日本語教育でのコンピューター利用について ②

天理教語学院
日本語教育センター主任
大内　泰夫　*Yasuo Ouchi*

コンピュータールームの整備

天理教語学院には、1994年の開校後まもない時期にコンピュータールームが設置されていた。しかし、これは大阪のある専門学校から譲られた旧式のものだった。機種は確かNECのPC9800シリーズだったように記憶している。5インチフロッピーを使うものであったが、その頃はもうすでにフロッピーは3.5インチが主流で、CDドライブが標準で付いている時代には使えるものではなかった。それだけでなく当時、職員が個人的に持っているパソコンも公用で使われているパソコンもほとんどApple社製のMacintoshだったので、誰でも操作できるようなものではなく、パソコンが並んだ教室ではあったが、ほとんど利用されない状態であった。また当時は、システムはWindows95の時代であり、Macintoshは漢字Talk7.5の時代で、CPUは「68系」から「PowerPC」という形式に変わった頃であり、しかもMacintoshは新しい時代に入ったところであった。現在とは比較にならない性能であるが、その頃では最新だった。

写真１　PCルームで指導中の筆者

当時、天理教海外部では多言語に対応していて、だれもが容易に操作できるパソコンはやはりMacintoshであり、留学経験のある職員が積極的にMacintoshを導入していたこともあって、職員全体にアンケートを取っても、導入するならやはりMacintoshがいいという意見が多かった。しかし、いざコンピュータールームにそれらの機器を購入となると、不満もあったようだ。職員が古いパソコンを使っているのに、学生に最新のものを使わせるのか、あるいは予算に見合った学習効果があるのかなどの声も筆者の耳に入って来ていた。しかし、最終的には当時の永尾信雄校長の判断でコンピュータールームを整備していくことになった。当時、日本語教育センター主任だった渡辺治則元校長と話をしていたことだが、勉強会や研修会に足を運んでいろいろ研究しても、実際にやってみなければわからないことも多く、まずはコンピュータールームを整え、試行錯誤を繰り返していかなければならなかった。また実際にコンピュータールームのある日本語学校も見学したいと思い、いろいろ調べ、すでにコンピューターを導入している東京日本語学校（長沼スクール）や海外技術者研修協会関西研修センターにも出かけて、実際に見せていただいた。担当者の方にもいろいろ質問し、どのように活用しているのか話も聞いてきた。

どのようにコンピューターを利用するのか

当時、日本語教育でのコンピューター利用についての先行研究を調べてみると、CAI（Computer-Assisted Instruction）やCALL（Computer Assisted Language Learning）という考え方が多くを占め、授業の中にコンピューターを導入している例もあるようだった。しかし、授業の中といってもどんな活動の中でコンピューターを介在させていくのか、やはり試行錯誤していかなければわからない状況でもあった。教師の代りを務めるティーチングマシンのような使い方をするのか、あるいは教師がやろうとしている活動を支援する形で導入するのかなど、研究しなければならないことは多かった。これらについては「日本語教育での有効なパソコン利用」（放送大学大学院修士論文：2005）という論文にまとめた。語学院では、日本語を学んでいく上でコンピューターがその学習を支援するという形で導入することにした。

しかし、方向性は決まっても、問題は次々と起こった。コンピュータールームを整備して新しい機械を購入しても、すでにある校内のインターネットへの接続はセキュリティの面から繋ぐことはできないため、独自に回線を引かねばならず、その手続きも大変であった。まだ光ファイバーもない時代で、電話回線を利用したADSLが主流になりつつある頃である。結局、インターネットに繋ぐまでかなり時間を要した。またウィルス対策、パソコンのフリーズなど機器のトラブルや、学生のコンピューターリテラシー（コンピューターを操作するための知識）の不足など、次々といろいろな課題が出てきた。

コンピューターリテラシー

クラスにはマウスやキーボードに触れたことがない学生もいれば、すでに個人的に使いこなしている学生もいた。しかし、日本語を入力するという点では誰もが経験のないことなので、入学して初期の段階では、まずは日本語キーボードやマウス操作に慣れることから始めた。ソフトは「OZAWA-KEN」というタイピングゲームソフトを使った。このソフトは現在ゲームソフトクリエイターである比護賢之氏が開発したタイピングソフトで、東京工科大学在学中に開発したフリーソフトウェアである。対戦形式でレベルごとに文も長くなり、１～５のレベルがある中で、３レベルくらいまでをクリアできるように練習をさせた。４、５レベルになると数字や特殊記号なども入るので、日本人でもクリアするのは難しい。これは非常に効果が高く、対戦ゲームということで学生の反応もよく、熱中するほどに日本語を速く正確に打てるようになった。

写真２　タイピングソフトOZAWA-KENの画面

こうして短期間のうちに日本語入力ができるようになった頃、チャットソフトを使って、教室で習った日本語を使って、お互いにチャットをすることにした。これらの活動が後に大変役に立った。発表のレポートをWordでまとめたり、外へ出てアンケート調査をするための用紙を作成したり、卒業してから日本語でメールを作成する基礎になったからである。学生がゲーム機に親しんでいるような世代であり、勉強しているという意識ではなく、楽しんでいる間に自然に日本語のタイピングを習得できるということだ。本来、学習というのはそうあるべきだとも思うが、苦になりがちな練習や訓練を積極的に楽しみながらできるようにすることが機械を導入する意義ではないだろうか。