

# 学習目標の意識化と評価活動の役割

稲葉和栄

kazuebaikaw@yahoo.co.jp

## 【要約】

本研究は、美術大学でデザインを専攻している日本語学習者 K がおこなった 3 回の口頭発表が評価活動によってどのように変化したのかを質的に分析したものの一部である。1 学期（15 週）に 1 回、計 3 回 3 学期、1 年半に渡る縦断的な観察をおこなった。本稿での評価活動とは学習者 K 自身による自己評価と聞き手による他者評価を指す。K が発表で用いたスライドを提示しながら評価活動を振り返り、学習目標の意識化の変容について考察をおこなった。その結果、学習目標は第 1 回目では正しい文法や語彙を使うという言語知識に置かれていたが、次第に内容や構成といった聞き手の立場からの視点が意識化され、最終的には独創性を重視するものとなった。また、評価活動の分析では、発表の回数が進むにつれ肯定的な自己評価が増える傾向にあること、日本語以外の授業での自分の作品やアイデアについて話すといった経験が学習目標に結び付いていることがわかった。後者から、学習者の置かれている学習環境を包括的に取り入れる学習デザインの重要性が示唆された。

## 1. はじめに

美術大学でデザインやメディア表現などを専門とする学生は、美術系科目では 1 年次より個人で、あるいは、グループで作品制作をおこない自分の作品ポートフォリオの充実をはかる。特に、グループで作品制作をする際には、自分の考えをどう伝えるのか、相互的な交渉ができるのかが求められる。芸術作品は言語で説明するものでなく鑑賞者が個々に解釈すべきだという考がある。これについてどう思うか留学生に聞いた。多くの学生が、自分の作品には未熟な点が多く、作品の世界観や独創性のある工夫点を言語化して伝えたいという希望を持っていた。学生同士で自分たちの作品について対して意見や感想を述べる立場におかれた留学生は、製作者としても鑑賞者としても熟達していない自分たちがどうやったら自分の作品をより効果的にアピールできるか、相手に役に立つフィードバックができるかに関心を抱いていた。

これらの学習者のニーズを受け止めつつ、通年科目（30 週）の日本語 I・II ではトピックシラバスをベースに四技能の学習を取り入れ、半期（15 週）に一度、口頭発表をおこなっている。ここでは、視聴覚補助教材（visual aid）の有無にかかわらず口頭である程度まとまった意見や主張などを表明することを口頭発表とする。

この 2 つの授業を通して学習者 K（以下、K）の口頭発表がどう変容したのか質的な分析をおこなった。本稿は、K の学習過程の中でどのような評価活動が観察され、自身の掲げる学習目標にどのような影響を与えたのかの縦断的な考察の中間報告である。口頭発表で使用されたパワーポイント（以下、PPT）のスライドを例に挙げ、実践的な教室活動を考える一助としたい。

## 2. 授業の背景と学習者 K

日本語 I・日本語 II は留学生を対象とした通年の科目である。履修条件として、日本語 I は 1 年次以降、日本語 II は 2 年次以降と定められている。日本語のレベルは N2 程度から N1 に合格しているものまで幅がある。履修者の専攻はメディア表現やファッションテキスタイル表現といったデザイン系領域である。これらの学生は入学時にノートパソコンを購入することになっており、専門的な画像加工ソフトを学ぶ講義も履修できる。実技科目では、作品の抽象的かつ効果的なプロット説明などの描写力が求められることもある。その例として、ドレス制作において、使用した素材・染料・染の技法やドレープの幅や傾きで何を表現したかったのか、その創作意図を説明する場面などが挙げられる。1 年次より日本人学生と共同でグループ制作をおこなう授業があるのも特徴の 1 つである。

本研究で対象とした K は韓国出身で 1 年次に日本語 I を、2 年次に日本語 II を履修した。K の履修したクラスは約 9 割が日本語 I と II では同じであり、他者評価で意見が述べやすい信頼関係がクラス内で徐々に作られていた。クラス人数は共に 7-8 名である。K は大学入学時に日本語能力試験 N1 に合格して約 2 年が経過していた。韓国の高等機関で美術を専攻した後、韓国のデザイン会社勤務を経て来日し、日本語学校と美術予備校で学び入学した。スピーチは入学前に何度かやったことがあるが、パワーポイントを使った口頭発表は本授業でおこなったのが初めてであった。

## 3. 本稿での研究課題

縦断的な口頭発表と評価活動のプロセスの中で、K が自身の発表を振り返り評価することによって学習目標はどう変化したのかを観察し、その特徴を分析することを本稿の研究課題とした。評価活動を取り入れることによって学習目標の意識化にどのような変容があったかを考察する。

