

# オンライン英語学習サイトのコミュニティーを用いた 学習者モチベーションの変容

西川 美咲\*1・三宅 建\*1・吉田 晴世\*2  
Email: misaki.nishikawa@gmail.com

\*1: 大阪教育大学大学院教育学研究科英語教育専攻

\*2: 大阪教育大学

◎Key Words オンライン英語学習, コミュニティー, モチベーション

## 1. はじめに

ネット社会の出現からオンライン学習に関する多くの研究が進められてきている。米国の教育省によると、1998年から2009年の間に実に1000以上のオンライン学習に関する調査が行われてきた(U.S. Department of Education, 2009<sup>(1)</sup>)。その中でもネット上の学習者コミュニティーを使用する研究も少なくない。これまでは、学習者がコミュニティーを通して情報を追及すると学習効果が通常よりも高いことが証明されている(Bransford, Brown and Cocking 1999<sup>(2)</sup>)。SNSによるコミュニティー作りの研究もこのことに同意している。また、SNSは学習者のコミュニティーを支えるだけでなく、コミュニティーそのものを拡大する効果もあり、更に学習の効果を強化することがわかっている。(Riel and Polin 2004; Schwen and Hara 2004<sup>(3)(4)</sup>)。

### 1.1 オンラインコミュニティーとは

オンラインコミュニティーとはある目的や目標を達成するために人がネット上で集まる場所である。学習の分野におけるオンラインコミュニティーでは、全員が参加することが重要である。言い換えれば、個人ではコミュニティーの設立は不可能である。コミュニティーのファシリテーターはメンバーが参加できるようにコンテンツの挿入、コミュニティー自体の管理、問題の解決などの様々な役割を果たすが、彼ら自身はコミュニティーではない。そのため、多くのオンライン学習講座はウェブサイトの登録だけでなく、学習者にログインして何らかの形で講座に参加することを義務とする(Palloff and Pratt 2007<sup>(5)</sup>)。コミュニティーにあるコンテンツと接触することによって学習効果も高まるのである。最終的に、全員が協力しあい参加することで、一人だけでは学習しにくい内容や課題でも総合的に学習することができる環境を作成することが目標である。近年の技術により瞬間的に情報が届くことと、どこでもアクセスできる便利さはコミュニティー作りの大きな力となる。

### 1.2 オンライン学習

英語教育分野を例に挙げてみても、オンライン学習システムはその利便性から、学校現場、ビジネスシーン、一般人まで広く利用されているが、短所のひとつに、学習を進めていく過程で学習者が学習意欲を失ってしまいシステムを使用する頻度が減少してしまうことがあげられる。

(島田・高橋・上田,2009<sup>(6)</sup>)。個人の学習に対するモチベーションの影響は大きく、コミュニティーを設立するときには、生徒との交流、参加度、また、新たな技術を経験することに彼らはどのように対応をするか、等の課題に対して一つ一つ丁寧に対応する必要がある(Jagers, Edgcombe, Stacey 2013<sup>(7)</sup>)。

## 2. 実践内容について

### 2.1 研究概要と研究課題

本研究は、大学生に対し、既存のオンライン英語学習システムを用いて、その従来の学習コースに加え、学習者同士がつながり合うためのオンラインコミュニティーを作成し、その中で相互インタラクションを試みるものである。筆者はそのコミュニティーの中で、ファシリテーターとして英語や文化に関するトピックを投稿することで、英語に興味を持たせる工夫をしかける(図1)。研究課題として以下の3つを設定した。

1. ファシリテーターがコミュニティーを通して介入することで、学習者のオンライン学習への参加頻度に影響を与えるか。
2. コミュニティーでのファシリテーターの介入は、学習者のモチベーションに影響を与えるか。
3. コミュニティーに参加することによって、学習者個人の英語学習に影響を与えるか。



図1 本研究イメージ

本稿では、学習用コミュニティーの設立とその手順、学習者のモチベーションの変化について、実験後に行ったアンケート結果を踏まえて前述した3つの研究課題に答えることで紹介するとともに、今後の展望としてより良いコミュニティーの設立に向けての提案を述べる。

