

日本企業への就職を目指す留学生のための上級 e-learning 教材開発

仁科 浩美*・楊 帆**・菊地 真也***・高山 彰優***・高橋 俊博***・鈴木 秀茂***

*山形大学大学院理工学研究科国際交流センター

**山形大学大学院理工学研究科ものづくり技術経営学専攻

***山形大学工学部情報技術室

Developing A Japanese E-learning Material for International Students

Who Wish to Work for Japanese Corporations

Hiromi Nishina*, Fan Yang**, Shinya Kikuchi, Teruou Takayama,

Toshihiro Takahashi, Hideshige Suzuki

* *International Exchange Center, Grad. School of Science and Engineering, Yamagata University*

** *MOT Grad. School of Science and Engineering, Yamagata University*

*** *Division of Informatics Technical Staffs, Department of Engineering, Yamagata University*

Abstract

This study is a report on the development of e-learning within the University's intranet. 'Learning from people who have a lot of great life living・work・thinking experience' for international students who wish to work for Japanese companies, were the main focus of the contents and the system. The purpose of the material was as follows: 1) The aspect of improving language listening ability, 2) The aspect of understanding the state of Japanese corporations; that is to know the corporate culture and consciousness which workers had for 'working in the company'. The e-learning materials were taken from past lectures by people who worked for the companies talked about at the University. Practically speaking, the same experience as authentic lectures that they listened as well as the observation of visual materials such as slides. The contents were divided into 4 themes: Corporation outline, Career path, Message, and Others. Evaluation of usage in blended learning was also discussed in the report.

1. はじめに

2008年7月に留学生30万人計画の骨子が発表され、留学生数の大幅な受け入れ増加が打ち出された。方策の一つには、これまで卒業・修了後、帰国することが一般的であった留学生を日本社会に受入れるという留学生の雇用促進についても提示されている。その具体策として経済産業省と文部科学省による「アジア人財資金構想プログラム」があり、2010年現在、日本国内の32機関が、大学卒業・修了後日本企業において母国との架け橋となって活躍できる留学生の育成を行っている。本学大学院理工学研究科ものづくり技術経営学(MOT)専攻においても、2008年10月より事業が開始され、2010年7月現在9名の留学生が学んでいる。

大学における指導の指針を決める手がかりとして、企業に対する調査があるが、留学生採用に際し、企業が重視することとしては、日本語力、向上心・やる気、協調性等が報告されている。¹⁾³⁾ また一方で、学生の採用時の課題として、文化・習慣の違い、職場内での意思疎通、定着性があげられている。

大学においては、限られた修学時間の中で専門の勉強・研究を行いながら、それと並行して日本企業にソフトランディングするための知識・実践力を培わなければならない。その際、言語面での知識・実践の育成はある程度可能であるが、敬語等の待遇表現が運用でき、企業文化についての知識があるだけでは、十分とは言えない。その他に、日本の企業人がどのような考えの下で仕事に向き合っているのか、どのように仕事の経験を積んできているのかを学ぶ必要があるだろう。しかし、大学という環境においてそのような機会を十分に提供するのには容易ではない。近年、インターネットの目覚ましい発達により、ウェブを使用した日本語教育教材開発も活発になりつつあるが、日本企業で従事することを目的にした教材はほとんどない。

そこで、筆者らはe-learningを用いた複数の企業人による講義形式の日本語聴解教材「人生の先輩に学ぶ 生きる・働く・考える」を開発した。本稿では、開発したe-learning教材についてコンテンツ及びそのシステムを中心に報告する。なお、

本稿では、「コンテンツ」を「e-learningの学習で利用するテキストや静止画、動画、音楽、音声といったデジタル情報の内容、中身」と定義する⁴⁾。

2. 開発の必要性と目的

本e-learning教材開発における目的は、1)日本語の言語面の能力、特に聴解能力の向上と、2)日本企業に関する情報獲得及び企業で働く人々の意識の理解にある。以下、各目的について詳細に述べる。

