

初級ドイツ語授業におけるビデオ制作の試み

— テクノロジーの利用によって可能となったプロジェクト型外国語学習 —

岩 崎 克 己

広島大学情報メディア教育研究センター

外国語教育研究系

キーワード：ドイツ語教育，CALL，TELL，マルチメディア，インターネット

0. はじめに

授業における創作的な寸劇などの表現活動は、外国語教育の分野では今日、ひとつの学習形態のタイプとして確立していると言ってよい。しかしその一方で、課題の難易度から、これまでは主として中級以上の学生を対象とする独立したプロジェクトとして行われてきたに過ぎない。本稿では、間接的な表現メディアとしてのビデオとその撮影・編集・配信などの情報技術を応用することで、初級段階においてもこうした課題が通常の授業と並行して実行可能であり、その利点も大きいことを筆者が広島大学で行ったドイツ語ビデオ制作プロジェクトの事例をあげて論じ、考察したい¹⁾。ひと言で言えば、プロジェクト型授業を支援するツールとしての情報技術の利用例を通して、CALL (Computer-Assisted Language Learning) あるいは TELL (Technology-Enhanced Language Learning) の多様な可能性の一端を示すことが本稿の目的である。

本稿の構成は以下ようになる。

1. プロジェクト型授業の一例としての創作的な表現活動
 - 1.1. 創作的な表現活動の特徴
 - 1.2. 間接的な表現メディアとしてのビデオの利用
2. ビデオプロジェクト
 - 2.1. 目的と対象
 - 2.2. プロジェクトの手順
 - 2.3. 編集・プレゼンテーション・配信
3. 間接的な表現メディアによる自己表現の可能性
 - 3.1. 作品例
 - 3.2. ビデオ使用の利点
 - 3.3. 参加者の評価—アンケート結果から—
4. 本プロジェクトの意義と今後の課題

1. プロジェクト型授業の一例としての創作的な表現活動

すでに、述べたように、外国語学習において、一定の聴衆を前に学習言語で何らかのストーリーを演じることは、広く行われて来た言語活動の一つである。英文科（英語科）の学生や英語関係のクラブの学生などが、学園祭などで毎年英語劇を演じることが伝統となっている学校も少なくない。筆者も学生時代にたまたま取った英文科の授業で、簡単な脚本を書いて寸劇を演じた経験がある。これらは、TBI や TBLT²⁾などの形で、プロジェクト型外国語学習が、理論化される

以前から行われていたことである。以下では、対象をひとまず創作的な表現活動に限り、外国語学習という観点からその特徴をまとめてみる。

1.1. 創作的な表現活動の特徴

1) テキストの創作を前提にする産出的な言語活動である

既存の脚本をそのまま使うのではない限り、通常は、演じるためのテキストを、学習者自身が書くことが前提になる。たいていの場合、それは対話テキストであり、文を超えたレベルでの、意味のある受け答えを含む。またそこでは、文体的にも、口頭コミュニケーションに役立つ日常的な表現が多用される。さらに、観客を想定しているという意味で、様々なレベルの社会的コンテキストも考慮される。したがって、ここでの課題は、初級の授業でよく見られるような、単文レベルで目的言語への翻訳を行う作文練習とは本質的に異なる。むしろ、自由な課題作文のバリエーションと見ることができ、テキストレベルでのライティング能力の向上につながる言語活動である。

2) 音声による提示を前提にする

テキストを演じるということは、それが、音声によって提示され、理解されることを前提とする。したがって、そのための活動は、コミュニケーション上の実際の機能と結びついた形で、発音、アクセント、イントネーションなどを訓練するための練習と位置づけることができる。

3) 自律性の高いグループ単位の学習活動である

テーマを決め、脚本を書き、演じるのは学習者自身であり、教師の役割はそれを補助するにとどまる。実際に、グループ単位で学習言語を使った言語活動を構想し遂行するという意味で学習者の自律性を促進する。

4) 自然な言語活動そのものの体験である

通常の授業の中では、ゲームや、ペアワークにおける対話バリエーションのように、一定の約束事や枠組みを設定した場合でなければ、自然な (authentisch) 言語活動そのものを導入することは難しく、また時間的にも限られた形で行われるに過ぎない。それに対し、ここでは、演じること自体が観客を前提にした自然な言語活動であり、それを直接体験できる機会と言える。

5) 達成感を通して学習の動機付けを高める効果が高い

また、観客からのフィードバックがあることにより、学習言語での言語活動の成果を直接体感できるという意味で、達成感を通して学習の動機付けを高める効果も高い。

このように、創作的な寸劇などの表現活動は、多くのプロジェクト型授業³⁾と同様に、通常の授業だけではなかなか実現することが難しいが、外国語学習にとっては望ましい、様々な特徴を備えている。筆者は、数年前からこうした課題を、ドイツ語の初級授業の一部に組み込んで実現できないかを考えてきた。

1.2. 間接的な表現メディアとしてのビデオの利用

しかし、その際、特に、以下の2点が問題となった。

1) 課題自体の困難さ

演じるという行為は、全ての台詞のやりとりを最初から最後まで滞りなく演じられる程度の音声による表現能力を前提にする。しかし、初級の段階では、自分たちが書いたテキストを他人が聞いて理解できる形で正確に表現すること自体が、まず大きな課題である。ましてや、それを観客の前で、ミスをせず最後までやり通すということは、初級の学習者には、かなり高度な要求であり、そのためには長時間の事前の練習が必要である。

2) 達成感とストレス

観客の前で演じることによる達成感は、表現する側の動機付けを高めるが、その一方で、多数の観客の存在自体が、いわば「あがってしまう」という形の大きなストレスを生む。この傾向は、初級の段階でまだ発音等に自信がない場合とりわけ大きくなるが、また学習者個々のパーソナリティの問題もあって、簡単に克服できるとは限らない。発表会を友人や関係者に公開するという形で教室を外に開放すればするほど達成感も大きくなるが、それと同様にストレスも大きくなる。

もちろん、これらは、選択制の特別コースなどの枠が保証され、十分な準備作業と練習時間を取れば解決する問題かもしれない。しかし、それでは、週2回ドイツ語を学ぶ標準的な初級の授業の枠内で、こうした課題を無理なく取り入れるという当初の目標は実現されない。そこで、上記の問題点を緩和する方策として、間接的な表現メディアとしてビデオを利用し、直接演じるのではなく、それを撮影し、上映をするという方式を試みた。これは、デジタルビデオの性能と操作性が向上し、誰もがある程度の質の映像を簡単に撮れるようになったこと、PC上でのノンリニア編集によって専門家でなくてもビデオ編集に手を出せるようになったことなど、この数年のマルチメディアを含む情報技術の進歩によって可能になった方法である。

以下では、筆者が2001年度および2002年度に広島大学で行ったビデオ制作プロジェクト⁴⁾の概要を紹介し、情報技術の外国語教育への応用可能性という点から考察を加える。

