

# Native World Proを用いたCALL授業

Hiranoi, Chieko / 平野井, ちえ子

---

(出版者 / Publisher)

法政大学人間環境学会

(雑誌名 / Journal or Publication Title)

人間環境論集 / 人間環境論集

(巻 / Volume)

1

(号 / Number)

2

(開始ページ / Start Page)

59

(終了ページ / End Page)

66

(発行年 / Year)

2001-03-31

(URL)

<https://doi.org/10.15002/00004484>

# Native World Proを用いたCALL授業

平野井 ちえ子

## 1. はじめに—CALL導入の背景—

法政大学人間環境学部は、1999年4月市ヶ谷キャンパスに開設された新学部で、一般学生と社会人学生が、昼夜土日開講制によって、1部・2部の区別無く、自由に授業を受講できるフレックス・プログラムを実施している。これにより、キャリアアップを目指す熱心な社会人学生が数多く在籍しており、その真摯な学習意欲が、一般学生にも良い刺激となっている。ただし、そうした社会人学生のうち、4年制大学、短大などの既卒者で語学の既修単位認定を受けられた学生を除くと、その多くが語学、とくに英語の学習に何らかの不安を感じている、という。しかも、さらにその中でのレベル差があり、中学の基本文法にも不安を訴える人から、仕事による海外渡航経験が豊富な人まで、同じクラスに在籍している場合があり、一般学生のクラスより、一斉授業の難しい構成となっている。(2期生からは、プレイスメントテストを実施している。)今年度筆者が担当したクラスの一つは、そうしたレベル差の大きい社会人クラスであり、内容的にも、担当者の研究分野に左右されがちな、いわゆる旧来の教養英語の訳読授業よりは、すぐ仕事に役に立つ、より実践に即したコミュニケーション本位の授業を希望することは、想像に難くなかった。そうした見込みの上で、筆者が思い立ったのが、本格的なCALL(Computer Assisted Language Learning)の導入である。LLやCALLの最大の利点は、集団の中での個別学習を可能にする点にある。一人一台のパソコンに向かって、自分のペースで、コンピュータの基本操作に慣れながら、語学学習ができる。旧来の法政大学市ヶ谷キャンパスにおいても、ごく少数の先生が情報センターの管轄する演習室で、細々とコンピュータを用いた語学授業を実施されているケースはあった。しかし、2000年4月に開

館したボアソナードタワーに、語学授業専用の本格的なCALL教室が建設され、語学授業の可能性が今大きく膨らんでいくところだ。本稿は、本学のそうした流れの中での、泥臭い現場の本音を伝える一奮闘記である。

## 2. 学習環境を築く努力

旧語学ラボラトリー学会(LLA)が、2000年度より、外国語教育メディア学会(LET)という新名称でスタートしたことは、語学を対象とした視聴覚教育が、ビデオ・カセットテープ・CD・MDまでの旧メディア中心から、コンピュータを導入したマルチメディア中心へと移行していくプロセスの象徴である。

法政大学市ヶ谷キャンパスでは、市ヶ谷地区言語視聴覚委員会が、そうした語学対象の視聴覚教育に関わる事柄の検討・処理を担当している。CALL教室の建設を意識するまでのこの委員会の主な仕事は、各語学分野に配分された予算で購入する旧メディア教材のリストアップであり、視聴覚教育現場を陰で支える職員の人選や旧LL教室のメンテナンスなどは、事務サイドに委ねがちであった。こうした体制で本格的なCALL授業が実現できるはずがない。筆者自身も所属してきた委員会も、大きくその役割拡大を迫られる事態となった。

一番の問題点は、サポート体制の確立である。巨額の予算を投入して建設した施設も、メンテナンスが不十分なら、廃墟・残骸と化してしまう。昔ながらのLL教室でさえ、常駐エンジニアを置かず、定期点検のみに依存していると、授業に支障をきたす事態が発生していたのだから、学生ブースにコンピュータが加わったら、定期点検を待つうちに、どんどん使用不可能なブースが増え、授業が成立しないことにもなりかねない。ところが、

