

# ピクチャーカードを導入した再履修クラスの語学授業

— Teaching German Language Conversation Courses through Games (vol.2) —

山 崎 明日香

## 1. はじめに：研究の概要

本稿は、ドイツ語の再履修クラスを対象に、ピクチャーカードを導入した授業を実施し、受講者のリメディアルな学習効果とモチベーションの向上を分析するものである。以下第1節では、研究の目的、先行研究、分析方法を詳述する。また本稿は2020年に刊行された筆者の論文「Teaching German Language Conversation Courses through Games (vol.1) : Using German Educational and Intellectual Board Games」(『*Lynkeus* 53』掲載)(Yamazaki 2020)の続編(vol.2)としての研究成果である。

### 1.1. 研究の目的

学生が再履修クラスを受講する原因については、学力不足、出席日数の不足、学習意欲の低下だけでなく、自己管理の不足、精神的な要因などがある。畑中(2004)や曾我(2006)は、再履修クラスの授業では、通常のクラス以上に受講者を惹きつける授業内容が必要であることから、映画やビデオなどの映像メディアを利用する試みを紹介している。また、津田(2007)によると、再履修者の学力は様々であり、それだけに通常のクラスでは経験できなかった新たな課題や教材に関心を示す受講者が多い。この点について、加藤／岡田(2017)は、より生きた外国語に触れる機会を受講生に提供するため、Twitter、CM、SNS、TV番組などの現代メディアを活用している。

本研究では、以上のような再履修クラスに対するリメディアル教育としての授業アプローチの先行研究を踏まえ、ドイツ語の再履修クラスにおいて、一般的なドイツ語クラスでは導入されることの少ない外国製のピクチャーカードを利用した授業実践と、その学習効果の検証を行う。そのこ

とで、受講者同士のコミュニケーションを深め、相互の信頼感を高めるだけでなく、異文化理解の推進を目指す。さらに、再履修クラスの受講者が、学習を楽しみ、自己効力感を高めることで、通常のクラスでは得られなかった創造的で協働的な授業空間を実現する。また、こうした授業実践を通じて、有効なりメディア教育としての再履修クラスの意義を検討する。

## 1.2. ピクチャーカードを導入した授業実践の先行研究

ピクチャーカードを導入した外国語学習の実践については、仙波（1994）や渡邊（2001）の実践報告と分析がある。これらの研究では、カードの導入は、特に学習初期に効果があり、語彙力を拡大することが指摘されている。さらに、ピクチャーカードの絵に描かれた人々の生活や日常の物から、未知の文化を視覚的に理解できることも、長所とされている。また、受講者同士のインタラクティブなコミュニケーションの促進や、学習動機の向上が見られることが検証されている。

そして、このような視覚的ツールは、デジタル時代の外国語学習において、さらに発展している。例えば矢野（2020）は、受講者をヴァーチャルリアリティ（VR）の環境におき、世界遺産の写真に英語の名詞や形容詞や動詞のタグをつける授業を展開した。これは、地理的な制約を超えて、受講者の異文化体験を推進することや、画像の言語化と意味構築をするヴィジュアル・リテラシー教育に効果があることが分析されている。

そして、ピクチャーカードの活用では、ゲーミングコンセプトを組み込むことでさらに学習効果が増す。これに関しては、語学授業でゲーミングコンセプトを導入することが、いかに学習者の動機や学習効果を高めるかについての研究（García-Carbonell et al. 2014; 平松 2017; Benini et al. 2021）を参照することができる。また、こうした授業のゲーミフィケーションについては、筆者は自身のドイツ語会話クラスの中で、日本の伝統的な遊びを導入した研究（2018）や、ドイツのボードゲームを利用した授業実践の研究（2020）を行っている。ゲーミングコンセプトを導入したピクチャーカードの利用では、学習者が知らず知らずのうちに単語を暗記し、より能動的な学習態度を形成することができる。このゲーミングコンセプトを導入したピクチャーカードの実践とその学習効果については、3.2節で論じる。

以上のように、外国語学習にピクチャーカードを導入する試みは、従来からある方法である。また、ドイツ語教育に限って言えば、近年は出版社の刊行する総合型の教科書に、授業で利用できるカードのページが折り込まれており、そうしたカードの補助教材の利用が標準化しつつある。

本研究は以上を踏まえ、外国製の既製カードを導入したドイツ語授業について、高額な購入費や知名度の低さを理由とするためか、国内での導入報告がないことに注目した。先行研究のリサーチに際しては、論文検索サイト CiNii（過去 30 年分）と Google Scholar（過去 10 年分）を利用して実施した。本研究では、これらのツールを通常クラスではなく、リメディアル教育に使用することで、どのような自己効力感を受講者が回復するのかを調査することに、研究の新規性を置いている。そして、近年外国語学習に異文化理解の学習目標が掲げられていることから、本研究は外国製のピクチャーカードを使用することで、いかに受講者の外国文化に対する関心を高められるのかに、研究の意義を見出している。また、筆者は中級者用のボードゲームを、初級者向けにルールを変えて活用しており、既製品の創造的な活用という研究面での新規性をもたらしている。