2. ビデオプロジェクト

2.1. 目的と対象

このプロジェクトは、週2回のベーシック・ドイツ語授業⁵⁾を受けている標準的な1年生の諸君とともに、1年間の学習の成果のまとめとして行ったものである。

まず、「各々4人から5人程度のグループを作り、6週間後を期限に1分半から2分程度の長さのビデオを制作する。授業の最終日にその上映会を行い、インターネット上でも公開する。」という具体的な目標を設定した。そして、そのために必要な作業を通常の授業と並行しながら、少しずつ行うという形でプロジェクトを進めた。

2.2. プロジェクトの手順

完成までの作業手順は、以下の7段階である。

- 1) 課題の提示とグループ分け
- 2) テキスト作成
- 3) 台本化と練習
- 4) 撮影

- 5) 編集
- 6) プレゼンテーション
- 7) インターネット上での配信

このうち、第5段階の編集と第7段階のインターネット上の配信には、一定の技能が必要なので、ティーチング・アシスタントや筆者自身が主たる作業を引き受け、それ以外の作業は、学習者のグループ作業に任せる方式をとった。各段階に対応する週、時間配分、作業内容、作業形態、使用したメディアをそれぞれまとめると、次の表ようになる。

週	段階	項目	時間	作業内容	主たる作業形態	使用したメディア
第1週	第1	プロジェクトの開始	約20分	課題の説明・過去の作品の上映・グループ分けと代表の選出・Eメールによる連絡	クラス全体・グループ作業	ビデオデッキ・Eメール
同上	第2	テーマ選定・枠組みとなる場面と表現形式の検討	約30分	過去の作品の上映・テーマの選定・教科書を例に取ったスキットのテーマと表現手段の分析・Eメールによる連絡	クラス全体・グループ作業	ビデオデッキ・Eメール
第2週	同上	テキスト作成の準備作業	約30分	必要となる単語や表現手段の列挙・オチなどを考える・カメラワークの分析	グループ作業	Eメール
同上	同上	同上	約30分	同上	グループ作業	Eメール
第3週	同上	テキストの草稿の執筆	授業外	構成を考えながら書く・Eメールでの質問・原稿提出	グループ作業・宿題	Eメール
第4週	同上	最初のチェック	約30分	グループごとに草稿の大まかなチェックやアドバイス	グループ作業	Eメール
同上	同上	テキストの完成稿作成	授業外	書き直して最終稿を書く・Eメールでの質問・原稿提出	グループ作業・宿題	ビデオデッキ・Eメール
第5週	第3	台本化の準備		コンテの描き方とテキストの台本化の手順説明	クラス全体作業	Eメール
同上	同上	台本化と練習	授業外	コマ割りによるテキストの台本化・WWW ページを利用した最終稿の発音練習	個人・グループ作業	Eメール・WWW
第6週	第4	撮影準備	約20分	ビデオカメラの使用法・撮影方法の説明	クラス全体の作業	ビデオカメラ・マイク・三脚
同上	同上	撮影	授業外	グループごとに撮影時間を決めビデオ撮影(ビデオ貸し出し)	グループ作業	ビデオカメラ・マイク・三脚

週	段階	項目	時間	作業内容	主たる作業形態	使用したメディア
×	第5	編集	×	ノンリニアビデオ編集	×	ビデオ編集用PC
×	第6	プレゼンテーション	90分	ビデオ上映会・資料の用意・相互評価	クラス全体・グループ作業	ビデオデッキ
×	第7	インターネット上での配信	×	RealVideoのフォーマットに変換・ストリーミングビデオとしてWWW上のサーバにアップロード	×	ビデオ編集用PC・WWW

以下では、この表の中の重要な項目を、各週の作業ごとに、より詳しく見ていく。

1) 第1週目の作業(その1) : プロジェクトの開始

プロジェクトを開始したのは、11月末である。授業の最後の20分程度を使い、プロジェクトの具体的な目標と期限を設定し、それを実現するための小グループを作らせた。また、作製するビデオの評価基準として、適切な言語表現を使っているかという観点だけでなく、他人が見て内容的におもしろいかという観点も意識するよう指示した。目標についてのイメージを持たせるため、2002年度のプロジェクトでは、前年度の作品の一部も紹介した。なお、グループのリストと代表名は、メールで連絡させ、代表にはその後も毎週進行状況を報告してもらうことにした。グループ数は2001年度で6グループ、2002年度のプロジェクトで7グループであった。

2) 第1週目の作業(その2) : 大まかなテーマの選定と枠割り分担

第1週目の2回目の授業では、終わりの30分を取り、脚本の大枠を決めるため、

- a) 大まかに言って、どんなテーマの話にするか
- b) その話の枠組みとなる場面とそこで多用される表現形式は何か

の2点についてまずグループごとに考えさせた。これらが授業時間内に決まらない場合は、グループで集まってもらい、グループの代表には上記2点に関する決定事項を次の授業までにメールしてもらうことにした。

授業内での具体的な作業としては、まず各グループ内で、大まかなテーマの候補リストを作らせ、次に、そのそれぞれの場合に、どのようなコミュニケーション上の枠組みが必要であり、またどんな表現手段が使われているかを、教科書⁹⁾のビデオ対話のテキストを手がかりに考えさせ、メモさせた。最後にクラス全体の場でそれを列挙し、整理して行った。この作業は、これまで自分たちが習って来たことを思い起こさせ、自分たちが考えているテーマでのストーリーの組み立てに必要な枠組みを、その中から見つけられるようにするためである。

この後、さらに、各グループへの課題として、利用する表現手段の中でも文法項目や同じ語場に属するまとまった語彙群(たとえば色の形容詞とか、数字など)を最低一つ選び、できる限り意識して組み込むように、指示した。これは、「テーマ」→「コミュニケーション上の枠組み」→「文法事項や語彙」を、「目的」から「手段」へ向かう、この順で意識させるとともに、1年間の授業で習ってきた言語の形式的な側面についての知識を、その「目的」のためにまとまった形で使うという経験をさせたかったからである。以下は、上記の作業で出てきた例の一部を整理したものである。

テーマ : コミュニケーション上の枠組み — 表現手段

料理法の紹介 : 手順の説明と指示 — 命令形, 数, 単位の名詞など

道案内 : 行き先, 距離・方向・時間の指示 — 方向を表す副詞, 話法の助動詞, 命令形など

体験談 : 過去の出来事の説明 — 完了形, 時間の言い方

出合い : 自己紹介など — あいさつや自己紹介の定形表現 (動詞 heißen/kommen など)

