

ニンテンドーDSによる英語教育の試みとその可能性 ——「DS de イングリッシュ」で楽しく英語力アップ——

柏 原 郁 子*

First Attempt of English Education using "Nintendo DS" and its Potentiality

Ikuko KASHIWABARA*

Keywords: ニンテンドーDS、「えいご漬け」、英語教育、e-Learning

1. はじめに

大阪電気通信大学では、多人数教育では応えきれない個人個人のニーズに合った英語教育を実施するため、2004年にe-Learning英語学習教材ALC Net Academyスタンダードコース+追加版及び初級中級コースを導入した¹⁾。当初イントラネット内だけでの提供が予定されていたが、自宅にあるパソコンからもアクセスできるように環境を整え、学生が時間的、場所的な制約を受けずに学習できるようになった。2005年には、さらに単語学習e-LearningソフトALC Net Academy「PowerWords」などを導入し、英語資格試験「TOEIC」や「英検」の受験対策も行っている²⁾。またリスニングに特化したe-Learning教材「らくらくイングリッシュ」も開発し、学生が楽しく英語を学びながらリスニング力を向上できる教育を進めている³⁾。

筆者が担当する授業では情報処理演習室のPCを用いて「PowerWords」を毎週授業時の最初の10分から15分かけて行うように指導しており、学生は授業の始まる前から自主的にPCを起動して学習にとりかかり、集中力を高めて授業に臨む姿勢が見られている。しかしながら、授業時には必ず「PowerWords」を学習する学生でも、自宅からアクセスして学習することはあまり多くない。学生によれば、「家に帰ってからパソコンを見る時間がないから」「パソコンを立ち上げるのが面倒」「疲れているので寝るのが精一杯」という。

* 大阪電気通信大学工学部英語教育センター 助教授

1) 柏原郁子「e-Learning教材におけるReading指導法—ALC Net Academyリーディング力強化コースを用いた実践授業—」『人間科学研究』第7号 大阪電気通信大学 2005. 3 pp. 99-112

2) 柏原郁子「e-Learning教材における効果的指導法、ALC Net Academyを用いた実践授業と学生によるアンケート評価」『外国語教育フォーラム』第4号 関西大学 2005.3 pp. 79-92

3) 柏原郁子「英語リスニング教材「らくらくイングリッシュ」によるe-Learning英語教育」『人間科学研究』第8号 大阪電気通信大学 2006. 3 pp. 89-105

一方、通勤電車の中や、学内の廊下・ベンチでなにやら夢中になっている姿をしばしば見かけようになった。彼らが手にしているものは、あのニンテンドーDS である。ニンテンドーDS は2004年12月2日に発売され、1年後には国内での販売台数が500万台を超え、2006年3月に発売された上位モデルのニンテンドーDS Liteも発売1年8ヶ月後には全世界販売台数1000万台に達したという携帯型ゲーム機である。そしてニンテンドーDSに、英語が苦手な大人のDSトレーニング「えいご漬け」(Nintendo/Plato社製)が2006年1月26日に発売された。ゲームという範疇を超えた英語学習ソフト「えいご漬け」を大学の授業に導入できれば、中学、高校での英語の授業で英語嫌いになって英語コンプレックスを持ち続けている学生でも、きっと英語に夢中になるのではないだろうか。そうなれば、今まで何をやっても長続きしなかった英語学習を楽しみながら継続する契機になるかもしれない。

この論文では、大学の英語教育にニンテンドーDSソフト「えいご漬け」を導入し、DSを活用した「DS de イングリッシュ」による英語教育の試みを取り上げ、新しい英語教育の可能性を検討する。実際に学習した学生の学習履歴のデータから英語力の到達度を分析し、どのような学習方法が英語力向上に最も効果的なのか、またDSソフト「えいご漬け」などで継続的に学習するための必要条件もあわせて論述することにする。

2. ニンテンドーDSを大学教育に導入

携帯電話の普及率の高まりとともに、携帯できる電子機器は我々の生活の必需品となっている。また学習ツールとして、殆どの学生が電子辞書を携帯する時代となっている。ニンテンドーDS Liteは、厚さは携帯電話程で幅は電子辞書よりも短く、持ち歩くにしても全く邪魔にならない大きさであり、教員側から授業時に携帯するように、という要求も全く問題ない。DSは、携帯性の高さが教育現場にも適していると思われる。

また大学の英語教育の場でも、学生は、リスニング力をつけるために個人ベースで聴き取れない英語の文章を何度でも繰り返し聞く必要がある。しかし、情報処理演習室を使用しないクラスにおいては、クラス全員が個人ベースで聴き取りを行う環境を提供するのは難しい。ましてや、その聴き取った文章が正解かどうかを確かめる小テストなどを行う時間的余裕もなく、学生も解答用紙が返却されるのを待つのでは、聴いた文章などすっかり忘れ去ってしまうだろう。この状況は大学教育の現場だけにあてはまる訳ではない。筆者が中学、高校時代には、英語の授業でリスニングなど一度も学ぶ機会を与えられなかった。英語を聴く時間が全くないのに、リスニング力などつく筈がない。中学、高校と6年間も英語を学んでいるにもかかわらず、英語を聴くことも話すこともできないと言われているのも、授業で聴き取りや会話などに十分な時間が確保されていないのが原因だ。大学入試センターのセンター試験に英語のリスニング試験が導入されて一番嘆いたのは高校の英語教師で、一番躍起になったのは各種英語学校や英会話学校であるらしい。

DSソフト「えいご漬け」は、耳で聴いた英文を書き取るディクテーションに特化した教材である。つまり耳で聴き取った英文を、完全に書き取ってはじめて次の問題に進めるように構成されている。書き取れるようになるためには、相当の時間数を費やさねばならない。そこで、大阪電気通信大学では、2006年7月に講義科目「英会話1」にDS「えいご漬け」を導入して、受講

する19名にDSを貸与したのを皮切りに、2006年9月には「英会話2」と「英語特別演習」の授業にもDSによる英語教育を実施した。

3. ニンテンドーDSソフト「えいご漬け」de イングリッシュ

「えいご漬け」の学習メニューには、「英語力判定」（毎日1回のみの受験が可能である）、「トレーニング」、「マイドリル」の3つの要素から構成されている。また「記録」メニューの項目には、「英語力判定」と「トレーニング」の履歴をグラフで確認することができる。そのため教員側でも学生の英語力ランクと、毎日の学習履歴を把握することができる。ここでは、「えいご漬け」を活用した授業「DS de イングリッシュ」における受講生の学習状況を紹介しよう。

