

# コースマネージメントシステムを 導入した日本語教育

サクラメント州立大学日本語プログラムのケース

Kazue Masuyama, Ph.D  
Sacramento State University  
(California State University at Sacramento)  
Jan. 16, 2015 at Ehime University

# 発表項目

- コースマネージメントシステム Course Management System (CMS)とは何か。
- CMSで何がうまくいったか。何がうまくいかなかったか。
- CMSを使った授業の可能性

# CMSの歴史

## 1<sup>st</sup>, 2<sup>nd</sup>, and 3<sup>rd</sup> Generation Design

- The first generation, 90年代  
授業で使っていたものをオンラインに移行したもので、情報をみるだけのもの。
- The second generation, 2000年代初め  
ブロードバンドへの移行により、リソース、コミュニケーションや学習者へのサービスなどをもりこんだバーチャルな学習環境が作られはじめた。
- The third generation, 2003年半ば  
eポートフォリオ、Wikis、ブログ、ソーシャルネットワーキングなどを使って、さらなるコラボレーション(協働活動)、PBI、振り返り(実践)などが行われている。

Connolly and Stansfield (2007)

# CMSとの出会い

- 大学のワークショップへの参加 (2002)
- Free computer + A lot of support and help



I need your help!

Sure, how can I help you?



# Web-enhanced courses 授業にCMSを導入したもの



Classroom



Foreign  
Language  
Lab



Course  
Management  
System

(SacCT)

# JAPN001A (Fall 2015)

<b>Assignment</b>	<b>Percentage %</b>
Attendance	5%
Model Conversations	10%
Quizzes & Exercises	25%
Homework Assignments	20%
Test 1 / Test 2	10% / 10%
Test 3	15%
Project (Oral Skit)	5%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

**Course Syllabus Handouts  
Schedules**

**Important  
Announcements**

**Streaming  
Audio &  
Video**

**E-mail**

**Grade  
Postings**

**Quizzes,  
Exercises,  
Surveys**



**Course Management System**

**Discussion  
Board**

**Learning  
Games**

**PowerPoint  
Presentations**

# 日本語1年生に評判がよかったもの (2002年から2008年の調査185人)

	Strongly agree/ agree (%)	Disagree/strongly disagree (%)	No basis of Judgment
1. Online quizzes and exercises	91.9	5.4	2.7
2. Online handouts	89.7	2.2	8.1
3. Online syllabus	88.6	3.8	7.6
4. Learning game	87.4	3.8	8.8
5. Mail	87	3.8	9.2
6. Streaming audio files	83.2	7.0	9.7
7. Discussion Board	82.2	8.6	9.2
8. Diva©e program	80.5	3.2	16.2
9. Online grade book	78.4	9.7	11.9

N=185



# Type-In Answer

minutes)

JAPN Support

Started:

Question

## True / False

Finish

Save All

Help

1. (Points: 0.5)

What is the  
す [to take

## Multiple Choice

1.

Save Answer

2. (Points: 0.5)

What is the *short, past, affirmative* form of はじめ  
る [begin]?

1.

Save Answer

Time 13:28:52

Allowed 00:06:00

Remaining 00:04:14

### Question Status

Unanswered

Answer not saved

Answered

<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<u>11</u>	<u>12</u>	<u>13</u>	<u>14</u>	<u>15</u>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<u>16</u>	<u>17</u>	<u>18</u>	<u>19</u>	<u>20</u>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Example: Online Quizzes & Exercises

- Step 1: まずデータベースを作る (PHP server-side と a MySQL database)。5000データベースを作成。
- Step 2: そのデータベースを使って、CMS上にクイズや練習問題を作る。300 の質問を作る。
- Step 3: クイズの設定を決める。
  - 点数、質問の数、質問の作成かデータベースから質問を選ぶ
  - クイズのやり方を決める(例:一度に全部見せる、など)
  - クイズの時間、何回やっていいか、いつまでオープンするか、パスワードを設定するか。
  - フィードバックの設定を決める。
- Step 4: クイズをやる
- Step 5: My Gradeで結果を見ることができる

**Instructive  
Approach**

# 作り方のデモ

SacCTで見せる



# Culture Project Using Discussion Board

	Strongly agree/ agree (%)	Disagree/strongly disagree (%)	No basis of Judgment
1. Online quizzes and exercises	91.9	5.4	2.7
2. Online handouts	89.7	2.2	8.1
3. Online syllabus	88.6	3.8	7.6
4. Learning game	87.4	3.8	8.8
5. Mail	87	3.8	9.2
6. Streaming audio files	83.2	7.0	9.7
7. Discussion Board	82.2	8.6	9.2
8. Video program	80.5	3.2	16.2
9. Online grade book	78.4	9.7	11.9

N=185

# Culture Project

## Do's & Don'ts in Japan & US

(例) **Spring** Semester



### Step 1: Pre-Internet Search Activity

In class discussion on “do's & don'ts in Japan & US” using illustrations.



