

レリア・生教材としてのインターネットの可能性 — 日本における外国語教育の立場から —

Internet as “Realia/Authentic Materials” in Language Learning — On its Potential to be applied to Foreign Language Learning in Japan —

湯浅 博章
Hiroaki YUASA

(要約)

近年のコンピューターやインターネットの飛躍的な発展に伴って、外国語教育の分野においてもこれらの技術を活用する方法が模索されてきた。そうしたコンピューターやインターネットを活用した外国語教授法研究の一環として、本稿ではインターネットを「レリア・生教材」として活用する方法を考察する。外国語教育という観点から見ると、コンピューターやインターネットにも様々な長所と短所があり、副教材として用いられる「レリア・生教材」にも効果的に用いるための注意点や条件がある。そのため、本稿ではそれぞれの特性、長所と短所を分析した上で、日本における一般的な外国語授業の中でインターネットを効果的に活用する方法を考察する。

キーワード：レリア・生教材，インターネット，外国語教育，ドイツ語教育，CAI・CALL

0. はじめに

現代社会は情報化が一層進み、インターネットやSNS、AI等の新たな技術が開発され、社会に浸透するに連れて人間の生活環境も大きく変化してきた。外国語教育の分野でもこうした変化に対応しながら、新たな技術を活用する方法が模索されてきた。それは、これらの技術の進歩によって今日の学習者を取り巻く環境が大きく変化したことを考慮すると、近年には特に学習者中心の教育を志向してきた外国語教育においては必然的なことであると言える。

外国語教育の中でコンピューターやインターネットを活用する目的には、まずテキスト等の教材だけでは不十分な点を補い、学習言語とその言語が用いられている国々の背景について学習者に幅広い知識を身に付けさせ、学習に対する動機付けを高めることが挙げられる。また、今日の外国語教育では言語の構造や知識を身に付けさせるだけではなく、実際のコミュニケーションの場面における運用能力を身に付けさせることが重視されており、それを実践するための副教材の一つとして活用することも挙げられるであろう。

こうした点を踏まえて、本稿ではコンピューターやインターネットを教材、中でも「レリア・生教材」として活用する方法を検討することにしたい。外国語教育を含めて、今日の言語教育では様々な資料や副教材・教具が用いられている。これらの中で、授業など教育のために作られたものではなく、実社会で実際に用いられている「本当のもの」・「本物」は「レリア (realia)」・「生教材 (authentic materials)」, または「実物教材」と呼ばれている。(三原 2008: 4) 後に述べるように、「レリア・生教材」はそれ自体が教材なのではなく、それを使って課題や練習を行わせる教材の補助手段として授業で活用されるものである。コンピューターやインターネットを外国語教育に活用する方法としては、コンピューター教材やオンライン教材を授業に取り入れることや資料としてインターネット上の情報を見せる・調べさせる等の方法が実践されているが、授業で用いる教材・教具の一つとして活用する方法はまだ一般的にはなっていない。そこで、本稿では「レリア・生教材」の特性とコンピューターやインターネットの特性を踏まえた上で、現行の外国語授業の中にどのようにインターネット等の技術を取り入れられるかを考察することにした¹。

1. レリア・生教材の特徴²

1.1. レリア・生教材とは何か

レリア・生教材とは学習言語が用いられている現実の社会で通用している「本当のもの」であるから、レリア・生教材にはあらゆるものが利用できると考えられる。例えば、食品や薬品等のパッケージや箱、袋、スーパーマーケットやデパート等の広告やチラシ、パンフレット、鉄道やバス等の交通機関のチケットや路線図、映画やコンサート等の入場券の半券、旅行や贈答品のカタログ・パンフレット、飲食店のメニュー表、新聞や雑誌の記事、テレビやラジオの番組のように、非常に幅広い分野のものがレリア・生教材として用いられている³。

1.2. レアリア・生教材の有効性

さて、これらのレアリア・生教材を外国語教育の授業の中で用いる利点はどこにあるのであろうか。三原（2008：4-5）では、日本における日本語教育の立場から

- 1) 日本や日本語を学ぶことへの動機付けとなる
- 2) 日本の文化や社会に関する情報を提供できる
- 3) 実際の言語使用を体験できる

という三点が利点として挙げられている。これは、実物を見せることによって2)のように実際の情報を提供できるだけでなく、「話で聞いたり、絵や写真でしか見たことがないものを手にとって実際の大きさや質感、場合によってはにおいや味が体験できること」が高い動機付けとして働き、「実生活で用いられるもの（非教材）を教材とすることで、実際の日本語の使用という観点からの学習が可能」になるからである。（同上書）そして、レアリア・生教材は「教室の中に積極的に現実の社会を持ち込むことを意味する」という。

