

第1節 情報通信技術の活用と日本語教員養成・研修の必要性

近年、コンピュータメディア、インターネット、衛星通信など、高度情報メディア（媒体）の発展はめざましく、高度情報化社会の到来とともに、日本語学習者の背景やニーズ（需要）の多様化、それに伴う日本語教育の質的な変化が急速に起こってきています。また、高度情報化社会の到来は、単に情報量の飛躍的増大や処理速度の大幅向上だけでなく、メディアと人間の関係あるいはコミュニケーションの在り方について、再考を促し始めています。こうした状況に対応し、新たな情報メディアを日本語教育に適用する際には、日本語教員がメディアと教育情報の中身を十分に活用できる能力を身に付けていることが必要であり、現在、そのための能力開発あるいは人材育成が焦びの課題となっています。

日本語教育においては、個人あるいは研究グループによるマルチメディア教材開発や教材利用の試みが行われているものの、情報基盤の整備はもとより、教材の中身（コンテンツ）の作成・蓄積あるいは情報の流通・共有化、メディアリテラシー教育、情報リテラシー（情報通信に関する知識・技能水準）教育などもいまだ十分ではありません。ユーザー（利用者）の大半の関心事はメディアにあり、メディアに搭載された教材内容にはないのが実情です。

こうした状況の中、文化庁文化語部国語課では、平成8（1996）年度から、「高度情報化に対応した日本語教育の在り方に関する調査研究」事業を実施しました。同調査研究の協力者会議は、「高度情報化に伴う新しい通信手段を利用した日本語教育の指導内容・方法に関する実証的研究を行い、高度情報化に対応した日本語教育の指導内容・方法に関する指針を示すことによって、日本語教育の推進に資する」必要性を説き、その具体的な方策として、（ ）衛星通信の利用に関する事、（ ）ビデオCDなどマルチメディア教材に関する事、（ ）その他高度情報機器を活用した日本語教育の在り方に関する事の3点にかかわる調査研究を行いました。

しかしながら、その調査研究の過程で、衛星通信やCD-ROMなどの電子媒体などを使って、いかに教材を高度情報化したとしても、教授者側がそうしたメディアや教材の中身を活用する能力がなければ、宝の持ち腐れであるということが大きな問題として浮かび上がってきました。そこで、平成11（1999）年度に、社団法人日本語教育学会が文化庁の日本語教育研究委嘱を受けて「日本語教員養成における新しい情報メディアの活用能力育成に関する調査研究委員会（略称：情報メディア調査研究委員会）」を組織し、日本語教員の日本語教育における情報活用能力の諸問題についても調査研究を行うこととなりました。

【加藤】

第2節 日本語教員の情報通信技術活用能力向上のための調査研究

この調査研究の目的は、今後の日本語教育の新たな展開に備え、その発展・向上に寄与するため、() 研修プログラムの内容に関する調査研究及び() 研修の方法に関する研究の計画を設定し、国内外の日本語教育関係者に対して、高度情報化に対応した日本語教育の在り方、特に、日本語教員養成における情報リテラシー教育の普及を図り、情報活用能力と指導力を備えた日本語教員の養成に資することにあります。

この目的を達成するために、同調査研究グループでは、調査の枠組みの設定、調査対象の選定、日本語教育機関・施設における情報リテラシー教育の事例調査などの研究活動を行いました。また、公開研究会を開催し、大韓民国、アメリカ合衆国、日本の研究者を招へいして、「日本語教員養成における情報リテラシーの諸問題」というテーマをめぐり、パネリストによる問題提起、参加者との質疑応答・意見交換、解説者による情報提供等、活発な活動を展開しました。この調査研究の成果は、報告書『日本語教員養成における新しい情報メディアの活用能力育成に関する調査研究』(社団法人日本語教育学会、平成11年3月)にまとめられています。

同調査研究報告書では、日本語教育の多様化に対応し、教育の質的高度化を図るため、ITに係る日本語教員養成において以下のような現実的・具体的な方策を構ることが必要であるとし、9項目にわたる提言を行っています。

メディアリテラシー教育を実施する

メディアリテラシーとは、小枝や石や地面などの原始的なメディアからコンピュータなど高度情報機器まで含め、様々な道具や機器を活用する能力のことをさします。原始的なメディアから高度情報メディアまで、その効用に優劣はなく、すべてのメディアが日本語教育にとって等価な道具であり、そうしたメディアを日本語教育実践において活用する能力を高めるためのワークショップ(討論会)や研修会を開催する必要があります。

メディアを透明化する

教育情報科学や教育工学では、メディアがその使用者に意識されなくなった状態を「インタラクション(相互作用)が透明(transparent)」といますが、メディアが透明になったときに初めて仕事の内容に集中することができます。内容に集中しているときにはメディアは見えなくなるのが普通です。子供が画用紙に鉛筆で絵を描いているとき、子供には画用紙も鉛筆も見えません。小説を読んでいるとき、人は本の紙質や装丁などは意識していません。車を運転しているとき、人は制御に関するインタラクションについては全く透明です。ハンマーで釘を打っている人にとって、ハンマーはハンマーとして存在しないくらいに透明です。コンピュータに向って原稿を作成しているユーザーは、この釘打ちと同じ状態にあります。

以上のことから、メディアはあくまで道具や手段であり、目的ではないことを大前提とし、メディアが見えなくなり、教育情報の中身に集中できるような研修プログラムやカリキュラム(教育課程)の構築とその実施方法を早急に整備・拡充する必要があります。

情報リテラシー教育を実施する

メディアの使用者にとってメディアの透明性が確保されたら、メディアという容器に入っている中身の活用法について習熟する必要があります。すなわち、日本語学習・教育の目的・内容とメディアの適切な関係を考慮しながら、学習者のレディネス（能力の準備状況）やニーズに合った教育情報をいかに学習者に伝えるかといった情報活用能力の養成が急務となります。

日本語学習・教育の内実を重視する

日本語学習・教育の方法や内容は、メディアに優先します。学習や教育の中身がなければ、容器は単なる飾り物でしかありません。その意味で、情報リテラシー教育は、メディア中心ではなく、教育の中身（コンテンツ）中心で行なう必要があります。