Analyze illustrations of “ugly” behaviors of both Japanese and Americans.



# Main Task by Internet & CMS

Internet Search with result posted on Discussion Board (outside of class time)

Search Word(s)

URL Address(es)

What you learned

Why important & relevant

A Question for Check-up Quiz

**Subject: Drinking Etiquette**

**Message no. 576**

**Author:** Glizer Dal Lago (sac24106)

**Date:** Thursday, March 25, 2004 9:57am

1. Search word using [www.google.com](http://www.google.com): "japanese customs"
2. <http://www.shinnova.com/part/99-japa/abj33-e.htm>
3. There are certain etiquette when it comes to drinking:
  - . do not fill or pour your own glass or cup
  - . always make sure your co-diners have a full glass or cup
  - . while another person is pouring your glass, you should raise or lift you
  - . when you have had enough, simply leave your glass full.

Usually bottles of beer or sake (15 - 20% alcohol) are ordered for the table, opposed to each individual, so feel free to refill a companion's glass with the bottle. As a gesture of formality, use both hands to pour or receive a drink. A quick bow of the head acknowledges the other person's kind gesture. For businessmen, the ritual and time spent drinking is a very important part of the business relationship. It is the only time that you are excused for false opinions or that you are allowed to become quite childish in behaviour. Or else, all is forgotten the next business day.

4. I thought this was interesting because it will be handy when your doing business with Japanese men and women. It shows you took the time to learn something about Japanese culture and it could help in getting the deal or job.

5. When you have had enough to drink, it is customary to leave your glass:
- a. Empty
  - b. Full
  - c. Half-filled
  - d. Turn the glass upside down

Answer is b

**Question 7** (1 point)

Hanetsuki is a game that resembles:

- 1. badminton
- 2. ping-pong
- 3. tennis
- 4. poker

Save answer

**Question 8** (1 point)

Omiyage is given when

- 1. during Hana Matsuri
- 2. someone is in the hospital
- 3. you bring souvenirs for family, friends and/or co-workers
- 4. someone just had a baby

Save answer

# Constructive Approach

**Creating Quizzes using students' research  
(Testing knowledge)**

## Step 3: Post-Task activities in class & CMS

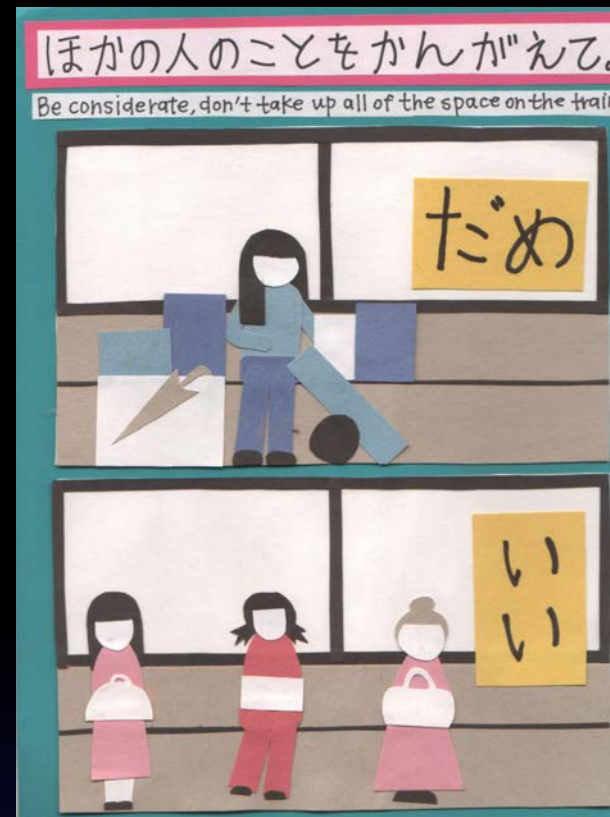
1. Peer Assessment
2. Dos & Don'ts Role play
3. Poster Making for Cultural Awareness Week
4. e-Portfolio / Journal
5. Case Study Analysis
6. Reflective Essay Questions



# Post-Task Poster Making

## “Cultural Awareness Week”

Make one do's and don'ts in Japan poster (8 x 11). I recommend that you pick one situation and create a bilingual logo. For example, “Don't blow your nose in public! (人前ではなをかまないで)” .... As you know, posters need to draw people's attentions - so use a lot of colors, animations, etc. Your audience is *NOT* your classmates, but people in the community who may not know much about Japanese language and culture.