こうした利点は、日本の高等教育機関における外国語教育においても十分に当てはまると考えられる。日本における外国語教育では、英語の場合を除いて、圧倒的に学習者の持っている予備知識が少ない。そのため、学習言語の用いられている国々・地域の社会や文化についての様々な情報を補助プリントの資料や映像資料で与えるだけではなく、レアリア・生教材を授業の中で活用できれば、現地の事情をより現実性・リアリティーの高い形で理解させることができるようになるであろう。また、教室の外ではほとんど学習言語に接することのできない状況を顧みると、こうしたレアリア・生教材を活用した授業が学習への強い動機付けとして働くことは容易に想像できる⁴。そして、レアリア・生教材が実際の言語使用を体験するための材料となることは日本語教育の場合と同様であり、日本における外国語教育では学習者にとってより貴重な体験となると考えられる。例えば、近年の外国語の教科書でよく取り上げられる飲食店での注文や支払いの表現をロールプレイで学ばせるなら、教師が収集してきた実物のメニューを用いることによって、より臨場感・現実性の高い練習を行わせることが可能となる。こうした現実の場面・コミュニケーションに即した練習は、たとえ学習者がそうした場面にすぐに遭遇する訳ではないとしても、将来に旅行等で現地を訪れる機会があった時のシミュレーションとして位置づけることができ、学習者の積極性を引き出すことに繋がっていくと考えられる。そうした練習に際してレアリア・生教材を活用することは、学ぶ内容の現実性を高めることになる。このように、上記の三原（2008）で挙げられている利点は日本における外国語教育にも該当し、それらの利点を言い直すと、以下のようなになるであろう：

- 1) 学習言語や学習言語の社会的・文化的背景を学ぶことの動機付けになる
- 2) 学習言語の社会的・文化的背景についての情報を与えることができる
- 3) 実際の言語使用を体験できる

1.3. レアリア・生教材の注意点

上記のように、レアリア・生教材を用いることは「教室の中に積極的に現実の社会を持ち込むこと」であり、日本における外国語教育にとっては授業で学ぶ内容の現実性・リアリティを高める効果を有しており、非常に有効な副教材であると言える。しかしながら、どのようなものでも、どのような方法によっても実物を使用すれば良いという訳ではない。そのため、ここではレアリア・生教材を用いる上での問題点・注意点を確認しながら、効果的にレアリア・生教材を用いる方法を考えることにしたい。

1.3.1. 現実性

レアリア・生教材を用いる意義は授業の中に現実の社会を持ち込むことにあるが、レアリア・生教材として用いる実物が持っている現実性は時間の経過や社会の変化とともに失われていく、もしくは低くなっていく可能性がある。例えば、先に挙げたレストランやカフェ等の飲食店での注文・支払いの表現練習で実物のメニューを用いるとしても、料金設定や内容が変わってしまえば、「現実性」は低くなる。フランス語やドイツ語のようなヨーロッパ諸言語の授業で、現行のユーロではなくフランやドイツ・マルクで記載されたメニュー表に「現実性」が感じられないのは自明のことであろう。したがって、レアリア・生教材を効果的に用いるためには、使用する実物が使用する時に実際に学習言語が用いられている社会で通用するという「現実性 (actuality / Aktualität)」が重要になる。

1.3.2. 適切性

当然のことではあるが、レアリア・生教材を効果的に用いるためには適切なものを適切に用いる必要がある。レアリア・生教材として用いる実物の「適切性 (appropriacy / Angemessenheit)」は、授業 (課題) の内容や目的、シラバスとの整合性、学習者のレベルに照らして判断される。例えば、文型・構造シラバスにしたがった文法練習中心の授業で以下のような練習を行う際に、実物のフォークやナイフを用いることに殆ど意味は無い⁵。

(例) 1) A: Hast du eine Gabel? — B: Ja, ich habe schon eine Gabel.

(A: 君はフォークを持っていますか? — B: はい, フォークはもう持っています。)

2) A: Hast du ein Messer? — B: Ja, ich habe schon ein Messer.