多くの大学で、資産の有形化としての設備投資には熱心でも、その施設の保守・管理・運営のための人件費には冷ややか、という傾向が見られる。現在本学では、CALL教室も含めたボアソナードタワー内のマルチメディア施設の運用のため、授業期間中、午前9時から午後9時30分までの授業時間帯は、昼夜交代で計2名の常駐エンジニアを配置しているが、最初からこうした理解が得られたわけではない。当初、エンジニアの常駐契約は、2000年度前期のみで、その間にアルバイトのような立場の若い職員に業務を覚えさせ、2000年度後期からは、常駐エンジニアを置かない、という見通しが優勢だった時期もある。これに対し、何の資格も予備知識も無いアルバイト職員に、高度なマルチメディア教室の保守・管理を任せることなど不可能であることを、説明することから始めなければならなかった。

もう一つのお金の問題は、市販の教材を導入する場合のコストである。筆者は、1998年度の段階で、ソフト選定作業を行なったが、採用候補をモニターするために1部ずつ入手するだけでも数十万円かかり、さらにそのうちのいずれかを実際に導入するとすると、受講者数に応じた支出を覚悟しなければならない。ところが、CALL教材のための予算枠など無いので、年度末ぎりぎりまで待ち、ビデオなどの旧メディア教材の予算の残額で買える範囲でサンプルのみ購入し、実際に *Native World Pro* (株式会社ラーニングウェア) の「日常会話編Ⅰ」を1クラス分揃えた1999年度末の段階では、大学施設部と納入業者の協力を得て、やっと導入が実現する運びとなった。ちなみに、ソフト選定の基準は、音声認識機能を備えた双方向性の教材であること、練習の流れがわかりやすいこと、1スキットの長さが適切であること、画像が臨場感があつてきれいなこと、などで、最終的に *Native World Pro* の「日常会話編Ⅰ」に決定した。

お金の問題に関連して付け加えるなら、学生のインターネット利用登録料の問題も無視できない。市ヶ谷地区では、国際文化学部と人間環境学部は、情報処理科目を必修としている関係上、学生全員が入学時に利用登録料を納入しているので問題ないが、その他の学部生で、CALL教室を使用

する授業を履修しており、かつ授業以外で大学でインターネットにアクセスする必要がまったく無い場合の問題である。これは現在、インターネットにアクセスする必要のある授業形態と教室内のサーバーのみで事足りる授業形態とで、ログインの入り口を分けることで、落ち着いている。つまり、インターネット利用登録料を納めていない学生のいるクラスでは、学生各自がインターネットにアクセスする必要のある授業形態はとれないことになった。

また、実際のCALL授業運営で筆者が一番心配したことは、受講者のコンピュータ操作の習熟度だ。人間環境学部は、情報処理科目が必修となつてはいるものの、それがどこまで身についているかは、英語力と同様、レベル差がある。とくに社会人クラスでは、ITコンサルタントの職についている人から、かろうじて必修の単位を落とさなかったという程度の熟年受講生まで在籍している。再度人材とお金の話だが、情報処理系の授業のTA(ティーチング・アシスタント)導入というのは、過去にも実績があり、学内の申請手続きも明瞭なのだが、CALL授業のTA導入となると、過去に前例が無く、交渉は難航を極め、結局今年度は、TA無しでの授業実施となった。それでも何とか授業が成立したのは、前述の常駐エンジニアの協力と、教師自らTA役を兼任する覚悟を決めたこと、それに受講生同士の協力的な姿勢があつてのことだった。

これだけ苦勞の多いCALL授業の手ごたえは、どうだったか? 前期末に学生に提出させた体験レポートによると、ほとんどの学生が全体としては肯定的なコメントを残している。簡単に説明すると、*Native World Pro* は、音声認識によって、学習者の発音・イントネーションをチェックでき、臨場感のある動画でネイティブ・スピーカーとの双方向性の会話が疑似体験できるものだ。このあと、詳しく *Native World Pro* の学習の流れを説明した後、学生のコメントを紹介し、初めてのCALL授業の評価と今後の課題を検討したい。

