

## サイバー空間を学習環境デザインに

### ー ドイツ語学習アプリケーション「Platzwit neu」の開発 ー

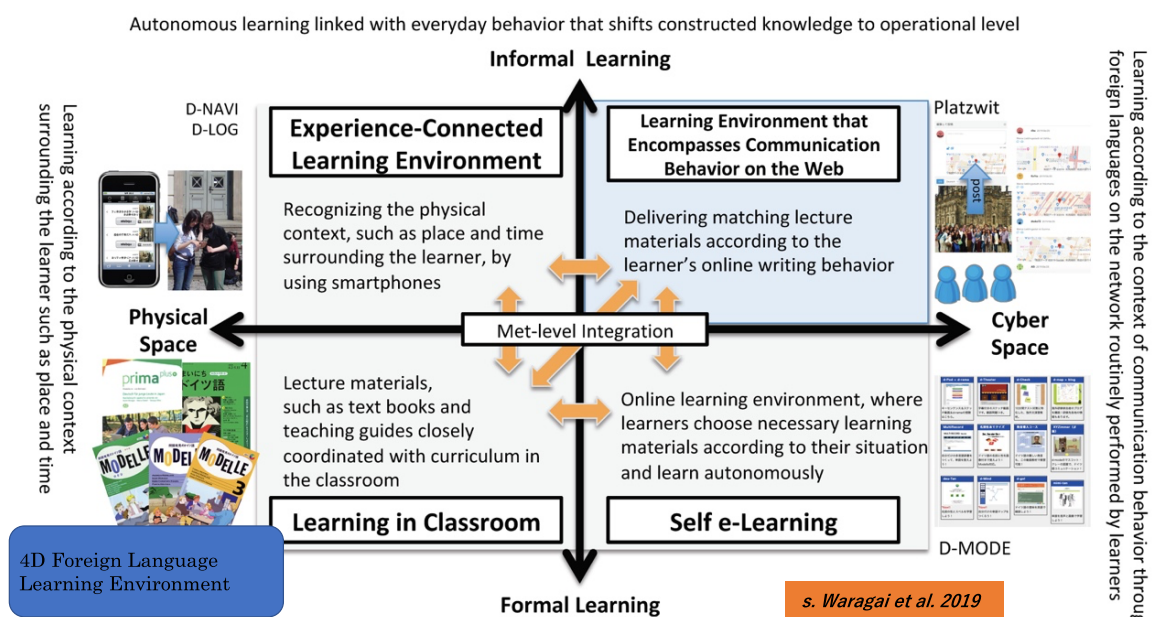
藁谷 郁美（慶應義塾大学 SFC）

#### コミュニケーションの場はサイバー空間

外国語を「使用できる」こと、これが外国語学習の目的であることは自明のことです。しかしドイツ語の場合、日常生活のなかで実際に「使う」場面がきわめて少ないのも現実です。日本でドイツ語によるコミュニケーションの場を探すのは難しい。その一方で、ネットワークを介したサイバー空間でのコミュニケーションの機会は確実に増えています。ソーシャルネットワーク内で形成される様々なコミュニティは、共通の話題や関心を軸に集まる友だち同士の会話の場です。人々の日常生活で活発にコミュニケーションがおこなわれる場が、実際に会って話をする物理空間から、eメール等で会話するサイバー空間に移りつつある今、学習言語を使ったコミュニケーションの場も、サイバー空間に求めることが現実的であると言えるでしょう。

#### 研究室で開発するドイツ語学習デザインの挑戦

本発表では、慶應義塾大学湘南藤沢キャンパス(SFC)で取り組んできた成果として、これまでに開発・実践してきた様々なドイツ語学習のための教材や学習ツール等をご紹介しますと共に、現在開発中の外国語学習アプリケーション「Platzwit neu」を提示しながら、そこから創出される新たな学習環境デザインについて論じます。特に技術開発担当の石井誠氏（慶應義塾大学 SFC 研究所研究員）の協力を得て、開発サイドの機能とデータ管理のお話もさせていただく予定です。位置情報を埋め込んだ地図を使って「自分だけのドイツ語の世界」を構築するドイツ語学習環境を、会場と一緒に体験いただくことができれば幸いです。



## Gestaltung einer Lernumgebung im Cyberspace

### – Entwicklung der Applikation „Platzwit neu“ für das Fremdsprachenlernen

Ikumi Waragai

Im Bereich Fremdsprachenlernen ist es von zentraler Bedeutung, die Kommunikationsfähigkeit zu fördern. Dabei stellt sich zunächst die Frage, wo und wie die aktive Kommunikation im Alltag geschieht. Wenn man jedoch vor allem die Situation "DaF" in Japan wahrnimmt, hatte man als Lerner bisher leider nur geringe Gelegenheiten, auf Deutsch mit jemandem zu kommunizieren. Es gab zwar die Möglichkeit, eine virtuelle Umgebung zu gestalten, dort in einer irrealen Pseudo-Welt auf Deutsch zu kommunizieren sowie die Fremdsprache zu lernen und später dann in einer realen Situation die erlernte Sprachaktivität zum Output zu bringen. Allerdings hat sich die Situation heute deutlich geändert: Die Generation der Studierenden hat ein Alltagsleben, das überwiegend aus einer virtuellen Umgebung besteht, die real existiert. Man unterhält sich, diskutiert oder verabredet sich durch Schreiben von Mails oder über SNS und blickt stundenlang auf den Bildschirm des Computers oder das Smartphone. Das heißt, die Kommunikation geschieht jetzt im Cyberspace, der nicht mehr als unreale Welt erscheint, sondern als reales Alltagsleben vor uns liegt. Wenn die Kommunikationssituation in diese Richtung tendiert, ist es wichtig, die Kommunikationsfähigkeit der Fremdsprachen ebenfalls in genau diesem Space zu unterstützen.

Auf der Basis dieses Konzepts haben wir in einem Projekt der Keio-Universität eine Smartphone-Applikation entwickelt. In dieser App lassen sich anhand der GPS-Funktion, der visuellen Texteingabe-Funktion und der akustischen Textwiedergabe bereits bekannte Lerninhalte in den eigenen alltäglichen Lebenskontext transferieren. Die Lernenden können auf dem Lerninhalt basierende, selbst geschriebene Texte entweder an den Standort oder an beliebige Orte wie z.B. auf den Weg zur Uni virtuell „setzen“ und dort durch ein Cloud-System gesendete Tondaten eigener Texte akustisch erleben.

Im Vortrag wird diese Applikation vorgestellt und den Zuhörern auch zur Erprobung angeboten<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Dieser Vortrag bezieht sich auf den folgenden Vortrag: Ikumi Waragai, Makoto Ishii, Yukiko Sato, Stefan Brückner, Andreas Meyer, Shuichi Kurabayashi und Tatsuya Ohta: Development and evaluation of the mobile application Platzwit neu: Daily life as an integrated informal learning environment for foreign language learning (EUROCALL 2019)