

<団体紹介>

新宿日本語学校は、昭和50年（1975）に設立され、株式会社立、個人立認可校などを経て、現在は学校法人が設置者となり運営されている日本語学校です。昭和58年（1983）の中曽根内閣の留学生10万人計画以前にできた学校なので、教科書や教授法が少ない時代に自分達で教材を作らざるを得ず、教材開発は学校の成長とほぼ平行して行われて来ました。中でも文法を可視化した教授法は、その後のデジタル教材開発の基本になったと考えています。IT教材への取り組みは平成7年（1995）からです。校長自らデジタルハリウッドなどに通い、基礎を学び、その後、学校として教材開発にとりくみました。www.sng.ac.jpには、漢字100というモーフィングを利用した漢字教材などを公開しております。

<IT・通信による日本語教育（教材・ツール）の概要>

1. サウンドリーダー

概要 音声をドットコードに変換し、その変換したドットコードを印刷し、それをスキャンすることで、音声を再生する装置。主に初級教材に使われ、シャドーイングなどに効果がある。

対象 初級学生 **内容** 単語、会話等。

2. VLJ (Visual Learning Japanese)

概要 当校の可視化した文法を評価した NTT Communications から声がかかり、協同開発した教材です。LMS (Learning Management System) とスマホ上で動くアプリがセットになっています。LMS は教師が学生の学習進捗状況をチェックすることができ、アプリは、単語帳アプリと文法アプリに分かれていて、どこでも学習できる利便性に対し、学生からは高い評価を得ています。

課題 インターネットの環境に左右されることがある。

目的 遠隔教育。 **対象** 初～中級前半の学生 **内容** 初級～中級前半の文法の導入。



3. AR (Augmented Reality・拡張現実) 教材の開発

概要 ポケモンGOと同種のソフトを利用した動画教材。『新実用日本語Ⅰ・Ⅱ』『ひらがなカタカナ練習帳』など教材に描かれた画像をCOCOAR2というソフトでスキャンすると、スマホやタブレットPC上に動画が再生される。特に、『ひらがなカタカナ練習帳』では、字源や書き順が再生されるので、学生の評判は高い。スマホなど多くの学習者が手元に持っている機材がそのまま教具になる。

課題 インターネットの環境に左右されることがある。

対象 初～中級前半の学生 **内容** 初級～中級前半の文法の導入。