

Eラーニングコース開設における考察と日本語Eラーニング コースのための留意点

山本 千波

要 旨

Eラーニングコースの普及について日本と米国を比較し、また日本・アメリカ双方の政府のEラーニングにおける目標からその取り組みについて考察し、米国の文献を中心にEラーニング開発のために留意すべき点について言及する。Eラーニングの特徴の理解、従来の教室での教授学習方法との違い、学習者及び出資者を含めた開発関係者全てが満足するための要件、Eラーニングの脱落者を防ぐための方法、Eラーニング受け入れのための要件、Eラーニングコース開設のためのチェックリスト、言語習得のためのEラーニングで達成すべきこと、及び日本語言語学習のための提案を行い、「Eラーニング使用＝学習効果の増大」を実現する方法を考察する。

【キーワード】 Eラーニング 特徴 脱落者 受け入れ 日本語

Considerations for Opening an eLearning Course, and Points to Keep in Mind for Japanese Language eLearning Courses

YAMAMOTO Chinami

[Abstract] This paper mentions points to consider taken from the literatures in the Unites States for the development of an eLearning course with comparison about diffusion between Japan and the United States, and also considers their efforts to attain their objectives for eLearning diffusion. This consideration includes: understanding of characteristics of eLearning; difference in teaching methods between traditional classroom teaching and eLearning; requirements to satisfy all stakeholders and learners; how to decrease the number of dropouts; requirements for learners to receive eLearning; checklist for the development of an eLearning course; goals for a language eLearning course; and Japanese language eLearning course. This paper also suggests how to realize the goal: “eLearning = significant improvement in learning.”

[Keywords] eLearning, characteristics, dropouts, reception, Japanese

1. はじめに

技術革新と教育方法の相関関係は高く、ハイテッククラスルームの開設は新設校には必至になってきた。ハイテッククラスルームの主役であるコンピュータ及びインターネットによる視覚・音声資料や教材は、言語教育では得に利便性が高く無くてはならないものになっている。IT (Information Technology) が進化を遂げる中、ベンチャー企業によるコースマネジメントソフト提供 (WebCT、Blackboard、Moodle等) の競争も広げられ、それを利用したITとのコラボが実現し、並びに誰もがどこでもインターネットにアクセスできるようになり、Eラーニングの関心が著しく高まってきた。

しかし、わが国におけるEラーニングに必要な不可欠なITの普及率はアメリカのそれと比べると著しく低い。アメリカ合衆国では、2003年のNCES (National Center for Education Statistics) によると31億人がEラーニングを媒体とするクラスに登録しており (Waits, et al. 2003)、実に当時の全人口の約11%に当たる。

また、NCESによるEラーニング登録者における別の調査では、従来の教室での授業の満足度との比較において、30%の大学生及び大学院生が従来の教室でのクラスよりも満足していると答え、47%は同等に満足していると答えている (Sikora & Carroll, 2002)。既に2003年の時点で、Eラーニングはアメリカ国民に浸透しており、Eラーニングデザイナーが、既にEラーニングでの学習に関する改良を重ね、それが既に効を奏しており、更なる改良でEラーニング学習者が増えるであろうことをこの調査は示唆している (Kays, 2003)。その予想を立証するように、2008年のNCESによると66%の大学が何らかの形でEラーニングコースを提供しており、そのうち94%が遠隔教育¹を行っている。日本では、遠隔教育を提供している大学数は全体の10%にも満たない (2012年、筆者調査による)。

日本の「インターネットの普及率は、主要国の中で最低レベルにあり、アジア・太平洋地域においても決して先進国であるとはいえない (e-Japan戦略、高度情報通信ネットワーク社会推進戦略本部より)」状況であり、2001年当時の比較では、アメリカでは、パソコン一台に生徒数が6人、一方日本では13人、インターネットの接続率はアメリカでは95%、日本では57%であった (菊池)。日本政府は、ITへの遅れが後々の教育、ビジネス、行政への取り返しのつかない他国との格差を生み出すことを懸念して2003年にe-Japan戦略を推進している。

本稿では、アメリカでのEラーニングコース開発における重要事項について考察しながら、Eラーニングコースを最適化するための方法、そしてそれが言語習得を目的とするEラーニングである場合には更に何を特化するべきかを考察し、日本語習得を目的とするEラーニングコース開設にあたって留意すべき点を提案する。

