

問題解決モデルにもとづく日本語作文能力育成のための ゲーミング教材による作文指導

竹村 徳倫*・松田 稔樹**

要 約

2018年度も情報文化学科の留学生を対象に、日本語による作文能力向上とコミュニケーションのための日本語能力の獲得を主眼とした日本語クラスを実施した。作文指導のクラスでは、作文の問題解決の縦糸・横糸モデルを用いたゲーミング教材を開発し授業を行った。本報告で使用した教材は代替案発想過程以降の活動に焦点を当てたもので、留学生の多くが学んだ経験のある「文章の型」の知識を、「良さ」と明示的に関連付けることによって再構成し、様々な目的の作文に応用可能な文章作成法の指導を行うことを企図している。実際の授業に関しては、前期は文章作成に必要な知識の指導を行ったうえで、後期はe-Learning教材を用い、問題解決の過程に沿って文章の作成を行った。

1. はじめに

文部科学省(2008)は、日本を世界により開かれた国とし、アジア、世界の間のヒト・モノ・カネ、情報の流れを拡大する「グローバル戦略」を展開する一環として、2020年を目途に30万人の留学生受入れを目指す「留学生30万人計画」を発表している。また、法務省(2018)によると、平成28年に留学生が日本の企業等への就職を目的として行った在留資格変更許可申請に対する許可数が19,435人(前年比3,778人増)で、過去最高を記録している。

上記のような状況から、今後日本国内の企業に就職する外国人の数はさらに増えていくことが考えられる。また、それに伴い、国内の大学ではこ

れまで以上に留学生への日本語教育の必要性が高まると考えられる。

株式会社マイナビ(2017)の調査では、日本国内の企業が留学生に対して求める資質の1位に日本語習得レベルがあげられており、調査対象となった399の企業の85%以上が、会話、読み書きが問題なくできるレベル以上の日本語能力を求めている。(図1参照)。日本での就職を目指す留学生には日本語能力試験N1レベルの日本語理解力が求められており、作文能力に関しても、日本人とのビジネス場面で通用する能力が求められていることがうかがえる。

2. 江戸川大学情報文化学科の 日本語クラスの試み

上記の背景を踏まえ江戸川大学メディアコミュニケーション学部情報文化学科では、毎週水曜日に留学生に対する日本語教育支援を実施している(竹村・小原,2017)。

2018年11月30日受付

* 江戸川大学 情報文化学科 非常勤講師 日本語教育

** 東京工業大学准教授・江戸川大学情報教育研究所客員教授 教育工学

2018年度は1年生から3年生まで合計20名の留学生に授業を行っており、その国籍はヴェトナム、スリランカ、バングラディシュ、中国、ネパール、ミャンマーとさまざまである。また日本語学習歴に関しては、ほぼ全員が国内の日本語教育機関で1年半から2年程度国内の日本語学校での学習歴を有しており、日本語レベルも日本語能力試験N2からN3レベル程度となっている。

企業が外国人留学生に求める日本語能力

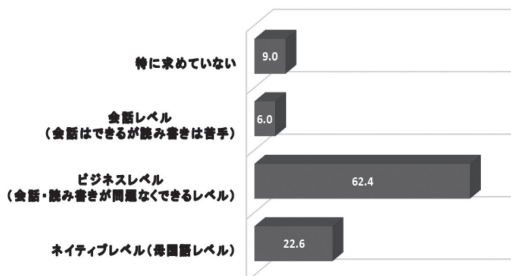


図1 企業が外国人留学生に求める日本語能力
株式会社マイナビ (2017) をもとに著者が一部改変

日本語クラスでは、前述の留学生を取り巻く事情を考慮し、作文と日本語能力試験対策を実施しているクラスの年間予定に関しては、2017年度の実践を踏まえ、1年生でも学部の専門科目ではすぐにレポートなどが課せられるようになることや、日本語能力試験が7月と12月の第1日曜日に実施される点を考慮し、4月にガイダンス・留学生の日本語能力把握を実施した後は、前期終了までは作文を書くために必要となる知識の導入と7月の日本語能力試験対策を実施している (図2参照)。

後期は12月の日本語能力試験対策および、竹村・松田 (2018) の作文の問題解決の縦糸・横糸モデルに基づくゲーミング教材を用い、前期に身に着けた文章作成に必要な知識をレポートや就職活動関連の文書など様々な作文課題に転移できるようにするための指導を実施している、本教材は、学習成果の転移を促す指導には汎用的方略とその活用を促すメタ認知の指導が不可欠だという学習科学の研究成果 (Bruer1993) を参考に、作

文を問題解決の過程としてとらえ、多様な目的の作文に応用可能な問題解決法の指導を行うために、松田 (2016) の問題解決の縦糸・横糸モデルを転用し、Hayes and Flower (1980) の「文章産出の過程モデル」に基づいて留学生向けの作文問題解決モデルを定義し、ゲーミングの手法を用いて疑似体験させながら修得させる e-learning 教材を開発することに特徴がある。