## 2.2 Global English

本研究には既存のオンライン英語学習サイト Global English(以下 GE)を用いた。GE は、ピアソン・ジャパンが管理運営するオンライン英語学習サイトであり、企業や学校現場で導入されている。読む・書く・聞く・話す 4 技能バランス重視のトレーニングに、PC・タブレット・スマートフォンからアクセス可能なクラウド型サービスである。GE は、個人で学習を続けていくいわゆる Course Study セクション(Edge)と、世界中の GE アカウント所有者のニュースフィードが閲覧可能で、他学習者と関わり合える Community セクション(Bloom)の 2 つのセクションから成り立つ。Course Study セクションは 6 つのレベルで構成され、学習者は初回ログイン後に実施されるテストの結果により、各自の能力に応じたレベルから学習を開始する仕組みになっている。また、Community セクションでは、同じ企業や学校の学習者のためのグループはもちろん、学習者自身が、世界中にいる他の学習者を自由に招待し、新たなグループを作成する機能がある。

## 2.3 研究手順

本研究は、参加者 26 名(全員が大阪教育大学の学生であり、英語専攻に限らず非英語専攻を含む)を無作為に実験群 13 名と対照群 13 名に分けて行われた。筆者はこの実験のために「OKU Global English」という非公開のコミュニティグループを作成し、参加者には全員この実験コミュニティグループに入ってもらった。コミュニティグループに入る手順を説明したマニュアルを PDF 形式で参加者全員へメールで送信した。参加者は、各自でマニュアルを参考に、GE 上に作成されたこの非公開コミュニティグループに入ることで実験参加となる。筆者は 1 か月の研究期間中、毎日トピックを投稿する。実験群 13 名には、現在、世界で 5 億人を上回る利用者がいる(朝日新聞デジタル 2014 年 10 月 9 日<sup>8)</sup>)無料コミュニケーションアプリ LINE にてリアルタイムで更新通知を行い、投稿を確認することを促進した。一方、対照群 13 名には LINE による通知は行わず、コミュニティへのアクセスも投稿の確認も学習者に依存する状態であった。研究終了後には Google Forms を用いたオンラインアンケートを行い、GE の学習とコミュニティに対する学習者の意見を振り返った。

## 2.4 GE におけるコミュニティグループ

GE のアカウントを持つ者は自由にコミュニティを作成し、また、その公開範囲を設定することが出来る。GE の「Community」セクションのトップページから「My Group」を選択し、1 クリックで今回の実験コミュニティグループにアクセス出来る仕組みになっている。自分が作成したコミュニティグループ以外にも世界中の利用者が GE アカウントを所持した時点で自動的に一員となっているコミュニティセクションにアクセスし、他の利用者が投稿した英語学習のコツ、文法など様々な課題やビデオを見ることが出来る。企業や学校といった団体や非公開のコミュニティグループの場合は、利用者がコミュニティを立ち上げてから、参加者を追加すると、参加者には招待メールが送られる。招待メールの中のリンクからコミュニティ参加の承認ページにアクセス出来る。

承認を終えた後、自由にそのコミュニティのコンテンツを閲覧することができる。

## 2.5 コミュニティでの投稿内容

筆者が行ったコミュニティでの投稿は、内容面から大きく 3 つに分類できる。「英語に関するクイズ」「英語表現」「外国の文化」である。筆者が投稿する際は必ず、関連する画像や動画を添付し、各投稿の画像や動画には学習者の興味を惹きつけられるタイトルを付与した。各分類に含まれる内容の例は以下の通りである(表 1)。

表 1 コミュニティでの投稿内容

分類	内容例
英語に関するクイズ	英単語を含め、英語に関する豆知識をクイズ形式で投稿。(クイズの答えは翌日に投稿)
英語表現	和製英語をはじめ、日本人が間違いやすい表現を紹介
外国の文化	外国ならではの習慣や、日本にだけいるだけでは気づかない文化の違いを比較しながら紹介

GE のコミュニティは、一般的な SNS と同様ニュースフィード形式で古い投稿から順に蓄積され、参加者は遡って閲覧が可能である。Like(いいね) や Comment(コメントする)機能も存在する。以下は参加者がクイズに答え、筆者が参加者の投稿に返信する相互インタラクションが見られた例である(図 2)。



