

|                           |   |         |   |
|---------------------------|---|---------|---|
| 1. 科目名 ( 単位数 )            | 日本語学習とマルチメディア ( 2 単位 )  | 3. 科目番号 | EIJP2361  |
| 2. 授業担当教員                 | 里吉竜一  |         |   |
| 4. 授業形態                   | 講義・演習   | 5. 開講学期 | 秋期  |
| 6. 履修条件・他科目との関係           | 日本語教育コース日本語教員専攻必修科目   |         |   |
| 7. 講義概要                   | 古くから視聴覚教材は語学学習に有効な教材として使われてきた。近年のコンピュータ環境の進歩により、マルチメディア、インターネットを利用した高度な学習システムやサービスの一般利用が可能となった。このような教材を扱う技術や知識を得ることは語学学習者・教育者にとって重要である。本講義では、マルチメディア教材の有効性について学習し、ITを用いた日本語学習教材について演習によって操作方法などを修得する。また、日本語教育に必要なマルチメディア教材について分析・検討する。  |         |   |
| 8. 学習目標                   | 日本語学習にマルチメディアがどのように関係するかを知り、その効果的な利用方法について学ぶ。講義、演習を通して、ITを用いた日本語学習コンテンツに関する基礎的な知識や操作方法を修得する。日本語教育の実践に向けた教材の作成技術を習得する。   |         |   |
| 9. アサイメント ( 宿題 ) 及びレポート課題 | マルチメディア教材の実践的な体験をプレゼンテーションソフトにまとめて授業で発表及びディスカッションを行うという、アクティブ・ラーニングを通じて実社会で通用する周りの人と協力し合う能力や自ら進んで学ぶ能力を身に付けることができます。最終課題は、学習した要点を整理し、それらに対する自分の意見を付け加えた作品を最終課題として発表して評価します。<br>・ レポート課題 ( 各講義毎 )<br>・ 最終課題 ( 1 回 )   |         |   |
| 10. 教科書・参考書・教材            | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 教科書：本講義は実践性とフロンティア性を重視し、担当教員作成の e-Text を使用します。</li> <li>・ 副教材：横溝紳一郎・山田智久『日本語教師のためのアクティブ・ラーニング』くろしお出版、2021。<br/>：入江祐也『YouTube 動画編集入門』技術評論社、2022。<br/>：相澤裕介『Canva でデザイン作成』カットシステム、2024。<br/>：イーディーエル株式会社『Google for Education』技術評論社、2021。</li> <li>・ 参考書：講義の中で適宜紹介します</li> </ul>   |         |   |
| 11. 成績評価の規準と評定の方法         | <p>○成績評価の規準</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. マルチメディア技術を用いた日本語学習コンテンツに関する知識を得る。</li> <li>2. ITを用いた日本語学習コンテンツに関する操作方法を修得する。</li> </ol> <p>○評定の方法</p> <p>[授業への積極的参加度、日常の受講態度、課題等を総合して評価する]</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 授業への積極的参加、受講態度 30%</li> <li>2. 授業ごとに課されるレポートや課題 70%</li> </ol>   |         |   |
| 12. 受講生へのメッセージ            | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 正解を事前に設定できない問題を科学的な根拠に基づいて解決し、生涯にわたって自ら学び続けられる素養を身に付けることができます。</li> <li>・ Society5.0 と GIGA スクール構想に対応した授業を設計するので各自パーソナルデバイス ( スマホかタブレット ) を準備してください。</li> <li>・ 日本語学習においてアクティブ・ラーニングを実現するためにマルチメディア活用ができる素養を身に付けることができます。</li> <li>・ 質問はいつでも気軽にしてください。</li> <li>・ 欠席、遅刻、早退をする場合は連絡してください。</li> <li>・ 本学規定により 3/4 以上の出席が確認できない場合は単位の修得を認められないので注意してください。</li> </ul> |         |   |
| 13. オフィスアワー               | ・ 面談や補講の希望者は事前にメール等で連絡してください。p.rysatoyo@ed.tokyo-fukushi.ac.jp  |         |   |
| 14. 授業展開及び授業内容            |   |         |   |
| 講義日程                      | 授業内容  | 学習課題    |   |
| 第 1 回                     | イントロダクション I<br>アクティブ・ラーニングを実現するため授業改善、マルチメディアの経験値に関するアンケート、最終課題、座席やアカウントを確認して講義の導入とします。   | 事前学習    | はしがきを読んでおく  |
|                           |   | 事後学習    | アクティブ・ラーニング等について理解した上で、マルチメディア教材の情報収集、レジメ作成や最終課題の準備を始める |
| 第 2 回                     | 日本語教育におけるマルチメディア教材<br>・ マルチメディアの定義<br>・ マルチメディアを使用した学習の利点   | 事前学習    | 日本語教育におけるマルチメディア教材について調べてドキュメントファイルにまとめて提出しておく          |
|                           |   | 事後学習    | 学習した内容の要点をまとめる  |
