

## ADDIE モデルに基づく日本語サブカルチャー科目の授業設計と評価

高橋薫

### 要旨

本稿では、語学教員を目指す大学生を対象とした日本語サブカルチャー科目の授業設計と評価について報告する。授業の設計には、インストラクショナルデザインで用いられている ADDIE モデルを採用して授業設計を行った。授業アンケートと授業の振り返りとして書いてもらった大福帳の記載内容から授業の評価を行った。その結果、受講生は授業にはおおむね満足しており、特に、学んだ知識を踏まえて教材作成を行ったことに達成感を感じていることがわかった。その一方で、授業のねらいや最終課題に向けて配置した各回の課題の関連性が、意図したほど学生には意識されていなかったり、LMS への課題のアップロードに不具合が生じたりするなどの問題があったことが浮き彫りになった。

### キーワード

サブカルチャー、アクティブラーニング、インストラクショナルデザイン、ADDIE モデル

### 1. はじめに

本稿では語学教員を目指す大学生を対象とした日本語サブカルチャー科目の授業設計とその評価について報告する。本科目はインストラクショナルデザインの考え方にに基づき設計した。インストラクショナルデザイン (Instructional Design、以下「ID」) とは、「教育活動の効果・効率・魅力を高めるための手法を集大成したモデルや研究分野、またはそれらを応用して学習支援環境を実現するプロセス」(鈴木 2005、p.197) である。鈴木 (2005) によると、一般的に ID では、ADDIE モデル (図 1) に沿って授業の設計や評価が行なわれることが多い。ADDIE とは分析 (Analysis)、デザイン (Design)、開発 (Development)、実施 (Implement)、評価 (Evaluation) の頭文字を取っている。「分析」では教育の入口と出口を見極め、何を教えるかを検討し、「デザイン」では何をどのように教えるかを考える。「開発」では教材を作成し、「実施」では実際に授業を行い、「評価」では授業実践を評

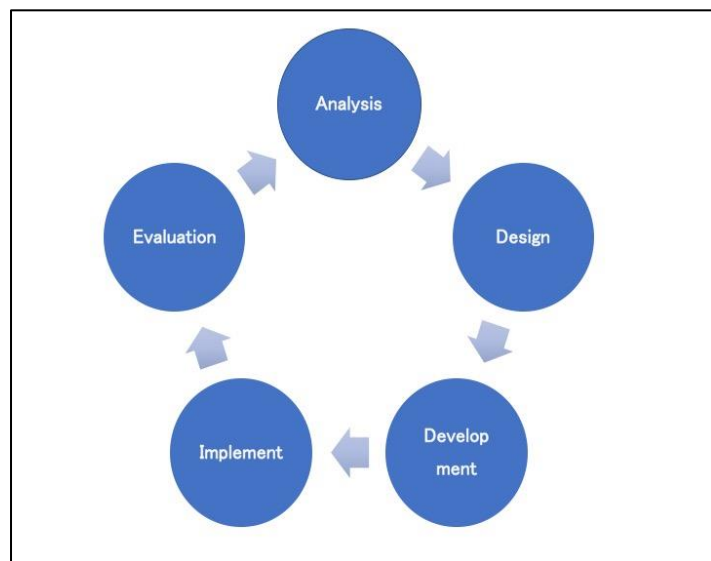


図 1 ADDIE モデル (鈴木 2005 をもとに作成)

備し、必要に応じて修正を加えるという。次章では ADDIE モデルに基づいて、どのように授業を設計し評価したかについて述べる。

## 2. ADDIE モデルによる授業設計と評価方法

### 2.1 分析

授業開始前に対象校の学科の責任者にヒアリングを行った。本科目は現代日本のサブカルチャーを通して、日本語・日本文化を多角的に捉えることを目的としていた。対象となる学生は外国語学部の 3、4 年生で、学生の多くは日本語教育などの語学教員を目指していた。最終的な履修者は 14 名で、このうち 1 名はベトナム人の留学生であった。