### 3. *Native World Pro* の学習の流れ

まずは、設定画面で、マイク音量の調節を行なう。これは、このソフトを使う上で極めて重要な

ステップである。音声認識による双方向性の英会話ソフトであることが大きな魅力になっているのだが、最初のマイク音量の調節がいい加減だと、本練習に入ってから、自分の言ったことがまったく聞き取ってもらえなかったり、別の単語や表現と間違えて認識されたり、学習評価が理不尽に低く出たりする原因となる。設定内容は、声の高さと発音レベルだ。声の高さは2通りで、一般に男性なら「低い」を、女性なら「高い」を選択する。発音レベルは、1から5の5段階があり、値が大きいほどネイティブに近くなる。この2項目を選択したら、「マイク音量の調節」画面に入り、マウスの右ボタンを押しながら、'Testing one, two, three.'と話す。'Testing one, two, three.'を何度か繰り返すうち、マイク音量の調節が完了したら、初期画面に戻り、シーンを選択して学習を開始する。

学習プロセスは、各シーンが、大きく分けて、「練習ステージ」と「会話ステージ」の2つの学習ステージで構成されており、これは、どの教材にも共通しているので、本稿では、実際に導入した「日常会話編Ⅰ」を例にとって、説明する。(Native World Proは、本学で導入した「日常会話編Ⅰ」と「海外渡航編」のほか、最新版の「身近な英会話」を含めて、全部で9つの教材が発売されている。)

たとえば、「日常会話編Ⅰ」のシーン3: 'Asking for Direction (道をたずねる)'では、目的地の住所を言って行き方を聞く場合(スキット1)、地図を見せて行き方を聞く場合(スキット2)、お互い住所がわからず交番に尋ねる場合(スキット3)の3つのヴァリエーションが設定してある。練習ステージでは、各スキットごとに学習を行ない、会話の基本パターンを習得することが求められているが、会話ステージになると、練習ステージの各スキットの基本をマスターしたことを前提として、臨機応変な会話力を身につけることが求められる。

練習ステージは、さらに4段階の学習ステップで構成されている。

#### (1) Warm up ステップ

'Outline'の英語音声でスキットの概略を把握

し、'Vocabulary'で、シーン全体に共通の主要語句の発音練習を行なう。'Vocabulary'では、お手本を聞き、ヘッドセットマイクに向かってリピートすると、7段階の棒グラフ表示とコメント(Below Average, Average, Good, Excellentなど)、それにアニメーションによる評価ビデオで、自分の発話に対する評価が返ってくる。評価のあとで、お手本と録音・再生された自分の発話を聞き比べることができるので、復習しやすい。たとえば、シーン3では、'in the other direction,' 'intersection,' 'traffic light,' 'look for'など17の語句が練習できる。

#### (2) Video ステップ

各スキットのauthenticな映像ビデオを見ながら、リスニング練習を行なう。ビデオを再生している間、パソコン画面の下方に、会話スクリプトの表示・非表示を選ぶことができる。ビデオを1回再生し終わると、オートリピート機能をかけていない限り、発話単位のリスニング画面に移行する。ここでは、とくにもう一度聞きたい発話を選択して集中的に聞くことができる。オートリピートやスロー再生も可能である。スキット全体を通して何度も聞きたい場合には、オートリピート機能を選択のうえでビデオ再生をすればよい。ちなみに、シーン3のスキット1・2・3のスクリプトは、以下のとおり。

#### **Skit 1: Stating the address and asking for direction**

**Learner:** Excuse me, I'm looking for ABC Enterprises.

**Partner:** ABC Enterprises? Do you have the address?

**Learner:** Yes. It's 23 White Street.

**Partner:** White Street? You're off by one street.

**Learner:** Which way should I go?

**Partner:** At the next intersection, there will be a traffic light. Turn right.

Number 23 should be on your

right.

