慶應義塾大学学術情報リポジトリ

Keio Associated Repository of Academic resouces

	外国語学習環境デザインの設計・運用・評価: SFCラーニング・デザイン・プロジェクト(LDP)の試み
Sub Title	
Author	藁谷, 郁美(Waragai, Ikumi)
Publisher	慶應義塾大学湘南藤沢学会
Publication year	2012
Jtitle	リサーチメモ
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	SFCラーニング・デザイン・プロジェクトの共同研究の成果
Genre	Technical Report
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=0302-0000-0666

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.

外国語学習環境デザインの 設計・運用・評価

- SFC ラーニング·デザイン・ プロジェクト(LDP)の試み -

SFC Learning Design Project (LDP) http://dmode.sfc.keio.ac.jp

外国語学習環境デザインの 設計・運用・評価

- SFC ラーニング·デザイン・ プロジェクト(LDP)の試み -

SFC Learning Design Project (LDP) http://dmode.sfc.keio.ac.jp

はじめに

本冊子は、慶應義塾大学 SFC(湘南藤沢キャンパス)ラーニング・デザイン・プロジェクト LDP (旧:ドイツ語教材開発研究プロジェクト d-mode) による、ICT を利用した外国語学習環境構築の全体像を記したものです。このプロジェクトは研究会(ゼミ)の形式でおこなわれ、2000 年度春学期以降活動を続けてきました。本プロジェクトでは、従来の教示主義的な教育観に代わる「学習者中心」の学習環境デザインを目指しつつ、SFC で言語を学ぶ学習者が自らデジタル学習教材開発の立案、開発を手がけ、運用、評価に至るまでを共同研究活動として進めています。このプロジェクト活動が核となり開発されてきた多様な教材作品には、これまでも多くの学習者・教員・研究員・他分野の研究室等が共同研究者として関わってきました。特に学習者間でおこなわれる協働学習が教材開発活動につながる部分は本プロジェクトの大きな特徴です。ますます多様化する外国語学習環境のありかたに対し、本プロジェクトによる学習環境構築のこれら作品を通して、あらたな視点を提言できれば幸いです。

(本冊子内の表記 d-navi, d-map 等の "d" は、「ドイ」と発音します。)

Foreword

This booklet explains the research of the Keio University SFC (Shonan Fujiawa Campus) Learning Design Project LDP (former German Language Learning Material Development Project d-mode). This project proceeds in the form of "Kenkyukai" (workshop) and has begun its research in spring semester 2000. The project aims at creating a learning environment which focuses on the actual learner: Students who are learning languages at SFC think of ideas for new digitally based learning tools, develop them, apply them and evaluate the outcome as a joint research project. Many students, faculty members, researchers and members of other Kenkyuukais have worked with us in developping learning environments. We would like to emphasize that what distincts us from others is that collaborative learning among students leads to our development of language learning materials. As language learning becomes more efficient and convenient, we would like our projects to provide a new insight and attitude towards language learning.

Vorwort

Diese Broschüre stellt die Arbeit des Learning Design Projects (LDP) vor. Das Projekt findet seit Frühjahr 2000 als Forschungsseminar (Kenkyukai) am Shonan Fujisawa-Campus der Keio-Universität statt – früher unter dem Namen d-mode (Neue Medien und DaF). In dem Projekt versuchen Studierende und Lehrende, gemeinsam eine lernerzentrierte Lernumgebung aufzubauen. Ausgehend von Ideen von Studierenden, die am Campus selbst Fremdsprachen lernen, werden zusammen neue digitale Lerntools entwickelt, in der Anwendung erprobt und anschließend in ihrem Nutzen evaluiert. An der bisherigen Arbeit waren Generationen von Studierenden, viele Lehrende, Forschende sowie auch Mitglieder von anderen Kenkyukais beteiligt. Wichtig ist uns dabei das Prinzip des kooperativen Lernens – für die Arbeit im Seminar, aber auch als Ideal für die Lernumgebung, an der wir arbeiten. Mit unserem vielseitigen Angebot versuchen wir, Sprachenlernern neue Zugänge zum Lernen zu eröffnen – im Austausch untereinander und mit uns.

本著は、プロジェクトメンバーである藁谷研究会学生,卒業生,SFC研究所上席所員(訪問)太田達也氏,同研究所所員(訪問)松原弘典氏らによる共同研究の成果である(参照:藁谷他「プロジェクト型恊働学習による外国語学習環境の構築」,慶應義塾大学日吉紀要 2012,第 49 号,119-136)

I. ITと学習環境

Ⅱ. 対応デバイス

- i. iPhone / iPod touch 教材
- ii. Podcasting
- iii. 携帯電話

Ⅲ. 学習コンテンツ

- i. Multi Record 2.0
- ii. XY-Zimmer
- iii. d-rama
- iv. d-map
- v. 発音導入コース
- vi. 名詞データベース
- vii. 名詞性当てクイズ
- viii. deu-Tan
- ix. d-Theater
- x. d-Check
- xi. ノンバーバルコミュニケーション学習支援教材
- xii. d-Dress
- xiii. d-Mind
- xiv. d-Comic

IV. iPhone / iPod touch 教材

- i. d-Phone
- ii. d-pod/d-rama
- iii. 発音導入コース
- iv. Platzwit
- v. d-Scope

V. モバイル学習教材 / Mobilin

- i. 発音導入コース
- ii. キーセンテンス
- iii. スケッチ
- iv. 待ち受けドイツ語数字

VI. Video-Tandem Projekt

I.IT と学習環境

近年のコンピュータの普及およびそれに伴うインターネット環境の急速な発展は目を見張る ものがあります。私たちの周りでは今までにはなかったコンピュータを通してのコミュニケー ション、コミュニティが発達してきました。こうした環境の変化に伴い、外国語学習環境も変 化しています。

◆ ラーニング・デザイン・プロジェクト

ラーニング・デザイン・プロジェクト(以下 LDP。旧ドイツ語教材開発研究プロジェクト)は、学部生、大学院生およびドイツ語研究室の専任教員で構成されており、学習者にとってよりよい外国語学習環境を整えることを目的として活動しています。特にIT(Web サイトやデータベースなど) およびマルチメディア(音声や画像、動画など)を活用しながら、教員と学生が共同でさまざまな教材の開発を行っています。

プロジェクトのメンバーは、作成される教材が実際に慶應義塾大学湘南藤沢キャンパス(以下 SFC)の外国語教育において用いられることを念頭に置き、学習者の外国語学習を促進させるための教材はどうあるべきかについて教員とともに議論し、プログラミングや Web サイト作成といったそれぞれのスキルを活かしつつ、教材の開発を行っています。また、教材の利用者、すなわち SFC の外国語 (主にドイツ語)学習者からのフィードバックを参考にしながら、外国語学習環境の更なる充実を目指しています。

◆ SFC 外国語教育との関連性

SFC の外国語、とりわけこのプロジェクト発足のきっかけとなったドイツ語教育は、コミュニカティブ・アプローチ、問題発見・解決型のアプローチに基づいているため、学習者が自ら発信を行うことに重点が置かれ、コミュニケーションを中心としたペアワークが基本となっています。ドイツ語初級の授業には、ドイツ語インテンシブおよびドイツ語ベーシックの2つのコースがあり、それぞれ、100 分授業が週に4回のコース、90 分授業が週に2回のコースとなっています。

実際 SFC のドイツ語の授業では教科書『Modelle』(三修社)のシリーズが用いられ、その1課分、4回の授業のサイクルを示したものが図1です。インテンシブコース1週間の授業は、(1)その課で扱う表現や文法を含んだキーセンテンス(Schlüsselsätze)を「発見的に」学習し、(2)実際の運用場面をビデオ・スケッチで学習、(3)そしてキーセンテンスで学んだ表現の基礎練習を行い、(4)学生同士のパートナーあるいはグループで応用練習を行う、というサイクルで進みます。そして、その後の10分間テストで学習事項を確認し、次のサイクルに移ります。ドイツ語ベーシックでは2週間かけてこのサイクルを進めています。ここで示されるように、表現・文法を「発見的」に学習する授業が週1回行われ、文型や単語についての確認、およびリスニングの試験が週1回の「10分間テスト」で行われています。しかし、限られた授業時間と発話を重視する授業スタイルの中、文法事項の復習に多大な時間を割くことは難しいのが現状です。

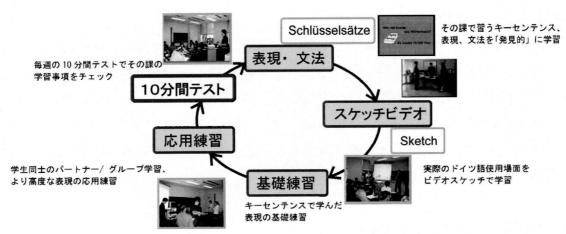


図 1. SFC インテンシブドイツ語の授業サイクル

そこで当プロジェクトでは、コミュニカティブ・アプローチに基づいた授業の場合に不足しがちな文法や構文などの形式面での訓練を補うものとして、学習者が自律的に学ぶことができる環境の構築を目指し、教室外で使用するための教材の設計、開発を行いっています。教材開発にあたっては、教室内でできることと教室外でできること、教室内で実現できることとそれ以外の場で効果を上げることができることを検討し、それぞれにふさわしい教材をいろいろなかたちで提供することを念頭に置いています。

◆ドイツ語学習環境

当プロジェクトでは、SFC におけるドイツ語学習環境のモデルとして、図2のような流れを提示しています。ドイツ語学習者が教室での学習を行い、その後に教室外での学習を行う、その繰り返しが私たちのイメージしている学習の全体像です。教室外での学習ではさまざまな教材、学習方法が用いられ、それらは有機的につながっています。

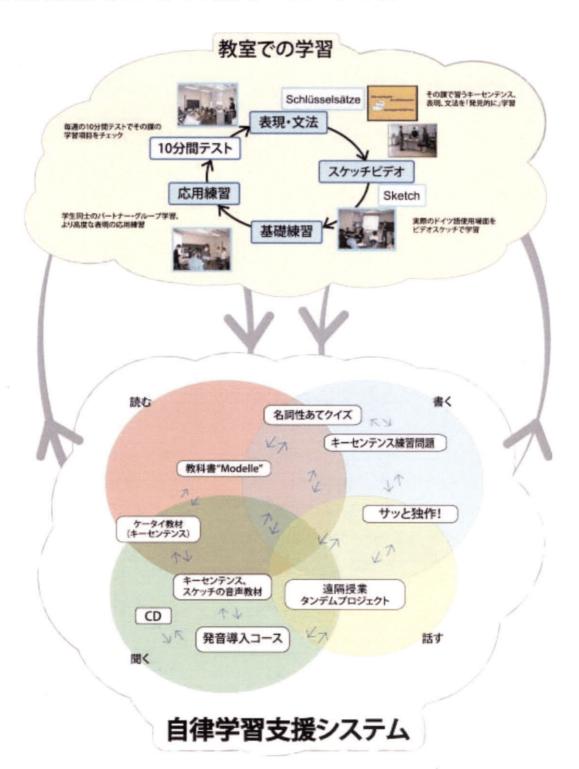


図 2. ドイツ語学習環境

Ⅱ.対応デバイス

近年、携帯電話やオーディオプレイヤーなどの持ち運べるデバイスが次々と登場しています。LDP の教材は PC での使用を想定して開発されてきましたが、当プロジェクトでもこれらの「いつでも、どこでも」使えるデバイスに対応した教材開発が進められています。ここでは、iPhone、Podcasting、iPhone 以外の携帯電話への対応について紹介します。

i .iPhone /iPod touch 教材

LDPでは、iPodを利用した教材をいくつか開発してきましたが、3G携帯電話ネットワークとWi-Fi対応のインターネット接続機能を搭載したiPod touchやiPhoneが登場したことにより、これらを利用した新たな教材配信の方法を模索することになりました。しかし、既存の教材をそのまま iPhone や iPod touch で利用するにはいくつかの問題があり、主に以下のことが挙げられます。