(A: 君はナイフを持っていますか? — B: はい, ナイフはもう持っています。)

この練習はドイツ語の名詞の性と格、そしてその特徴を示す冠詞の格変化を習得させるものであるから、„Hast du _____?“ の下線部に入る名詞の性 (と意味) さえ解れば練習の目的には十分なのであり、実物を示す必要は無い。

また、文型練習ではなく、ロールプレイによってコミュニケーションの場面ごとの表現練習を行う場合でも、レアリア・生教材としての適切性が低くなることも考えられる。例えば、初級レベルのクラスで買い物をする場面の表現練習をロールプレイで行わせる際に、

スーパーマーケットのチラシを用いたとしよう。その際に、必要な情報を取り出す材料（ここでは、①チラシに載っている写真によって品物が何かを理解し、当該の品物を表す語彙と価格を知る、②どのような品物がどのような単位（グラムやパック等）で販売されているかを知り、実際の発話練習の際にそれぞれの品物についてどのような表現を用いるべきかを考える）としてチラシを用いるのであれば、チラシはレアリア・生教材として効果を発揮する。けれども、同じチラシを用いたとしても、中級レベルのクラスで日本のスーパーマーケットと比較して似ている点や異なっている点を学習言語で討論させるというような課題をペア・グループごとに与えるのであれば、そのチラシをレアリア・生教材として用いる意義はあまり感じられない。このように、学習者の到達度・学習レベルや授業の内容・目標、付随させる課題（task）の内容によっても、レアリア・生教材の「適切性」は左右されることになる。

1.3.3. 準備と配置

レアリア・生教材とは確かに手を加えられていない「本物」「実物」を指すが、これを授業の中で効果的に用いるためには事前に入念な「準備と配置の工夫（arrangement / Arrangement）」が必要である。例えば、学習言語が用いられている国々の日常の様子を見せるために、登場人物の日常生活が多く描かれているような映画やテレビ番組を見せるということが視聴覚教育の一環として行われることがあるが、映像をそのまま見せるだけではレアリア・生教材として機能しているとは言い難い。それは、学習者が受動的に映像を見るだけになり、作業の目的通りに必要な情報を得たかどうかを確認させる能動的な活動が欠けているからである。レアリア・生教材として用いるのであれば、適切な場面のみを示して、そこから得た知識を基に適切な課題を練習させるという工夫が必要である。上記のような映像資料であれば、初級レベルでは予め学習させた表現がどのような場面で用いられるかを確認させたり、特定の表現の聞き取り練習に用いたりする、中級レベルでは日本の社会生活における振る舞いとは異なる点を確認させ、どのような考え方の違いが背景にあるかを考えさせる、というような工夫が必要になってくる。つまり、学習項目や目的に応じた適切な課題（タスク）と組み合わせることによって初めて、それぞれの「本物」「実物」は効果的なレアリア・生教材となるのである。

このように、「現実性」、「適切性」、「準備と配置」という三つの特徴に照らし合わせることによって、実物が効果的なレアリア・生教材になるかどうかを判断することが可能となる。そのため、本稿では効果的なレアリア・生教材であるかどうかを判断する指標として、これらの“A”で始まる三つの特徴を指摘しておきたい。

2. 外国語教育におけるコンピューター・インターネットの役割

周知のように、コンピューターは過去20年間ほどの間に飛躍的に進歩し、それに伴って外国語教育での活用法も様々なものが考案されてきた。ここでは、これまでの活用法の長

所と短所を確認しながら、今後の外国語教育への効果的な活用法を検討することにした。

2.1. 授業への活用法とその条件

1995年にWindows 95が開発された後に世界的にパーソナルコンピュータが普及し、誰でもコンピュータを使える（あるいは使わざるを得ない）時代が到来した。これに伴って外国語教育の現場でもコンピュータを活用する方法が模索されたが、それにはハードウェア・ソフトウェアのそれぞれの面で大きな制約が存在した。外国語の授業でコンピュータを使用するには、デスクトップ型でもラップトップ型でも1人の学習者に1台のコンピュータが必要であり、それぞれの授業のクラス規模を考えると教室の中に40台程度のコンピュータが設置されたCAI教室やコンピュータにLLシステムが組み込まれたCALL教室が必要であった。こうした教室の導入には数千万円規模の予算が必要とされる場合もあり、当然ながら教員が自由にこうした教室を使用できる状態にはならなかった。その後、多くの大学等の教育機関でこうした教室が導入されるようになったが、今日でもまだ各教員の希望通りにこうした機器・教室が使用できる状態には至っていない。