# Post-Task e-Portfolio/Journal

## Activity: “Give Advice” Dos and Don'ts in Japanese language class

### 私の日

三月十四日（日）はれ

今日は ちょつと 寝てしまった。八時に おきた。お風呂に はいった。  
そして あさごはんを 食べた。あさごはんの後、 こいぬと 三十分ぐらい さんぽした。  
九時半に アルバイトに 行った。アルバイトは つまらなくて、いそがしくなかった。  
二時ごろ 友だちと ひるごはんを 食べた。七時に 家に 帰った。かぞくと ばんごはんを 食べた。  
あとで しゅくだい を した。しけんが あるから、たくさん べんきょうした。

### 友だちほしゅう

大学三年生です。せんもんは すう学です。おんがくを 聞くのが 好きです。  
休みの日に テレビを 見たり、食べ物を 食べたり、コンピューターを つかったりします。今度 いっしょに おんがくを 聞きませんか。

### 日本語を勉強する友だちへのアドバイス

毎晩 日本語を 勉強したほうがいいです。毎日 しゅくだいを しなくちゃいけません。  
クラスで ねてはいけません。せんせいに しつもんが きいてもいいです。

## Post-Task Case Study Analysis

One morning, at the Japanese company where Bob worked part-time, he took a finished document to his boss's office. His boss checked the document very carefully and pointed out a critical mistake in it. He also told him that the document should have been submitted earlier. ....

(Post on Discussion)