情報を生産・発信する

メディアや情報の操作についていかに習熟したとしても、単に情報や知識を受動的に活用するだけでは十分ではありません。学習者は世界や環境の変化とともに、日々そのニーズを変容させます。日本語教員にとっては、学習者のニーズに合った学習・教育情報を生産し、新たな知識を生み出す能力も必要です。すなわち、知的生産技術に習熟し、教材開発や教材の流通・共有化を実現できる人材の育成が急務です。そうした生産的な能力の育成を図る研修プログラムを実施し、世界の学習者や日本語教育関係者に対して、情報を生産・発信し、世界と連帯する日本語教育ネットワークを構築できる人材を養成する必要があります。

情報を流通・共有化させる

これまで様々な機関において、各種多様な日本語教材や研究資料が作成されていますが、知的資源の流通という点では、多くの日本語教育関係者にとって極めて利用しにくいという状況にあります。

従来の印刷メディアや映像メディアにおいては、作成者の教育上の専門技能が閉じられた体系として固定的に提示されますが、マルチメディアなど、形式の異なる情報を統合的に管理できるメディアにおいては、教育情報が分散開放型の体系として提示され、各種教育機関あるいは教師や学習者のニーズに即して、教材の内容、構成、配列などが可変的であることを特徴としています。そのため、メディアリテラシーや情報リテラシー教育の強化により、一部の熟練した日本語教員の秘法として外へ出ることのなかった教授技能も、メディアやネットワークを通じて外在化することが可能です。外在化された秘法は他の人にも伝わり、記録・保存、共有、引用、編集され、すべての学習・教育活動を統合的に支援することを展望できます。ある個人から発信された教育情報は、ネットワークを通じて他の個人・機関を經由して、更に豊かになって元の個人に還ってきます。日本語教育界でも、従来のやり方に加えて、こうした人間・機械系を再検討し、学習者の質的多様化に対応する教材体系、学習者が必要とする情報の生態についてのメンタル・モデル（まとまった知識の全体像）及び世界の学習者や日本語教育関係者を結ぶ教育情報衛星通信ネットワーク（el-net）の構築を一層真剣に考えなければならない時期にきています。

著作権を尊重する

世界が地球規模で一体化すると同時に、インターネットやDVD、通信衛星を使った多チャンネル放送など、新しいメディアや技術が次々と生まれてきました。一方で、映画を作った人や出演した人の権利、教材やプログラムを作った人の権利など、常に留意しなければならないものもあります。

日本語教育においても、メディアを活用して、教材や情報を利用あるいは開発する場合、また、情報の送受信に際して、著作権について細心の注意を払う必要があります。情報リテラシー教育のための研修プログラムを実施する場合、知的所有権（著作権等）の尊重といった情報モラルの問題についても、必須の課題としてとらえる必要があります。

日本語教育に関連する他の分野と連携する

日本語教育は、文部科学省の科学研究費の領域規定でも、複合領域と位置付けられているように、単に日本語を教えるための教科教育としての役割以上に、総合的な教育という特性をもち、言語、文化、社会、心理といった複合的な視点からの教育が行われます。また、教材、施設、機材といった事柄についての理解と活用能力も問われます。

そのため、言語学だけでなく、社会学、心理学など、他の学問領域との連携をとることにより、日本語教育の内実を豊かにする必要があります。特に、教材という共通の枠組みにおいては、文学、美術、演劇、ドラマ、映画など、様々な領域の形式や内容を搭載できるため、学問領域以外の分野との連携も重要です。

世界の諸地域の日本語学習者や日本語教育関係者と連携する

メディアは単に情報を伝えるための手段であるだけでなく、日本語教育関係者や日本語学習者の学習・教育に関わる様々な発想を加工したり、教授者・学習者間のコミュニケーションを増幅したりする道具です。したがって、メディアリテラシーや情報リテラシー教育の延長上で、組織的・個別的、公的・私的ネットワークを問わず、世界の日本語学習者や日本語教育関係者とのネットワーク構築を考える必要があります。インターネットや衛星通信など、高度情報メディアの活用は、地球規模のネットワーク環境の中で行われてこそ、初めてその価値を増幅させることができます。

さらに、この報告書では、具体的に以下の から のような、日本語教員の養成や研修に必要なメディアリテラシーないし情報リテラシーのための教育モデルを示しています。そのモデルの前提条件として、教育内容がメディアに優先するという点を重要視しています。

情報リテラシー教育は、メディアリテラシー教育より優先して行うべきです。

メディアは、教える者と学ぶ者が、相互に学び合うためのコミュニケーションの道具であり、言語的、社会・文化的、教育的な事項を貯蔵し、出荷し、伝え合うため

の道具です。

メディアを使う場合、「何ができるか」ではなく、「何がしたいか」が重要な鍵となります。また、教育メディアは、原始的なものでも高度なものでも、優劣の差はありません。

日本語学習・教育のための情報は、それぞれの情報の形式を超えて、統合的に管理され、かつ、流通・共有化してこそ価値を持ちます。また、情報倫理という観点からも、知的所有権(著作権等)に対して最大限の注意を払う必要があります。

以上の教育モデルを更に具体的化したものとして、日本語教員の養成や研修に必要なメディア・情報リテラシー教育のためのコースデザイン(教育課程の計画)モデルの基本モデルも同報告書では示しています。表6に示すモデルは、コースデザインを行なう場合の一つのチェック・リストとして位置付けられています。リストには、ある一定の期間、ある教育ないし開発目的を達成するのに必要な項目が列挙してあり、それぞれの教育機関におけるメディア・情報リテラシー教育の指導項目や必要な機器・ソフトを選択した後、必要に応じて指導項目の量と質をカスタマイズ(加減)できるようになっています。項目が足りない場合には、増補・記入し、基本モデルを拡張することもできるようになっています。

表6 メディア・情報リテラシー教育のコースデザイン基本モデル

メディア・リテラシー教育			情報リテラシー教育								
ハードウェア	項目	(機関名)	メディアの選択条件								
	基本操作										
	規格や特性										
	管理・操作 1)本体 2)周辺機器 3)記録メディア 4)通信メディア										
ソフトウェア	項目	(ソフト名)	情報の入力・出力・管理法 IT								
	基本操作										
	規格や特性										
	管理・操作 1)基本ソフト 2)アプリケーションソフト			日本語教育のコンテンツ	文法	表記	語彙	音声	聴解	読解	作文