1) 日本語聴解能力の向上

日本語聴解能力の向上については、以下の必要性から述べるものである。

① ビジネス場面を扱った日本語教材の不足

2009年現在、日本語教育関連教材リスト⁵⁾に掲載されている聴解に関するテープ・CD教材数は19、ビデオ・DVDによる視聴覚教材数は、25シリーズ111本である。これらの教材を内容面から概観すると、聴解教材では、比較的短時間で問題を解く文法理解に焦点を当てたものや、日常的な話題を扱ったものが多い。視聴覚教材では、日本事情に関するものが多い。また、日本語学習ポータルサイト⁶⁾には、初級・中級・上級レベル別に数多くのサイトが紹介されているが、ビジネス日本語の学習を意識したものは管見の限りほとんどない。このような現状から、語彙・表現はもちろんビジネス場面で使用される日本語を学習する教材開発は急務である。

② 一方向からのまとまった内容の聴解

講義のような一方向の音声情報を受信し、大意を理解し要点を把握する練習は、留学生の勉学生活を送る上での学習ニーズを考えても欠かせないものであり、さらに企業においても人のプレゼンテーションを聞いて理解するといった活動の必要性は高い。また、e-learningを使う特長として、映像資料を同時に提供するという実際に講義を聞くのと同じ形態がとれるという点がある。つまり、講義者の話を聞きながら、スクリーンに映しだされる資料を見て理解するという「聞く」・「読む」の2スキルを同時に行う活動は、e-learning上においても全く同様に必要となるスキルである。臨場感を持ちつつ、学習者自身のペースで何回も繰り返し再現できることは個人差に対応できる効果

的な教材と考えられる。

③ オーセンティックな音声・視覚情報

学習教材では当然の事ながら語彙や表現の面において、学習者のレベルにあった日本語で処理できるような語彙や表現のコントロールがなされているものが普通であるが、上級教材を作成するにあたっては、俗語・略語・文省略・倒置・繰返し等のオーセンティックな現象にも慣れることを目的とする必要がある。

④ 多様な話者に対する柔軟性及び対応力のトレーニング

同じ日本人であっても年齢、出身・生育環境、性別、性格等により、話し方には様々な特徴がある。多様な話者の話し方に慣れるというトレーニングも日本の現実社会に進む者には必要である。その柔軟性を養う点においても e-learning 教材は対応可能であり、有用なツールであると思われる。

2) 日本企業に関する情報獲得や、日本企業従事者の「働く」ことに対する意識理解

① 日本企業に関する情報を知る

教材は、日本の一部の企業についての説明ではあるが、各企業の歴史や概要を知ることが、時代背景も関与することであり、日本の経済や歴史を学ぶことにもつながる。また、企業についての理解を深めることは、自身の業界研究や企業研究にも役立つものである。

② 企業で働く人々の考え・意識を知る

日本のビジネスに関する情報は、書物やインターネット検索により知ることが可能であるが、ビジネス社会で働く人々が何を考え日常の業務を遂行しているのかを知ることが留学生の生活では容易ではない。日本人がどのような意識で仕事に向かっているのか、働くということにどのような価値を見出しているのかを知ることが、将来同じ職場で仕事を共にする留学生にとっては、日本人への理解を深める意味で非常に有益である。

③ 多様性・共通性・相違性を知る

複数の企業およびそこで働く人々の話から、多様性の中の共通性や相違性を知ることがステレオタイプの思考を生まないためにも非常に重要であると考えられる。

3. 教材の設計・開発

開発にあたっては、基本的なプロセスモデルである Analysis - Design - Development - Implementation - Evaluation のいわゆる「ADDIE モデル」に従い進めた⁴⁾。

3. 1 教材資料

前述した目的を達成するための教材資料として、山形大学工学部において学部生向け教養教育科目として開講された平成 20 年度「企業を担う先輩たち」の講義を記録した DVD を活用した。講義の内容は、山形大学工学部を卒業し企業で活躍している先輩を招き、これから社会へ出る後輩へ向けて、会社概要や現在の仕事を通して考えることを学生に語るというものである。1 講義の時間は、質疑応答を含め、90 分であるが、e-learning 教材化するにあたり、必要な部分だけ取り出して使用した。

DVD 使用・教材作成に際しては、まず、各講義の担当者に作成意図を説明し、文書で e-learning 教材作成のための使用許可と開発後のキャンパス内配信許可の承諾を求めた。次に、承諾が得られた 7 名分の講義をすべて文字化し、以下に述べる観点に対応する必要該当部分を用い、教材を作成した。