でかける約束 : 予定をたずねる, 待ち合わせを決める — 時間と場所の言い方, 分離動詞

買い物 : 値段や品物についての評価 — 値段, 色, 評価の形容詞, 動詞 finden/gefallen など

食事のシーン : 好み, 味についてのやりとり — 副詞の gern・動詞 schmecken など

3) 第2週目の作業(第3・4回): テキスト執筆のための準備作業

第2週目は、テキスト執筆のための具体的な準備作業として以下のことを行い、残りは自由作業に当てた。

- a) 選定したテーマに必要となりそうな語彙や熟語の列挙
- b) どこで「笑いを取る」か考える
- c) カメラワークの分析

a) 選定したテーマに必要となりそうな語彙や熟語の列挙

選んだテーマにそって対話テキストを書き始める前に、動詞、名詞、形容詞などの内容語を中心に、その分野に必要な語彙や熟語を連想ゲームのようにして列挙させ、アソシオグラムを作らせた。その際、ドイツ語が浮かばないものは日本語で良いとしてまず列挙させ、次に、辞書をひいたり教師に尋ねたりして、ドイツ語の熟語表現や例文にして行なった。その一方で、伝えたい内容をできる限り既に習った簡単な表現で言う方法も考えさせた。この作業の目的は、テーマに関連した単語や表現の語場の活性化であるとともに、むずかしい表現を使わず知っている表現で切り抜ける一種の回避ストラテジー⁷⁾の訓練でもあった。

アソシオグラムを作りながら語場を活性化し、それをもとに自由作文を行うという手順の作業は、それまでも、電子掲示板などを利用した自由な課題作文⁸⁾の形で何度か行ったことがあり、今回の対話テキストの執筆はいわばそうした活動の成果の集大成としても位置づけた。

b) どこで「笑いを取る」か考える⁹⁾

吉本新喜劇やテレビのお笑い番組などで、学生はばけとつっこみなどの笑いのパターンに慣れているが、あえて「笑いを取る」ことを課題の一つとして設定することで、自分たちが作るストーリーに観客がいることを意識させるのが目的である。この課題は、プロジェクト全体にとっても非常に重要で、学生たちも、単に文法的に正しい文を並べるというのではなく、ストーリーを組み立てながらどうやって「笑いを取る」かということ、内容的にも工夫したようである。その結果、できあがったテキストのほとんどは、全体が喜劇仕立てになっているかどこかに「落ち」がつけられている。話の枠組みとしてもストーリーの中にドイツ語講座のパロディが登場したり、今回の課題に頭を悩ます自分たち自身を劇の中で演じるメタレベルの枠組みを設けたりと多彩なものが見られた。

c) カメラワークの分析

ビデオで撮影すると言っても、カメラをひいて、遠景で全てのシーンをそのまま撮るのでは、実際には、直接演じるのと変わらない。画面が小さくなるだけインパクトも薄れ、非常に退屈な映像になってしまう。そこで、まず、授業で使っているビデオ教材を制作した際に、制作者である筆者らが作った画面のコマ割りのラフなスケッチを配り、対話シーンでのそれぞれの画面のアップのしかたや角度などの基本的な技術を説明し、実際の映像と比較させた。これは、テキストを書く際に、はじめから、画面構成・カメラアングル・画面効果等も、考えさせることで、これから書くものが単なる文字テキストではなく、演じるための台本であることを意識させるため

であった。

4) 第3週目の作業：脚本の草稿執筆

以上の作業の後で、1週間程度の時間的猶予をおいて、最初の草稿を提出させた。したがって、草稿の執筆は第3週目に授業外で行われたことになる。草稿は、グループにもよるが。できるだけEメールで提出させ、授業外での質問や相談なども可能な限りEメール経由で行わせた。

5) 第4週目の作業：脚本の草稿の提出、チェック、完成稿の作成

提出された草稿をもとに、できたところからグループごとにアドバイスや表現を補い、第4週の終わりに完成原稿を提出させた。実際は、グループにより、この段階ですでに進行状況に1週間程度の差ができた¹⁰⁾。

6) 第5週目の作業：撮影用コンテの制作と発音指導

第5週は、以下の作業を行った。この週の作業は、最初の授業でコンテ制作の基本的なテクニックを説明したのを除けば、すべて授業外で行われた。

- a) 撮影用コンテの制作
- b) 発音指導

a) 撮影用コンテの制作

完成したテキストをもとに撮影用コンテ（台本）を作るため、左側に5つの画面を割りつけたA4サイズの白紙を各グループに必要枚数だけ配り、それを使って、それぞれのカメラショットと台詞を対にした撮影用コンテを作るという課題を与えた。そのために、「最初は状況がわかるようにカメラをひいて全体を撮り、対話の場面では発話者ごとにカメラ切り替えクローズアップで撮る」などの撮影の基本的なテクニックを、授業の場で説明した。実際のコンテ制作は、グループごとに、授業外で行ってもらった。資料1は2002年度の学生諸君が作った『水戸黄門』の撮影用コンテの一例である。

b) 発音指導

演技を伴う発音指導をどうやって行うかは、作品の質にも直結する重要な問題である。2001年度は、時間がなかったこともあり、草稿へのアドバイス以降はすべて学生任せにし、完成稿のチェックも発音指導もいっさいできなかった。そのため、特に発音の面で多くの問題があった。その反省もあって、2002年度からは発音指導をプロジェクトの中に取り入れようとした。しかし、7グループそれぞれの発音指導を授業中にやるのは時間的にも効率が悪く困難であった。また、各グループを授業外に研究室に呼んで行うという方法も後期の試験期間直前という時期もあって学生も忙しく、また筆者も勤務時間中は他の業務から時間が取れず、日程的に不可能だった。そこで、まず1週間ほど学生に自分たちなりに練習してもらったうえで、模範となる発音例をMP3フォーマットの音声ファイルの形でWWW上に置いた。学生には、そのURLを教え、自宅のPCや大学内の音声練習もできる端末室（個室用ブース）からアクセスさせて練習を行わせた。当初は、発音例をテープに吹き込んで渡すことを考えたが、学生の中には、テープを持っていないものも多く、また、出演する全ての学生の数だけカセットを複製するのも大変だったのでこの方式にし

た。ただし、これは、あくまで、模範となる音声を示したということに過ぎず、グループにより発音練習の度合いに差があり、最終的にどの程度のレベルで発音しているのかは、撮影後のテープをチェックするまでわからなかった。

7) 第6週目の作業—撮影準備および撮影—

第6週目は、簡単なマニュアル(資料2)を各グループ2部ずつ配布し、授業の終わりの20分程度を使い、グループの代表を呼んで、撮影の際に注意すべき点やカメラの操作方法を教えた。特に、撮影の際に注意すべき項目として、以下の指示を与えながら、実際に三脚を使ったカメラやマイクのセッティング、カメラの各種設定(ホワイトバランスの取り方・ピントの合わせ方など)をデモンストレーションし、学生にもやらせてみた。

撮影の際に注意すべき項目

- 1) 画面の設定(絞りとホワイトバランスとピント)を原則として全てマニュアルにする
- 2) ブームのついた外部マイクを利用し、映像だけでなく特に音声に気をつける
- 3) 必ず三脚を使い、画面をゆらしたりズームを多用したりしない
- 4) 顔が暗い場合は、必ず、反射板を使う
- 5) 撮影した素材は最後にもう一度チェックして、音声と映像を確認する