- 1. Flash に非対応である
- 2. 表示スペースが小さい
- 3. 動作しない JavaScript がある。

このような性質を持ったデバイスであるため、iPhone のブラウザ上では私たちがこれまでに開発した教材は表示できなくなったり、正常に動作しなかったりと、PC 教材と同様の扱いでは対応が困難でした。

しかし、iPhone にはマルチタッチパネルを用いた独自のインターフェイスに加え、GPS 機能や加速度センサー、水平センサーなどが搭載されているため、利用者の身体の動きを取り込んだ、より柔軟に対応する学習教材を提供できる環境が整っています。

そこで、既存の教材を新しく iPhone 用に更新するとともに、iPhone 用アプリケーションの開発も行っています。

◆直感的な外国語学習へ

上記から、iPhone は今までとは全く違った新しい形で、より感覚的な学習教材を履修者に提供できる環境が整っています。本プロジェクトでは、言語だけではなく、身振り、表情などを含む人間の行動すべてを伝達手段ととらえています。そのような非言語コミュニケーションを学ぶ新しい媒体としても iPhone を活用することが期待できます。

◆インタラクティブな学習環境の実現

iPhone には GPS が搭載されているため、利用者は自分の位置情報を得ることができます。この機能を既存の学習コンテンツと組み合わせることで、よりインタラクティブな言語学習環境を構築することが可能となるでしょう。例えば、GPS 機能によって利用者の位置が特定され(例:「東京都港区赤坂●丁目●番地」)、「どのような」場所にいるのかが自動的に認識されれば(例:「レストラン」)、その状況に合った学習コンテンツ(例:レストランでの会話の教材動画)が自動的に配信されるというものです。この学習環境の実現を目指して、現在、他の研究室と共同でプロジェクトが進められています。

◆さらに自由な学習環境

近年インターネットの無線環境が急速に整備され、どこでも気軽にインターネットを利用できるようになりました。特に、Wi-Fi を搭載した iPod touch、iPhone によって今まで限られていた場所でしか利用できなかった Web 教材も簡単に利用することができるようになり、iPhone であればさらに範囲は広がります。それによって学習者はいっそう自由な学習環境を自ら構築することが可能となります。

◆ Podcasting 教材との融合

SFCでは、iPodでドイツ語音声・動画教材の配信を受けることができるシステム(「Podcasting」の項目参照)が運用されています。この教材コンテンツは iPod touch や iPhone 端末でも同様に配信されます。教材コンテンツのフォーマットは iPod と異なり、iPod touch および iPhone の端末画面にあわせた仕様を取っています。

ii . Podcasting

◆ d-Podとは?

「音声・動画教材をより身近なものへ」という発想をもとに開発された、Podcasting(ポットキャスティング*1)を利用した音声・動画教材の配信システムです。

◆ 特徴

◇ 授業の"持ち運びだし作用"

近年 iPod を使った Podcasting でニュース配信などが盛んに行われていますが、ドイツ語教材開発研究プロジェクトではこの Podcasting を利用した音声・動画の配信をしています。週ごとに進む Lektion(課) に対応したビデオ教材を Podcasting で毎週配信することで、学習者はポータブルオーディオプレーヤーへダウンロードして聴くまでの一連の流れを自動的に行うことができ、学習者にとって音声・動画メディアを用いた教材を身近に感じさせてくれるものとなりました。つまり、従来授業内のみで用いられていた音声・動画教材を授業外へ持ち運びだすことができるようになったのです。これによって、今までとは違った学習スタイルへと変化し、学習者の意欲を引き出せると考えています。

◇ 学習環境の多様性

d-Pod では「自律学習」の理念に基づき、学習者が多様な選択肢を持てるよう、Podcasting 以外の視聴形式も用意しています。この形式は Podcasting が利用できない学習者へ向けてという意味のみで存在するのではなく、あくまで学習者が様々なスタイルで学習することを可能にするために用意してあります。学習者が自らの嗜好・目的に応じて教材を選択し、学習することができる d-Pod は、一人ひとり違った学習環境にも対応できることを目的として作られています。

また、パソコンに習熟していない学習者でも容易に扱えるような配慮もなされています。「身近なものへ」にはそのような意味も込められています。

* 1 Podcasting とは?
あらかじめインターネット上においてある動画配信リスト
(Podcast)を専用のソフト
(iTunes)に登録しておけば、そのソフトに音声・動画ファイルが自動的に配信されるシステムのこと



図 3. iPod の画面表示

◇手軽さ、便利さ

学習者の多様なニーズに応えるため、Podcasting を使用せずに音声・動画教材をダウンロードすることもできるようになっています。この機能は、iPod を利用できない場合や、毎週の配信を望まない学習者のために用意しています。ここでもパソコンの扱いが得意でない学習者のために、煩雑な操作を極力避け、ワンクリックで動画を見ることができるようになっています。

- 1.配信画面上に載せてあるその週の動画のイメージをクリック。
- 2. 動画ダウンロード画面へリンクされるので、それを保存。

d-Pod は前述のように音声・動画教材をより学生に身近に感じてもらうために開発されました。そのために、学習者の目線に立った様々な工夫が配信する画面にも施されています。あまりパソコンに慣れていない学習者の場合でも、煩雑な操作なしにワンクリックで自動的に各自の iTunes に Podcast を登録することができます。また iTunes を使用しない場合でもPodcasting を使って配信される音声・動画教材と同じコンテンツを受信することができます。

このシステムを利用すれば通学中など通信環境が整っていない場合でも、その週に配信される動画を確認することができます。以前ドイツ語クラスで行ったアンケートにおいて、SFC や自宅など通信環境が整っている場所以外でも音声・動画教材で学習したいという多数の意見からこの教材は開発されました。また一度 Podcast を登録してしまえば、定期的に教材が配信されるので、更新されているかどうかを確認しに教材配信の画面を覗く必要がなくなります。これもまた学習以外の手間をなるべくかけたくないという、学習者の意見を大きく反映したものです。

◆ 使い方

http://dmode.sfc.keio.ac.jp/d-pod/ にアクセスすると、レベル別の分岐 (Intensiv G1、Intensiv G2、Intensiv G3、Basic B1、Basic B2) が現れます。そこで自分に合ったレベルをクリックすると、下記のようなレベル別の音声/動画配信ページに行くことができます。

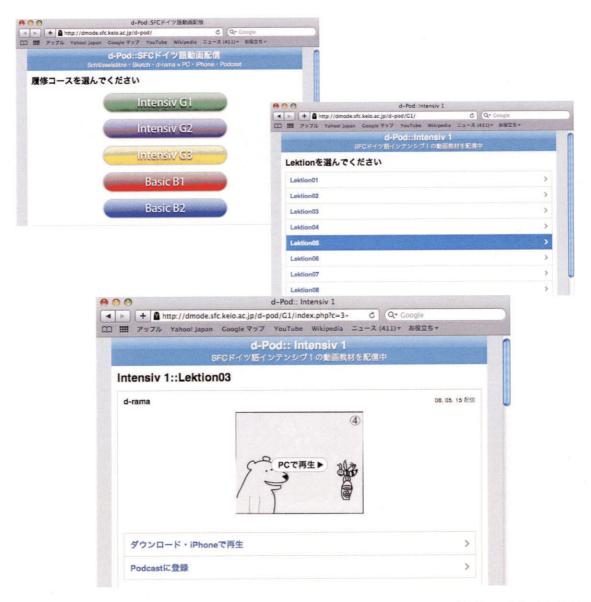


図 4. d-Pod 利用画面

◇ Podcasting を用いた自動ダウンロード方法

- 1. 各レッスンの動画/音声ページから「Podcast に登録」をクリック。
- 2. iTunes が呼び出されてドイツ語研究室が毎週配信する Podcast が自動的に登録される。
- 3. 毎週画面左にあるスケジュールに沿って配信される教材を自分の iPod に入れる。
- 4. 好きな時間に iPod で教材を利用する。

iii.携帯電話

いまや携帯電話は身近な情報伝達ツールとして普及し、PC以上の影響力を持っています。 それにともない技術も急速に発達しており、PCでしかできなかった領域が携帯電話にまで広 がってきました。私たちはこの環境を活かし、LDPの新しい試みとして、携帯電話を利用した 学習方法の研究・独自教材の開発を行っています。その成果として、現在、ドイツ語学習教材 を Mobilin から利用することが可能です。

◆特徴

利点として次の点が挙げられます:

- 1. PC ではインターネット環境が整備されていなければ Web 教材が使用不能になる状況はたくさんあります。携帯電話を活用すれば、もっと手軽に Web 教材による学習ができるようになります。
- 2. 携帯電話を利用すれば、移動中の電車内や、ちょっとした空き時間を利用した効率的な学習ができるようになり、利用者独自の学習デザインが可能になります。
- 3. 携帯電話のインターネット機能によって、情報の受信だけでなく送信も容易になり、学習 成果のフィードバックがスムーズに行えるようになります。

◆ Mobilin とは

Mobilin は、「いつでもどこでも」をコンセプトに作られた、当プロジェクトを中心として開発したドイツ語学習サイトです。SFCで使用されているドイツ語教材シリーズ「Modelle 1~3」に準拠した内容になっていて、授業で使用される映像や音声の配信を行っています。(au/Softbank/docomo 各種対応していますが、ファイルサイズ・ファイル形式によっては機種により制限がある場合があります。)

Mobilin URL: http://dmode.sfc.keio.ac.jp/mobilin/pc/index.html

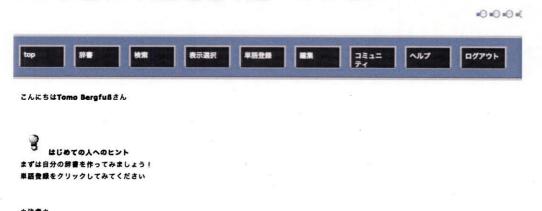




Ⅲ. 学習コンテンツ

i . Multi Record

MULTI RECORD Ver 2.0



※注意本 携帯電話では特殊文字が表示できませんので、携帯電話での利用を前提とする場合、 各書話の特殊文字は使用せずに、代替文字を使うなどして単語を入力してください。

Multi Record は、極めて自由度の高いオンライン辞書を作成することのできる Web アプリケーションです。Multi Record の単語登録画面には一つの単語に対して「意味」10 通り、「ジャンル」「変化」「品詞」「例文」「意味」それぞれ 5 通りなど多くの項目が用意されており、詳細な書き込みによりオリジナルの辞書を作成できます。また、それらの項目を使用せず、「単語:意味」だけのシンプルな単語帳として使うことも選択肢の一つです。

