

## モチベーション —教材（教科書）の観点から<sup>1</sup>—

当日のワークショップの全体の概要を示し、当日配布したレジユメの主要部分および資料の部分を掲載する。

### 【概要】

「モチベーション」については、TADESKA 発足時に数度話し合ったが、今年度前半は、モチベーションを多角的に扱い、このテーマについて再考する。今回は、教材の観点から考察した。参加者は担当者を含めて12名であった。担当者個人としては、スペイン語教育の問題を、従来の主流の教授法・習得研究の枠組みに限定されず、理論的により一般的な学習、認知のビジョンから捉えなおす方が、教師たちの実践経験から得られた経験知との接点が見出しやすいと考えている。この試みはまだ途上にあるが、途上のまま、TADESKA を利用して意見交換をすることを試みた。

テーマをある程度絞り込むため、今回は、教室で使用する主要教材（紙媒体の教科書）に限定した。ワークショップの前半は担当者による理論的なアプローチの提示、後半は参加者によるグループディスカッションであった。

理論的アプローチでは、まず、担当者が、現実的で基本的な問題として、教科書使用についての前提的事実を提示した（レジユメ 1. 1）。これらの事実を離れては、教材研究は机上の空論になってしまうためである。次に、教授法研究を活動（教室での活動、学習者個人の学習活動）の観点から捉えるべく、モチベーションを「活動のモチベーション」とし、ヴィゴツキーの三角形を利用して、教科書を行為の媒体（＝道具）として活動の中に位置づけた（レジユメ 1. 2）。次に、活動の道具としての教科書が、どういう意味で「道具」と言えるのか、その可能性について述べた。大別すれば、授業活動に参加する人々が頭に入れるべき、あるいは従うべきものなのか、活動する人たちが利用するためのものなのか、ということになる。つまり、前者の場合は、教科書が活動を引っ張り、後者の場合は、活動に参加する行為者たち（教師、学生）が活動を引っ張り、そのために教科書を適宜用いるのか、という事なる位置づけである（レジユメ 1. 3）。

以上のような基本的な内省の後、モチベーション、道具、教材について、簡単にいくつかの研究をレビューした（レジユメ 1. 4）。特に、学習を、「体験・経験」のフェーズと、「目標意識・内政」のフェーズから見るという点で、Ushioda のモチベーション研究と、ノーマンの認知的道具の研究の間に共通点が見られた。スペイン語の教材については、事典を参照せざるを得なかったが、内容的にはスペイン語だけでなく一般に外国語教育について言えることと思われる。

モチベーションが多くの教師の関心事になっていることは、現実の授業運営の展開においてきわめて重要だからである。よって、この問題は、現実の授業での経験を理論と照らし合わせる方向で考える必要が不可欠である。理論的アプローチと経験的アプローチとのすり合わせは容易ではないが、今回のワークショップを、その1つの契機とし、今後、参加者たちが教材開発をするための参考にしていくことを提案した。

---

<sup>1</sup> 教材を広く定義すると話が広がるので、一般に授業の主教材として伝統的に用いられている教科書（紙媒体）の話に絞っていくことにする。

グループディスカッションでは、参加者 12 名が 3 つのグループに分かれて、これまでの経験と、今後作成される教科書で向上が期待される点について、自由に話し合った。話し合いの後に、各グループが話し合った内容を報告し、決定的な結論は出ないまでも、クリエイティブな雰囲気の中で終了した。各グループの話し合いの報告は、おおむね次の通りである。

#### 1. 教科書の視覚的パフォーマンスについて

- ・文字サイズは重要（学生にとってある程度楽に判別できるフォントサイズ）
- ・本文にイラストがついている場合、イラストと本文の意味内容が一致していること（イラストはイラストレーターに概略を伝えるだけではなく、本文の和訳を渡すのが効果的）

#### 2. 教科書のコンテンツについて

- ・次にどうなるか気になるようなドラマ仕立ての読み物だとモチベーションが上がるだろう
- ・初級の読み物でもっと興味深いものがあるとよい。
  - 現状では、スペイン文化についての話題に偏っている
  - 話題が重要（「使用」を目的とした話題の設定：日本文化を紹介できるようにになる、日本に住んでいるスペイン語話者とのやりとりで使える—緊急時、ボランティア活動）
- ・初回の授業で学生たちを誘える音楽（スペイン語圏のスタンダード(Mañanitas など))
  - いっそ、TADESKA で曲を作ろうか?? (←ここでワークショップが盛り上がる)
- ・学生に買わせるものなので、全部使い切れる達成感を持てる量であることが重要
- ・予習中心から復習中心の授業外学習を意識した教科書作りにする