3. 2 構成

1) コンテンツ

教材名は、その目的から「人生の先輩に学ぶ 生きる・働く・考える」とした。トップページを Fig. 1 に示す。



Fig. 1 The top page of the e-learning

Lecturer	Corporation Outline	Career Path	Message	Others
A	Company Profile, Corporation background, Corporate vision, Amount of employees, etc.	Change of job's content and consideration, Transfer, Change jobs etc.	<ul style="list-style-type: none"> Think globally Isolate problems at school and corporation Formula for success 	<ul style="list-style-type: none"> Communication Make your own future Study
B			<ul style="list-style-type: none"> Exploit all opportunities and take on all challenges Gain experience 	<ul style="list-style-type: none"> Daily schedule
C			<ul style="list-style-type: none"> Don't be a slave to the company Intercompany transfers—Don't become a disposable pawn 	<ul style="list-style-type: none"> Things should have been done in university Understanding your position
D			<ul style="list-style-type: none"> The shape of the cup Learning from mistakes Approach to career 	<ul style="list-style-type: none"> Dealing with the people you do not get along with Inspiration
E			<ul style="list-style-type: none"> The correlation of all things learned at university and in the workplace Setting priorities at university 	<ul style="list-style-type: none"> Ordinary day
F			<ul style="list-style-type: none"> Things you should do at university University and corporation obligation and your rights Identifying your highest priority 	<ul style="list-style-type: none"> Questioning Techniques Improving yourself Choosing the career you like
G			<ul style="list-style-type: none"> Becoming a good S.E. Practical study methods 	<ul style="list-style-type: none"> ATOS system Perfectibility of the Japanese railway My belief Words I remember well Getting a PH.D. in Engineering after 50

Table 1 E-learning contents and lecture time

教材の構成は、1 人分の講義を①企業概要、②キャリアパス、③伝えたいこと、④その他の4つの視点（テーマ）から切り取った。これは、講義の内容から講義者に共通するテーマ要素を抽出したものであり、モジュール形式で使用可能とした。そのため、講義者を①から④まで通して聞く、あるいは、キャリアパスについて複数人数分聞くといったことができる。現時点でのコンテンツ内容を Table 1 に示す。

ユニット数は 48 ユニットあり、視聴時間は最も短いもので 1 分 54 秒、長いもので 7 分 26 秒である。各テーマで述べられている内容は以下のとおりである。

① 企業概要

各自が現在、所属する企業について、事業内容、企業背景、企業理念、従業員数等の基礎的情報を述べている。

② キャリアパス

各人のこれまでの大学卒業・修了後、社会人として歩いてきた道程についての説明や社内の異動や転勤、転職についてとそれに関連したエピソード等が語られている。

③ 伝えたいこと

各人の体験から学生に語っておきたい社会人への心構え、企業での苦勞、働くことの意義、人生の教訓等について 1 人平均 3 題程度のテーマを取り上げている。

タイトルの一例とその内容：

タイトル：「大学と企業 —義務と権利」

内 容：大学と企業との違いについて「義務」と「権利」をキーワードに説明。社会人は会社の先にいる「客を」意識しなければならないこと、会社でお金をもらうには当然「義務」が発生すること、義務が占める部分は大きい、その中でも自分が主張すべき権利はあることを説明。

④ その他

③で取り上げることができなかった副次的な、または、関連する事柄を扱っている。

タイトルの一例とその内容

タイトル：「標準的な一日」

内 容：企業でのある一日のスケジュール及び一週間のスケジュールを示し、業務内容とその進行を紹介。時間管理についても述べている。

2) 音声情報に対する配慮

講義の音声情報は、必要に応じて文字で音声を確認できるようにした。文字による表示は、通常見えないように設定されているが、「文字で確認」ボタンをクリックすれば、発話が文字で確認できる。さらに、漢字力が低い学習者に対しては、「ふりがな付き」のボタンをクリックすれば日本語能力試験 2 級レベル以上の漢字に読み方がついた状態での確認ができるようにした。日本語能力試験 2 級レベル以上の漢字であるか否かの判定には、日本語読解学習支援システム「リーディングチュウ太」⁷⁾を用いた。