2. Eラーニングコース開発

Eラーニングと呼ばれる由縁は、教師と学習者が教室で顔を合わせる従来の教授及び学習を行うこととは全く違う、Eラーニングのコンテンツ送達方法にある。送達方法は、文や視覚資料のデジタルイメージ、ビデオ、オーディオ、マルチメディア、更にインタラクティブなマルチメディア、チュートリアル、ディスカッションボードやブログなどのウェブ、ディスカッションフォーラム等 (Fetaji, 2007a) のインターネットを介した方法であり、更に携帯電話からもパソコンと同様なアクセスができ、ポッドキャストによるオーディオ、ビデオのやりとりの普及率も高まることが予想される。遠隔地のマルチプレーヤーによるゲームもそのひとつになり得る (Fetaji, 2007a)。ITの発達と相まってEラーニングの送達方法も進化を遂げていく。こうした送達方法はコンテンツそのものと解釈すべきであるが、本稿では、学習内容をコンテンツとし、送達手段とは区別して論じていく。

2.1 Eラーニングコースにおける誤った通念

先に述べたNCES (2008) の統計からもEラーニングがアメリカの大学で開発の中心になっていることは間違いない。キャンパスや教室でのクラス履修者数の上限は頭打ちになるため、学生数の増加は遠隔教育に頼らざるを得ない実情もある。場所や時間を問わず、自分のペースで学ぶことができるため、Eラーニングはグローバル規模で学習者層を拡げることができ、凌ぎを削ったソフトの開発も盛んになっている。そんな中で最新ITをEラーニングに取り入れることで大学のイメージ向上を期待する経営者層もいる。時代の波に遅れないように経営者がEラーニングのための予算を確保し、現場にコースの設置を委任する。現場では業者の推奨通りに最新IT技術を取り入れ、最強のIT技術を駆使したEラーニングコースの開設に取り掛かる。開設予算には、相当のコストや労力が含まれるのは当然だが、開発そのものに相当な時間がかかり、それだけの資本を投入する関係者の期待は自ずと膨らみ、学習成果の著しい飛躍を想像するのだが (Cantoni and Succi, 2002)、現実はそのよう簡単ではない。

従来の教室での教授内容が成功を収めているからといって、その内容をEラーニングに移すことでそのまま同じ効果をEラーニングでも得られるというものでもない (Fetaji, 2007b)。「Eラーニング使用＝学習効果の増大」という等式には、綿密なEラーニングデザインが必要不可欠であることを忘れてはならない。

2.2 Eラーニングコース開設のための視点

Eラーニングは、従来の教授学習方法の効果的な情報の送達及びエンタテイメントの要素を遙かに超える方法で教育を変えることができるものであり、真剣に教授学習方法の改善に携わるならば、無視できない (Garrison and Anderson, 2003) 学習方法・体制・基盤

である。

アメリカ合衆国インターネット教育委員会は、2001年に、新しい議会や運営陣を結集し、Eラーニングを合衆国の連邦教育方針の最重要項目として採用するという声明を発表し、その報告書では、広大に繰り広げられる発展的及び革新的なプログラムが、どのように人が学ぶのか、如何に新しいツールをサポートし、それによる学習成果を評価していくのか、どんなタイプの組織構造がこうした学習成果をサポートできるのか、学習分野を更に前進させ続けるために何が必要かにおける深い理解の上に、構築されていかなければならないことを推奨している (Garrison & Anderson, 2003)。諮問委員会では、Eラーニングは、質の高い学習経験でなければならず、そのような学習経験を確実にするための留意と理解が必要であることを唱えている。その質の高い学習経験を提供するためには、Eラーニングの、従来の教室での教授方法とは非常に異なる特徴を理解し、それが学習に最大の利益をあたえるように使用方法を理解しなければならない (Garrison & Anderson, 2003)。

Eインフォメーションをどうやって人間の知識に変えていくかは、テクノロジーだけではなく、教育的解決方法が求められる社会的なチャレンジでもある。Eラーニングの価値は、コミュニケーションと思考を促し、その結果として、意味と知識が構築されることにあるので、それを行っていない多くのEラーニングプログラムからの学習結果と、従来の教室での学習結果との間に有意な差が出ないことに何の不思議もない。従来の教室での学習教材をEラーニングコンテンツとすることでは、学習結果の著しい差を期待できない。Eラーニングは単なる別のツールではない。Eラーニングは学習経験や学習そのものを変える革命なのである。

2.3 Eラーニングコースの成功の尺度

Eラーニングが成功したかどうかは、Eラーニングコース開設の関係者すべてが満足することが成功度の尺度になる (Khan, 2001)。インストラクショナルデザイナーは、デザインが学習者中心に構成されているか、言い換えれば、学習者が内容の選択を行ったり進度を決めたりできることが可能で、また、時間的にも経済的にも効果的に学ぶことができる構成とコンテンツを学習者に対して提供していることを不可欠な要素として重視する。学習者がEラーニングコースに頻繁に参加し、学習目的を達成することでインストラクターの目的は達成される。学習者がEラーニングコースのサポートを、必要なときに使用し、必要な援助を得て、楽しく学習に参加することで、コースサポーターの、簡単にコースを使用し、信頼できる支援を与えるという目的を達成することができる。そして最終的には、学習者が学習コンテンツとそれが提供される方法及びサポートサービスのすべてに、ある程度の満足感を覚え、最後までコースに参加し終了できるということが、スポンサーの成功を意味するが、スポンサーにとって手っ取り早い成功度の判断は、コースの参加者数及