図 2 コミュニティ投稿画面

## 2.6 実験群への更新通知

実験群の参加者への LINE の更新通知は、筆者のコミュニティへの投稿の直後に行った(図 3)。通知の手段とし

てLINEを選択した理由は、参加者全員がすでにアプリを利用しており更新通知の受信・確認の操作方法に難がないこと、モバイル機器だけでなくPCからも利用できること(佐藤2013<sup>9)</sup>、通知音とともにポップアップ機能がついており最も早く更新を知らせられる手段であると判断したからである。メッセージの最後にコミュニティへのリンクを追加することで、よりアクセスしやすい環境を整える工夫をした。また、投稿やGEに関して不明な点や質問があればLINEを通してファシリテーターに連絡することも可能であった。



図3 実験群へのLINE更新通知画面

## 2.7 研究終了後のアンケートについて

Google Formsを使用し、実験期間が終了した時点で参加者にアンケート調査を行なった。アンケートは「参加者個人の英語学習背景」「GEの操作性」「コミュニティ投稿内容」の3部構成であった。「GEの操作性」「コミュニティ投稿内容」の質問項目は、1.全く思わない、2.あまりそう思わない、3.そう思う、4.とてもそう思うの4段階から1つを選択する形式であった。投稿内容に関しては、最後に自由記述を設けた。次章で、注目すべき結果を得られた質問項目とその分析を述べる。

## 3. アンケート結果と分析

### 3.1 参加者個人の英語学習背景について

参加者の英語学習背景は、学年は学部1年生から大学院2年生、英語学習年数は7年から13年にわたり、専攻、留学経験の有無も個人差があった。また「読む」「書く」「聞く」「話す」の4技能のうち、得意と思うもので一番多かったのは「読む」こと、不得意と思うものの最多は「話す」ことであり、技能面の意識にも個人差が見られた。

### 3.2 GEの操作性について

参加者26名中20名はPCから、19名が自宅からアクセスしていた。理由としては、スマートフォンやタブレットからもアクセス可能であるものの、トレーニングの中でキーボード入力が必要とする課題があり、PCは操作が

安定すること、自宅から学習者自身のペースで任意の時間にアクセスしたことが推測できる。また「GEのCourse Studyは使いやすいか」と「コミュニティに参加する手順はわかりやすい」の2項目に対しては「あまりそう思わない」がそれぞれ8名、9名、「そう思う」がそれぞれ12名、11名という結果であり、肯定的結果は満足には得られなかった。今回はGEのCourse Studyの操作方法について特別な説明は行わず、また初回のコミュニティへの参加方法もPDF形式での説明書の配布にとどめたため、「そう思う」「とてもそう思う」の肯定的結果が伸びなかったと分析した。

### 3.3 コミュニティ投稿内容について

各投稿へのアクセス数は、投稿者のアカウントからviewとしてカウント出来る。1か月の実験期間、コミュニティを活性化するためにも、筆者は毎日投稿を行ったが、中でもアクセス、いいね、コメント数において人気の高かった投稿とその特徴を以下に述べる(図4)。アクセス数の最多はTipping(外国におけるチップの文化)についての投稿であり、次いでI'm just browsing(「見ているだけです」という日常生活の中で買い物をしている時に使える表現を紹介する投稿だった。また、コメント数の最多は「音楽で世界を動かす」というタイトルで、人気の洋楽の動画を紹介し、参加者にも好きな洋楽を紹介してもらおうという投稿だった。次いで、世界の名作からの表現quizという題で、ピーターラビットから一節を抜き出し「バケツ1杯の水」は英語ではどう表現するかという投稿であった。これらの事例より、学習者にとって日常生活に特化した親しみの持ちやすい内容であれば、コミュニティにおいて学習者からの自発的な発信を得られることが示唆された。

