

# 初中級のオンライン日本語コースにおける 「話す活動」を導く授業の実践報告

呉 禱受 香川 由紀子 関 ソラ 石崎 俊子

## 要 旨

本稿では名古屋大学国際言語センターで開設している NUPACE 日本語 3 (NP3) をオンライン授業で実践した「話す活動」を導く授業の実践内容及び実践成果を報告する。まず、「話す活動」を導く授業を実践するために自習と授業のパワーポイント、ロールプレイをどのような方法で行ったのか、また、どのような工夫をしたのかを示した。そして、学習者のアンケート及びインタビューでの結果からオンライン授業でも対面と同様に「話す活動」を導く授業ができたことを明らかにし、ロールプレイの SCRIPT を検証することにより、学習者の社会言語能力が徐々に向上していることも窺えた。従って、オンラインの授業でも「話す活動」を導く授業が可能であり、話す能力の向上も期待できることが確かめられた。

## キーワード

オンライン授業 話す活動 補助教材 ロールプレイ『できる日本語』

### 1. はじめに

新型コロナウイルス感染症の拡大により、名古屋大学国際言語センター<sup>1)</sup>が提供する2020年度春学期の名古屋大学の短期交換留学 (Nagoya University Program for Academic Exchange - NUPACE) プログラム<sup>2)</sup>の日本語の授業はすべてオンラインとなった。本稿では初中級レベルのコースにおいてオンライン授業における「話す活動」を導く授業の実践報告をする。

名古屋大学国際言語センターの NUPACE 日本語プログラム<sup>3)</sup>の初中級コース (以下 NP3 とする) の受講者は『NEJ: A New Approach to Elementary Japanese』(2012、西口光一) の Vol.1 及び Vol.2 を使用した初

級のコース225時間を受講し合格した学習者、もしくは同等の学力を有する学習者であり、初級の文法は習得済みという前提である。したがって、初中級のコースでは文法は復習という形で扱い、「話す」及び「書く」の産出活動、特に「話す」を中心に授業を行っている。2020年春学期の初中級レベルの日本語コースは先述したように初日から最終日まですべての授業がオンラインとなったため、従来の対面授業にオンライン授業ならではの工夫を取り入れ112.5時間のオンライン授業を実践した。今回は「話す」に焦点を当て、受講者のインタビューとアンケートの結果及び学習者の学習成果を検証し、話す能力が育成され、「話す活動」を導く授業が実践されていたかを考える。

## 2. 先行研究

藤本（2019）によると日本語教育でのウェブコミュニケーションシステムを利用した実践は中上級レベルでは見られるが、初級のグループ授業での事例はあまり見られないと報告している。数少ない初級のオンライン対面授業の先行研究として次の3つがある。

藤本（2008）では、双方向テレビ会議システムでの対面授業で教師から実際に授業を受け、その予習復習をコンピュータとオンライン学習で行った実践報告をしている。コースはおおむね成功したものの、ネットの接続環境をはじめ検討・解決しなければいけない問題が多く、本格的な利用には、授業実験を行い多角的に検証する必要があると指摘している。尹・岩崎・鄭（2016）は初級日本語学習者向けのオンラインコースの一環として遠隔チュートリアルを行った実践報告の中で、双方向性のコミュニケーションを取り入れることの重要性、書くことや文字を打つことの導入の必要性、接続トラブルやシステムの不具合などの改善点を挙げている。また、藤本（2011）では初級のグループオンラインの遠隔対面授業と対面授業の教師と学習者双方の発話や行動を分類し、遠隔対面授業はパターンドリルや教師对学习者1対1の応答練習が中心になること、対面授業でみられるタスクシートを使っのペアワークや学習者間などの応答は見られなかつ

たなどの違いを明らかにした。

以上から初級のグループ授業の実践報告が少ない上、コース全体についての報告に限られていることが分かる。従って、本稿ではまだ実践報告がされていない初級のオンライン日本語コースにおける「話す」に焦点を当て、「話す活動」を導く授業の実践報告を行う。