以上のように、本研究は従来にはない新規の観点を取り込みつつ、外国製のピクチャーカードをリメディアル教育に使用することで、受講者の肯定的な学習態度の形成や動機の上昇や、カードの汎用性について検証する。

### 1.3. 分析方法

本稿は、筆者の担当する日本大学商学部の再履修ドイツ語 2 クラスを対象に実験を実施し、その成果を基に分析調査をした。対象クラスは、①「初級会話・ヒアリング」クラス（1 年次選択必修科目）と、②「初中級発展」クラス（2 年次選択必修科目）である。受講者の学習効果や動機の変化の調査については、アンケート調査の結果と、彼らとの対話を通じたフィードバックを基にしている。

調査期間は、2022 年 4 月～9 月の前学期である。ただし、3.4 節で紹介する教材『ベルリンの週末』のみは、同年 10 月に導入したため、アンケート調査の対象外であり、受講者との対話によるフィードバックを分析対象に加えている。アンケートの回答者数は 12 名であり、その内訳は、①「初級会話・ヒアリング」クラスが 9 名（全履修登録者数：13 名）、②「初中

級発展」クラスは、3名（同：4名）である。

## 2. 再履修クラスの構成：受講理由と受講者の状況

津田（2007, 2）によると、再履修クラスの編成には3類型ある。通常クラスに再履修者を編入する型がその一つである。そして、再履修者のみで編成した特別クラスには二つの型があり、一つは学部を超えた型である。もう一つは、筆者の担当する再履修クラスのように、同じ学部の再履修生のみで構成された特別編成クラスの型である。津田は、この型の特徴として、リメディアルクラス専門である安心感と、少人数教育の点が利点であると述べている（ibid.）。筆者の担当クラスには、様々な理由から再履修となった学生が登録している。以下、その受講理由や受講前の心況について調査結果を示す。

### 2.1. 再履修クラスを受講した理由

再履修クラスを受講した理由については、「成績不振」が4名と最も多かった。また、「出席日数の不足」が2名、「昨年度未履修」が1名いた。また、「その他」が4名であり、その内、「期末テストを受けなかった」が1名いた。総じて、再履修クラスには成績不振による受講者が多く存在していることが分かる。

### 2.2. 受講前の気持ち

再履修クラスを受講する前の気持ちを受講者に尋ねた。その際に、「A. 否定的」と「B. 肯定的」で区分を分け、その中で複数選択できる項目を作成した。

#### A. 否定的な気持ち：

この区分で最も多かった回答として、「知り合いがいない不安」が3名であり、次いで「不本意な気持ち」が2名、「低いモチベーション」が2名であった。また、「ドイツ語学習がトラウマ」、「対面クラスのため通学が面倒」、「教科書の購入が無駄」と回答したのが各1名であった。そして、「同じ学習内容を繰り返したくない」が0名、「その他」が1名であった。

「知り合いがいない不安」を選択した受講者が3名いたことについて、2

節で津田（2017）の考察を引用したように、特別編成の再履修クラスでは同じ境遇の履修者が集まるため、基本的には安心感をもつ傾向がある。しかし、本実験のアンケート調査では、受講前に不安を持つ学生が多く、配慮の必要な点であることを窺わせる。このため、教員は初回の授業で、初対面の参加者の緊張をほぐすアイスブレイクを導入するなど、相互の緊張感を解く必要がある。

## B. 肯定的な気持ち：

この区分で最も多かった回答が、「再挑戦の気持ち」で7名、次いで「新しい知り合いを作る期待」が4名、「再度ドイツ語をしっかりと習える」が3名であった。また、「対面クラスのため、自分に合い楽しみ」が2名、「新しい教材や内容への期待」が1名、「高いモチベーションをもつ」が0名、「その他」が0名であった。ここで特筆すべきは、ほとんどの受講者は、「再挑戦」という高いモチベーションを持って授業に臨んでいる点である。これに関連した個別の意見として、「再履修になってしまったからにはきちんと学習したい」という意欲的なものがあった。

### 2.3. 分析

ここでは「受講前の気持ち」のアンケート調査をさらに詳しく分析する。再履修クラスを受講するに際し、否定的で肯定的な両方の気持ちを持っていた受講生が、割合としては66%で最も多く、8名であった。否定的な気持ちだけで臨んでいる受講者は0名であった。それに対して肯定的な気持ちだけをもって臨んだ受講者は4名であった。

このアンケート調査が示している通り、再履修クラスに集まる受講生の大多数は、初回の受講時において否定的かつ肯定的な両義的な気持ちをもつ複雑な心理状況にある。このことから、通常のクラスとは異なり、教員は特に初期の対応に配慮をする必要がある。受講者は一方において、前年度に単位を取れずに自信を喪失して不安を抱えていたり、理不尽に思っている場合がある。しかし、他方において、彼らは再挑戦の気概をもち、新しいクラスで人間関係を構築する期待をもっている。教員は、受講者に対して、以前に履修できなかったことを否定的に捉えるのではなく、彼らを受け入れて自己肯定感を持たせる方向へ導くことが重要である。