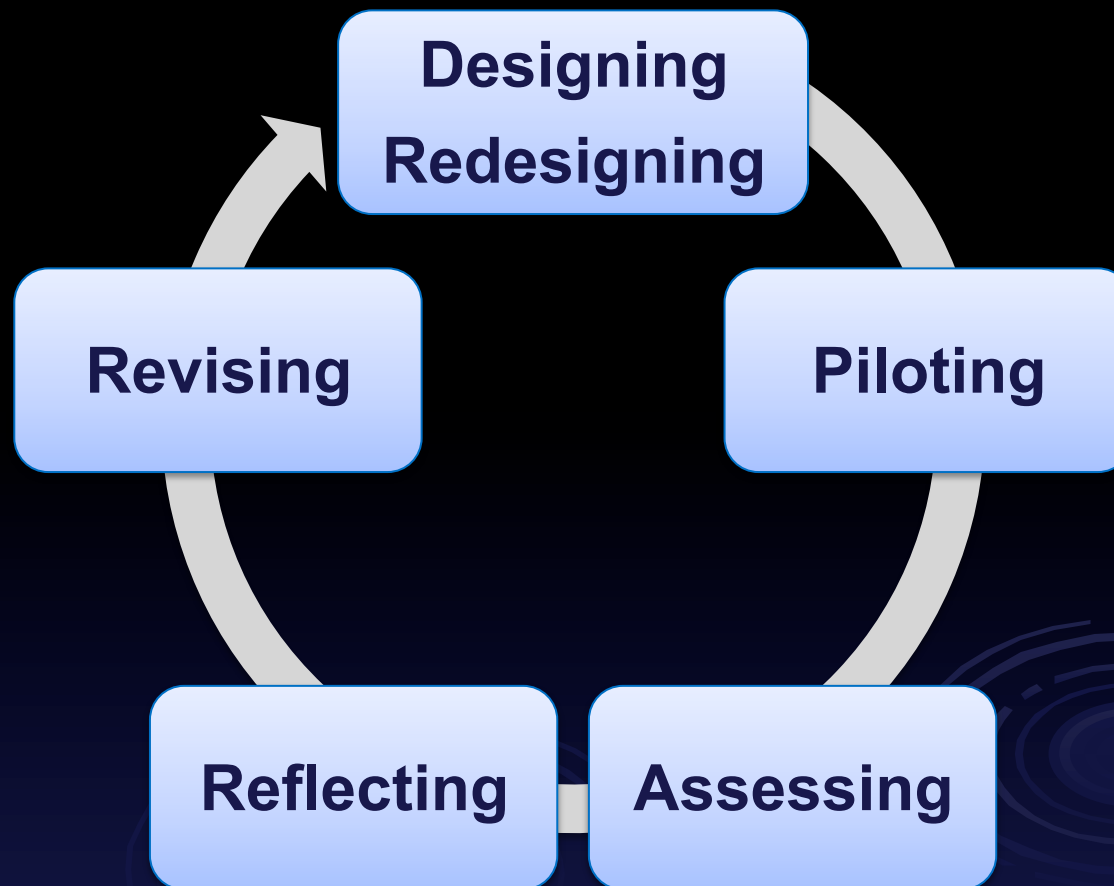
# SacCT Tour: Discussion

Fall 2014

- Japanese food (traditional food, sweets, Japanized western food)
- Japanese Geography (nature, climate, historical sites, must-see places of Japan)
- Japanese Product, Invention, Unique things

# 1年生がなぜうまくいったか。

1 オンラインスペシャリストと学生のフィードバックを受け入れながら作った。



## Long Vowels

- /aa/ おばあさん obaasan
- /ii/ おじいさん ojisan
- /uu/ すうじ suuji
- /ee/ えいが eiga->eega
- \*not ええが
- /oo/ とうきょう toukyou->tookyoo

あ



Ah! Ann is good at ice-skating.

### Question 1 (.5 points)

Write the romaji for the following hiragana

そこ

Answer:

Save answer

myWebCT Resume Course Course Map Check Browser Log Out Help

Spring 2004: JAPN 001B Elementary Japanese 1B - Sections 1 & 2 (Kazue Masuyam...

Homepage > Hiragana & Katakana Challenge

## Take the Hiragana & Katakana Challenge!

あ ア

Hiragana Challenge Katakana Challenge

なまえ  
(Name)

あ (あ - こ)

the following ten hiraga

あ	あ	あ
い	い	い
う	う	う

### Question 1 (.2 points)

One of the following words or expressions in each group will be pronounced by your instructor. Listen and choose a correct answer.



- a. mai
- b. mae

Save answer

More  
online  
resources

## Aisatsu(audio)

Note: This requires the RealAudio plugin



**Many ways to reinforce hiragana acquisition**

2. CMS を学習の中心とし、授業に関するもの、授業のメールなどをそこから発信して、学生間のコミュニケーションもそこでさせた。
3. 2つの方向から授業運営
  - **Instructive (構成的) Approach**: 教師が決めてい学習させるもの. (e.g., *Online quizzes*)
  - **Constructive (建設的) Approach**: 学生が主導となって学習するもの (e.g., *Culture Search Project*)

## Instructive approach 1: Building confidence

- “It was easy to take these quizzes. I can take them over and over”
- The students felt “easy” because the delivery of online quizzes was consistent in terms of time (when posted), location (where posted), and format (how presented). Students know exactly what

簡単な練習の繰り返しが  
学習者に自信をつけさせた



## Instructive approach 2: Mastery learning

- “The quizzes are the most beneficial since I can see what I did wrong and keep correcting myself till learn from all my mistakes.” “I like the ability to go through exercises over and over”
- The simple setting, a multiple choice format and instant feedback mechanism

マスターするまで何回も  
気楽に練習できる。

## Constructive approach 1: Knowledge Building

- “The amount of things that I picked up were surprising to me, who knew that such a small country would hold such an abundant amount of culture and history.”
- The culture projects were not simple information gathering activities, but meaningful exploratory activities to

学習者一人ひとりの貢献によって情報が交換される

## Constructive Approach 2: Community Building

- “The projects are not only allowed us to learn about the culture but they allowed us to learn about our classmates and ourselves as well” “It created another avenue to interact with fellow

クラスメートが様々な視点から文化を紹介するので、クラスメートと違った形で知り合うことができている

## Constructive approach 3: Increasing Motivation & Interest

- “I know after doing a lot of research, I have become even more interested and motivated in learning the Japanese language. It just adds more reasons and

リサーチをすることで、さらに  
日本に興味が湧いてきた。

Students began to express their intrinsic fondness and driven by a deep fascination.

# 中・上級複式コース

- Teaching Multi-level Upper-Division Japanese Language Courses
- Fall 2014 (JAPN116A)  
とびら 第1課、2課、3課、5課
- Fall 2014 (JAPN110)  
文学：文学史、浦島太郎、「まんが坊ちゃん」

# Students' comments on Discussion (asynchronous)

## ➤ Students with advanced proficiency

お互いに質問を作り合うのは楽しい。他の人のポストを読むのは役立つが、それについてコメントする理由がない。

to a post.