びコース修了者数であることも念頭に置くべきだろう。

Eラーニングコースの脱落者の割合は、従来の教室でのコースと比較すると高く、Eラーニングコースの一番深刻な問題である (Sloman 2002)。アクセスが簡単であるにも関わらずコースに取り掛かるのを一日伸ばしにし、結局、コースを終了できない学習者もいる。Lynch (2001) が行った比較的小さな大学でのEラーニングコースにおけるリサーチでは脱落者は35%から50%で、同じコースの教室における従来の学習者と比べると14%高くなっていることが報告されている。いつでもできるという利便性が学習者に引き伸ばしを許してしまう。コース内容に関しては、情報の伝達のみで終わったり、学習コンテンツが貧困であったりすることもしばしばあり (Frankola, 2001)、従来の教室での学習に比べると、学習者に与えられた知識が、習得に至る学習過程には到達していない (Fetaji, 2007a) こともある。これはインストラクターや学習者のコースに対する満足度を低下させる。

ビジュアル・インターフェースは学習者を参加させる刺激にならなければならない。逆を言えば、刺激を与えられなければ学習者は参加せず、コースから脱落してしまう。不十分なビジュアル・インターフェースでは、難しいタスクの強要のみが学習者に印象付けられ、初歩のラーニングタスクからも、学習者の興味を削いでしまう。学ぶべき情報を提示し、それに付随する各々の活動の達成状態、つまり、学習者がどれだけ学んだかを評価することにより、Eラーニングの成功を図ることもできる。

Eラーニングコースの全関係者を満足させるコース開設のための必須事項を次に考察する。

2. 4 Eラーニングコースを成功させるための鍵

Eラーニングコース成功の鍵としての要因を以下、論じる。

2. 4. 1 コンテンツの構成

Eラーニングの潜在的な可能性をフル稼働して達成しなければならないことは、情報がどのように学習者によってプロセスされ、理解され、また再生されるかを理解し提示する方法を探らなければならない。それは受動的に情報を伝達するアプローチと対比して、インタラクティブな構成でなければならない。学習者をEラーニング活動に深く関わらせるための得策は、学習者がコンテンツに貢献でき、それを他の学習者と共有し、コミュニケーションをとり、あるいは協力して行うこと (Cross & Hamilton, 2007) でもある。

学習経験を与えるためのコンテンツのみが学習の質を決定するのではなく、コンテキスト (学習経験や、学習が習得に至るためのインタラクションがどのように構築されているか) であり、高い質を伴う学習経験には、コンテンツとコンテキストの双方が力強く統合され、その分野の専門家また教育学的に有能な教師を中心に開発されることが必要になる。

従ってEラーニングコース開設のためのチャレンジは、学習を実現するためのステップ(様々な学習理論があるが、例えば、既存知識の活性化、デモンストレーション、新しい知識の応用/適用、新しい知識の使用の4段階)(山本, 2012)の存在を認識かつ実現できる教育目標を強化するために、適切な社会性を伴った、コンテンツと適合する、コンテキストをデザインしなければならない。

コンテキストの中には、タスクとチャレンジを含め、学習者が、何がタスクであるか、また何がチャレンジであるかを認識して取り組む努力を要する構成を盛り込んでいく必要もある。学習コンテンツやそれに対応する学習方法を再生したり、コンテキストの中で提示された新規な情報を丸暗記する表層レベルの情報処理や、新規情報を既存情報と統合するとともに新規情報を理解し、整理する、深層レベルの情報処理の両方を行えるタスクを盛り込む。

Eラーニングコースにおける一番深刻な問題として脱落者が多いことは既に述べたが、Cantoni & Succi (2002) のリサーチに拠ると、その主たる理由は、学習者がEラーニングでの従来とは違う学習経験を受け入れられないこととそれに満足できないことであった。これから、テクノロジーの使用も関係するものの、コンテンツがどのように組織されているかが重要な鍵であることが判明している。

2.4.2 学習者のEラーニングコース受け入れのプロセス

従来の教室での学習方法に慣れている学習者にとって、Eラーニングでも同じ学習経験や学習パターンを無意識に期待するのは当然のことであるが、真新しい学習方法や環境をどのように受け入れるのかを知ることは、Eラーニング開設関係者にとって理解していなければならない要件である。