### 3. NUPACE 日本語 3 (NP3) コースの概要

2020年度春学期の NP3 コースは4月17日から8月6日まで、週5回、計75回112.5時間実施された。受講生は、2019年10月から1年間名古屋大学に在学する交換留学生4人（ルーマニア、フランス、スウェーデン、中国（香港））であった。

NP3 のコース目標は CEFR のコミュニケーション言語活動の B1 レベルの全体的な尺度で示されている「仕事、学校、娯楽で普段出会うような身近な話題について主要点を理解できる」、「身近で個人的にも関心のある話題について、脈絡のあるテキストを作ることができる」、「経験、出来事、夢、希望、野心を説明し、意見や計画の理由、説明を短く述べるができる」である。

NP3 で使用しているメインの教科書は『できる日本語』（2012、嶋田和子監修）であり、「自分のこと / 自分の考えを伝える」「他者と伝え合う・語り合う」力を身に付けることがこの教科書の目的である。したがって、この教科書には、文法の説明が無く、各課に大きな1つのテーマと2つのスモールトピックがあり、それぞれのテーマとトピックに合う会話の中にいくつかの学習項目が入れられている。また、それぞれの学習項目を使って簡単に話す練習問題や聞き取りの問題、短い読み物などがあり、最終的には学習者が自分のことについて「話す」、「書く」の産出活動ができるように構成されている。上述したように、本コースでは、文法は復習という形で扱い、特に「話す」活動を中心にする授業を行うため、また、上記の CEFR のコミュニケーション活動の B1 レベルの尺度に合っていることから、この教科書を選定した。

毎回の授業は、自習の時間と Zoom での双方向授業の順に分けて行った。まず、教師が授業前に、その日の自習用パワーポイント（以下 PPT）を NUCT<sup>4)</sup> にアップロードし、学習者が授業開始時間にそれを確認し、自習できるようにした。（自習用 PPT に関しては、4. 1 節にて詳述）

学習者は自習用 PPT を見ながら、決まった時間内に自分でその日の学習項目を勉強し、その後、Zoom ミーティングに入った。Zoom の時間には、自習の時間に練習したことを確認し、質問に答え、毎回の学習項目を使って学習者同士または教師と「話す」時間を設けた。（Zoom での授業の内容と Zoom で使った PPT の例に関しては、4. 1 節にて詳述）各課のスマールトピック終了時には、ロールプレイ（4. 2 節及び 5 節にて記述）または作文の課題を出し、各課で学習したことを応用して自分のことを表現する産出活動を促した。

毎回の授業はパターンが決まっており、教科書に沿って課ごとに「テーマについて話す（話してみよう）」「会話を聞く（チャレンジ!）」「文法の復習」「場面・状況の会話の練習（言ってみよう）」「聴解問題（やってみよう）」の流れで活動を進めた。授業前半の自習の時間に各自 PPT を参考に音声を開いたり、教科書の質問や問題に答えたり、会話を作ったりし、後半の Zoom の時間には答えや考えたこと、作った会話を発表して確認し、応用として自分のことを話せるように誘導した。

さらに、授業中のこれらの活動を基に、ロールプレイの課題を出し、「会話を聞く（チャレンジ!）」と同様の状況の会話を作らせ、録音した音声とスクリプトを提出させた。特に、直接対面して話し合うことができない状況で、できるだけたくさん日本語で「話す」ことに重点を置いて各活動を進め、その練習の結果が最終的にロールプレイで産出できるように心がけた。各活動については、次節で実例をあげて詳述する。

#### 4. 「話す活動」を導く授業の実践方法

ここでは、オンライン授業において「自習と授業のパワーポイント」と「ロールプレイ」によってどのように「話す活動」を導く授業を行ったか

を説明する。

#### 4. 1 自習と授業のパワーポイント

先述したように、本授業は前半を自習、後半を Zoom による双方向授業としている。いずれの場合も、PPT で作成した補助教材を提供し、学習者の理解を助けた。オンラインの授業では、学習者が教科書の正しいページを開き、進行中のタスクを理解して参加しているか、口頭練習できちんと発話できているかなど、学習者全体を見渡して確認することが難しい。そのため、あらかじめ教材にも、学習者が課の目標を捉えてすぐに学習にとりかかれるようなわかりやすい指示と、発話を促すための工夫をしておくことが必要である。NP3 では、オンラインの授業でも学習者を「話す活動」に導けるよう、以下の点を考慮して教材提示を行った。

