



Title	大学の日本語教育におけるITの活用と日本語支援ITプラットフォーム開発
Author(s)	難波, 康治; 角南, 北斗
Citation	多文化社会と留学生交流 : 大阪大学留学生センター研究論集. 2010, 14, p. 63-69
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/50717
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

【特集 OUS カリキュラムの開発(8)】

大学の日本語教育におけるITの活用と日本語支援ITプラットフォーム開発

難波 康治*・角南 北斗**

要 旨

OUS カリキュラムでは、そのカリキュラムの一部として、計画段階から IT の積極的な利用を検討してきた。本稿では、その背景としての大学の日本語教育における IT 利用の現状とその問題点を分析し、その解決策を検討する。さらに、その教育理念をもとに現在開発に着手している「日本語教育支援 IT プラットフォーム」について紹介する。

【キーワード】日本語教育、IT、インターネット、e-Learning、プラットフォーム

1 はじめに

今回、OUS カリキュラムを企画するにあたって、最初に考えられたのが、「IT 技術の有効な利用」ということである。これには、「留学生数の増加に対応する」という量的な側面もあるが、現在の日本語教育のあり方自体を検討し直す、という OUS カリキュラムの基本方針において、IT 技術の利用が、日本語教育を量的のみならず、質的にも改善する可能性を秘めているという点で研究メンバーの認識が一致したためである。

本稿では、まず、大学の日本語教育における IT 活用に関する現状と問題点を指摘し、そのひとつの解決策を提案する。次に OUS カリキュラムを支えるべく、現在開発を行っている「日本語教育プラットフォーム」の概要について紹介する。

2 現状とその問題点

2-1 デジタル世代の学習者と「石器時代」の教員

筆者は、6 年前より、CALL 教室を利用して、Web

を介した日本語教育実践を試みてきた。そこで、最近の大学生、特に留学生の IT リテラシーとその生活スタイルに大きな変化が起きてきていることを実感している。学生に対して授業前に行ったアンケート¹を通してそのことが裏付けられている。

6 年前と現在を比べてみると、自分用の PC の所有率は 80%から 100%になり、自宅にインターネット回線を持っている留学生は、アンケートの範囲でも 20%台から 100%へと上昇している。また、6 年前には、学生の所有するデジタルデバイスといえば、電子辞書と携帯ぐらいであったが、現在はそれに加えて多くの種類のデバイスが存在している。

また、インターネットにつながった活動の内容も、メールとウェブ閲覧のみであったのが、音楽のダウンロード、動画の閲覧およびアップロード、mixi、My Space、Facebook などに代表される SNS への参加、インターネットゲーム、ネットショッピング、ネット投資にいたるまで広範囲にわたるようになっている。

しかし、一番大きな違いは、インターネット使用開始の年代である。6 年前には、「インターネットを使い始めたのはいつからですか」という問いに対して「高

* 大阪大学留学生センター准教授

** Web デザイナー

校から」あるいは「大学に入ってから」という回答がほとんどであったのに対し、現在では「小学校から」と答える学生が6割を超えている。つまり、物心ついたときからPCを利用し、インターネットにつながった生活を送っているのである。

そこから得られた、現代のごく普通の留学生の「デジタル生活」を考えてみると、以下のようなになる（文系の場合）。

朝起きて、友人からのメールをiPhoneで確かめる。SNSのアプリを起動し、訪問者にあいさつ。Facebookのコメントをチェックしてから起き上がる。ニュースはウェブでチェックし、自宅から大学に向かう。電車の中ではMP3プレーヤーで音楽を聴くか、携帯ゲームをするか、SNSへの書き込みを行うので退屈しない。大学に着くと、同級生とプレゼンについて検討、自宅で作成したパワーポイントを修正する。内容の分からないところはWikipediaを参照し、日本語の分からないところは電子辞書で調べて直した。CINiiで参考文献を確認したのち、PDFファイルをダウンロードする。みつからない場合はGoogleブックスで検索してみる。どうしてもみつからない場合はしかたがないのでOPACで所蔵本の所在を確認し、図書館で借りる。そして、授業中には、教室の他の学生や教室外の仲間にあてTwitterでつぶやく。