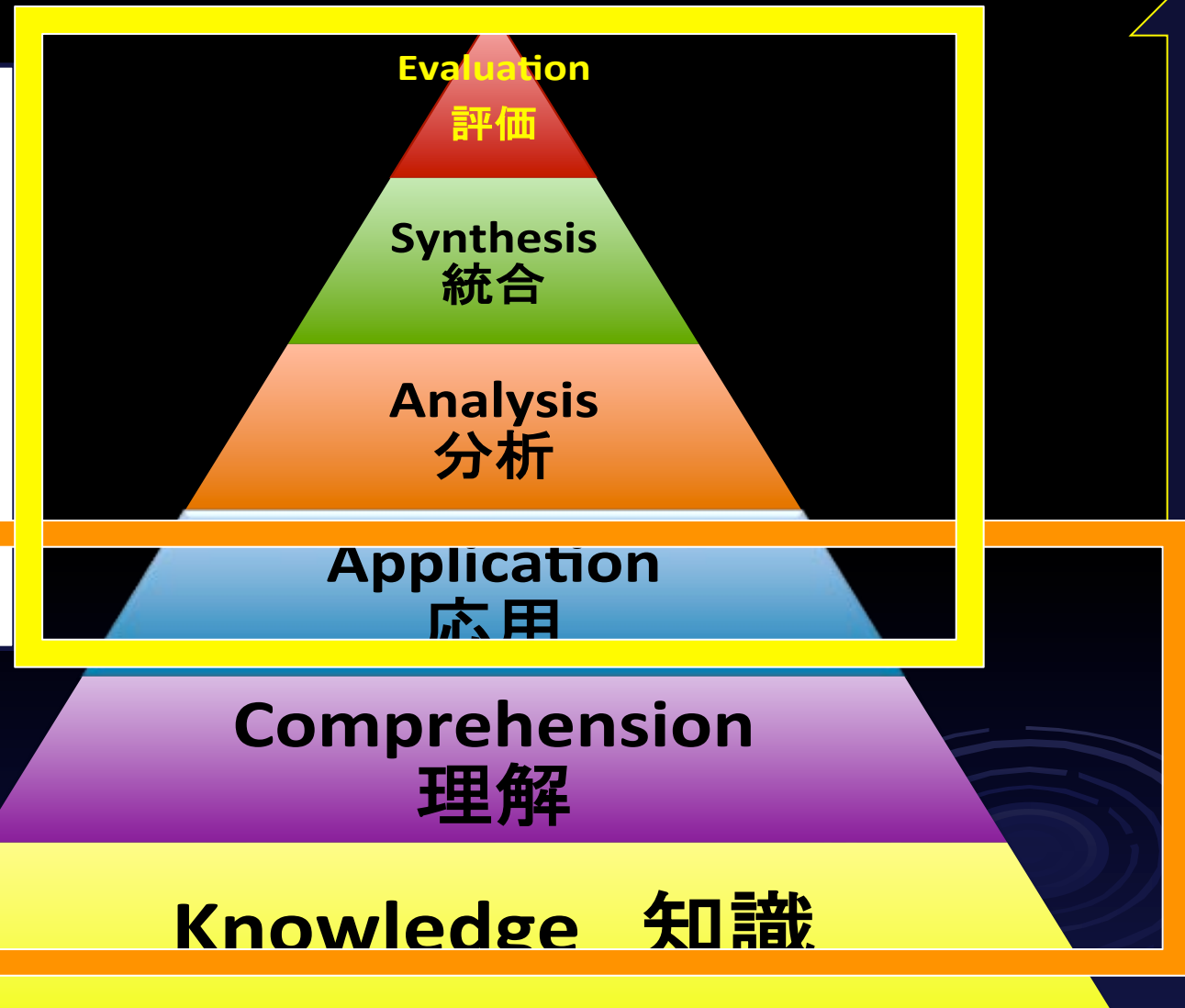
## ➤ Students with low proficiency:

このクラスは日本語のレベルが違う。私には他の人のコメントが理解できない。きっと私の言語能力が低いからだ。

own lack of proficiency.”