##### (1) 自習用 PPT での発話の意識づけ

まず、自習の指示を出す際、口頭で答えられるようにすること、学習した項目を使って話せるようになることを意識づけた。教科書の各課の最初にはウォーミングアップとして「話してみよう」が設けられている。ここでは、学習者が話しやすいように「どうして日本に来ましたか。」「目標は何ですか。」など学習者の実生活に近づけた質問を PPT に提示しておいた。自習用 PPT の最初に提示しておくことで、課の目標(例:第3課の目標「目標・計画などを話すことができる」)を明確にするとともに、学習者に「話すこと」が求められていることを意識づけて、準備をさせることができる。また、教科書の問題が終わった後にも学習者の実生活に基づいた質問を提示することにより、課のまとめとして学習項目を使って自分のことをクラスで話す準備をさせておくことができる。自習で導入する段階から、学習者の意識をアウトプットに向けておくことで、授業全体を通して「話す」ことが重要であると学習者が認識し、発話する姿勢に導くことができたのではないかと考える。

### (2) ポイントとパターンプラクティスの提示

初級の文法は習得済みという前提であるが、定着していない学習者も多く、すぐに運用練習に入るのは難しい。そこで、自習時間を有効に使うべく、各自復習できるように教材を提示した。教科書には文型が「ポイント」として記載されているが、解説はなく例文も少ない。これを補い、用法と例文をPPTで提示した(図1)。例文は学習者が実際に使える場面設定にし、写真やイラストでわかりやすくしているため、後に会話練習やロールプレイをするときの足掛かりにできる。また、パターンプラクティスがひとりでもできるようにした。自習であっても声に出して口慣らしをしたり、代入練習ができるように、アニメーション機能を使って自習用PPTを作成した。

### (3) 教科書「言ってみよう」の方法の提示

教科書にもパターンプラクティスのセクション「言ってみよう」がある。例に倣って言い換えの練習をする。後に続くロールプレイに向けて文型を定着させ会話の作り方を身につけるセクションだが、絵がわかりにくい、どの部分を言い換えるかわからないなどの理由で、学習者が混乱することが多かった。そのため自習用PPTに例を示しておき、迷ったときにどの形で入れるのかわかるようにアニメーション機能でヒントも提示した(図2)。自習用PPTで方法を示しておくことにより、すぐに口頭練習に移行できるようにし、Zoomでの授業では学習者に発話を促した。答えがひとつではない応答練習では、学習者から様々な答えを引き出せることもあった。正答は口頭で示すほか、視覚的にもわかるようにアニメーション機能で示した。



図 1

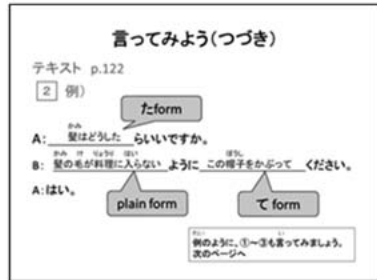


図 2

#### (4) 「チャレンジ！」のリポート指示と会話作成練習

「チャレンジ！」は、イラストを見ながら日本語で話すことを目指す、教科書のメインセクションである。モデル会話の音声があり、イラストには会話のキーワードが書きこまれている。まずこのイラストを PPT で提示し、音声を聞きながら流れが追えるようにした。自習では発話することがなくなりがちである。そこで自習時には、音声を聞きながらリピートすることを課した。慣れてきたら「スクリプトを見ずにリピートしてください」と注意書きをつけ、文字を読むのではなく、イラストを見ながら音声と状況と結びつけてリピートするように促した。スクリプトなしでリピートする際の負担は、スライドに重要な文型を含む文を添えることで軽減している。また、Zoom での授業時も、繰り返し「チャレンジ！」をリピートした。スクリプトなしでのリピート、登場人物のひとりになって会話を作る練習と段階を踏んで、最終的にはスライドを見て会話を作成する練習に移行する。口慣らしとしても会話作成の予備練習としても、次に行うロールプレイにつながり、話す力を伸ばすことに導く練習である。スライドを見ながら話すこと、何度も音声を聞きリピート練習をしておくことで、発話をしやすくした。