#### 3. 付録について

- ・教授用資料には教科書を使ったタスクについてのガイドがあるとよい（練習問題の解答よりむしろこちらが重要なはず）
- ・CD がもっと使いやすくないか
  - 頭出ししにくい。トラックが大まか（←技術的な制約が多いので難しい）
  - 教室だけの使用ではなく、学生が口ずさめるように動機づけるような CD の開発（現状：多くの学生はビニールを開封することもしていない）

#### 4. 教師のモチベーションと教科書

- ・3 年くらい使ったら教科書を積極的に変えるほうがよい（マンネリ防止）

ワークショップ当日は、総括するための十分な時間が取れなかった。そこで、以上の話し合いの内容を、ここでおおざっぱにまとめると、1) 楽しい気持ちで学習に入り、継続していけるもの、2) 活動の道具として使いやすいもの、3) 学生にとってやりがいのある内容と思われるものの追求が、モチベーションを高める教科書のために、今後期待されていると言えるだろう。また、初級段階では教師が授業を運営する大きな原動力と言えるので、教師のモチベーションも重要であると言える。

モチベーションは、本人の努力だけの問題ではなく、活動を促進し、その活動に価値を与えるような道具の利用の問題でもある。教科書は、通常、特定のクラスに向けられるものではなく、多くの学校（スペイン語の場合は大学）を市場として出版される。モチベーションは、まさに多くの教育現場で現実的な問題であることから、今回の話し合いの内容が、今後の教科書出版にとってヒントになることを願う。

【配布資料（この要旨のために若干レイアウトを変更している）】

1. はじめに

モチベーション…何のモチベーション？

学生のスペイン語学習全般の？

教師が有意義な仕事をするための？

（最悪）学校での「授業」を維持する（だけの）ための？（←はまらないように）

1) 教科書についての動かさない事実

{ 教科書を買う（代価を支払う）のは学生  
その教科書を決めるのは教師・コース作成者

{ 授業での教授・学習活動で集团的に用いる →集团的活動のため…①  
授業外では個人（所有者である学生）の所有物である

→個人の学習活動のため…②

（コース中、コース終了後）

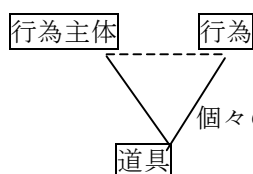
2) よりよい教授法のため（今回は「学生のモチベーションの向上・維持」のため）

…このことを考えるための前提的な認識

要素主義的な考え方

より関係論的な考え方

- ・よい先生
- ・よい教科書
- ・よい環境
- ・よい学生



個々の状況における動的な関係性

（行為の操作を可能にする・操作性を高める）

①授業活動の道具としての教科書

②個人の学習活動の道具としての本

活動のモチベーション

3) 教科書とは？

- ・学生が覚えるべき知識の束（知識情報としてなるべく多く頭にインプットする・させる）
- ・諸活動のガイドブック（教科書の指示に従って活動を実行する・させる）
- ・必要な情報を参照するためのハンドブック
- ・授業活動実行のためのリソース
- ・その他

4) モチベーションと教材（先行研究）

- ・TADESKA での話し合い（「モチベーションについて」「教材について」）

議事録

<http://www.k4.dion.ne.jp/~tadeska/JPActas.htm>

- ・モチベーションと教材が包括された研究…PC、マルチメディア開発が主（「学習科学」、状況論）
- ・今回のテーマに関係すると思われる研究（資料）の紹介

a) モチベーション研究から

-ARCS モデル（Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction）

モチベーションの向上・低下に関与する 4つの指標

⇒資料1

提唱者 John Keller

<http://www.arcsmodel.com/home.htm>

-Ushioda(1998)の「時間的観点からみたモチベーションの理論的枠組み」(Dörnyei 2001:84)  
モチベーション： 初心者にとっては「学習体験」→時間的推移とともに「学習目標」

⇒資料 2

b) 認知的道具の研究から

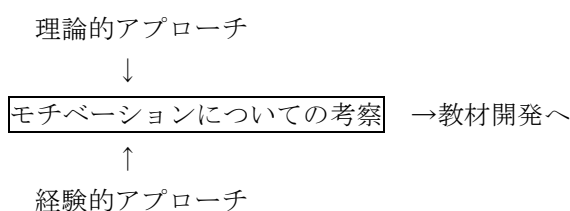
ノーマンの問題提起「科学に人を合わせるのか、人に科学を合わせるのか」  
道具に関わる人間の認知モード（体験モードと内省モード）