Eラーニング受け入れのプロセスには3つ：革新的なものの受け入れ、テクノロジー(Eラーニングコンテンツの送達手段)の受け入れ、学習者の受け入れ、がある。革新的なものとは、考え、練習、目的等の学習者個人にとって新しいもので、新しいと認識することでそれに対する反応が起こり、IDT理論(Innovation Diffusion Theory)に拠れば、普及(diffusion)に繋がる(Roger, 1995)。Roger (1995)によれば普及とは、社会システムを構成するメンバーの中で、長い時間をかけて、ある特定の各個人に内在するチャンネルを通して革新的なもの自体とのコミュニケーションがとられていく過程を意味する。

革新性を認識した個人は、次にその革新的なものに対してどのような態度を取るか決め、そしてそれを受け入れるか拒絶するかを決定する。受け入れる決定をした場合は、その革新的なものに対する新しい考えを試行し、新しい考えを確定するというプロセスを踏む(IDPT: Innovation Decision Process Theory)。Cantoni & Succiの研究結果の中で、脱落者を防ぐために有意だったこととして、学習者がEラーニングコースに取り掛かってすぐ

に、コースで使用されているツールやコンテンツ等の全体的な概要を説明することを挙げている。革新性を認識した個人が次にどのような態度を取るかを決定する前に、Eラーニングコンテンツの構築を学習者に説明することの意義は、IDPTの観点からも納得がいく。IDPTのプロセスは、インストラクショナルテクノロジー (IT : Instructional technology) の観点からも、学習者が受け入れる決意ができる構成を目指す上で重要になってくる。往々にして、インストラクショナルテクノロジストは、何が受け入れられないのか理解していないことが多い。

2番目の受け入れは、テクノロジー (Eラーニングコンテンツの送達手段) の受け入れであり、テクノロジー受け入れの可否を予測するためのTAM (Technology Acceptance Model) によると、テクノロジー受け入れの可否決定要因には幾つかの変数関わってくるが、使用の容易度及び有益性が最も重要な2要因になる (Davis et alii 1989; Lederer et alii 1998)。Succi & Cantoniの更なる研究では、テクノロジーの有益性については見過ごされているという結果もでていいる。Eラーニングの受け入れは、アクセス、インターネット接続、インターネットやコンピュータソフトの精通度に依存することが多く、一見、学習者側のコンピュータ能力に全面的に依存しているかのように見えるが、使用の容易度を高めるために、テクノロジストが取り組める課題は少なくない。

3番目の受け入れは学習者の受け入れであり、学習者のEラーニングの受け入れと学習の持続性には強い相関関係があり、これについてのリサーチは著しい数に昇るが、その要因は、個人性に関わる理由及び学習者の性質が相互に関係し合っている場合が多い (Morgan and Tam, 1999; Stockdill & Morehouse, 1992) のだが、学習者の内在的な動機が重要な要素になっている。それは、各学習者がどれだけその教育機関の社会的また教育的コミュニティに関わってきているかが関係している。教育機関のミッションステートメント実現のための方策が教育機関に浸透しているか、また個人が自分の目的意識を持っているかに関わっている。学習者のバーチャルワールドで学習できるレディネスも成功の要因であり、与えられた背景や条件の中で、提供されている手段を全て使ってタスクを全てこなすことができるという積極的な態度 (Hubackova, 2010) が望まれる。

学習者の受け入れ、つまり学ぶ決心ができていいるかどうかは、各個人が置かれている環境に大きく左右されるであろうし (志望大学に入ったかどうか、クラブ活動、バイトの状況、時間の融通性等)、また、大学に入る以前の個人の自己学習能力にも大きく関わっていると思われる。これらの要因が環境の変化なしに変わることを期待するのは難しいが、これらは変数であって定数ではない。第1の革新的なものの受け入れ、第2のテクノロジーの受け入れとの相関関係で変動することは期待できる。図1の3つの分野が重なり合う部分が意思決定を表わす。

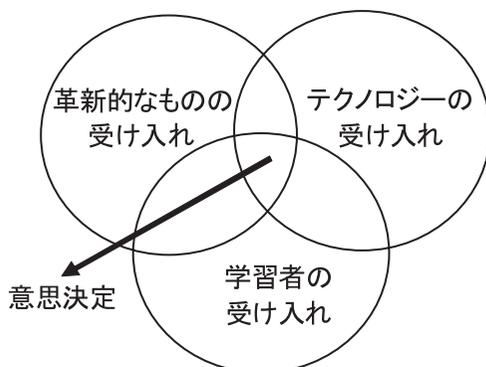


図1 Eラーニング受け入れの意思決定要因

2.4.3 Eラーニング開設のためのチェックリスト

Eラーニング受け入れのための3つのプロセスについて論じてきたが、ここでは、それらを統合し、また、2.4.1コンテンツの構成でも述べてきた、構成に関する留意点も併せて、Eラーニングを成功させるためのチェック事項を述べる。