ブラウザ上で動作するので、PC だけでなく iPhone やスマートフォン、iPad で利用することもできます。特に十分なサイズと携帯性、軽快な操作性を兼ね備えた iPad との相性は抜群です。

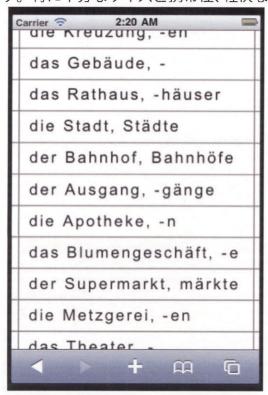


図 5. iPhone では、ダブルタップによるブロック 単位のズーム機能を使うことで、即席に単 語カードのような使い方も可能です。

◆自分だけの、みんなの辞書

Multi Record で作成できる自分だけの辞書。それは同時にみんなの辞書でもあります。誰かが Multi Record に登録した辞書は、Multi Record にユーザー登録している全員が見ることができるからです。

気に入った辞書を「お気に入り登録」することで、トップページに表示することができます。 また、同じ授業を取っている友達とコミュニティを作れば、辞書を共有することができる上、 誰がどんな単語を登録しているのか、どのような作り方をしているかがチェックしやすくなり、 学習の際の参考になります。

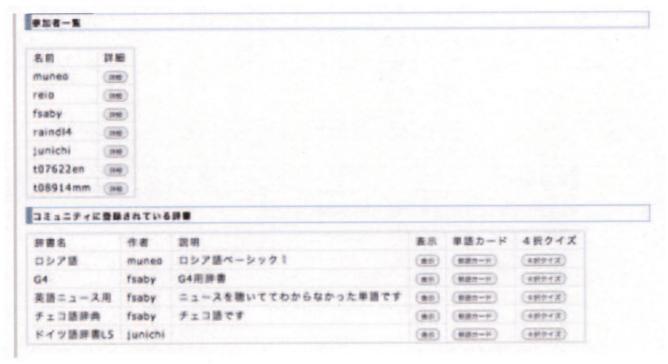


図 6.

Multi Record は、PC で表示可能なすべての言語に対応しています。ドイツ語、フランス語、英語はもちろん、自然言語だけでなく人工言語、専門分野のための用語集も作ることができます。

◆作成から使用に、スムーズに移行

単語帳を作ったはいいが、その努力だけで満足してしまい、すぐに目もくれなくなるといった経験のある方は多いのではないでしょうか。

単語帳の作成だけでなく、その使用を軽快にするため、Multi Record には、<単語カード>と
< 単語カード改 Ver.2>、< 単語テスト>、<4 択クイズ>という 4 つの単語帳機能があります。

◇ < 単語カード >

いわゆる単語カードと同様に、単語もしくはその意味を隠して表示し、ボタンを押すことによって詳細が表示される仕組みになっています。詳細を見た後に定着が不十分だと感じたなら、単語の横についている「miss」ボタンをクリックしてチェックボックスにチェックを入れることが出来ます。この機能によって自動で覚えた単語がピックアップできるので、後で効率的に復習することができるようになっています。

自語を除す	て意味だけ表示したい場合、ボタンを押		
miss	単語	選択	間違い
	エアコン	選択	miss
	ベッド	選択	miss
	パソコン	選択	miss
	テレビ	選択	miss
	冷蔵庫	選択	miss
	照明	選択	miss
	棚	選択	miss
	傘	選択	miss
	クロゼット	選択	miss
	ソファー	選択	miss
×	掃除機	選択	miss
×	椅子	選択	miss
	机	選択	miss
	時計	選択	miss
	ビデオ	(3847)	miss

図 7. 単語カード

単語あるいはその意味を一つずつ表示し、「覚えたよ!」「もう一回!」の2つのボタンにより、 その都度チェックの有無を変更することができます。



◇ < 単語テスト >

辞書に登録されている単語の意味が一覧で表示され、それに対応する単語を入力する方式を とっています。入力した単語の答えを自動でチェックし、間違えていたら×、合っていたら○ が表示されます。また、間違えた単語には自動的にチェックが入り、復習を行うことが出来ます。

×	保管する	
×	差し込む	
×	開かれる、	開催される
×	開かれる、	開催される
×	申し込む	
×	入力する	
×	閉める	
×	借りる	
×	開ける	

図 9. 単語テスト

◇ <4 択クイズ >

辞書に登録されている単語からランダムに単語と意味を抽出し、4択クイズを作る機能です。 この機能では、単語の意味を4択で表示することも、逆に意味から単語を当てることもできます。 さらに、正解を重ねた単語は出題頻度が下がり、正答率の低い単語ほど頻繁に出題される仕組 みになっているので、効率的に学習することができます。

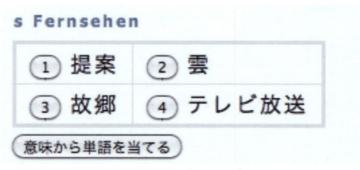


図 10. 4択クイズ

これらの機能は、自分の、あるいは他人が作った辞書からどれもワンクリックで利用できる ものばかりです。ノートのページを折る必要も、下敷きを用意する手間もかかりません。4 択 クイズ生成機能に至っては、オンライン単語帳ならではのものであると言えるでしょう。

◆紙での学習にも対応

とはいえ、やはり紙の単語帳を使いたいと思う場面もあるでしょう。PCのディスプレイにペンで書き込みをしたり、iPhone や iPad をトイレの壁に貼り付けるなんてことはできません。ソフトウェアとしての機能がない代わりに、紙のもつ素材としての機能には魅力的な面が多々あります。

Multi Record ではそうした使用法に対応するために、通常の画面と別に印刷用の画面を表示することができます。そのまま印刷すれば単語テストとして、切り離して単語カードとして利用できますし、ワープロソフトにコピー&ペーストして編集する際には表として扱われるので、編集が容易です。

加えて、<印刷用画面 2> と称して、<単語カード> や<単語テスト> で×マークの入っている単語だけを表示する機能も備えています。

Multi Record を使えば、必要なときに何枚でも単語帳を出力することができます。外国語文献の輪読や試験対策に、クラス全員の分を用意することも容易です。

◆いつでも、どこでも

Multi Record は、PC やスマートフォンだけでなく携帯電話からも利用できる教材です。ただし、ディスプレイの大きさや入力機能に難のある携帯電話では、それに対応して機能が簡略化されています。

たとえば、ドイツ語の ÜÖÄ や ß は入力・表示できないので、代替表記を使用することになります。

機能面でも、小さいディスプレイで使用しやすいように、< 単語登録 >、< 辞書閲覧 >、<4 択機能 >、< 単語力一ド改 > のみ使用できるようにしています。< 単語登録 > 機能は、単語、意味、熟語、出典のみが使用可能になっています。

全機能を網羅するのではなく、出先でふと気になった単語を登録して家で改めて編集、用途を想定し、簡単な登録・表示機能に特化することで、簡略化することにより使いやすさを保っています。

ii. XY-Zimmer

Zimmer

XY-Zimmer とは

仮想空間でドイツ語を学ぶウェブ教材です。写真をコラージュして作られた空間にはさまざ まな仕掛けが隠されていて、それを学習者が見つけていくことでストーリーが展開していきま す。ストーリーはすべて音声で展開され、文字による補助は一切ありません。XY-Zimmerでは 耳で理解してそれに応答する能力を鍛えることを主眼としています。

今回ご紹介している Zimmer 1 では、カラスのクレーの部屋が舞台です。



図 11. XY-Zimmer 利用画面

◆対象

『Modelle 1』修了者およびドイツ語学習初級者

◆特徴

◇文字のない空間

1. ドイツ語空間の疑似体験

実際にドイツ語を話す場面では、すべての言葉を聞き取れなくても、状況を見ながらその意味を判断したり、応答したりすることが求められます。XY-Zimmerでもなるべく現実に沿った状況をつくるために、コミュニケーションにおいて文字による補助は一切せず、耳で理解するようにデザインされています。これにより、授業では抜け落ちがちな耳で聞いて理解し反応する、という体験ができます。また、状況に合わせてキャラクターやオブジェクトが反応するので、これらの非言語的な視覚情報も理解の助けになります。聞き取れなかった場合は、自分が納得するまで何度も繰り返しトライできるところも XY-Zimmer の利点です。

2. リスニングの強化

XY-Zimmer は、日常生活でのコミュニケーションと同じように、音声のみでコミュニケーションが行われるので、文字媒体を介さず、より日常生活に近いコミュニケーションを行うことができ、リスニング能力が鍛えられることが期待されます。

◇インタラクティブな仕掛け

学習者が部屋にあるさまざまなオブジェクトをクリックすることで仕掛けが動き出し、ストーリーが展開していきます。『Modelle』で使われているビデオスケッチでもドイツ語の会話を聞く機会はありましたが、それはビデオ教材として完結しており、その会話が学習者に向けられることはありませんでした。XY-Zimmerでは、クレーの言葉が学習者に向けられ、学習者はそれに応答することが求められます。これにより学習者は能動的に会話に参加する疑似体験ができます。

1. クレーとの会話

クレーは学習者にさまざまな質問や相談を投げかけてきます。たとえば絨毯をクリックした 場合、次のようなストーリーが展開します。

クレー「何色がいいと思う?」

学習者「赤はどう?」

「青がきれいだと思う。」 「私は黄色が好きだな。」 「茶色はどう?」 「緑がいいよ。」

絨毯をクリックすると…



図 12. XY-Zimmer 利用画面

クレーの質問に対して、学習者には上記のような5つの選択肢が音声で流れます。学習者が5つの中から1番いいと思う返事を選ぶと、絨毯の色が選ばれた色に変わります。すると、その色に対してクレーが感想を言います。

クレー(赤)「ちょっと強すぎないかい」

- (青)「あぁ、これはぼくのお気に入りの色だ」
- (黄)「明るくなったね」
- (茶)「シックだね」
- (緑)「ちょっと古臭くない?」

2. 語彙を学ぶ

クレーの部屋にはたくさんの家具や食べ物、おもちゃが置いてあります。これらはすべて SFC のドイツ語教育で使われる教科書『Modelle 1』で学習する単語です。学習者が興味のある オブジェクトをクリックすると、クレーがその名前を音声で教えてくれます。XY-Zimmer で学習者が遊んでいるうちに、授業で習った単語を目で見て耳で聞きながら復習することが狙いです。

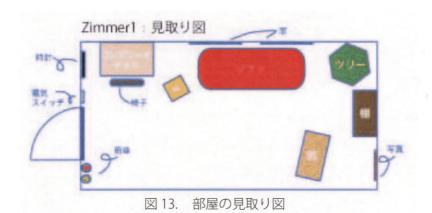
◇モチベーションを刺激する

XY-Zimmer はあえて、教材らしくないデザインにしました。絵本的なストーリーを盛り込み、 学習者が遊び感覚で使えるようにしています。これにより学習者の好奇心を刺激し、ドイツ語 へのモチベーション向上につなげるのが目的です。