**Learner:** Thank you.

**Partner:** You're welcome.

### **Skrit 2: Showing a map for a direction to a street**

**Learner:** Excuse me. Where is 23 White Street?

**Partner:** White Street? That's completely in the other direction.

**Learner:** Could you show me how to get there?

**Partner:** Keep going straight on this road.

**Learner:** How far is it to walk?

**Partner:** It's quite far. You should probably take a taxi.

**Learner:** Where can I get a taxi?

**Partner:** Go straight for about 2 blocks, and you'll see a hotel on the left. It should be easy to find a taxi there.

**Learner:** All right. Thank you very much.

**Partner:** You're welcome.

### **Skrit 3: Without the address; suggested to ask at a police station**

**Learner:** Excuse me. I'm looking for ABC Enterprises.

**Partner:** ABC Enterprises? Do you have the address?

**Learner:** No, I'm afraid I don't.

**Partner:** Do you have a map?

**Learner:** No, I don't have a map, either.

**Partner:** I'm sorry, I've never heard of ABC Enterprises. Why don't you ask at the police station on the corner?

**Learner:** I'll do that. Thank you.

**Partner:** You're welcome.

### **(3) Exercise ステップ**

ここでは、画面上のネイティブ・スピーカーと対話するかたちで、1つ1つの発話の練習を行なう。上記のスキットの、Learnerが学

習者のパート、Partnerが画面上のネイティブ・スピーカーのパートである。Learnerのパートには、同じ内容を表すいくつかの英語表現が隠れていて、そのいずれで練習しても、リズムネーション機能が反応し、お手本と学習者の抑揚の違いをグラフと音声で示してくれる。たとえば、シーン3では、「ABCという会社を探しています。」という内容を表すのに、ビデオで使われている 'Excuse me. I'm looking for ABC Enterprises.' という表現のほかに、'Excuse me. Do you know where ABC Enterprises is?' 'Excuse me. Where is ABC Enterprises?' 'Excuse me. I'd like to go to ABC Enterprises.' などの3つのヴァリエーションが用意されていて、いずれのパターンでも練習できるようになっている。評価のスケールと、お手本と録音・再生された自分の発話を聞き比べることができるのは、Vocabularyの練習と同じである。

### **(4) Conversation ステップ**

練習ステージの仕上げとして、画面上のネイティブ・スピーカーと、選んだスキットの会話を一連の流れで学習する。理想的には、Exercise ステップをマスターした後に進んでほしいものだが、どうしても発話に詰まってしまった場合には、Hintsという項目をクリックすると、いくつかの解答例が提示される。また、Learnerの発話に対して、One point adviceの画面が典型的な誤りのパターンについて指導することもある。たとえば、'Excuse me. I'm looking for ABC Enterprises.' とか 'Excuse me. Do you know where ABC Enterprises is?' と言うべきところ、いきなり 'Could you direct me to ABC Enterprises?' と言うと、「現在地をたずねたり、道案内を頼むときには 'Excuse me, (but)' あるいは 'Pardon me, (but)' と切り出すと良いでしょう。」というコメントが表示され、これを音声でも聞くことができる。このステップは、練習ステージの仕上げなので、ネイティブ・スピーカーと学習者の対話は、会話履歴としてパソコン画面下方に表示され、これを印刷することも

でき、学習者に達成感を与えることができる。スキットを一通り終わると、評価の画面が現れる。評価項目は、Hintsによって発話する英文を見た割合、機械に聞き取ってもらえなかった回数、Quick Response, Talking Speedなどの点から、総合評価が出される。このステップに限らず、聞き取ってもらえない回数の多い場合は、最初のマイク音量の調節画面に戻って、発音レベルを変えたり、ヘッドセットマイクを口に近づける工夫をした後、再度調節を行うことが必要だ。(メーカーによると、ヘッドセットマイクの理想的な位置は、口から1~2cmとのことで、実は、ラボのヘッドセットマイクをこの近距離に設定することは、かなり難しい。)