## 4. データ収集と分析対象

日本語 I では前半の 14 回目、後半の 28 回目に実施した。日本語 II では、前半 14 回目に実施した。本研究の分析対象のデータはこの 3 回の縦断的データである。

口頭発表の流れと対象となるデータを以下の表に示した。○がついている活動を分析対象とした。

表 1 口頭発表における評価活動の流れと分析対象データ

	活動の種類	評価活動内容	分析対象
1	自分の学習目標を設定し、共有の「評価シート」に書き加える		
2	発表の前週に作成した PPT の資料をクラスで配布		
3	PPT を使用した口頭発表		
4	質疑応答		
5	聞き手が口頭で発表の感想を述べる	他者評価 1 (口述)	○
6	聞き手が「評価シート」に記入 (共通項目には 1-4 の尺度とコメント、ほかに自由記述欄あり)	他者評価 2 (記述)	○
7	3~5 の記録と 7 を参考に発表者が「評価シート」に記入	自己評価 1 (記述)	○
8	教師と個々の発表者との振り返り	発表者と教師の振り返り	○

分析対象とした評価活動、は表1の5. 他者評価1（口述）、6. 他者評価2（記述）、3. 自己評価1（記述）、8. 発表者と教師の振り返り[自己評価2（口述）]である。記述の自己評価と他者評価で使用した評価シートは、国際交流基金「みんなの『can-do』サイト」<<https://jfstandard.jp/cando/search/home/ja/render.do>>と「JF 日本語教育スタンダード」<<http://jfstandard.jp/summary/ja/render.do>>（ともに最終参照日 2017年3月15日）を参考に8つのカテゴリにおける9項目の can-do（以下、Cds とする）を発表の目標としたものである。9項目はクラス全体で共有し3回とも共通している。これに発表者個々の学習目標を発表ごとに書き加えたもの評価シートとして用いた。評価シートは稿末の資料に表2として添付する。

## 5. 評価活動

表1にある他者評価と自己評価で使用する記述式の評価シートは共通している。他者評価とは、教師以外の発表の聞き手がおこなうもので、発表直後に口頭で意見や感想を言うものを「他者評価（口述）」、その直後に教室で評価シートに記入して提出するものを「他者評価（記述）」とする。「自己評価（記述）」とは、自宅で自分の発表の録画や録音を見直し、他者評価に目を通したうえで発表者が記入するものである。各発表者は、後日、教師と1対1で自己評価シート、他者評価シート（記述）、他者評価（口頭）が含まれた録音・録画などの資料を見直し、発表を振り返る作業をおこなう。

評価活動を分析するにあたって、横溝(2010)のトライアングレーション (Triangulation) の枠組みを用いた。横溝は、教師・学習者・第三者の3つの観点を取り入れることが質的分析の妥当性を高めると指摘している。この三者の観点を取り入れられるよう評価活動を設定した。本稿での教師・学習者・第三者の役割と活動内容は以下であり、教師は活動プロセスを観察し授業ログをつけた。

[教師]

- ・どの段階においても学習者個人の学習目標の設定の相談にのる。：学習状態を把握する。
- ・発表前に質問があれば個々に応え修正の手助けをする。：修正から間違いやすい点を把握する。
- ・口頭発表の直後には教師は直接的なフィードバックを与えない。
- ・発表者個人へのフィードバックは、発表者が自己評価（記述）を提出した後に、他者評価（記述）と他者評価（口述）含む録音・録画した発表記録を見ながらおこなう。〈教師との振り返り活動〉
- ・履修者全員の発表と教師との振り返り活動語に、クラス全体で総括を実施する

[発表者]

- ・1回目の発表目標は自分が初めて履修する際に課題だと考えている学習項目を参考に選ぶ。2回目以降の発表目標は、前回の自己評価や他者評価を参考にしていた。：学習を意識化する。
- ・発表の準備は授業で終わらないところは課題として自分でおこなう。
- ・発表の前に自分の目標を告知し、クラス共有の評価9項目に自分の目標（評価項目）を追加する。
- ・発表後に聞き手から口頭で出た感想や意見に関して質疑応答をおこなう。
- ・自分の発表を記録した録音（録画）と発表後に聞き手が記入した他者評価シートの記述を見て、自己評価シートに記入し教師に提出する。：学習者単独による振り返り、内省や気づき
- ・教師と発表記録（録音・録画・教師のメモ）・他者評価シート・自己評価シートを見直しながら自分の発表振り返りをおこなう。：ピアによる振り返り、内省や気づきと次回の目標への意識化