◇写真を使って作られた空間

1. 2.5D でよりリアルな疑似体験

XY-Zimmer は写真をコンピュータの中で組み立てて作った仮想空間です。ディスプレイに表示されている限り、仮想空間も 2D なのですが、2D の写真をディスプレイに表示する手法に比べて視覚的に立体的であり、よりリアルな疑似体験ができると考えられます。



2. ドイツの写真を使用

XY-Zimmer で使われている写真はすべて(ただしクレーを除く)、無償で写真素材を提供しているドイツのウェブサイト pixelio(http://www.pixelio.de/) からダウンロードし、加工・編集しています。

◆今後の展開

◇ iPhone に対応

XY-Zimmer は Adobe Flash で作られているので、現段階では iPhone で見ることはできません。しかし、iPhone のように身体性に優れたデバイスでも利用できるようにすることによって、XY-Zimmer の空間性やインタラクティブ性はより効果的になると考えます。

◇ SNS 機能の搭載

XY-Zimmer では自分が遊んだ軌跡を記録可能にしたり、他の学習者が残した足跡が見られるような SNS 機能をつけたいと考えています。これにより、過去の自分や他の学習者からの刺激を受け、モチベーション向上につながることが期待されます。

iii. d-rama



◆ d-rama とは

d-rama とは、iPod のポッドキャスティング機能を用いて、ドイツ語学習者が授業中に作成した 4 コママンガをネット上で配信する IT 教材です。学習者はこの教材によって、教材作成に自ら参加しつつ、授業内容の復習をすることができます。

◆ 特徴

◇ ポッドキャスティングの新たなアプローチ

2006年、私たち LDP は「d-Pod」という、iPod のポッドキャスティング機能を使った IT 学習教材を開発しました。d-Pod は、授業の進度に合わせて授業中に流されるドイツ語のミニドラマ (Sketch) をネット上から iPod に配信するというものです。この教材の登場によって、学習者は授業中のみならず、自分の好きな時間に好きな場所で動画を伴ったリスニングの練習ができるようになりました。また、d-Pod を継続的に利用することで、学習者自身の学習リズムが出来上がり、「学習のペースメーカー」としての役割をも果たすことができるのです。

しかし、d-Pod は "LDP から学習者へ"という一方的な発信方法に基づいているため、学習者はどうしても受信者になりがちであり、私たち LDP が目指す"インタラクティブ"、つまり双方向的な学習環境に程遠いというのが現実問題としてありました。この問題を克服し、学習者が受信者と発信者の双方になりうる教材を開発できないかと試行錯誤した結果、d-Pod の進化型

である「d-rama」が誕生しました。

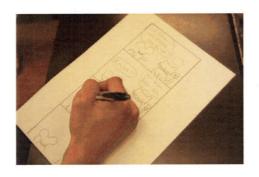


図 14. 4コマ漫画作成例



d-rama の特徴として以下の点が挙げられます。

1. 学習者参加型の IT 教材

d-rama ではドイツ語の 4 コママンガをネット上で配信していますが、これらの 4 コママンガ はすべてドイツ語学習者自身によって制作されたものです。学習者はまず、授業中に行われて いる「Partnerarbeit」(ペアワーク)でその週に習った語彙や表現を応用して4コママンガを作 ります。その中から特に良かった作品を教員が選び、修正を加え、さらに学習者による音声を つけます。それらの作品をその週のうちにネット上にアップロードして、学習者全員が視聴し、 復習できるようにします。ここからわかるように、d-rama は学習者自身の参加なくして成り立 たない教材であり、学習者はこの学習サイクルを通して、授業で教材の元となる内容を発信す ると同時に、ポッドキャスティングを通して、教員によって添削された教材を受信しているわ けです。この発信と受信のサークルが、インタラクティブな学習環境を実現しています。

2. 4コママンガ:談話能力、正確に書く能力の向上

d-rama の配信コンテンツである4コママンガの作成は、授業中に学習者自身によって行われ ますが、具体的な作業は、あらかじめ教員から与えられた4コママンガのイラストに、会話や 人物の表情を書き込み、ストーリーをつくるというものです。4コママンガという形を取った のは、学習者が比較的短時間であまり労力をかけずに書くことができ、かつその週に習ったキー ワードやキーセンテンスを有効的に取り入れることができると考えたからです。学習者は4コ ママンガのストーリー構成や会話の内容となるドイツ語の文章を、これまで学んできたドイツ 語を使って完成させようとあれこれ試行錯誤します。このドイツ語を「使う」=「発信する」 過程が学習者の談話能力や正確に書く能力を高める鍵であると私たちは考えています。言葉は ただ勉強すればいいというものではなく、使えて初めて自分自身のスキルになるといえます。 学習者を対象に実施した d-rama に関するアンケートの中にも、「色んな言い回しが使えるよう になった」「語彙が増えた」などの意見が多く見受けられ、d-rama の学習効果がうかがえます。



コマ漫画作成場面



3. Partnerarbeit によるドイツ語スキルの促進

項目 2. で、4 コママンガの作成を通して学習者の談話能力、正確に書く能力の向上が期待できると述べましたが、この 4 コママンガの作成は学習者同士による Partnerarbeit(ペアワーク) 形式で行われるため、学習者は作成の過程でお互いのドイツ語運用能力を高め合うことができます。一人では知識不足ゆえに使いたくても使えなかった単語や言い回しでも、二人で知恵やアイディアを出し合えば、自分が書きたいストーリーを作ることができます。また、自分のパートナーから新しい語彙や文法を学びあうことで、自分自身のドイツ語運用能力をさらに磨くこともできると考えられます。

4. 授業内外の学習の連携

これまで LDP で開発された IT 教材のほとんどは、授業外におけるドイツ語学習環境を充実させるためのものでしたが、d-rama は授業中に 4 コママンガを作成し、それらをネット上で配信し、授業以外の時間や場所で見る、というスタイルから、授業内と授業外でのドイツ語学習を密接に結びつける教材であると言えます。また、授業外での自律学習を通して得られた学習効果をよりダイレクトに授業に反映させることができるようになりました。学習者は d-rama を通して、授業で学習した新しい語彙や文法を復習できるだけでなく、そこで生まれた新しい質問を授業に持ち込み、先生に質問することで解決し、さらに自分のドイツ語運用能力を上げることができます。この循環を継続することにより、学習者はより実用的なスキルを身につけることができると考えられます。

5. 学習者のモチベーション向上

d-ramaでは、特に良く書けている作品が選ばれて配信されます。学習者は自分が書いた作品が教材として配信されることで、自分のドイツ語に対して自信を持てるようになるだけではなく、ドイツ語に対する学習意欲を高めることができると考えられます。学習者アンケートでの回答によれば、自分の作品が選ばれてモチベーションが上がったという感想が数多く寄せられました。また、学期ごとに「d-rama GRAMMY」を開催し、配信された4コママンガから最優秀作品を選んでその作成者を表彰することで、よりいっそう学習者に参加してもらえるような教材にしたいと考えています。



◆ 使い方

1. d-mode のホームページにアクセスし、トップページにある教材一覧から『d-Pod+d-rama』 を選択し、クリックします。



2.「履修コース」から自分の履修中のコースを選択し、クリックします。



図 19. d-Pod トップページ

3. 見たい動画のレッスンを選択し、クリックします。



図 20. d-Pod 利用画面

すると、該当するレッスンの d-rama や授業中の動画/音声教材が一覧で表示されます。



図 21. d-Pod 利用画面 2

- 4. 動画をブラウザ上で再生するには、「PCで再生」をクリックします。
- 5. 動画をダウンロードする場合は、「ダウンロード」をクリックします。
- 6. iPod でポッドキャスティング機能を使う場合は、「Podcast に登録」をクリックして、 iTunes が自動的に起動するのを待ちます。その後は、データが更新されるたびに、自動 的に更新されます。

◆ 今後の展望

◇ iTunes U の新たな可能性

 $2010 \sim 2011$ 年、私たち LDP ではこれまでのポッドキャスティングに加え、新たに iTunes U を用いた d-rama を含めたドイツ語 Web 教材アーカイブ化の導入を検討しています。

慶應義塾大学 湘南藤沢キャンパスが運営している iTunes Uの store ページにドイツ語学習過程で作成する d-rama 作品を定期的にアップロードし、学習者がそれを iPhone や iPod にダウンロードすることでいつでも好きなときに学習することが可能になります。

ドイツ語がより身近に感られ、学習者の学習意欲向上にも繋がると考えています。



図 22. SFC が運営する iTunes U のページ

iv. d-map

ードイツ語海外研修・留学の情報共有データベースー

◆ d-mapとは?

d-map とは pukiwiki^{*} を用いて研修・留学先の情報やフィールドワークをデータベース化した Web サイトです。このコンテンツを利用して、留学や海外研修でドイツ語圏に行く学生のサポートを行います。

これまでドイツ語教材開発研究プロジェクトでは様々な学習教材を提供してきましたが、学習教材ではなく留学などの情報提供に関するコンテンツは未開拓の領域でした。今後はさまざまなコンテンツによって、学習者が外国語を学び、使用する環境についてもサポートしていきたいと考えています。

◆ 特徴

◇ 情報の共有化

SFCではドイツ語海外研修をした学生は滞在先でのフィールドワークについて資料を提出することになっています。しかし、従来は提出された資料の媒体が統一されていなかったため、過去のフィールドワークの成果を閲覧したい学生は、非デジタルのレポートであれば直接ドイツ語研究室まで足を運ばなければならなかったり、デジタル化されていてもアクセス方法がわからなかったりと、不自由な状態が続いていました。

しかし、このコンテンツによって過去のフィールドワーク情報へのアクセスが確保され、滞在先ではどのようなことが研究テーマとして選ばれているのか、などの情報を簡単に得ることができるようになりました。学生は過去のフィールドワークを参照することによって留学候補地を決定しやすくなり、自分のフィールドワークの参考資料としても活用することができます。更に、滞在先のさまざまな情報が Web 上で閲覧可能なので、これからドイツ語圏へ行こうと

いう学生の不安が緩和されると考えています。

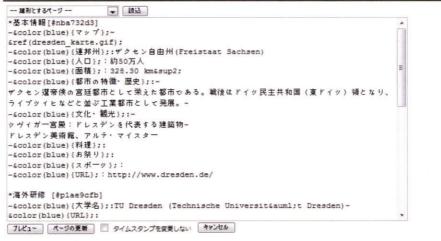


図 24. リンク先の pukiwiki ページ

^{*} pukiwiki とは、wikipedia に代表されるような、ブラウザを利用してハイパーテキストを簡単に編集することができるシステムで、共同作業で文章の作成ができます。



[トップ] [編集 | 差分 | バックアップ | 添付 | リロード] [新規 | 一覧 | 単語検索 | 最終更新 | ヘルプ]



デキスト整形のルールを表示する

図 25. pukiwiki の編集画面

◇ 情報の編集・保存

それぞれの pukiwiki ページで、上部には都市の基本情報が掲載され、都市の位置や人口、面積などを知ることができます。下部では過去の海外研修のフィールドワークなどが一覧できます。学生には実際に海外研修や留学をした後にこのページを編集してもらいます。編集ページでは、テンプレートを用いて簡単に使えるように説明がされているので、初心者でも pukiwiki のルールに基づいてテキストを自由に変更・追加することができます。また、テキストだけでなく画像のアップロードも可能になり、写真等を使って自分の思い出をデジタル化して残すことができるようになりました。

