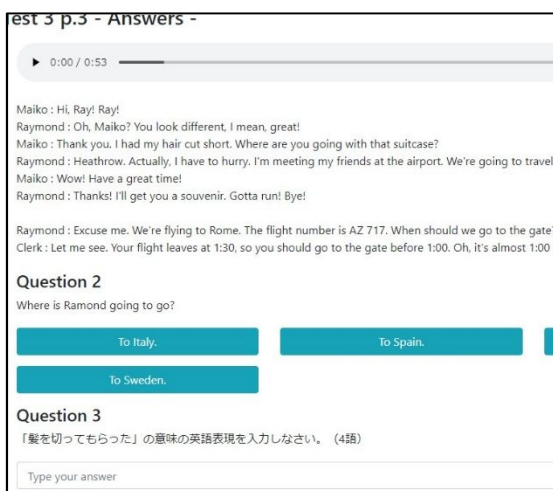


図 3. 意味や言語形式への焦点化

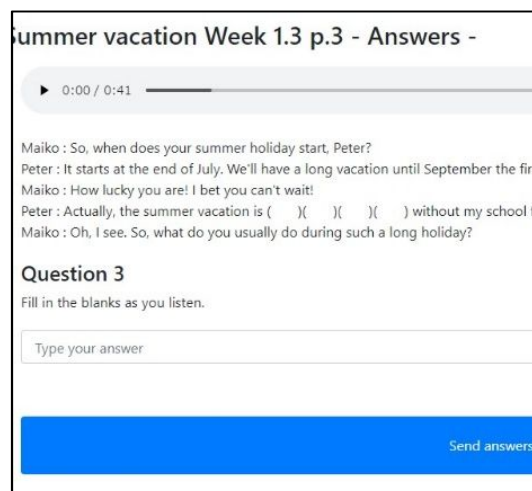


図 4. 音韻への焦点化

解答を送信し次画面で正誤の確認と解説を読んで学習が終わったら、発音の練習と語彙拡張に移る(図 5、図 6)。発音練習では音声のポーズボタンとプレイボタンを使ってスキット全体を

リピートしたり、指定した表現を何度も繰り返したりする。発音した回数を数える手動カウンターもあり、指定した回数を繰り返し発音してカウンターの数字が指定の数字に達したら次の画面にすすむことができる機能を設置した。後期からは音声録音機能を搭載し、自分の発音を録音して聞くことができるようになった。また、それを提出させることもでき、管理画面では提出された学習者の音声ファイルを再生して聞くことができる。評価にも使うことができる。

語彙拡張はスキットの英文の中から自分で判断した重要単語や成句を辞書で調べて、表に入力することで蓄積されていく。次の教材で行う時には前に調べた内容が全て表示されるので復習効果も期待できる。これで一連の流れが終了する。

図 5. Pronunciation practice

単語・表現	品詞・分類	意味	例文
according to A	成句	～によれば	According to the weather forecast, it going to rain this afternoon.
book	動詞	予約する	I booked a hotel near Sendai station.
graceful	形容詞	優雅な。	Gireffes are graceful.
the wrong way around	成句	あべこべに、さかさまに ※副詞的に使う	You got the names the wrong way around.

図 6. Vocabulary expansion

(3) 学習者の反応

2019 年度前期に高専 1 年生(199 名)を対象に授業内と授業外でタスク教材をシステム(LMS)上で行ってもらった。学生はそれらをどのように受けとめたのかを調査するため、高専 1 年生(199 名)に質問紙調査を実施した。最初のリスニング・タスクでは 79%の学生がスキットの場面を推測しようとする力をかき立てられたと答え、自由記述でも好意的な回答が多かった。言語形式や音声などに焦点を当てた活動は約 60%の学生が丁度良い難易度であると答え、自由記述では発音練習や語彙学習が面倒くさいという意見もあったが、総じて好意的な感想が多かった。要望として、自分の発音に対して評価が欲しい、単語を入力する問題がもっとあれば良い、難易度を徐々に上げて良い、もう少し自由度が欲しい、画像があればイメージしやすい、など建設的な意見が挙げられた。

技術的な面での自由記述の回答は、選択問題で選んだ選択肢に印がつかない、解答を入力する時にスペースが入ると誤答になってしまう、スマートフォンでは操作しづらい、語彙学習で編集できる機能が必要であるなどの記述がみられ、いくつかの問題点が浮かび上がった。

質問紙調査の最後で、このシステム(LMS)を使った自主学習型リスニング教材を 10 点満点で rating させたところ平均点 7.98 であった。

(4) システムの改善と評価

上記で挙げられた問題点の改善を試みたが、システムにかけられる予算の関係で限られた項目しか改善できなかった。具体的には、自分の発音を録音でき送信する、問題に画像を付ける、選んだ選択肢が色で分かる、語彙学習の編集機能などである。管理機能の修正も若干行った。