次に、学習環境について確認したところ、対象校には大学として共通の LMS (Learning Management System) は用意されておらず、各教員が独自に設定していることがわかった。一方、同校の学生はスマートフォンを常時携帯しており、学内の Wi-Fi も利用できることがわかった。

### 2.2 デザイン

学習環境については、学生がスマートフォンを携帯し学内の Wi-Fi も利用できることから、ソーシャルメディアのひとつである Facebook 上に非公開グループを設定し、LMS として利用することにした。提出物の管理については、オンラインストレージサービスのひとつである Dropbox のファイルリクエスト機能を使用した。ファイルリクエストは、Dropbox のアカウントを持たない相手でも、指定の URL からファイルをアップロードすることができる。そこで、提出用の URL を Facebook グループに貼り付けて利用することにした。

学習内容としては、近年、日本のまんがやアニメを入り口として日本語や日本文化に興味を持つ学習者が増えていることから、本科目では、まんがやアニメで使われている「役割語」を取り上げることにした。金水 (2003) は「役割語」を次のように定義している。

ある特定の言葉づかいを聞くと特定の人物像 (語彙・語法・言い回し・イントネーション等) を思い浮かべることができるとき、あるいはある特定の人物像を提示されると、その人物がいかにも使用しそうな言葉づかいを思いうかべることができるとき、その言葉づかいを「役割語」と呼ぶ。(p. 205)

たとえば、「まあ、このお料理、とてもおいしいですわ。」のような話し方を聞けば、その人物は女性でしかもお嬢様であると聞き手は思い浮かべることができる。このようなまんがやアニメに特徴的な「役割語」の学習を通して、日本語・日本文化を捉えることを学習の中心に据えることにした。

「役割語」は、まんがでは文字情報として、アニメでは音声情報として用いられているが、文字情報の方が抽出して分析しやすいことから、本科目では、まんがにおける「役割語」に焦点をあてることにした。受講者には留学生もいることから、第一に、日本式まんがの描き方にはどのような特徴があるかについて取り上げることにした。第二に、まんがの「役割語」を取り上げ、役割語にはどのようなものがあるのか文献購読を行った。これ

らの授業は教員が講義形式で行うのではなく、関連文献を学習者が 3 人 1 グループとなり、ジグソー法 (Jigsaw Method) で購読するようにした。ARONSON & PATNOE (2011) によると、ジグソー法は次のような方法で行われる。まず、グループでそれぞれが異なる文献を読む。次に、同じ文献を読んだ人でエキスパートグループ (Expert Group) をつくり、理解した内容や疑問点について話し合い理解を深める。そして、もとのグループ (Jigsaw Group) に戻り、お互いに学習した内容を教えあう。それぞれが学習したピースを合わせることでジグソーパズルのように全体像が明らかになることからジグソー法と呼ばれている。ジグソー法を用いることで、テキストを受動的に読むだけではなく、自分の言葉で言い換えたり、説明したりすることで能動的な学習になるように配慮した。そして、実際のまんがで使われている「役割語」を抽出して分類する課題に取り組むことにした。第三に、学習した知識をもとに、日本語学習者が「役割語」を学ぶための日本語教材を作成することにした。BLOOM (1956) は教育目標分類を知識、理解、応用、分析、統合、評価の 6 つに分類しているが、教材を作成することにより、知識・理解を超えたより高次の学びが起こることを想定した。第四に、毎回授業の終わりにはその日の授業を振り返り、大福帳を記載してもらうことにした。大福帳とは教員と学習者とのコミュニケーションペーパーで、向後 (2006) によれば、大福帳を書かせることで授業への集中力が高まることが示唆されているという。以上のように、学習者が主体的に授業に関わるアクティブ・ラーニング型の授業を設計した。