撮影のために、用意したのは、外部入力用マイク端子を持つ民生用では最高レベルの小型デジタルカメラ(SonyのデジタルカムコーダーDSR-PD150)である。ただし、上記の項目さえ気をつければ、家庭用の小型カメラでもそれなりに、きれいな映像を撮ることができる。カメラは2台交互に貸し出す形で1週間ぐらいの間に撮影させたが、この程度の時間があれば、6つから7つぐらいのグループの場合、撮影スケジュールのバッティング等はほとんど無く、実際は、1台でも十分に対応できた。なお、撮影の際には、最長で3メートルまでのばせるブームのついたブームマイクといっしょに貸し出した。

2.3. 編集・プレゼンテーション・配信

既に述べたように、編集作業だけは、ある程度の技能を必要とする¹¹⁾ので、TAや筆者が手助けし、撮影されたテープと台本をもとに行い、必要に応じてグループの代表者とともに作業した。編集に利用したソフトはAdobePremier6.0である。作業は、撮影から上映までの2週間の間に適宜時間を取って行った。

プレゼンテーションは、試験期間がすべて終了した最後の授業の日(2月初頭)に上映会の形で行った。その際、グループごとにクラス全体のためのテキストなどを用意させた。また、2002年度は、一人2票を与えて、良いと思った作品に投票させるという形で相互評価も行った。作成したビデオは、RealVideoのフォーマットに変換し、WWW上で配信した¹²⁾。

3. 間接的な表現メディアによる自己表現の可能性

3.1. 作品例

以下に、実際の作品例として、2002年度のグループが作成した『水戸黄門』のテキストと2001年度の『ぜんざいの作り方』のテキストおよびビデオ画面のショットをあげる。『水戸黄門』は、

貧乏劇団が、次回上演する時代劇のスポンサーを捜してある会社（越後屋建設）に行き、たまたまそこで社長（えちごや氏）が政治家（あくだいかん氏）に賄賂を渡している現場を目撃したことから、劇中劇（水戸黄門）の形でそれを懲らしめようとするドタバタ喜劇である。テキスト自体も、1年生の作品としては、かなりのレベルで、8分を超える作品である。『ぜんざいの作り方』は、キューピーの3分間クッキングを利用した料理の実演もので、テキストそのものは平均的な内容だが、ビデオ作品を作る過程では、アドリブも入れて、楽しい作品になっている。こちらの方は、初年度の作品で、テキストのチェックや発音指導なども十分できず、その意味では、その誤りも含めて、掛け値なしのドイツ語の水準が現れている。

ビデオのスク립ト例 その1 :Geben Sie mir bitte das Geld?! (水戸黄門)

〈登場人物〉

A…水戸黄門役 B…助さん役 C…格さん役
D…通りすがりの人 越後屋建設社長（越後屋） 政治家（悪代官）
野郎ども

〈Erster Teil〉 歩きながら。

A: Diese Straße führt zur Baufirma Echigoya, oder?

B: Keine Ahnung. Wir suchen doch schon eine Stunde und wissen nicht, wo die Firma Echigoya ist. Vom langen Gehen bin ich schon müde.

C: Meckere nicht! Leider haben wir kein Geld für unser Drama. Daher müssen wir unbedingt einen Geldgeber finden. Der Echigoya ist der reichste Mann hier in dieser Gegend.

A: Das stimmt. Ach, unser Drama ist doch gar nicht so teuer. Trotzdem…

B: Na ja. Wir hatten keine andere Wahl! Wenn wir mehr Schauspieler hätten, würde ich lieber “Chuhshingura” spielen.

C: Das ist zahlenmäßig unmöglich. Dafür brauchen wir mindestens achtundvierzig Schauspieler.

A: “Mitokoumon” ist doch besser als “Chuhshingura”. Für das Theaterstück braucht man nur drei Schauspieler, außerdem ist es beim japanischen Volk das beliebteste, glaube ich.

B: Übrigens, wie kommen wir zur Firma Echigoya?

A: Hm…

C: Frag die Frau da nach dem Weg zur Firma Echigoya!

A, B: Gute Idee!

C: Entschuldigung. Wie kommen wir zur Firma Echigoya?

D: Hm gehen Sie hier geradeaus bis zur Post. An der Post nach rechts…

A: Rechts?

D: Ja. Und dann geradeaus. Und an der zweiten Kreuzung nach links. Da sehen Sie eine Bank auf der linken Seite. Daneben ist die Firma.

A, B, C: Danke sch-n!

D: Gern geschehen!

A: Also los! [A, 右へ行こうとする。]

B, C: Wir müssen geradeaus!

〈Zweiter Teil〉

B: Endlich sind wir da! [裏口から入り込み, そうこうしているうちに, 社長室に到る。]

〈Dritter Teil〉

der Chef dieser Firma (Herr Echigoya): Nun, Herr Akudaikan, ich möchte Ihnen diese Kuchen schenken. Das ist nur ein bescheidenes Geschenk.

der Politiker(Herr Akudaikan): Nein, danke! Ich hasse Süßigkeiten!

Echigoya: Herr Akudaikan, das sind doch "goldene" Kuchen!

Akudaikan: Ach so, vielen Dank. Das ist aber nett von Ihnen! Ich liebe "goldene" Kuchen!

Echigoya: Ich auch. Übrigens, Herr Akudaikan, hmm... könnten Sie mich bitte über den niedrigsten Preis des ausgeschriebenen nächsten Straßenbauplans informieren?

Akudaikan: Aber, gerne. Am Wochenende sage ich Ihnen Bescheid.

Echigoya: Danke schön!!

Akudaikan: Bitte! Hi, hi, hi. Herr Echigoya,
Sie sind ganz sch-n schlau.

Echigoya: Ja, Sie aber auch!

C: Er besticht gerade den Politiker da mit Geld.

B: Ja. Er hat den Politiker bestochen!

A: Dann müssen wir *das* machen!

B, C: Was müssen wir machen?



〈Vierter Teil〉

[しばらくして]

A,B,C: Jetzt oder nie!

[A, B, C, 飛び出す。]

Echigoya: Wer seid ihr? Wie heißt ihr?

B (助さん): Ich heiße Sasaki Sukesaburou.

C (格さん): Ich heiße Atsumi Kakunoshin.

A (ご老公): Und ich bin Inkyo von Chirimendonya,
ein alter Ex-Seidenhändler. Aber es ist
nicht gut, so etwas zu machen.

Echigoya: Was?

Akudaikan: Was sagen Sie da, Sie Dummkopf?

助, 格: Dummkopf~?!

Echigoya: Alle herkommen! Macht die da fertig!

[野郎ども, 出てくる。]

老: Sukesan, Kakusan, bestrafen!



助、格：Ja! [戦う。「戦っています。」という画面と刀の音だけ出す。]

〈Fünfter Teil〉

老：Sukesan, Kakusan, ich glaube, es ist schon genug.

助：Ruhe, Ruhe!!

格：Ruhe, Ruhe!! Sehen Sie das Wappen nicht!? [紋所，アップで見せる]

助：Wissen Sie nicht, wer dieser Herr ist? Er war Vizegeneral!! [悪，社，驚く。]

格：(ご老公の御前である。) Machen Sie einen Kotau vor ihm!!

