

日本語・日本事情遠隔教育拠点にて企画中の eラーニング教材について

市原 明日香 古川 雅子 石川 浩一郎
飯田 将茂 李 在鎬 今井 新悟

要 旨

「日本語・日本事情遠隔教育拠点」にて制作中の教材について報告する。事業の概略と実施体制、教材企画の概要、教材の特徴、教材の構成、システム概要と学習画面デザインについて述べる。教材の構成は、Situational Functional Japanese (SFJ) 全24課の各課で扱われている学習項目を、制作中のeラーニング教材では5から10Lesson程度のLessonに分割し、1Unitとして再構成する。1Lessonはモデルの提示から練習と確認テストを合わせて11セクションからなる。システムは、順次学習するメインルートを提供する独習型に設計するが、学習者個人々の理解度や定着度に合わせて指示を与えるようにデザインする。そのほかに学習意欲を維持できる仕掛けを用意する。平成23年度中に基本システムの開発と初級相当の教材コンテンツを作製し、平成24年度中に学内で試用、検証を行い、その後一般公開する予定である。

【キーワード】 eラーニング 遠隔教育

E-learning Project Progress Report from the Center for Distance Learning of Japanese and Japanese Issues

ICHIHARA Asuka, FURUKAWA Masako, ISHIKAWA Koichiro,
IIDA Masashige, LI Zaikou, IMAI Shingo

[Abstract] We report on the progress of the development of the e-learning course at the Center for Distance Learning of Japanese and Japanese Issues. We describe the outline of our project, project organization, design and features of the learning course, and summary of the systems with some samples of screen designs. Our learning courses are based on the syllabus of "Situational Functional Japanese," which has 24 lessons. We divide each of our lessons into approximately 11 sections, and restructure them for the e-learning course. One of the features of our learning system is to provide a main learning route to help autonomous learners in each lesson, along with the guidance for effective learning. We also provide other incentives for learners in this course to keep their motivation for learning. In March 2012, we will build the basic system of the learning courses for the beginner level. Then, in 2013, we plan to let Japanese language learners on campus use this system on a trial basis, followed by a release for public use.

[Keywords] e-learning, distance learning

1. 日本語・日本事情遠隔教育拠点について

1.1 はじめに

筑波大学留学生センターは、平成22年度にeラーニングに基づく遠隔教育の支援システムとコンテンツ開発を行うものとして、文部科学大臣による「日本語・日本事情遠隔教育拠点」の認定を受けた。平成23年度から徐々に専任スタッフと拠点室の設備が整ってきた。同年7月には教材内容の企画概要を確定し、9月にはLearning Management System (以下LMS) の基本仕様を決定し、eラーニング教材制作プロジェクトを本格的に始動した。本稿では、平成23年度の活動報告として、教材の基本コンセプトと構成について述べる。

1.2 事業の概略

「教育関係共同利用拠点」の認定制度の趣旨は、「多様化する社会と学生のニーズに応えつつ質の高い教育を提供していくために、各大学の有する人的・物的資源の共同利用等を推進することで大学教育全体として多様かつ高度な教育を展開していくこと」である。日本語教育に関して言えば、近年、ほとんどの高等教育機関では、留学生30万人計画やグローバル30の政策の下、留学生増に比して教員やスタッフの増員が追いついていない状況にあり、現場の負担が増大している。そのため、これまで大学等がそれぞれ行ってきた日本語及び日本事情の教育を遠隔教育として効果的に行うための共同利用の体制整備と、共有を前提とする教育コンテンツの開発が課題となっている。こうした課題に対して「日本語・日本事情遠隔教育拠点」は日本語教育における「共同利用拠点」として、留学生受け入れのための教育コンテンツ面、ソフト面での整備を行うことを主目的としている。共同利用の方策として、コンテンツは、Can-Do Statements (以下CDS) で記述されたスタンダードズに基づいて作成することによって内容の体系化と可視化を図る。体系化された日本語学習コースだけでなく、学習者が自ら日本語能力のレベルチェックをすることができるWEBテスト、J-CAT (Japanese Computerized Adaptive Test) も提供する。なお、Tsukuba Test Battery of Japanese及びスピーキングテストの開発も進行中であり、将来追加提供される可能性がある。来年度4月には日本語学習コンテンツ・システムの評価のための検証を開始する。