【加藤】

第3節 日本語教育における情報通信技術活用のための課題と展望

日本語教育の手段のひとつとしてITを活用するためには、これに携わる日本語教員がその利点や課題を理解することが必要です。ITを利用する利点については、情報の再利用や

その送受信の量と速度，色鮮やかな画面表示など視覚や聴覚に訴える情報提示機能など，いろいろと挙げるができます。さらには，こうした多様な情報を瞬時に引き出す機能の有効性に加えて，学習者が自分のペース（速度）で学べること，遠隔地域でも学習が可能であることなどが挙げられますが，ここでは日本語教育におけるIT活用の課題を中心に考えます。

通常，ITは処理速度が速いと考えられていますが，実は，遅い場合もあります。つまり，使い始めと終わりの中間部分においては速いのですが，始めと終わりの部分においては，様々な手続き（プロトコル）が関係しているため極めて遅いのです。本は，表紙を開けるだけで，1～2秒で文字が読めるようになります。しかし，インターネットではそうはいきません。かなり長い間待たされた揚げ句，「接続に失敗しました」と表示されることもあります。

近年，インターネットやコンピュータなどのITが導入されることにより，多くの費用がハードやソフトの更新に当てられるようになってきていますが，どんなによくできたコンピュータでも，5年もたてば一昔前の古い物となってしまうのが実情です。

さらに，教育者は，ITがカリキュラムの助けとなるかどうかを検証するかわりに，ITが授業で使えるよう，カリキュラムを画一的な鑄型に押し込める方策を見つけ出そうとしていることにあまり気づいていないことが多いのが実情です。日本語教育において本当に必要なことは，ほとんど対面授業で行うことができるのに，それをなおざりにし，ITが教育の問題を解決する便利な道具あるいは万能薬のように誤解している傾向もあります。さらに，社会全体が，手軽で，速く，簡単という風潮，いわば，インスタント化しつつあるという指摘がありますが，経験や熟練よりも，データに価値を端的に求める社会となりつつあることに警鐘を鳴らす必要があると思われれます。

最後に，IT導入による弊害について考えてみます。メディア教育開発センターの小野博教授が行った「大学生の日本語力の調査について」¹⁾によれば，メディアの高度化と反比例するかのようになり，大学生の日本語力が低下しているという報告があります。こうした傾向は，IT技術の普及で，携帯電話やインターネットなど，多様なコミュニケーション手段が浸透し，本や手紙などの活字文化に触れる機会が激減し始めた時期と符合しています。

また，アメリカ合衆国のNPO団体であるETS（Educational Test-ing Service）が，小学4年生と8年生（中学2年）を対象に平成8（1996）年に行った調査では，数学の学習にコンピュータを使っている生徒の学力の比較調査を行っています。このETSの研究者によれば，主に分数の割り算などの計算ドリルにコンピュータを使っている8年生は，そうでない生徒と比べて，テストの成績が平均して半段階ほど低いことが分かったと報告しています。

*1 小野博（平成14（2002）年3月）ほか「日本語リメディアル教育-日本語文章能力開発演習の試行」『「大学の入学者選抜方式の改善」と「大学生の基礎学力の保持・大学教員のFD」』pp.106-116（平成11-13年度科学研究費基盤研究(A)(2)報告書，研究代表者：小野博，米国の大学入学後の教育選抜システムに関する研究，課題番号：国11691046）

このような調査結果を見ると、IT利用による教育が必ずしも効果を上げているとは言えないことが実証的に証明されたように思われますが、その反面、言語教育が一層重要になってきていることがうかがえます。今後は、これまで以上に言語教育や教育活動そのものの意味を考えつつ、日本語教育あるいは言語教育にITを利用した場合の教育効果や学習の成果に関する実証的な研究に取り組む必要があるでしょう。

日本語教育においてITを活用する場合には、これまでに触れた利点やここで挙げた課題を踏まえつつ、過去・現在・未来というより大きな社会的文脈を念頭に、最も効果的な活用の方法を考えをなければなりません。

ここまで読んでこられた皆様は、日本語教育におけるIT活用の課題や影の部分について、いろいろと触れたことに驚かれたかも知れません。冒頭に述べたように、ITを活用する利点や光の部分ももちろんいろいろとあります。言語教育や日本語教育の現場でITを活用する際にその言語の学習者に、より光が注がれるように工夫するためには、活用する日本語教員や学習者自身が、こうした課題について、あえて深く追究しておくことも重要だということを経験して添えておきます。

【加藤】

第4節 著作権

1 著作者

日本語の授業の中でITを活用することは年々盛んになっており、日本語にかかわる学習素材に囲まれた環境である日本国内以上に、海外におけるIT活用もかなり進んできています。海外にいながらにして、生の日本語や日本に関する最新の情報に触れることや、日本語を使う人との交流を、インターネットは可能にしました。ITを活用することによって、日本語学習・日本語教育の内容も方法も確実に豊かになったと言えるでしょう。

ところが、ホームページなどを通じて簡単に情報を提供したり利用したりすることができるようになった結果、多種多様な著作物が非常に簡単な方法で不特定多数の人々に対して公表されるようになり、無意識のうちに、著作権を侵害したり、あるいは侵害されたりする危険性も増してきています。日本語教師は、自分自身が著作物を利用したり作成したりするという認識を持つだけでは不十分で、学習者も著作者となり、同時に著作物の利用者となることを知った上で、授業を計画し、実施する必要があります。

例えば、次のような場合、教師はどのようなことに留意する必要があるでしょうか。

< 事例 1 >

日本語教師のAさんは日本語学校で上級クラスを教えています。「悩み相談」をテーマに、自分の悩みを友達に相談するというロールプレイ（役割を模擬的に演じること）を行い、ビデオで撮影しました。ビデオは次の授業で見るともりで