休日は心斎橋でショッピングをすることにしたので、ネットで情報収集、Googleマップで位置を確認し、友達に送信する。電車に乗るときや、簡単な支払いは携帯を使う。こういう時はガラケーも役に立つ。心斎橋でいい商品を見つけたが、すぐには買わず、ネットショップで検索して注文した。その方がクレジットが使えるし、ポイントも溜まり便利だ。うちに帰ってYouTubeを見てくつろぐ。友達から話題の動画について聞いたからだ。テレビはつまらないし、日本語も難しいのでほとんど見ない、というかうちにはテレビがない。寝る前にFacebookをチェックしてブログに日記を書いておこう。そうだ、今日iPhoneで撮った写真も載せておこう……

学生の生活が、デジタルデバイスに囲まれ、勉学上、生活上の多くの活動（コミュニケーションおよび実質活動）が、単にIT化されているだけでなく、従来であればPCで行われていたことが、携帯性の高いデジタルデバイスを介して行われていることを端的に表してみた。しかしながら、後述するようにだからといって学生が必ずしもITを自らの日本語学習に生かしているというわけではない。

一方で、日本語を担当する教員の側を考えると、その生活スタイルおよびコミュニケーションのパターンは、従来とほとんど変化がないように見える。もちろん、すべての日本語教員がいわば「石器時代」に属しているわけではないが、一般的に日本語教員のITリテラシーは高いとはいえないのではないだろうか。これは、ひとり日本語教員だけでなく、年代による違いということもできるが、問題は、表面に現れる活動だけではなく、ITに対する意識や、コミュニケーションのドメインとパターンにおいても、教師と学生の間でギャップが生まれてきていることを示している。

しかし、問題は単に機器の操作や、ソフトの知識にとどまらない。むしろ問題は、教員が、従来の教育システムの中でだけ機能する「教師」として振舞うことで、慣習化されたシステムに縛られていること、そして、教育上の問題を、その中だけでしか解決しようとしなくなることである。教師が学習者よりも知識のある、あるいは能力のあるものとして振舞うことは、IT化された現実の中では難しくなっている。情報の検索や、その利用については、学生の方が長けている場合もあるのである。例えば、平均的な大学の教員より、小学校から訓練を受けた学生の方がパワーポイントを利用したプレゼンそのものの能力は高いかもしれない。

2-2 学習者の問題

2-1で指摘したように、学生たちにとってWebないしはIT技術は特別なものではなく、ごく普通の生活の一部となっているものの、学生がどのようにそれらを用いているかをもう少し詳しく見てみると、情報の消費（Googleなど）や、与えられたサービス（ダウンロードサービス、AmazonのようなECサービ

スなど)には熱心でも、それらを積極的に学習に活用しているかという点必ずしもそうは言えないことが伺える。

日本語学習においても、ある程度のリソースがあったとしても、アンケートの結果からは実際に学習者の活用しているネットリソースは限られており、辞書などもむしろ多くは電子辞書などのスタンドアローンのデバイスを利用することが多いことが伺える。これは、学習者自身が Web を用いて日本語を自律的に学習することの難しさを表している。つまり、学生は Web にリソースがあることを知っていたとしても、それをどのように利用するか(リソースの選択や組み合わせ)についての知識や、学習の組み立て方やストラテジーがわからないためにそれらを有効に利用することができていないのである。

2-3 日本語教育における IT 利用とその問題点

日本語教育の分野でも、すでに多くの教育サービス、ないしは学習支援サービスがインターネットを介して提供されている。提供されているリソースを学習者の活用の観点から分類すると以下ようになる。