### 3. 授業で導入したピクチャーカードと利用の仕方

本節では筆者が授業で導入した様々な外国製のピクチャーカードを紹介し、その利用や受講者のフィードバックを検討する。

#### 3. 1. 『Wer ist das?』（『これは誰ですか?』）

このピクチャーカードは ELi Publishing 社（イタリア本社，ドイツ語版）の刊行する学習カードシリーズの一つであり，様々な顔と人名を紹介するヴィジュアルツールである。筆者は，このカードを，ドイツ語圏で浸透している名前を学ぶことや，名前を尋ねるフレーズの習得を目的に活用した。受講者はペアになり，カードを二等分する。一人が「Wie heißt du?」（君の名前は?）と尋ねると，もう一人が「Ich heie Florian.」（私の名前はフロリアンです。）と答える。二人でカードをめくり，フレーズを繰り返すだけの単純な練習ではあるものの，描かれた人々の顔と名前が多様であり，日本にはない絵柄であることから，受講者がそれらの外国の人々になりきる楽しさを得た。

この『これは誰ですか?』についてのアンケート調査によると，学習効果が「非常にある」と回答したのが1名，「ある」が7名，「普通」が2名，「あまりない」が0名，「効果なし」が1名であった。具体的な効果として選択されていたのが，「フレーズを覚える」が3名，「モチベーションが上がる」が4名，「パートナーと仲良くなる」が4名，「授業が楽しくなる」が7名，「ドイツ文化や事情を知る」が2名，「その他」が0名であった。意見として，「ドイツ人の名前の特徴がわかった」が寄せられた。

このカードには，様々な人種の老若男女の顔が生き生きと描かれており，受講者はドイツ語圏の人々の多様性と文化状況を知ることができ



『これは誰ですか?』（© ELi Publishing）（筆者撮影）



『これは誰ですか?』の顔カード（© ELi Publishing）（筆者撮影）

る。このような日本の教科書にはない絵柄をめくる楽しさや、直接カードに手を触れられる触覚的な体験が、このカードに対する受講者からの高い支持を得られた理由である。

### 3. 2. 『Fragen und Antworten』（『尋ねて答える』）



『尋ねて答える』（© ELI Publishing）（筆者撮影）

この学習カードは、物の名前と定冠詞を覚えるヴィジュアルツールであり、『これは誰ですか?』と同じく、ELI Publishing社より出版されている。付属の大きなマップを広げて、カードと同じ絵をそこに探す仕組みである。

筆者の授業では、受講者がペアに分かれ、マップの中から早くカードの絵を探した人が勝ちになり、カードをもらえるルールを作った。まず、手持ちのカードを裏返して置き、一人がカードを引いて、二人でカードに書かれた冠詞と名前を、例えば「das Pferd」（馬）と同時に読み上げる。その後、二人で質問フレーズ「Wo ist das Pferd?」（その馬はどこ?）を言い、マップからカードと同じ絵を同時に探す。早く対象の絵を見つけた人は、その場所を指して、「Hier ist es.」（ここです。）と答える。その後、二人でカードの冠詞と名前をもう一度読み上げて復習し、見つけた人がそのカードを獲得する。

このピクチャーカードは単純なルールの下で導入したが、受講者には大変好評であった。一通りゲームを終えた幾つかのペアが、もう一度ゲームをしていたほどであった。また、あるペアは、競技カルタをするかのように、対象の絵を素早く見つける技を競って遊んでいた。興味深いことに、アイスホッケー部のキー



『尋ねて答える』のマップ（© ELI Publishing）（筆者撮影）



『尋ねて答える』のカード (©ELI Publishing) (筆者撮影)

パーをしているNさんは、優れた動体視力を持ち、他の受講者よりも迅速にマップから対象の絵を見つけることができ、クラスメイトの賞賛を得ていた。このカードの利用では、ペアになった受講者たちのジェンダーや年齢を超えて、パートナーの意外な点を発見したり、雰囲気をややかにする効果があった。

この『尋ねて答える』のアンケート調査では、学習効果が「非常にある」と回答したのが3名、「ある」が7名、「普通」が1名、「あまりない」が0名、「効果なし」が1名であった。具体的な学習効果を選択してもらくと、「フレーズを覚える」が5名、「モチベーションが上がる」が7名、「パートナーと仲良くなる」が5名、「授業が楽しくなる」が6名、「ドイツ文化や事情を知る」が1名、「その他」が0名であった。

総じて、この『尋ねて答える』は、3.1節の『これは誰ですか?』よりも評価が高く、学習効果やモチベーションの向上や、コミュニケーション推進の点で、より長所があると見なされた。記述式の意見では、「パートナーと楽しくドイツ語を学べた」という感想が寄せられた。

このカードの醍醐味は、マップ内で隠された場所にある物の絵を探すことにある。中には目を凝らして探さなければ見つけられない物が少なくはない。そのため、受講者が対象の絵をマップから見つけた時の衝撃と感激が大きく、これが脳の報酬系の快楽として学習者の動機を高めている。このよう



『尋ねて答える』を楽しむ受講者たち (筆者撮影)