### 2.3 開発

教材の選定など学習内容 (何をどのように教えるか) の開発は次のように行った。第一に、日本式まんがの描き方の特徴を理解させるために、大塚ほか (2017) 『世界まんが塾』を文献購読に利用することにした。近年、スマートフォンやタブレット端末でまんがが読まれるようになり、画面をタテにスクロールすることを前提に画面を割り付けるタテコミなども現れるようになった。しかし、日本のまんがは、本来見開きの雑誌として発達したことから、大塚らは日本式まんがの特徴として「見開き 4 コマ説」(図 2) を挙げている。これは見開きになった画面の 4 隅に重要な決めゴマが置かれるというものである。特に、見開きの左上の位置には、ストーリー展開上最も重要な決めゴマが配置されるという。大塚らは「見開き 4 コマ説」に関する世界まんが塾の講義映像<sup>1)</sup>を公開していることから、この動画も合わせて使用した。また、自分のお気

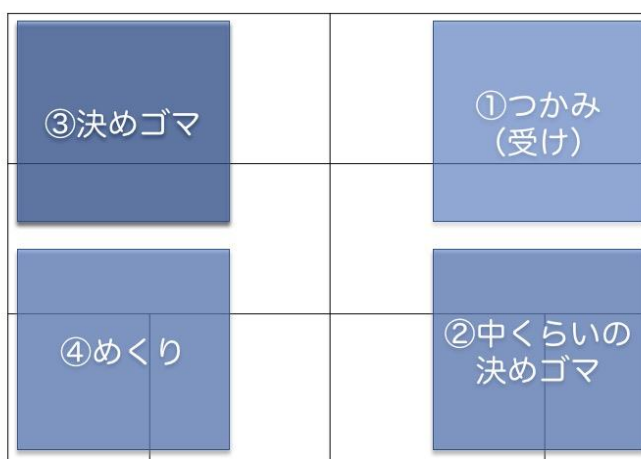


図 2 見開き 4 コマ説 (大塚ほか (2017) pp. 130-131 をもとに作成)

これは見開きになった画面の 4 隅に重要な決めゴマが置かれるというものである。特に、見開きの左上の位置には、ストーリー展開上最も重要な決めゴマが配置されるという。大塚らは「見開き 4 コマ説」に関する世界まんが塾の講義映像<sup>1)</sup>を公開していることから、この動画も合わせて使用した。また、自分のお気

に入りのまんがを持ち寄り、「見開き 4 コマ説」に基づいて描かれているか、検証することにした。

第二に、「役割語」については、金水（2003、2011）を文献購読に利用した。「役割語」には、前述したようなお嬢様ことばのみならず、「そうなんじゃ」のような老人語や「君がやりたまえ」のような書生語など、様々なバリエーションがある。それらの中から、テーマとして性差から見た役割語、年代・世代からみた役割語、職業・階層から見た役割語、地域から見た役割語を取り上げた。また、これらのテーマごとの文献購読はジグソー法で行った。ジグソーグループでの内容理解を促すために、テーマごとに重要な概念を抽出し、それらが理解できているかどうかを確認するためのグループディスカッション用の問いを設定した。加えて、学習したことを実際のまんがで確認するために『はいからさんが通る 新装版』（大和和紀著）の電子書籍<sup>2)</sup>を使用し、役割語の抽出と分類を行った。本作品ではお嬢様ことば、書生語、老人語など、多様な「役割語」が使われており、分析課題用教材として適当であると判断した。

