

研究業績等に関する事項

著書, 学術論文等の名称	単著, 共著の別	発行又は 発表の年月	発行所, 発表雑誌等 又は 発表学会等の名称	概 要
(著書(欧文)) 1. 2. 3. 4.				
(著書(和文)) 1. 教育に生かすデジタルストーリーテリング	単著	2014年10月	東京図書出版	デジタルストーリーテリングとは、動画フォーマットで個人的視点からストーリーを語る手法を指す。デジタル時代の今、従来の読み書きを中心としたリテラシーだけでなく、マルチモードで効果的に表現する能力、自らの視点を世界に向けて発信する能力も求められるようになった。本書は、デジタルストーリーを教育現場に取り入れたいと思っている教員向けに、ストーリーの構成や動画編集方法、プロジェクトとしての実施方法を解説した。
(学術論文(欧文)) 1. 査読付 Language assistance in Japanese-English Language Exchange Partnerships (LEPs) 2. 査読付 Japanese language learning in a collaborative digital storytelling project at a South Korean college	単著 単著	2009年 2012年	Monash University Linguistics Papers, 6(2), 65-81. Monash University Linguistic Papers 8(2), 65-80.	本研究は、言語交換の場において日本人母語話者が日本語学習者に与える言語援助を考察した。その結果、言語交換の場では、誤用の訂正より、意思疎通を行うことが優先されるため、聞き手の理解を妨げるタイプの誤用が訂正されやすいことが明らかになった。また、日本語母語話者が与える言語援助の量は、母語話者が自分の役割をどう捉えているか、日本語学習者がどの程度言語援助を要請するかによって変化することを示唆した。 本研究は韓国人日本語学習者が協働でデジタルストーリーを制作する際、仲間と対話をする中でどのように日本語の知識を構築するのか、社会文化的視点から考察した。その結果、協働プロジェクトが、話題の膨らませ方、語彙、適切な表現、翻訳方法、効果的な検索キーワードについて学ぶ機会を作り出していることが明らかになった。また、仲間と対話をしながら協働で原稿を書く過程が、効果的な文章の構成について考えるよう促していることが示唆された。

<p>3. 査読付 Activating the Zone of Proximal Development of Japanese language learners: Language-Exchange Partnerships (LEPs) at an Australian university</p>	<p>単著</p>	<p>2014年</p>	<p>New Voices, 6, 145-172.</p>	<p>本研究では、言語交換における日本語学習者と日本人英語学習者のインターアクションが、どのように日本語学習の機会を作り出しているのか、発達最近接領域と援助の概念を理論的枠組みに考察した。分析結果、日本語母語話者は、言語交換をする中で得た学習経験を元に相手の必要とする言語援助を推測し、日本語学習者と言語援助のレベルを交渉することで、相手の日本語発達レベルにあった言語援助を与えていることが明らかになった。</p>
<p>4. 査読付 Learning language with Web 2.0 is so difficult!!! Hearing voices of Japanese learners at a Korean university</p>	<p>単著</p>	<p>2016年</p>	<p>Electronic Journal of Foreign Language Journal, 13(1), 131-149.</p>	<p>Web 2.0テクノロジーの発達により、外国語学習者はネイティブスピーカーを探し、いつでも好きな時に学習言語を使って交流することができるようになった。本研究は、韓国人日本語学習者が、どの程度教室内外でWeb 2.0ツールを使って日本語を学んでいるのか、またWeb 2.0ツールを使って日本語を学ぶことをどう思っているのか、インタビューとアンケートを行い、韓国人日本語学習者によるWeb2.0ツールを使った日本語学習の実態を調査した。</p>
<p>5. 査読付 Analysing language development in a collaborative digital storytelling project: Sociocultural perspectives</p>	<p>単著</p>	<p>2016年</p>	<p>System, 62, 39-52.</p>	<p>本研究は、韓国人日本語学習者が協働デジタルストーリーテリングプロジェクトにおいて、仲間と対話をしながら日本語の知識を構築する過程を社会文化的視点から分析した。その結果、学習者は母語、日本語の授業で学んだ文法用語、プライベートスピーチを巧みに用いて、日本語の知識を構築していることが示唆された。しかし、協働的対話で構築された日本語知識の定着には日本語レベルによって大きな違いがみられた。</p>
<p>6. 査読付 (博士論文) THE SAME PROJECT BUT DIFFERENT APPROACHES TO LANGUAGE LEARNING IN COLLABORATIVE DIGITAL STORYTELLING PROJECTS</p>	<p>単著</p>	<p>2019年</p>	<p>Macquarie University (PhD thesis)</p>	<p>本研究は、7組の日本語学習者が協働でデジタルストーリーを制作する際、どのように日本語の知識を構築しているのか、考察した。短期間の協働学習を研究した先行研究(e.g., Storch, 2008)では、仲間と言語について話し合いながら知識を構築することが示唆されているが、本プロジェクトのように長期間のプロジェクトでは、コンピューターを使って一人で言語上の問題を解決したり、コンピューターの検索結果を見ながら仲間と言語上の問題を話し合い、解決することが確認された。</p>