ソフトウェアについても、授業の中でコンピュータを活用するには大きな制約があった。コンピュータが普及した当初に開発された教材は主にCD-ROMの形で市販され、授業で用いるためには学生数（座席数）分の教材を購入するか、メーカーとライセンス契約を結ばなければならなかった。そうすると、1つの教材につき数十万円の予算が必要となり、コンピュータ教材を使用するには大学・学校側に予算措置を講じてもらう必要があった。そのため、教員側が自由にコンピュータ教材を選定して用いることができるという状況は生まれなかった。その一方で、教員側で自作の教材を開発し、大学・学校オリジナルの教材として他の教員に公開する試みも行われてきた。それでも、授業を担当する各教員が教材を選定して使用するという事は不可能なままであった。

また、これらのソフトウェアである教材には内容面でも問題があった。市販されている教材でも大学等のオリジナルの教材でも、多くの教材で用いられていたのは多肢選択型の練習形式であった。そして、文法練習や簡単な聴解練習、読解練習が用意されている程度の教材が多く、いわゆる語学力の四技能のうち「聞く」「読む」というインプット能力の練習が中心となり、「話す」「書く」といったアウトプット能力については、その基礎となる文法能力を身に付けさせる、あるいは復習させるようなパターン練習に留まるものが多いというのが実情であった。

さらに、こうした教材を使った学習は自己完結型であり、いわば自学自習に向けたものであった。そのため、CAI教室やCALL教室のような設備が導入され、コンピュータ教材が備えられても、コンピュータ中心の授業は自習のような内容にならざるを得ず、実際には通常形式の授業で学習した文法項目やコミュニケーションの場面にしたがった一定の表現練習をコンピュータ教材で復習させるという形式でコンピュータを活用すると

いう時代が続いたのである⁶。

2.2. インターネットによる変化

上記のようなコンピューター教材の特性（インプット型練習中心、自己完結性）自体は今日まで基本的に変化していないが、インターネットが発達したことによってコンピューターの位置付け、外国語教育で活用できる可能性も大きく変化してきた。Eynon / Kataoka (2003:4) では、「インターネットを活用した外国語教育」(Internet-Assisted Language Learning ; IALL と呼ばれている) の利点として、

- 1) 費用が安価である
- 2) 誰でも自分のペースで自分の都合に合わせて学習することができる
- 3) 本物の (authentic) 言語資料に簡単にアクセスできる
- 4) インターネット上のオンライン教材は多様であり、自分の到達度や理解度に合わせて学習を進めて行くことができ、内容が習得できたかどうかにもすぐに判定できるため、学習者の自律的な学習を促進する

という点が挙げられている。

これらの他にも、教師側から見ると、インターネットやオンライン教材を授業で活用する利点は存在する。ここでは、以下の3つの点を挙げておきたい：

- a) オンライン教材は、授業の目的や学習者の到達度に合わせて複数の教材を複合させて使用することができる
- b) インターネット・オンライン教材は、四技能のそれぞれの訓練に活用できる
- c) インターネット・オンライン教材は、今日では設備等の制約をほとんど考慮に入れなくても活用可能である

今日では、学習言語が用いられている国々の教科書や辞書を出版している出版社だけではなく、様々な放送局や新聞社等がホームページ上に語学力習得のためのオンライン教材を付けているので、学習者が自分の目的に合った教材を選択して使用できるだけでなく、教師が授業の内容や練習の目的に応じて適切なオンライン教材を選択して使用させることができる。例えば、文法的な練習中心の教材や教科書に準拠した教材、総合的な訓練のための教材、検定試験の対策教材等の幅広い選択肢があり、教師は目的に応じて複数の教材を使用して練習させることが可能である。また、事前の入念な準備が必要になるが、ペア・グループごとに課題（タスク）を与えて、必要な情報をインターネットで調べて練習させる、現地のある人物や機関（ホテルや航空会社等）に何かを問い合わせるメールを書かせる、Skype等のテレビ通話を使って口頭でやり取りさせる等の作業を行わせれば、四技能のそれぞれを練習させることもできる。さらに、CAI教室やCALL教室の使用には制限が

あったとしても、今日では大学・学校内で Wi-Fi・無線 LAN が使えるようになっているところが増えてきているので、スマートフォンを使ってインターネットにアクセスさせれば、普通教室でもインターネット・オンライン教材を活用することが可能になっている。