受講生には、「毎日えいご漬けメニュー」の「マイドリル」を除いた「トレーニング」にあるウォームアップ、Level 1～Level 6、前置詞、熟語、ホメ言葉の全1871問を授業時間外に各自のペースで毎日学習するように指示した（表1参照）。本論文では、その1問（単語とセンテンス）を学習ユニットと呼ぶことにする。毎週の授業では、授業開始10分から15分の間各自トレーニングをしてもらう間に学習状況のチェックを行い、その後後述する「通信対戦」を行うことにした。

表1 「トレーニング」における学習コースとユニット数

	セクション1	セクション2	セクション3
ウォームアップ	52問	34問	33問
Level 1	80問	80問	81問
Level 2	80問	80問	89問
Level 3	80問	80問	73問
Level 4	80問	80問	75問
Level 5	80問	81問	90問
Level 6	80問	80問	65問
前置詞	60問		
熟語	66問	70問	72問
ホメ言葉	50問		

表2 レベル毎の単語・センテンスの一例

レベル	単語	センテンス
Warm-Up		Give me a break.
Level-1	wash	Wash your hands right now.
Level-1	stair	He fell down the stairs.
Level-1	equal	We have an equal chance of winning the bingo game.
Level-1	original	His ideas are original.
Level-1	publish	This book was published three years ago.
Level-6	product	We are going to introduce our new products next week.
前置詞	around	We all sat around the teacher to listen to her story.
熟語	in order to do	You should get some exercise in order to stay healthy.
ホメ言葉		Brilliant!!

「えいご漬け」では、解説書にあるように桐原書店刊「データベース3000基本単語・熟語（新装版）」の単語とセンテンスが使用されている。具体的にどのような単語、センテンスが使われているのかを把握するために、表2にレベル毎の1例を示す。

今回の試みは、講義科目「英会話1」、「英会話2」（2クラス）、「英語特別演習1」の履修者計46名に対して行われた。その結果、貸与期間約4ヶ月を経て全ユニットを修了した学生数は13名にのぼり、全体の約30%の学生が「えいご漬け」を修了している。本学には英語に苦手意識を持った学生が多くいるにもかかわらず、熱心に学習を継続している姿が多くみられた。

その理由として、「えいご漬け」そのものにある工夫された仕掛けに因るところが大きい。英語を聴いて書き取っていくディクテーションは、ある意味単調な作業の繰り返しで、ともすればすぐに飽きてしまって投げ出したくなることが多い。英語を使った仕事に就こうと願っている人にとっては、その単調な作業も英語上達のプロセスとして難なくこなせるものだが、中学、高校時代に、英語に苦手意識を持つようになった学生にとっては長く忍耐のいる作業になる。DS「えいご漬け」なら、各自の好きなペースで、聴き取れない文章は何十回、何百回と繰り返し聞くことができ、答えもすぐに表示される。分からない時はヒントを押すと、単語の語頭の綴りを教えてくれるなど、挫折からうまく避けられる。トレーニングに飽きると、「マイドリル」にあるゲーム性豊かな「書き取りハーフマラソン／書き取りマラソン」、「書き取りネズミ捕り／書き取りネズミ捕りハード」、「クロスワードパズル」、「発音トレーニング」で気晴らしできる仕掛けも備えている。授業内でも、このマイドリルを大いに活用することで、学生たちは高得点を目指し、繰り返し取り組んでいた。おそらく、DSの持つゲーム感覚の高さが大きな魅力なのであろう。語学の基礎となる単調なディクテーションは従来の授業では個人ベースで取り組むことは不可能であったが、DSを取り入れることで、単調な学習がゲーム性豊かなエンターテインメントとなり、楽しく学習を継続することが可能になったのだ。

しかし、いくらゲーム性が高いとはいえ、受講者全員が全レベル修了に向けて熱心に学習するとは保証されていない。教員側から必ずどの位学習が進んでいるかを確認することが、受講者の学習を継続させるためには必要である。そこで、DSの英語学習を中断させることのないように、図1のチャート表を用意した。DS本体に学習履歴が記録されるが、貸与期間が過ぎると返却しなければならないため、学習した記録が手元に残らないのも学生にとっては残念なことであろう。また教員にとっても、学生とのコミュニケーションをとりながら、記録表に確認のスタンプを押すことで学習意欲を促進できるので、紙ベースの記録表を用いることを勧めたい。また学生にはさらに各週、もしくは各月毎に目標を設定してもらうとより効果的である。夏休み・冬休みなどの長期休みを迎える際には、達成目標を記録表に記してもらうことで、多くの学生が目標達成に向けて努力していた。

DS de イングリッシュ

氏名:

大阪電気通信大学 英語教育センター
柏原 郁子

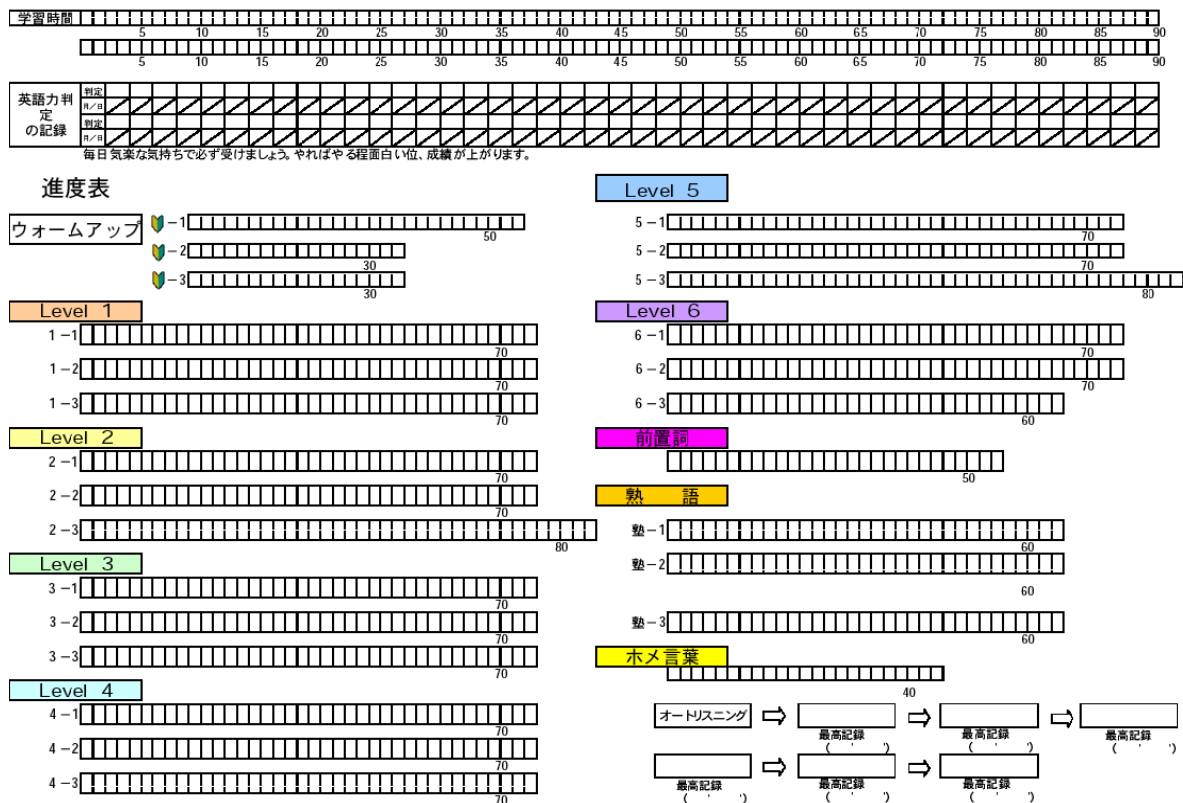


图 1

3-1 英語力判定Sランク到達までの経緯

次に、DSにおいて学習した学生の学習履歴データを詳細に分析していく。授業を履修した上でDS「えいご漬け」の貸与を受けて、「DS de イングリッシュ」に参加した学生は46名である。そのなかで貸与期間中、英語判定の最高ランクであるSランクへ到達した学生は5名であった。「えいご漬け」にある英語判定テストは、ドクロ、F、E、D、C、B、A、AA、AAA、Sの10ランクにわかれている。今後この英語判定テストとTOEICテストの得点との相関を調査していく必要があるが、DS「えいご漬け」がTOEIC400点レベルから800点以内を取得している人をターゲットにしていることから、Sランクを取得した者はTOEICでも高得点を見込めるはずだ。

5名の学生の内、Sランク獲得までの学習履歴から、どのような学習によってSランクに到達できたかをみてみよう。図2には「初回の英語力判定テストがAランク判定からスタートした」学生、「Cランク判定からスタートした」学生、「Fランクからスタートした」学生のデータを、到達レベルを縦軸に、学習したユニット数を横軸に図示した。

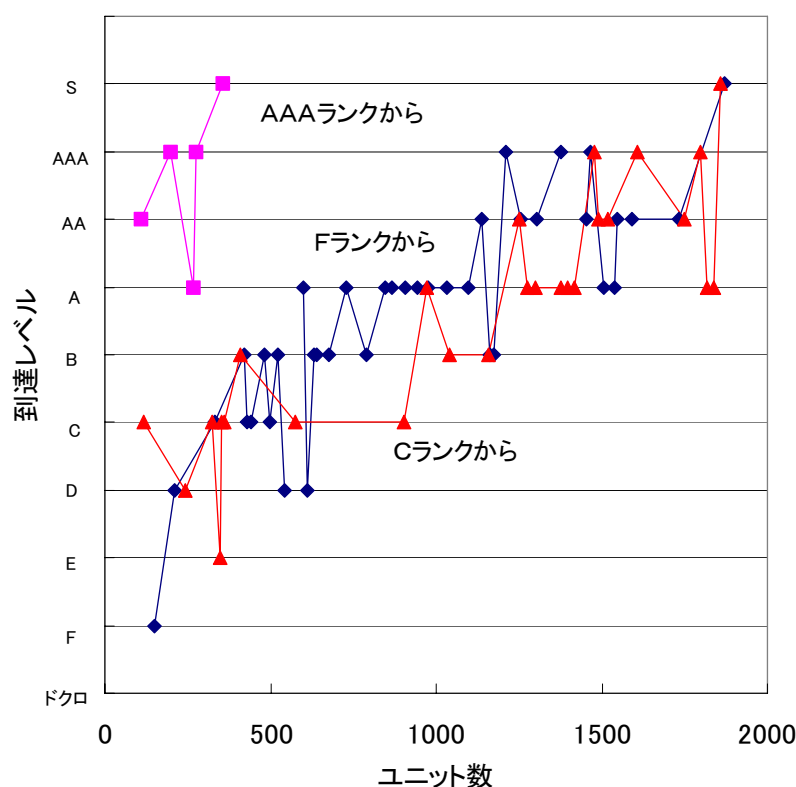


図2 ユニット数

〈2ランクアップのために〉AA→S

もともと英語判定テストにてAAランクのリスニング力のある人はユニット数400問を学習する前にSランクに到達している。英語力判定にてSランクを取得すると、「さらなる上級英語を狙えるレベルです。」と表示される。リスニングの基礎をマスターできたことになり、さらに上級を目指しながら継続的に学習できるだろう。

〈5ランクアップのために〉C→S

最初の判定テストでCランクであった学生のデータでは、全1871ユニットを修了した後にSランク判定を得ている。英語力判定テストのレベルの変化をみると、1レベル上昇が2回、2レベル上昇が3回、3レベル上昇が2回みられた。逆に2レベル下がることはあっても、それ以上のレベル下降は決してみられない。

〈8ランクアップのために〉F→S

最初の判定テストでFランクであった学生のデータも、全1871ユニットを修了した後にSランクに達している。レベルの変化は、1レベル上昇が7回、2レベル上昇が1回、3レベル上昇が2回、4レベル上昇が1回に及ぶ。

上の3名のデータでは、学習を継続している限り、英語力判定の結果は、右肩上がりとなるこ

とが明確である。また継続学習をしている限り、ランクの上昇下降の幅は3レベルが一般的なので、判定結果に一喜一憂する必要がないことを学生たちに伝える必要がある。一方で、ある学生は、英語力判定のテストの結果が悪くなることを恐れて、学習したにもかかわらず判定テストを受けずにいたため、成績が上がることを実感できずに継続することが困難になっていた。

3-2 Aランク以上を維持し続ける英語力とは

Sランクを目指す際、3ランクの幅で判定テストが上下することを考えると、やはりAランク以上を継続して維持する必要がある。そこで、どういう学習の進め方をすればA判定以上を得る英語力が身に付くのかを学習状況の異なる3名のデータを比較して検討してみよう。図3～図5に全ユニットを修了した3人のデータを示す。グラフでは修了までに要した日数を横軸に、学習ユニット数を縦軸にし、グラフ中の■印は判定テストの推移を、◆印は履修学習ユニット数の推移を表す。