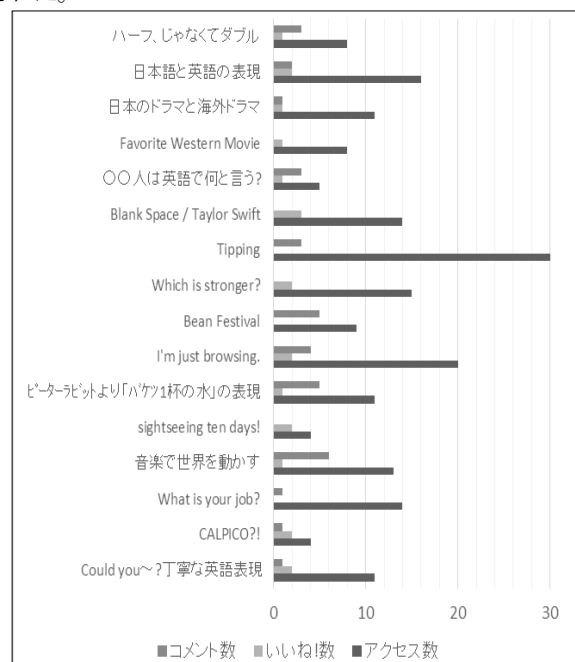


図4 各投稿(抜粋)のアクセス・いいね・コメント数  
アンケート項目「投稿内容は概して興味深いものだった」「投稿の長さは適切であった」に対しては、肯定的意見が17名という結果が得られた。また実験群13名への「LINEでの更新通知は便利であったか」の質問に対して11名が「そう思う」「とてもそう思う」と回答した。これ



により「ファシリテーターがオンラインコミュニティを通して介入することで、学習者の e-learning への参加頻度に影響を与えるか」という研究課題 1 に関して、積極的なコミュニティへのアクセスを促すことが出来たことが示唆される。

次に「調査を始める前よりも英語学習に対する興味関心がわいた」という項目では、約 70%の学習者が「そう思う」「とてもそう思う」と肯定的に回答した(図 5)。これにより、研究課題 2「オンラインコミュニティでのファシリテーターの介入は学習者のモチベーションに影響するか」に対して、良い影響を与えると述べる事ができる。

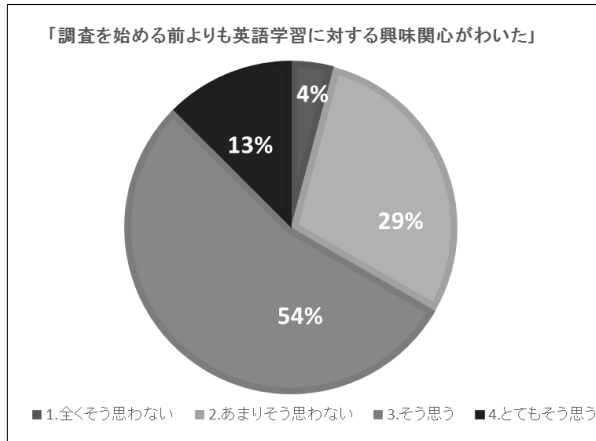


図5 学習者モチベーション アンケート結果

GE では、指導者用のアカウントから参加者の学習履歴を確認できる。アンケート記述回答より「レベルが1つ上がった」「レベル5まで終えられた」と個人学習を進めたことがわかる回答が多数得られた。全く学習していない・進んでいない学習者は5名に留まった。このことから、研究課題 3「コミュニティに参加することによって、学習者個人の英語学習に影響を与えるか」に対して、個人での英語学習を促進できると述べる事ができるだろう。

最後に、「コミュニティの中で自分も投稿やコメントをしてみたいと思った」に関して「そう思う」「とてもそう思う」と回答したのはわずか7名だった。原因として、参加者はコミュニティにアクセスし、投稿を確認するまでの手順は理解しているものの、参加者自身で最初からトピックを立ち上げる方法は知らなかったことが考えられる。また「今後どのような投稿内容が欲しいか」という記述項目に対しては、「多文化の豆知識」「英会話で使える表現」「洋画や洋楽の紹介」という今回の実験で投稿してきた内容に加え、「効果的な学習方法」「TOEIC など資格試験スコアアップのコツ」「アカデミックな単語」など学習面に特化した内容が欲しいという意見が予想以上に多く見られた。