- ① コースコンテンツをアップデートする必要があるかどうか。あるとすればその頻度は？

時事問題に関するコメント、世界情勢、統計を伴う内容等は、年月の経過と共に変更される。時代を逸したコンテンツは学習者にとっては決して楽しいものではない。

- ② Eラーニングコースの目的は他のコースにも潜在的に使用できるかどうか。

Eラーニングコースの目的が他のコースや他の大学等で使用できることは、著しいコストの削減につながり、共同研究をも促し、結果的には、コース内容の容易な改善に繋がる。また、目的達成のためのEラーニングコースのデザインは、汎用性が高く、成功例のデザインを土台として独自のコースを開設することは、コース関係者すべてにとって大きな安心に繋がる。

- ③ 国籍、宗教、習慣等の違う学習者を考え、曖昧な表現や誤解を招くような言葉の使い方をしていないか。国によってはタブーに相当するような内容が教材として組み入れられていないことを明確にする必要がある。

- ④ 学習者がカンニングや他の学習者の答えを模倣するなどしていることを知ることができるかどうか。

カンニングはEラーニングコースでの主要な問題点である。学習者が実力をつけるためにも、いわゆる「ズル」を防ぐための、またはそれを検知できるシステムが必要になる。

- ⑤ 個人情報保護できるシステムがあるかどうか。

⑥ テクニカルサポート等のサポートに携わるスタッフは、問題点を抱えてともすると感情的になっているかもしれない学習者の対応の仕方のトレーニングを受けているかどうか。

⑦ Eラーニングコースコンテンツは誰にもアクセスできるか。

インターネットのスピード、ダウンロードにかかる時間、視覚的な問題のある学習者等の配慮が必要になる。Eラーニングコースの地理的に離れているカスタマーである学習者が、実際に出くわすであろう問題を考慮して誰にもアクセスできるコンテンツの提供をする必要がある。

3. 言語習得のためのEラーニングコース開発

言語習得を目指したITプログラムを参照し、効果的な言語習得のためのEラーニングコース開設のための留意点を考察する。

3.1 CALLから学ぶ

従来の教室での教師と学習者との相対する言語のための教授学習方法から最初に抜け出したのは、CALL (Computer-Assisted Language Learning) である。CALLとは、学習者が学習の過程でコンピュータを使用し、その結果として、対象とする言語習得が改善されるプロセス (Beatty, 2007) である。CALLはFLL (Foreign Language Learning) やSLA (Second Language Acquisition) 理論の多大な影響を受けて発展してきた (Gibby, 2006)。

初期のCALLはコンピュータ制御のドリルと練習が主体で、学習者の選択の余地がなかったり、十分な言語教育方法が取り入れられていないとの指摘もされてきた (Desmet, 2005)。CALLが出始めた頃には、Eラーニングのためのインストラクショナルデザインに労力を費やすことは少なく (Downes, 2003)、コンテンツが繰り返して使用できるか、また、必要に応じて変更を加えることができるか (IEEE, 2002)、どのように学習の中でCALLプログラムを使うのか等に関心が向いていた。CALLを使用した学習と不使用の学習の対比では、有為な違いが出なかったことも報告されている (Pederson, 1987)。その後、CALLの使い方に関するリサーチから、コンピュータをツールとして使うことに関するリサーチに移行し、今ではほとんどの教育者がテクノロジーの効果的使用によって学習者のプラスの影響を認めている (Liu et al., 2003)。

初期のCALLはコンピュータそのものが言語教育の目的であり手段であったが、インストラクショナルデザインの観点から、またSLA理論の影響を受けて様々な学習モデル (Monitor Model, Acculturation Model, Conversational Analysis, etc) が生み出されてきた。デザインの違いからインタラクションの位置づけが変わるが、その共通点は、インタラクションがSLAの学習活動の中心であり目的になっていることである。インタラクションは、

言語学習活動の鍵になる要素であり、ターゲット言語の適切さ（言語運用法）を獲得するための足場（Block, 2003）でもあり、別の言い方をすれば、ターゲット言語を習得するために必要不可欠な学習活動である。

学習者の応答に対応してまたその応答に適応できる柔軟性を備え、インストラクションを個別化できるように二つの分野（ICALL：Intelligent Computer-assisted Language Learning 及びITS：Intelligent Tutoring System）が共同し、学習者がターゲット言語を媒介とする動画のバーチャル世界を生み出すことができるICALLが行われている。同時にネットワークを基盤とする教授及び学習方法が開発され、イーメール、チャット、メッセージボード、オーディオ・ビデオでのインタラクション等が可能になり、あまり活発でない参加者の活発化に繋がると同時に、迅速なフィードバックや情報の保存、また必要なときに情報を取り出して使うことも可能になった。学習者のコンテンツ、他の学習者、ターゲット言語の母国語話者、コンテンツエキスパート等とのインタラクションも可能になった（Gibby, 2006）。