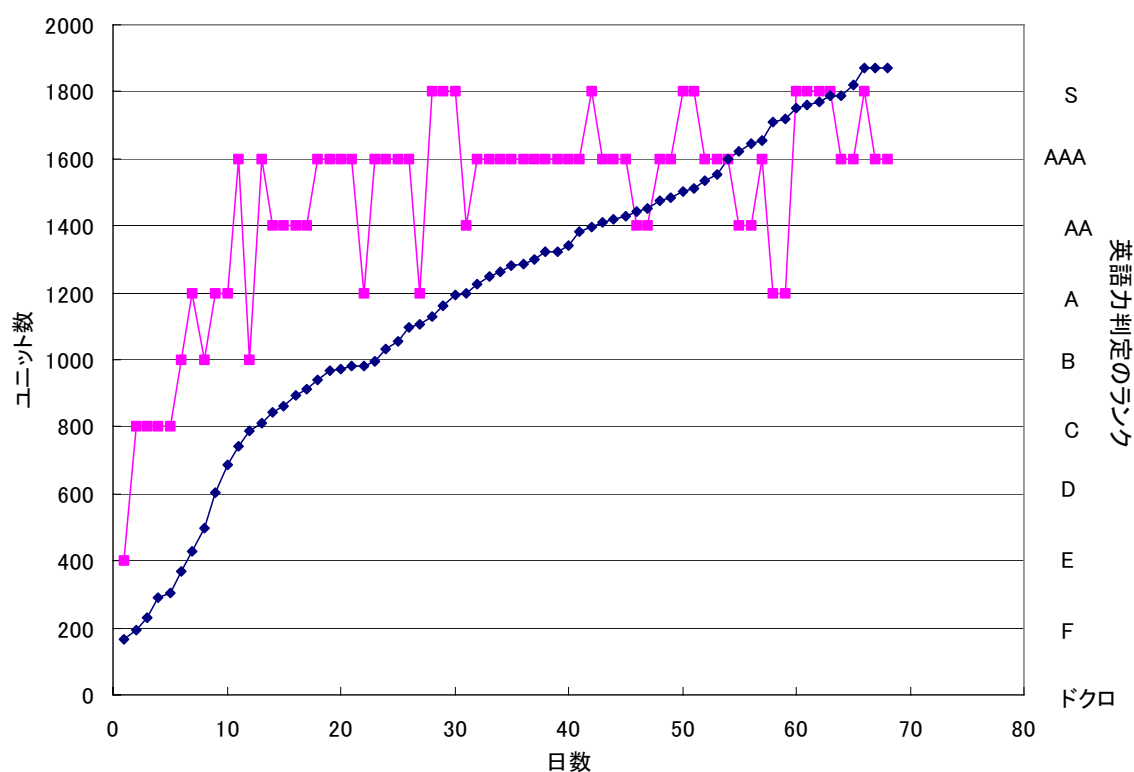


図 3

図3の学生は全ユニットの修了に約70日間を要している。開始時にEランクであった判定テストの結果が10日あまりで6ランク上がっている。6ランク上がったことで自信を持ち、その後も継続して学習しようと意欲を持ったことは容易に想像できる。その間、学習したユニット数は約800であり、一日約80のユニットを学習していることになる。その後、平均して20ユニットの学習を続けて全ユニットを修了した。一旦、Sランクに到達した後は、Aランクからは下に落ちていないことが分かる。

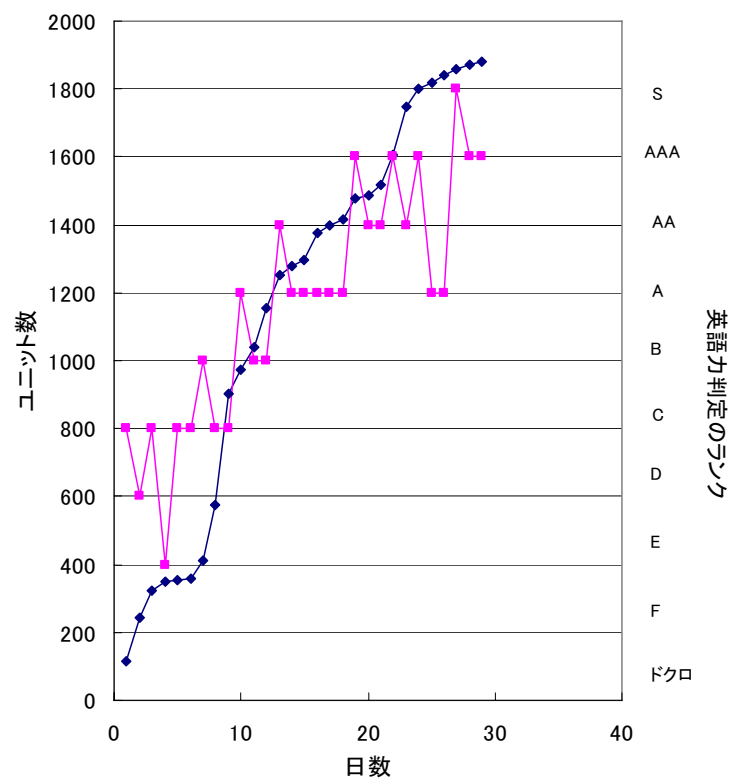


図 4

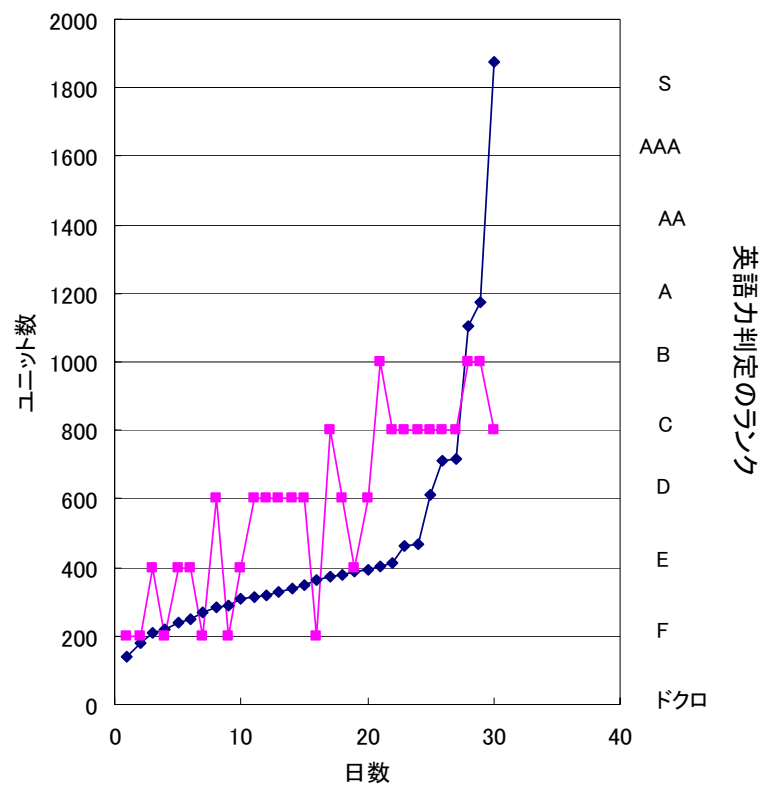


図 5

図4は、初回英語力判定テストにおいてCランクを取得し、その後、全ユニットを修了した学生のデータである。この場合、図3と違って修了までかかった日数が半分以下の29日間である。C→AAへと3ランク上昇した7月22日から7月26日の4日間に677ユニットを学習しており、一日平均170のユニットを学習していることになる。開始から一日の学習量を増やし、短期間に全ユニットを修了してSランク判定を獲得したことを示している。図3の学生と同様にAランク以上を保持できる結果となっている。

