

オンライン講座の日本語学習において成績を高める要因の分析

グエン ファン チャー ミー^{†1} 重田勝介^{†2}

概要: 本研究でベトナムの「Akira Education」というプラットフォームで開発しているオンライン日本語講座を対象とした研究を行う。ゲーミフィケーションの考え方をもち「ビデオ講義・練習ゲーム・チャットボックス」三つの要素で構成されるオンライン講座の概要を紹介した上で、受講者の成績を高める要因の分析に必要な要素を示す。

キーワード: MOOC, 日本語教育, 修了率, オンライン講座

Analysis of factors that improve achievement in Japanese language online courses

NGUYEN PHAN TRA MY^{†1} KATSUSUKE SHIGETA^{†2}

Abstract: This paper focus on online Japanese courses developed on the platform "Akira Education" in Vietnam. All courses composed of three elements "Video lecture, practice games, chat box" based on gamification. After introducing the course outline, we will show the necessary elements to analyze the factors that improve the students performance.

Keywords: MOOC, Japanese Education, Completion rate, Online learning

1. はじめに

近年、世界的規模でオンライン授業を公開する「大規模公開オンライン講座 (MOOC: Massive Open Online Course, 通称ムーク)」が急速に普及している。その理由は、MOOCを利用することで「地理」「時間」「金銭」などの条件に縛られることなく、誰でも簡単に受講できるからだと考えられる。MOOCの講座は「科学」「技術」といったアカデミックなものから「音楽」「美術」といった日常生活に身近なものまで様々な分野で広まっている。しかし、日本語学習を中心とする講座の数は少ないのが現状である。

国際交流基金の2015年日本語教育機関調査結果によれば、ベトナムにおける教育機関での日本語学習者は64,863人である。学習者は普段教育機関に通う傾向があるが、距離・時間・学費などの原因で対面授業に出られない人も多い。ベトナムでは日本語学習者の高いニーズを受けて、オンライン講座がますます開発されている。例えば、欧米企業による「Busuu」, 「Topica Native」, または国際交流基金 (Japan Foundation) による「まるごと日本語」などは代表的なプラットフォームである。そのような中、ベトナム日本語学習者に適切なオンライン講座を提供することを目的として、「Akira Education」というプラットフォームが日本語オンライン講座として開発されている。

2. 「Akira Education」における日本語講座の

開発

MOOCには2つの問題がある。(1) 個人的な目標への取り組みの欠如と、(2) 修了率が低いことである。Antonaciら(2017)はMOOCの学習者がゲーミフィケーションを介して学習方略を個別に計画できれば、目標がよりよく達成できると述べている。ゲーミフィケーションは学習意欲、学習への参加、およびコラボレーションも向上させる効果が示されている (Angelova 2015, Dicheva et al., 2015)。「Akira Education」における全講座はゲーミフィケーションをもとに設計され、基礎日本語学習を中心とする。

以下に Akira Education の特徴を示す。

2.1 ビデオと練習ゲーム

Mayer (2009) は「学習者は言葉だけより言葉と絵の両面からより深く学ぶ」 (People learn more deeply from words and pictures than from words alone) と述べた。この考えに基づき、Akira Educationでは「画像」を活用し講義ビデオと練習ゲームを提供している。講師はビデオで、実際の場面から講義の内容を詳しく説明する。内容によってビデオの長さは異なる (5分から15分)。学習者はプラットフォーム上で、またはユーチューブを介してビデオを視聴できる。(図1)

また、言語の学習者は「聞く」「話す」「読む」「書く」という4つの技能を習得することを目指す。そのため、練習ゲームがタスク形式で設けられ、受講者はゲームに取り組

^{†1} 北海道大学
Hokkaido University

む. どの練習ゲームにも手作りイラストまたは音声を活用されている (図 2 および図 3)



図 1 講義ビデオ

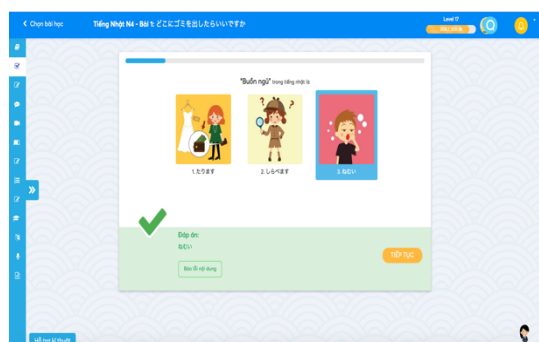


図 2 練習ゲーム 1 (選択肢)

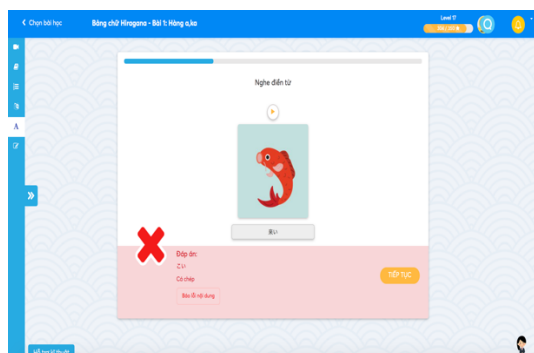


図 3 練習ゲーム 2 (ライティング)