1.3 実施体制について

eラーニングのコンテンツ及びシステム開発のため、図1の体制で作業を行っている。

	グランドデザイン チーム	執筆チーム	デジタルコンテ ンツ制作チーム	システム運用チ ーム
ミッション	教材全体のデザイ ン作成	原稿の執筆・編集	映像撮影、ウェブ コンテンツ制作	サーバシステム開 発・運用
構成員	<ul style="list-style-type: none"> ・拠点長 ・拠点コーディネ ーター ・留学生センター 専任教官 	<ul style="list-style-type: none"> ・専任研究員 ・非常勤研究員 ・非常勤職員 ・留学生センター 専任教官 ・外部協力者 	<ul style="list-style-type: none"> ・専任研究員 ・非常勤職員 ・外部協力者 	<ul style="list-style-type: none"> ・専任研究員 ・外部協力者

図 1. 日本語・日本事情遠隔教育拠点事業の開発体制

グランドデザインチームは統括的立場で、全体デザインを決める。具体的には教材の学習目標とそのCDSやそれに沿った文法・語彙項目を決める。ここで決定した全体デザインに沿って、執筆チームでは、学内教員・学外執筆者と協力し、教材の執筆や編集作業を行う。次に、デジタルコンテンツ制作チームでは、執筆チーム、グランドデザインチームと密に連携を取りつつ、原稿内容に沿った動画及び静止画の撮影・編集やAdobe Flashや音声認識技術等を利用した学習コンテンツの制作及び学習管理システムへの組込作業を行う。システム運用チームでは各種サーバシステム及びデータベースを構築し、デジタルコンテンツ制作チームと連携を取りつつ、各種コンテンツの動作確認後、配信し、システムの稼動状況の監視を行う。

2. 教材企画概要：画期的なeラーニング教材づくり

2.1 eラーニングのニーズと意義

筑波大学をケーススタディとして、eラーニング日本語教材の具体的なニーズについて述べる。筑波大学の場合、2010年3学期の全学留学生数は1,944人であったが、留学生センター補講コースの最終登録者数は、1/4に相当する464人であった。すなわち3/4に相当する1,473人は未登録であった。

日本語クラス未登録の理由としては、(1) 日本語のレベルが十分にある、(2) 日本語クラス受講が必要だが申し込んでいない、(3) 登録を希望したが、履修上の都合で最終登録できない、といったケースがある。関係者によれば、(2)の人数は不明だが、(3)の登録を希望したが、専門の授業の都合で最終登録できなかった学生数は、毎学期約100人程度いるという。未登録の学生だけでなく、すでに登録しており、受講中の学生にとっても、専門の授業の実験や実習と重なると日本語の授業を休まざるをえないことが多く、受講中の学生にとっても休んだ授業を補習したいというニーズがある。教員に対しては、休んだ授業内容を効果的に独学できる機会が学生に提供されていれば、学生間のレベル差が少なくなり、

クラス運営の負担が減る。さらに、全国の留学生受け入れ機関からは、留学生数の増加に伴う教師数の不足を補いたい、英語で開講されている授業が増加するにしたがって、いわゆる日本語ゼロ初級者が増えているので、初級レベルの日本語を自習できる機会を提供したい、大学院生数が増加していく傾向にあるのでクラス開講時間・開講期間に柔軟性をもたせたい、といったニーズが聞かれる。

以上のように、専門の授業時間等の都合で授業に出られない留学生への教育サービスを提供するためには、従来の授業補完型のブレンディドのeラーニングではなく、完全自律型のeラーニングが必要である。

2.2 教材の特徴

教材としてのコンセプト、概要、特徴については以下のように決定した。

- (1) 完全自律コース型の教材とする。
- (2) 直接教授法を採用するため文型や語彙を積み上げてコースを設計する。
- (3) 真正性 (Authenticity) を特徴とし、コミュニケーションの実践に直結する学習内容とする。
- (4) バーチャルな仕掛けにより、学習意欲を高める。
- (5) 大学院生・大学生向けのアカデミック・ジャパニーズとしての教材を目指す。

前節でも述べた通り、日本語学習を希望しているが、専門教育の都合上、日本語の授業に参加できない学習者をターゲットにしているため、(1)については、ブレンディド・ラーニング型ではなく、eラーニングですべての学習が完結する完全自律型の教材を作る。