悪，社：はは～～

老：……………そのお金をよこさない。

助，格：～～Nicht das!!!

老：……………Gimme that money.

社：Sagt das mal auf Deutsch～～!!

老：…………… [何か言おうとして場面切り替え。]

—ドイツ語講座—

[画面の中で模範例]

悪：Geben Sie mir bitte das Geld?

社：Ja, bitte.

悪：Vielen Dank!!

社：Gern geschehen!

老：[画面の前で。棒読みで繰り返す。]

助：Geben Sie mir bitte das Geld? [画面の中で。アシスタントとして。]

格：Ja, bitte!!

—現実に画面を戻して—

老：[恐る恐る] げーべん……じー……mir… bitte… das…Geld?

助：[金をさっと持って] Ja, bitte!! [渡す]

老：[うつむいていて 受け取って 笑顔] Danke!!

社：Gut gemacht!!

格：Weiter so!

悪：Sehr gut, sehr sch-n!!

老：[時計を見て] Ach,……tut mir leid, ich habe keine Zeit! Ich muss gehen.

社：Also dann, auf Wiedersehen!!

悪：Auf Wiedersehen! [老，助，格，手を振って去る。]

老：[手に金を抱えながら] Deutsch lernen……wunderbar……

[さっきまで金があったところを無言で見つめる，悪，社。] Ende

ビデオの SCRIPT 例 その 2:

Kochrezept: Süße Puddingsuppe mit Azuki-Bohnen (ぜんざいの作り方)

A & B: Heute kochen wir Zenzai mit Azuki-Bohnen!

A: Wir brauchen eine Dose gekochte Azuki-Bohnen und 100 Gramm Reismehl.

B: Also, tun Sie 100 Gramm Reismehl und etwas Wasser in eine Schüssel hinein.

Und kneten Sie den Teig und machen Sie kleine Bällchen.

A: Ist das so richtig?

B: Ja!

B: Dann kochen Sie sie 4 Minuten in einem Topf.

— 4 分後 —

B: O.K. Nehmen Sie sie aus dem Wasser!

A: Ja,

B: Das sind Reiskl--e.

A: Zunächst tun wir Azuki-Bohnen aus der Dose in den Topf, nicht?

B: Ja. Und man darf diese nur bei einer kleinen Hitze zum Kochen bringen.

A: Wir bereiten jede Tasse vor.

B: Tun Sie in jede Tasse zwei Stück ReisklöÙe hinein.

Und gieÙen Sie die süÙe Suppe. Das ist Zenzai.

— 食べながら —

A: Gut!

B: Sehr gut!



3.2. ビデオ使用の利点

今回のプロジェクトを通じて明らかになった、創作的な表現活動における間接的な表現手段としてのビデオ使用の意義をまとめると、以下のようなになるであろう。

1) 間違えてもやり直しが可能である

通して演じられるべき対話の単位が、寸劇全体ではなく、撮影時の各シーンのコマ割りごとの長さになり、かつ失敗しても何度でも繰り返し撮影が可能になることで、演じること自体が持つ課題の難易度が下がり、初級段階の学生でも十分にこなせるようになった。しかも、画面に映らなくても、自然なやりとりになるためには、その前後にお互いに会話しなければならないので、撮影されている以上に練習回数は多い。

2) あがらなくなった

失敗しても繰り返しが可能であり、撮影時には同じ課題に取り組む少人数の仲間が眼前にいるだけなので、多数の観客の前で「あがってしまう」という形のストレスがほとんど無くなった。

3) 空間的・時間的な制約がなくなり、パフォーマンスの可能性が広がった

撮影場所や時間は自由に変更でき、演じる場所にカメラを持って移動できるので、たとえば、料理方法の紹介や往来での道案内など、教室内での寸劇では不可能か、多くの小道具を用意しなければ実現できなかったような状況を簡単に作り出せるようになった。こうしたリアルな場面が提供する視覚的情報により言語的な未熟さをカバーすることがより容易になった。

4) 表現の可能性が広がった

編集の際の、効果音・音楽・画面の静止・早送り・字幕など、ビデオという媒体の持つ様々な機能を利用することで表現の可能性が広がった。これには、参加者の側からの積極的な関わりを促し、制作の際のモチベーションを高める効果があった。

5) 成果の提示がより簡単になった

制作と上映の分離により、成果発表が楽になっただけでなく、上映当日は観客に徹することができるので、自分たちが演じたものも含め、成果を一つの作品として落ち着いてみられるようになった。また、自分たちの学習の成果を確認し残すために、制作したビデオをデジタル化し、インターネット上で配信するなどの形で、教室での活動をより広く社会に開くことが可能になった。特に、ネット上での配信は、クラス以外の友人や家族に自分たちの学習活動の成果を見せるという意味で、制作の際のモチベーションを高めた。

3.3. 参加者の自己評価—アンケート結果から—

時間的にも、その多くを授業外での自主的な作業に依存する本プロジェクトが、学生にどのように受け入れられるかは、プロジェクトを始めたときには、未知数であった。そこで、初年度は、上映会の後でアンケートを実施(2002.2.8実施)し、上映会参加者24人から以下の回答を得た。

授業の一環としてドイツ語ビデオを撮ってもらいましたが、どうでしたか。

- | | |
|---------------------|-----|
| 1. やって良かった | 16人 |
| 2. どちらかといえば良かった | 5人 |
| 3. どちらかといえばやりたくなかった | 3人 |
| 4. 来年からはやめて欲しい | 0人 |

ビデオ作成は、全体としてドイツ語の学習に役立ったと思いますか。

- | | |
|---------------------|-----|
| 1. 役に立った | 13人 |
| 2. どちらかといえば訳だった | 8人 |
| 3. どちらかといえば役に立たなかった | 1人 |
| 4. 学習には役立たなかった | 1人 |
| 無回答 | 1人 |

プロジェクトに対する満足感も、それがドイツ語学習に役立ったという主観的な受け止め方も、どちらも83%であり、この結果から見る限り、かなり積極的な評価をしていることがわかる。これに関連し、こうしたプロジェクトを含む1年間の授業そのものに対する評価も聞いてみた。

授業の組み立てについてはどう思いましたか。できたら判断理由もお願いします。

- | | |
|-----------------------|-----|
| 1. いろいろ工夫していると思った | 21人 |
| 2. どちらかといえば工夫していると思った | 3人 |
| 3. あまり工夫が感じられなかった | 0人 |
| 4. 工夫が感じられなかった | 0人 |

1年間学習してみて、何かを学んだという達成感は得られましたか。

- | | |
|-----------------|-----|
| 1. 得られた | 19人 |
| 2. どちらかといえば得られた | 3人 |
| 3. あまり得られなかった | 1人 |
| 4. 得られなかった | 0人 |
| 無回答 | 1人 |