[第三者]

- ・第三者とは、教師以外のKの発表を聞いた主にクラスを履修している留学生を指す。他に先輩や

後輩にあたる留学生、日本人学生が発表の聞き手として参加している場合もある。

- ・クラス共通目標の評価9項目と、発表者個々の目標が書かれた評価シートを事前に理解しておく。
- ・発表を聞いた直後にクラス全体で感想や意見を交わす。：他者評価（口述）
- ・意見を交わした後に、聞き手は評価シートに評価を書き込む。：他者評価（記述）

## 6. Kのテーマと各発表の学習目標

学習者自身が日本語ⅠとⅡを通しての共通のテーマと、発表ごとのトピックと学習目標を定めた。Kは、ハローキティやシナモンといった人気キャラクターを手掛けたデザイナーを輩出していることも進学志望理由となっており、日本のアニメやキャラクターに興味を持っている。将来はデザイン関係の仕事に就きたいという希望を持っている。また、留学生の視点から見た日本の文化にも興味を持っており共通テーマを「地域と日本のゆるキャラ」と定めた。このテーマに沿って第1回目の発表のトピックは「ちゆるるを知っていますか」、第2回目は「ゆるキャラの役割」、第3回目は「あなたの記憶とゆるキャラの特徴」とした。また、各発表のKの個人学習目標は次のように定められた。

発表1回目学習目標：正しい文法や語彙を使ってキャラを説明する

発表2回目学習目標：話す順番に気を留めて(聞いている人に)わかりやすい内容にする

発表3回目学習目標：主張がはっきりしていて印象がある

発表4回目学習目標：自分らしいアイデアがあって、説得力のある説明をする

## 7. 考察

本章では発表ごとの「他者評価（口頭・記述）」と「自己評価（記述）」「教師との振り返り活動」での発言を取り、Kが次回の学習目標を設定するプロセスを分析し質的な変容について考察する。

尚、学習者が産出したデータは、わかりにくい箇所は文法や語彙、文末の統一などの修正をおこなった。一部（ ）に語をたして記述しているが、意味の推測が可能なものは学習者が記述したままに記載した。口頭でのやり取りは重要な箇所を筆者が要約、または一部をキーワードとして取り出した。

### 7. 1 考察（1）第1回目発表と評価活動から第2回目の学習目標の設定まで

共通テーマ「地域と日本のゆるキャラ」 第1回発表トピック「ちゆるるを知っていますか」

第1回口頭発表で使用されたのPPTスライドの1枚をKの許可を得て稿末資料に図1「第1回目のPPTスライド」として添付する。

[第1回学習目標]

Kはレディネスやニーズ調査で、「日常会話はだいたい問題ない。でも、授業とかでは、同じような意味の言葉があるけど、どの言葉を使えば一番よくて…（中略）…文法も似ている形式があるけど適切なのはどれか選ぶのは難しい…（中略）…。大学では、子供っぽくない言葉遣いで専門的なこともちゃんと正しくて難しい文法を使わないといけないと思う」と述べている。自分の日本語能力の足りないところは語彙の少なさと適切な文法の使い方だと考えており、第1回目の発表の自己目標を「正しい文法や語彙を使って説明する」に定めた。

[第1回他者評価]

発表直後に聞き手から出た他者評価（口述）では、どの点がよかったかという肯定的な意見が最初に挙げられ、そこから内容、改善点などへと話題は展開していった。

### ①肯定的な他者評価

発音がきれい、よく調べてある、トピックの選び方がいい、まじめでがんばっているなど。

### ②発展的な他者評価

本稿では、もっとよい発表にするにはどうしたらいいかという観点から出た意見、改善点を発展的な評価とする。

最も意見が多かったのが評価項目の「内容」についてである。話す順番を工夫した方がいい、一番言いたいことが何かわからない、専門的な言葉は説明がないと内容がわかりにくい、内容が多すぎる、内容が多いとどれが重要かわからないなどである。次いで「スライド」に関して、文字の多さや見やすさに考慮すべきだという意見、「聞き手への配慮」に関して、聞いている人の顔を見て話した方がよい、発表を理解できていない様子だったらゆっくり話すとよい、などが挙げられた。

[第1回自己評価と振り返り活動]

#### ①肯定的な自己評価記述

- ・自分では発音や文法は上手じゃないと思っていたけど、聞きやすいと言われて驚いた。よかった。
- ・たくさん調べて多くの情報や言葉などの知識が増えた

#### ②振り返り活動での内省

- ・もっといい話し方にするには、話す順番が大切。
- ・私は自分が調べたからよくわかるけど、聞いている人はどうしてこの話を先にするかわからないし、順番がよくないと誤解されやすい。
- ・内容はまとめて短くしたほうがわかりやすい。わかりやすい内容を選ばなくてはいけない。