後期の授業と授業外で、同じ学生に改善した新しいタスク教材をシステム(LMS)上で行ってもらった後、年度末に質問紙調査を実施した。欠席者がいたため 185 名の回答となった。改善された、まあまあ改善されたと感じた学生は約 93%であった。画像がつくようになったことに対しては約 86%が好意的に捉えた。音声録音機能は 73%が良い・まあまあ良いと回答した。語彙学習に編集機能がついたことには 78%が良い・まあまあ良いと回答した。最後に、このシステム(LMS)を使った自主学習型リスニング教材を 10 点満点で rating させたところ平均点 8.05 点(無回答が 2 名おり 183 名)で、前回調査とほとんど変わらなかった。

(5) まとめ

本研究では、input としてスキットの音声を活用し Willis (1996)のタスクの考え方を参考にしながらリスニング・タスクを作成し、システム(LMS)上で一人でもできる自主学習型リスニング教材を開発した。そして高専 1 年生の学生に実際に取り組みてもらい、フィードバックを参考にシステムの改善を行った。学生が抱いたタスクとシステム全体の印象は 10 点中平均点が約 8 点で、好意的にとらえた学生が多かったと考えられるが、改善点はまだまだある。

2 回目の質問紙調査でリスニング・タスクを行うことでどんな力が付いたと思うかの質問に対

して、単にリスニング力と答えた他に、場の情景を考える力、注意深く聞く力、聞くときに同時に考える力、状況判断の力、大事な部分を聞き取る力、会話から場面を想像する力などの回答があった。このことから、作成したリスニング・タスクに取り組むことで「推測する力」を養う効果を期待できるものであると考えられる。

最大の反省点は、LMS上で自主的に教材に取り組めるようにした関係上、作成したリスニング・タスクや、ポスト・タスクのつもりで作成した活動が本来のタスクとは性質が異なるものとなってしまったことである。今後は、LMS上で行うタスクそのものの見直しと同時に、LMSを使わずに行うハンドアウト形式でのスキットを活用したタスクの作成も試みていきたい。

<引用文献>

Ellis, R. (2018). *Reflections on Task-Based Language Teaching*. Multilingual Matters Ltd.

Ellis, R. (2003). *Task-based Language Learning and Teaching*. Oxford: Oxford University Press.

Gass, S. (1997). *Input, interaction, and the second language learner*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Willis, J. (1996). *A Framework for Task-Based Learning*. Harlow: Longman.

Willis, D. and Willis, J. (2007). *Doing Task-based Teaching*. Oxford: Oxford University Press.

臼田悦之. (2016). スキットを活用したコミュニケーション活動. 平成 28 年度全国高等専門学校英語教育学会[第 40 回]口頭発表.

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計1件（うち査読付論文 1件 / うち国際共著 0件 / うちオープンアクセス 0件）

1. 著者名 Yoshiyuki Usuda	4. 巻 1
2. 論文標題 DEVELOPMENT OF A TASK-BASED ONLINE SELF-LEARNING SYSTEM USING LMS	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 Transactions of ISATE 2019	6. 最初と最後の頁 283-286
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

〔学会発表〕 計8件（うち招待講演 0件 / うち国際学会 1件）

1. 発表者名 Yoshiyuki Usuda
2. 発表標題 DEVELOPMENT OF A TASK-BASED ONLINE SELF-LEARNING SYSTEM USING LMS
3. 学会等名 ISATE 2019（国際学会）
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 臼田悦之
2. 発表標題 ポスト・タスクでの学習効果を狙った リスニング・タスク スキットを活用して
3. 学会等名 2019年度COCET研究大会（第43回）
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 臼田悦之
2. 発表標題 Task Design and its Implementation in the Japanese Classroom Setting
3. 学会等名 第7回 北の英語大学
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 臼田悦之
2. 発表標題 Task designにおけるoutcomeとcontextへの焦点化
3. 学会等名 言語教育エキスポ 2019
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 臼田悦之
2. 発表標題 LMSを使ったInput-based tasks作成の試み
3. 学会等名 言語教育エキスポ 2018
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 臼田悦之
2. 発表標題 TBLTにおけるタスク作成の考え方 インプットタスクからアウトプットタスクまで
3. 学会等名 第6回北の英語大学
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 臼田悦之
2. 発表標題 スキットをタスク化する
3. 学会等名 全国英語教育学会第42回埼玉研究大会
4. 発表年 2016年

1. 発表者名 白田悦之
2. 発表標題 スキットを活用したコミュニケーション活動
3. 学会等名 平成28年度全国高等専門学校英語教育学会（第40回）
4. 発表年 2016年

〔図書〕 計0件

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

6. 研究組織

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考