「学習と教材－個人の内的機能と社会的インターアクション」

国立国語研究所
日本語教育センター
柳沢　好昭

現在，教材，教室とは何かについて，教材作成など具体物をとおしてとらえ直すことを試みている。今回は，作成途中段階での提示は誤解を生じかねない危惧により，試みの起因や契機，及び基本的な考え方につい，さわりを述べるにとどめる。

1）地域での学習

多くの外国人が地域社会の勉強の場で日本語を学習している。次に述べるのは，その中の一つの，しかし代表的な学習現場の状況である。

- ボランティア数，学習者数，施設規模，学習の希望といった現有環境条件から，ボランティア１人と学習者は約４人でグループが構成されている
- 学習の目的，動機，スタイル，ストラテジー，やゴール，及び国籍・母語は異なる
- 入門レベルは少ないが，４技能に大きな個人差がある
- 教室現場の基本的な考え方は，相互理解の場でありたいということである
- 学習者からは様々な希望が述べられ，その対応に追われ，悩むボランティアが多い
- 経済的，時間的や，地理的要因でほかの学習の場へは行けない人から，いくつものボランティア教室に顔を出し，各ボランティアや教室と選択的にかかわり合っている人まで様々である
- 当面の具体的な目標（日本語能力試験，就職試験など）がない人が多い

このような状況下で求められる教材のあり方，使い方，また，学習の場としての特徴や方向性を考える上でどのような要素が考えられるか。

2）学習

学習活動は，Explanation-Based Laerning(EBL)とSimilarity-Based Learning(SBL)二つの視点でとらえられることがある。EBLは，大量の訓練例から成る学習であり，帰納的学習という言葉で日常使われる。これは，類似に基づく学習（訓練例の共通的特徴，類似性の探索）であり，機械学習（暗記学習，助言に基づく学習，例示からの学習，類推による学習）に深く関係する。

EBLでは，教師から学習者の学習システムに訓練例が与えられる。訓練例は，学習すべき目標概念に含まれる具体例である肯定例と含まれない否定例からなる。肯定例は一般化に，否定例は特殊化に使われる。訓練例は，目標概念の内包である概念記述を生成するものでなければならない。

SBLは，一つの訓練例による説明に基づく学習であり，演繹的学習という言葉で日常使れる。未知であった目標概念を獲得するという視点を持つSBLは，既知の知識が経験により早く使えるようになるという視点を持つEBLとは，アプローチ，目標や対象も異なる。EBLが，システムが前と同じタスクまたは同じクラスから引き出されたタスクを二度目にはもっと効率よく効果的に行えるようにする学習システムとすると，SBLは，コンピュータ領域の用語，一般化された説明から操作可能な概念記述を生成するコンパイラ処理という違いがある。しかし，EBLとSBLから学習を「未知のことが経験により獲得されること」と定義できるのではないか。

SBL	EBL
①学習前に訓練例の肯定例，否定例の判別ができず，学習後には判別ができる ②学習前には問題解決の効率は悪いが，学習後の効率向上は保障されている ③効率化は当然であり重要視されることはない	①学習前でも与えられた訓練例が肯定例か否定例かの判別ができる ②学習後の効率向上が保障されていない ③効率が低下するとEBL用いる意義が損なわれるので，効率向上が重要視される

3）教材

教材は，①学習させるべき教授内容という意味で，カリキュラムや単元を構成する素材を指し，教材排列とか教材研究という場合に使われる意味（シラバス・デザインやカリキュラム・デザイン），②教授内容が，教科書，テープ，スライド，テレビなど，文字言語，音声言語，映像，音響によって具体的に記録，保存されて授業のために用いられるものという意味（教科書など），③前者二つを含め，視聴覚教材というときに用いられる意味（教材全般的なもの），という三つに定義される（「教育学講座第６巻教育工学」学研，1976）。

4）形式的な領域での学習と教材

EBLやSBLで言う訓練例を提供する素材である教材を，「一般化規則を用いて目標概念の候補である記述概念から成る概念記述空間を生成する」「目標概念の探索を行う」といった学習活動の視点からとらえたとき，既存の教材の多くは，指導者による逐次解説がなければ，学習者にとって，形式的な言語表現行動や非言語表現行動の認識と理解を得ることはできても，訓練例を満たす概念記述までを得ることは起こりにくいと考える。そこには，教師の役割の安定と教材とが深く関係している現状がうかがえる。

EBL	例：タバコを吸うこと
①一般化規則を用いて目標概念の候補である記述概念から成る概念記述空間を生成する ②訓練例とバイアス（目標概念の探索のために，その効率化を図る上で用いられる知識のうち，訓練以外のもの：例えば，優先順位，一般化規則の制限，一般化規則適用の優先順位）により目標概念の探索を行う。 ③訓練例を満たす概念記述が得られればそれが目標概念であり学習は終了する	①合法性，肉体，能力・嗜好，時間・空間，男女，年齢，社会環境 ②ある肯定例において，それがなぜ目標概念の肯定例になるのかについて教師による説明 例：「タバコ」「吸う」という概念の説明 ③学習者による，教師から与えられた訓練例から目標概念の記述の推定，その妥当性を大量の訓練例を用いて検証する

5）既有知識と認知活動

待遇表現について，学習者からこのような話が先述のボランティア教室であった。

ある会社に就職していたとき，電車の遅延により遅刻してきたので，おはようございますと言って課に入った。これは今来たことを明示するためである。着席して仕事にとりかかった。しばらくして課長から廊下に呼ばれ，遅いじゃないかと言われ，電車が来なかったことを告げた。私は，それで済んだと思っていたが，あるとき，飲み屋で同僚たちからいくつかの指摘や注意喚起を受けた。しかし，思い返しても自分の行動に不備があったとは思えないし，あのときの課の雰囲気も同僚が言うほど変ではなかった。課長も日本人社員への対応と特別違っていたとは思えない・・・・・。

学習者の既有知識と，それに基づく認知活動だけでは，未知との接触が経験とはならないのではないか。既有知識の駆使という視点以外に，社会的環境や学習環境，学習というものを考える必要があるのではないか。

6）脱状況依存と新知識生成

学習者の脱状況依存と新知識生成といった学習活動や学習の場の要因の多様性という点から，教材が持つその目的や役割，例えば刺激付与，発見誘因や状況判断の能力の育成など，前述の定義以

外に重要な要素がたくさんあると考える。また，教材の定義づけや役割付与は，印刷教材が主体の頃と，ＶＴＲやマルチメディア機器が個人ユース・レベルになった現在とでは異なって当然である。

そこで，視聴覚教材を主体，印刷教材を副体という考え，視聴覚機器の有効性と活用方法，刺激付与や発見誘因，状況判断の能力の育成といった役割，という観点から，どのような視聴覚教材が考えられるか，リソース型学習教材としてはどのような形態や内容が必要か，教師の役割はどのように変わるかなどについて，学習者とボランティアの協力を仰ぎつつ，ＶＴＲとパソコンによるマルチメディア刺激教材の検討，作成を行っている。

次回，具体的な報告の機会を与えられたら幸いである。