第三に、「役割語」の日本語教材作成に関しては、ゲーム型の教材を作成することにした。教材作成にあたり、学習ゲームの研究者を講師に招いてワークショップを実施した。学習ゲームのデザインとは「学習につながるゲーム構造およびゲーム機能の設計」（池尻 2017、p. 36）を行うことである。池尻は学習ゲーム開発を「1. 目標の学習プロセスをゲームの主構造にするデザイン」「2. 既存のゲームスタイルを利用するデザイン」「3. ゲームによる動機付けを重視するデザイン」の3つのアプローチに分類している。本科目では教材作成に割く時間が限られていることから、「2. 既存のゲームスタイルを利用するデザイン」を用いた。たとえば、かるたの一種である「ヒットマンガ」<sup>3)</sup>などの既存のゲームを提示し、それらを参考に自分たちのオリジナルのゲームを考えてもらった。このデザインでは、「カリキュラムのゴールをゲームのゴールに変換すること」（池尻 2017、p. 42）が求められる。そのため、ゲスト講師と相談の上、教材作成時には教育目標を明示し、ゲームで具体的にどのような行動ができれば教育目標を達成したと言えるのかを考えてもらうようにした。

## 2.4 実施

表1に示したスケジュールで授業を実施した。前半は主に知識の習得を目的としており、後半は教材作成を通して学んだ知識を応用することを目的とした。ふ

表1 授業の概要

ねらい	回	内容	宿題
知識の習得	1	ガイダンス	
	2	日本まんがの古典的手法1	文献購読
	3	日本まんがの古典的手法2	レポート作成「日本まんがの特徴」
	4	役割語とは	文献購読
	5	性差からみた役割語（女ことば）	文献購読
	6	性差からみた役割語（男ことば）	文献購読
	7	年代・世代からみた役割語	文献購読
	8	職業・階層からみた役割語	文献購読
	9	地域からみた役割語	『はいからさんが通る』役割語演習
	10	まとめ	レポート作成「役割語」
知識の応用	11	学習ゲームをデザインする	ワークショップ
	12	教材作成	教材企画案作成
	13	教材作成	ゲーム・説明書作成
	14	プレゼンテーション1	ゲーム・説明書修正
	15	プレゼンテーション2 フィードバック	ゲーム・説明書修正

たつのレポートの作成、役割語の演習（役割語の抽出と分析）、ゲームと説明書の作成、および、プレゼンテーション、大福帳の記載を成績評価の対象とした。レポートや演習課題を作成すれば、自ずと最終課題の学習ゲームのネタが集まるように課題を設定した。

### 2.5 評価

授業終了時に授業アンケート（5件法）を実施した。加えて、毎回授業終了後に受講生に書かせている大福帳から、授業に対する肯定的な評価や否定的な評価に関する記述を抽出し、設計した授業の評価を行うこととした。前述したように、最終的な履修者は14名であったことから、この14名分のアンケートと大福帳を分析の対象とした。

### 3. 結果と考察

授業アンケートの結果を図3に示す。学生の42%が授業は難しかったと感じているものの、78%が授業で取り上げた内容はおもしろかったと感じており、85%が授業で学んだことは今後役立ちそうだと感じていることがわかった。このことから、概ね授業に満足している様子が窺えた。