当初のCALLの研究でも明らかのように、最新ツールを駆使したドリルだけでは不十分で、言語習得のためのEラーニングコースに必須なのはインタラクションを組み込んだコンテキストデザインである。言語取得は、学習者が得た知識からではなく、学習者が問題解決にあたることや実生活でのインタラクションを通じて起こる。

3.2 成功例から学ぶ

California State Universityで2003年から2004年に行われたEラーニング使用の日本語学習と従来のそれを使用しない教室での学習とを比較した学生の満足度に関する研究（Matsuyama, 2005）では、88%の学生がウェブ使用に、従来学習より満足していることがわかった。研究対象となっているEラーニングはブレンディッドラーニング²として使用されており、本稿で論じてきたEラーニングは遠隔地教育としての使用について論じているため、全てを参照することは適当ではないが、留意すべき点を取りあげる。このコンテンツにはインタラクティブ・オンライン・リソースページが設けられ、それぞれのクイズや活動は、スケジュールとリンクされていた。また、クイズへのアクセスは無制限であった。なお、直接成績に反映されない補足課題も用意されており、するかどうかは学習者の選択に任せられていたが、約半数の学習者が取り組んだ。

ウェブに基づくこの日本語コースを学習者が従来の教室での学習より著しく有意に好み、補足課題にも取り組んだ理由として、以下の5つが挙げられる。

- ① 簡単にアクセスできる。（他の研究者の研究結果の裏づけにもなる）自分のパソコンに日本語のフォントがインストールされていなかった学生は、テクノロジーに対して問題意識を持っていた。
- ② 頻繁にアクセスする。

- ③ 必要な情報を一箇所に集める。
- ④ いつ、どこに、どのように提示するかに一貫性をもたせる。
- ⑤ 学習者の違った学習スタイルに合うように様々なタスクを用意する。
革新的なものの受け入れで考察したように、様々なタスクを用意することによって、新規なものへの反応が、拒否反応ではなく、自分の興味をそそり創造性を高めるものになり、深層情報処理が行われ、言語習得が可能になる。

⑥ 連携学習ができる。

他の学習者と共同で取り組む機会を与える。学習の社会的な側面にテクノロジーが関与することで、学習者はテクノロジーに対して肯定的見解を持ち、②の頻繁にアクセスすることが促進される。

3.3 言語習得のためのEラーニングコース開発のためのプロセス

Eラーニングコース開発のための留意点をCALLと一成功例から見てきたが、最後にコース開発関係者全てが満足できる言語習得を目指すためのコース開発のためのプロセスの留意点を述べる。

全体的なプロセス：



全体的なプロセスの中で、評価→改訂→実施のループは教師やインストラクショナルデザイナーには周知の過程で、常に磨き続ける必要があるが、これに先立つ開発→パイロット→評価について以下のプロセスは時間がかかるが、有効な準備となる。

① →開発

開発に先立ってインストラクターが、豊富な教授経験に加えて、ウェブ基盤の言語のコースに学習者として参加する。例えば、全く勉強したことのないスペイン語のEラーニングコースに参加することで、学習者の立場にたったインストラクションを考察できる

② 開発→パイロット

開発からパイロットの段階で、学習者個々に寄り添い一人一人のニーズに応える努力を行い、学習者中心の、学習者制御の言語コースを開発する。学習者へのインタビュー、各タスクの出来具合、進捗、各タスクや説明に学習者がアクセスした頻度等、貴重な情報をもたらすことを忘れてはならない。

③ パイロット→評価

パイロットの段階でインストラクター以外のコース開発者を学習者として参加させ

る。それによってインストラクターとコース開発者の共同作業が実現する。コース開発者は往々にして自分の専門分野ではない、言語に関するコンテンツやコンテキストには言及しないため、分担作業になりがちである。それぞれの専門分野から共同作業をするためには効果的な方法への攻めの一手になる。

4. 日本語言語習得のためのEラーニングコースのための提案

本稿ではEラーニングコース及び言語習得コースの開設のための考察を行ってきた。Eラーニングコース開設のための全般的な指針はそのまま言語学習コースにも当てはまる。その中でも、言語習得のためには、インタラクションを中心にコンテキストの作成をする必要があり、学習者同志が共同して取り組めるタスクも忘れてはならない。これらは、ターゲット言語に関わらず同様に重要である。