# 中級クラスのディスカッションの 問題点

**Critical  
Thinking  
Skills:  
Bloom's  
Taxonomy  
(1956)**



# *Kaizen* points

## ➤ Building a sense of community

- お互いを助け合うことの大切さ、  
ネチケットを確認。

## ➤ Pedagogical improvement

- 質問の「質」
- こちらが期待していることを示す
- 内容にコメントする
- オンラインでテキストやボイスで答える前に、授業内でディスカッションをしておく効果的



# SacCT Tour: JAPN116A 中級

「げんき Vol. 2」の後に導入

学習者: 主に日本語2年間学習

# SacCT Tour: JAPN110 中級

「げんき Vol. 2」(2年生)

JAPN116A & B(3年生)を終了  
後に取ることを進めるが、卒業  
のため、JAPN116Aと同時に取  
る学習者もいる

学習者: 日本語2年～3年間学習

# Adopt Practical Inquiry Model

"Blended Learning in Higher Education (Garrison, 2007)

## ➤ TRIGGER: 知識・理解

- In class / online lecture to get motivated in reading Botchan

## ➤ EXPLORE: 理解・応用・分析

- In class / online discussion to understand in depth

## ➤ INTEGRATE: 統合

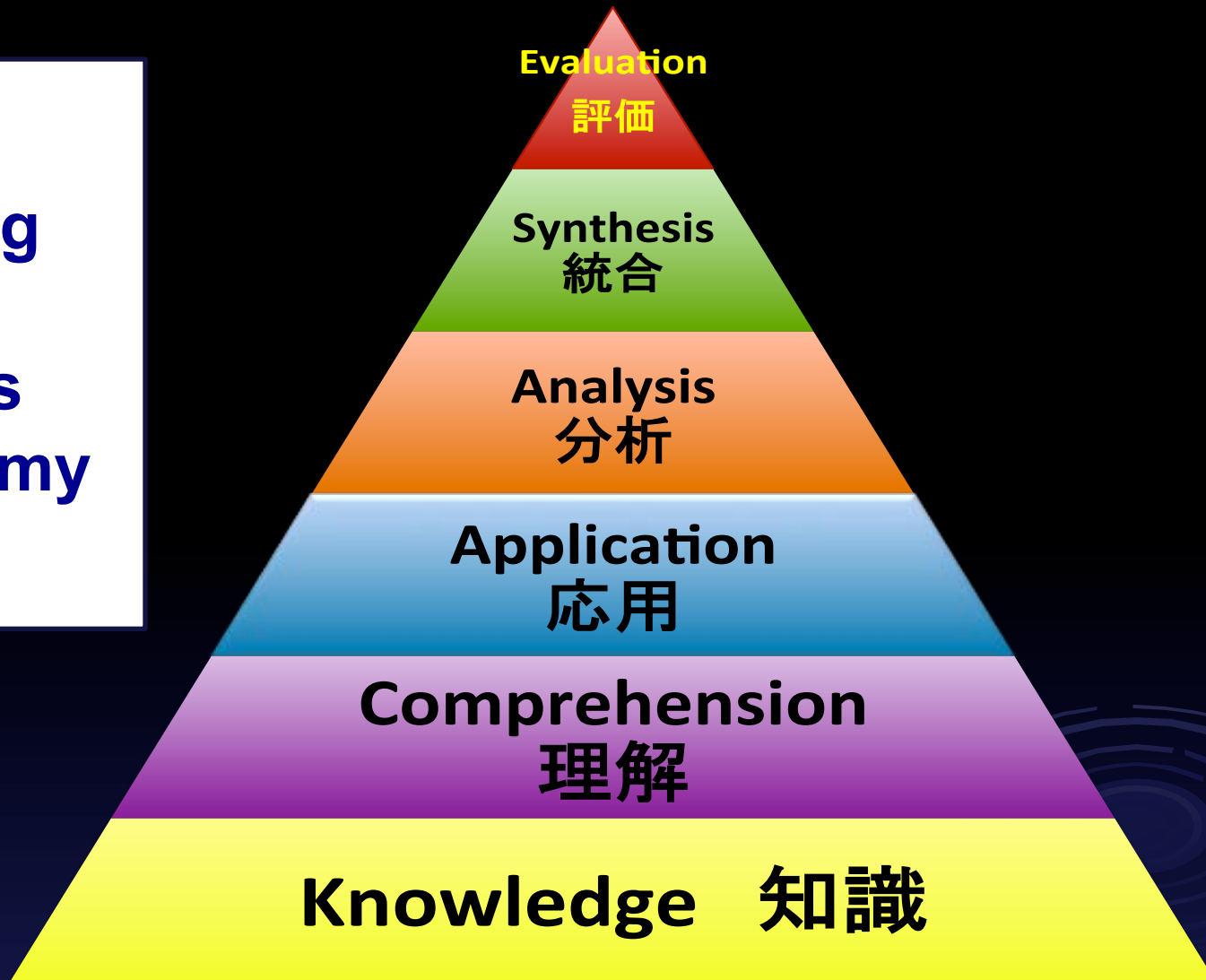
- In class / online discussion (text/voice thread)