図 4 練習ゲーム 3 (録音)

練習ゲームは全て自動採点される. 特に, 録音ゲームに採点が終わったら学習者は自分の発音をもう一度聞いて発音を直す可能である. (図 4)

2.2 チャットボックス

edX, Coursera などの代表的な MOOC プラットフォームにおいては, オンライン学習の双方向性を向上させるために, ディスカッションフォーラムがよく使われる. しかし, Akira Education では日本語学習の特殊性を踏まえて, このプラットフォームで新しいツールを提案している. それはチャットボックスである. (図 5) SNS のチャットツールと同様の機能を持ち, 学習者は分からない内容を直接サポーターに尋ねることができる. サポーターは毎日 9 時から 22 時まで対応する. このツールを使って, 学習者が個人のペースで学ぶことが期待される.

他のプラットフォームとは異なり, 「Akira Education」の日本語オンライン講座の学習者はあらかじめ決められた学習順序や学習時間に従う必要はない. 例えば, ビデオを飛ばし練習ゲームをすることも許容される.

3. 成績を高める要因の検討

3.1 想定する学習者の成績を高める要因

Akira Education における学習者の成績を高める要因を分析するにあたり, 本稿では日本語教育において学習者の成績を高める因果モデルを検討する.

授業の効果を評価するために, 成績は欠かせないものである. Pintrich ら (1990) は「学習意欲 (Motivational)」と「自己調整学習 (Self-regulated Learning Strategies)」が教室のアカデミック成績に重要な影響を与えると指摘した. 自己調整学習 (Self-regulated Learning Strategies) とは, 学習目標の達成に向けて, 自らの行動や思考を組織的に適用して行くような学習のことを指す (Schunk, 2001).

本研究では, Pintrich らの研究に基づき, Akira Education における日本語オンライン学習において, 学習意欲と自己調整学習と成績との関係を検討する. 対面授業とは異なり, Akira Education で学習者はプラットフォームで提供される

教材を利用し自分の学習方法で学ぶため、学習者の学習方法と成績との関係も考慮する。

これらを踏まえ、本研究では以下3つの因果モデルを提案する。

- ① 学習意欲は成績を高める。
- ② 自己調整学習方略は成績を高める。
- ③ 学習方法は成績を高める。

3.2 想定される研究方法

本研究では、学習の動機づけ方略質問紙 (Motivated Strategies for Learning Questionnaire: MSLQ; Pintrich et al. 1993) を用いて学習者に対してアンケートを実施する。MSLQ は、教室での学習者意欲と自己調整学習を測定するために設計された自己評価を行う質問項目である。MSLQ はこれまで主に伝統的な学習環境に適用されてきたが、いくつかの MOOC 研究でも MOOC 学習者の意欲と学習戦略を理解するために用いられる。例えば Magen-Nagar ら (2016) はイスラエルで2つの異なる MOOC 講座を取る 164 人の高校生を対象にして実験を行った。彼らは学習意欲 (motivation) の高い学習者はより良い学習戦略を使い、そして成績も上がることを指摘している。Morales Chan et al. (2015) では、グアテマラのガリレオ大学によって開発されたクラウドベースの学習ツールに関する MOOC 講座で学習者の学習意欲および認知学習戦略を研究するために MSLQ を使用した。

加えて本研究では、日本語オンライン講座において学習者がどういった学習方法を選択しているか、学習ログの分析も行う。学習者の講義ビデオ、複数の練習ゲーム、チャットボックスの選択や利用状況がどのように成績に影響するかを明らかにすることで、日本語オンライン講座を効果的に改善できると考える。本研究が他の日本語講座開発者に対するリファレンスになることを期待する。

参考文献

- [1] 国際交流基金 (2017), 日本語教育 国・地域別情報
<https://www.jpf.go.jp/j/project/japanese/survey/area/country/2017/vietnam.html> (参照 2019-05-01)
- [2] Antonaci, A., Klemke, R., Stracke, C. M., & Specht, M. Gamification in MOOCs to enhance users' goal achievement. In Global Engineering Education Conference (EDUCON), 2017
- [3] Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G. and Angelova, G. Gamification in education: a systematic mapping study. Journal of Educational Technology & Society, 2015, p. 18, 75.
- [4] Magen-Nagar, N., & Cohen, L. Learning strategies as a mediator for motivation and a sense of achievement among students who study in MOOCs. Education and Information Technologies, 2016, p1-20.
- [5] Mayer, R.E. Multimedia Learning. Cambridge University Press, 2009.
- [6] Morales Chan, M., Hernández Rizzardini, R., Barchino Plata, R., & Amelio Medina, J. MOOC using cloud-based tools: A study of motivation and learning strategies in Latin America. International

- Journal of Engineering Education, 2015, vol31(3), p 901-911.
- [7] PINTRICH, P. R. and DE GROOT, E. V. Motivational and self-regulated learning components of classroom academic performance. Journal of Educational Psychology, 1990, vol 82, p33-40.
 - [8] PINTRICH, P. R., SMITH, D. A. F., GRACIA, T. and MCKEACHIE, W. J. Reliability and predictive validity of the motivated strategies for learning questionnaire (MSLQ). Educational and Psychological Measurement, 1993.