この授業を取ったことをあなたはどうか評価していますか。またその理由は何ですか。

- | | |
|--------------------|-----|
| 1. 良かったと思う | 24人 |
| 2. どちらかといえばよかったと思う | 0人 |
| 3. どちらかといえば後悔している | 0人 |
| 4. 後悔している | 0人 |

なお、アンケートの自由記述欄の中では、工夫していると感じた理由としてビデオプロジェクトに直接言及した学生が5人、全体の評価の形で「自分が参加できてるのがわかって楽しかった」と書いた学生が1人いた。このことから、今回のビデオ制作プロジェクトを通常の授業と並行して行ったことが、1年間のドイツ語授業全体に対する満足度や評価においてもプラスに作用したと言えるであろう。

4. 本プロジェクトの意義と今後の課題

今回のビデオ制作プロジェクトは、授業時間内に限って言えば、上映会も含め実質的に90分授業3コマ分の時間を使うだけで実現できた。というのも、その多くの作業は、通常の宿題に準じた課題（脚本作成・コンテ作成）や授業外でのグループ作業（撮影や話し合い）によって実現されたからである。授業における作業は、むしろ、それを可能にするための準備や指示などが主であった。このように、プロジェクト型学習は、学生が積極的に関わるという前提があれば、多くの教師が考えている以上に、授業外での作業を学習活動全体の中に取り込むことを可能にしてくれる。現在、多くの大学におけるドイツ語学習時間の標準は、週2回1年程度に過ぎない。しかし、そうした限られた授業時間の枠内においても、ビデオカメラ・PC・Eメール・WWWなどの情報技術をうまく活用し、学習者の積極的な参加を促すことができれば、こうしたプロジェクト型学習を授業の年間計画の中に無理なく組み込んで実現することができる。これを示した点に今回のプロジェクトの意義はある。また、自然な(authentisch)言語活動を直接体験させ、自律的な学習を促すプロジェクト型学習を、特別なコースを選んだ学生だけを対象にした特殊な学習形態や一過性のイベントとしてではなく、標準的なカリキュラムの中に組み込むことで、逆に通常の授業の中で大きな比重を占める言語の形式的な側面に関する学習やトレーニング（文法や語

彙の学習・発音練習・対話練習など)の意義も浮かび上がらせることができた。

学習時間数の制度的な枠組み(上限)が限られている以上、大学における外国語学習で目に見える成果を上げるには、いわゆる宿題や授業外の領域での学習活動をいかにうまく組織化することが重要である。その際、授業計画の組み立てにおいては、以下の3つのレベルを考える必要がある。

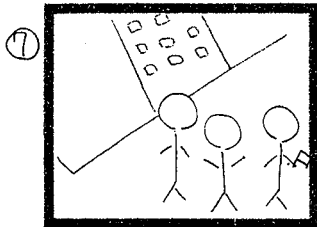
- 1) 授業の場において的確な指示を出したり基礎になる学習活動を積み上げたりすることで授業外での学習活動を行いやすくすること、
- 2) 授業外での学習活動を支援するような環境を整えること
- 3) 宿題や授業外での自主的な活動に積極的に関わりたくなるような動機付けを不断にはかること

とりわけ、この2)と3)の領域において、情報技術はコミュニケーションや自己表現のツールとしてより多くの可能性を与えてくれる。ただし、それがうまく機能するためには、1)、2)3)のすべての領域における教授法的な裏付けが必要なことは言うまでもない。

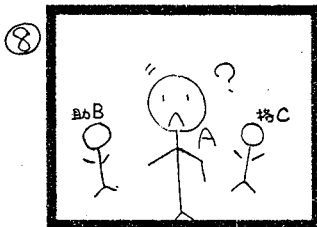
筆者らは、これまで、情報技術のもう一つの使い方として、広島大学バーチャルユニバーシティ事業などを通じ、授業ではまだまだ足りない「言語の形式的な側面に関する学習やトレーニング」を補うためのドイツ語学習用オンライン教材の開発や配信にも取り組んできた¹³⁾。今後のCALLやTELLの展開においては、本稿の中で述べてきたような創造的な外国語授業のツールとしての情報技術の利用法と、オンライン学習プログラムに代表されるチューターとしての情報技術の利用法の2つの側面¹⁴⁾を、両方ともバランス良く考えていくことが重要である。

最後になるが、技術的なレベルでの残された問題にも触れておきたい。本プロジェクトの遂行において未解決の最大の問題は、授業外における発音指導をどうするかという点である。WWW上にMP3フォーマットの音声ファイルを置き、ネットワークを通じてアクセスさせるという形で、模範音声を提示することは確かにできた。しかし、それだけでは音声指導とは言えないであろう。望ましいのは、端末からWWW経由で音声ファイルを転送することができるホームページを作り、自分の研究室から模範となる音声ファイルをアップロードするだけでなく、学生が吹き込んだ音声も同様に端末から録音してそこにアップロードさせ、研究室に居ながらにしてチェックし、指導するという双方向の音声管理システムである。今回は、間に合わなかったが、筆者が属する情報メディア教育研究センターメディア活用系の同僚の協力を得て、こうしたシステムを、現在開発中である。これについては、また、稿を改めて報告したい。

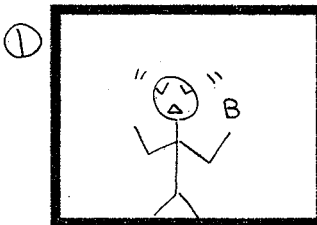
<Erster Teil>



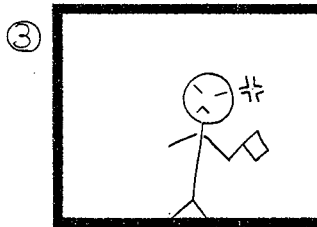
最初に少し風景を撮る。
 (遠くから)歩いてくる3人(手には、さりげなく旗を持っている)。
 音声なし。
 途中で止まって、あたりをキョロキョロ見回す。
 建物をゆび指してみたりする。



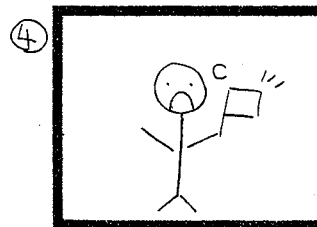
3人を正面から撮影。Aは2人よりも少し前にいる。
 A道を指し示して尋ねる。
 A: Diese Straße führt zur Baufirma Echigoya, oder?



^{おみやCの方を向く}
 Bの膝から上の正面図。頭を振って。
 B: Keine Ahnung.
 少し疲れた様子で(ため息をついたり、腰に手をあてたり、腕をくんだり)
 B: Wir suchen doch schon eine Stunde und wissen nicht, wo die Firma Echigoya ist. Vom langen Gehen bin ich schon müde.



^{おみやBの方を向く}
 Cの膝から上の正面図。
 C: Meckere nicht!



Cの上半身正面図。胸のあたりに旗をかかげて、もしくは旗だけを撮る。
 C: Leider haben wir kein Geld für unser Drama. Daher müssen wir unbedingt einen Geldgeber finden. Der Echigoya ist der reichste Mann hier in dieser Gegend.