図5も全ユニットを修了した学生のデータである。この学生の場合、全ユニットを30日間という短期間で修了しているのは図4の学生と同じであるが、開始から修了する間際まで、ほぼ10のユニットの学習にとどまっており、◆の推移が非常に緩やかなカーブを描いている。授業終了直前には一日704ユニットもこなしているのだが、Bランクを超えることができずに終わってしまっている。おそらく学習開始から約2週間の内に一気に学習ユニットを毎日100～150ユニットに増やせば、飛躍的に英語力の判定が伸び、A判定にたどり着くことができたかもしれない。

以上から一度Aランクを超えた学生は、Aランクを下回るケースが殆どないことを考えると、Aランクを超えることがリスニング力上達のための一つの壁を超えることを意味しているようだ。着実にAランクに到達するためには、学習開始から短期集中的に大量に学習することが必要不可欠だと思われる。その目安は毎日100ユニット以上である。

3-3 毎日少しずつ学習を続けても

語学は根気強く細く長く続けるのが一番と言われてきたように思う。何らかの形で習得しようとする言語に少しでも触れ続ければ実力がつく、と私も思ってきた。しかし、学生の学習履歴データから気づいたことは、「少しずつ毎日やっても、量が少なすぎればあまり実力がつかない」ということだ。

図6に期間内に全ユニットを修了はできなかったが、毎日欠かさず少しずつ学習し続けていた学生のデータを示す。グラフは学習ユニット数と、英語力判定の推移を表している。この学生は、40日間で400ユニット学習し、毎日平均5ユニットを、時々20ユニットを学習している。この期間で、先のAランク以上の判定を得た学生が行ったような短期間の大量学習はみられない。そして、判定テストのランクは右肩上がりのカーブを描くことなく、判定ランクも4ランクの幅で下降してドクロ評価にまで落ちてしまうこともあり、英語力が安定していないようだ。おそらく最初の判定テストでFランクからでは、毎日学習を継続しても、学習量が毎日10ユニット以下であればAランクを超えることは難しいようである。

今回のデータの分析から、英語が苦手と感じている人でも、DS「えいご漬け」を学習初期の2週間という期間を目安に、短期間集中的に100～150ユニットを学習し、その後も継続して全ユニットを修了すれば、英語力判定でAレベルを超えることを期待してよいだろう。さらにSレベルも射程範囲であり、またAランクから下がることは殆どないと思われる。これは、これからDS「えいご漬け」を利用して英語学習を始めようと思っている人、既に学習しても途中で挫折して中断してしまっている人、また毎日継続して学習しているにも拘らず英語力判定が伸び悩んでいる人にとって、貴重なデータである。

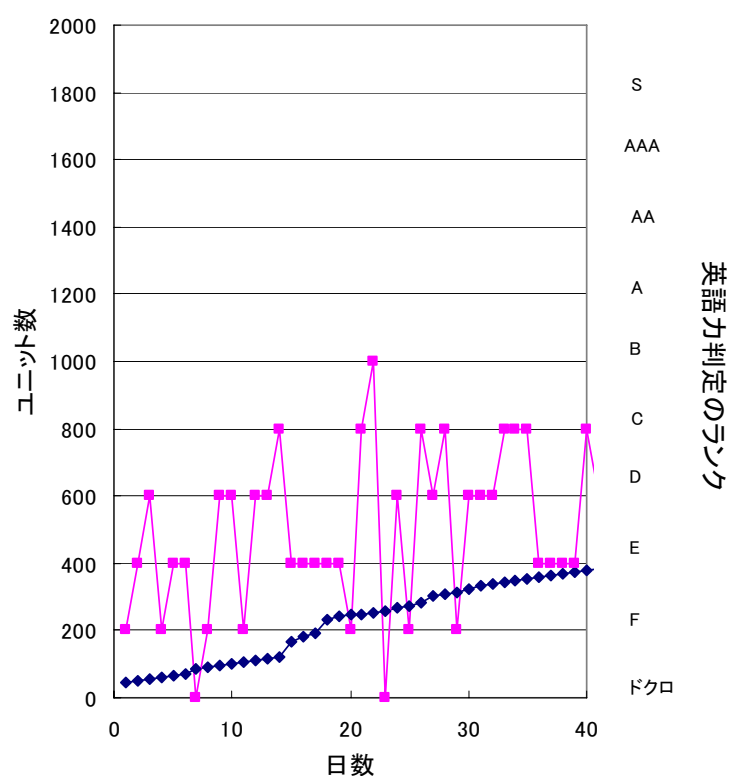


図 6

4. コーチングと授業内での通信対戦

学習継続を維持するためには、学習効果を実感させ、学習継続のために、教員側からの働きかけ、つまりコーチングが不可欠だ。先に述べたチャート表はその役割を果たすものである。特に教育現場などのe-Learning教材を導入する場合、学習を継続して学習効果をあげるためには、学習者にあわせた教員による助言が極めて大切である。これはe-Learningによる教育のかかえる共通の課題である。現状では学生の学習履歴のデータを分析するためには手作業による入力処理でしかできないので、もしパソコンで蓄積されたデータを管理できる機能があれば、もっときめ細かな指導が可能であろう。

このDS「えいご漬け」にはDSワイヤレス通信を使った2種類の対戦「対戦英単語テスト」、「対戦書き取りレース」が用意されている。DSカード1枚あれば8人まで対戦できる。この通信対戦を授業に活用することで、日頃の学習成果を皆の前で披露できる機会となり、学生のやる気を引き出すように工夫した。

例えば、2人以上8人以下のグループに分ける際、クラス内で対戦をする人数が少ないと競争性が薄れてしまうので、できるだけ多い人数でグループを組むようにした。対戦には、DSカードを持つもの（親）を一人決めておき、その他の人はDSダウンロードプレイを選択して、参加するグループの親を選ぶ。教員がグループ分けをするのではなく、グループ数に必要な親だけを指定し、後は学生が好きなグループを選び参加できるようにした。参加するグループの親の名前

は、DS本体に設定した名前が出てくるが、学生が使用していたDSは大学から貸与したものであるため、名前が特定されず番号にて表示される。そのため、匿名性を保ちながら対戦できるので、学生たちはリラックスして参加できたようである。逆に名前が特定されると、グループで参加している人全てに点数と順位がわかることになるので、授業で活用するときには注意が必要である。

