

## パネルディスカッション

## ICTを活用したことばの教育-子どもへの日本語・教科学習支援における実践的展開から

## 言語教育における ICT 活用の現在

## —海外の実践事例をもとに—

米本和弘 (東京医科歯科大学)

## 1. はじめに

言語教育におけるコンピューターの使用は1960年代に始まったと言われ、その後も情報技術の発達や言語学習観の変容に影響を受けながら、より広く、様々な形で使用されるようになってきました(Warschauer & Healey, 1998)。日本語教育においても情報技術を応用した実践や議論が積み重ねられてきました(當作・李, 2019; 中澤・畑佐, 2015; 畑佐, 2012; 藤本, 2019; 山田, 2017; Zimmerman & McMeekin, 2019 等)が、特にコロナ禍においては、その流れが加速し、よりその有用性に目が向けられ、学ぶ場や形態の変化とともに、多様な技術やツールが使用されるようになったと感じる方も多いのではないのでしょうか。

その一方で、そもそも言語学習に ICT を使わなければいけないのか、もしくはどのような技術やツールをどのように使えばどのような効果があるのか、これまでの教室活動を単に置き換えただけではないのか...といった疑問を感じているかもしれません。そこで、この発表では「上げる」というキーワードのもと海外の実践事例をいくつかご紹介し、言語教育における ICT 活用について考えるきっかけを提供できればと考えています。

## 2. 実践事例

以下、ICT を用いた言語教育の実践について、適宜、日本語の実践報告等も含めながらご紹介いたします。それぞれの実践に関しては、参考文献にあげたリンクや書籍を見ていただくと、何を目的に、どのように実践に取り入れ、どのような効果があったのかなどが、画像などとともに報告されていますので、より詳しい情報はそちらをご覧ください。

## 2.1 学ぶ場所・機会を広げる

ICT が広げたものとしてまず学習の場所が挙げられます。モバイル機器を用いた教室外での効果的な学習を実現したり(畑佐、2018; 米本, 2021)、Zoom などのツールを使いオンラインで学んだり(山田・伊藤, 2021; 米本他, 2022)、国境を越えて共に学んだりすること(畑佐・米本・濱田, 2020; 村田, 2022)が一般的になりました。さらには、バーチャルリアリティ(VR)の技術を応用することによって、学びの場所は現実には存在しない仮想空間にまで広がっています。結果、コロナ禍で「学びを止めない」と言われたように、個々の状況や条件にかかわらず、学びの機会を提供できる幅が広がったと言えます。

例えば、O'Connor (2019) は [GooseChase](#) という GPS の位置情報を利用したアプリを使った教室外でのオリエンテーリング(スカベンジャーハント)の活動を例に挙げています。アプリを用いてオリエンテーリングをする中で、その時、その場にある人や物を利用した活動(何かを探したり、描写したりする)を通して、既習の学習項目の復習・定着の機会とすることを提案しています。学習者はその場その場で適切なフィードバックが得られるとともに、教員はこれらの活動の進捗を離れた場所から、アプリを通じて確認することができます。また、[Kronenberg and Poole \(2022\)](#) は、VR を言語学習に用いる利点として、レストランのような具体的な場所でのコミュニケーションをよりリアルに体験したり、学習者の出身地や海外の博物館、もしくは過去の世界のように現実には行くことが難しい場所を学習に取り入れられることができる点などを挙げています。さらに、そのような没入感のある環境の中でゲームの要素を取り入れたり、他者とのインタラクションを生み出したりすることにより、学習がよりインタラクティブで、楽しく魅力的なものになるとしています。



図1 教室外での学習活動の例

## 2.2 学ぶ方法（モード）を広げる

次に ICT が広げたものとして、どのような方法で学ぶのかといったモードが挙げられます。2.1 で述べたように、教室だけではなくオンラインで学ぶことも一般的になりましたし、さらには、ICT を用いることで、従来の教科書と黒板だけではなく、画像や映像、音声など様々なリソースを活用し、マルチモーダル（複数の形式）な学習の機会が提供できるようになりました。