資料 2

撮影時の注意

最近のデジタルビデオカメラは性能が上がっていますので、以下の注意を守れば、素人でもある程度きれいな映像を撮ることができます。

1) 画面の設定を原則として全てマニュアルにする

家庭用ビデオでは、ピント・ズームやアイリス（絞り）等が自動調節になっていることが多く、カメラを動かして被写体が変わったりすると、途中で、ジーッと音がして勝手にズームすることがあります。そうした、勝手な動きを避けるために、オート設定をはずし、マニュアルで撮ってください。

〈調節すべき項目〉

フォーカス（ピントに気をつける）

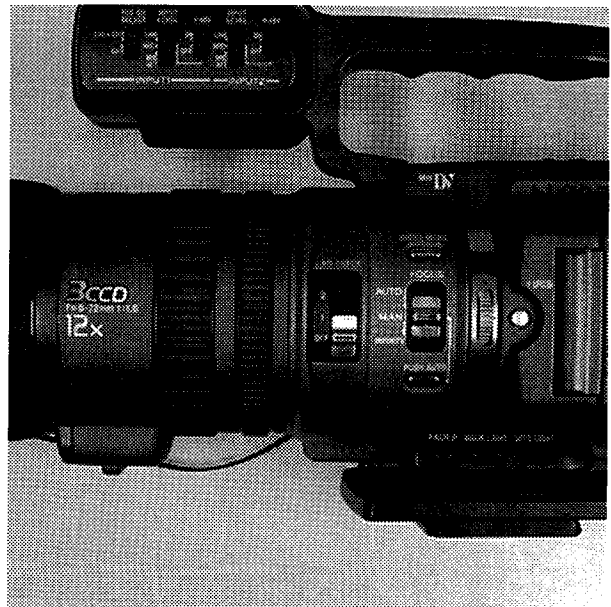
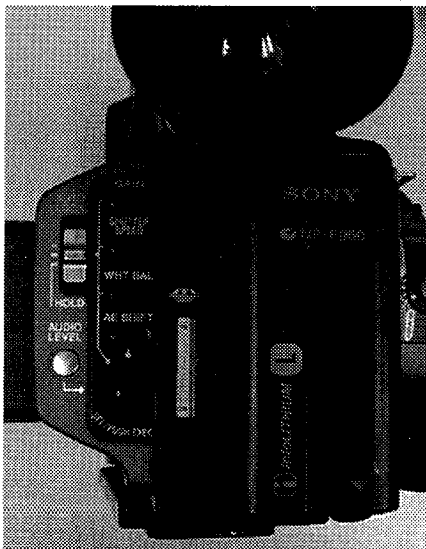
左側面真ん中の Focus のスイッチを真ん中の MAN にする。フォーカスはまずズームして被写体を一番大きくした状態でピントを合わせて取ります。（マニュアル P.62 参照）

アイリス（絞り明るさの調節）

左側面真ん中の IRIS ボタンを押して、画面に F1.6 などの数字が出たら、IRIS ボタンの横のプラスマイナスのジョグダイヤルを回して画面が見やすいレベルに調節します。（マニュアル P.45 参照）

ホワイトバランス（白い紙を使う）

被写体の前で白い紙をカメラに直角に向け、白い紙が画面いっぱいになるようにズームします。のぞきレンズのすぐ下の WHTBAL というボタンを押すと画面に以下のような記号が出ます。その状態で、WHTBAL と書いたボタンの 2 つ下の SEL/PUSH EXEC と書かれたジョグダイヤルを（回すのではなく）そのまま押します。すると、以下の記号が数秒点滅します。点滅が終われば、ホワイトバランスは設定されたこととなります。点滅の間中必ず、画面いっぱいに白い紙を映しておくことが重要です。（マニュアル P.53参照）

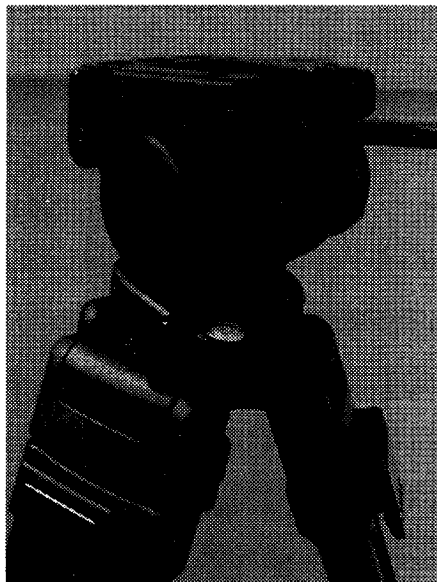
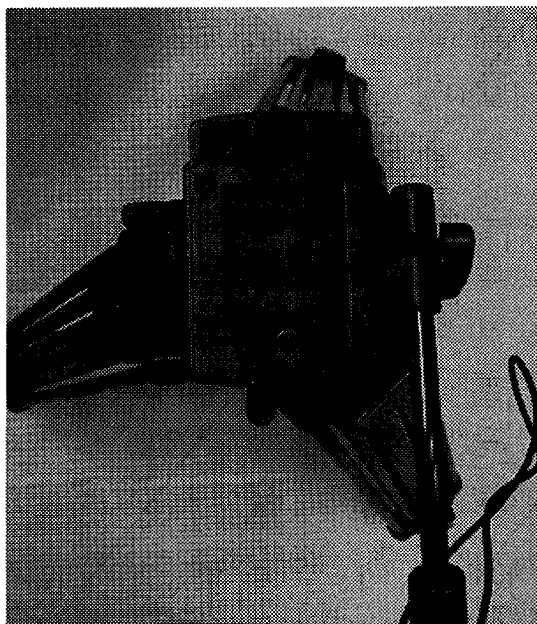


2) ブームマイクを使って録音し、画面上でも音声入力レベルを表示しチェックする

マイク端子は、INPUT1の方へ、差し込んでください。ケーブルを伸ばし、必ず話者の近くで音を録ってください。ブームマイク等を利用すると便利です。音声がかちんと撮れているかどうかは、レンズ下のAUDIOLEVELボタンを押すと、インジケータが画面に出ます。12を超えるあたりまでCH1のインジケータが振れていれば大丈夫です。録音レベルをあげるには、AUDIOLEVELのインジケータが出ている状態で、SEL/PUSH EXECと書かれたジョグダイヤルををプラスの方に回してください。なお、映像より音声の方が重要な場合が多いことを忘れないでください。

3) 必ず三脚を使い、画面をゆらしたりズームを多用したりしない

三脚を真上から見たとき手前のレバーをひくとビデオカメラを上に乗せられます。きちんと載せるとカチッという音がしてレバーが戻りカメラが固定されます。はずすときもまた、この同じレバーをひいてください。三脚の真下のつまみを回すとカメラをどの角度にでも傾けられますので、水準器を見ながら水平にしてください。三脚の足を伸ばしたり縮めたりするときは、指を挟まないように注意しましょう。カメラ自体を動かさなくても少しカメラをひいて、出演者を動かせば動きのある映像が撮れます。どうしてもという時以外は、動いているが像を追っかけながらズームしたりするのは避けましょう。