(2)については、直接教授法で媒介語がなくても無理なく学習が継続できるように文型や語彙を積み上げ式で全体を設計する。具体的には、場面よりも意味と機能を表現形式で切り出し、レッスンごとに積み上げて、現実をシミュレートするような発展練習まで行う。こうした手法の枠組みとしては、文法積み上げ式とコミュニカティブ・アプローチ (Communicative approach) を統合し、さらに概念機能的アプローチ (Notional-Functional approach) の観点からも基本設計を行っている (概念機能的アプローチの詳細は Finocchiaro & Brumfit (1983) 参照)。

(3)については、現実にあるような場面とその場面で使われる自然な日本語を徹底するとともにフィラーやジェスチャー等のコミュニケーション方略も含む真正性 (Authenticity) のある会話等も積極的に教材を取り入れる。

(4)については、動画を中心とした素材を使うことで、より現実感のある場면을提示し、その場面の中に学習者が入り込むようなバーチャルな仕掛けを提供する。このバーチャルな仕掛けでは、学習者は自らのアバターを設定することができ、教師のアバターや架空のクラスメートのアバターとともに仮想教室空間で学ぶことができる。応用練習問題では、

学習項目が定着することで達成できるタスクをシミュレーションとして練習させる。

最後に(5)については、既存の教材のように初級で日常一般的な語だけを学習するものではなく、基本語彙以外も大学生や大学院生に相応しい知的な語彙であれば積極的に取り入れる。また、成人が知的興味を持てる情報や大学生活に役に立つ情報を積極的に盛り込む。

2.3 教材の構成

学習コンテンツは20～30のUnitで構成される。各Unitは、5～10程度のレッスンから成る。Unitごとに学習目標をCDSで記述して設定する。各UnitのCDSを細分化し、各LessonのCDSを設定している。各LessonのCDSは、それぞれの学習項目である文法や文型や表現を習得すれば何ができるのかという視点で具体的に記述するものである。例えばUnit 1全体のCDSは「自己紹介，他己紹介」であるが、Unit 1の各レッスンのCDSは、「あいさつができる」、「相手に人やものを紹介することができる。安否を尋ねることができる」、「事実を質問することができる。敬意を示しながら丁寧に質問することができる」、「所属を述べることができる。共通点を述べることができる」、「事実を質問することができる」、「ためらいを示すことができる。会話の間をつくることができる」、「感謝の気持ちを伝えることができる。別れの挨拶ができる」、「否定したり、訂正したりできる」となる。

各Lessonは、(1)モデル（独話もしくは対話場面のビデオ導入）、(2)単語と表現、(3)学習項目の導入としての説明、(4)練習1、(5)練習2、(6)練習3、(7)確認テスト、(8)単語確認テスト、(9)文化・社会（日本事情）、(10)解説、(11)「モデル」の動画のスク립ト訳付の再生の11学習セクションから構成される。各学習セクションの概要とウェブ上の主な使用素材及び設計を表1に示す。

表1. 各Lessonの概要と使用素材及びシステム設計

	学習 セクション	概要	使用素材及びシステム設計
1	モデル	学習項目を含んだ独話または対話を映像で提示する	動画、スク립ト：日本語のみで、有無の切り替え可能
2	単語・表現	モデル中の単語や表現を提示する（9～15語程度）。日本語のほかに選択された媒介語による訳が付く	写真/動画/イラスト、音声
3	説明	教師のアバターが学習項目を直接教授法で導入する。モデル動画の一部再生を含む	Flash/CGアニメーション：動画、イラスト、教師アバター、学習者アバター
4	練習1	形の練習で4問～10問として構成する。聴き取り/リピート/パターンプラクティス等を含む	Flash：動画/写真/イラスト/文字→音声入力/選択→正誤判定