#### (5) 授業内でのまとめとしての「話す活動」

後述するように、NP3 では課題にロールプレイが組み込まれている。学

習者が会話を作成し、口頭でも表現するという重要な仕上げの課題である(図3)。(1)でも述べたように、課題のほかに授業内でも課のまとめとして話す活動を入れ、学習項目を使った口頭によるアウトプットの機会を増やした。この活動はロールプレイの課題に向けて、学習者が他者とのやりとりを前提とした文を産出することに導くねらいもある。学習者に意識づけをしておき、授業の中では実際に教師や学習者同士でやりとりしてみることで、運用能力を高めていく。

また、やりとりの結果は、場合によっては文字化して学習者に提示した(図4)。これにより、学習者自身が語彙や文法をチェックできるとともに、クラスメイトの色々な答えを確認することができた。


**ロールプレイ(宿題)**  
p.155



あなたが住んでいる際のタウン館に「日本へ来る前と今の生活の違い」についてインタビューされました。記者とインタビューに答える人の会話を作しましょう。

一人でスクリプトを作ってください。そのあと、記者とインタビューに答える人の会話を読みながら録音をして、明日(7月3日金曜日)の23時までNUCT「課題(Assignments)」にスクリプトと録音ファイルをアップロードしてください。

図3



- 1 日本の生活にはなれましたか。
- 2 日本に来る前と今と何が変わりましたか。  
→家族といっしょに住んでいたので、父と母が洗濯してくれました。でも、今は自分で洗濯するようになりました。  
→イギリスでは大学まで歩いていきましたが、今は大学まで電車に乗っていくようになりました。
- 3 日本に来たばかりの時と今と何が違いますか。何をするようになりましたか。  
→日本語が話せるようになりました。  
→外で買い物なくなりました。

図4

#### 4. 2 ロールプレイ

NP3の授業ではロールプレイを「話す活動」の集大成として対面の授業より積極的に取り入れてきた。対面授業では、授業中にロールプレイの活動をしていたが、オンライン授業では学習者同士がペアでロールプレイのスクリプトを作成して録音してくるという課題として導入し、学期の初めから全ての課で行った。学習者にとっては負担が少なくなかったと思うが、授業アンケートでもインタビューでも学習者の評価は高かった。

各ロールプレイの課題の導入は従来の対面授業同様、2つのスモールトピックのうち1つ目のスモールトピックが終わった時点で行った。タスク



は1つ目のスモールトピックと類似したものにしたため、学習者はスモールトピックの表現や言葉を参考にしてロールプレイを作ることができる。例えば Lesson3 のスモールトピックの行動目標は「自分の目標や計画を話したり進路の参考のため周りの人から話を聞いたりすることができる。」、そして学習項目は「～たら」、「～ようと思っています」、「～つもりです」などである。学習者はこの学習項目を使って「Aさんは次の3つのことをBさんに聞きましょう。①夏休みの計画 ②国に帰ってからの日本語の勉強 ③大学を卒業してからの目標」というタスクでロールプレイ会話を作るという流れである。

オンライン授業で NUCT を使用するようになり、学習者も教師もワード、パワーポイントスライド、音などの電子媒体のやりとりが容易にできるようになった。対面授業ではこのようなやりとりがなかったため、ロールプレイを課題として課すことに考えが及ばなかったが、オンライン授業では、それが可能となり、授業内のみならず授業外でも「話す活動」を導入することが実現できた。学習者はこの課題に取り組むまでに先述の自習と授業のパワーポイントを使用して「学習項目の復習」と「話す活動」を十分に行ってきているため、授業内での活動と異なり、教師の助けを借りることができない課題という形で課されたにもかかわらず、問題なく遂行することができていた。