こうして、コンピューターの性能の向上とインターネット関連の技術の進歩に連れて多様なオンライン教材が開発され、しかも無料もしくは安価で使用できるようになった。また、これらの教材は音声ファイルや動画ファイルも多用しており、活用の仕方を工夫すると四技能の練習にも応用できるようになった。これらの結果、今日の外国語教育においてコンピューターはテキストを補完する副教材としてだけでなく、学習者に主体的・能動的な学習を行わせる重要な手段の一つとなっている。

3. レアリア・生教材としてのインターネット

上述のように、コンピューターやインターネットを授業の中で活用する環境は整っており、様々な形で授業に活用されている。けれども、多くの大学等の教育機関で日々行われている第2外国語の授業の中で効果的に活用する可能性については、まだ模索されている途中であると言える⁷。そこで、スマートフォンの利用も視野に入れて、教室の設備等に左右されない手軽な活用法として、以下にレアリア・生教材として活用する方法を考えることにしたい。

3.1. 授業の内容・目標との整合性

レアリア・生教材の特性を考慮すると、インターネットを効果的なレアリア・生教材として活用できるかどうかは授業の内容と目標設定に大きく左右されると考えられる。構造(文法)シラバスにしたがった文法中心の授業であれば、上記のような文法練習中心のオンライン教材が効果的であろうし、文章の読解練習中心の授業であれば、扱う文章の背景(文学作品の作者や扱われるテーマについての基礎知識)についてインターネットを用いて学生に調べさせる等の活用法が考えられる。

しかしながら、こうした活用法はレアリア・生教材には該当しない。なぜなら、レアリア・生教材とは初めに確認したように現実の社会で用いられている「本物」「実物」を指すのであり、文法的な練習問題やインターネットで調べた内容は「本物」「実物」ではないからである。そのため、レアリア・生教材として活用できるのは、「本物」「実物」を用いる代わりにインターネットがその機能を果たすような内容・課題を扱う授業であると考えられる。そのような授業としては、現段階では実際のコミュニケーションの場面で用いられる表現を「言語活動」として学ぶ授業が適していると言えよう。

3.2. 「言語活動」としての外国語教育

近年の外国語教育、特に英語、ドイツ語、フランス語等の西洋語の教育においては、授業の内容や目的、シラバスの作成、学習者の到達目標にヨーロッパ評議会の定めている

「ヨーロッパ共通参照枠」(CEFR)が取り入れられていることが多い。これは、1980年代半ば頃から外国語教育の教授法でコミュニカティヴ・アプローチが広く取り入れられるようになり、さらにEUが統合を進めて行く中で「複言語主義」に基づいた外国語教育の必要性が大きくなってきたことを受けて、ヨーロッパ評議会が定めた指針である。「ヨーロッパ共通参照枠」では、外国語を学ぶとは以下の三つのプロセスであると考えられている (cf. Trim et. al. (2001 : 131)) :

- a) 学習者にとって必要なこと、社会的に必要とされることの正確な分析
- b) それらのことがらを実行するのに必要な課題、活動、プロセスの記述
- c) そのために身に付けなければならない能力とストラテジー (の習得)

つまり、ある外国語を学ぶということは、その言語が話されている社会の中で学習者が(短期間であれ)実際に生活し、遭遇する様々な場面で必要になる表現を駆使してコミュニケーションを行い、目的を達成するための戦略も身に付けることと理解されている。したがって、外国語の習得は実際の場面で必要となる「活動」と切り離すことができず、「言語活動 (language activity)」としての外国語習得が理想とされているのである。そして、日本における外国語教育の初級・中級レベルに凡そ該当する A1, A2 レベルでは以下のような項目が到達目標として挙げられている (cf. ibid.: 42-43) :

- A1 : 人物 (自分と身の回りの人物) に関することがらについて簡単なやり取りができる (挨拶, 住まい, 持ち物, 買い物, 日々の生活や予定等)
- A2 : 人と接する際に簡単な丁寧表現が使える, 簡単な社会的交渉が行える, 仕事や余暇について説明・質問できる, 自分のしたいこと・行きたいところについて説明できる, 人を招待する・招待に応じる, 人と約束する, 人に何かを提供する・提供を受ける等 (= 旅行中や海外で簡単な相互行為が行える : 商店, 郵便局, 銀行で用件を済ませる, 旅行に必要な情報を入手・活用する, 交通機関が使える, 道を尋ねる等)