3) 理解確認問題

各ユニットについて、日本語学習の面から講義の語彙学習と内容理解の確認のために、「重要語句・表現」・「内容理解問題」・「ディクテーション問題」を設けた。

「重要語句・表現」については、講義を理解するのに必要な単語、あるいは、就職活動や就労時等に必須の言葉を抜き出し、単語が読めるかどうか自己チェック欄を設けた。読めない場合には「解答」をクリックすると、読み方が確認できる。「セキュリティ」等のカタカナ語についてはその原義を示し、「マイナス思考」等の語種が異なる複合語については、「minus +しこう」のように表した (Fig. 2)。



Fig. 2 Vocabulary confirmation

「内容理解問題」は、聴解教材として、話の筋・大意を把握できたかどうかを確認する問題を設けた。問題作成時には、講義者の発話をそのまま使用するのではなく、パラフレーズした文を提示し、内容理解の正誤を問うようにした (Fig. 3)。

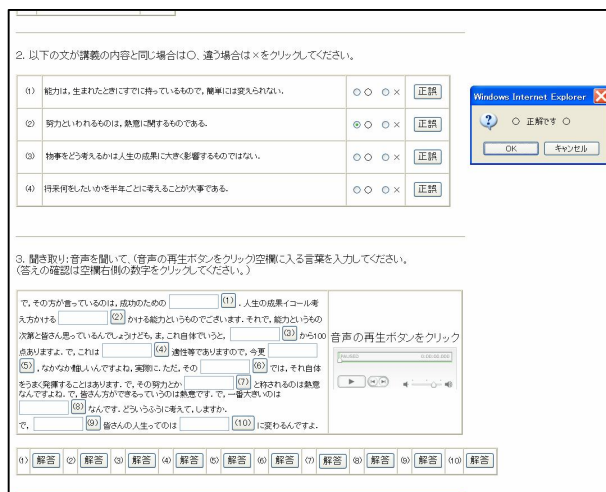


Fig. 3 Questions and dictations

また、聴解の正確さを問う練習問題として、選択問題ではなく、空欄部分をパソコン上で文字入力する「ディクテーション問題」を作成した (Fig. 3)。文字入力させることによって、学習者が意味を理解したかどうかを確認するのみではなく、その言葉の表記を正しくアウトプットできるかどうかを確認することもできる。

4. システム開発

4. 1 動画配信

本学部の動画コンテンツ配信用に動いている Flash Media Server を利用した Flash Video による動画配信技術を用い、e-learning システムを構築した。Flash Video とは Adobe の Flash 技術による動画配信形式であり、YouTube やニコニコ動画などの使用を初めとして、現在インターネットにおける動画配信の主流になっている技術である。今回のシステムでこの技術を採用した理由・メリットとしては、①Flash Media Server (以下、FMS) を利用してのストリーミング配信が可能なこと、②工学部の動画コンテンツ配信用に既に動いているシステムであること、③ブラウザにプラグインとして Flash Player がインストールされ

ていれば OS に依存せずに動作をすること、④前述した YouTube・ニコニコ動画などのサービスによって Flash Player 導入率が非常に高いことなどが挙げられる。後発として Microsoft Silverlight という、Flash 同様にブラウザにプラグインとしてインストールする規格も存在するが、今回は普及率、参考資料・情報量の多さ、制作サイドの技術の蓄積から Flash Video を採用した。

1) 仕様

以下のような仕様にて制作を行った。

- ① インターネット上での閲覧が前提であるので、HTML・Flash ベースで制作を行う。
- ② HTML で作られたページに動画配信用の Flash を貼り付けることで、動画を使った e-learning システムを実装する。
- ③ 動画素材は本学教養教育科目「企業を担う先輩達」の DVD を使用し、複数人の講演者のページを作成する。
- ④ 1 人の講演者につき複数のテーマ（話題）の動画ページを用意する。
- ⑤ ページ間の移動を簡略にするためのリンク構造・デザイン等のレイアウトなどは HTML・CSS・Flash などを使って行う。
- ⑥ システムの基幹となる動画部分の動作としては、まず日本語を話している動画を動かす。
- ⑦ 映像の言葉に合わせて日本語テキスト（字幕）を表示する。
- ⑧ ユーザーの操作で字幕の表示・非表示を切り替えることが出来るようにする。
- ⑨ ユーザーの操作で、通常の子幕テキストとルビ付きの字幕テキストと切り替えることが出来るようにする。
- ⑩ 理解確認問題のページを用意する。