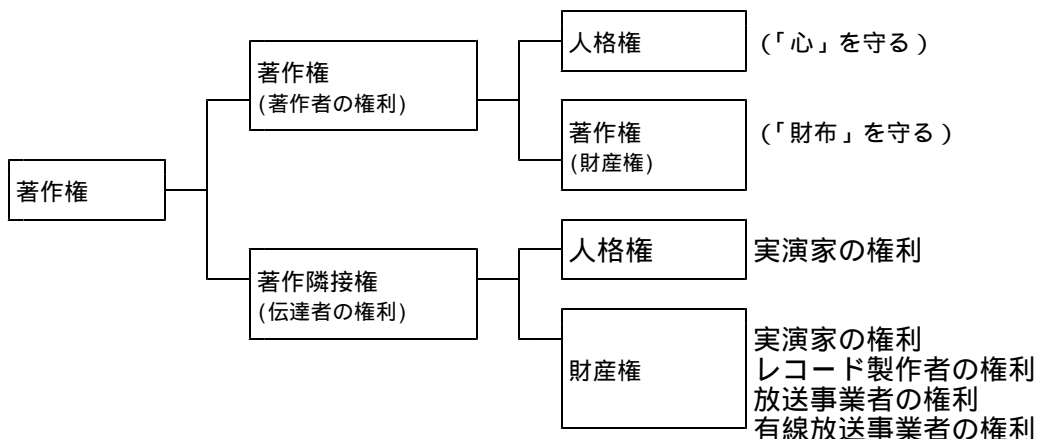
したが、真に迫った悩み相談で、非常におもしろくできていたため、撮影したものをホームページに載せ、知り合いの日本人に見てもらおうようお願いしました。そして、会話の問題点や感想をホームページに書き込んでもらいました。ビデオに撮ったものは少し長かったので、ところどころ削ったり、せりふの順番を変えたりして編集しました。

1週間ほどしてから、日本人が書いてくれたことを学習者と一緒に読み、改善すべき点について話し合いました。

この授業実践では、インターネットを用いて、教室の外にいる日本人に、学習者が日本語を話している様子を見せ、意見を言ってもらおうということを行っています。時間や空間を超えることのできるインターネットの特性を生かした授業だと言えるでしょう。そして、この教師は市販の教材を一切使わずに、授業の中で作り出したものだけを基に教育活動を展開しています。そのため、「著作権」は無関係であると思われるかもしれませんが、実は、学習者が台詞^{せりふ}を考え、演じたロールプレイは既に学習者の「著作物」であり、教師は、たとえその授業を構成し運営し、そしてビデオ撮影を行ったとしても、その映像や音声を学習者に無断で公表したり、公表のための編集を勝手に行ったすることはできないのです。

著作権は図23^{*1}に示したように三つの異なる意味（範囲）に用いられています。一般的には、ここにある著作権 から の意味範囲を余り区別せずに「著作権」という言葉を使っていることが多いのですが、教育に従事する者は著作者の権利としての財産権（著作権）とは別に人格権を尊重すべきであるということを常に意識しておく必要があるでしょう。

図 2 3



*1 出典：岡本薫『教育関係者のためのインターネット時代の著作権 - もうひとつの「人権」(2002年版)』全日本社会教育連合、2002年 19ページより

この授業の場合、教師は、ビデオを撮影する目的や活用方法を学習者に事前に説明し、承諾を得る必要があります。学習者の中には、撮影されることを好まない人もいます。また、仮に撮影は承諾したとしても、不特定多数の人に見られ、感想を言われることに抵抗を感じる人もいるでしょう。もし学習者の中にビデオ撮影やホームページに載せることを承諾しない人がいる場合は、別の方法を探すべきです。

ところで、図15の中の著作権は譲渡できる、つまり著作者以外が持つことはできませんが、著作者人格権は譲渡することはできません。著作者の人格権には、公表権、氏名表示権、同一性保持権があります。例えば、学習者がビデオ撮影もホームページへの登載も承諾し、公表権に関する問題がなかったとしても、本人の意に反して名前を載せれば氏名表示権を侵害することになり、台詞の作り手である学習者が了承していないのに、台詞を差し替えたり、部分的に削除したりすれば、同一性保持権を侵害することになります。これらはいずれも、学習者の人格を無視した行為です。デジタルビデオによって撮影したものは映像や音声の加工が容易ですが、もしそうした加工をする場合、あるいはした場合は公表前にその内容を学習者に確認してもらい、承諾を改めて得る必要があります。

学習者と教師の間で信頼関係があるから大丈夫とか学習のためであれば学習者は納得するはずとか教室の中で承諾する、しないなど堅苦しいことを言うなんて、などと考える人もいるかもしれません。しかし、大丈夫だと思い込んで作ったものによって学習者からの信頼を失うおそれはあります。先の例の場合、「ロールプレイを作るときに使った悩みは本当のことだから、顔を知っている同級生や先生に聞かせるのはいいけれど、知らない人には聞かせたくなかった」と、思う学習者もいるかもしれません。

また、ビデオを編集した段階で、教師も著作者となり、それをホームページで公表することにより、著作者として自分が著作権を侵害されるかもしれない立場になります。ホームページで公表する場合には、念のため、それらが勝手にコピーされたり、不正利用されることのないよう、予防策を講じる必要があります。例えば、特定の人だけがそのページに接続できるようにする、「コピーはしないでほしい」と一言書き添える、などです。また、非営利の教育機関での利用に限り複製を認めるような場合には、どの範囲まで複製が可能かなどを明記すればよいでしょう。

学習者はもとより、様々な授業を計画し、実施する教師自身も不快な思いをしないためにも、何をどのように誰に向かって発信するのか常に確認し、著作物をどのような方法なら利用しても良いかを明示する習慣を身に付けることが望まれます。

これらは面倒なことのようですが、常に気を配ることにより、学習者の人権を守ると同時に、「著作権」に対する学習者の意識を育て、著作権を侵害されたり、侵害させたりしないような環境作りが可能となるのではないのでしょうか。

【金田】

2 利用者

今日、インターネットの検索機能を使えば、様々なホームページから必要な情報を瞬

時にかつ多量に得ることができるようになりました。これにより、教師や学習者が用いることのできる学習素材の量は拡大する一方です。ある事柄に関する文章だけでなく、静止画、動画、音声も手に入り、それを複製することも容易にできます。その手軽さから、自分が著作権を侵害しているとは気が付かずに、問題となるような行為をしている場合も多く、教育の場で無意識のうちに、違反行為を学習者に見せていることもあります。また、学習者も、気づかずに著作権侵害をしていることもあるようです。例えば次のような場合です。