それどころかむしろ、課題として課される方が会話の質は向上していたように見受けられる。対面の授業ではロールプレイは授業中にスクリプトを完成させ、実際にロールプレイの発表まで行っていたため、時間の制限があった。そのため同じ内容で語彙を変更しただけに終わったグループが多く見られ、パターンプラクティスの延長のような活動となっていた。一方、オンラインの授業では課題とし、十分に時間をかけることができたためか、自分たちの表現したいことを盛り込んだオリジナルのスクリプト作成に挑戦する学習者がかなり多く見られた。

## 5. 実践の成果

「話す活動」を導く授業が実践され、また、話す能力が1学期間の授業を通して育成されたのかを(1)学期末の授業アンケート、(2)学期中のアンケート、(3)ロールプレイから検証する。

### (1) 学期末の授業アンケート

春学期の終わりに授業アンケートを行った。回答のうち、受講者全員が「強くそう思う」を選んだのは「この授業に積極的・自発的に参加しましたか。」「授業で意見を言ったり、質問や発表したりできましたか。」であり、また、「話す、聞く、書く、読むの4技能の中でどれが一番上達しましたか。」という質問には4人中3人が「話す」を選び、1人が「聞く」を選択した。また、次の2つの自由記述からも会話の練習が十分に行われ、文章を覚えて言うのではなく、自発的な発言を行うことができたということが窺える。

自由記述1：前学期の授業よりも会話の練習が多かったので、スピーキングスキルが向上したと思います（筆者訳）。

自由記述2：短いエッセイを書くことだけではなく、ロールプレイをすることでスピーキングの練習もすることができてよかったと思います。また、文章を覚えるのにあまり時間をかけなかったため、今のクラスの方が先学期のクラスよりも焦点が合っていたと思います（筆者訳）。

### (2) 学期中のインタビュー

上記のアンケート以外に学期の半分の時期である7週目に学習者に授業について1人10分ほどのインタビューを行った。「話す活動」については以下のような意見が寄せられた。

・授業で会話を取り上げられているので良いし、また、フリートークも良

い。

- ・自分はエッセイの方が好きだが、ロールプレイの宿題も自分の勉強のためには良いと思う。
- ・今学期は自由な会話をする機会があるので良い。
- ・「言ってみよう」は難しいが、自分のための良い練習になる。
- ・「言ってみよう」が実用的で効果的だと思うので一番良い。

「言ってみよう」はパターンプラクティスであるが、会話の中の文型を定着させ会話の作り方を身につけるのを目的としているため、学習者に役に立つと受け止められているようである。先述したが、オンライン授業では自習用 PPT に例を示し、アニメーション機能でヒントも提示するなどの方法を示しておくことにより、授業ですぐに口頭練習に移行可能となった。この PPT の工夫が、パターンプラクティスを対面授業の時より円滑に遂行することに導いたのではないだろうか。また、授業中に自由な会話をする機会があったことに対する評価も高かった。オンライン授業ということで、Zoom 越しでは対面に比べて学習者の様子を把握することが困難なため、教師は対面の授業より積極的に学習者に話しかけたり、質問したりして、学習者の発話を引き出し、学習者の様子を把握するように心がけた。教科書の会話の練習に留まらず、「〇〇さんは～ですか」と教科書の会話に関連した質問を投げかけ、学習者の趣味や興味、専門、そのときの生活に関連したトピックから自由な会話に発展させたことが「話す活動」に対する満足感を高める要因になったのかもしれない。

### (3) ロールプレイ

国際交流基金 (2017) が開発した JF 日本語教育スタンダードによると、コミュニケーション言語能力 (communicative language competences) は①言語構造的な能力 (linguistic competences)、②社会言語能力 (sociolinguistic competences)、③語用能力 (pragmatic competences) の 3 つから成り立っているが、本稿では②の社会言語能力、つまり、相手との関係や場面に応