以下、本稿では日本語クラスの作文指導におけるゲーミング教材による授業のうち、e-Learning 教材部分に焦点を当て、詳述することとする。

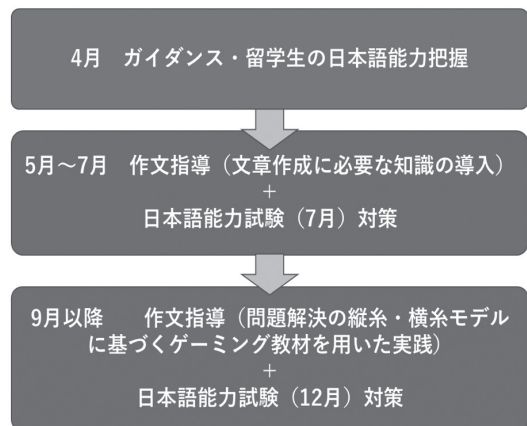


図2 2018年度の年間予定

3. 作文指導のクラスと e-Learning 教材について

3-1 前期の作文指導クラスについて

作文指導に関しては、前期の「文章作成に必要な知識の導入」クラスでは、表記、文体、モード、段落、といった知識に焦点を当てその指導を行った。テキストは昨年度同様『小論文への12のステップ』を用いた (表1参照)。

前期のクラスで扱った内容は、作文を行ううえで内部知識として身に着けておく必要があるもので、後期のクラスで e-Learning 教材を使用する前にクラスの既有知識を揃えるために指導を行った。

表1 前期に扱った文章作成に必要な知識

文章作成に必要な知識として扱った内容
<ul style="list-style-type: none"> ・表記の仕方 ・文体 ・モードの変更 (話し言葉から書き言葉への変更) ・主語・述語の関係 修飾語と被修飾語の関係 ・指示語・接続語の使い方 ・小論文・レポートに使われる表現 (客観的な表現と主観的な表現) ・段落と構成

3-2 後期の作文指導クラスについて

後期に実施した作文指導クラスでは、昨年度使用した e-Learning 教材の続編で扱う作文課題を改変したものを使用した。

2017 年度に使用した教材は問題解決の縦糸・横糸モデルにおける目標設定過程と文章の良さや制約条件といった知識の獲得に焦点を当てた教材であったのに対し、2018 度は代替案発想過程以降に焦点を当て、課題と制約条件に合わせていろいろな文章のアイデアを発想させることを主眼に置いた教材を新たに開発し使用した (図3 参照)。

教材で扱う文章のジャンルに関しては、江戸川大学の留学生をとりまく状況を踏まえ、留学生が作成する機会の多い、就職活動のエントリーシートや各種事務申請書の記述などを扱った。

また、日本語教育におけるこれまでの作文指導では日本留学試験の記述問題に頻出する課題に特化した「文章の型」を覚えさせる指導法が行われてきたため、留学生は大学入学後に求められる文章作成に対処できないという問題が指摘されてきた (村上ら 2003, 村上 2005)。そこで本教材は、留学生に既習の「文章の型」が潜在的に備える「良さ」と文章表現の関連付けを明示することで「文章の型」に関する知識を再構成し、他の課題への転移を可能にする教材の開発を行った (図4 参照)。

講義が主体であった前期のクラスに対し、後期のクラスでは学生に e-Learning 教材を使用してもらった。教材では問題解決の過程に沿って与えられた課題についての目標設定と制約条件を検討したうえで、目標達成に必要な「良さ」を選択し

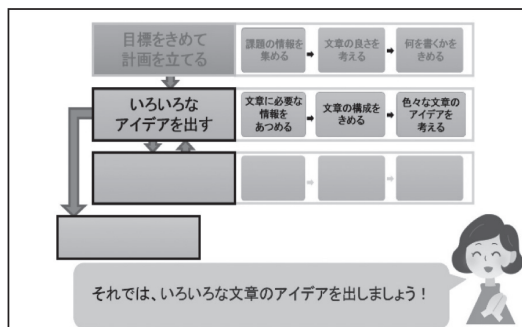


図3 教材における代替案発想過程に関する設問

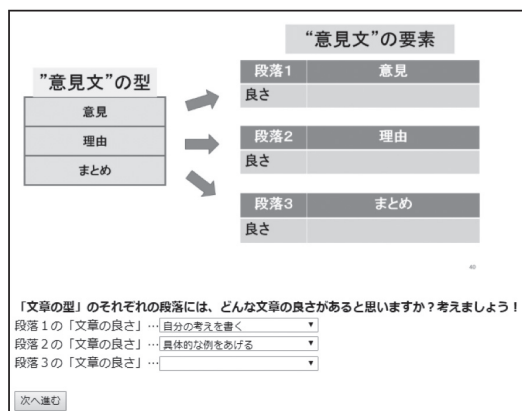


図4 「文章の型」についての設問

てもらい、代替案を発想してもらった (図5 参照)。e-Learning 教材は前期の作文指導のクラスで学んだ知識と関連付けられており、これらの知識を明示的に関連付けながら既習の「文章の型」と「良さ」の関係について学ぶ構成になっている。また、教材の最後には発想した代替案の中から最適解となる文章のアイデアを選択させ、その案に従って作文の記述をさせた。