5	練習 2	機能の練習で 5 問程度として構成する。会話・書く練習または聴解・読解を含む	Flash：動画/写真/イラスト/文字 →音声入力/選択→正誤判定
6	練習 3	現実世界に近いイメージを設定した会話のシミュレーション・タスクまたは学習ゲーム	Flash：動画またはゲーム 動画→音声入力/選択→正誤判定 →続き動画 [正誤で異なる動画]
7	学習確認テスト	5 問程度で学習目標への到達を確認する。得点は学習履歴に登録される	HTML、Flash等テストコンテンツ：テキスト問題→正誤判定→得点加算
8	単語確認テスト	「単語・表現」の単語の定着確認テストを行う。不正解判定の単語は、学習者の単語帳「マイ単語」に登録される	Flash：イラストカード選択ゲーム。音声再生→使用語彙カード選択→正解したカード消滅→全てのカードが消えると「文化・社会」が自動再生
9	文化・社会	日本事情、文化、社会言語情報等を映像で紹介する	映像：一度閲覧した映像は、マイページの映像リストに蓄積され繰り返し再生可能
10	解説	学習項目を解説する。確認テスト終了後に表示される。選択媒介語(中・韓等)の訳が付く	HTML等テキスト表示(図表含む)
11	モデル再生	確認テスト終了後にモデルビデオで媒介語訳スクリプトが確認できる	映像＋スクリプト (媒介語訳)

「モデル」は、学習項目を提示するための音声付動画である。

「単語・表現」は、モデルや練習問題に出てくる新出語と表現を、画像や動画を使って提示する。

「説明」は、日本語クラスの教師アバターによる学習項目の導入部分である。3Dアニメーションの教室が出現し、教師のアバターがモデルの動画を提示する等して理解を促す。架空のクラスメートアバターも登場し、教師とのやりとりを行うことで、画面を見る学習者も架空の教室にいるように学習項目を理解する。

「練習」の1・2・3は、段階を追って自然な発話が設定される。「1」は句や文レベルの練習で、「2」は長めの対話の練習、「3」は全問で統一感のある場面練習である。練習問題は学習者が段階を踏んで学習できるように設計している。「1」では聞き取り練習、リピート、パターンプラクティス等で、「2」は音声認識システムなどを利用した会話練習やタスク練習である。「3」では、学習項目を実際に使用する現実的な場면을提示してシミュレーションを行う。またはリアリティのある学習ゲームを行う。シミュレーション練習とする場合、動画でコミュニケーション場面となる状況を示す点や入力方法に主に音声認識システムを利用する点は「練習2」と共通であるが、認識結果に応じて正誤判定を示

すのみではなく、正解した場合と不正解だった場合では続きの動画が異なる仕組みになっている。例えば、正解だった場合は、その後登場人物から好意的な反応が返ってきたり、その後の会話が弾んでいるようなシーンが再生されたりするが、不正解だった場合は、相手が不思議そうな反応を示したり、気まずい雰囲気では話が継続しないようなシーンが再生される。このような練習を通じて、学習者に学習項目の運用面での重要性を実感させることを狙いとしている。各「練習」で、学習者に提示される問題数は5問程度だが、例の提示として、学習者に解答させる前に、まずクラスメート役のアバターが登場して教師のアバターの問題提示に対して答えるという方法で例題を理解させる。これらの例題のうち後半はクラスメート役アバターが誤答するパターンを提示する。誤答に続いて、教師が別のクラスメート役アバターに正解を答えさせることで、解答に際して注意すべき点をさらに明確に示すことを狙いとしている。

「モデル」から「練習3」まで終了したら、学習項目の定着及び理解度を確認するために、「学習確認テスト」を5問程度行う。「学習確認テスト」の得点が学習履歴としてログイン画面でも確認できる。誤答数が多ければ、教師のアバターが出現し、誤答した項目の復習を指示する。

「学習確認テスト」の後は、「単語確認テスト」である。これは単語・表現の動画または画像をクリックすることで完了する直感的に解答の仕方を理解できる簡単な設計にする。不正解の復習を要する語は「マイ単語」に登録され、学習者が自ら復習することや、単語帳を編集することができる。「単語確認テスト」が完了すると、日本の「文化・社会」を紹介するビデオを1 Lessonにつき1件見ることができるようになる。これらの確認テスト終了後に、学習者は初めて翻訳付で「モデル」のスク립トを確認することができ、「解説」の表示が可能になる。「解説」はその内容により学習者向けの部分とより深く学習したい者や日本語教師用の詳細な記述に分割されるが、学習者向けの部分には翻訳をつける。