#### 4. おわりに

本稿では、オンライン英語学習を個人に任せてしまうだけではなく、指導者がファシリテーターとして学習者に関わり、コミュニティで学習者同士がつながりあうシステムを構築することの、学習効果や影響を概観してきた。事後のアンケート結果から、システム自体の有用性は示すことが出来たが、学習者自らが積極的にコミュニティを使いこなし、参加するまでには至らなかった。今後継続して調査を行う予定であるが、今回の実験で判明

した次の点に注意し、より学習効果の高く活性化されたコミュニティ作りに精進したい。1.日本人大学生だけではなく、英語学習に興味関心を持つ高校生や、日本の外国人留学生にも参加を呼びかけ、参加者層に幅を持たせ、より自然で実践的なコミュニケーションが可能な機会を増やす。2.コミュニティへの参加手順を示す際は、マニュアル配布ではなく、音声付の説明動画の提供、またはワークショップで対面でのサポートを取り入れ、より学習者にわかりやすい方法での提示を試みる。3.コミュニティ上で、自らトピックを立ち上げ投稿する、コメントをする方法を学習者に明示的に伝え、投稿に対してのコメントや返信を義務つける。4.コミュニティの投稿内容をクイズ、表現、文化に限らず、参加者の要望に応じ英語学習に特化した内容も含める。

昨今は ICT を用いたオンライン学習も教育現場において実に数多く取り入れられ、その有用性が示唆されているが、中にはその学習の機会を提供するだけで、指導者が、学習者はどのようにどこまで学習を続けているかを把握出来ていない事実もある。本稿が微力ながらも現場でのオンライン学習のさらなる有効的な実践と研究の動機づけとなれば嬉しく思う。

#### 参考文献

- (1) U.S. Department of Education : “Evaluation of Evidence-Based Practices in Online Learning: A Meta-Analysis and Review of Online Learning Studies” (2009), <https://www2.ed.gov/rschstat/eval/tech/evidence-based-practices/finalreport.pdf> (2014年10月11日閲覧).
- (2) Bransford, J.D. Brown, A.L. Cocking, R.R. : “How people learn: Brain, mind, experience, and school. 144-147. Washington, D.C.: National Academy Press. (2000), [http://www.nap.edu/openbook.php?record\\_id=9853](http://www.nap.edu/openbook.php?record_id=9853) (2014年10月11日閲覧).
- (3) Riel, M. Polin, L. : “Online learning communities: Common ground and critical differences in designing technical environments.”, *Designing for virtual communities in the service of learning*, ed. S. A. Barab, R. Kling, and J. H. Gray, 16-50. Cambridge, Mass.: Cambridge University Press (2004).
- (4) Schwen, T. M. N. Hara : “Community of practice: A metaphor for online design.”, *Designing for virtual communities in the service of learning*, ed. S. A. Barab, R. Kling, and J.H. Gray, 154-78. Cambridge, U.K.: Cambridge University Press (2004).
- (5) Palloff, R.M. Pratt, K. : “Building Online Learning Communities: Effective Strategies for the Virtual Classroom”, 5-7. San Francisco, CA: Jossey-Bass. (2007), <http://www.bh-mehregan.com/mobina/admin/Files/Books/Building%20Online%20Learning%20Communities.pdf> (2014年10月14日閲覧).
- (6) 島田麗聖, 高橋健, 上田祐彰 : “e-learning システムにおける学習意欲向上についての研究” 電子情報通信学会技術研究報告, 109, 163, pp.13-18 (2009).
- (7) Jagers, S. S. Edgecombe, N. Stacey, G.W. : “What We Know About Online Course Outcomes. Research Overview” (2013), <http://ccrc.tc.columbia.edu/publications/what-we-know-online-course-outcomes.html> (2014年10月14日閲覧).
- (8) 朝日新聞デジタル : “LINE5 億人突破 サービス開始から3年余で達成”, 2014年10月9日, (2014) <http://www.asahi.com/articles/ASGB95169GB9ULFA014.html?iref=reca> (2015年6月13日閲覧).
- (9) 佐藤 健 : “外国語学習におけるモバイル利用の意義—実践コミュニティ参加と協同的活動を通じた学習の可能性について—”, *e-Learning 教育研究*, 8, pp.26-37 (2013).