[考察1]

第1回目は、発表、評価活動ともに手探り状態だった。この第1回目の発表以前にクラスの中で数分程度の Show&Tell を数回実施しており、そこで改善点などを言語化する練習をおこなった。初回の発表ながら発展的な意見が交わされたのは、Show&Tell といったプレタスクの影響も考えられる。

履修者の特徴が活動に及ぼした影響も少なからずある。例えば、積極的に自分の意見を表明する学生や年齢が一般的な学部生より上の学生、社会経験がある学生が数名いたため、学生自身が授業の進行や分担に主体的に取り組んでいたことが挙げられる。さらに、意見交換の際に口火を切る学生、司会者役の学生、ファシリテータ的役割の学生など、自然とクラス内での役割ができていたなど履修学生の構成要素が評価活動の潤滑油となった一面がある。

一方で、他者を評価する活動自体には慣れておらず、Kの他者評価で観察された「おもしろい、発音がいい、よく調べている」などの表面的な肯定的評価は、どの発表者に対しても類似性が観察された。

自己評価や振り返りでは、他者評価で指摘された「話す順番」「内容のまとめ方」の重要性に影響を受けた。ただし、振り返り活動で、話す順番や内容のまとめ方についてどう改善すればいいのかについての具体的な言及はなく、他者評価を自分の視点で分析しなおす再評価は観察されなかった。クラス内評価活動によって誰が聞くのかという「聞き手のわかりやすさ」を重視する価値観が形成された。

これらの評価活動のプロセスを経て2回目の学習目標は、「話す順番に気を留めてわかりやすい内容にする」となった。

## 7. 2 考察(2) 第2回目発表と評価活動から第3回目の学習目標の設定まで

共通テーマ「地域と日本のゆるキャラ」 第2回発表トピック「ゆるキャラの役割」

## [第2回他者評価]

### ①肯定的な他者評価

- ・いろいろなゆるキャラがいることがわかりおもしろかった。
- ・同じ所に何種類かのゆるキャラがいても、1つ1つ役割が違うという意見がよかった。
- ・よく調べて発表していた。
- ・ゆるキャラの持つ世界観を聞いてゆるキャラの勉強になった。
- ・話し方とか発音がきれいだった。
- ・Kが描いた絵が上手だった。
- ・自分で撮った写真を使うのはわかりやすいし、経験もわかるのでいい。

### ②発展的な他者評価

(評価シート「内容」へのコメント)

- ・内容が多すぎる。紹介するキャラが多すぎてどれが一番重要かわかりにくい。
- ・具体的な例をもっと増やすといい。例えば、1つのゆるキャラを詳しく説明したらどうか。
- ・一番のポイントがどこか焦点を絞る。
- ・結論が何かわからない。

(評価シート「聞き手への配慮」へのコメント)

・スライドのどこを話しているかわからない人がいた。自分が話しているところを見ているか確認した方がいい。

- ・聞いている人がメモを取ることができているか気をつけるとよい。

(評価シート「質疑応答」へのコメント)

・質問と答えがちょっと違っていきにくかった。たくさんゆるキャラがいると印象が薄くなるかもしれない。いろいろな種類を出しすぎ、意見がわかりにくかった。

・発表の後に質疑応答をしないやり方でもいいのではないか。質疑応答は難しいし、役に立たない時もある。質疑応答は例えば、発表そのものを対話形式で進めていく方法はどうか。

(評価シート「スライド」へのコメント)

- ・話の内容がわかりやすくなるような適切なスライドを作ることが大切です。
- ・スライドと話が少し違っていたので気をつけた方がよい。
- ・スライドを読むよりいい方法や工夫はどうしたらいいか考えてみたらどうか。

(評価シート Kの個人目標「話す順番に気を留めてわかりやすい内容にする」へのコメント)

・大事なことは初めの方に話した方がいい。最後は時間がないときがある。

・最初に何について話すか説明して、どうして(そのトピックを)選んだとか、目的とか理由を話して最後にもう一度まとめて重要なことをもう一度話す順番にしたらもっとわかりやすくなる。

## [第2回自己評価と振り返り活動]

### ①肯定的な自己評価

- ・みんなが知らなかったゆるキャラを紹介できてよかった。
- ・自分で撮った写真とか描いた絵を使って、みんながいいと言ったのは良かった。アイデアがほめられるとうれしい。デザイン画の授業でイラストを描いているので自分が説明したい絵が描けた。
- ・絵を描くのは時間がかかったけど楽しいし、オリジナルなので価値があると思う。