なゲーミングコンセプトの強いカードを利用した学習は、概ね好評であり、一種のパーティーゲームとしてパートナー同士の楽しい協働作業を推進する。

### 3.3. 『Berufe - Step Up German』（『職業：ステップアップ・ドイツ語』）



『職業：ステップアップ・ドイツ語』  
© Yo-Yee) (筆者撮影)

これは様々な職業名を覚えるためのYo-Yee社(香港本社)のピクチャーカードである。この企業の学習カードはグローバルに展開され、どの国でも通用する絵柄になっている。ドイツ語版では、職業に特徴的な女性形と男性形の単語の違いも明示されている。このカードは、一般的なカードよりも少し大きいサイズであり、さらに筆者の購入した2016年版には、教員用の一回り大きいサイズが用意されている。

筆者の授業では、まず教科書の学習項目「職業」のページから、基本的な職業の名前と発音を全員で練習した。

その後、カードを利用したペアワークを行い、相互に相手の職業を尋ねる練習をした。一人が「Was sind Sie von Beruf?」(あなたの職業は何ですか?)と尋ねると、別の一人がカードを一枚ひき、そこに描かれた職業の名前をドイツ語で言う練習をした。

各ペアでの練習が一通り終わると、全体でこのカードを使う練習をしたが、その際にジェスチャーゲームを組み入れた。一人が前に出て裏面に置かれたカードを他の人に見せないように一枚引く。そして、カードに記載された職業からイメージされるジェスチャーをする。例え



『職業』のカード (©Yo-Yee) (筆者撮影)

ば消防士の場合は、ホースで水を撒くジェスチャーをする。他の受講者は、全ての職業のイラストと名前が描かれた絵の一覧を参考に、その職業を当てる。このゲームでは、各自の描く職業イメージが多様であるために、意外とジェスチャーを当てるのが難しかった。

このカードの学習効果について、アンケート調査をしたところ、「非常にある」と回答したのが2名、「ある」が5名、「普通」が2名、「あまりない」が0名、「効果なし」が1名であった。具体的な効果として、「フレーズを覚える」が5名、「モチベーションが上がる」が7名、「パートナーと仲良くなる」が3名、「授業が楽しくなる」が4名、「ドイツ文化や事情を知る」が2名、「その他」が0名であった。総じて、3.2節で紹介した『尋ねて答える』よりは、学習効果やモチベーションの点で少し低い評価が付けられた。しかし、記述式の意見では、「フレーズが覚えやすい」との感想が寄せられ、同じフレーズを繰り返すことによる効果が見いだされた。

#### 3.4. 『Ein Wochenende in Berlin』（『ベルリンの週末』）



『ベルリンの週末』（©Grubbe Media）（筆者撮影）

これはドイツの Grubbe Media 社の出版するベルリンの中心街を旅するボードゲームであり、参加者のドイツ語熟レベルを「ヨーロッパ言語共通参照枠」（CEFR）の A2～C2（初中級）に想定している。取扱説明書のルールに従ってこのゲームに取り組むと、初級リメディアルの受講者には難しすぎるため、本実験では、筆者が簡単なルールを考案し、ベルリン中心街にある観光名所への行き方を尋ねる練習に応用した。

この『ベルリンの週末』を利用した理由は、筆者が後期の再履修クラスの授業テーマを、「旅」に設定していたことが挙げられる。教科書のページ通りに学習を進めるのではなく、実際の旅行で必要なトピックやフレーズの掲載されたページのみを、章の順番に関わらず取り組む柔軟な学習過程を設定していた。このプログラムは、動機が低くなりがちな再履修クラス向けに考案したものである。このため、このボードゲームを利

用して、旅行で必要な道を尋ねるフレーズの練習をすることができると筆者は考えた。

まず受講者全員に、ベルリン観光地の魅力的なプロモーション動画を1分程度見せて、旅行気分を盛り上げるとともに、名所のイメージを喚起してもらった。その後、彼らを4名一組に分けて、観光名所の写真カードを配布し、付属のマップを広げ



『ベルリンの週末』のマップ (©Grubbe Media) (筆者撮影)

た。この厚手のマップは、現地の観光案内所で配布されるものと同じリアルな地図を模している。そして、現在の位置をマップ上に定め、そこに人型のピンを置く。続いて、一人が自分の行きたい観光地のカードを全員に示し、隣の人に、例えば質問「Wo ist das Brandenburger Tor?」（ブランデンブルグ門はどこですか?）と尋ねる。隣の人は、「Gehen Sie 50m geradeaus und dann an der Ecke rechts...」（50メートルまっすぐ進み、角を右に曲がってください・・・）などと道を教え、その場所までピンを進める。このようにして、全員でベルリンの観光名所と位置関係を学ぶのである。

この『ベルリンの週末』は後期に導入したため、アンケート調査の対象外であった。しかし、受講者と直接対話をして感想を聞いたところ、おおむね好評であった。まずリアルなベルリンの地図について、受講生から「美しい」や「珍しい」という感想があり、興味を喚起できた。また、観光名所の写真についても「綺麗である」という意見があった。

本来このボードゲームは、双六のルールに則り、各観光名所を升目かつ目的地にする仕様である。このため、多くの名所を知ることのできる点が、受講者の学習動機を高めることにつながった。学習効果については、「練