⇒資料 3

c) スペイン語の主教材（教科書）選択の指標

“Diccionario de términos clave de ELE”

⇒資料 4



2. グループ・ディスカッション

1) 参加者の経験を通じたモチベーションとディモチベーション

- ・私たちの教え子にとって
- ・教師としての私たちにとって
- ・外国語の学習者としての私たちにとって

2) スペイン語学習のモチベーションを向上させる教科書作成のための鍵は？

- ・新しい教科書を作る場合
- ・既存の教科書を改良する場合

3. 暫定的結論

- ・少なくとも言えること
- ・はっきりしないが大事と思えること

資料

1. ARCS モデル

**(1)注意の側面(Attention)** おもしろそうだ、何かありそうだという学習者の興味・関心の動きがあれば、注意が獲得できる。新奇性（もの珍しさ）によって知覚的な注意を促したり、不思議さや驚きによって探究心を刺激する。また、注意の持続には、マンネリを避け、授業の要素を変化させる。

**(2)関連性の側面(Relevance)** 学習課題が何であるかを知り、やりがい（意義）があると思えば、学習活動の関連性が高まる。反対に、「何のためにこんな勉強をするのか」との戸惑いは、関連性の欠如に由来する。学習の将来的価値のみならず、プロセスを楽しむという意義や課題の親しみやすさも関連性の一側面だとされている。

**(3)自信の側面(Confidence)** 達成の可能性が低い、やっても無駄だと思えば、自信を失う。逆に、学び始

めに成功の体験を重ねたり、それが自分が工夫したためだと思えば「やればできる」という自信がつく。自信への第1歩は、ゴールを明確にし、それをクリアーすること。教師の指示にただ従うだけではなく、試行錯誤を重ね、自分なりの工夫をこらして成功した場合（学習の自己管理）、自信はさらに高まる。

**(4)満足感の側面(Satisfaction)** 学習を振り返り、努力が実を結び「やってよかった」と思えば、次の学習意欲へつながる満足感が達成される。マスターした技能が実際に役に立ったという経験や、教師や仲間からの認知と賞賛、努力を無駄にさせない首尾一貫した学習環境などが重要だとしている。

[鈴木克明]

-坂元・水越・西之園（代表編集）『教育工学事典』実教出版、分担執筆（ARCSモデル）。

熊本大学大学院社会文化科学研究科 教授システム学専攻 ID(Instructional Design：インストラクショナル・デザイン)を学ぶ人への応援サイト

<http://www2.gsis.kumamoto-u.ac.jp/~idportal/wp-content/uploads/1998a1.htm>

## 2. 「時間的観点からみたモチベーションの理論的枠組み」

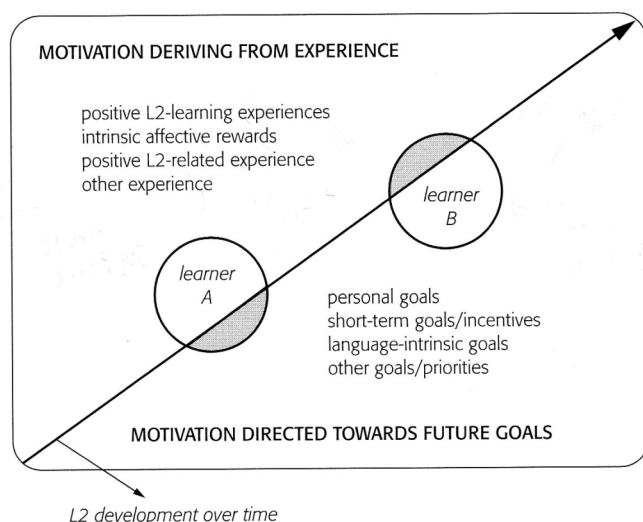


Figure 3.4 Ushioda's (1998: 82) theoretical framework of motivation from a temporal perspective

Figure 3.4 offers a schematic representation of Ushioda's conception of L2 motivation from a temporal perspective. Learner A in the figure is motivated by positive experiences, with goal-directed patterns playing only a minor role. In contrast, Learner B's motivational thought structure is predominantly goal-directed. As Ushioda (1998) emphasizes, the motivational pattern of Learner B can represent a potential later stage in the evolution of Learner A's motivational thinking, as future goals assume greater importance. (Dörnyei 1998: 84)

## 3. ノーマンの「認知的道具」の理論

科学が発見し、産業が応用し、人間がそれに従う

—1933年シカゴ万博のスローガン(p.10)

認知には多くのモードがある。思考は多くの異なった方法によって行われる。以下の議論に特に関係の深いモードは、「体験的」認知 (experiential cognition) と「内省的」認知 (reflective cognition) の二つである。体験モードにお

いて、われわれは特別な努力なしに効率良く周囲の出来事を知覚したりそれに反応できるような状態になる。これはエキスパートの行動モードであり、効率的行動のキーとなる要素である。内省モードは比較対象や思考、意思決定のモードである。このモードにより新しいアイデア、新しい行動がもたらされる。それぞれのモードはどちらも人間の行動には重要なものであるが、まったく異なったテクノロジーの支援を必要とするのである。[...]