◇ 自由な使用環境・インタラクティブ性

この d-map を Web に設置することで、さまざまなメリットが生じます。まず、インターネットに接続できる環境さえあれば学習者はどこからでも d-map にアクセスすることができます。この特徴を活かせば、日本にいながらでもドイツの状況をリアルタイムで知ることも可能になります。

また、pukiwiki という媒体をつかうことによって、一方向的な情報の発信ではなく、すべての学生が情報の発信に関わることができるようになりました。利用者は情報の受信者であり、発信者ともなります。pukiwiki のページを見て町を選択し、海外研修をした学生が、自分がその町について pukiwiki に書き加えることで情報のサイクルが生まれます。こうしたインタラクティブな情報交換が可能であることが、d-map の大きな特徴です。

◆ 使い方

- 1.d-map トップページ(図 26)上部の「マップを見る」と書かれている場所をクリックして ドイツ地図(図 27)を表示します。
- 2. マッピングされている町のうちから興味のある町のアイコンをクリックします。
- 3. アイコンは町ごとの pukiwiki ページへとリンクが貼ってあるので、来訪者はそれをクリックしてそれぞれの町の pukiwiki ページで情報を見ることができます。



Humborg Bramen Munster Gettingen Essen Düsselderf Küln Siegen Düsselderf Küln Siegen Achen Birm Frankfurt Mainz Dormstudt Tries Luxembourg Mannhaim Sourbrücken Heidelberg Sixtfact Tübbingen Freiburg Kenstunz Schwez W27. 留学先・研究先マップ

◆ 参加者による日誌の公開

SFC でドイツ語海外研修に参加する学生は、課題として日誌をつけることになっています。 今までは各人がブログを用意したり、紙媒体で提出したりしていました。この日誌をひとつの 場所にアーカイブし、だれでも閲覧可能としたのが d-map blog です。

blog ページには3つの機能があります。参加者が経験した異文化交流、外国語コミュニケーションの成功・失敗体験を書き込んでいくことで、自身の体験を後から振り返ることができます。そして他の参加者の体験もリアルタイムで更新されるため、コミュニケーションが生まれます。また、研修期間外は海外研修参加希望者にとって研修地を決定するのに重要な情報源となります。

それぞれの記事は、書かれた時期と執筆者名によってカテゴライズされ、さらに場所や状況によってタグ付けされているため、必要な情報が取り出しやすくなっているのも特徴です。今後はこれらの記事情報と、pukiwiki の情報を関連付けるなど、海外研修のためのより総合的な教材の開発を目指していきます。

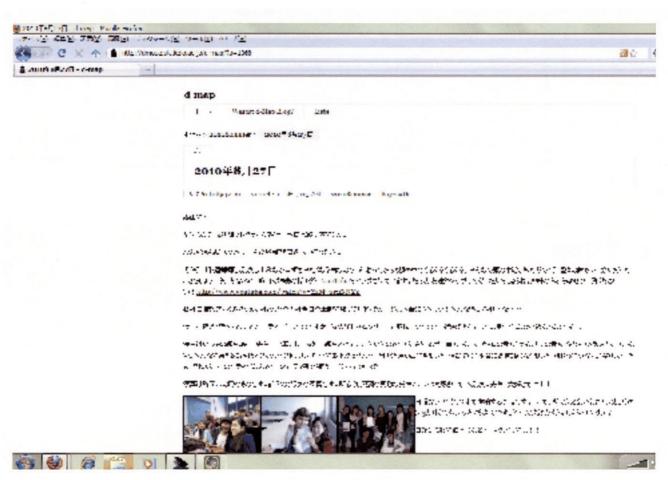


図 28. 参加者の日誌

v. 発音導入コース

◆ 発音導入コースとは

Web 上でドイツ語の発音を学習する教材です。学習者は PC の画面を見ながら、映し出された映像に合わせて発音することで、簡単な単語・アルファベートの発音練習をすることが出来ます。簡単に繰り返し操作ができるため、反復練習が出来ます。音声の映像を真似ることにより自然な発音を身につけることが出来ます。



◆ 使用方法

ウェブカメラを使用すれば、学習者が自分の発音を自己評価することが可能です。ウェブカメラで撮影した学習者自身の発音の様子を、『発音導入コース』に映し出された画面の隣に自分で表示し、映像と自分の発音とを比較することで、効果的に学習を行うことが出来ます。

「見たい?聞きたい?話したい?」 ドイツ語 発音導入コース 自習教材 web版 学生のページ | 先生のページ ドイツ語教材開発研究プロジェクト dmode-rg@sfc.keio.ac.jp

図30. 発音導入コースのトップページ

日常的によくほう単語 - 挨拶, alsatsu.csv 比較的間単に読めるもの, einfach.csv 数字, nummer.csv 数字・クイズ, quiz2.csv ##-9/X, 2005/11/11 02:45:50
7ルファイト, 0, 2005/01/81 11:59:11
アルファイト, 0, 2005/01/81 11:59:30
アルファイト, 1, 2005/01/81 11:59:30
アルファイト, 1, 2005/01/81 11:59:30
アルファイト, 1, 2005/01/81 11:59:36
アルファイト, 1, 2005/01/81 11:59:36
アルファイト, 1, 2005/01/81 11:59:36
アルファイト, 1, 2005/01/81 11:59:45
図 31. 学習者の履歴を示す画面 200 T- 00

vi. 名詞データベース

◆ 名詞データベースとは

SFC ドイツ語教材『Modelle』シリーズ第 1 巻から第 3 巻の中で扱われる単語が、「名詞データベース」として登録されています。データベースの中には、それぞれの名詞と性および日本語訳、また名詞のカテゴリと初出の課、および関連した画像を収録してあります。

このデータベースは、ドイツ語の単語の意味を日本語で「翻訳した」データで示すのではなく、 画像によって提示します。ひとつの単語に対して複数の画像が関連付けられているので、学習 者に対して各単語の限定された意味ではなく、多様な側面をイメージとして提示することを可 能にします。

◆ 特徴

このデータベースの特徴は、各学習者自身が構築していく成長型システムであるという点です。この名詞データベースを利用した学習教材の開発は、現在様々な形で進められています。 その代表例が『名詞性当てクイズ』です。

『名詞性当てクイズ』ではこのデータベースを利用し、各課ごとにランダムで、写真とともに 名詞の性を当てる問題が出題されるようになっています。写真も複数枚の中からランダムで表 示することができます。

vii. 名詞性当てクイズ

◆ 名詞性当てクイズとは

ドイツ語の名詞には男性、中性、女性の3種類の性*があります。名詞ごとに性は決まっており、 法則はありません。ドイツ語初習者にとってこの名詞の性に慣れることは容易ではありません。 このクイズでは問題画面に表示された画像と単語を直結させて名詞の性を身につけることがで きます。



◆ 使い方

学習者は表示された名詞(写真つき)に対し、der, das, die を選択します。

正解の場合 定冠詞つきの名詞と画像が表示され、次の問題に進めます。



不正解の場合「もう一度!」を意味するアイコンが表示され、それをクリック すると再挑戦できます。



^{*} 定冠詞では、男性は der, 中性は das, 女性は die となります。

viii . deu-Tan

◆ deu-Tan とは

deu-Tan は、ドイツ語の名詞を学習するための Web 教材です。名詞の性とスペルをゲーム感覚で気軽に学習することができます。

◆対象

『Modelle 1』~『Modelle 3』を用いてドイツ語を学んでいる学習者、またはそれと同等のレベルのドイツ語学習者を対象としています。

◆特徴

この教材の特徴は、問題を日本語の文字ではなく、画像のみで表現しているということです。 そうすることによって、単語をより正確な視覚イメージで捉えながら学習をすすめることができます。また、回答はクリックのみで行えます。そのため、ドイツ語特有のウムラウト等の文字入力の手間はありません。パソコン初心者の人や、スマートフォン等のモバイル端末からでも操作しやすいようになっています。さらには、『Modelle』に準拠した単語を厳選しているため、授業の復習にも役立ちます。

◆ 使い方

- ①トップページから、学習したい問題のレベルを選択します。
- ②学習したい課を選び、「Go!」ボタンをクリックします。
- ③画面上部の写真や絵をみて、そのものの名詞の性を表す画像をクリックします。 正解すると問題画像の下に名詞の性が黒い文字で表れます。
- ④次に、アルファベートの画像を名詞のスペルどおりになるように順番にクリックしていきます。正しい順番にクリックしていれば、問題画像の下に黒い文字で表れます。
- ⑤全て正しく正解すると、「Gut!」と表示されます。

◆展望

今後の展望として、まず協調学習へのアプローチが挙げられます。学習した単語数をランキング形式で表示し、他の学習者の利用状況を明示することや、Twitter と連携し、学習した単語や単語数を Twitter につぶやくことができるようにすることが方法として考えられます。次に、絵や写真を問題にし、その状況を表す文章を推測し回答させるという発展型の問題にするということにより、更なる学習効果が見込まれるでしょう。そして、学習者から問題として扱ってほしい語彙を投稿してもらい、それに基づき問題を増やしていくことによる、学習者参加型の教材とすることも可能です。さらに、この教材はドイツ語以外の言語でも適応可能なため、多言語化によって存在価値を高めることができると考えられます。



deu-Tan とは

ドイツ語単語を学ぶためのWeb数材です。 画面に表示される写真や絵を見て、 その単語の名詞の性とスペルを正しい順番にクリックしましょう! まずは学習したいレベルを選んでクリックして下さい。

G1

G2

G3

このサイトではJavaScriptを使用しています JavaScriptが無効の場合、うまく動作しない可能性があります 推奨プラウザ:Safari,Google Chrome d-modeトップページはこちら 2011 LDP, Keio University SFC. All Rights Reserved.