『ベルリンの週末』のカード (©Grubbe Media) (筆者撮影)

り返しの効果により、「ドイツの地名を覚えることができた」や、「受講者と教員を含めた相互のコミュニケーションができた」などの肯定的な意見があった。さらに、グループのメンバーが、中心街から遠くない観光名所のカードを選ぶなど、パートナーのフレーズ練習の負担を軽減する協力関係が見られた。



『ベルリンの週末』で課題を行う受講者たち（筆者撮影）

しかしながら、「ドイツ語初級者用の教科書に登場するシンプルな地図のイラストに比べると、このボードゲームの地図は複雑すぎる」という意見があった。また、「受講者がこのカードでベルリンの旅行気分を得るには、まずこの観光地に対する歴史的背景などの文化レクチャーを十分に受けて理解を得る方が良い」という指摘もあった。今回の実験では、確かに文化的な知識の事前学習がなく、リアルな旅行気分を高められない事情があった。このため、この点については次回の改善点として参考にしたい。

以上のように、本来は中級者向けのボードゲームであっても、創意工夫で初級者リメディアル向けのインタラクティブなコミュニケーションを推進する学習教材として活用することができる。

このゲームについては、1.2節で矢野（2020）のVRを利用した世界遺産を説明する英語学習の試みと比較をすることができる。確かにVRでの仮想空間における旅行体験は受講者に大きな魅力をもたらすだろう。しかし、その試みは、個別での課題遂行であり、マルチプレイヤーでの協働作業ではない点がデメリットとして挙げられる。それに比べると、アナログカードは対面授業において複数名で利用することができるため、受講者同士のより親密でインタラクティブな協働作業を可能にする。さらに、ここにボードゲームの要素を導入すれば、デジタル教材にはないより楽しい学習体験を実現することができる。

### 3.5. その他のピクチャーカード



『メモの遊び「何というの?」』  
(©Langenscheidt) (筆者撮影)

本実験では、ドイツ語学習教材で有名な Langenscheidt 社のピクチャーカード『Memo-Spiel “Wie heißt das?”』(『メモの遊び「何というの?」』)を利用して、食べ物と飲み物の名前を覚える課題をした。また、同じく同社の書籍ゲーム&カード集『Spielend Deutsch Lernen』(『遊びながら学ぶドイツ語』)に掲載されたプリント式のカードを利用し、家族関係と職業を説明する課題

を行った。本稿では、頁数と執筆料を抑制する都合上、残念ながらこれらの説明や分析については割愛する。

## 4. ピクチャーカード導入のフィードバック

本節では、受講者に外国製のピクチャーカードを利用した学習について、アンケート調査および対話によるフィードバックの結果を基に分析する。また、今後の課題についても議論する。

### 4.1. ピクチャーカードの効果

受講者にピクチャーカードの効果について、肯定的また否定的な区分から、それぞれの該当する項目を選択してもらった(複数選択可)。

#### A. 肯定的な効果：

この区分については、「単語・フレーズを覚える」を選択した人が8名と最も多かった。そして、「モチベーションが上がる」が4名、「パートナーと仲良くなる」が5名、「授業が楽しくなる」が6名で多かった。そして、「ドイツのイラストを知ることができる」並びに「その他」が、各0名であった。意見としては、「単語が覚えやすかった」があった。総じて学習効果やコミュニケーション推進、授業のゲーミフィケーション効果を実感している受講生が多かった。

## B. 否定的な効果：

この区分については、選択をした受講者がほとんどいなかった。「単語・フレーズを覚えるには向かない」と、「単調／知的レベルに合わない」が、各1名いた。また「モチベーションが上がらない」、「パートナーと合わない場合は難しい」、「利用しても授業は退屈」を選択した人は各0名であった。それ以外に、「その他」を選択したのが2名であり、その内1名が「特になし」という意見であった。以上のように、ピクチャーカードを導入することについて、否定的な要素がほとんど見出されなかった。しかし、「単調であり知的レベルに合わない」の項目についてはさらに検討を要するため、5.2節で議論をする。

## 4.2. 再履修クラスにおけるピクチャーカード導入の是非

受講者に、「再履修クラスにピクチャーカードを導入した方が良いか」と尋ねたところ、概ね肯定的な結果が得られた（図1）。中でも、「強くそう思う」が3名、「そう思う」が7名、「どちらでもよい」が0名、「そう思わない」が1名、「導入しない方がよい」は0名であった。記述式の意見でも、肯定的な理由が寄せられた。例えば、「雰囲気やわらかくなる」、「楽しく取り組むことができる」、「楽しめて、コミュニケーションがとりやすい」、また、「楽しく授業を受けられるから。90分が短く感じた」などの個別意見があり、カードを導入することで、より楽しい学習体験になった状況を窺うことができる。

そして、「再履修クラスにピクチャーカードを導入したほうが良いか」という質問に対して、「強くそう思う」と賛同を示した2名の受講生がいたが、それぞれ個別意見の記入があったのでここで紹介したい。その中の一人の受講生は、こうしたカー