これらの二つのモードは、それだけで思考のすべてを捉えているわけではないし、完全に独立なものでもない—あることを内省しながら同時に体験モードを楽しむということも可能である。(p.20)

体験的認知のための道具は、豊かな感覚刺激を利用できるようにすべきである。これによって十分な情報が提供され、論理的演繹を少なくすることができるのである。同様に、内省のための道具はアイデアの探求を支援しなければならない。比較や評価をさせ、別の案を考え出すことを容易にしなければならない。行動が体験モードだけになってしまわないようにしなければならない。内省的、体験的のどちらの場合でも道具は見えてはいけぬ—邪魔になってはいけないのだ。道具の設計が適切でなかったら、あるいは適切な道具であっても不適切なやり方や場面で使われたら、以下のようないろいろな危険が生じるだろう。

- ・ **体験モードのための道具なのに内省を要求するもの**—こういう道具は、単純な仕事を問題解決型の仕事に変えてしまう。余計な心的努力が必要になり無駄に時間がかかる。写真を撮るときや、運転するときには素早く楽に反応できることが肝要である。[...]
- ・ **比較、探索、問題解決の助けにならない内省のための道具**—われわれは状況を調べてどういう行動をとろうかと考えたり、その他さまざまな条件について考えたりしないといけないことが多い。この目的のための最も一般的な道具は文字や図である。電子的な意思決定支援システムには、狭いディスプレイ上の小さな部分でしか情報を利用できないものが多い。これではばらばらになっている情報資源を統合したり、探索、比較したりするのが難しくなる。
- ・ **内省すべきときに体験してしまうこと**—体験モードでは人はよく考えないで反応する。これはものごとが急速に動くときには有効だが、状況が一変した場合は体験モードではその変化にうまく対応できないかもしれない。
- ・ **体験すべきときに内省してしまうこと**—あまり考えすぎるとものごととは通り過ぎてしまう。あらゆる視点、あらゆる可能性を考えたとしよう。一つ一つの選択肢についてメリットと危険性を考えたとしよう。周囲の意見に左右され、思考の畏にはまり込み、ものごとを決めたり行動したりできなくなる。(pp.33-34)

人間が提案し、科学が探求し、技術がそれに従う。(p.357)

#### 4. Materiales Curriculares (Diccionario de términos clave de ELE)

Entre los criterios que se pueden tener en cuenta en la selección de materiales curriculares, cabe resaltar los siguientes:

- coherencia con el proyecto educativo, esto es, con las opciones metodológicas (papel que el profesor desea asumir), con los objetivos, contenidos y procedimientos de aprendizaje;
- adecuación a las necesidades de los aprendientes y al contexto de aprendizaje;
- significación, de tal forma que los materiales consideren los conocimientos, intereses y valores de los estudiantes;
- fomento de la autonomía en el aprendizaje y en la enseñanza;
- flexibilidad y adaptabilidad a la multiplicidad de acontecimientos que tienen lugar en el proceso de enseñanza-aprendizaje y a la diversidad de aprendientes, en el sentido de que los materiales no constituyan una traba para las decisiones propias del desarrollo curricular;
- equilibrio en el tratamiento de los distintos contenidos del currículo: conceptos, habilidades y actitudes; espacio dedicado a cada destreza lingüística, etcétera;

- gradación didáctica del material a lo largo del proceso de aprendizaje,
- autenticidad de las muestras de lengua y de las actividades de comunicación;
- contextualización por referencia a una situación de comunicación;
- claridad en la formulación lingüística de las instrucciones.

【参考文献（書籍のみ）】

Martín Peris (ed.), E.(2008). Diccionario de términos clave de ELE: Madrid, SGEL.

ノーマン, D.A., 佐伯胖監訳(1996)『人を賢くする道具—ソフトテクノロジーの心理学』,新曜社. (Norman, D. A. (1993) Things that make us smart: Defending Human Attributes in the Age of the Machine: Addison-Wesley Publishing.)

Dörnyei, Z. (2001). Teaching and Researching Motivation: Harlow(England), Pearson Education.