2) 開発（動画コンテンツ部分の製作工程）

動画の編集等は Adobe Premiere CS4 で、動画のストリーミング配信は Flash Media Server にて、Flash の開発は Adobe Flash CS4 Professional を使ってコンテンツの制作を行った。開発の工程を下に示す。

① 動画の編集・表示テキストの加工

コンテンツ作成担当者からの動画の指定（どの動画のどの部分を使うのか）と、該当部分の音声文字起こししたテキストデータの指定に沿って、

該当動画を分割する(Fig. 4)。



Fig. 4 Dividing of text data

音声小さくて聞き取りづらい場合は適宜音量調整する。各動画のテキストデータを読みながら、講演内容の脈絡を考慮して適度な長さに分けていく。

次にその区分けに従って、テキスト（字幕）を切り替えるタイミングにキューポイント（イベント発生が目印のようなもの）を埋め込んでいく。その際、講演者の息継ぎや間の取り方によって、キューポイントの位置を微調整しながら編集を行う(Fig.5)。

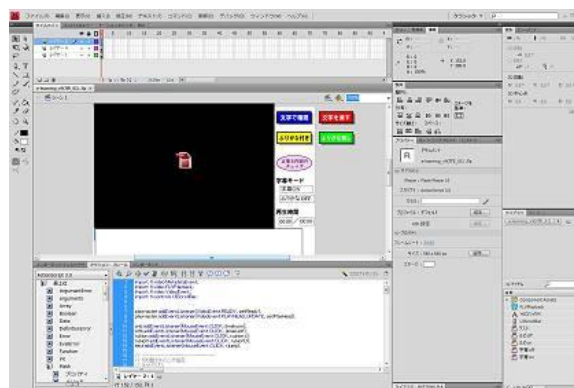


Fig. 5 Editing of motion picture・Specification of cue point

全ての動画にキューポイントを埋め込んだら、動画を FLV (Flash Video) 形式で書き出す。

② 書き出した FLV ファイルのアップロード

書き出した FLV ファイルを分かりやすいファイル名にリネーム後、ストリーミング再生用の FMS にアップロードして、動画を正しく再生出来るか確認する。

③ 動画再生 Flash の制作：制御部

今回の動画コンテンツは Adobe Flash CS4 Professional を使って制作した。動画コンテンツは「制御部（どんな時・何にどのような動作をさせるかのシステム部）」と「データ部（字幕のテキスト・切り替え秒数・再生ファイルアドレスなどの情報）」の 2 つで構築される。今回、制御部は全ての動画再生ページで共通のプログラムを使用した。

制御部の機能実装は、Adobe Flash CS4 Professional にて画面レイアウト・素材作成を行った後、Action Script 3.0 という Flash で使用されているプログラミング言語を使用してプログラムを行った(Fig.6)。



Fig. 6 Flash screen・Action script program

データ部については、指定したテキスト（字幕）を特定エリア内に表示させる処理、総再生時間・経過時間の表示、指定したタイミング（時間帯）で字幕を切り替える処理、「字幕の表示/非表示の切り替え」ボタンと「字幕のルビ付き/ルビ無しの切り替え」ボタンの実装を行った。これらをプログラム上で機能実装させた。

この制御部の制作は最初の動画コンテンツ制作時だけ行い、2 個目以降の動画コンテンツはこの時点で作った制御部を流用させるので、この③の工程は省略可能である。

④ 動画再生 Flash の制作：データ部

③で制作した制御部に①で切り分けた動画を読み込んで、埋め込んだキューポイントの秒数を取得する（何秒の時点で切り替えを行うかの情報を取得）。

次に、①で切り分けたテキストデータを if 文などで分岐させ、プログラムに流し込む形に加工す

る (Fig.7)。



Fig. 7 Processing raw data into the corresponding data

データ部分に秒数・テキストデータ（ルビ無し・ルビ付き）、確認テストページへのリンク URL を流し込んでいく。

データの流し込みが終わったら、swf 形式と html 形式で書き出すので、ファイル名を指定してパブリッシュ（書き出し）する (Fig. 8)。



Fig. 8 Publishing a part of video content

書き出したものを、最終的な公開用ページを作る担当者に受け渡して、各担当者が作ったものを連結させる。

当初は①～④の流れで制作したが、③で基幹システム部が完成した後は、③を飛ばし制作していた。最終的には html に動画コンテンツの swf ファイルを貼り付けて、Fig. 9 のような完成形となる。