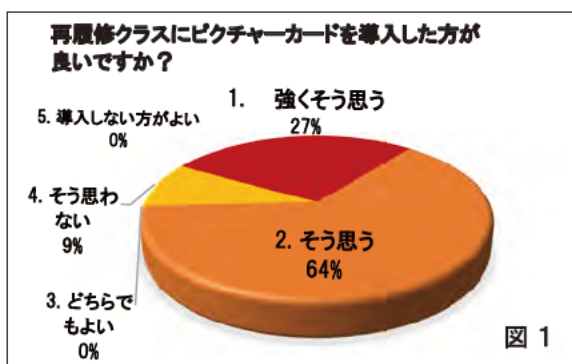


図 1

ドが有効な理由として、「再履修クラスはモチベーションが低いから、単純にできない人の集まりだから」という複雑な心境を述べていた。ここには再履修クラスの意欲や可能性についての評価が低く、自己肯定感をもてず受講していることが分かる。しかし、この学生は、受講前には否定的かつ肯定的な気持ちでいたものの、受講後には否定的から肯定的な心境に変化をしている(2.2節「受講前の気持ち」のアンケート調査を参照)。このことに関連付けると、この受講生は、特にピクチャーカードでの学習を楽しみ、その有効性について実感をしていると思われる。

さらに、再履修クラスにピクチャーカードを導入することに、「強くそう思う」と賛同した別の受講生は、その理由として、「再履修クラスは比較的ドイツ語に関心が向かない人が多いため、より簡単に単位を取れる仕組みにするといい。高いドイツ語学習を望むなら、廃止したほうがいい」と個別意見を記していた。この受講生は、特別編成クラスに対して、より容易な授業内容を望むなかで、ピクチャーカードの導入が一つの補助ツールとして利用できることを実感している。しかし、この受講生の再履修クラスに対する否定的な意見に対しては、他の再履修生には再挑戦の気概を持つものが多く、また病気により前年度に受講できなかった学生も含まれていることを、考慮する必要がある。このため、リメディアルクラスであっても、むやみに学習レベルを下げるのではなく、ある程度の学習到達レベルを維持することは必要であろう。

以上のように、再履修クラスには再挑戦の意欲や期待を示す学習者がいる一方で、同時に自己効力感を低下させた者も含まれている場合がある。だが再履修者のみで編成された少人数クラスにおいて、ピクチャーカードを導入することは、受講者相互の信頼感と親密な感情を生み出し、コミュニケーションを促進する。そのことで、クラスの和やかな雰囲気創造され、各自の学習意欲を高めて、クラス全体の学習効果を上げることにつながる。

## 5. 議論：ピクチャーカードの導入に係る長所と問題

再履修クラスにピクチャーカードを導入するに際し、様々に見られる長所や問題点を検討する。ここでは受講者のフィードバックを議論の土台として、それらの点を考察し、問題の解消策を考える。

### 5.1. コミュニケーションや交流のツールとして

受講者の中には、「カードで交流ができて楽しかった。面識がない時にすると、アイスブレイク的になるので良い」という意見があった。これについては、2.2節で述べた通り、初回の授業では、面識のない受講者同士が不安に陥りやすいため、直ぐに仲良くなれるゲームを導入し、受講者の緊張感を解き学習への集中を高めることが大切である。また、ピクチャーカードの利用は、「パートナー同士で行うとよい。継続すると効果がある」という意見もあった。2名のペアで利用すれば、ペアの発話数を増やすことができ、フレーズを早く覚えることができる。

しかし、ピクチャーカードの導入により、相互のコミュニケーションを推進することには問題も伴う。例えば気が緩んで私語が増えることである。とはいえ、実際のところ、受講者たちの私語が本当に授業内容とは無関係なものかについての判断は難しい。特に本実験では外国文化を反映したカードを利用しているため、受講生の想像力が刺激され、それを話題に私語をしている可能性がある。また、彼らの中には見知らぬ受講者に対し不安を抱いている者もいる。このため、受講者がカードを利用しながら交流のために私語をすることについては、教員はある程度容認した方がよいだろう。しかし、あまりにも無関係な私語が多くなった場合は、注意を促した方がよい。

### 5.2. 副教材としての活用

受講生の意見では、「教科書だけだとやる気が出ない。カードなどの遊びを取り入れると、勉強をしている感覚がなくなり良い」というものや、「ドイツ人の名前の特徴が分かってよかった。教科書だけでは、名前だけ出てきて印象に残らない。カードであれば覚えやすい」などがあった。確かに教科書の中には、表やカードが用意されているものがある。しかし、教科書付属の教材ではなく、別に用意された副教材のカードを利用し、それを自身の手に取り、他者と交換するなど、自由に触れられるカードで学習することは、より記憶に残る学習体験となるだろう。

しかし、こうした副教材については問題点もある。それはカードを使用して学習課題を出すと、授業時間を多くとるため、授業内容を限定せざる



を得ないことである。また、各ペアで取り組む時間に差が生じてしまい、早く課題を終了したペアは、手持ち無沙汰になる。だが、このような問題があるものの、再履修者のみの編成クラスでは、通常クラスと同様の授業内容を再度実施するよりは、外国製のピクチャーカードなどの目新しい試みを導入することで、受講生が新たな学習体験を得る方が、満足度が高くなる場合がある。また、ある受講者は、昨年度不合格になったため、語学に対する苦手感やトラウマ感をもっていると意見を寄せた。このため、通常クラスで導入していない教材をリメディアル授業で積極的に導入することは、学習者の気分を刷新し動機の向上に結びついただけではなく、新たな異文化体験と言語感情を深めることにつながる。

