

Title	Developing second language task-based assessments using board games
Sub Title	
Author	Trace, Jonathan
Publisher	慶應義塾大学
Publication year	2019
Jtitle	学事振興資金研究成果実績報告書 (2018.)
JaLC DOI	
Abstract	<p>第二言語のタスクパフォーマンスのデータが実用的で複雑な言語の複数の機能を含む4つの異なるボードゲーム (n = 17) にわたって収集されました。参加者は数時間のプレーの間に、言語が豊富で複雑なボードゲームに参加している間に記録されたビデオとオーディオでした。加えて、参加者がゲーム中に言語をプレイしたり使用したりした経験を振り返るために、タスクの後の調査を実施しました。顕著な傾向を確認するために、定性的なデータを複数の評価者による根拠のあるグラウンデド理論アプローチを用いて転写および分析した。調査データが記述的および単純な相関関係に基づいて定量的に分析された。</p> <p>データの分析として、次の傾向が明らかになりました： (a) 言語のターゲットフォームのアウトプットとモチベーションづけのためにラポールな関係構築が不可欠でした； (b) 競争より協力を含ま仕事最高レベルの成果をもたらした。データ記録に基づく、言語のターゲットなフォームの結果するためのルーブリックが開発されていきます。加えて、このプロジェクトに特有のもう一つの注目すべき特徴が交渉された意味に達するのにかかる時間の分析と組み込みです。このプロジェクトの結果と開発されるルーブリックは、タスクベースの言語パフォーマンスアセスメントの設計と検証、および教室でゲームベースのタスクを実装する指導方法の両方に影響があります。</p> <p>Second language task performance data was collected across four different board games (n = 17) involving multiple features of pragmatic and complex language. Participants were video and audio recorded while engaging in complex, language-rich board games over the course of several hours of play. Participants also completed post-task surveys to reflect on their experiences playing and using language during the games.</p> <p>A cursory analysis of the data revealed the following trends: (a) rapport building during the game was essential for creating affordances for output in the target forms and motivation; and (b) tasks involving cooperation led to the highest degree of output compared to competition. From transcriptions, a rubric for specific language uses and features will be developed. Another salient feature to be explored unique to this project is the analysis and incorporation of the time it takes to reach successful negotiated meaning, Another potential feature of investigation based on the data is not specific to language form, but the time it takes to reach successful understanding of a concept. The results and rubric developed from this project will have implications for both task-based language performance assessment design and validation, as well as teaching practices that implement game-based tasks in the classroom.</p>
Notes	
Genre	Research Paper
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=2018000005-20180236

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the Keio Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

研究代表者	所属	環境情報学部	職名	専任講師	補助額	100 (C) 千円
	氏名	トレース ジョナサン	氏名 (英語)	Jonathan Trace		
研究課題 (日本語)						
Developing second language task-based assessments using board games						
研究課題 (英訳)						
Developing second language task-based assessments using board games						
1. 研究成果実績の概要						
<p>第二言語のタスクパフォーマンスのデータが実用的で複雑な言語の複数の機能を含む4つの異なるボードゲーム(n = 17)にわたって収集されました。参加者は数時間のプレーの間に、言語が豊富で複雑なボードゲームに参加している間に記録されたビデオとオーディオでした。加えて、参加者がゲーム中に言語をプレイしたり使用したりした経験を振り返るために、タスクの後の調査を実施しました。顕著な傾向を確認するために、定性的なデータを複数の評価者による根拠のあるグラウンデッド理論アプローチを用いて転写および分析した。調査データが記述的および単純な相関関係に基づいて定量的に分析された。</p> <p>データの分析として、次の傾向が明らかになりました：(a) 言語のターゲットフォームのアウトプットとモチベーションづけのためにラポールな関係構築が不可欠でした；(b) 競争より協力を含む仕事が高レベルの成果をもたらした。データ記録に基づく、言語のターゲットなフォームの結果するためのルーブリックが開発されていきます。加えて、このプロジェクトに特有のもう一つの注目すべき特徴が交渉された意味に達するのにかかる時間の分析と組み込みです。このプロジェクトの結果と開発されるルーブリックは、タスクベースの言語パフォーマンスアセスメントの設計と検証、および教室でゲームベースのタスクを実装する指導方法の両方に影響があります。</p>						
2. 研究成果実績の概要 (英訳)						
<p>Second language task performance data was collected across four different board games (n = 17) involving multiple features of pragmatic and complex language. Participants were video and audio recorded while engaging in complex, language-rich board games over the course of several hours of play. Participants also completed post-task surveys to reflect on their experiences playing and using language during the games.</p> <p>A cursory analysis of the data revealed the following trends: (a) rapport building during the game was essential for creating affordances for output in the target forms and motivation; and (b) tasks involving cooperation led to the highest degree of output compared to competition. From transcriptions, a rubric for specific language uses and features will be developed. Another salient feature to be explored unique to this project is the analysis and incorporation of the time it takes to reach successful negotiated meaning. Another potential feature of investigation based on the data is not specific to language form, but the time it takes to reach successful understanding of a concept. The results and rubric developed from this project will have implications for both task-based language performance assessment design and validation, as well as teaching practices that implement game-based tasks in the classroom.</p>						
3. 本研究課題に関する発表						
発表者氏名 (著者・講演者)	発表課題名 (著書名・演題)	発表学術誌名 (著書発行所・講演学会)	学術誌発行年月 (著書発行年月・講演年月)			