< 事例 2 >

Bさんは、市が実施するボランティア教室で、日本語を教えています。地域紹介のためのホームページを作ってみようということになり、中学生数名を指導しています。中学生たちは、地域のことを他のホームページで調べたり、デジタルカメラで撮った写真を取り込んだりして、熱心にホームページを作っています。ところがある時、彼らが若者に人気のアニメに登場する動物の画像をコピーし、ページの案内役として使っていることがわかりました。Bさんがそれを注意すると、「どうしていけないの。これを使ったら、みんな面白がって見てくれると思うけど...。」と中学生たちは言うのです。

また、他のホームページにあった地域紹介の文章をそのままコピーして自分たちのページに加えています。立派なホームページはできつつあるのですが、Bさんは著作権のことが気になりだしてきました。

ホームページ上の画像も文字も非常に簡単に複製することができます。そのため、この事例のように、複製して自由に使ってよいものという錯覚に陥る場合があるようです。

非営利の教育機関の場合、著作権を制限する、つまり権利者の了解を得ずに著作物を使用できるという例外が一定の条件の下、認められています。例えば、インターネットを使って、「受信」したある記事（著作物）を教師が自分自身の授業で使うためにプリントアウト（印刷）し、その授業で教える学習者の人数分を複製して授業中に配布するということを権利者に断らずに行うことができます。しかし、仮に教育目的であったとしても、それを自分達で作っているホームページに取り込んで「送信」することはできず、必ずその著作物の権利者から了解を得なくてはなりません。また、インターネットを使って「送信」しないまでも、自分が教える授業で使う数以上のコピーを作ることや、学校の教材としていつでも使えるように資料室やコンピュータなどに保存することは認められていません。これは、権利者に経済的な損害を与えるおそれがあるためです。

ホームページ作り等のために自由に使っていい素材を集めたホームページもありますが、これは「自由に送信用に使っていい」と明記されているから使えるのであって、そのほかの素材は引用として使うこと以外は許されていないのです。もちろん、自分が作成するホームページとリンクすることは可能ですから、どうしても他のページのある素材を見せたいのなら、リンク先として指定すればいいでしょう。また、著作者の権利を守り、学習者に著作権を侵害させないようにするためには、不用意に他のホームページのコンテンツを用いて別のものを再構成したりするようなことは避け、見せたいページ

はなるべくそのままコンピュータの画面上で学習者に見せる，学習者にURL (uniform resource locator : 接続先を指定する規格) を教えて，各自で見るように指示するなど，別の方法をとったほうがよさそうです。

事例2では，中学生たちが様々な技術を駆使して，自分たちのホームページを作っていますが，その作業の過程で，他のページの内容はどのように利用できるのかを指導し，同時に権利者の許可なしにはいけないことを教えることは可能です。

「著作権を気にし始めると，面白い授業ができなくなる」と感じる方も多いようです。しかし，自分も学習者も著作者になる可能性があり，著作者としての権利を侵害される場合もあることを考え，他人の著作権を守る意識を持つことは大切です。著作権を侵害しないようにする，あるいは侵害されないようにすることはそれほど難しくはありません。何かを利用する前に，だれかの気持ちを無視していないか，経済的な損失を与えていないか，何かずるいことをしていないか，などと考えれば，著作権を侵害することはかなり避けられます。また，著作権を侵害されないため，あるいは，侵害させないため，著作物にはその使用を許可する範囲と使用方法について一言注意書きを添えておくようにすれば，他の利用者にとっても非常に活用しやすいページとなるでしょう。

なお，教材利用や教材開発に際して，著作権に関する情報を得たい場合には，公的機関や関係団体のホームページ¹や相談窓口²があります。

【金田】

第5節 情報通信技術を活用する前に

今日のコンピュータ技術の急速な発達やITの普及に伴い，コンピュータを教育に導入することが進められています。コンピュータの教育への導入といっても，目的や目標によって使用するコンピュータソフトは異なりますし，コンピュータ環境も異なります。そこで，コンピュータ利用教育を考える日本語教師が，その前に，あるいは導入後に常々考えなければいけないことについて述べます。

どのようなことをさせるツール (道具) としてコンピュータを使うのか？

- () CAI (Computer Assisted Instruction) : ドリル型，ロールプレイ型，シミュレーション型
- () CALL (Computer Assisted Language Learning) : 発見学習型，プログラム学習型
- () CMI (Computer Managed Information) : 個人情報管理 (成績，出席等)
- () WWW (World Wide Web) : ウェブサイト閲覧，掲示板，作文添削，テレビ会議

*1 文化庁長官官房著作権課「著作権-新たな文化のパスワード」
<http://www.bunka.go.jp/8/VIII.html>
メディア教育開発センター「教育メディア著作権関連情報」<http://deneb.nime.ac.jp/>
社団法人著作権情報センター ホームページ <http://www.cric.or.jp/>
同「コピーライト・ワールド Kids Cric」 <http://www.kidscric.com/>

*2 社団法人著作権情報センター 著作権テレホンガイド 03-5353-6922

交流

() 電子メール (e-mail): メール交流, 作文添削, メーリングリスト, メールマガジン

というのがあります。最近では,

() WBT (Web Based Testing): ウェブ上のテスト (音声を含む)

() WBT (Web Based Training): 遠隔教育, 遠隔学習

というものも登場してきました。

インターネット, イン트라ネット (機関内ネットワーク), スタンドアローン (単体のコンピュータ) のどれを使うか?

例えば, CALLやCMIを自宅から予習や復習に利用できるような位置付ける場合, インターネット経由で学外からもアクセス (接続) できるようにしなければなりません。CMIは無理ですが, CALLの場合は, CD-ROMで配布することもできます。学内からのアクセスに限るという制限を設けるのでしたら, イン트라ネットでアクセスできるようにします。いずれもアクセス許可などのユーザ管理の処理が必要となります。また, コンピュータ教室で授業中にドリルとして提示する, あるいは教室で学生に見せるといった提示ツールとして使うのでしたら, スタンドアローンのコンピュータでもネットワークに接続しているコンピュータでも, 1台あるいは複数台のコンピュータにコンテンツをインストール (導入) して利用することができます。このように, コンピュータ利用は, 目的や用途と密接に関係してきます。

どの目的・用途のためにコンピュータを使うのか?