## ➤ APPLY/ASSESS: 統合・評価

- Individual / group projects (e.g., role-play)

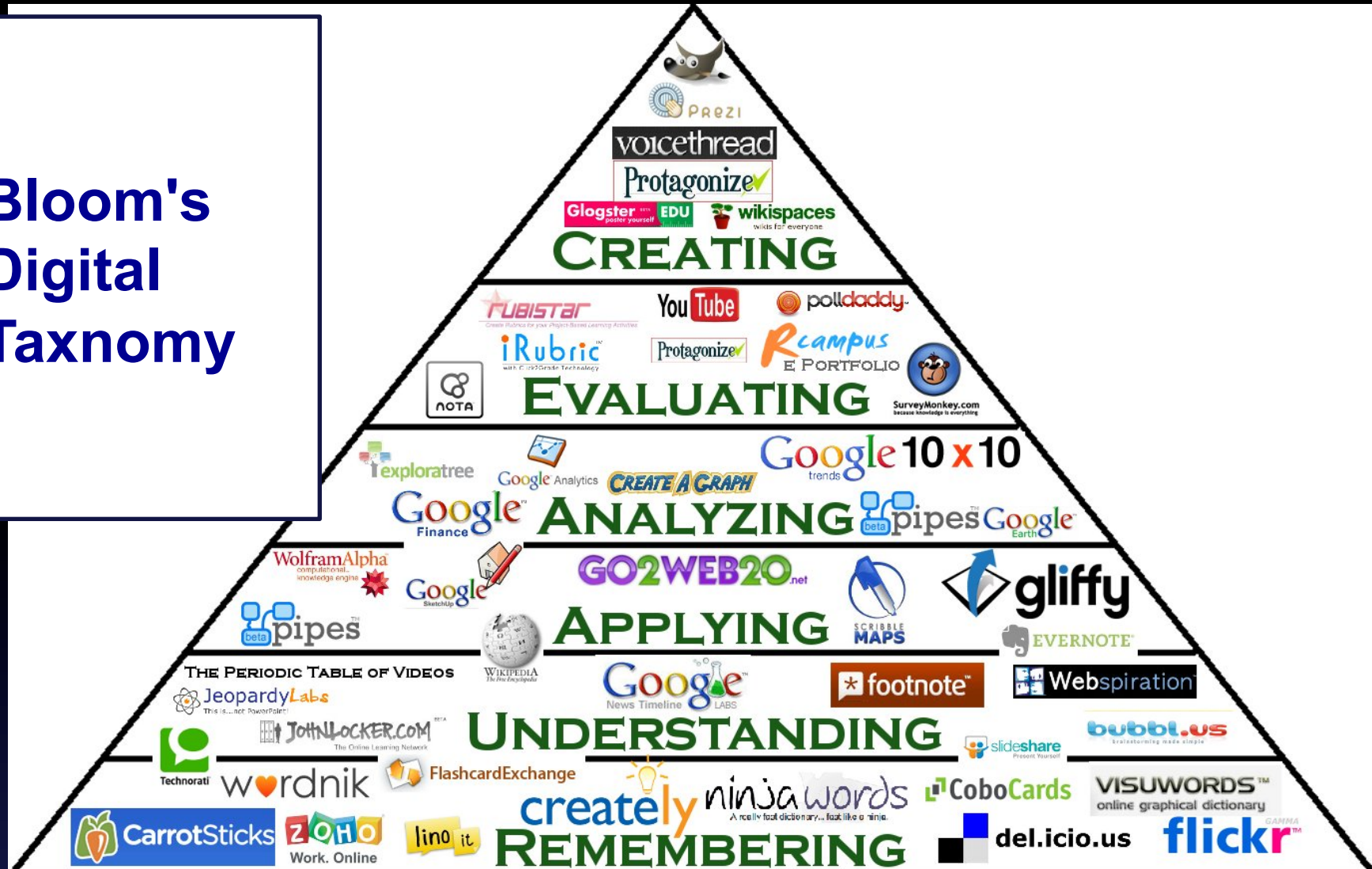
# 思考能力の考慮

**Critical  
Thinking  
Skills:  
Bloom's  
Taxonomy  
(1956)**



# 教師と学習者のコンピューター 技能力の考慮

## Bloom's Digital Taxnomy



# Castle-Top Sheet: 「マンガ 坊っちゃん」(第1章)を使った例

Face to Face

Online

1

## TRIGGER

- 「読む前に」の質問（時代背景、子供の時の思い出、マンガの吹き出し、など）に答える。
- メディア（写真、ドキュメンタリー、ドラマ、映画など）で明治の紹介をする。