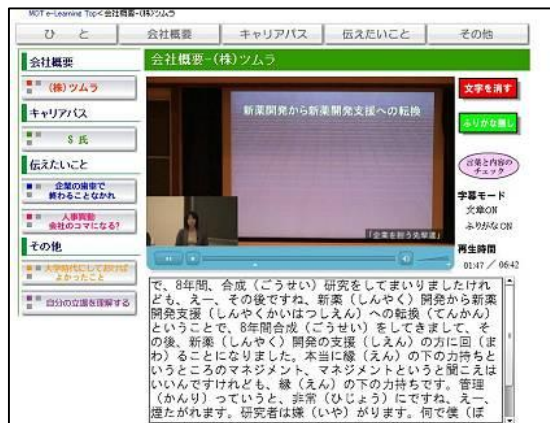


Fig. 9 E-learning system in running

4. 2 理解確認問題部分

今回作成した web 問題「言葉と内容のチェック」の開発には JavaScript を採用した。JavaScript はオブジェクト指向型のスクリプト言語であり、html 内に直接書き込むだけで web 内に様々な機能を付加することができる。さらに、Internet Explorer、Firefox などの主要ブラウザがデフォルトで JavaScript をサポートしているため、互換性に優れているという利点を持つ。また、OS に依存することなく使用可能なことも大きな利点である。

JavaScript にはあらかじめ用意されているメソッドがある。メソッドの使用によって、現在時刻の表示、ブラウザの情報取得及びマウスクリックによるアクションボタンの設置が可能となる。今回の web 問題には、メッセージ表示メソッドの一つである `confirm()` を採用した。これはウインドウメッセージがブラウザ上に表示されるメソッドであり、html 内に「`confirm(“○ 正解です ○”)`」と書くことによって、Fig.10 に示すようなメッセージを表示させることができる。

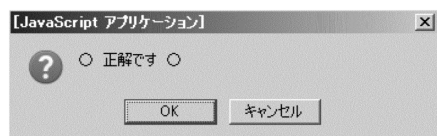


Fig. 10 Message display example

Fig.11 に○×問題の例を示す。問題に答える際に、○か×の選択肢を選んだ後、正誤ボタンをマウス

クリックする。その結果、正解の場合に Fig.10 のメッセージウインドウが現れる。不正解の場合は「不正解です」というメッセージが表示される。



Fig. 11 True of false question

5. 教材の評価

5. 1 中間評価

教材のユニットが 50% できた時点で、日本語能力試験 2 級以上の力を持つ学生 7 名が試用し、A. 画面デザイン、B. 内容、C. 機能の 3 点について 19 項目に関するアンケート評価を行った。選択肢は「4. 強くそう思う」から「1. そうは思わない」までの 4 段階尺度である。その結果、画面デザイン、内容、機能の平均値はそれぞれ 2.7、3.5、4.2 であった。内容と機能については概ね好評であったが、デザイン面ではボタンの色、位置、大きさという操作面での使いやすさに関するもの、語彙に関しては意味説明の情報追加等の要望が見られ、色・位置等に関しては直ちに改善を行った。語彙の「言葉と内容のチェック」については、読みだけでなく、意味を英語または中国語で提示してほしいという要望があったが、これについては、今後の課題である。

5. 2 ブレンド型授業の中での使用評価

e-learning の活用の仕方としては、場所や時間を選ばないという特徴を生かし、独習用教材として用いる方法があるが、もう一つの用法として対面授業と e-learning を併用したブレンド型授業と称される授業の進め方が今日注目されている。本節では、2010 年度前期に本学ものづくり技術経営学専攻において行った「日本事情・キャリアパス」科目でのブレンド型授業での使用評価について述べる。

15 回にわたる授業では、学外での 2 回の企業人宅を訪問してのインタビュー調査実施を活動の柱とし、学内の授業ではその前後を準備及び検討の時間にあてた。e-learning 教材を用いて授業を行ったのは、3・4 回目と 9 回目の 3 回である。3・4 回目の時期は、キャリアパスの事例を学習しはじめたばかりの時期であり、本教材を用いた授業