### ②振り返り活動での内省

- ・重要な主張は最初に話した方がいい。印象的に残るし、何について話したいかもわかりやすい。
- ・発表ではたくさんキャラを出すより一番重要なキャラについて詳しく説明することが大切である。
- ・みんなから意見があったが発表の後の質問はなくてもいいと思う。質問を考えるのも難しいし、応えるのも難しい。どんな質問がでるか分からないのはストレスがある。
- ・みんな同じ発表スタイルだから、自分の特徴、オリジナリティがある話し方を探すのも大切だ。
- ・Web デザインの授業でグループ発表した時、ただのイラストではなく動画を作る、モノクロ写真にするなど、話す内容だけではなくて見せ方も大切だと思った。日本語の発表も同じだと思う。
- ・発表の設計図を書くときは、計画性があるが、調べながら内容や PPT を作っていくと最初の計画とは違ったものになる。調べているうちに知識が増え、たくさん話したいことが増えるが。調べたことを入れすぎると内容が多すぎる。設計図からそれると内容がわかりにくくなる。
- ・設計図に沿って必要なことを調べ、選抜して採用しなくてはいけない。
- ・設計図を書くときはあまり知識やアイデアがないけど、調べているうちに新しいアイデが出てくるので、その時は設計図を全部もう一度考えてみる必要がある。
- ・みんなが「おお」とか「へええ」とか反応したり、おもしろそうに聞いていたりすると話しているうれしい。これらも聞いている人が楽しくなる話を計画したい。
- ・私の話はおもしろいということを、自分の話の特徴にしたい。
- ・楽しい話にするように、話し方とか写真や絵をもっと工夫したい。

#### [考察 2]

K の発表自体は 2 回目であるが、クラスメイト全員の発表に対して意見を述べたり、評価シートに記入したりしながら数をこなしてきたので、どういった視点から意見を述べればいいのかというスキルにやや多様性が出てきた。全体でおこなう口頭での評価活動を取り入れることによって、クラスメイトの発言を参考にしつつ自分の意見や評価を調整している。口頭での評価活動は他者評価(口述)と位置付けているが、実際には発表者も意見のやり取りに参加できる。ここでクラスメイトや発表者 K の発言を聞きながら、各聞き手は自分の評価の適切さについて検証していると考えられる。例えば聞き手 A は、「いろいろなキャラが紹介されているのがよかった」と評価活動(口述)で発言したが、その後の評価活動(口述)で「多くのキャラを紹介するより 1 つを掘り下げて焦点を明確にした方がよかったのではないか」という意見が複数出された。これらの意見に対して発表者 K が同調し、「重要なキャラを絞って紹介して詳しく説明したほうがよかった」という発言があった。このやりとりを経て聞き手 A の提出した評価シート(記述)には、「紹介するキャラが多いので少なくして詳しく話した方がいい」とコメントされており、評価のやり取りの中で聞き手 A が自分の意見を変化させていったことが観察された。他者評価に口述と記述の 2 つを設けることによって、聞き手の評価内容が変化することが示された。その場で評価シートに記入することは時間的制約や書くという負担もある。口述と記述の他者評価の内容を比べると口述の方がより多くの評価がされていた。自己評価については、記述する自己評価シートでは表出しない評価が教師とおこなう振り返り作業において多数観察された。この点から評価活動を授業に取り入れる際は、記述では拾いきれない評価があることを改めて確認できたとともに、インターアクション(他者とのやり取り)を伴う評価活動の重要性が示唆された。

振り返りの中で設計図を柔軟に変更させていくこと、情報取捨選択と内容の再構築、自分の特徴づける表現方法の模索、聞き手を楽しませ引き付ける視点の強化という K の内省が観察された。また、デザイン画や web デザインといった実技専門科目での得た知識や経験が口頭表現発表に紐づけられ、

双方向的な学びの効果があることに言及している。学習内容が意識化されていく中で、Kは第3回目発表の目標を「主張がはっきりして、印象がある」と設定した。

### 7.3 考察(3) 第3回目発表と評価活動から第4回目の学習目標の設定まで

第3回目のKの発表に出てくるキャラは東京都巣鴨地蔵通り商店街の公式キャラクターの「すがもん」である。この発表の前にクラス全員で巣鴨地域での課外授業を実施した際、すがもんの前で集合写真を撮るなどクラスの全員がこのキャラクターを共通認識していた。それを前提としたKの口頭発表であることは、この回の発表にこれまでとは違う要素を付加していると考えられる。