図 33. deu-Tan トップページ















図 34. deu-Tan 利用画面

ix . d-Theater

◆ d-Theater とは

d-Theater は、『Modelle』で使われている映像に字幕を付けた、新しい形の Web 教材です。字幕付きのスケッチを見ることで、学習者は単元をより深く理解することができます。また、各映像に付けられた問題を解くことにより、理解度を測ることもできます。

◆特徴

◇スケッチの新たな使い方

今までも、d-Pod の Podcasting 機能によって、履修者は授業で使った映像コンテンツ(スケッチ)を復習することができました。しかしここでは視覚的な問題が発生していました。教科書(スケッチ本文)を追いながら映像を見ることができなかったのです。結果として履修者はスケッチを「聞き」ながら本文を追うという使い方をしており、動画としての教材の強みを出せずにいました。

これを解決しようとして開発されたのがこの d-Theater です。本文を字幕という形で動画内に配置することで、本文と映像を同時に追うことができるため、今までよりスケッチをより深く理解することが可能になりました。

◇ HotPotatoes による教材

d-Theater という一つの教材として提供するには、字幕映像だけではなく、理解度を測るためのフィードバックが必要と考えました。そのため各字幕映像には HotPotatoes で作成した問題が付属しています。これによって学習者は映像を見るという受動的な学習だけでなく、スケッチの理解を示すための能動的な学習も行うことが出来ます。

◆使い方

- ①トップページから、自分の使っている教科書(『Modelle1』、『Modelle2』、『Modelle3』)を 選択します。
- ②学習したい単元(Lektion1~12)を選択します。
- ③動画を再生しながら問題を解きます。



図 35. d-Theater トップページ



図 36. 動画の選択画面



図 37. 練習問題の実行画面

x .d-Check

◆ d-Check とは

d-Check は、SFC のドイツ語の授業で用いている教科書『Modelle』に準拠した、独作文演習教材です。授業だけでは不足しがちな文法の演習を行うことにより、学習をサポートします。

◆対象

『Modelle』を用いているドイツ語履修者、および同等程度の学習者。

◆特徴

◇テスト対策としての位置付け

SFC のドイツ語インテンシブのコースでは、1 回 100 分の授業が週に 4 回、1 週間につき 1 課のペースで授業があります。授業では毎週、課ごとに 10 分間の小テストが行われます。しかし、そこで問われる文法能力を養うためには授業だけではどうしても不十分です。そこで、d-Check をテスト対策教材の位置付けにすることによって、不足しがちな文法演習をサポートし、また、学習者のモチベーションを刺激します。

◇間違いに対するフィードバック

このようなタイプの教材では、正解か不正解かの判定のみで、それ以外のフィードバックは無視されがちです。しかし、d-Checkでは、よくある間違いを予め登録し、それに対するフィードバックを用意しています。これによって、学習者は自分が苦手な箇所を確実に把握することができます。

◆使い方

- ①トップページから、学習したい課を選択します。
- ②表示される独作文問題を解きます。

◆展望

将来的には、更なる学習効果の向上のために、利用者の回答データをアーカイブして分析し、 よくある間違いのパターンをデータベース化します。これにより、学習者へより適切なフィー ドバックを返すことができると考えられます。

また、獲得した点数を Twitter でつぶやけるようにするなど、学習者のモチベーションをより刺激することを目指します。

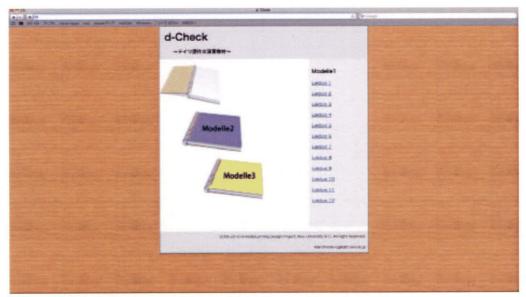


図 38. d-Check トップページ

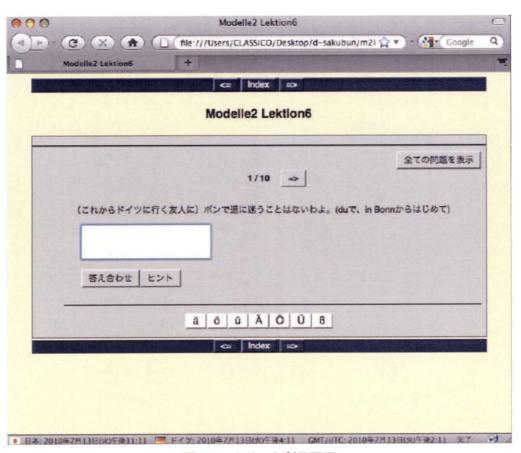


図 39. d-Check 利用画面

xi. ノンバーバルコミュニケーション学習支援教材(仮)

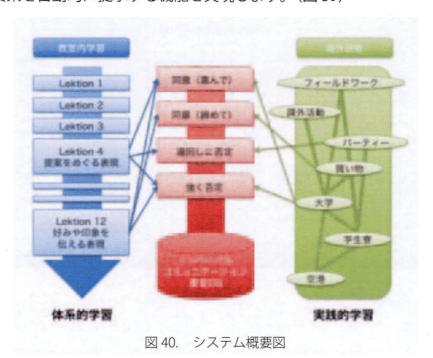
◆ノンバーバルコミュニケーションとは

コミュニケーションには、言葉による「バーバルコミュニケーション」と、言葉によらない「ノンバーバル(非言語)コミュニケーション(以下、NVC)」の2種類があります。例えば、声のトーン、表情、身振り手振り、視線など、言葉をつかわないものはすべて NVC に分類されます。

心理学者マレービアンの研究によると、人から受けるインパクトのうち、93% が言語以外のメッセージ(声の調子=38%、表情=55%)からのものだといいます。外国語学習においても、異文化コミュニケーションという視点からみたとき、読む・書く・話す・聞くといった基本的な言語運用能力の他にも、当該言語圏のノンバーバルコミュニケーションの技術を身につけることで、コミュニケーション能力を向上できると考えました。

◇本研究の目的

本研究の目的は、外国語学習における NVC 要素を、学習者が既存の学習カリキュラムの中で認識・習得するためのマルチメディア学習支援環境を構築することです。そのために本研究では、まず、ドイツ語学習者のドイツ語圏でのドイツ語接触場面の現状を把握し、そこで重要となる NVC 要素を調査・分析します。次に、それら NVC 要素を映像として撮影・編集し、NVC 要素データベース内に蓄積します。 さらに、既存の外国語学習カリキュラムを対象として、学習内容と関連する NVC 要素を自動的に提示する機能を実現します。(図 39)



本研究の特徴は、教室内学習におけるノンバーバルコミュニケーションの体系的な学習を支援することと、学習環境の中で実際の海外における体験的な NVC 支援を統合的に提供することにより、学習者の日々のドイツ語学習プロセスの中で、NVC の習得を支援することです。

xii. d-Dress

◆ d-Dress とは

d-Dress は、多言語で服飾デザインを学ぶ学習者のためのデータベース教材です。日本のサブカルチャーとして海外でも人気を博しているゴシック&ロリータファッションに着目し、そのファッションで使用されている専門用語を日本語・英語・ドイツ語のデータベースとして構築しました。学習者は、用語を各言語でどのように表現するかを同時に表示することができます。

◆特徴

◇ 服飾デザインという新たな学習環境

今まで d-mode では、主に言語を習得することに特化した教材が作られてきました。しかし、d-Dress は学習環境をデザインするという視点から、言語習得ではなく、服飾デザインを学ぶ環境を支援する教材となっています。

◆使い方

◇用語からの検索

- ①知りたい用語を日本語・英語・ドイツ語のいずれかで検索フォームに入力します。
- ②用語に関する情報が表示されます。

◇カテゴリーからの検索

- ①知りたい用語が属するカテゴリーを選択します。
- ②知りたい用語を選択します。
- ③用語に関する情報が表示されます。

◆展望

今後の展望としては、このデータベースを単なる用語辞典としてだけではなく、より学習効果を高めた教材にするために、自分で編集できるデータベースとして提供することを目指します。また、既存の教材である MultiRecord との連動も視野に入れ、他の学習者が編集した内容を閲覧できる機能を付け加えたり、多言語に対応することも検討していきます。これにより、さらに学習者の学習環境に適した教材になると考えられます。



図 41. d-Dress の利用画面(※画像は開発中のものです)

xiii. d-Mind

◆ d-Mind とは

d-Mind は、マインドマップ手法を取り入れた単語学習ウェブアプリケーションです。学習者が自由に単語を入力し関連づけていくことで、各単語間の関連を可視化し、各学習者が独自の単語マップを作成できるツールです。

◆特徴

◇マインドマップ手法を取り入れた教材

マインドマップとは、中央に核となる概念を文字や絵で描き、その概念図から複数の枝が分岐しながら伸びていくように、関連するキーワードを書き足していく手法であり、記憶法や思考整理法として用いられています。本作品 d-Mind はマインドマップ手法で用いられる「関連づけ」の機能を取り入れ、外国語学習に適用させた教材です。

◇ 単語マップを簡単に作成できる

d-Mind ではそれぞれの機能を画面上のボタン操作で行うことができます。学習者はキーボードで単語を入力し、マウスのドラッグ操作とボタン操作のみで簡単に単語マップを作成することができます。

◇思考プロセスの可視化

d-Mind を利用することで、学習者は単語マップを作成するだけではなく、作成したマップの画像を保存することができます。それによって学習者が自身の思考プロセスの変化を可視化し、「ふりかえり」「気づき」の学習行動をうながすことができます。「単語を覚える」という行為に対して、自分はどのように考え、覚えているのか認識することで、学習スタイルに影響を与えるのではないかと考えられます。

◆使い方

- ①単語を入力します。
- ② [draq] ボタンを押し、マウスで単語をドラッグさせ自由に配置させます。
- ③ [new word] ボタンを押し、新たに単語を入力します。
- ④ [Line] ボタンを押し、単語同士を結ぶ線を描きます。
- ⑤ [record] ボタンを押し、マップ画像を保存します。
- ⑥線は [delete a line] ボタン、[delete all lines] ボタンで消すことができます。 単語は選択したあとに [delete word] ボタンを押すと消すことができます。

◆展望

今後の展望としては、広い範囲での学習者を対象に長期的な学習データを取得し、初級→中級への学習者のレベルアップに伴う学習の変化等を調査し、学習者が自分の思考プロセスを見ることによる学習効果を測定することが可能かどうかを検討します。その際、学習データの分析や学習者個人の時系列データを分析することで、日本語を母語とする外国語学習者に、どのような語彙学習のプロセスを見ることができるのか、その傾向や特徴をより明確に知ることが可能になるのではないかと考えます。

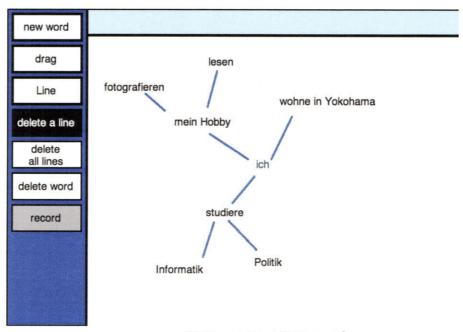


図 42. d-Mind 単語マップ

xiv. d-Comic

◆ d-Comic とは

ドイツ語に訳された日本のマンガでドイツ語が学べます。 わくわく楽しめる、教材らしくない教材です。

◆特徴

「教材らしくない」X「会話主体の実践性」X「明確なコンテクスト」

=「口語的な表現を楽しく効率的に学ぶ」

マンガを読むかのように夢中で学習を進める事ができ、いきいきとした会話主体の実践的なドイツ語を習得する事ができます。また、有名マンガを使用しているので、文脈や背景つまりコンテクストが明確にわかります。従来のドイツ語の参考書における例文や練習問題では、文脈がないためわかりにくいという問題があります。例えば、日本語からドイツ語に訳す練習の場合、コンテクストがわからなければ2人称(Sie と du)の使い分けの判断が難しいなどが挙げられます。有名マンガを利用した例文や練習であれば、コンテクストが共有されているためこの問題を解決する事ができます。

◆ d-Comic の背景

近年日本のマンガやアニメが世界でとても高い評価を得ています。ドイツでも書店に日本のマンガが溢れています。ワンピース、名探偵コナンなどのメジャーなマンガから xxxHOLiC、黒執事などの少しコアなマンガまで幅広いジャンルのものがそろっています。