この「参照枠」の導入以降は、ヨーロッパ各国の大学や語学学校のカリキュラムが「参照枠」にしたがって組み直され、各出版社から出版される教材も「参照枠」にしたがったシラバス・内容を採用している。こうした流れを受けて、日本で出版される教科書や教材も「参照枠」に準拠したものが次第に増えてきた。特に、いわゆる「総合教材」と種類分けされるようなテキストの場合は、直接「参照枠」に準拠していなくとも、「参照枠」が重視している「言語活動」を取り入れて内容(場面)シラバスが組まれているものが多い。すなわち、そうした初級のテキストや初級後期～中級のテキストでは「人と知り合う」、「自分のこと・家族のことを説明する」、「一日の過ごし方や週末の予定を説明する」、「買い物をする」、「道を尋ねる」、「交通機関を使って旅行する」等の「言語活動」がテーマとして扱われることが多い。そうしたテキストや教材を用いるには構造(文法)シラバスとの整

合性も問題になるが、上記のような「言語活動」を学習させるためには例えばドイツ語では「動詞の現在人称変化」, 「名詞・代名詞, 冠詞類の格変化」, 「前置詞の用法」, 「助動詞の用法」, 「分離動詞の用法」等の文法的知識が必要になる。これらの文法項目は概ねどの初級の授業でも扱われるものであり、それぞれの項目の学習に合わせて「言語活動」を、あるいはそれぞれの「言語活動」に合わせて必要な文法項目を学習させることも可能である。そのため、今日の日本で出版されている多くのテキストやそれを採用する教師が目指している授業の内容や進め方も概ね「参照枠」の目指している方向性と合致していると言え、今日の日本における外国語教育でも「言語活動」としての外国語習得が重視されていると言える⁸。

3.3. 「言語活動」とインターネット

それでは、「言語活動」としての授業の中でレアリア・生教材としてインターネットを活用する方法にはどのようなものが考えられるであろうか。「ヨーロッパ共通参照枠」では、例えば広い意味で「何かを買いに行く」活動を以下のようなプロセスに分析している (cf. *ibid.*: 127-128) :

- 1) 目的の場所へ行く (商店, デパート, スーパーマーケット, レストラン, 駅, ホテル等)
その中で必要なところへ行く (売場, テーブル, 窓口, 受付等)
- 2) (そこに居る人と) 接触する (挨拶する, 話しかける)
- 3) 商品/サービスを選ぶ (情報を尋ねる・受け取る, 選択の可能性や好み, 長所と短所について情報交換を行う; 必要なもの・買いたいものの同定・決定, 品物の検証, 買うことの決定)
- 4) 商品と代金の交換; 礼 (感謝の意) の交換
- 5) 別れ (満足感の表明, 日常のことがら (天候等) の会話; 別れの挨拶)

これに依拠してデパートやスーパーマーケット, パン屋や肉屋, 土産物店等の商店へ買い物に行く設定の授業を想定すると、それぞれのプロセスで必要になる言語表現を予め学習し、モデルとなる会話文を練習した上で、まとめの練習もしくは応用練習としてシミュレーション練習をさせることになるであろう。その際、従来ならカタログやチラシをレアリア・生教材として用いていたところでインターネットを用いれば、具体的にどのような店でどのような商品が売られているか、その商品が幾らするのか、自分ならどのような商品を買うかを実際の最新の情報にしたがってシミュレーションさせることができる。

また、駅で列車の時刻を確認してチケットを買う, コンサートや劇場で空席を確認してチケットを買う, ツーリスト・インフォメーションやホテルで空室を確認して部屋を取るというような設定であれば、鉄道会社や各都市の交通局のホームページ, コンサートホールや劇場のホームページ, ホテルのホームページで実際の状況を調べることが可能であり、こうした情報を基にシミュレーション練習をすると、それぞれのパンフレット等をレアリ

ア・生教材として用いるよりも現実性を高めることができる。そして、こうした作業は実際に現地で暮らしている人々が日々行っている作業であり、現地のそれぞれの窓口で行われる作業でもあるので、インターネットを使ったこうした作業そのものが「本当のもの」「本物」となる⁹。同様に、例えば天気を調べて週末の予定を相談する、旅行の計画を立てる、テレビ番組や映画館のスケジュールを調べて予定を相談するというような場合にも、従来用いられていた新聞や雑誌、パンフレット等をレアリア・生教材として用いるよりも、それぞれについてホームページを検索して最新の情報を得る方がリアリティーを高めることになる。さらに、こうしたインターネットの活用法には多様な実物を予め収集し、用意しておく必要がないという利点もある¹⁰。