4. 今後の展望

教材の効果検証など詳細な分析については本稿では触れないが、上記のような指導を行った結果として以下の点が観察された。これまではエントリーシートの自己PRの文章のようになじみのない課題を見ると何をやっていいか分からなくなり、課題を投げ出してしまいう学習者も少なからずみられたが、今回 e-Learning 教材を利用したこ

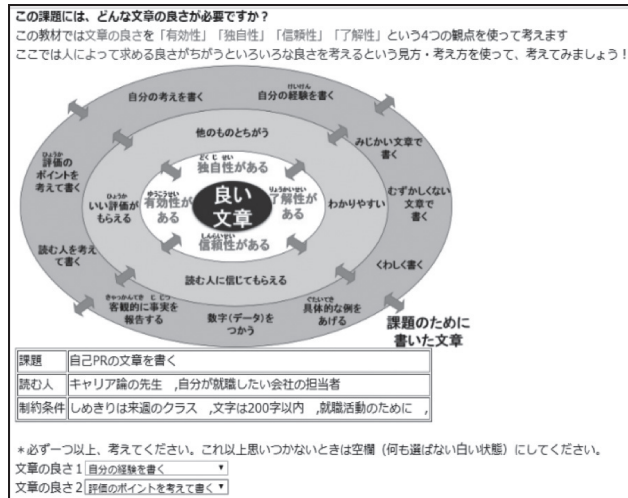


図5 課題の目標に合わせた文章の良さの選択

とによってほとんどの学生が教材の最後に作文を書くことができていた。これは、教材の効果の一端であると予想されるが、詳細については今後採取したデータの分析を行う必要があるだろう。

昨年度はアカデミックライティングを扱うということ意識しすぎてしまい、留学生が必要としている作文のための支援、たとえば、申請書の書き方や履歴書の書き方といった文書のための作文支援を十分に行うことができなかった。今回の教材作成によって学生のニーズに応えられるようになったのは大きな成果だと考えられる。

また、従来の日本語教育ではアカデミックライティング指導と申請書の書き方のような大きな隔りがある課題を同じ教材で行うという例はあまり見られなかったが、今回作成したe-Learning教材では「良さ」と「文章の型」を再構成することによってこの2つの課題を同じように扱うことができたのは大きな成果だと考えられる。

今後は今回の教育実践結果を分析することによって、教材のさらなる改良を行う予定である。今後も継続的に実践を行い、継続的に学生からのフィードバックを得ることで教材のさらなる改善へとつなげていきたいと考えている。

参考文献

- Bruer, J.T. (1993) *Schools for Thought: A Science of Learning in the Classroom*. The MIT Press.
- Hayes, J., & Flower, L. (1980) Identifying the organization of writing processes. In Gregg, L. and Steinberg, E. (Eds.) *Cognitive processes in writing: An interdisciplinary approach*, 3-30.
- 株式会社マイナビ (2017) 「2017年卒企業外国人留学生採用状況調査」 <https://saponet.mynavi.jp/wp/wp-content/uploads/2017/03/%E3%80%90%E5%B9%B4.pdf> (accessed 2018.11.27)
- 竹村徳倫・小原祐二 (2017) 「e-Learningによる日本語教育の実践—ゲーミング教材を活用した作文指導と日本語能力試験対策—」 *江戸川大学紀要*, 28, 57-62.
- 竹村徳倫・松田稔樹 (2018) 「問題解決モデルによる日本語作文能力育成のためのゲーミング教材の開発と評価」 『シミュレーション&ゲーミング』 12-2, 75-86.
- 法務省 (2017) 「平成29年における留学生の日本企業等への就職状況について」 http://www.moj.go.jp/nyuukokukanri/kouhou/nyuukokukanri07_00177.html (accessed 2018.11.27)
- 松田稔樹 (2016) 「縦糸・横糸モデルに基づくカリキュラム設計方法論構築の試み—SIG-10活動の中間まとめに向けて—」, 『日本教育工学会研究会報告集』 JSET16-3, 83-90.
- 村上京子・小室輝代・三谷関子 (2003), 「日本留学試験における採点基準の見直し」, 『名古屋大学日本語・日本文化論集』, (11), 107-124.
- 村上京子 (2005), 「作文評価における分の種類の影響—意見文と説明文の比較—」.
- 文部科学省 (2008) 「留学生30万人計画骨子」 <https://www.kantei.go.jp/jp/tyoukanpress/rireki/2008/07/29kossi.pdf> (accessed 2018.11.27)