どの形態, 方法でコンピュータ利用教育を実施するにせよ, 新しいツールを使うことは, いろいろなところに影響を及ぼします。これも, 目標や目的と関係します。

() 資料を電子化して利用するため

() 教育情報の収集, 蓄積, 共有を行うため

() 学習, 教授活動の中で個別学習, 一斉学習をするため

() 交流や日本語使用の機会を増やすため

() インターネット上で学校, 講座を開設するため

どのようなコンテンツを誰が蓄積するのか?

例えば, 学習, 教授活動の中で個別学習のためCALLを導入すると決定したとします。昨今, 優れたCALL教材の開発, それを支援する技術, 効果的にCALL教材を利用する方策の研究は活発になってきました。しかし, 市販のものを導入することによって, 現行の教育目標や内容・方法を修正する必要が生じます。現行の教育目標や内容・方法に合致したものを考えるときは, システムを独自に開発しなければなりません。その過程では, 著作権などの知的所有権や運用・管理などの問題が関わってきますので, それを把握し管理することが必要になってきます。

学習者や教師への配慮はどうするのか?

CALLは, 学習者自身が自律的に学ぶ姿勢が基本です。しかし, CALLを利用した学習

の結果は、学習者の言語力、CALLに対する信念、学習経験、情意的心理的側面などの学習者要因による学習者の個人差に大きく影響されます。コンピュータを利用した教育では、利用環境やコンテンツとともに、学習者個人の諸要素は大きな要因の一つです。教師にも同じことが言えます。ですから、コンピュータ利用教育を導入したとき、その前に十分な時間をかけて学習する方法を学習するという準備が必要です。参考までに、日本語教育においても必要ですが、コンピュータ利用教育の導入にも役立つ資料として、個人的要因を測る自己評価の尺度の例を後述の「コラム」に掲載しました。

どのような場所にコンピュータを配置するのか？

学習者がCALLを利用できるコンピュータ環境も関係してきます。特にコンピュータ室を設置して利用するのか、教室や図書館や適当な場所に設置し学習者が自由に利用できるようにするのか、といったコンピュータの配置は、教育に直接関わる重要な要因です。

ある小学校では、廊下や教室にコンピュータが数台置かれていて、生徒は授業中でも休み時間でも自由に調べ学習ができるようにしています。ある中学校は、コンピュータ教室に配置して、授業以外にも自由に使えるようにしています。ある大学では、新生にノートパソコンの購入を義務付けています。学内の至るところからインターネットにアクセスする環境が用意されており、教師や学生はインターネットやコンピュータを常時使えます。従って、学内からの発信情報や学習コンテンツの充実は重要です。

誰が保守・管理をするのか？

どのような場合でも、複数コンピュータがあれば、コンピュータの保守管理が必要です。特に誰でも自由に使える環境を用意しているということは、コンピュータが障害を起こす可能性も高くなり、保守・管理の頻度も高くなるということになります。コンピュータ教室のような環境では、コンピュータを入れ替えるときは、大規模な作業となり、経費も要しますし、運用のための人手もかかります。複数のコンピュータを利用するのであれば、サーバ（分散した情報等を共有するための仕組み）を設置するなど、基幹となるコンピュータが必要となり、その保守・管理も必要となります。電子メールをはじめ、テレビ会議などのインターネット交流をするのであれば、さらに運用の負担が増します。このような負担をするわけですから、近い将来を見通して教育や学習上の価値を位置付けておかなければなりません。

どのようなアプローチでコンピュータ利用教育を導入するのか？

コンピュータの利用を教育に導入する過程には、いくつかのアプローチがあります。特定の教師が中心となって出発する個人主導（実験試行）型導入、機関での基礎的な研究を基本とする研究開発型導入、教育内容・方法の問題を解決するといった問題解決型導入、機関や教育課程と社会との関係での必要性から出発する社会的相互作用型導入があります。どのような方法を採用するのかについては、教職員や学習者の認識、施設・設備の環境、コンピュータ技術の現状、学習者の将来など、いろいろな観点から検討し、次にすべき行動を決めることとなります。

先駆者は？人材は？

日本語教育におけるコンピュータ利用の具体的なことについては、次節以降にありますので、ここではコンピュータを教育に利用すること、利用していて変更を考える場合の重要な点をいくつか示しました。このほかにも留意しなければならないこと、検討しなければならないことがいろいろあります。はじめは、先に導入したところで、自分たちと目的、用途、目標が似通っているところをインターネットで検索して見付け、相談するところから始まります。また、それがコンピュータ利用教育の準備運動にもなります。もし、似たところがなければ、参考になるところを探すか、独自に創り上げていくこととなります。そのためには、協力者や協働者といった人材の確保と、コンピュータ利用教育に使えるようなコンテンツ作りを想定した準備をするなど、計画を立てる作業が必要です。

どのようにコンピュータ利用教育の評価をするのか？

これが最大の難関だと思います。測定するのはなかなか難しいと言えます。結局、教育上の目標や目的との対比で見えていくこととなります。ですから、十分な検討の上で、できる限り明確な基準で評価するように取り組んでいくことが求められます。

【柳澤】

コラム

コンピュータを利用した教育や学習を行うに当たって、いろいろ考えなければならないことがあります。教師の教育観や学習観，学習者の学習観や教師像，学習意欲，自律度といった学習レディネス（能力の準備状況）を考慮し，かつ教育目標，コースデザインとの連携のもとにコンピュータを利用しなければ，かえって学習を阻害する場合があります。また，コンピュータに搭載される電子化教材が教育目標や段階目標と整合性を持っていないければ，学習を阻害します。このようなことを利用前，利用中，利用後に十分把握する必要がありま

す。以下は，これらを把握するための尺度の一部です。コンピュータを利用した教育を行う前に，それぞれの機関でこのような尺度を作成し，十分な対応を行うことが不可欠です。以下に，5段階評価，Yes-Noという形でチェックをしていく尺度の例を挙げました。これらは，あくまで例です。総合点うんぬんというものではなく，チェック・リスト（見本）と考えてください。