会話ステージでは、練習ステージで習得した基本パターンを用いて、柔軟な会話能力を身につけることが目的である。ここには、2段階の学習ステップがある。

#### (1) Expression ステップ

会話表現の幅を広げるために、練習ステージには出てこなかった新しい表現を練習する。たとえば、シーン3だと、'I'd like to go to ABC Enterprises on 23 White Street.' (「ホワイトストリート23番地のABC社へ行きたいのですが。」) 'I'm afraid I'm lost.' (「道に迷ってしまいました。」) 'I'm looking for this address.' (「ここがどこかわからないのですが。」) などがある。もちろん、ここでも、練習ステージのExerciseと同じように、リズムネーション機能が働いて、お手本と学習者のイントネーションのグラフと7段階評価が呈示され、お手本と録音・再生された学習者の音声を比較することができる。

#### (2) Free Talking ステップ

これまでの学習内容を前提とした一定の範囲内で、こちらの発話しだいで流れの変わる会話練習を行う。ここでは、Partnerの発話が切り替わるたびに、画面下方に、受け答えの可能性のヒントとして、いくつかの発話内容

が日本語で呈示される。たとえば、シーン3は、Learnerのパートで始まるが、Free Talkingステップの最初の画面では、下方のLearnerのウィンドウに、(ABC社へ) (ホワイトストリート23番地へ) (道に迷う) という3つの内容から答えを選べるようになっている。これが「会話ナビゲーター」で、これまで学習した表現を使って臨機応変な会話を進めるために、学習者が発話可能なセンテンスの範囲を語句や短文の形で示してくれる機能である。たとえば、次の会話は、Free Talkingの実践例である。

**Learner:** Excuse me. I'm looking for ABC Enterprises.

**Partner:** ABC Enterprises? Do you have the address?

**Learner:** No, I don't have the address.

**Partner:** Do you have a map?

**Learner:** Yes, I do.

**Partner:** This is West Street you're on.

**Learner:** What is the best route to ABC Enterprises?

**Partner:** Keep going straight on this road.

**Learner:** How far is it to walk?

**Partner:** It's quite far. You should probably take a taxi.

**Learner:** Where could I get a taxi?

**Partner:** Go straight for about 2 blocks, and you'll see a hotel on the left. It should be easy to find a taxi there.

**Learner:** Thank you.

**Partner:** You're welcome.

以上が *Native World Pro* による学習の全体像であるが、ここで簡単に、この教材ソフトが個々の学習者の学習成果をどのように記録するかを述べておく。学習成果は、練習ステージと会話ステージが別々の画面で表示される。練習ステージは、スキット別に、Quick Response, Talking Speedと総合評価がグラフで過去10回分のデータまで示され、Video, Exercise, Conversationの累積練習時間が併記される。会話ステージは、これらの項目

に、「ルート達成度」が加わる。「ルート達成度」は、Free Talking ステップで、たった1種類のストーリーだけで満足せずに、「会話ナビゲーター」にしたがって何種類ものストーリーを展開させていくと、100%に近づく。つまり、特定のシーンのFree Talking ステップで可能なすべての会話ルートのうち、通過済みのルートの割合のことだ。「練習ステージ」・「会話ステージ」ともに、特定のスキットやシーンの学習成果画面から、教材全体の学習成果の一覧画面に入ることもできる。

#### 4. 受講生の反応と今後の課題

最後に、受講生が前期 Semester 末に提出した体験レポートから、次の3項目別に寄せられたコメントの具体例を紹介する。

- (1) 学習者から見た *Native World Pro* 「日常会話編 I」の利点
- (2) 学習者から見た *Native World Pro* 「日常会話編 I」の問題点
- (3) 音声認識の問題点について：具体例の提示