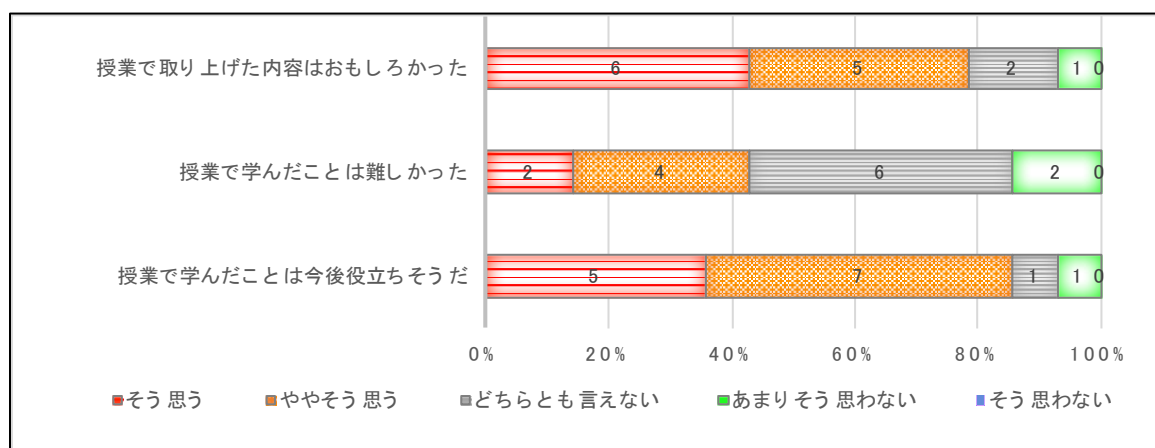


図3 授業アンケート結果

次に、大福帳の中から授業内容を肯定的に評価しているものと否定的に評価しているものを抽出した。肯定的な記載内容をみると、教材作成は困難であったものの、学習者同士で作成したゲームを試しながら改善していく中で、次第に完成度の高いものになり、大きな達成感を感じていることが明らかになった。以下に、大福帳のコメントを抜粋して示す。

一人一人の創造力がすごく面白く、それを発表するという流れが自分の中でも新たな発見や気づきがあり楽しかった。初めてゲーム制作をしてみて大変さもあったが、役割語について今まで意識していなかった点もあったので今後の生活に反映していきたい。(4年女子)

ただ役割語の理解が深まっただけでなく、実際に自分で教材を作ってみることで、どう

教えたらよりわかりやすくなるのか自分で模索できるようになったがよかった。また、実際に誰かにやってもらおうと改善点が浮き彫りになるので、フィードバックの時間がきちんとあるのが嬉しかった。(3年女子)

ゲームを作れと言われた時にどのように作れば良いか分からなかったため、あまり出来のよくないものになってしまったが、フィードバックをふまえて改善したら、良いものができた。(3年男子)

以上のように、BLOOM (1956) の教育目標分類の知識、理解を超えた、より高次の学習が行なわれている様子が窺えた。

否定的な記載内容を見ると、提出課題をこなしていけば、自ずと役割語の教材作成のネタが揃うように設計したものの、学生には必ずしもその意図が伝わっていないことが明らかになった。以下に、大福帳のコメントを示す。

なぜ日本語学習者に役割語を学ばせるのか、ということをもっと具体的に初めの時点で知ることができたら、授業の内容が濃くなり、学ぶことももっと多いと思います。ゲームを作っている段階で、なぜ役割語を学ばせなければいけないのかという疑問が出てきて、作業が滞ることがあったので、そう思いました。(3年女子)

『はいからさんが通る』を分析しましたが、役割語のゲームを作る時あまり使いませんでした。(3年男子)

次年度に向けての改善点としては、各回の授業と課題との連携を明示的に示すことがあげられる。ガイダンスの際に授業のねらい、および、各回の提出課題の関係性を説明し、ゴールに向けて各自が戦略的に課題をこなすよう促す必要があるだろう。

科目のLMSとしては、Facebookの非公開グループとDropboxのファイルリクエスト機能を活用した。しかし、大福帳のコメントをみると、ソーシャルメディアに慣れている学生でもFacebookは初心者で取り扱いに苦戦した学生もいることがわかった。以下に、大福帳のコメントを示す。

facebook初心者ということもあり、PCからのログインが結局最後までできず、dropboxへの提出ができませんでした。(3年男子)

自分のPCが悪いのか、フェイスブックに課題をアップロードできない時があったので、どうしても提出できなかった場合に備えてGmailなど別の手段で提出できたら嬉しかった。(3年女子)

学生は授業ではスマートフォンを利用して当科目のFacebookを利用していただけから、自宅でPCからアクセスした場合に不具合が生じていたことに、気づくのが遅れてしまった。また、Dropboxにアップロードできない場合は、直接Facebookグループにアップロードしたり、個別にFacebookのメッセージで送ってきたりする学生もいたため、PCからのアクセスにストレスを感じていたことがあまり顕在化しなかった。今後はメールでの提出も検討する必要があるだろう。