最近、AI チャットの [ChatGPT](#) がニュースなどでも話題になっていますが、[Cai 他 \(2021\)](#) では、中国語学習のためのチャットボット（自動会話プログラム）アプリを開発し、言語学習における可能性について探っています。開発されたアプリでは、学習者が学習している内容に合わせて設定された自己紹介や買い物、病院といった状況での会話を、音声もしくは文字入力で練習することができます。AI が相手ですので、異なる学習者の異なる発話に合わせた会話が可能ですし、24 時間、即時フィードバックを提供してくれます。また、[Lee-Smith \(2023\)](#) は [StoryMap](#) というウェブサイトを使い、場所と情報とを関連づけたストーリーの作成を言語学習に取り入れています。学習者は、文章や画像、映像や音声といった複数の形式を用いて、例えば、自叙伝のような、ある特定の場所に関する情報や経験、記憶などに基づいた一連のストーリーを作ります。こうすることで学習者が主体的に学びに関わることができるとともに、自身の物語や経験の他者との共有につなげることができます。類似のアプローチに、主に画像とナレーションを用いて作られるデジタル・ストーリーテリングがあり、日本語教育（半沢他、2019）でも使われています。



図2 場所と情報・経験とを関連づけた学習の例

## 2.3 学びの可能性を広げる

上述した例にも見られるように、学習の場所や方法が広がることによって、ICT の活用は学びの可能性も広げたことが指摘できます。特に、学習の個別化という観点から考えたとき、それぞれの学習者の興味関心や必要性、さらにはペースに合わせた学びの提供や支援がより効果的に実現できるようになったと言えるのではないのでしょうか。



図3 成果物出版の例

学習の個別化に利用できるツールとして、[Chiasson \(2022\)](#) は、[Read&Write](#) の読み上げ機能や音声認識機能を使うことにより、自律学習を助けたり、読み書きに困難を抱える学習者に自己表現のための選択肢を与えたりすることができると指摘しています。さらに、それらの学習の成果を最終的に電子書籍出版ツールである [Book Creator](#) などで公開することによって、学習への動機づけができると述べています。また、[Flipgrid](#) や [VoiceThread](#) などの動画作成・共有サービスを用いることで、文字や音声、映像といった多様な形の言語活動を行う機会が提供できるとしています。個々の学習者の学習過程の記録という観点から、ICT の効果的な活用を検討した [Kumbasar \(2022\)](#) は、[Google Sites](#) や [VoiceThread](#)、[WordPress](#) などを用いて、学習過程の作成物や成果物を整理、蓄積するデジタルポートフォリオについて、その有用性を指摘しています。特にオンライン授業など教師と学習者のやり取りが制限されてしまう環境において、学習における経験や進捗を、文章や映像、音声といった様々な形式で蓄積、可視化することで、学習というものを包括的に捉えたり、学習者自身が学習活動を内在化し、学習において主体性を持ったりすることにもつながると述べています。

## 3. まとめ

このように言語教育における ICT 活用を考えると、学びに関してだけではなく、学習者を含む私たちの日々のコミュニケーションの形や表現の方法、ことばとの関係性も ICT の進化や普及とともに広がっていることに気づかされます。言語教育において ICT を使用するか／使用しないか、また、どのように使用するかは、他の教育活動と同様に教育の目的や目標、教員が持つ考え方や価値観に基づくと言われますが、ICT の活用を考えるということは、私たちや学習者が日々どのようにことばを使っているのか、そして、その現実とどのように向き合い、実践にどのように取り組んでいくのかを考えるよい機会になるのかもしれません。