2種類の対戦のうち、授業では主に「対戦英単語テスト」を利用した。この対戦はグループ内参加者全員に同じ問題が出題され、書き取りのスピードと正確さを競い合う。そして1問ごとにその問題の順位が表示され、全問10問終了後、全員分の総合成績が点数とともに順位として発表される。この順位成績はデータとして蓄積されることもない。授業では、学生の集中力を考慮して3回戦を基本としていた。その際、各グループのトップになった学生の名前と得点を控えるようにし、3回戦終了後にクラス全体に知らせるようにした。このため、次の対戦に闘志を燃やし、準備して対戦に臨む学生が増えるようである。またこの対戦では、1問ごと時間制限が設けられており、制限時間内に書き取れない単語が出された時には、その単語に限り「失格」となり、次の単語が全員に出題される仕組みとなっている。書き取れない単語によって「失格」となったときの失望感は大きいようで、その単語をすぐさまノートに書き付け、対戦終了後に必死で綴りを覚えようとする学生も多くみられた。また綴りが不確かでも、単語の音声を何度も聞いて正解にたどり着く学生も少なくない。単語の綴りを音声から予測できるようになる力は、リスニング力向上にも非常に有効である。英語を聞きながら、知らない単語の綴りが予測できれば、辞書を引いて、前後の文脈にぴったりの単語を見つけることが増えてくる。このぴったりの単語を引き当てた時の喜びは大きい。この喜びを知った学生は、積極的に辞書を引くようになり、自然と習得単語数も増加するのである。

授業時間内に行う小テストは、一般に教員側も問題作成、問題用紙の準備、回収作業、採点作業、返却作業となにかと手間がかかり、時間の制約がある授業内で実施するのは躊躇しがちである。しかし、このような通信対戦であれば、問題もランダムに出題され、一瞬のうちに採点され、さらにゲーム感覚のグループ対戦形式で順位まで表示してくれる。そのため、エンターテインメントの要素が加わり、学生たちは毎週この通信対戦を楽しみにしていたほどだ。

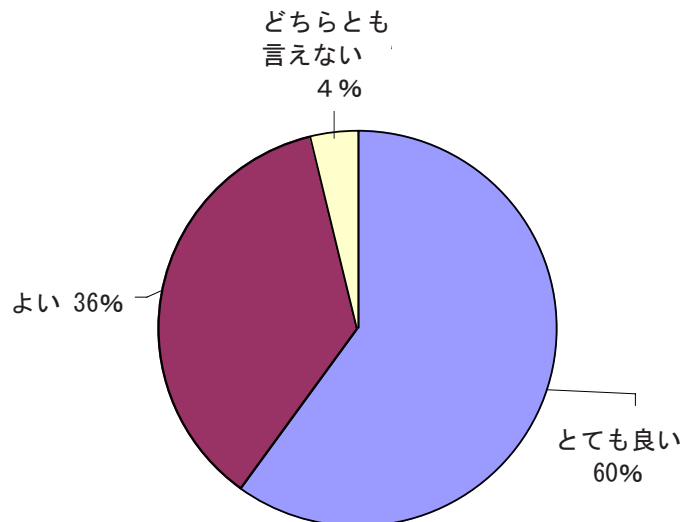
また「対戦書き取りレース」では参加者全員が聞こえてくる英単語を書き取り、100メートルを駆け抜けて、そのタイムで競い合うという形式になっている。このレースは全員がゴールしなければ、次の対戦に移行することはできないので、ひとりでも単語が書けずに完走できずにいると、そのままグループ全体がその人が完走するのをずっと待たなければならない。そうなるとグループ全体が気まずい雰囲気に包まれ、対戦どころではなくなってしまう。通信対戦を行う際にはクラスの状況に合わせて細心の注意が必要である。クラスで「対戦書き取りレース」を行う際は、完走する自信のある希望者のみが参加することにしていて、学生に圧倒的に人気があったのは、前者の「対戦英単語テスト」であった。

5. 「DS de イングリッシュ」で学んだ学生のアンケート結果

今回のDS「えいご漬け」による新たな英語教育の試みである「DS de イングリッシュ」は、参加した学生たちにどのように見えたのであろうか。最終授業時に実施したアンケートの結果が

ら考察してみよう。アンケート結果はアンケートに回答をした50名によるものであり、授業内だけのDS貸与を希望した4名の学生も含まれている。

まず英語の授業時にDS「えいご漬け」を導入することについてどう思うか、という質問に対する回答は図7のようになった。



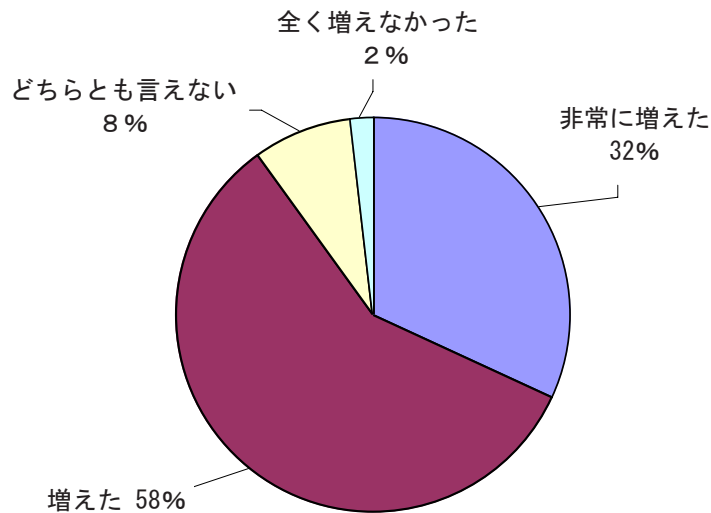
質問1 英語の授業でニンテンドーDS「えいご漬け」を取り入れる事についてどう思いますか？

図7

学生たちは授業時にDSを用いながら英語の学習をすることに大いに賛成している。「ニンテンドーDSはゲーム機である」とみなされて、持ち込みさえ禁止している小、中学校さえあると聞いている。しかしながら今回の教育効果を考えると、学習ツールとして再評価する価値がある。授業の進行の仕方さえ工夫されたものであれば、むしろ小学、中学、高校の授業の現場で威力を発揮するはずだ。学生数にみあった情報処理演習室を備えていない場所でも、英語学習においてリスニング力をつける学習ツールとしてDSの導入は、必ず成果を上げることであろう。もっと早くDSを用いた英語学習を始めていれば、きっと英語が得意科目になっていた本学の学生も少なくないだろう。

図8に「DSに取り組む前より、学習時間は増えましたか？」という質問の回答結果を示す。今回の試みは、DSで英語学習に取り組んだ学生のうち90%の学生が、以前より英語学習時間が増えていることを実感している結果となった。

英語に対し苦手意識を持ち続けている人の多くは、自分は英語の勉強を何もしていない、という思いを抱いている人が多い。全く英語に触れずに英語力がつくことはまずない。大学での週1回の講義の時間だけでは英語力を向上させるには十分とは言えない。また、あまりにも長い間英