ここでは、日本語のためのEラーニングコースの留意点について考える。そのために、日本語の他の言語との徹底的な違いを踏まえて、考察していくことにする。その特筆する違いとは、日本語は膠着語だということである(三浦, 1976)。英語は単語の形を変え、言い換えれば屈折して、文法上の関係を表す屈折語であり、それにはロシア語、ドイツ語、フランス語などのヨーロッパ言語の多くが含まれ、中国語のように単語にはかたちの変化がなく、単語の位置関係で文法上の意味を表す言語は孤立語である(三浦, 1976)。中国人学習者が助詞を忘れて単語だけ並べて日本語を話そうとするのも理解できる。三浦によると、日本語が膠着語であるがゆえに、助詞、助動詞を、履物やアクセサリーのように名詞や動詞にくっつけて主体的表現(自分の観点から物事を表現する)に用いることができることは、日本語特有の敬語にも顕著に現れている。接頭語や接尾語がその一例だ。複数を表すのも、「私」+「たち」と、三浦の言う「ハダカ」の名詞に、「たち」をくっつける。ハダカの「大学」という名詞が、「筑波大学」という固有名詞を表したり、「てにをは」をくっつけ「大学で勉強する」と表現し、「大学」が「で」がくっついたことにより、「勉強する」という動詞で表された活動が起こる場所であることを表したり、「大学に行く」と「に」が「大学」にくっつくことによって、「大学」が動詞「行く」で表された行き先であることが伝えられる。或いは、「田中」に「さま」をつけて「田中」が呼び名であることを表現したり、相手との対人関係を示したり、膠着語であることを立証するのは容易だ。

主体的表現の謂れは、表現が「主体」を表わしているからであり、主体が客体(主体が捕らえる相手及び物体)をどのように捕らえているかを伝える手段でもある。膠着語の言語社会で、主体がどのように客体を捕らえているのかを日本語学習の最初の段階で、学習者が理解して使えるようにすることは、重要であると考えられる。

日本語学習を続けていても「ハダカ」のままの名詞の羅列が学習者の口をついて出てくるのは、膠着語としての日本語の主体的表現の概念が理解できていない証拠なのだろう。

私自身が大学でドイツ語を履修したときに、名詞に男性、女性、中性の区別があることに大きな抵抗を覚えた。例えば、スプーンが男性名詞、ナイフが中性名詞、フォークが女性名詞であることを、覚えようにも、覚える手がかりさえ見つからず、学習する意欲を失った。ドイツ語が母国語であれば何の抵抗もなく使えることが、膠着語の言語社会の中に育った私には、単語を覚える以前に大きな壁となって目の前に立ちふさがっていた。その大きな壁を破らなければ、岩に清水が染み透るような言語の習得はできない。日本語が膠着言語であることを、どのように伝えていくか。Eラーニングによって今まで可能でなかった何ができるようになるのかが重要な課題になる。

「言語は社会的な性格を持っている (三浦, 1979)」ので、社会的体系から伝えて、それを理解させることが重要であると思う。例えば、贈答のための現金を渡すにも、「ハダカ」のまま渡さない習慣から始まり、日本製の電化製品には、ユーザーのためにいろいろなアダプターがついていることもその一例になる。どの助詞をいつ使うかは、履物に例えるならばどんな機会に、何を履くのか。着物には草履、スーツには革靴などと例えることができるだろう。これらを、視覚教材 (絵、動画) と音声で説明したり、或いはクイズやゲームとして必要事項に気づかせるのも良い。これらの情報を深層情報として、長期記憶に保存し、後に続く日本語学習の基盤になるように、インタラクティブな練習を提供し、デモンストレーション・シュミレーション (コンテキストの作成) を通して知識の応用ができているかを評価しながら、助詞や接頭語・接尾語、助動詞等を視覚教材 (絵、動画) と音声で紹介し、インタラクティブな練習へと、同様のサイクル (山本, 2012) を繰り返していく。83%の学習は視覚から、また、視覚・聴覚の刺激からの情報の保持は50%、理解力に至っては、視覚・聴覚の組み合わせから70% (Akinyemi, 2002) という報告もある。Eラーニングの最大の強みは、視覚・聴覚の組み合わせが容易で、様々な様相を展開できることにある。これらが日本語の特徴を踏まえてコンテンツやコンテキストの中に十分生かされていくべきで、本稿を通じて考察してきた方法や視点から日本語Eラーニングに組み入れていくことが重要であると考えられる。