## 【参考文献】

- 當作靖彦（監）・李在鎬（編）（2019）『ICT×日本語教育—情報通信技術を利用した日本語教育の理論と実践—』ひつじ書房
- 中澤一亮・畑佐一味（2015）『7日でわかる日本語教師のためのIT講座—Word・Excel・PowerPointから画像・動画編集まで—』くろしお出版
- 畑佐一味（2012）「第5部 テクノロジーと習得 総論」畑佐一味・畑佐由紀子・百濟正和・清水崇文（編）『第二言語習得研究と言語教育』くろしお出版、pp.260-274
- 畑佐一味（2018）「ARIS コンテンツの実践と評価：初級、中級、上級から」『The 24th Princeton Japanese Pedagogy Forum Proceedings』pp. 393-417、[https://pipf.princeton.edu/sites/g/files/toruqf1151/files/pipf\\_proceedings\\_18\\_compressed.pdf](https://pipf.princeton.edu/sites/g/files/toruqf1151/files/pipf_proceedings_18_compressed.pdf)（2023年2月16日閲覧）
- 畑佐一味・米本和弘・濱田典子（2020）「伝統芸能を題材にしたオンラインでの教育活動—落語と紙切りを用いた実践事例—」日本語教育学会「世界の日本語教育」[https://www.nkg.or.jp/musubu/assets/msb20200801\\_2178704\\_01.pdf](https://www.nkg.or.jp/musubu/assets/msb20200801_2178704_01.pdf)（2023年2月16日閲覧）
- 半沢千絵美・矢部まゆみ・樋口万喜子・加藤真帆子・池田恵子・須磨修一（2019）「デジタル・ストーリーテリング（DST）を用いた活動の可能性—多様な日本語教育の現場から—」當作靖彦（監）・李在鎬（編）（2019）『ICT×日本語教育—情報通信技術を利用した日本語教育の理論と実践—』ひつじ書房、pp.122-136
- 藤本かおる（2019）『教室へのICT活用入門』国書刊行会
- 村田晶子（編）（2022）『オンライン国際交流と協働学習—多文化共生のために—』くろしお出版
- 山田智久（2017）『ICTの活用』くろしお出版
- 山田智久・伊藤秀明（2021）『オンライン授業を考える—日本語教師のためのICTリテラシー—』くろしお出版
- 米本和弘（2021）「自助力の向上を目指した初級日本語学習者向け防災学習活動」『日本語教育』178号、pp.200-214
- 米本和弘・濱田典子・高井美穂・水野亜紀子・加村彩・長谷川優子・葛西順子・北川利彦（2022）「伝統芸能「紙切り」を題材にした異なる4つの実践—オンラインでの体験的な学びに焦点を当てて」『言語教育実践イマ×ココ』No.9、pp.50-61
- Cai, A., Konstantopoulos, D., Davis, R., Zheng, Y., & Liu, D. (2021, August 31). *Let's code for languages: Integrating AI chatbots into language learning*. International Association for Language Learning Technology. <https://fltmag.com/ai-chatbots/>
- Chiasson, A. (2022, October 15). *Technological tools to facilitate pedagogical differentiation*. Canadian Association of Second Language Teachers. <https://www.caslt.org/en/blog-tech-tools-differentiation/>
- Kronenberg, F. A., & Poole, F. (2022, November 3). *From buzzword to the classroom – Exploring VR gaming for language learning*. International Association for Language Learning Technology. <https://fltmag.com/from-buzzword-to-the-classroom-exploring-vr-gaming-for-language-learning/>
- Kumbasar, T. Y. (2022, March). *Making learning visible through digital portfolios in remote classrooms*. TESOL International Association. <http://newsmanager.commpartners.com/tesolcallis/issue/s/2022-02-23/3.html>
- Lee-Smith, A. (2023, February 15). *StoryMap for designing place-based multimodal narratives*. International Association for Language Learning Technology. <https://fltmag.com/storymap-for-designing-place-based-multimodal-narratives/>（2023年2月16日閲覧）
- O'Connor, B. (2019, June 17). *GooseChase: Scavenger hunts for language learning*. International Association for Language Learning Technology. <https://fltmag.com/goosechase-scavenger-hunts/>
- Warschauer M., & Healey D. (1998). Computers and language learning: An overview. *Language Teaching*, 31(2), 57-71. <https://doi.org/10.1017/S0261444800012970>
- Zimmerman, E., & McMeekin, A. (Eds.). (2019). *Technology Supported Learning in and out of the Japanese Language Classroom: Advances in Pedagogy, Teaching and Research*. Multilingual Matters. <https://doi.org/10.21832/9781788923514>