#### 4. まとめ

本稿では、ADDIE モデルを用いた日本語サブカルチャー科目の授業設計と評価を行った。授業アンケートと授業の振り返りとして書いてもらった大福帳の記載内容から授業の評価をおこなったところ、受講生はおおむね授業内容に満足しており、学んだ知識を踏まえて教材作成を行ったことに達成感を感じていることがわかった。その一方で、授業のねらいや最終課題と各回の課題の関連性が、意図したほど学生には意識されていなかったり、LMS として利用した Facebook グループをうまく活用できなかった学生もいたことが明らかになった。明らかになった問題点を踏まえて、次年度の授業設計の改善に反映したい。

(高橋薫たかはしかおる・早稲田大学・kaorutkh@aoni.waseda.jp)

#### 謝辞

本実践で重要な位置を占める学習ゲームをデザインするワークショップについては、池尻良平先生（東京大学大学院情報学環特任講師）に講師をお願いし、実践について数々の貴重なご助言をいただきました。心から感謝申し上げます。

#### 注

1. ニコニコアカデミー『大塚英志 世界まんが塾』vol.6 <<http://live.nicovideo.jp/watch/lv184517796>>を合わせて視聴した。
2. 『はいからさんが通る』（大和和紀著）は 1970 年代に発表された少女漫画で、大正時代を舞台に女学生の紅緒と青年将校伊集院忍の恋愛を描いたラブコメディである。本作品ではお嬢様ことば、書生語、老人語など、多様な「役割語」が使われている。2017 年 11 月の劇場版アニメーションの公開前に、『はいからさんが通る 新装版』の電子書籍が期間限定で無料で公開されたことから、教材として利用した。
3. 「ヒットマンガ」は、かるたをベースにしたカードゲームである。セリフの吹き出しが空欄になった絵カードが用意されており、読み札のセリフにぴったりの絵カードを取り合うゲームである。詳細は次のサイトを参照されたい。  
「『ヒットマンガ』—センスと想像力が交錯するカルター」 <<https://saikoro-table.com/2015/12/10/hitmanga/>>

#### 参考文献

- 池尻良平（2017）「第 2 章教育・学習ゲームのデザインと開発 2.2 学習ゲームのデザイン」日本教育工学会（監修）藤本徹・森田裕介（編著）『ゲームと教育・学習』ミネルバ書房，36-56.
- 大塚英志＋世界まんが塾（浅野達哉・中島千晴・斉夢菲）（2017）『世界まんが塾』岩波書店
- 金水敏（2003）『ヴァーチャル日本語役割語の謎』岩波書店
- 金水敏（2011）「第 1 章 現代日本語の役割語と発話キャラクタ」金水敏（編）『役割語研究の展開』岩波書店，7-16.
- 向後千春（2006）「出席票を配るくらいなら、大福帳を配ろう」KogoLab Research &

- Review. 2006 年 7 月 24 日 <<http://d.hatena.ne.jp/kogo/20060724/p1>> (2018 年 2 月 28 日閲覧)
- サイコロテーブル こどももおとなも楽しいアナログゲーム (2015) 『『ヒットマンガ』— センスと想像力が交錯するカルター』 <<https://saikoro-table.com/2015/12/10/hitmananga/>> (2018 年 5 月 6 日閲覧)
- 鈴木克明 (2005) 「e-Learning のためのインストラクショナル・デザイン」『日本教育工学会論文誌』 29(3), 197-206.
- 大和和紀 (2017) 『はいからさんが通る 新装版』 <<https://bookstore.yahoo.co.jp/shoshi-826337/>> (2018 年 5 月 6 日閲覧)
- ARONSON, E. and PATNOE, S. (2011) *Cooperation in the Classroom: The Jigsaw Method*, Pinter & Martin
- BLOOM, B. S. (Ed.) (1956) *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals: Handbook I, Cognitive Domain*, New York: Longman