なお、以上の日本語学習のメイン・コンテンツの他に企画中のものとしては、以下がある。

(1) メイン・コンテンツである日本語学習教材部分を、ある日本語クラスとして位置づけ、それを含む疑似日本社会の町空間を用意し、学習者本人が主人公となるRPG (Role Playing Game) を行えるようにする。これは、実践的な場面において学習内容の定着をはかると共に、楽しみながら積極的に学習を継続させることを狙いとしたものである。RPGで発生するイベントは、主に学習者が学習済みのLessonの学習項目を実践的な日本語コミュニケーションの場で使用しなければならないように設計する。また、RPG空間内に存在する登場人物とのコミュニケーションやタスクイベントを通じて、本人アバターや登場人物のステータス等が変化することで、言語使用の実践回数と進歩が目に見えて分かる

ようにする。また、タスクの達成状況から該当する学習項目について未学習または未定着と判定された場合は、教師アバターが登場し、再学習するべきLessonへ誘導する。なお、RPGの世界を日本事情の学習機会とすることも検討している。

(2) SNS (Social Networking Service) で学習者に現実の日本語コミュニケーション実践の場を提供する。学習者同士のコミュニケーションや、日本人ボランティアとのコミュニケーション等を想定した情報交換の場をSNSとして設け、学習者主体で自由にコミュニティが生成できるようにする。また、コミュニケーション実践の場として、SNSでインターネットを介したカルチャースクールを開講するという企画も検討中である。

3. システム概要と学習画面デザイン

eラーニングシステムのうち2011年10月現在決定している概要と、構築に着手している学習画面デザインについて述べる。

3.1 システムの構成

eラーニングシステムの構成を図2に示す。日本語・日本事情遠隔教育拠点eラーニング教材コンテンツは、日本語学習eラーニング部分と日本語テスト(J-CAT)部分によって構成されており、学習者は学習目的に応じて全てのコンテンツを利用できる。例えば、日本語テストを受験した結果から始めるべき日本語学習コースのレベルを自分で決めたり、日本語学習eラーニングの各コンテンツにおいて学習を進めている際に力試しとして日本語テストを受験してみたりすることができる。

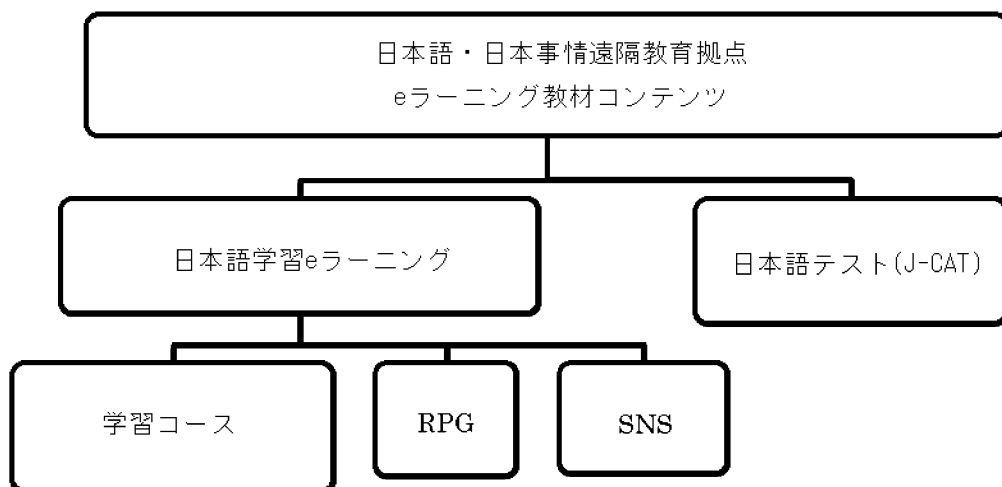


図2. システムの構成

日本語学習eラーニングは、学習コースのほかに、発展学習の場としてのRPGとSNSから成る。

3.2 ユーザ登録

学習者が日本語学習eラーニング部分を利用するためには、まずユーザ登録を行う。ここでの入力項目は、「ユーザ名」「メールアドレス」「パスワード」「出身国（地域）」「媒介語（説明に使う言語）」「自分のアバター」等である。これらの項目は、多言語で表示切替が可能である。入力事項は、LMSのユーザ管理データベースに登録され、マイページ画面等の学習履歴に利用される。また、日本語学習コースにおける英語以外の媒介表示の際には、選択された言語が表示されたり、自分のアバターや出身国等の情報は日本語クラスの場面や練習問題などで学習者本人を示す時に用いられったりする。登録したユーザ情報の変更は、マイページから行うことができる。