しかし、問題点はこれだけではなく、4.1節で言及した通り、外国製のピクチャーカードの中には子供向けに設計された学習教材があり、受講者の知的レベルに合わない場合がある。このため、できるだけ大人向けの学習カードを用意し、大学生の関心に応じる必要がある。とは言うものの、あまりにも参加意欲の低い無気力な受講者に対しては、教員がどのような遊びや体験型の教材を提供しても、参加意欲を高められない場合がある。こうしたケースでは、動機の高い受講者からクラス全体へ及ぼすポジティブな影響を期待することも一つの策である。

### 5.3. ゲーミングコンセプトを組み入れる

受講者からは、「ゲーム性のあるカードの利用が良い」や、「色々なカードを使っていて楽しい。ドイツ語の入門として適切である」という声が寄せられた。すでに序論で述べた通り、外国語学習のゲーミフィケーションは近年研究されており、本稿の一部の試みもこれに沿ったものである。特に、3.2節で紹介したマップの中から絵を探す『尋ねて答える』は、ゲーム性が高く受講者にも好評であった。このため、このようなゲーミングコンセプトを導入できる他のカード教材の開発や発展が望まれる。

しかし、これらのゲーミングコンセプトには問題点もある。例えば、3.3節で紹介したカード『職業:ステップアップ・ドイツ語』を、ジェスチャーゲームに組み込む試みである。これはある受講者から指摘されたことであるが、身体性を用いた学習ゲームを少人数の前で披露することは恥ずかしくないが、多人数の前では避けたいという。教員はこうした点にも配慮を

し、ジェスチャーを取り入れる場合は、希望者のみにしたり、ジェスチャーではなく言語で説明をするヴィジュアルリテラシーの課題にするなど、受講者の希望に沿うことが望ましい。

パーティーゲームのコンセプトの中には、実施者に注目を集めて高い遊戯性や興奮を生み出すものがある。このようなゲームコンセプトは導入しない方が良いか、どうしても受講者から希望がある場合は、少人数のクラスに限定すると良いだろう。また、大人数のクラスで実施する場合でも、少人数のグループに分割して実施するか、あるいは注目を集めることを好みみかつ希望する受講者のみに、代表してプレイしてもらうことが良いだろう。いずれにせよジェスチャーゲーム等の実施者になることを希望しない受講者がいれば、決して強制をしないことが重要である。

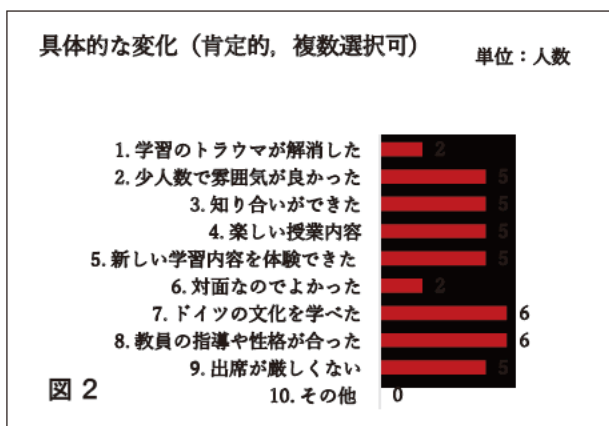
## 6. 受講後の変化

受講生に、受講後の心境の変化をアンケートで尋ねた（複数選択可）。ただし、本授業では、ピクチャーカードの導入だけではなく、動画、ボードゲーム、オンライン漫画作成ツールなども導入し、通常クラスと差別化をする様々な試みも導入している。このため、調査に際しては、「ピクチャーカードの利用に関する」ことに限定したものの、実際の調査結果には、受講生が様々な教材を利用したことが反映している可能性があることを了解いただきたい。

アンケート結果によると、受講後の変化が「大いにあった」が2名、「あった」が4名、「普通」が2名、「あまり変わらない」が0名、「ほとんど変わらない」が3名であった。また、変化が「大いにあった」と「あった」と回答した者に、その変化を詳しく尋ねたところ、「否定的から肯定的な変化」が4名、「肯定的から否定的な変化」が0名であった。意見としては、「肯定的なものから、より良いものへの変化」という、より高く評価をする個別意見が寄せられた。

続いて、具体的な変化を尋ねた（図2）。その際に、「肯定的」と「否定的」な区分に分けて、各項目を選択してもらった。肯定的な区分において、最も多く選択されたのが、「ドイツの文化を学べた」と「教員の指導や性格が合った」であり、各6名であった。次いで、「少人数で雰囲気が良かった」、「知り合いができた」、「楽しい授業内容」、「新しい学習内容を体験できた」、