質問2 DSに取り組む前より、英語学習時間は増えましたか？

図8

語に触れる機会がなかったために、何から手を付けていいのか分からなくなっている社会人も多いだろう。書店には英語学習に関する本は山ほどあり、良さそうなものを見つけ買っても全く手つかずで、冊数ばかり増えている人も少なくない。そんな人は学習媒体をDSへ切り替えてみてはどうだろうか。なかなかきっかけがつかめず苦手意識を抱き続けている人でも学習継続の手がかりがつかめるはずだ。

では、英語に対し苦手意識を持っている学生がどうして継続して熱心に学習できたのだろうか。「継続して熱心に学習できた理由は何ですか？」という質問4については、以下のような回答を得た。

- ・ゲーム感覚でできた。自分がこなした成果がグラフにとれてやる気が出た。
- ・やればやるだけランクが上がるから。
- ・「進んでいる」というのが目に見えて分かる。どこでも、ちょっとの時間でもできる。
- ・少しの時間で少しずつゲーム感覚でできたから。
- ・持ち運びできて手軽にできゲーム感覚なので自然と熱中してしまう。
- ・DSを用いることで通学時間に勉強するようになった。
- ・今までの学習と違った形でおもしろかったから。寝転びながらできるのが良かった。

学習媒体がDSに代わるだけで、単調とも思えるディクテーションの学習がゲーム感覚としてとらえられ、その学習履歴がきちんと残るために、「自分がこなした成果がグラフにとれてやる気が出た」と感じる事ができたようだ。特に「やればやるだけランクが上がるから」という学

生の気持ちが続意欲を持たせているのは注目すべきである。語学の学習を個人で行う場合、自分がどれくらいのレベルにあるのか、またどの位学習すれば次のレベルに上がることができるのか皆目見当がつかず、途中で投げ出してしまうことが多々ある。このDSには毎日一回だけ受験できる英語力判定があるので、学習指導する際、毎日必ず受けるように伝える必要があるだろう。あと必ずレベルが上がっていくから、というコーチ（教員）の一言を添えることを忘れないようにしたい。

語学教材を作成する際も、学習者が現在どのレベルにあるのかを確認できるテストを用意する必要があるだろう。TOEICテストのような2時間200問などという大掛かりなものは必要ない。手軽に毎日英語力を判定できるものがよい。

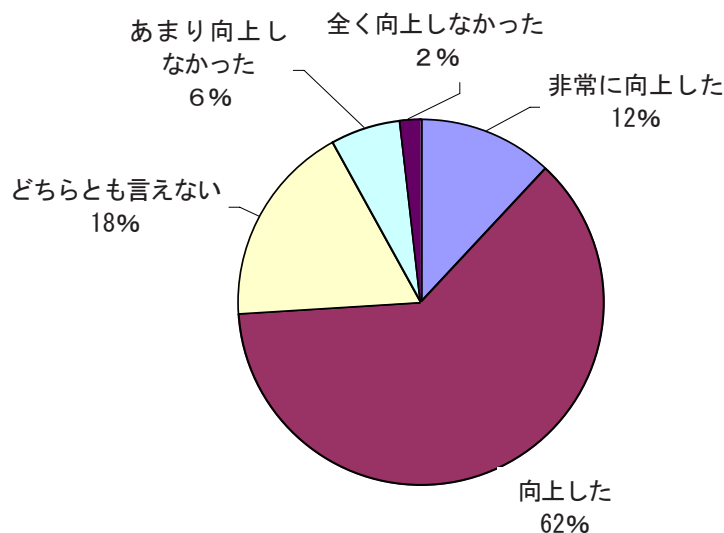
さらに学習継続意欲を保持できる理由に、携帯性が優れている点を理由に挙げる学生が少なくない。パソコンが必要なe-Learning英語教材を学習する際、パソコンを起動するのが億劫だという意見を持つ学生が、DSなら寝転びながらも学習できるという。気楽に英語学習できる学習ツールとしてはパソコンよりも優れているのかもしれない。パソコンで行うe-Learning教材の場合、まずパソコンの電源をいれ、起動させ、ソフトを立ち上げ、学習履歴の項目を呼び出して、チェックする作業を経なければならないのが一般的である。DSでは、シンプルなグラフ化した学習履歴画面をタッチペンで呼び出すだけで分かるので、継続意欲をかき立てるのだろう。

では逆にあまり熱心に学習しなかった学生は、「継続して学習できなかった理由は何ですか？」という質問5に対して以下のように回答している。

- ・他のDSソフトをしてしまっていたから。
- ・やるときはかなり集中してしまい、修了してしまったらほとんどしなくなってしまったから。
- ・ゲーム感覚で学習したことにより学習時間は増えたのだが、単調なつくりになっているため、飽きやすい
- ・卒業論文でいそがしくDSをする時間を多く取れなかった。

そもそもニンテンドーDSは携帯型ゲーム機とされているので、魅力あるゲームソフトは各種発売されている。当然ゲームソフトを購入して試してみたい気持ちは多いに理解できる。ゲームに費やす時間以上に「えいご漬け」に取り組むように教員側の工夫が必要なのであろう。また「えいご漬け」を修了してしまうとそれ以後どれだけユニットを学習しても履歴が残らないので、学習しようと言う意欲が全くなってしまうようである。現在、DSで利用できる英語学習ソフトの種類が豊富であるとは言えない状況だ。そのため、次のレベルのDSソフトを提供することができなかつた。中級者、上級者へと橋渡しできるようなDS用英語教材ソフトが望まれる。また長時間かけないと終わらないようなユニットよりも、短時間のユニットを大量に提供する方が学習意欲を継続させるのかもしれない。

授業や講義の場以外でも、ゲーム性豊かで楽しいと思える教材ならば、場所を問わず学習に取り組むのであるから、教材開発においても、今後学生の興味を継続させるようなゲーム性を持つことが必要なのではないだろうか。辞書を片手に文法書に取り組むという一昔前の学習スタイルを見直して、DSのようにゲーム性豊かな反復学習ソフトを用いて、毎日の判定テストと目に見え



質問6 DSに取り組む前より、英語力が向上したと感じますか？

図9

る学習履歴によって継続意欲を持たせる楽しい教材の開発が必要だろう。

毎回英語力判定を受けていた学生たちに「DSに取り組む前より、英語力が向上したと感じますか？」との問いについては、図9の回答を得た。74%の学生が向上したと感じる満足感と、英語学習を継続したと言う自信が今後英語学習を自主的に進めていこうとするきっかけを得たようだ。語学の学習では、いくら時間を費やし、精一杯頑張っているにもかかわらず、英語力がちっとも向上したと感することができないことが多いのだが、DSのように目に見えて成績が上がっているという仕掛けがあることで、日々英語力が向上していることがわかることが彼らに満足感を与えていると言える。