ドイツ語に訳されたマンガの中の会話表現は、物語の登場人物のキャラクターに合わせた訳がついています。つまり、いわゆる語学の参考書にあるようなコンテクストが明確でない練習問題とは全く異なった文がマンガにはあるのです。この点において、会話の流れを忠実に再現する事のできる語学学習の媒体はマンガであると言えます。ドイツでは近年、マンガで日本語を学ぶ方法が広まっています。この方法を我々が使わない手はありません。是非、世界に誇れる自分化のマンガを教材としてうまく使用してみたいと思い、現在取り組んでいるところです。日本のマンガを教材とする事で、日本とドイツの文化の違いも見えてくるでしょう。

象校 ◆

ドイツ語学習者

◆ 展望

参考書や電子書籍等での学習

◆ 文献紹介(マンガで日本語を学ぶ参考書)

MARIA FERRER &DAVID RAMIREZ 『Japanisch Crashkurs』,2011



図 43. 左:d-Comic サンプル, Lektion 2, 問題導入(使用マンガ「NARUTO」/岸本斉史/集英社)右:d-Comic サンプル, Lektion 2, 練習問題(使用マンガ「NANA」/矢沢あい/集英社)

IV. iPhone / iPod touch 教材

i . d-Phone

◆ d-Phone とは

d-Phone とは、iPhone および iPod touch 用のドイツ語教材開発研究プロジェクト Web ページです。iPhone 対応教材へのホームの役割を果たしており、学習者はここから iPhone 対応教材へ移動することができます。

◆ 使い方

メニュー。ここをクリックすると下図のようなメニューが表示され、教材が一覧できます。



Home d-mode news Links

d-map サッと操作! d-pod d-rama

d-wiki 発音導入... 名詞DB mobilin

di 東京導入... 名詞DB mobilin

modele modele —

図 45. d-Phone 教材紹介ボックス

このボックスをフリック(iPhone の操作方法の名称で、画面を指でなぞることを指します。) することで次の教材の紹介を参照することができます。図 44 のデザインは切符をイメージし ています。

◆ 他ツールとの違い

従来の PC、携帯電話、iPod といったツールとの大きな違いは、ブラウザの搭載により、PC 向けの Web ページを、いつでもどこでも閲覧できるという点です。今まで PC にしか対応していなかった教材も iPhone や iPod touch なら閲覧することができます。また、d-Phone トップページでは、フリックをすることで各教材の紹介を見ることができるようになっています。

◆ 対応教材例



図 46. iPhone 用の発音導入コース



図 47. iPhone 用の d-Pod

♦ d-Pod / d-rama

こちらも d-Phone を作成するにあたり、新たにページをデザインしなおしました。コンテンツはコースごとにわかれており、選んでいくと、見たい動画を見ることができるようになっています。

◇ 発音導入コース

iPhone や iPod touch でも使いやすいように、新たにページをデザインしました。動画を簡単に再生することができるので、いつでもどこでも、高音質、高画質でネイティブの発音を学ぶことができるようになっています。

◇ 名詞データベース/名詞性当てクイズ

d-Phone では、PC とは違った、より柔軟で感覚的な操作ができます(「名詞性当てクイズ」項目参照)。本教材は、

- ・iPhone 特有の要素
- ・画像の自在な拡大・縮小・スクロール
- ・直感的なボタン操作

を活かした教材コンテンツとして機能しています。

d-Phone では、PC 版の Multi Record Ver 2.0 を利用することができます。これによって利便性が上がることはもちろんのこと、新たに追加された、ページの配色も 5 種類の中から選択することができます。

ii . d-rama

◆ 変更点

◇ iPhone のインターフェイスに適応

iPhone は通常の PC ブラウザとは異なり、ディスプレイが縦長であることが特徴です。そのため、既存の発音導入コースのサイトと比べて表示を縦長に変更し、iPhone や iPod touch の Safari(iPhone/iPod touch 用ブラウザ)から見ても字が大きく表示されるように改良しました。

◇ コンテンツへのアクセシビリティ向上

学習者の履修クラスを選択するページをトップにすることで、利用者は PC サイトからコンテンツを探すよりも早くコンテンツを探し出すことができます。また、iPhone や iPod touch から見てもわかりやすいようにコース選択のアイコンを大きくしました。これらの変更により、d-Pod、d-rama コンテンツへのアクセシビリティを向上させました。

◆ 特徴

◇ 自由な学習スタイル

動画を iPhone や iPod touch 上で再生できるようにしたことで、ダウンロードや Podcasting に頼らなくても簡単に動画を確認することができるようになりました。綿密にスケジューリングされた Podcasting ではなく、自分の好きな時に iPhone/iPod 版 d-Pod や d-rama をブラウザ上で利用することにより、学習者は自分の学習スケジュールを優先することができます。これによって、学習者の学習スタイルに新たな選択肢を加えることに成功しました。

◆ 使い方

- 1. 始めに自分の履修コースを選択します。
- 2. 再生したい Lektion (課) を選択
- 3. 動画が再生されます。







iii.発音導入コース

◆ 変更点

◇ コンテンツの視認性アップ

従来の仕様では iPhone や iPod touch で PC 版の発音導入コースを起動しようとすると、Web ページに埋め込まれた動画を再生することができませんでした。そこで、iPhone 版発音導入コースでは動画コンテンツへのリンクを一つひとつ設置しました。動画コンテンツは iPhone / iPod touch で全画面表示することができ、本体を傾けることで表示の大きさの変更も可能です。

◆ 特徴

◇ どこでも発音チェック

PC上の発音導入コースでは、インターネットに接続できる環境にいるか、もしくはあらかじめサイト上からダウンロードしたファイルを再生することでしかコンテンツを利用することができませんでした。しかし今回 iPhone/iPod touch 用に新しく教材を作り直すことで、発音導入コースのコンテンツを簡単に確認できるようになり、学習者はいつでもドイツ語の発音を確認することが可能になりました。

◆ 使い方



<ログイン画面>

履修者はこの教材を使用する際、まず新規登録をして自分のアカウントを作成します。

ここに自分のアカウントを入 力してログインします。

ここから新規登録を行います。



<動画コンテンツ>

ログインした後、自分が確認 したい動画を選びます。



動画が再生されます。



図 49. 発音導入コース利用方法

iv .Platzwit



◆ Platzwit とは

『Platzwit』とは、iPhone から Twitter を利用する独作文教材です。SFC の授業で使われているドイツ語教科書の『Modelle』に掲載されているキーセンテンスを「つぶやき」に引用し、編集することが可能です。また、LDP が開発した教材で学習し、その学習内容を「つぶやき」に反映させることもできます。そして、位置情報を取り入入れているため、投稿された「つぶやき」には自動で GPS 情報が加えられ、投稿した場所が iPhone の地図上で確認できます。





◆対象

図 50. 起動画面

『Modelle』利用のドイツ語学習初級者

◆特徴

◇位置情報を用いた質の高いインプット・アウトプットの提示

1. 経験を伴ったアウトプット -

GPS から取得した位置情報を加えることによって、強烈な経験を伴った情報として学習者に 提示できます。

学習者は、自身が学習したキーセンテンスを何度も「つぶやく」ことにより、学習内容を定着させることが可能です。

2. 他の学習者との協調学習

学習者が他の学習者によって既に発信された「つぶやき」は、自分が既に学習したキーセンテンスの応用例であるため、容易に理解できてなおかつ例文暗記に役立つという非常に質の良いインプットを得ることができます。さらに位置情報を用いることにより、より強烈なイメージをもつ情報を発信できます。また、その「つぶやき」を見た学習者に「この会話(キーセンテンスの応用)はこの場所で使えるのか」というような「気づき」を誘発します。

◇学習コンテンツの有機的な繋がり

1.iPhone 対応 Web 教材との連携

『Platzwit』は、自律学習教材として開発されたさまざまな LDP 教材をアプリ内部から横断的に利用することが可能です。教材の学習を通して、最終的な目的である「つぶやき」の内容を充足させるしくみになっています。多様な教材を利用しながらも、『Platzwit』がそれぞれの学習成果をアウトプットとしてまとめます。

2.d-Scope との連携

『Platzwit』同様、位置情報を用いた LDP 学習コンテンツである d-Scope と連携することにより「そのとき、その場所」でしかできない学習が可能となります。

◇キーセンテンスの自動配信システム

『Platzwit』には、本アプリから「つぶやいた」のと同様の情報を持たせた TwitterBot がいます。 アカウント名は「Kraehe_dmode」です。

この Bot は Krähe が自分の行動をキーセンテンスに沿って「つぶやく」というもので、1時間に1度か2度ランダムに投稿します。「つぶやき」には「#Platzwit」というハッシュタグと「loc:」からはじまる GPS 情報が含まれ、『Platzwit』から投稿したものとして認識されるようになっています。なお、GPS 情報は主に SFC のある湘南台駅近辺をさします。この Bot によってキーセンテンスが常に例文として提示することができ、学習者の「つぶやき」の発想を補助します。



図 51. Kraehe_dmode の「つぶやき」の様子

◆使い方

◇マップ画面



図 52. マップ画面 (起動画面)

『Platzwit』が起動すると、「つぶやき」をマッピングするマップページが現れ、自動的にユーザーの GPS 情報を取得し始めます。上図がマップページです。

◇メニュー画面



図 53. メニュー画面

メニュー画面は、学習者がどういった過程を経てドイツ語で「つぶやく」のか選択する画面です。『Modelle』の学習サイクルに合わせて学習していきたい場合や、すでに「つぶやき」たい内容が頭に浮かんでいる場合は、『Modelle』リストの自分のレベルに合わせた項目を選択します。また、自分の問題意識に合わせて学習したい場合は、「LDP 教材リスト」のなかから自分が学習したい LDP 教材を選択し、その学習を経てから自分のタイミングで「つぶやく」ことができます。

『Modelle』リストを選択した場合、目的のキーセンテンスにたどり着くまで階層構造となっています。はじめに『Modelle』のレベルを選択すると、そのレベルの第何課を参照するのか選択する画面へ遷移します。ナビゲーションバーには選択した『Modelle』のレベルが表示され、テーブルには第何課目かというタイトルと、その課で学習する代表的なキーセンテンスが掲載されています(図 左)。課を選択するとさらに画面遷移し、ナビゲーションバーには課が表示され、テーブルにはその課で学習するキーセンテンスが並べられます(図 中央)。このキーセンテンスを選択するとTweet画面に遷移し、テキスト編集が開始されます。その際、選択したキーセンテンスが既に入力された状態になっています(図 右)。

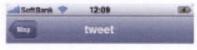






図 54. キーセンテンス選択の様子

◇ Tweet 画面(「つぶやき」の投稿)



デキストフィールド



図 55. Tweet 画面

投稿する「つぶやき」の内容を編集します。初期設定ではテキストは入力されず、メニュー 画面からキーセンテンスを選択した場合はそれがあらかじめ入力されます。学習者はこの文章 を自由に書き換えることができます。



図 56. Platzwit キーセンテンス編集画面

なお、ウムラウトの入力を行いたいときは、同類の文字または記号を押し続けると、目的の 文字までスライドして選択することができます。



図 57. ウムラウト入力の様子

◆今後の展開

◇キーセンテンスの場所とのひも付け、「d-Scope」との連携強化

取得した GPS 情報に関連させたキーセンテンスを提示する、あるいは「d-Scope」で学習したコンテンツに含まれるキーセンテンスを取得して Tweet 画面に反映させるなど、「Platzwit」と「d-Scope」との連携を強化することで、学習者の場所性・即時性の高い学習の実現を目指します。