##### (1) 学習者から見た *Native World Pro* 「日常会話編 I」の利点

- \* 自分のペースで反復練習できるので、集団授業に取り残される焦りが無く、リラックスして取り組める。納得がいくまで練習できる。
- \* パソコンと1対1の練習ができるので、授業時間全部が自分の会話練習のために利用でき、普通の会話授業より集中できる。
- \* お手本だけでなく、自分の声も録音・再生されるため、自分の発話を反省するのに役に立つ。どんな発音で相手に伝わっているのかが確認できて嬉しい。
- \* 自分の発話に対して何らかの採点や評価があるので、やりがいがある。
- \* 練習履歴をプリントアウトして残せるので、後日の復習に役に立つ。
- \* 単語から文章まで段階的に学習できる。
- \* 1つのシーンでも、スキットや応答例のヴァリエーションがあって、応用がききそう。
- \* 海外ロケの画像がきれいで臨場感があり、

本当に海外旅行に行っているような気分を味わえた。

- \* お手本と自分のイントネーションの違いがグラフで確認できてわかりやすい。
- \* いきなり先生やクラスメイトとの会話をする自信が無かったので、取り組みやすかった。
- \* 文明の利器を活用できた画期的な感じがうれしかった。一人一台の贅沢感がいい。
- \* マウスでほぼすべての操作が行なえるので、簡単で手順を覚えやすい。
- \* ゲーム感覚で楽しみながら学習できる。
- \* 海外ですぐ使えそうな表現ばかりで、役に立ちそうだ。

##### (2) 学習者から見た *Native World Pro* 「日常会話編 I」の問題点

- \* 音声認識（後述）
- \* 機械の反応が遅い。
- \* 機械相手のコミュニケーションは練習できるが、対人での実践にどこまで応用できるかが怪しい。
- \* 専用の単語帳や文法テキストがほしい。
- \* パソコンが苦手な自分にとって、最初はつらかった。パソコンを壊したらどうしよう、と思うと、会話を練習する余裕が無かった。
- \* 画像のネイティブ・スピーカーたちは、ジェスチャーが無い。実際の会話では大きなヒントになるはずだ。
- \* 発音記号があった方がよい。
- \* 音声認識に一定の範囲の限界があり、会話のヴァリエーションが限られている。
- \* 相手がコンピュータのため、正確な表現でないとコミュニケーションがとれない。対人なら、間違いが含まれていても、意図が通じたりする。
- \* イントネーションのグラフを見ても、具体的にどう練習すればネイティブのお手本に近づくのかわからない。
- \* 長時間ヘッドセットをつけていると、耳が疲れる。

### (3)音声認識の問題点について：現象と具体例の提示

#### 現象

- \*マイク調整をするときの、発音レベルや声の大きさの加減が難しい。
- \*「単語のデータがとれませんでした」「よく聞き取れません」「Pardon me」のメッセージが頻繁にでてくると、学習意欲が無くなる。
- \*聴き取ってもらえなかったとき、マイク調整に原因があるのか、発音が悪いからなのか分からない。
- \*マイクが隣の人の声まで拾ってしまって、妙な認識を表示した。
- \*一回の授業のうちでも、時間が経つにつれ、音声認識が甘くなるような気がする。  
(マイク調整を頻繁に行なうと調子がいい。)

#### 具体例

〔学習者の発話〕

〔機械の聴き取り〕

- |   |                                 |
|---|---------------------------------|
| ①How long does it take?                   | How long will it take?          |
| ②I am planning to stay there 1 week.      | I plan to stay 1 week.          |
| ③Thank you for your assistance.           | Thank you for being so helpful. |
| ④No, I'd like to pay by cash.             | Yes. I have VISA card.          |
| ⑤this coming Sunday                       | this coming Saturday            |
| ⑥this coming Sunday                       | next Sunday                     |
| ⑦Washington, D.C.                         | Washington                      |
| ⑧I'd like tea, please.                    | I'm tea.                        |
| ⑨'please'や'Excuse me'が抜けて認識されている。         |                                 |
| ⑩'Thank you.'や'Sure.'と答えただけなのに、何度も聞き返された。 |                                 |
| ⑪同一スキットの先の方や別のスキットの中へ飛んでしまうことがある。         |                                 |