- (1) 教育プログラム：「Net Academy 日本語²⁾」、「JP Lang³⁾」など日本語の学習課程を総合的にネット上で行わせるもの。
- (2) Web 活動支援ツール：「リーディングチュウ太⁴⁾」、「POP 辞書⁵⁾」、「ひらがなめがね⁶⁾」のような Web 閲覧やテキスト読解をサポートするツール。
- (3) 単機能プログラム：特定の分野や技能の養成に特化した Web プログラム
- (4) 文化紹介など、日本語の学習を中心としない Web サイト
- (5) 日本語学習のためのポータルサイト：「NIHON GO e な⁷⁾」のようにネットリソースを紹介したり、その検索を補助し、ポータルとして機能するもの。

しかしながら、現在まで、大学の日本語教育においては、IT 技術の利用形態として、(1)で示されているような、大規模な資金投入によって特定のコースウェ

アを作成し、現存する紙の上での教材や教師による授業を「置き換える」または「拡大する」という発想で作られてきたように思われる。つまり、CALL という名称自体が象徴的なように「コンピュータによる L L」という発想から離れていないところに問題があるように感じられる。

一方、上述したように、学習者がネットにアクセスする場合、従来のように PC を起動することはむしろ少なくなっている。iPhone などのスマートフォン、iPad、Kindle などのタブレット型端末が普及する今後は、さらにこの傾向が強くなることが考えられる。PC の利用は、PC でなければならない活動に限られている。

その理由としては、(1) PC へのアクセスやその起動、さらにネットリソースへのアクセスに手間がかかること、(2) 学習を PC 上で行うにふさわしい魅力的なリソースが存在しないこと、の 2 点に加え、(3) ネットリソースなどの利用法についての検討が十分になされていないこと、などが考えられる。

もうひとつ見逃せない問題は、このような新しい技術への移行は、教育する側の負担を重くしがちだということである。単に学習素材が変わるだけではなく、多様なメディアを扱う技術、次々と変化する Web 上のリソースへの対応、なにより機器の操作など、教員あるいは管理者への負担を増やしかねない要素が IT 技術を利用した教育には多分に含まれている。

3 IT 時代の教育・学習デザイン

3-1 教育デザインの重要性

Garret (2009) は、過去の CALL 教育を振り返り、CALL ないしは e-Learning が、単なる技術論に陥っていることを批判するとともに、IT 化時代の CALL の特徴を① tutorial ② authenticity ③ social の三つに分けて論じている。

これは、CALL という枠組みの中での課題であるが、現代における学習自体が、IT 技術が一般化することによってどのように変わっていくかを示唆している。つまり、IT 時代の教育・学習デザインが求めら

れているのである。

Tutorial の点では、**Web** を学習の中にどう位置づけるかということが課題となる。学習を全部ネットに置き換えたり、教室の活動をシミュレートするようなネットリソースは現実的ではなく、ネットリソースにはそれにふさわしい形があるべきである。その点で、いわゆる **e-Learning** としての **Web** プログラムは、コースウェアではなく、コースの目的に沿った特定の学習活動に関与する単機能型になる。

つまり、画面上や、ダウンロードしたリソース、プログラムなどをどのようにカリキュラムの中に組み込んでいくか。また、学習の成果をどうやって評価し、どのようにフィードバックしていくかをカリキュラム作成段階で検討しておくことが重要になる。

Authenticity という点では、**Web** を介することで可能になった、より多くの「生の」言語・文化的リソースを、どのように学習に活かすかを検討することが重要である。このような生の素材は、現実性と現実性の上で、学習者の動機づけを高めることができるが、一方で、言語的なコントロールができないことで、学習者が理解できず、学習に役に立たないことも考えられる。ここでは、リソースの取捨選択だけではなく、言語項目をコントロールできない **Web** 上の記事をどのようにリソース化するかが問題になる。こういう場合に、どのような支援ツールが目的に合致しているかを検討し、最適な組み合わせを学生に提案できるようなガイダンスのシステムをもつことが必要になる。