3.3 トップ画面

トップ画面として、図3にログイン前の画面デザイン、図4にログイン後の画面デザイン（マイページ）案を示す。ログイン前画面には、ログインID、パスワードの入力欄があるが、ユーザ登録済みの学習者は、ログインID欄にメールアドレス、パスワード欄に登録済みのパスワードを入力してログインすることができる。また未登録の学習者は、新規登録ボタンからユーザ新規登録画面へ遷移し、ユーザ情報を登録することでログインできる。また、ログイン前の画面には、一般向けのお知らせ及び使い方の説明等を掲載し、日本語テストのみ利用する学習者向けに、日本語テストへの入口を提示する。

図3. ログイン前画面（仮）

ログイン後は、マイページが表示される。マイページには、学習者本人宛のメッセージや、日本語クラスのLesson一覧、マイ単語（次項3.4を参照）、文化・社会ビデオ一覧、SNS、RPGなどへの入口があり、学習者は自身の学習目的に応じて自律的に学習を進めることができる。



図4. ログイン後マイページ画面（仮）

3.4 単語帳（マイ単語）

マイページから遷移可能な単語帳の案について図5に示す。単語帳は、マイページ画面の「マイ単語」ボタンから表示できる。単語帳は以下の機能を有する。

(1) 不正解単語の自動登録機能

各Lessonの単語確認テストの解答履歴を参照し、不正解の単語を「マイ単語」へ自動的に登録する。また、単語や表現のリストは、学習の流れを妨げないようにテスト以外の全ての学習セクション画面に設置し、学習者が適宜閲覧できるものとする。学習者はこの学習順序を変更することも、問題を行わずに次に進むことも可能であるが、学習確認テストを終了しなければそのレッスンの終了記録は登録されない設計になる。

(2) 単語帳のカスタマイズ機能

「マイ単語」に掲載されている単語を削除したり、Lessonを指定して、該当Lessonで初出する全ての単語を追加登録したりすることで、自分だけの単語リストを作成する。

(3) 確認テスト機能

ページ内に表示されている単語について、単語確認テストを自動的に作成する。

(4) 印刷機能

紙媒体で単語を覚えたい学習者は、「マイ単語」に登録されている単語を印刷することができる。



図 5. マイページの単語帳画面（仮）

3. 5 日本語クラスの学習画面デザイン

マイページから各Lessonを選択すると、図 6 に示すように日本語クラスの学習画面へ遷移する。各学習セッションには、左側の学習の流れを示す各リンク等から自由に移動できる。単語リストもテスト画面である「かくにん」以外の画面には常に設置し、いつでも閲覧が可能なものとする。

一方で、選択肢が多すぎて学習者が何をすればいいのかわからない状態に陥ることを避けるために、画面デザイン上の工夫や教師アバターの利用により学習のメインルートを示すように配慮する。以下に学習セッションごとの学習デザインについて述べる。



図 6. 学習画面 ビデオ導入セッション（仮）

(1) ビデオ導入

「モデル」では、図6に示した通り、画面中央にモデル会話またはモノログの動画が再生される。動画はシーン別に繰り返し見られるようにジャンプ機能リンクが設置されている。シーンは、主に大学生を中心とした大学生活における日本語によるコミュニケーションシーンである。

右側の各種ボタンのうち、「スクリプト翻訳」及び「かいせつ」は、学習確認テストが終了するまで有効にならず、教師アバターによってそれらの機能に頼らないでまず動画から学習内容を理解することを勧める。なお、動画で用いられる会話等の日本語スクリプトウィンドウは、積極的に動画から聞き取ることを狙いとして初期設定では閉じているが、クリックすることで表示することができる。

(2) 単語・表現

「単語リスト」は学習者が学習を進めるにあたって適宜参考にできるように、テスト以外の画面では常に利用できる。単語リストには、Lesson最後の単語確認テストで出題対象となる覚えるべき「重要学習語彙」のほかに、学習を進めるにあたって意味が分かればよい程度の語彙も表示される。単語リストでは、音声、画像（必要に応じて動画）、日本語（ふりがな）、英語訳、媒介語訳が単語ごとに表示された一覧を見ることができる。媒介語訳は、学習者がユーザ登録時に設定した言語となる。