じて、いろいろなルールを守って言語を適切に使用する能力の向上が見受けられたかを1人の学習者が提出した4つのロールプレイのスク립トで検証した。

以下に1人の学習者の4課、7課、8課、14課のロールプレイのタスクと学習者が作成したロールプレイを示す。なお、名前は全てアルファベットに変更し、固有名詞は〇〇とした。

【表1】4課のロールプレイ

タスク	Aさんが生活の中で知りたいことをBさんに聞きましょう。 BさんはAさんが知りたいことについて(行き方、予約など)教えてあげましょう。
学習者のスク립ト(修正前)	(前略) A: そうですか。ありがとうございます。 B: そういえば、Aさん、今週の金曜日一緒に晩御飯を食べませんか。 A: いいですね! 何が食べたいですか。 B: イタリア料理が食べたいんですが、レストランの予約は必要ですか。 A: 予約した方がいいですよ。 B: いつまでに予約すればいいですか。 A: 三日前に予約すればいいですよ。 B: そうですか。分かりました。じゃまた連絡しますね!

4課の学習者が作成したスク립トにAさんとBさんは実名で記載されていたのでアルファベットに変更したが、設定は親しい友達同士の会話である。教科書のモデル会話が敬体を使用していたので影響を受けた部分はあると思うが、親しい友達同士であっても会話全てが敬体となり、文体の使い分けがまだできていないように見受けられる。

【表2】7課のロールプレイ

タスク	日本人の家へ行って、日本での生活や趣味、国のことについて話しましょう。
学習者のスク립ト(修正前)	(前略) A: Bさんはどちらに住んでいらっしゃいますか。 B: 京都に住んでいます。Aさんはどちらからいらっしゃいますか?

学習者の スクリプト (修正前)	A: ○○から参りました。 B: <u>そうですか。Aさんは今何をなさっていますか。</u> A: 学生です。○○大学で勉強しています。 B: <u>そうですか。卒業したら、大学院にお進みになるつもりですか。</u> A: 進みたいけど、進むかどうかまだ決めていません。 (後略)
------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

7 課は敬語・謙譲語の復習をし、また、教科書のモデル会話も敬語・謙譲語を使用した会話となっているので下線に見られるような敬語・謙譲語が適切適宜に使用され、社会言語能力の向上が窺われる。

【表3】 8 課のロールプレイ

タスク	うれしかったことを親しい友達と話す会話を作ってください。
学習者の スクリプト (修正前)	A: 昨日休みだったよね。何を <u>した</u> ? B: 買い物途中で <u>お金が足りない</u> ことに気がついたから、いったんコンビニにお金を取りに行った。 A: へえ、 <u>そうですか</u> 。 B: <u>それが、ATMの使い方は分からなくて、困っていた</u> 。 A: えっ? それは確かに <u>困る</u> よね。 B: 幸い、親切な店員さんは使い方を詳しく <u>教えてくれたんだ</u> 。 A: へえ、 <u>よかった</u> ね。 (後略)

8 課から設定が親しい友達となり、教科書のモデル会話にも下線に見られるように常体が使われるようになる。学習者のスクリプトも二重線の「そうですか。」以外は常体を使用しているのが見受けられる。「困るよね」、「教えてくれたんだ」など自然な文末も見られる一方、「行った」、「困っていた」などは辞書形で唐突に終わる感じが否めない。常体を使用するという社会言語能力の向上は見られるが、流暢さ、自然さがまだ不十分である。

【表4】14課のロールプレイ

タスク	A: Cさんにあげるプレゼントの相談をしています。どんなプレゼントをあげるか、Bさんと相談してください。
学習者の スクリプト (修正前)	<p>(前略)</p> <p>A: 確かに<u>ね</u>。じゃ花瓶はどう? Cさんは花が<u>好き</u>みたいよね。</p> <p>B: いい<u>ね</u>! どんな色がいい?</p> <p>A: ピンクが<u>良さ</u>そう!</p> <p>B: 薄い紫色もいいかも!</p> <p>A: 実物を見てから決めるのは<u>どう</u>?</p> <p>B: いい<u>ね</u>! じゃ今日一緒に花瓶を<u>買い</u>に行かない?</p> <p>A: うん! じゃあとで<u>ね</u>。</p>