「出席が厳しくない」が、各5名であった。そして、「学習のトラウマが解消した」, 「オンラインではなく、対面授業なのでよかった」が各2名いた。また、「その他」が0



名であった。意見としては、「学習速度がはやくなってやりやすい」や、「違った角度からドイツ語を学べた」など、肯定的な感想があった。

以上のような肯定的な評価の結果とは対照的に、否定的な区分全体で言えば、「その他」がわずか1人に選択されたのみであった。しかも、この「その他」を選択した理由として、「特に否定的なものがなし」という肯定的な意見が付けられていた。それ以外では、「そもそも読めない単語があったりして、難しかった」という意見があった。本節では、否定的な各項目を選択した人が各0名であったため、ここではこの項目についての紹介を割愛する（否定的な項目の質問については、肯定的な質問の逆を設定している）。

以上のアンケート調査を、2.2節で論じた「再履修クラスを受講する前の気持ち」の質問調査と合わせて分析すると、興味深い結果が示された。受講前に、否定的かつ肯定的という両義的な心境であった受講生は8名（66%）いたが、この中の4名が受講後の心境の変化として、否定的から肯定的な変化を挙げている。この4名については、ピクチャーカードを利用した練習課題に積極的に取り組んでいた傾向があり、特にモチベーションを上げることに効果があったと推測される。

## 7. おわりに

本実験では、再履修者のみで編成されたケアのしやすい少人数クラスで

の実施を念頭に置く必要があるものの、外国製のピクチャーカードを授業へ導入することについては、ほとんどの受講者から良い反応を得ることができた。とりわけ、受講者同士のコミュニケーションを高め、異文化理解を推進し、動機を高める楽しい授業空間のデザインに役立った。しかし、こうした副教材の使用に伴う様々な問題も生じており、その解決策について本論で議論した。とはいえ、通常クラスでは得られなかった新たな学習体験を求める受講者に対して、導入例の少ない外国製のピクチャーカードを利用することは、彼らの好奇心を満たし、前年度の未履修のトラウマ体験を克服する一つの策になるだろう。

## 謝辞

本研究に協力いただいた全ての受講者に感謝を申し上げる。受講者からは、アンケート調査を通じて様々な意見が寄せられ、議論に活用した。また、受講者の写真の掲載についても、許可を得た。ピクチャーカードの取り寄せには、郁文堂の尽力を得た。本稿の研究成果は、日本大学商学部の2022年度個人研究費の助成を受けた。

## 参考文献

- Benini, Silvia and Michael Thomas. 2021. "A Critical Review of Game-Based Learning, Gamification and Second Language Acquisition," Mark Peterson et al. (eds.) *Digital Games and Language Learning Theory, Development and Implementation*, Bloomsbury Academic: 9-46
- García-Carbonell, Amparo, Ángeles Andreu-Andrés and Frances Watts. 2014. "Simulation and Gaming as the future's language of language learning and acquisition of professional competences," R.D.Duke et al. (eds.) *Back to the Future of Gaming*, W. Bertelsmann: 214-227 (<https://www.academia.edu/7794606/>)
- 加藤祥子 / 岡田礼子. 2017. "再々履修者の学習意欲を促す取り組み," *東海大学紀要 (情報通信学部)* 10.1: 117-123
- 畑中和紀子. 2004. "何故単位を落としたの?: 再履修の学生をめぐるいくつかの問題," *JACET 全国大会要綱* 43: 230-231 (<https://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/10497853>)

- 平松智久. 2017. “「ゲーミフィケーション」を利用したドイツ語授業の試み：ドイツ卓上ゲームを手がかりとして,” *福岡大学研究部論集* 17.3: 73-96
- 仙波玲子. 1994. “ドイツ語授業における絵・写真の利用,” *名古屋大学人文科学研究* 23: 91-103 (<https://nagoya.repo.nii.ac.jp/records/4188#.Ywf57RzP1PY>)
- 曾我直隆. 2006. “再履修生の学習意欲を高める授業：映画を用いた CALL,” *JACET 全国大会要綱* 45: 80-90 (<https://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/10498080>)
- 津田晶子. 2007. “大学必修英語の再履修学生に関する調査と考察,” *リメディアル教育研究* 2.1: 1-6 ([https://www.jstage.jst.go.jp/article/jade/2/1/2\\_KJ00008769065/\\_article/-char/ja/](https://www.jstage.jst.go.jp/article/jade/2/1/2_KJ00008769065/_article/-char/ja/))
- 渡邊時夫. 2001. “「実践的コミュニケーション能力」養成のためのピクチャーカード活用法：実践的なインクラクティブな表現活動を目指して,” *信州大学教育学部紀要* 103: 1-12
- Yamazaki, Asuka. 2020. “Teaching German Language Conversation Courses through Games (Vol.1): Using German Educational and Intellectual Board Games,” *Lynkeus* 53: 101-115
- 2018. “Transcultural German Conversation Lessons Using Traditional Japanese Games,” *Lynkeus* 51: 189-207
- 矢野浩二郎. 2020. “バーチャルリアリティを媒介とした異文化体験と Visual literacy 教育の統合による語学教育,” *研究報告コンピュータと教育 (CE)* 3: 1-4 (<http://id.nii.ac.jp/1001/00204764/>)