（例1）コンピュータ利用教育についての態度チェック（先生・学習者両用）

コンピュータを教育に導入するに当たり，新しい技術を導入することに対して，並びに機器そのものについての態度を把握するもので，コンピュータ導入時の事前学習の内容や方法に関する資料のひとつとなります。

	肯 定	少 し 肯 定	ど ち ら も な い	少 し 否 定	否 定
1. コンピュータを使いこなしている人のようにになりたい	1	2	3	4	5
2. コンピュータの知識や操作やソフトの特徴を知りたい	1	2	3	4	5
3. コンピュータが駆使できたら，教育の改善ができる	1	2	3	4	5
4. コンピュータの知識や操作は，今はできて当たり前である	1	2	3	4	5
5. コンピュータができないと，周囲から疎外される時代である	1	2	3	4	5
6. コンピュータについて知らなくても問題はない	1	2	3	4	5
7. 社会がコンピュータ社会になっていくことに不安である	1	2	3	4	5
8. コンピュータやネットワークのある学校は，先端的である	1	2	3	4	5
9. コンピュータを使って教育するのは不安である	1	2	3	4	5
10. コンピュータを人前で操作するのが恥ずかしい	1	2	3	4	5
11. コンピュータのことを同僚に聞くことにためらう	1	2	3	4	5
12. コンピュータを仕方なく使っているうちに好きになった	1	2	3	4	5
13. コンピュータを扱うことはできるだけ避けたい	1	2	3	4	5
14. コンピュータの操作に自信がある	1	2	3	4	5
15. コンピュータを使うことは好きである	1	2	3	4	5
16. キーボードやマウスの操作が面倒である	1	2	3	4	5
17. コンピュータが学習に貢献するとは言えない	1	2	3	4	5
18. コンピュータを使うと，腹が立つことが多い	1	2	3	4	5
19. 電子化文書ファイルだけでは不安で，印刷物も欲しい	1	2	3	4	5
20. コンピュータ利用の教育が中心となることには疑問がある	1	2	3	4	5
21. コンピュータは，語学の練習には役立つ道具である	1	2	3	4	5

コラム

22. コンピュータを使って外国語を勉強することに興味がある	1	2	3	4	5
23. コンピュータは操作が面倒なので、語学学習には向かない	1	2	3	4	5
24. コンピュータ利用の学習の教材には、いいものがない	1	2	3	4	5
25. コンピュータ利用の語学学習を受けたい	1	2	3	4	5
26. 語学学習は、人間対人間が大事である	1	2	3	4	5
27. コンピュータ利用の語学学習は、学習者の負担が増える	1	2	3	4	5
28. 語学学習は、教師に教えてもらいたい	1	2	3	4	5
29. コンピュータの指示で学習していくことに抵抗がある	1	2	3	4	5
30. コンピュータはいろいろな環境や刺激を与えてくれる	1	2	3	4	5

50問程度用意してください。

(例2) 言語学習方略と態度チェック(先生・学習者両用)

外国語学習における学習者のレディネスの一部を把握する資料です。コンピュータ利用教育、並びに使用する電子化教材の内容や取り扱いを考える資料のひとつとなります。

	肯 定	少し 肯定	どちら でもない	少し 否定	否 定
私は、外国語を覚えるとき、					
1. 既知の単語と学習している単語との関係を常に考える	1	2	3	4	5
2. 新しく覚えた単語・表現をすぐに使う	1	2	3	4	5
3. 音とイメージや絵を結びつけて覚える	1	2	3	4	5
4. 使われる場面を頭に描いて覚える	1	2	3	4	5
5. フラッシュ・カードを使って覚える	1	2	3	4	5
6. 身体で表現して覚える	1	2	3	4	5
7. 復習を大事にする	1	2	3	4	5
8. ヒントになるものと一緒に覚える	1	2	3	4	5
9. 何回も書いたり言ったりして覚える	1	2	3	4	5
10. 母語話者のようになることを心がけている	1	2	3	4	5
11. 発音練習をよくする	1	2	3	4	5
12. 習った言葉が身に付くようによく使う	1	2	3	4	5
13. 積極的に使う	1	2	3	4	5
14. その言葉のテレビや映画を見る	1	2	3	4	5
15. その言葉で書かれた本を読む	1	2	3	4	5
16. メモ書きや手紙や報告書などをその言葉で書く	1	2	3	4	5
17. その言葉で書かれた本を、最初は速読、次に精読で読む	1	2	3	4	5
18. 母語と似ているところを探す	1	2	3	4	5
19. 類型化、カテゴリー化して覚える	1	2	3	4	5
20. 難しい意味や用法の言葉も覚えたい	1	2	3	4	5
21. 逐語訳して覚えたい	1	2	3	4	5
22. 読んだり聞いたりしたことをその言葉でまとめる	1	2	3	4	5

コラム

23. 知らない言葉は推測する	1	2	3	4	5
24. その言葉で言い表せないとき、身振り手振りを駆使する	1	2	3	4	5
25. 適切な言い方が分からないとき、上手にごまかす	1	2	3	4	5
26. その言葉で書かれた本を一語一語調べながら読む	1	2	3	4	5
27. 相手が次に何と言うかを推測する	1	2	3	4	5
28. 言い方が思いつかないとき、すぐにほかの言い方に変える	1	2	3	4	5
29. 言い方が思いつかないとき、すぐにほかの話題に変える	1	2	3	4	5
30. 間違いを恐れず、そこから学んでいく	1	2	3	4	5
31. ネイティブが話しているとき、耳を傾ける	1	2	3	4	5
32. よい学習者になる方法を考える	1	2	3	4	5
33. 十分な学習時間を用意する	1	2	3	4	5
34. 話し相手を探して、会話をする	1	2	3	4	5
35. できるだけその言葉で書かれたものを読む	1	2	3	4	5
36. 明確な目標を置く	1	2	3	4	5
37. 自分の上達を見つめる	1	2	3	4	5
38. いつもリラックスを心がけている	1	2	3	4	5
39. 間違いを恐れず話すように心がけている	1	2	3	4	5
40. うまくいったときは、自分を誉める	1	2	3	4	5
41. 緊張している自分に気づくことがある	1	2	3	4	5
42. 日記に学習についての自分の気持ちを書く	1	2	3	4	5
43. 学習している自分の気持ちを他の人に話す	1	2	3	4	5
44. 相手の言うことが分からないとき、ゆっくり話すように言う	1	2	3	4	5
45. 母語話者に積極的に自分の間違いを直してもらう	1	2	3	4	5
46. 人と練習する機会を増やす	1	2	3	4	5
47. 困ったとき、ネイティブに助けを求める	1	2	3	4	5
48. その言葉を使って質問をする	1	2	3	4	5
49. その言葉の文化を学ぶ	1	2	3	4	5