Socail という点では、学習者同士をどのように共通させるか、また、教室にとどまらない学習のネットワーク、ないしはコミュニティをどう構築していくかがデザインの課題となる。

このように見てくると、現代の教師の役割は、実際の教室における教育内容の提示者、あるいは実践者としてだけでなく、教室内外における学習者の学習環境を整備するという役割も担うことになる。その環境の中に、**IT** という新しい要素が加わることになる。つまり、どのような内容を、メディアを通じ、カリキュラムのどの部分に配置して、どのようなデバイスを学習者に利用させるか、また、学習者がそれら提供され

たメディアとその内容をどのように使って学習すればよいかを考えるという役割である。

そのためには、物理的な（あるいはソフトウェア的な）成果物だけでは不十分である。そのソフトウェアを学習者と教師がどのように利用するか、また、既存のネット上のリソースをどのように選択し、組み合わせ、学習に結びつけるかについての知識を共有する場を作り出すと共に、教育の「手間」を効果的に省力化できるようなアイデアをも共有する場を作り出すことも重要になってくる。つまり、**IT** 化によって仕事を増やすのではなく、仕事を「変えて」いくことが必要である。

3-2 **IT** 化で日本語教育は「効率化」するか？

前にも述べたように、教育は、極めて慣習化したシステムである。それを変化させるのは難しいが、**IT** 技術のように「モノ」によって考え方を変えるきっかけにできるのではないだろうか。教師の仕事が変わることによって、教師の視野も広がることが期待できる。

また、リジッドな「教材」から、個人のニーズに合わせた柔軟なリソースの提供へと変化することも可能になるだろう。

このような教育・学習の実践を行うためには、教師側、学習者側双方ともにネットワークを介することで教育の効率が上がるようなシステムを考える必要がある。アクセスすること自体が負担になるようなシステムでは、導入する意味がないからである。

今後、本学でも留学生の受け入れが増加し、日本語の授業も同じ内容で複数のクラスが並行して行われるような場合が想定される。そのような場合にも、授業を学習のコミュニティとしてネット上にも構築することより学生の自律的な学習をサポートする一方で、個々の教材の配布や学生の成果物の収集などが **Web** を通じて行われたり、学生の学習記録として蓄積されたりすることで、教育の質を落とすことなく学生の増加や教育プログラムの変更に対応できる柔軟なシステムをつくり上げることができると考える。

3-3 OUS カリキュラムにおける IT 利用

上記のような現状認識を踏まえ、これからの新しい教育・学習のあり方を目指して、現在、OUS カリキュラムにおいては、日本語カリキュラム（仮称）および専門日本語カリキュラムを開発している。Web 利用のモデルケースとして、今年度は初級日本語カリキュラムの教材開発を行った。

初級日本語カリキュラムにおいては、メインテキストと並行して、Web 上で配布される音声やワークシートなどの副教材に加え、以下のような自律学習用の Web 教材を同時に開発している。

- (1) 漢字マスター教材
- (2) カタカナ語マスター教材

これらの教材の内容については本特集の別稿にて紹介するが、これらは Web 教材として機能することを念頭に開発を進め、カリキュラムの中に位置づけられ予定である。このように OUS クラスにおける学習、個人による Web 学習を組み合わせ、限られた人的リソースと時間を有効に利用して日本語の習得を図ることを目指している。

今後は、スマートフォンや iPad などの新しいデバイスに対応して、PC からだけでなく、利用者にとってアクセスしやすい形態での教材提供を検討している。

4 日本語教育支援のためのプラットフォーム開発

このような、Web を基盤とした IT 利用のカリキュラムを有効に機能させるためには、カリキュラムとして一貫した運用方針と、個々のコースのシラバスや教材が変化しても、容易に差し替えが可能な統一されたインターフェースが必要である。そのため、OUS カリキュラムでは、教育・学習デザインをサポートするための「日本語教育プラットフォーム」を開発することを、カリキュラムの一部として当初から検討してきた。