| 第 3 回                     | 動画教材の活用：視聴覚で学ぶ日本語<br>・ YouTube や動画教材を用いた学習<br>・ 日本語の発音や会話のリズムを学ぶ  | 事前学習    | YouTube や動画教材を用いた学習について調べてドキュメントファイルにまとめて提出しておく         |
|                           |   | 事後学習    | 実習の内容を復習する  |
| 第 4 回                     | インタラクティブ教材の活用：アクティブに学ぶ<br>・ 語彙や文法のアプリ学習<br>・ Quizlet, Anki などを使った実践   | 事前学習    | Quizlet, Anki について調べてドキュメントファイルにまとめて提出しておく              |
|                           |   | 事後学習    | 実習の内容を復習する  |
| 第 5 回                     | 日本語学習アプリの効果的な利用法 ( 1 )  | 事前学習    | LingoDeer について調べてドキュメントフ                                |

|        |   |      |  |
|--------|---|------|--|
|        | ・ LingoDeer を使った実践 ( スマホアプリ版 )  |      | イルにまとめて提出しておく                                  |
|        |   | 事後学習 | 実習の内容を復習する                                     |
| 第 6 回  | 日本語学習アプリの効果的な利用法 ( 2 )<br>・ Duolingo を使った実践 ( Web 版 )   | 事前学習 | Duolingo について調べてドキュメントファイルにまとめて提出しておく          |
|        |   | 事後学習 | 実習の内容を復習する                                     |
| 第 7 回  | サイバー空間におけるアバターの活用について<br>・ Vodnoz AI を使った実践   | 事前学習 | Vodnoz AI について調べてドキュメントファイルにまとめて提出しておく         |
|        |   | 事後学習 | 実習の内容を復習する                                     |
| 第 8 回  | オンライン会話パートナーとの学習<br>・ 言語交換アプリを使用したコミュニケーション<br>・ HelloTalk, Tandem などを使った実践                                 | 事前学習 | HelloTalk, Tandem について調べてドキュメントファイルにまとめて提出しておく |
|        |   | 事後学習 | 実習の内容を復習する                                     |
| 第 9 回  | 動画生成 AI の活用<br>・ これまでに学習した内容をプレゼンテーションで発表   | 事前学習 | 動画生成 AI 等の操作方法の復習をしておく                         |
|        |   | 事後学習 | 実習の内容を復習する                                     |
| 第 10 回 | マルチメディアによる文化学習<br>・ ドラマや映画、アニメを使用した日本文化の理解<br>・ 日本語だけでなく、日本文化を学ぶ方法  | 事前学習 | 日本文化について調べてドキュメントファイルにまとめて提出しておく               |
|        |   | 事後学習 | 参考になった日本語学習支援教材をチェックしておく                       |
| 第 11 回 | 日本語学習教材作成ソフトの作成<br>・ 日本文化を紹介するプレゼンテーションを作成  | 事前学習 | これまでの授業内容を復習しておく                               |
|        |   | 事後学習 | 参考になったマルチメディア学習支援教材作成ソフトをチェックしておく              |
| 第 12 回 | 最終課題提出<br>これまでに学習したことを活用して最終課題を作成するために、「テーマ」「作成条件」「評価規準」を確認して評価方法、評価システム、教育的価値等を講義します。                      | 事前学習 | これまでの授業内容を復習しておく                               |
|        |   | 事後学習 | 諸条件を確認して最終課題を提出する                              |
| 第 13 回 | 最終課題発表 ( 1 )<br>所定の場所に最終課題を提出後、各自発表して自己評価及び相互評価します。   | 事前学習 | これまでの授業内容の復習をしておく                              |
|        |   | 事後学習 | 「評価規準」を確認して自己評価及び相互評価の教育的価値を考える                |
| 第 14 回 | 最終課題発表 ( 2 )<br>所定の場所に最終課題を提出後、各自発表して自己評価及び相互評価します。   | 事前学習 | これまでの授業内容の復習をしておく                              |
|        |   | 事後学習 | 「評価規準」を確認して自己評価及び相互評価の教育的価値を考える                |
| 第 15 回 | 総合演習：自己評価と自己評価能力得点<br>学生自身が他者の作品を評価するのと同じように客観的に自己の成果物も評価した結果から自己評価能力得点を算出して開示します。自己の内面に向かう自己教育力の醸成を目的とします。 | 事前学習 | 最終課題を客観的に評価する意義を考えておく                          |
|        |   | 事後学習 | どうしたら客観的な自己評価ができるようになるかについての考察を深める             |