使用されたPPTからスライド2枚を抜粋し稿末資料に図2「第3回目のPPTスライド(クイズ問題)」と図3「第3回目のPPTスライド(クイズ問題)」として掲載した。

共通テーマ「地域と日本のゆるキャラ」 第3回発表トピック「あなたの記憶とゆるキャラの特徴」  
[第3回他者評価]

#### ①肯定的な他者評価

- ・聞いていてとても楽しい発表だった。(聞いている)自分が発表に参加できるのがよかった。
- ・クイズのようなスタイルで発表するのはいいアイデアだ。
- ・自分が覚えているつもりでも、実はあまり記憶していないことがわかった。発見があっていい。
- ・キャラクターをデザインするとき、デザイナーは1つ1つの部分はとても大切だと思ってデザインするけど、見ている人はそんなに気にしていないというKさんの主張がはっきりわかった。
- ・今日の発表を聞いたので、すがもんの特徴はずっと覚えていられると思う。
- ・クイズに正解するとうれしい気持ちになるので、クラスみんなが盛り上がった。
- ・主張や印象がちゃんとある発表だったから、Kさんの目標は達成できたと思う。
- ・Kさんが撮った写真をじょうずに加工していた。加工の方法もよかったし、技術があるのでいいスライドができています。
- ・スライドが話と一致していて、画像の加工にオリジナリティがあると評価が高い発表になる
- ・スライドには写真、イラスト、加工した画像など自分で作成したものを使うのが効果的だ。Kさんは作品制作が(他の授業でも)うまいので、いいスライドが作れる。

#### ②発展的な他者評価

- ・デザイナーはどうやってすがもんのデザインを考えたのか、その考えとか工夫したところとか聞きたい。もしインタビューなどができたらもっと内容がよくなるだろう。
- ・すがもん、ポケモン、くまもんなど日本のキャラには「もん」が付くのが多いのか説明があるとわかりやすい。分析に入れてほしい。
- ・発表はとてもよかったけど、どうしてこんなキャラができたのか、なぜが多い。
- ・引用したURLはあったが、写真の撮影場所の情報もスライドに載せた方がいい。
- ・ネットに載っていない情報も話したらどうか。でも、調べ方は難しそう。ネットは誰でも見られるので、それ以外のことをたくさん聞きたい。
- ・すがもんだけじゃなくて、ポストの違いの問題もあった。ポストの問題はキャラとはあんまり関係がないからなくてもいいかもしれない。

[第3回自己評価と振り返り活動]

#### ①肯定的な自己評価

- ・みんながアイデアをいいと言ったり、発表が楽しかったと言ったりしてくれて発表してよかったと思う。みんなが知っているすがもんを選んだので話がおもしろくなった。
- ・今まで内容や紹介するキャラが多いと言われたが、今回は焦点が1つだったのが成功の理由だ。
- ・原稿を読まなくても、みんなの顔やスライドをみて話すことができた。
- ・イラスト（を描くこと）や画像の加工は好きなので、それを使った発表はけっこううまくいく。

## ②振り返り活動での内省

- ・ポストの間違いを答える質問は、キャラのトピックとは違うので内容がバラバラになってしまった。
- ・みんなからのすがもんに関する質問は、わたしも知りたいと思うけど調べ方とかわからない。
- ・ネットで調べられること以外の情報が必要だと思うが、それを探すのは難しい。
- ・知っているキャラクターでも、本当は全部正しく覚えていないという主張は言えたので達成感がある。でも、詳しい部分まで知らなくてもキャラはかわいくて、見てどこのキャラかわかればいいとも自分は思う。この2つの違う意見をどうやって表現したらいいかまだわからない。
- ・日本語以外の専門科目の授業で自分の作品をプレゼンテーションする発表があった。日本人の発表を聞いて、とても刺激を受けた。イラストや画像も専門科目で勉強したので、それを（日本語の）発表で使えてよかった。
- ・（専門科目の）短い動画を作る授業では、自分の動画を発表して、どうしてこの動画を作ろうと思ったのか、どんな意味があるかを話さなくてはいけなかった。発表がうまくないと、いい作品でもいい評価はもらえない。この発表では、全体で3つ優秀な作品を選んで（展示会で動画を）流すことができるので、みんながんばって制作した。目標がはっきりしている方がやる気は出ると思う。
- ・日本語は学習の目標があるが、コンペ（コンペティション）の目標とは違う。
- ・これから、授業とか就職活動、または就職してからも、パワーポイントを使って発表したり説明したりする機会は増えると思うからこの授業でもっと勉強したい。