このように、扱う「言語活動」の内容やその場面で必要になる行為の種類にもよるけれども、インターネットで最新の情報を集めてコミュニケーションを行うという作業がレアリア・生教材として機能することもある。こうしたインターネットの活用法の利点としては、以下の三点が考えられる：

- a) 従来用いられていた「実物」の最新の情報を使用することができる
- b) 多種多様なものを準備しなくても済む
- c) 学習言語の用いられている地域で実際に行われている作業を体験させることによって、学習者にとって将来必要になるかもしれない状況をシミュレーションさせることができる

これらの利点を考慮すると、インターネットはレアリア・生教材として活用することが可能であり、普段の授業に取り入れることも十分に可能であると言える。

4. おわりに

本稿ではコンピューターやインターネットの特性、およびレアリア・生教材の特性を踏まえて、飛躍的に発展してきたインターネットをレアリア・生教材として授業の中で活用する方法を考察してきた。その結果、従来レアリア・生教材として用いられていた「実物」に代わる、もしくはそれ以上の現実性・リアリティーを高める効果がインターネットには備わっていることを示した。上に示したレアリア・生教材としての活用法は、主に日本の多くの教育機関で日々行われている初級レベルの授業に合わせたものであり、それより高いレベルの授業ではさらに多様な活用法が考えられるであろう。そうした活用法については、稿を改めて検討することにしたい。また、コンピューターやインターネットを取り巻く技術が今後も発展していくことを考慮すると、インターネットを外国語教育の中で活用する可能性はさらに広がっていくと考えられる。外国語教育に携わる者としては、こうした技術や社会、学習者を取り巻く環境の変化に対応して、具体的・実践的な教授法や教材を研究していく必要がある。

注

- 1 上記のように、実社会で実際に用いられている「本当のもの」・「本物」が「レアリア・生教材」と一般的に呼ばれているが、語彙の導入や文型練習のキューのように教具として用いられる場合は「レアリア」、聴解練習のためにニュースや天気予報等のテレビ番組を用いたり、読解練習に新聞や雑誌の記事を用いたりする場合は「生教材」と使い分けられることもある。けれども、本稿では広く用いられている「レアリア・生教材」という表記で一括して扱うことにする。(cf. 三原 2008)
- 2 筆者の携わるドイツ語教育の分野では、授業のコースデザインや内容・組み立ての工夫、教材研究や開発に関する研究は進んでいるとは言い難い。(このことは、例えば日本独文学会のドイツ語教育部会が発行している『ドイツ語教育』のバックナンバーを見てもよく分かる。詳細については、ドイツ語教育部会のホームページを参照されたい：<http://www.vdjapan.org/bericht/framepage.html>)
上記のような分野については、筆者の知る限り、日本における外国語教育研究よりも日本語教育研究の方が進んでいる。したがって、本稿では日本語教育研究の成果に基づいて、その成果を外国語教育へ応用する方法を考えることとする。
- 3 例えば、国際交流基金から出版されている『日本語教師必携 すぐに使える「レアリア・生教材」アイデア帖』を見ると、こうした様々なものがレアリア・生教材として用いられていることが分かる。
- 4 これは日本語教育の世界でも同様であり、例えば近藤 (2008: 88) では、日本以外の国で日本語教育を行う際にレアリア・生教材の重要性がより高くなることが指摘されている。
- 5 日本語教育の世界では、シラバスについても文型や文法項目中心に作られた「構造シラバス」、コミュニケーションの内容にしたがった「場面シラバス」等に区別され、それぞれのシラバスにしたがった(あるいは組み合わせた)授業計画や授業内容が検討されている。詳しくは、例えば小林 (2010) を参照されたい。
- 6 ここに祖述したハードウェア面、ソフトウェア面の問題点については、筆者はすでに指摘したことがある。(これについては、湯浅 (1997) を参照載きたい。) その後にコンピューターは飛躍的に発展したが、こうした根本的な問題点は基本的に変わらないままであった。また、マルチメディアを活用した教授法については、ドイツ語教育の分野では田中／田畑 (2000) にまとめられている。
- 7 教師がコンピューターを使い、それをプロジェクターでスクリーンに投影して様々な情報を見せるということはよく行われているが、そうした活用法ではインターネットは補助プリント等の資料を配布して利用するのと機能的に変わらないことになる。それは、学習者が受動的に情報を受け取るだけであるという点が同じだからである。インターネットを活用する利点は、オンライン教材の場合でもレアリア・生教材として用いる場合でも、学習者に主体的・能動的な活動を行わせる点にあると考えられる。
- 8 日本における外国語教育においても「ヨーロッパ共通参照枠」に準拠することが良いのかどうかは、日本の大学等の教育機関が置かれた状況、各教育機関のカリキュラムの組み方、その中での外国語科目の位置付け、日本語の構造と学習言語の構造との乖離の大きさ等の様々な点から吟味される必要があり、議論の分かれるところである。しかしながら、ラテン語や古典ギリシア語のような言語とは異なって実際に生きた言語を学ぶ以上は、実用性を無視して授業の内容や目標を設定することは社会的ニーズに応えることにはならない。
例えば、日本独文学会の行った全国アンケートの結果を見れば、学習者の多くが求めているのは実用的な運用能力であり、各教育機関で行う外国語教育もそうしたニーズに応じて行く必要があることが分かる。例えば、ドイツ語を学ぶ学習者がドイツ語圏の社会や文化に関心を持っている割合は79.9%で、そのうち関心のある項目は「美術・音楽・映画・演劇」が46.8%、「建物や街の姿」が43.4%、「日常生活や人々の暮らし方」が42.7%、「自然や風土」が37.2%である。そして、ドイツ語を履修している理由としては「ドイツ語圏に関心を持っているから」が40.0%、「ヨーロッパに憧れを持っているから」が29.4%、「英語以外の言語も学習したいから」が27.8%、「ドイツ語圏に旅行したいから」が26.1%であった。この結果を見ると、やはり学習者が知りたいと思っているのは現在のドイツ語圏の様子であり、実際にドイツ語圏を訪れた際にドイツ語でコミュニケーションを行うことがドイツ語学習の動機付けになっていることが分かる。なお、このアンケートの詳細については日本独文学会のホームページを参照されたい：http://www.jgg.jp/modules/organisation/index.php?content_id=347
- 9 ただし、これらの情報収集はあくまでもシミュレーション練習のための作業であり、実際にオンライ