図10は、本学が毎年授業改善のために行っている無記名式アンケート調査の項目に「講義一回分につき、あなたが「予習・復習」に費やした時間を教えて下さい」という質問に対し、2006年度の語学79科目全2289名の集計結果である。「まったくやっていない」という回答をしたものが、全体の約40%にあたる915名を占めている。一方、「DS de イングリッシュ」に参加した学生は「学習履歴を振り返り、全レベル修了に向け継続的に熱心に学習できましたか」という質問に対して、図11のような回答をしている。授業時間外にDSを用いて熱心に英語学習に取り組んだことは明らかである。DSを導入することにより、英語の「予習・復習」時間が圧倒的に増加したのである。

2006年度 授業アンケート

「講義 1 回分につき、あなたが「予習、復習」に費やした時間を教えてください。」

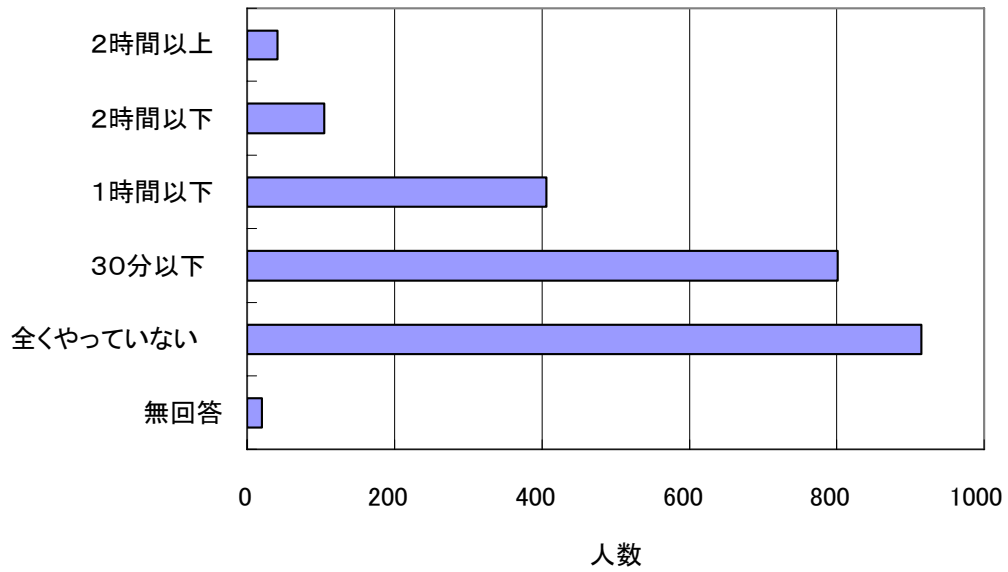
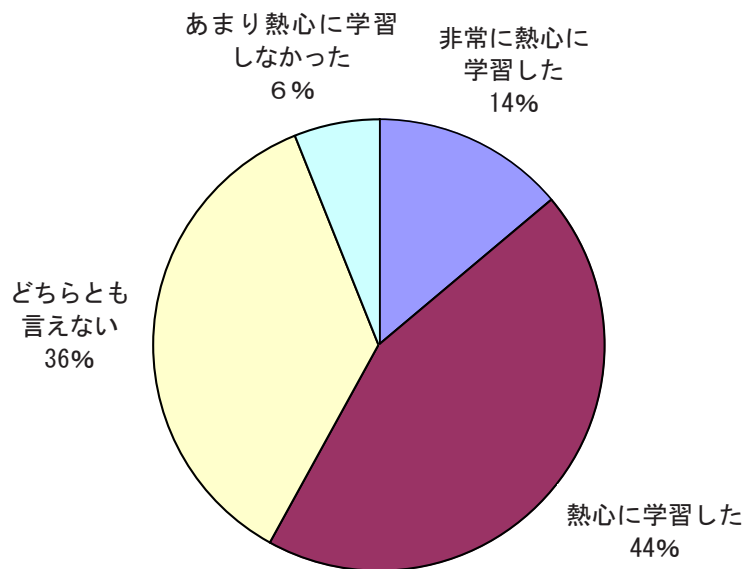


図10



質問3 学習履歴を振り返り、全レベル修了に向け継続的に熱心に学習できましたか？

図11

最後に「DS de イングリッシュ」に参加した学生の感想の一部を紹介しよう。

- ・授業の時間が経つのが早かった。画期的な取り組みだと思う。
- ・授業でゲームを使用することははじめてだったので、楽しかったです。ただ、ゲームで勉強するからといって楽になる訳ではなく、やっぱり熱心に行う必要があると感じました。
- ・英語を楽しく勉強するきっかけになったので、非常に良い機会に恵まれて感謝している。

6. おわりに

大学の英語教育にニンテンドーDSソフト「えいご漬け」を導入し、DSを活用した「DS de イングリッシュ」による英語教育の試みを行い、新しい英語教育の可能性を検討した。本学の英語に苦手意識を持った学生でも、DS用ソフト「えいご漬け」のように、ゲーム感覚で楽しく学べる教材を上手に使うことで、英語を意欲的に継続して学習することができるようである。今回の試みにより、DSが語学教育の新たな教育ツールとしての大きな可能性を秘めていることを認識するに至った。また英語力を飛躍的にアップさせるには、「根気強く細く長く続ける」よりも「学習開始から短期集中的に大量」に学習することが必要不可欠のようである。しかしながら、DS用ソフトを使うだけでも学習効果をあげることは難しく、コーチングがあって初めて実現可能になる。授業を担当する教員のきめ細やかなコーチングが重要であることを強調したい。これはe-Learningによる教育を進めていく上での共通の課題である。

当初は「英語なんか全然聴き取れません」と話していた学生が、やがて英語特有の音声変化に対応できるようになっており、聴き取れない英語音声を何度も繰り返し聞き続けてリスニング力を高めていったようだ。ほんの少しの空き時間を英語の勉強に充てようと、通学中も電車で学習に励んだ学生も多い。またDSによる学習は、時間を多く持て余している時よりも、少しばかり時間のあるときに手軽にできると話していたのが印象的だ。「えいご漬け」はゲーム感覚だからといっても遊びのつもりでは上達する訳ではなく、やはり熱心に学習に取り組まなくてはならない。語学は地味で根気のいる暗記ものと思っていた学生も多いようだが、教材によって楽しく学習できるということを実感したようだ。携帯型ゲーム機にとどまらず語学習得ツールとしてのDSの将来性に期待したい。

なお「DS de イングリッシュ」の実施にあたり、ご協力頂きました大阪電気通信大学情報処理教育センターの方々に感謝致します。