(3) 説明

「せつめい」では、学習項目の導入を行うために教師アバターがバーチャルな日本語教室に登場し、学習者はクラスメート役のアバターと共に直接教授法による日本語クラスに出席しているような設定で説明を受ける。教師アバターは、「モデル」で示した動画のうち学習項目に直結するシーンを切り出して学習項目を提示し、意味や使い方が類推可能なシーンを教室内にて適宜追加することで理解を促す。教室内での動きはFlash等を用いたアニメーションで行う。

(4) 練習1、2、3

表1に示した多種多様なビジュアル素材を使用し制作する。解答は主に音声認識システムを利用し、学習者が話した日本語の認識結果に応じて正誤判定を示す。

(5) 学習確認テスト

「かくにん」は、2つのセクションに分かれており、1つ目が学習確認テストである。成績の正解率をLesson一覧の学習履歴に登録する。

(6) 単語確認テスト

「かくにん」の2つ目のセクションとして、単語確認テストがある。これまで常時設置されていた「単語リスト」は表示されない画面において、重要学習語彙のみを対象とした単語テストを行う。単語リストに掲載されていた単語を示す画像や動画のアイコンパネル

が表示される。ランダムな順番で再生された音声と同じ単語のアイコンを選択し、正解だった場合はそのアイコンが表示されなくなる。不正解だった場合は、再度音声が出るのを待ち、正解するまで選択することができる。なお、出題した単語が不正解だった場合は、「マイ単語」に自動的に登録される。単語アイコンが全て消えると、そのLessonに関連した日本文化・日本事情等の映像が特典映像として再生される。これは、単語確認テストに取り組むモチベーションを高めることを狙いとした工夫である。一度閲覧できた映像は、マイページの「日本事情ビデオ」で何度でも見ることができる。

(7) 解説

学習確認テストが終了すると、学習項目に関する詳細な解説が表示される。これは、日本語、英語、選択媒介語の表示切り替えが可能である。このページは、学習確認テストを終了した後なら「ビデオ」ページの「かいせつ」でいつでも見るようになる。なお、「スクリプト翻訳」の閲覧も同様にアクセス可能になる。

4. おわりに

従来の語学教育用のeラーニングでは、その基本コンセプトとして教室活動を補完するものとして位置づけられ、WEBCT、moodle等のLMSが活用されてきた。例えば、授業のあと、教師から復習用のプリントの配布を受けたり、小テストを受けたり、辞書機能を使った自習を行ったり、単語帳を作ったりといったことがメインであった。しかし、本稿で紹介したeラーニング教材企画の場合、完全な自律型eラーニング教材であり、授業に来られない者を対象に制作する。そのため、教室活動をウェブ環境の中でバーチャルに再現するように工夫しており、音声認識を使った言語産出の支援という新しい技術を全面的に採用する予定である。こうした技術的な部分でのハードルが上がった分、「日本語教育難民」とも言える、これまで学習の機会がなかった学習者にも機会を与えられるようになる。例えば、専門科目を英語で受講している学習者、専門科目・実験等で忙しく、日中は時間がとれない学習者、さらには来日前の留学生等が自習用教材として本事業が提案するeラーニングを活用することになるであろう。

今後は、平成23年度中に基本システムの開発と初級相当の教材コンテンツを作製する予定である。平成24年度中に学内で試用、検証を行い、さらに同年度に初級レベルの教材制作を完了し、平成25年度から26年度にかけ中級レベルの教材制作を行う予定である。このeラーニングは検証、フィードバック、改良を経た後、全国の日本語学習者に対して順次公開していく。「日本語・日本事情遠隔教育拠点」としての認定は平成26年度末までであるが、本eラーニングの運用を開始した後は、継続してサービスを提供できる体制を整えなくてはならないであろう。

参考文献

筑波ランゲージグループ、(1991)、『Situational Functional Japanese』全7巻

Finocchiaro, Mary; Brumfit, Christopher, (1983), *The Functional-Notional Approach : From Theory to Practice*. Oxford University Press, New York

資料

1. 文部科学省ホームページ「平成21年度「教育関係共同利用拠点」の認定について」
http://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/22/03/1291858.htm (2011年9月15日閲覧)
2. 日本語日本事情遠隔教育拠点ホームページ
<http://www.intersc.tsukuba.ac.jp/~kyoten/> (2011年10月3日閲覧)