- ンでチケットを予約・購入する訳ではない。どの程度までのシミュレーションを行わせるかは、授業(課題)の内容に応じて教師が判断すべきことである。
- 10 しかしながら、こうしてインターネットをレアリア・生教材として利用した場合でも、課題によってはチケットの半券や乗り物の切符等を合わせて活用した方がリアリティーを高めることもある。また、レストランやカフェ等の飲食店でのやり取りを練習させる場合には、もちろん実物のメニューを用いた方がリアリティーの高い練習になる。したがって、学習させる活動の種類や内容、およびそれぞれの活動において実際にはどのような行為が行われるかによって、インターネットがレアリア・生教材として有効かどうか左右されることになる。

参考文献

- [1] Eynon, J.M./Kataoka, P.A. (2003) : "Internet-Assisted Language Learning: Using Authentic Materials to Foster Autonomous Japanese Language Learning", 『天理大学学報』 54-02, 天理大学, pp.1-19.
- [2] 小林ミナ (2010) : 『日本語教育能力試験に合格するための教授法 37』, アルク
- [3] 国際交流基金 (2006) : 『日本語教師必携 すぐ使える「レアリア・生教材」アイデア帖』, スリーエーネットワーク
- [4] 近藤裕美子 (2008) : 「レアリア・生教材の活用法」, 『2008年シンポジウム論集』, フランス日本語教師会, pp.87-93.
- [5] 三原龍志 (2008) : 「日本語の教え方イロハ 第8回 レアリア・生教材」, 『日本語教育通信』 第62号, 国際交流基金日本語国際センター, pp.4-5. (https://www.jpfi.go.jp/j/project/japanese/teach/tsushin/archive/iroha/pdf/nkt62_P4_5.pdf; 2018年3月27日最終確認)
- [6] 田中俊明/田畑義之 (2000) : 『マルチメディア時代のドイツ語教育』, 九州大学出版会
- [7] Trim, J./North, B./Coste, D./Sheils, J. (2001) : *Gemeinsamer europäischer Referenzrahmen für Sprachen: lernen, lehren, beurteilen.* (deutschsprachige Fassung übersetzt von Quetz, J./Schieß, R./Sköries, U.), Straßburg, Europarat.
- [8] 湯浅博章 (1997) : 「LL授業の現状と可能性 —マルチメディア教育時代に向けて—」, 『京都ドイツ語学研究会会報』 第11号, 京都ドイツ語学研究会, pp.69-78.