4-1 「日本語教育支援 IT プラットフォーム」の概要

現在、本センターでは、2006 年より稼働を始めた「Web 履修登録システム」によって、学習者のレベル

チェックから履修登録、成績管理までを Web 上で行うシステムを構築しているが、今回開発する「日本語教育支援 IT プラットフォーム」は、その機能を受け継いだ上で、LMS⁸としての機能と、ある種の SNS としての機能、さらに e-Portfolio の機能を統合したものであるとして、最終的には、ヴァーチャルな日本語学習コミュニティを形成することを目的としている（図1）。



図1 日本語教育支援 IT プラットフォームの概要

「日本語教育支援 IT プラットフォーム」は、個々のネットリソースを指すのではなく、具体的には、① 教務管理：学習者のレベル分けから、履修・成績管理、② 自律学習支援：学習者の学習自己管理、教師・学習者間および学習者同士の協同、③ e-portfolio：学習者の学習成果の集積、④ 教員支援：授業の管理と教材の提供、教師間の協同、に⑤ 渡日前の遠隔教育という大きく分けて5つの機能を持った Web 上のシステムを統合したものの総称である。

「日本語教育支援 IT プラットフォーム」は、従来のシステムが「留学生日本語プログラム」の選択コースのみを対象にしていたのとは異なり、本センターの提供するすべての日本語関連科目をサポートする。

ここでは、教師も、学習者と同様、ソーシャルネットの参加者として、「授業というコミュニティ」を主催し、学習者が参加しやすい環境を作る。

プラットフォームは個別の授業のための e-Learning プログラムを提供するというより、すべての授業をサポートするいわば LMS としての機能も持つ。このプラットフォームの上に、個々の授業が授業

ページとして存在し、そこで様々なリソースやプログラムを提供する。

本プラットフォーム開発でもっとも重要な点は、Web サイトへのアクセス時に利用者が感じる負担をいかに低くし、実際に利用しやすいものとするところである。システムが使いにくかったり、閲覧しにくいデザインであった場合、教員、学生ともにページを閲覧したり、編集したりする動機づけが下がってしまう。

そのためにプラットフォームのうち、この LMS・SNS の各ページは、参加者の権限にしたがってそれぞれのページを編集する権限を付与されており、WYSIWYG を徹底したエディタにて、HTML や FLASH などの知識なしに編集を行うことができるように設計している。そのため、参加者は Web ページ作成の特別な知識や技術を持たなくても、自由に自分のページを編集することができるようになる。

さらに、自分の好みにあったレイアウトやスキンを選び、自分専用にカスタマイズする機能を含める予定である。個々のページのデザインも、無視することのできない重要な要素であると考えたからである。

4-2 教員の利用

ある授業科目のカリキュラムデザインにおいて IT 利用を考える場合、次のような手順を経ることになる。

- (1) 教育目標、シラバスデザインを考える。
- (2) カリキュラムの中で、Web 上で配信するものと、従来のリソースを仕分ける。
- (3) プラットフォームの中で、すでに作成されている My Page にアクセスし、自分のプロフィールを記入する。この点では、教員も学生と同様の擬似 SNS の参加者となる。
- (4) 担当の授業の Page へアクセスする。担当の授業ページは、あらかじめ雛形が作成されており、履修システムから学生のリストがリアルタイムで掲載される。ここに授業のシラバスを登録したり、テキストファイル、画像、音声、動画などをアップロードすることができる。
- (5) 授業を実施する。授業の過程で学習者からのレポートなどを収集する場合も、このページを利