4) 影にならないよう、顔が暗い場合は、必ず、反射板を使う

画面全体が明るかったり、暗かったりするのには、編集時に多少補正が効きます。しかし、画面の一部だけが逆光になって暗いのは、修正が難しいです。ですから、逆光には特に気をつけ、必ず、反射板で光を当ててください。

5) 撮影した素材をチェックして音声と映像が撮れているか確認する

コマごとに撮影した順番をメモして、シーンの撮り忘れがないように気をつけてください。ある台詞のシーンだけを撮る場合も、その前の台詞からはじめてその後の台詞まで切らずに演じるようにすると、自然なイントネーションの対話が撮れます。

参考文献

- 岩崎克己 (2003): 広島大学バーチャルユニバーシティ: オンラインドイツ語講座の構築 その2. 『広島外国語教育研究』 6. (広島大学情報メディア教育研究センター) 印刷中
- 岩崎克己 (2002): 広島大学バーチャルユニバーシティ: オンラインドイツ語講座の構築. 『広島外国語教育研究』 5. (広島大学情報メディア教育研究センター) 77-85.
- Iwasaki, K. (2001): Internet's Role in German Language Education in Japan. In *Hiroshima Studies in Language and Language Education*, 4, pp.107-124, Institute for Foreign language Research and Education, Hiroshima University. (<http://home.hiroshima-u.ac.jp/katsuiwa/papers/germcall.pdf>)
- 岩崎克己 (2000): 公共的な発表空間としてのインターネットと外国語学習—電子掲示板を使ったドイツ語課題作文の試み—. 『広島外国語教育研究3』, 21-41, 広島大学外国語教育研究センター.
- 岩崎克己/吉田光演 (2001): *Freut mich!* 『ドイツ語との出会い』. 郁文堂. (ISBN 4-261-01181-6)
- Kaplan, R. B. (ed.) (2002): *The Oxford Handbook of Applied Linguistics*. Oxford University Press.
- Levy, M. (1997): *Computer-Assisted Language Learning: Context and Conceptualization*. Oxford University Press.
- 日本独文学会ドイツ語教育部会/ドイツ語教育に関する調査研究委員会 (1999): ドイツ語教育の現状と課題. 平成9~10年度科学研究費補助金 (基盤研究 C1) (課題番号09610516) 調査報告書.
- Oxford, R. L. (1990) *Language Learning Strategies-What Every Teacher Should Know*. Wadsworth. (邦訳『言語学習ストラテジー』 宍戸通庸/伴紀子 訳, (1994) 凡人社.)
- 田中俊明・田畑義之 (2000) マルチメディア時代のドイツ語教育. 九州大学出版会

注

- 1) ドイツ語教育の分野では九州大学でのドイツ語総合コースにおけるビデオ製作の試みなど (田畑・田中 1999) がすでに報告されている。しかしこれも、一種の選択コースであり、本稿で問題にするような通常のドイツ語授業とは少し異なるようである。
- 2) TBI と TBLT は、それぞれ Task-Based Instruction と Task-Based Language Teaching の略である。
- 3) 本稿で (Krumm 1990) の中で挙げられている以下の特徴を満たす学習活動をプロジェクト型授業ないしはプロジェクト型学習と呼ぶことにする。
 - ・いついつまでに何をどこまで実現するかという具体的な目標
 - ・学習者と教師の共同によるその計画と実現プロセス
 - ・実際的な行為と言語活動の両方によって行われる具体的な課題
 - ・補助手段の学習者による自立的な利用
- 4) 2002年度のプロジェクトについては、本稿を執筆している段階でまだ進行中である。したがって、ここで紹介するのは、両年度のプロジェクトの手順を標準化したモデルである。また、ここで言う6週間は、授業期間のことで、前半の3週間と後半の3週間には、冬休みが入っている。

- る。また、撮影が終わった直後に試験期間に突入したので、最後の上映会は、それらを終えた2月に実施している。なお、この2週間のうちにビデオ編集を行なった。
- 5) 広島大学では、2002年度4月のカリキュラム改訂に伴い授業名が変更になったため、2001年度の学生の授業科目名は正確には、初級ドイツ語であった。
 - 6) 教科書は、ビデオ付きの教科書である(岩崎・吉田 2002)を使った。
 - 7) 言語学習のストラテジーに関しては、(Oxford 1990)参照。
 - 8) これについては、(岩崎 2000)の中で詳しく報告している。
 - 9) もう一つの考えるべきテーマとして「どこで知性と教養をだすか」という設定も行った。これにより、これまで学習してきた内容や独日の文化比較などのテーマを意識化させたいと思ったからである。しかし、学生の側からはこちらの意図に応えるような反応は得られず、こちらもそれを意識化させるような適切な作業を思いつかず、空振りに終わった。反省点の1つでもある。
 - 10) 早くできたチームでは、一応の完成稿をネイティブの教官に見てもらい、テキストを完成する余裕もあったが、提出の遅れたグループでは、草稿に対してアドバイスしただけで、完成稿のチェックまでできないところもあった。
 - 11) 技能といっても、理系の学生を抱える大学であれば、ビデオ編集のできないしは、できるようになってくれる学生や院生を見つけるのは今日では、そんなに難しいことではない。
 - 12) 2002年度のプロジェクトに関しては、本稿執筆時にまだ進行中であるが、以下のURLで配信する予定である。(http://home.hiroshima-u.ac.jp/katsuiwa/class2003/class2003.html)
 - 13) 広島大学バーチャルユニバーシティ事業の枠組みにおけるオンラインドイツ語教材には、http://flare.media.hiroshima-u.ac.jp/german からアクセスすることができる。詳しくは、(岩崎 2002; 2003), 参照。
 - 14) この2分法については、(Levy 1997)参照。

ABSTRACT

**A Video Project in Beginning German Classes:
How Information Technology Can Help Foreign Language Classes**

Katsumi IWASAKI

Department of Foreign Language Research and Education
Information Media Center, Hiroshima University

The pedagogical notion of incorporating expressive activities such as short plays with created texts into language classes has long attracted attention. Such activities appear to efficiently promote students' expressive abilities, autonomy, and motivation in language learning. However, not only due to various institutional restrictions in Japanese universities, but also due to a general shortage of oral expression ability required to perform in front of audiences, such activities have long been thought to be unsuitable for low-level foreign language learners. Therefore, such expressive activities have normally only been tried in higher-level classes or for special events such as university festivals. They have almost never been tried in regular classes.

This paper discusses and considers an example of a video work project performed by Hiroshima University students in regular German classes at the beginner's level. Using digital videos as an indirect expression medium and new technology such as non-linear video editing and its distribution on the Internet, it is shown that project-type study such as performing short plays with created texts can be successfully incorporated into the beginners' class stage. This project requires only three 90-minute class periods, and so is integrated easily into normal course activities with no big changes needed in curricular planning. The activity produces many positive effects on language learning in general.