での使用目的は企業人のキャリアパスを数多く見ることにより、見方に多様性を持たせることであった。授業では、「キャリアパス」のテーマを中心に視聴し、言語面でのケアをしながら、内容把握及び全体での意見交換を行った。また、9 回目の時期は、第1回のインタビュー調査が終了した時期であり、次のインタビュー活動への準備として日本企業・企業文化に関する情報を提供する目的があった。授業では、「伝えたいこと」や「その他」のテーマを視聴し、特に社内異動や転勤について内容理解及び意見交換を行った。

このブレンド型授業における e-learning の使用について受講者 5 人にインタビューした結果、以下の評価が得られた。まず、プラスの評価としては以下の 5 点が挙げられる。

- ① ホームビジットだけでは会社概要、キャリアパスについての背景知識が少ないため、ホームビジットに行く前にまず e-learning を使用するのの効果的である。
- ② e-learning では、いろいろな人の話を聞くことができ、より多くの会社事情や日本人の考えを知ることができて、より日本社会における一般的な事柄を知ることができる。
- ③ e-learning では成功者たちの体験談を聞くことにより励ましをもらうことができる。
- ④ ホームビジットでは山形県内の就職状況や情報しか聞くことができないが、e-learning ではより広い範囲における就職情報や会社概要を聞くことができる。
- ⑤ e-learning は繰り返して聞いたり、マイペースで聞いたりすることができるため、細部までの確認ができ、良い語彙学習になる。

これらの肯定的な評価からは、実際に人に対面する前の基礎知識を学ぶための利用や、人数や地域に限定されない教材の提供が長所として述べられていることがわかる。また、上記⑤にあるように、e-learning 授業に出席する前に、独自のペースで語学学習をしてから授業に参加することができるため、学習者のレベル差に対応可能という点も e-learning 授業の長所と評価できよう。

一方、マイナスの評価については以下の 2 点が挙げられる。

- ① e-learning だけでは実際の人との交流がな

く、臨場感が足りない。

- ② e-learning では人の話をたくさんインプットすることができるが、自分の考え方や将来の計画などについてアウトプットすることができない。

どちらもブレンド型の使用についてのマイナス評価というよりは、e-learning 教材そのものの短所を示しているとも思えるが、視聴の際の臨場感については 3D などの技術的な面でもある程度解決されるのかもしれない。また、「交流」や「アウトプット」という点は、これこそが対面授業が担うべき役割部分とも思われるが、「掲示板」のような学習者同士が意見交換できる機能を web 上に持たせる工夫が必要とされていることがわかった。

6. 今後の課題

本稿では、日本企業への就職を目指す留学生のための e-learning 教材開発について、コンテンツ面とシステム面から報告を行った。

今回開発したコンテンツは、日本語学習教材としても人材育成用教材としても使用できる教材であり、有用性は高いものがある。しかし、業種・扱った人数からみると、まだ十分とは言えず、取り上げる数を増やす必要がある。

また、システム面においては、見やすさや使いやすさの面からのデザイン改善、保守・更新の面から追加制作にも即座に対応できるシステム構築やリンク構造の見直し等が課題として挙げられる。

大学におけるリソースの限界を補うために、e-learning は非常に有益であり、特に、今回試みたような教師による対面型授業と e-learning 授業とによるブレンド型授業は、互いのマイナス面を補い合う上でより一層習得度が増すことが期待される。

今後さらに継続して使用し、学習者からのフィードバックを反映させながら、利用しやすい環境を内容・システム両面から整えるとともに、より効果的な学習方法を検討したい。

参考文献

- 1) 財団法人海外技術者研修協会：日本企業における外国人留学生就業促進に関する研究調査報告書(2007)

- 2) 横須賀柳子：企業の求人と留学生の求職に関する意識比較、留学生教育、12、47 - 58 (2007)
- 3) 山本富美子、糸川優、渋谷倫子、副島健治、戸坂弥寿美、星野智子：企業が期待する外国人「人材」の能力とビジネス日本語、専門日本語教育研究 vol.10、47-52、(2008)
- 4) 岡崎敏雄、小松秀圀、栢山瑞恵、e ラーニングの理論と実際、(丸善、2004)
- 5) 日本語教材編集リスト委員会、日本語教材リスト 39 (2009-2010)、(凡人社、2009)
- 6) 国際交流基金関西国際センター： portal for Learning Japanese NIHONGO e な 、
(<http://nihongo-e-na.com>)
- 7) リーディングチュウ太
(http://language.tiu.ac.jp/index_e.html)