### [考察3]

視覚的な理解を補助する PPT の特徴を生かし、聞き手が楽しかったという内容の発表ができたことへの達成感が高かった。この肯定的な自己評価から発表には聞き手を魅了するアイデアが重要であるとの価値観が形成された。自分の主張を明確に話すという点でも一定の満足感を得ている。しかし、振り返り活動で自分の主張を再確認していく過程で、実は今回の主張の他にもう一つ自分の伝えたい主張があったことへの気づきが観察され、2つの異なった主張をどう口頭発表に盛り込めるかという新たな学習課題が示された。Kはこれまでも自分らしさを出したいという目標を挙げていたが、それはトピックの斬新さや、クイズ形式といった発表方法に向けられていた。しかし評価活動の中でネットなどですぐ調べられることだけでなく、オリジナリティのある情報をどう盛り込むかも大切だといった評価を受け、内容に関しても自分らしさを出すことの重要性が意識化された。

2回目に続き、この3回目の振り返り活動でもデザインという専門分野の技術が口頭発表に役立っていることに言及している。ここから日本語科目と専門・教養科目の学びが相互的学習効果をあげていることが示されていると言える。さらに視覚補助の役割を担う PPT が強い効果を有しており、スライドの芸術性や加工技術の高さと口頭表現の評価の高さとに相関関係があることから美術大学の専門性という特徴が合われていると考えられる。この点は、口頭発表での視覚補助教材の有無によって、たまため同じ発表内容であっても、評価に差が出る可能性を示唆している。この後、第4回目発表の目標は「自分らしいアイデアがあって、説得力のある説明をする」と設定された。今回の発表で得たアイ

デアという成功部分と、情報の精査が説得力を増すという課題が色濃く反映された学習目標となった。

## 8. 全体の考察とまとめ

他者評価がKの自己評価や学習目標にどのような変容をもたらしたかを縦断的に分析した。その結果、評価活動が自分の発表を客観的に捉える土壌を作っており、学習目標の意識化に直接的な影響を与えていることが明らかとなった。評価活動の分析は発表の回数が進むにつれ内容が深まり肯定的な自己評価が増える傾向にあった。また、評価を一人でやるのか他者とのやりとりが伴うのか、評価の形式が記述か口頭かといった要素により、評価の表出が変わってくるということが明らかとなった。これらの要素の中でやりとりを伴う評価方法が、他者評価・自己評価のどちらにおいても評価活動を活性化させ、内容も掘り下げられることが観察された。

学習目標は1回目では正しい文法や語彙を使うという言語知識に重点が置かれていた。その後の評価活動の過程において聞き手の視点にたった発表内容や構成に意識が向けられ、内容と構成、発表形式やスライドの独創性に焦点を当てた学習目標へと変容していった。

日本語以外の授業で自分の作品やアイデアについて話すといった経験が口頭表現の学習目標に結び付いている事例や、イラストや画像処理といった教養・専門知識での知識が口頭発表でもいかされており、それが肯定的な評価につながっている事例が示された。ここから日本語の授業だけでなく、学習者の置かれている学習環境が相互効果をもって学習を促進させていることが再認識できた。

授業に評価活動を取り入れることは学習者の主体的な学習目標の設定に有効であるが、評価活動のデザインによって表出される評価が異なることに留意が必要であることが新た得て示唆された。

## 9. 今後の課題

Cdsを用いた評価シートを毎回用いたが、質疑応答の項目など発表の形式を制限するものも含まれており、項目の見直しと共に内容をいかに参加者の発表内容に沿うものとするのかといった課題が残る。Cdsの項目や記述に関しては、評価者個々によって理解度、尺度の幅あり、項目の重複評価、項目数の数、記述内容の共有など、発表の回を進めるごとに評価者の意識も変わり修正が求められた。学習の評価項目は言い換えれば学習目標でもある。口頭発表に適した評価項目の設定を学習環境の変数もいれながらどうデザインするか継続的な取組が必要である。

本稿は個別事例を対象としている。少人数のクラスであったため個別の振り返り作業が可能であったが学生数の多いクラスでは同じような評価活動が取れない。また、評価活動での意見を列挙したが、データの分類と分析方法の確立が求められる。

## 参考文献

横溝紳一郎 (2010) 『日本語教師のためのアクションリサーチ』 凡人社

国際交流基金「みんなの『can-do』」サイト <<https://jfstandard.jp/cando/search/home/ja/render.do>> (最終参照日 2017年3月15日)

国際交流基金「JF 日本語教育スタンダード」 <<http://jfstandard.jp/summary/ja/render.do>> (最終参照日 2017年3月15日)