14課のスクリプトを見ると、常体が使われているうえに、文末表現に適切な終助詞がふんだんに使用され、下線の部分を中心に全体的に自然な友達の会話に仕上がっている。

以上4つのスクリプトを見てみると、最初の4課では友達の会話でも不自然な敬体が使われているが、8課になると不自然な文末表現も見受けられるが、常体が出現しており、さらに14課では適切な終助詞を使用して自然な会話に発展していることがわかる。また、7課の初めて会った人との会話では尊敬語と謙譲語を駆使して相手に失礼にならない会話に仕上がっている。このことから相手との関係や場面に応じて、言語を適切に使用する能力、すなわち社会言語能力が向上しているだけでなく、自然で流暢な会話に発展したと言えるのではないだろうか。

## 6. まとめ及び今後の課題

以上、初中級のオンライン日本語コースで「話す活動」を導く授業の実践内容及び、実践の成果を報告した。学習者のアンケート及びインタビューでは学習者の概ね全員が、4技能のうちで「話すこと」が一番上達したと回答し、また、全員が会話の練習が十分に行われ、自発的な発言を行うことができたと思いが記されていた。また、課題として提出したロールプレイのスクリプトを検証することによって学習者の社会言語能力が

徐々に向上していることも窺えた。つまり、オンラインの授業でも「話す活動」を導く授業が対面と同様に可能であり、さらに、話す能力の向上も期待できることがわかった。

今後の課題としては学習者が大人数になった場合、また、おそらくこれから直面しなければならないハイブリッド授業の場にどのように「話す活動」を導く授業ができるかを検討する必要があると考える。

## 注

- 1) 名古屋大学国際言語センター <http://jp.ilc.iec.nagoya-u.ac.jp/ja/> (2020年11月22日取得)
- 2) 名古屋大学短期交換留学受入れプログラム <https://nupace.iec.nagoya-u.ac.jp/ja/index.shtml>
- 3) 名古屋大学国際言語センター日本語プログラム <http://jp.ilc.iec.nagoya-u.ac.jp/ja/> (2020年11月22日取得)
- 4) NUCT (Nagoya University Collaboration and course Tools、名古屋大学情報連携総括本部で教育学習支援システム Sakai を用いて開発し、運用している e-Learning システムの一つで、通信ネットワークを使った授業のホームページを運用するための Web アプリケーション (出典：[https://ct.nagoya-u.ac.jp/access/content/public/student\\_manual.pdf](https://ct.nagoya-u.ac.jp/access/content/public/student_manual.pdf)))

## 参考文献

- 国際交流基金(ジャパンファウンデーション)(2017)『JF日本語教育スタンダード【新版】利用者のためのガイドブック』
- 嶋田和子監修(2012)『できる日本語 初中級』アルク出版
- 西口光一(2012)『A NEW APPROACH TO ELEMENTARY JAPANESE』VOL.1、VOL.2、くろしお出版
- 藤本かおる(2008)「ブレンディッド・ラーニングによる遠隔日本語教育の実施と検証：東京・台北間での初級日本語授業から」『日本教育工学会研究報告集、2008』1：2-26、日本脅威育工学会
- 藤本かおる(2011)「遠隔教育における初級日本語教育での web 会議システムの利用とその考察—インドとの遠隔対面授業と日本国内の対面授業の比較を中心

- に」『JeLA 会誌』11：12-17、日本 e-Learning 学会
- 藤本かおる（2019）「日本語初級レベルのグループオンライン授業での教室活動に関する研究 —担当教師へのインタビューを中心に—」『JeLA 学会誌』19：27-41
- 山内博之（2015）「学習者の話す力を伸ばすタスク先行型授業」『国際交流基金バンク日本文化センター 日本語教育紀要』12：1-16
- 尹智鉉・岩崎浩与司・鄭良媛（2016）「反転授業型オンライン日本語コースにおける初級日本語学習者向けの遠隔チュートリアル」『早稲田日本語教育実践研究』4：61-62