## EXPLORE

- 「ことば・文化ノート」の『登場人物の気持ちと感情』を復習

2

## EXPLORE (50min)

- 明治時代の写真やビデオを見て、坊っちゃんの書かれた時代背景について話し合う。
- 「読む前に」の質問事項を習った言葉も使って話し合う
- 第1章の登場人物や場面を話し合う。
- 語彙、キーワードをアクティビティを通して学習する。

4

## EXPLORE (50min)

- 「内容理解の質問」（半分）をグループで話し合い、グループ変えをした後、エキスパートとして話し合ったことを新しいグループメンバーに伝える。分からない点は紙に書いて壁に貼付ける。教師が分からなかったところをディスカッションではっきりさせていく。

3

## EXPLORE

- 最初の「内容理解の質問」を自分で考えて、ディスカッションの準備をする。
- 語彙、キーワードのオンラインクイズをする。
- ジャーナルに習ったことを書き留める。

**Discussion Board**

# 中級でうまくいったこと

## Project-Based Learning (PBI)

- Individual and Group Projects supported by Japanese tutors and instructor
  - Semester-long
  - Informal and formal face-to-face consultation
- Most students incorporated up-to-date technology in their presentation when they felt technology as an effective tool to enhance their projects.

## モング人のお正月祭り



Hmong New Year Festival

## 37+28の筆算のしかた



- 筆算(ひっさん)  
(calculating on paper)
- たし算のし方を覚えますか。
- 簡単ですね。
- 分かりますか。

Teaching arithmetic



Poster session on Japanese literature



Translation project



Reflective journal



Interview project





Song writing and its performance

私は小さい時も、漫画太郎の存在を知り、あの時もこのストーリーが大好きだったメッセーにはついていけない。漫画太郎は乙姫様との約束を破ったので、友達でこのストーリーの教訓は「約束を守る」や、「互いのためにやる」などのメッセーだと思ふ。だけど、このストーリーで、鬼を倒させた子供たち以外、鬼が入っていないと思うので、そういう教訓とストーリーはあまり合わないと思ふ。

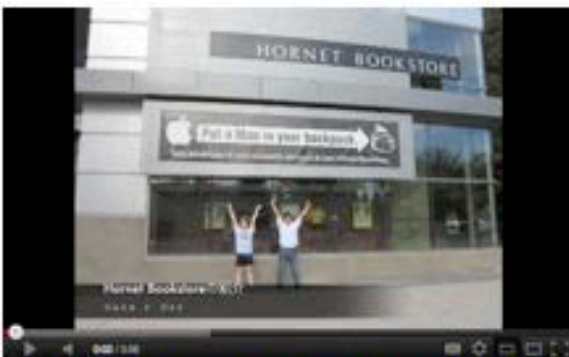
サキストはこの存在を嫌いに思ふ。漫画太郎の家族や、乙姫様とどういふ関係があるなどことを全然書かなかった。その理由で、漫画太郎の印象を決めるのが難しい。でも、漫画太郎は自分や他の、無知な人だと思ふ。例えば、漫画太郎は東京にいる時、月日が経つのに気がつかない。しかも、遊び疲れて、家に近くなった時、乙姫様の気持ちも考えられないまま、漫画太郎は勝手にうちは帰ろうと思ふ。以上の二つから、漫画太郎は自分の気持ちだけ実行すると思ふ。

漫画太郎はほかの友達と同じようなペンションがあると思ふ。その中の一つは漫画太郎と乙姫様は結婚して、子供もできたと思ふ。それから、あの王子様は乙姫様が漫画太郎と別れるのを止めたいと思ふ。この時は乙姫様と漫画太郎の愛を、幸せな思い出と思ふ。漫画太郎があの白い服に変わった。一人ぼっちで、生活を送る。

Creative writing



drama



Introduction of Sacramento State



Manga recitation



movie

<http://www.youtube.com/watch?v=LP9FbMD-FZo>

# Continued Professional Development

- My Own Professional Development
  - Collaborative Online Course Development
    - Online Japanese Literature course
    - AATJ's JOINT BASICS
  - e-Academy by Sacramento State
    - Japanese Civilization (hybrid course)
  - California Google Summit
    - How to use Google Apps
  - Workshop using the 21<sup>st</sup> Century Skill workshops including Project-based learning



Kazue Masuyama: [kmasuyama@csus.edu](mailto:kmasuyama@csus.edu)