◇場所を媒介としたコミュニティ機能の拡張

「Platzwit」では Twitter「リプライ」と呼ばれる、学習者が他の学習者の「つぶやき」に対して返信をすることに関して、現段階では返信先の直接入力しかサポートしていません。この機能を実装し、さらに「リツイート」された場所同士の関連性を可視化する機能を加えることで、学習者間のコミュニケーションを活性化させます。

◇他のスマートフォンによる同様の機能開発

Android など他の OS に対応させることで利用者の拡大を図ります。また、新たなモバイル端末への対応によって、新たな機能の模索を行います。

v .d-Scope

現在急速に広がっているグローバル・ネットワーク、ユビキタス社会において求められる問題発見解決のために、外国語学習者が学んだ内容・技術を知識として留めるのではなく、それを実生活において実際に活用する能力を育成する教育・学習システムの実現が望まれています。

本研究プロジェクトは、外国語教育研究者、ユビキタス・システム研究者、データベース・システム研究者の三者共同研究として、学習者の日常そのものを「学び」の場とするようなユビキタス的学習環境 "d-Scope" の研究開発を行っています(図 58)。

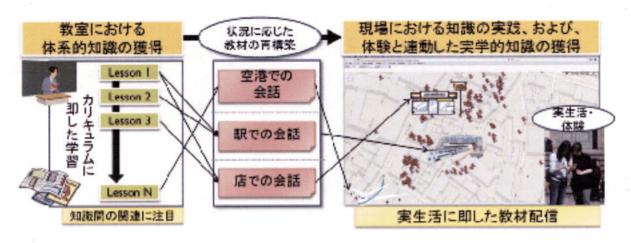


図 58. 体験連動型ユビキタス・外国語教育メディア自動配信システム d-Scope による、学習者の日常の体験と連動した「学び」の場のコンセプト

d-Scope は、外国語学習者の時空間的状況を分析し、その分析結果に応じて、必要な実践的知識を自動配信する機能を有し、その場でもっとも必要と思われる教材を自動的に学習者に配信することにより、学習者が講義で得られた知識・技能を実生活空間で実際に活用・追体験できるような"生活空間における実践的体験学習"環境を実現します(図 59)。この d-Scope は、次の 3 機能を実現する統合的外国語学習環境です。

- ・学習者の認知プロセスを重視した自律学習・協働学習支援機能
- ・学習者の置かれた時空間状況を加味した学習コミュニティーの形成機能
- ・学習した知識と現実の生活空間とのマッピングによる状況論的学習機能

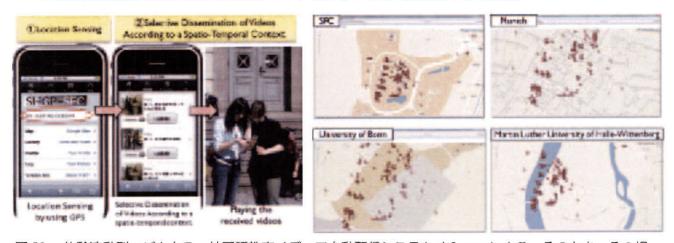


図 59. 体験連動型ユビキタス・外国語教育メディア自動配信システム d-Scope による、そのとき、その場所に応じた外国語教材配信の実例

本システムは、次の三つのステップにより、体験と連動した教育環境を実現します。(図 60)。 1. 学習者が所持するスマートフォン内蔵のカメラ、GPS、電子コンパスなどのセンサ群により 実状況をセンシングし、利用者が置かれているコンテクストを実時間分析処理により検出する。 2. 検出したコンテクストと、知識ベース中に蓄積された様々な外国語教材との関連性を計量する。

- 3. 利用者のコンテクストに応じた外国語教材を自動配信する。
- 4. 学習者毎に本システムの利用状況を逐一サーバコンピュータに送信し、一人一人の詳細な利用ロギング(学習履歴蓄積)を行い、細粒度の学習履歴獲得を行う。

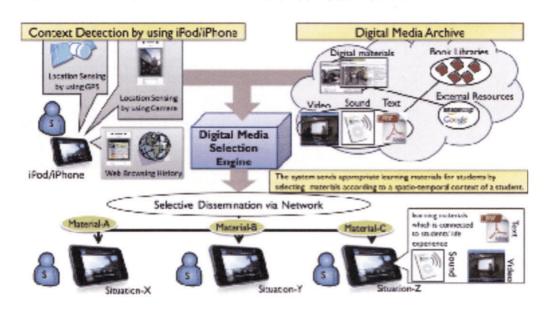


図 60. 体験連動型ユビキタス・外国語教育メディア自動配信システム d-scope のシステム構成

本システムは、学習者のグローバルな海外活動と連動して、学習者の認知プロセスを重視した自律学習・協働学習支援、および、学習した知識と現実の生活空間とのマッピングによる状況論的学習の促進を実現するもので、本学の動画・音声教材の利活用促進、学生のモチベーションの向上、学習履歴ログを対象とした教育効果分析による PDCA サイクルの実現により、SFCにおける外国語学習の質の向上に大きく貢献します。さらに、将来的には、このデータ履歴と、学習者の学習全体の履歴を連動させることによって、学習者の生涯学習にもつながる可能性を提示できると考えられます。

V.モバイル教材 / Mobilin

ここでは、iPhone 以外の携帯電話にも対応しているコンテンツ、およびその携帯電話上での使用について紹介します。

◇発音導入コース

ドイツ語の発音を学習することができます。 携帯電話の画面を見ながら、映し出された音声・動画に合わせて発音することで、簡単な単語・アルファベートの発音練習をすることができます。 簡単に繰り返し操作ができるため、反復練習ができます。 動画に映し出される発話者の口の動きや表情、筋肉の動きなどを真似ることにより自然な発音を身につける練習ができます。

動画のファイルはそれぞれダウンロードすることによって再生できます。 一旦ダウンロード すれば、何度も繰り返し再生できます。 動画ファイルは 3GPP2 形式で作成されており、現在 のところ au キャリア の WIN 端末に対応しています。

◇キーセンテンス

ドイツ語教材シリーズ『Modelle』第1巻から第3巻に登場するキーセンテンスをすべて掲載しています。 いつでもどこでも携帯端末からアクセスすることによって、キーセンテンスを確認することができます。 このコンテンツは、各センテンスの音声データもダウンロードできるので、学習をより効果的に進められます。

docomo, au, Softbank 各キャリアの端末にそれぞれ対応しています。(古い端末では音声が対応してない場合があります)

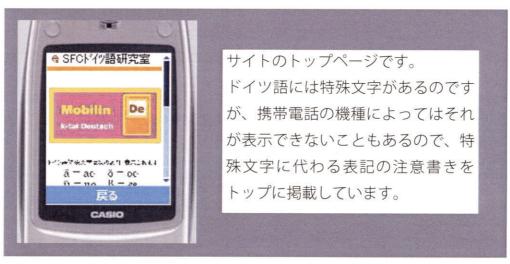
◇スケッチ

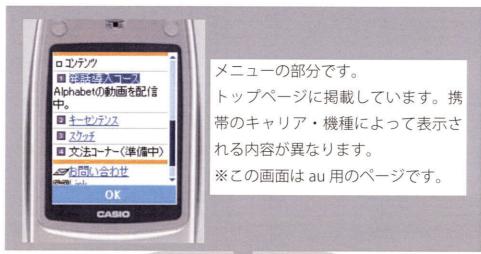
ドイツ語教材シリーズ『Modelle』で扱われているスケッチの映像を携帯電話で全て視聴することが出来ます。 動画のコンテンツは各 3 分前後の内容になっています。 キーセンテンス同様、電車の移動中などでも、手軽にダウンロードできるようになっています。 このコンテンツは、au キャリアの WIN 端末に対応しています。

◇待ち受けドイツ語数字

携帯電話の画面設定を「待ち受け画面」として利用する学習方法です。

FLASH を使って文字で表示されたドイツ語の数字が 0 「null」から 9 「neun」まで作成してあります。携帯電話の画面を開くたびに、これらの数字が様々な形で表示されるしくみです。このコンテンツは、docomo, au, Softbank 各キャリアの端末にそれぞれ対応しています。







キーセンテンスのページです。 各センテンスが音声ファイル にリンクされています。クリッ クするとセンテンスの音声を 聞くことができます。



教材『Modelle』のスケッチ動画を携帯 電話でダウンロードして視聴すること ができます。ダウンロードには数十秒 の時間がかかりますが、一回取得すれ ば、何度でも再生することができます。

図 61. モバイル教材の利用方法

VI. Viedo-Tandem Projekt



◆ Tandem とは

『タンデム (Tandem)』とは2人乗りの自転車のことです。2人でペダルをこげば、より強い力で前に進むことができます。外国語学習で『タンデム』といえば、『互いに学び合う』ことをさします。つまり、母語の異なる二人が互いの言語を相手から学び、同時に相手の学習を助けることを意味します。

SFC ドイツ語研究室では、2005 年春学期からドレスデン工科大学東アジアセンターと、2006 年春学期からはハレ大学と提携して、ビデオチャットによる『タンデム』をドイツ語授業に取り入れています。これは、日本のドイツ語学習者とドイツの日本語学習者が、インターネットを通じてヴァーチャル対面コミュニケーションを行うものです。使用する言語は、それぞれの学習言語です。すなわち日本人はドイツ語、ドイツ人は日本語を使用します。『2対2』、もしくは『1対1』の小グループで、お互いに画面を見ながらビデオチャットをすることで、学習者は授業で習った表現を実際に試したり、コミュニケーションの成功体験を得たりすることができます。また、母語話者との会話やコミュニケーションに対する不安の解消にもつながります。

学習者はそれぞれ自分たちの興味のあるテーマについて質問を用意し、互いにインタビューをします。得られた情報は小さな記事の形にまとめ、最終的にはインターネット・フォーラムに掲載します。こうすることによって、各グループでの個々の作業が、最終的にはクラス全体で共有するものとなります。2005 年秋学期からはビデオチャットの様子を記録するシステム導入しました。これによって、ビデオチャットの様子を後から分析することが可能となりました。この『ビデオ・タンデム・プロジェクト』は、外国に住む同年代の人々とのコンタクトが得られたり、ことばを実際的状況において使ったり、また会話を通じて多くの収穫が得られたりするといった利点を持つため、学習者のモチベーションを高めるうえで非常に大きな効果があります。学生へのアンケートでは、多くの学習者が、「学習言語でコミュニケーションをする能力が非常に向上したと思う」と答えています。このプロジェクトに参加した学生の中には、ドイツに留学した際にパートナーを訪ねた人もたくさんいます。彼らは今でもパートナーとの友好関係を続けています。



図 62. ビデオ・タンデムの様子

外国語学習環境デザインの設計・運用・評価 - SFC ラーニング・デザイン・プロジェクト(LDP)の試み -

発 行 日 2012年7月5日

著者・編集 藁谷郁美ほか

発 行 所 慶應義塾大学 湘南藤沢学会

印 刷 所 株式会社 ワキプリントピア