5. おわりに

Eラーニングはこれからますます発展を遂げる分野で、文部科学省のグローバルな教育方針も相まって、普及率が高まり、効果の期待も同様に膨らむことが予想される。Eラーニング日本語コースの成功には、Eラーニングの特性を熟知し、日本語の特徴を反映させるタスクやインタラク션을組み込んでいくことが必要不可欠になる。本稿でふれたEラーニング開設のための視点は一部に過ぎず、また、Eラーニング開設のためのインタラクショナルデザインは常に研究が重ねられ、これからも改善が期待できる分野である。Eラーニングを熟知したメンバーによってEラーニングでしか実現できないコンテキスト

がコンテキストエキスパートによって提供され、学習者にとって最も成果の高い意味ある学習経験が実現されることを願う。

注

1. ウェブに基づく遠隔教育は必ずしもEラーニングを使わなくとも行うことができるため、本稿では、ウェブに基づく遠隔教育をEラーニングと称する。
2. ブレンディッドラーニングとはEラーニングと他のタイプのトレーニングを含む方法で、アカデミック分野では、教師とのインタラクションを含む。

参考文献

- 菊池俊一 「e-Japan戦略」によるe-Learningの普及について
<http://library.nakanishi.ac.jp/kiyou/gaidai%2830%29/03.pdf>
- 三浦つとむ (1979) 『日本語はどういう言語か』 講談社
- 山本千波 (2012) 「日本語の読解過程」『筑波大学留学生センター日本語教育論集』 15号 : 1-13
- Akinyemi, A. (2002) "EFFECT OF LANGUAGE ON E-LEARNING IN THE ARAB WORLD" in M. Driscoll & T. Reeves (Eds.), *Proceedings of World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education 2002*, Chesapeake, VA : AACE : 1109-1112
- Cantoni L. and Succi C. (2002) *Swiss and EU Universities Facing the Issue of eLearning Quality. A qualitative and a quantitative research*, Netlearning 2002, Ronneby, Sweden
- Cross J, & Hamilton, I. (2007) DNA of e-learning (online) Retrieved March 8, 2007, <http://www.internetttime.com/Learning/articles/DNA.pdf>
- Desmet, P. (2005) "An Integrated Language Learning Environment : towards an optimal blend of c-and e-learning", in P. Kommers & G. Richards (Eds.) *Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications*, Chesapeake, VA : AACE : 1545-1550
- Downes, S. (2003) Design Standards and Reusability,
<http://www.downes.ca/cgi-bin/website/view.cgi?dbs=Article&key=1059622263>
- Feldman, J. and Gries, D. (1968) "Writing System", in Rubin, J. & Wenden, A.(eds.) *Learner Strategies in Language Learning*, Prentice Hall International : 77-113
- Fetaji, B. (2007a) "E-Learning Literature Review to Investigate Reasons of E-Learning Failures to Meet the Expectancies", In T. Bastiaens & S. Carliner (Eds.), *Proceedings of World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, and*

- Higher Education, Chesapeake, VA : AACE : 266-275
- Fetaji, B. (2007b). “Assessing, measuring and evaluating e-learning indicators” , In Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications, Chesapeake, VA : AACE.
- Garrison, D.R. and Anderson, T. (2003) E-learning in the 21st Century : A Framework for Research and Practice, Routledge/Falmer, New York
- Gibby, S. (2006) “A Model of Interaction for Web-based Foreign Language Learning” , in T. Reeves & S. Yamashita (Eds.), Proceedings of World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education, Chesapeake, VA : AACE : 1204-1209
- Khan, B. (Ed.) (2001) Web-based Training, Englewood Cliffs, NJ : Educational Technology Publications
- Kays, E. (2003) “Architecture and Instructional Design : A Model for E-Learning” , in A. Rossett (Ed.) Proceedings of World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education
- Pederson, K.M. (1987) “Research on CALL” , Modern Media in Foreign Language Education : Theory and Implementation, in W. F. Smith (Ed.), Lincolnwood, National Textbook Company : 99-131.
- Morgan, C.K., and Tam, M. (1999) ‘Unravelling the complexities of distance education student attrition’ , Distance Education, 20 (1), 96-108
- Rogers, E. (1995). Diffusion of innovations. Fourth edition. New York : Simon & Schuster
- Hubackova, S. (2010) “Foreign Language teaching with WebCT support” Procedia Social and Behavioral Science 3, Elsevier Ltd. : 112-115
- Sikora, A. & Carroll, D.D. (2002) “A profile of participation in distance education 1999-2000” , NCES, Washington, DC: National Center for Education Statistics : 154
- Stockdill, S.H., & Morehouse, D. L. (1992) “Critical factors in successful adaptation of technology : A checklist of TDC findings” , Educational Technology, 1, 57-58
- Waits, T., Lewis, L., & Greene, B. (2003) Distance Education at Degree-Ganting Postsecondary Institutions : 2000-2001 (NECES 2003-017), Washington, DC : National Center for Educational Statistics