(例3) 学習方略・自律度チェック (Yes-No評価)

学習しているときの方策のチェックを通じて、客観的に自分の学習を見つめることの有無を把握し、コンピュータ利用教育を行う前に、個々の学習者にどのようなコンピュータ利用教育についての準備学習を行うかを考える資料の一つとなります。

私は、外国語を学習するとき、次のような視点、方策、手段を使う。

1. グループに分ける	Yes	No
2. 連想をする / 十分に練る	Yes	No
3. 文脈の中に新しい語を入れる	Yes	No
4. イメージを使う	Yes	No
5. 意味地図を作る	Yes	No

コラム

6. キーワードを使う	Yes	No
7. 記憶した音を表現する	Yes	No
8. 繰り返し復習する	Yes	No
9. 体系的に復習をする	Yes	No
10. 身体的な反応や感覚を使う	Yes	No
11. 機械的な手法を使う	Yes	No
12. 繰り返す	Yes	No
13. 音と文字システムをきちんと練習する	Yes	No
14. 決まった言い回しや文型を覚えて使う	Yes	No
15. 新しい結合を作る	Yes	No
16. 自然の状況の中で練習する	Yes	No
17. 意図を素早くつかむ	Yes	No
18. 情報内容を授受にいろいろな資料を使う	Yes	No
19. 演繹的に推論する	Yes	No
20. 表現を分析する	Yes	No
21. 言語を対照しながら分析する	Yes	No
22. 訳す	Yes	No
23. 転移をする	Yes	No
24. ノートを取る	Yes	No
25. 要約をする	Yes	No
26. 強調をする	Yes	No
27. 言語的手掛かりを使う	Yes	No
28. 非言語的手掛かりを使う	Yes	No
29. 母語に変換する	Yes	No
30. 助けを求める	Yes	No
31. 身ぶり手ぶりをを使う	Yes	No
32. コミュニケーションを部分的に / 完全に避ける	Yes	No
33. 話題を選択する	Yes	No
34. 情報内容を調節したり, とらえたりする	Yes	No
35. 新語を造る	Yes	No
36. 婉曲的な表現や類義語を使う	Yes	No
37. 学習全体を見て, 既知の材料と結びつける	Yes	No
38. 注目することを持つ	Yes	No
39. 話すのを遅らせ, 聞くことに集中する	Yes	No
40. 言語学習について調べる	Yes	No
41. 組織化する	Yes	No
42. 目標と目的を設定する	Yes	No
43. 言語学習タスクの目的を明確にする	Yes	No
44. 目的をもって聞く, 読む, 話す, 書く	Yes	No
45. 言語学習タスクのために計画を立てる	Yes	No

コラム

46. 実技の機会を求める	Yes	No
47. 自己モニターをする	Yes	No
48. 自己評価をする	Yes	No
49. リラックス法，深呼吸，黙想を活用する	Yes	No
50. 音楽を使う	Yes	No
51. 笑を使う	Yes	No
52. 自分を鼓舞することばを言う	Yes	No
53. 適度に冒険をする	Yes	No
54. 自分を褒める	Yes	No
55. 体の調子を参る	Yes	No
56. チェック・リストを使う	Yes	No
57. 言語学習日記をつける	Yes	No
58. 他の人々と自分の感情について話し合う	Yes	No
59. 明確化，あるいは確認を求める	Yes	No
60. 訂正してもらう	Yes	No
61. 学習者同士が協力する	Yes	No
62. 外国語に堪能な人と協力する	Yes	No
63. 文化を理解する力を高める	Yes	No
64. 他の人々の考え方や感情を知る	Yes	No

参考：『言語学習ストラテジー』レベッカ L. オックスフォード著，穴戸通庸・判紀子訳，凡人社，1994

(例4) 教材の適切さチェック

作成した電子化教材が，実際のコース（課程）と合致しているか，学習者にとって適切だったかを考える評価資料の一つとなります。また，電子化教材を作成する前の事前チェックにもなります。

位置づけ

具体的なコースをイメージしているか	Yes	No
対象学年・対象学科はあるか	Yes	No
どのような授業形態で行うか	Yes	No
教師やTAの協力はあるか	Yes	No
学習者のコンピュータ環境は確認したか	Yes	No
教師や学習者のコンピュータ利用の経験はあるか	Yes	No

目標

コースの目標は適切か	Yes	No
教材の目標がコース目標に反映されているか	Yes	No
目標は学習者が主語になるように書かれているか	Yes	No
評価ができるように段階目標が書かれているか	Yes	No
学習者のやる気を出す目標か		

評価方法

段階評価になっているか	Yes	No
評価対象が明確になっているか	Yes	No
評価対象が偏っていないか	Yes	No
公正な評価基準が明示されているか	Yes	No

実行

目標を達成できる内容か	Yes	No
学習可能な作業量か	Yes	No
一定の時間で到達できる目標となっているか	Yes	No
目標は達成可能な水準か	Yes	No
学習内容と獲得スキルが具体的に表現されているか	Yes	No
目標到達が確認できるか	Yes	No
目標到達を促す内容構成になっているか	Yes	No

教材の評価

教材の利用に特別なソフトが必要か	Yes	No
コース目標を達成できる範囲が入っているか	Yes	No
学習の到達目標が明示されているか	Yes	No
理解しやすい構造をもった教材か	Yes	No
例示が用意されているか	Yes	No
最新の情報に基づいた内容か	Yes	No
教材の機能がすべて働くか	Yes	No
リテラシーに関係なく教材の利用が可能か	Yes	No
どのコンピュータでも利用できるか	Yes	No

(注1)「ネイティブ」: 母語話者のこと。

(注2)「TA」: ティーチング・アシスタント(教授補助者)のこと。

【柳澤】