用することができる。

- (6) 授業ページには、Show Case という機能があり、学生の作品やコメントが教員の選択により掲載され、授業参加者相互のコミュニケーションを図ることができる。
- (7) 授業ページからリンクする成績登録ページに、学生の成績を登録する。

ここまでは、一見通常の LMS と大きく変わることはないように見えるが、重要なのは、学生と同様、教師も参加者として、情報を共有する場が提供されていることである。

SNS におけるコミュニティのように、授業以外にも様々な目的のページを作成することができ、授業のための情報ページや、ネットリソースを紹介・共有するページに自ら情報を提供したり、その情報を参照したり、それに対してコメントすることが可能になる。

4-3 学生の利用

一方、学生の履修の流れから本プラットフォームの利用を見ると、以下のようになる。

- (1) まず、レベルチェックで自分のレベルをチェックすると、そのまま画面は履修登録に遷移し、当該レベルで提供される日本語授業のリストが示される。
- (2) そこで履修ボタンを押して希望するクラスを選択すると、履修申請が仮登録され、My Page に授業のリストが掲載される。
- (3) この My Page は学習者のポータルとして機能するように、学習者のプロフィールを選択的に掲載できるコラムと、希望する場合は自分のブログからの RSS フィードを登録できるボタンを設定している。
- (4) 履修期間終了後に履修が確定すると、選択した授業へのリンクが My Page に現われるとともに、各授業の説明欄には RSS で各授業のページからのお知らせが届くようになる。授業の進行に従って、各自、ダウンロード教材や、ネット上の指示されたプログラムによって、授業内での活動に加えて自律的に学習を行う。

(5) プログラムの成績や、提出した成果物は、授業担当者に届くとともに、e-Portfolio として、個人の My Page にも登録され、蓄積される。

(6) 学期の終わりには、各授業の成績が My Page から参照できるようになる。

その他、学生の My Page には、プラットフォーム管理者からのお知らせや、Web リソース利用のモデルを紹介するコミュニティへの誘導を図るリンクなどが随時掲載され、更新される。このように、学生にページを閲覧してもらうためには、そのページが常に更新され、「生きて」いることが重要であると考ええる。

5 おわりに

以上、現在、本センターにおいて開発中の「日本語教育支援 IT プラットフォーム」について、その開発の意図と現段階での進行状況について報告した。予算の関係などで、プラットフォームのすべての部分が完成するのは、しばらく先になる可能性もあるが、ここで述べた開発の思想にもとづいて着実に開発を続けると同時に、実際に教員、学生にこのシステムを活用していただけるように、説明会やチュートリアルを通じて普及を図りたい。

付記

本研究は平成 21 年度科学研究費補助金基盤研究(B)「留学生大量受け入れ時代に向けた大学における新たな日本語教育スタンダードの構築」(課題番号 21320093

研究代表者西口光一) の助成を受けて行った。

注

1. 筆者の授業を履修した学部留学生に対し、毎年度ははじめに行っている IT 利用に関する授業前アンケートの結果。回答数は年度により異なるが、平均して 50 名前後が回答している。CALL を利用した授業実践とそのアンケート結果については、別稿にて報告する予定である。
2. URL: <http://www.alc-education.co.jp/academic/net/course.html>
3. URL: <http://jplang.tufts.ac.jp/account/login>
4. 川村よし子 (2000)
5. URL: <http://www.popjisyo.com/WebHint/Portal.aspx>
6. URL: <http://www.hiragana.jp/>
7. URL: <http://nihongo-e-na.com/jpn/>
8. Lesson Management System

参考文献

- 川村よし子 (2000) 「インターネット時代に対応した読解教育」『新世紀之日語 教学研究国際会議論文集』東呉大学, 347-365.
- Garrett, N. (2009) Computerr-assisted language learning trends and issues revisited: Integrating innovation, MLJ, 93 pp. 719-740.
- Lafford, B. (2009) Toward an Ecological CALL: Update to Garrett, MLJ, 93 pp. 673-696.