資料

表2 評価シート

		発表者の名前:		
		記入者(書きたい人だけ):		
発表者の伝えたいこと				
	項目番号	評価項目	1:大変難しい 2:まあできる 3:あまりできない 4:簡単にできる	コメント
内容	1	伝えたいことの根拠なる情報や具体例があり、伝えたいことが明確な内容の発表ができる。		
	2	集めたいろいろな情報を適切にまとめてわかりやすいスライドが作成できる。		
スライド	3	意見の根拠がバラバラでなく理路整然と挙げられていて、途中で要点を見失わない構成で発表できる。		
発音	4	はっきりとした、自然な発音やイントネーションで発表できる。		
語彙	5	伝えたいことの誤解を招くような間違いはなく、だいたい正確な語彙を選択して発表できる。		
文法	6	誤解につながるような文法的な間違いはなく、多少の間違いはあるが正確な文法を使用して発表できる。		
パフォーマンス	7	聞き手の反応をみて、準備していた内容を柔軟に変えて発表できる。		
	8	ことばが思い出せなかったり、流れを見失ったりしたとき、間接的な表現や言い換えを使って補うことができる。		
質疑応答	9	発表内容についての質問に対して自然に対応できる。		
発表者目標	10			
発表者目標	11			
全体のコメント				

## 山口県の文化と歴史

私の出身の慶尚南道と山口県の下関は姉妹都市です。私の中学校には下関の子どもが来ました。それからメールとかで連絡しています。彼女は恵さんです。恵さんから山口の伝聞とか歴史、ポップカルチャーの話とか聞きました。その内、私の心に強く響いたのは、歴史のおもしろいで、次に山口にいるかわいいゆるキャラのこと、山口県の食べ物でした。だから、今日はこの3つについてじっくり話をしたいと思います。

山口県は韓国と古くから関係がとても深いし、韓国人の祖先もいます。平安時代から鎌倉時代に権力が強かった大内氏は朝鮮半島の百済の王族が祖先でだと伝承があります。また、朝鮮との貿易はとても多かったです。それで山口県も豊富なところになりました。古い韓国の陶磁器などもたくさん出土しています。江戸時代に通信使が朝鮮から山口に行きました。山口県は長州と呼ばれました。藩校明倫館などの学校もありました。有名な吉田松陰さんや杉新作さんなど明治維新の推進する立役者もいる、立派なところですよ。たくさん総理大臣の故郷です。

次は、山口県のゆるきゃらのちよるるです。みなさんはみたことがありますか。

日本にはとてもたくさんゆるキャラがいて、私はびっくりしてうれしくなりました。わたしもみんなの心が忘れないキャラクターデザインを学びたいと思います。

私は初めてちよるるを見た時、それが山口県のゆるキャラかわかりませんでした。

そのサインを探しましたがどこにも見えなかったです。でも、今回ちよるるをいろいろ調べて意味がだんだんわかってきました。見るだけよりも、意味がわかった方がもっとかわいく見えると思います。どうでしょうか。



図1 第1回目のPPTスライド

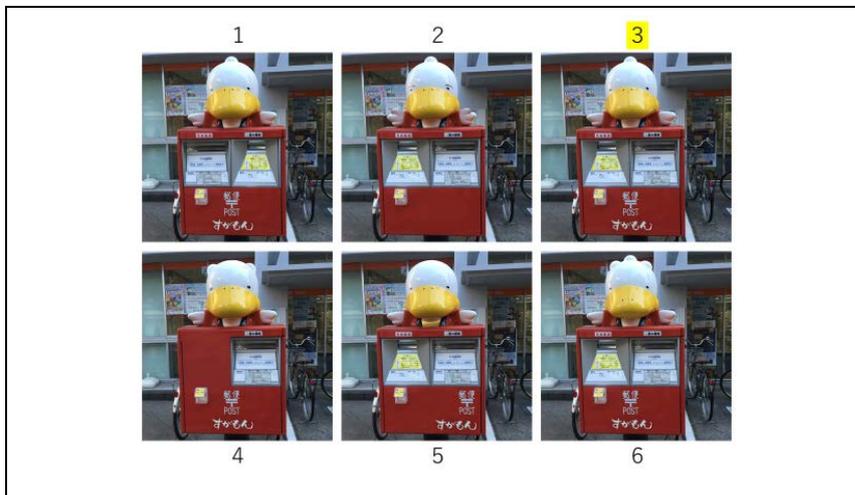


図2 第3回目のPPTスライド (クイズ問題)



図3 第3回目のPPTスライド (クイズ解答)