#### 具体例の分析

- \*①から③までは、意味の方向性が同じなので、聞き間違えられても、会話を続けることができるので、練習上さほど大きな問題は無いと思われる。かえって、③あたりについては、「こんな言い方もあったのかと得をした気がする」というおおらかなコメントもあった。
- \*④と⑤は、内容の違う聞き間違いになっている（とくに、④は反対の意味になっているので、慣れないとショックを受けるかもしれない）が、「現金で払うかカードで払うか」という同一のシチュエーションでの選択肢になっているので、一応会話が続けられる。
- \*⑥から⑨までは、執拗でしかも One point advise の画面が出てきて説明されてしまうので、辟易するようだ。たとえば、「アメリカには首都のワシントンと太平洋岸のワシントン州があるので区別しましょう」とか「次の日曜日と答える場で、'Next Sunday'では、'This coming Sunday'なのか'Sunday next week'なのか区別がつかないので避けた方が賢明です」という解説を何度も聞かされる可能性があるばかりか、「注文する場で『私はコーヒーです。』という場合は間違いです」などと聞かされるのは、時間がもったいない。
- \*⑩のような簡単なフレーズを何度も言わせるのも、学習気分をしらけさせ、いらいらさせる。
- \*⑪は、言うまでもなく、学習者を戸惑わせる。

以上のように、音声認識をはじめとしていろいろな問題点があるものの、筆者はこのソフトを好意的に評価したいと考えている。たとえときどきポイントがずれていても、自分の発話に何らかのリアクションがあることを上手に楽しんでほしい。また、社会人で英語を学び直そうという場合、対人での学習はどうしても恥ずかしさや照れがあり、練習そのものになかなかじめなかつたりするもの



だが、ヘッドセットを通じてソフトの中の架空の人物と話すことは、ストレスが少なくリラックスして臨めるようだ。ただし、コミュニケーションとは、本来対人で行なうもの。コンピュータは、あくまで学習のための道具である。機械に頼らない対面の会話のアクティビティで学習効果を確認することが大切である。CALLは、個別学習によりそのための基礎をつくるという点で、有効な教育形態であると実感している。

今年度の社会人クラスでは、後期 Semester 末に、本稿で紹介した *Native World Pro* 「日常会話編Ⅰ」に基づくロール・プレイを行なった。クラス全員がペアを組んで、ペアごとに教材全体から好きなスキットを2つ選ぶ。ペアの組み方は、授業外にも一緒に練習する時間のとれそうな人同士ということで、受講者にまかせた。スキットを2つにしたのは、スキットによって Partner と Learner を交代して、難易度の公平を期すためである。(概ね Learner よりも Partner のせりふの方が難しく、しかも同教材「日常会話編Ⅰ」の中では、Partner のせりふはリスニングの練習しかできない。ちなみに、同シリーズ新教材の「身近な英会話編」は、このロールチェンジをする機能が追加できる仕組みになっている。)

ロール・プレイの目的は、対コンピュータのアクティビティから対人間のアクティビティへの橋渡しである。授業中恥ずかしがらずに英語を声に出して練習できるようになったタイミングを逃さずに、コンピュータの助けが無くても、対人で発話できる自信をつけてもらいたかったのだ。そのため、この学年末のロール・プレイは、スタジオでビデオ撮りを行い、1年間の学習達成度の記録として、全員のロール・プレイを編集したビデオを、希望者全員にコピーして配布した。こうして達成感を形にしておけば、この後勉強を続ける際の自信の拠り所にもなるだろう。あとは各自が自分の生活の中で、積極的に機会をとらえて実践することを祈念するのみである。