7. 査読付 Learning technology review: Vocabulay.com	単著	2020年	CALICO Journal, 37(2), 205-212.	Vocabulary.comとは、単語テストアプリケーションである。学習者は自分が学びたい単語を含む英文をアプリケーションにコピーすることで、自分の語彙レベルに合った単語を使って単語テストを作成し、テストを受けることができる。本論文では、まずこのアプリケーションのデザインや語彙学習効果を外国語教師や学習者の視点から考察した。次にこのアプリケーションの教育現場への応用方法について述べた。
8. 査読付 Drops	単著	2020年	Die Unterrichtspraxis/ Teaching German, 53(1) Retrieved from https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/tger.12125	Dropsは、イメージ、音声、スペリングからなるマルチモーダルの単語クイズアプリケーションで、利用者はこのアプリを使い35の学習言語の単語を学ぶことができる。本論文では、このアプリケーションの長所、短所を外国語学習者や教師の視点から、分析を行った。Dropsはオーディオリングメソッド（繰り返し同じ刺激を与え、正しく反応できるように訓練する方法）でデザインされているが、その弱点を補い学習効果を高めるため、どのような工夫がされているのか、論じた。
9. 査読付 Learning languages and culture using HiNative	単著	2020年	Compass: Journal of Learning and Teaching, 13(2) Retrieved from https://journals.gre.ac.uk/index.php/compass/article/view/1013/pdf	HiNativeとは、ネイティブスピーカーに文化や言語について短い質問をすることができるアプリケーションであり、ネイティブスピーカーにアクセスが難しい学生でも、手軽にネイティブスピーカーに質問し、解答をもらうことができる。本論文では、外国語学習者や教師の視点からこのアプリケーションの長所や弱点をSWOT分析し、このアプリケーションの長所や欠点、教育現場への応用方法について論じた。
10. 査読付 Software review: Meetup	単著	2020年	Compass: Journal of Learning and Teaching, 13(2) Retrieved from https://journals.gre.ac.uk/index.php/compass/article/view/1008	Meetupとは、共通の趣味を持つユーザーをオンライン、オフラインで繋ぐSNSアプリケーションである。本論文では、まずこのアプリケーションを使うことで、どのように外国語学習機会を作り出せるのか述べ、次にこのアプリケーションを外国語学習に応用するメリット、外国語学習のために使う具体的な方法や注意事項を解説した。
11. 査読付 Learning to write in Japanese using a SNS designed to develop writing proficiency: The affordances and constraints	単著	2020年	Electronic Journal of Foreign Language Teaching, 17(2), 405-420.	Lang-8とは、学習言語でのライティング力育成を目的に作られたSNSであり、ネイティブスピーカーから無料で添削を受けるなど、言語学習に特化した機能を提供している。本稿は、韓国人日本語学習者がLang-8を日本語学習ツールとして、どのような長所を認識しているのか、またどのような要因がLang-8を使った日本語学習を妨げているのか、考察した。

(学術論文(和文)) 1. 2. 3. 4.				特になし
(辞書・翻訳書等) 1. 2. 3. 4.				特になし
(報告書・会報等) 1. 査読なし 「人間科学研究交流会」報告 第50回： デジタル時代の教室 外外国語学習 ICTを 使って学習環境をデ ザインする	単著	2020年	人間科学研究 (Waseda Journal of Human Sciences), 33-34 (2-1), 27-28	デジタル時代に生きる外国語学習者 が、教室外で学習言語を学ぶため に、どのようにデジタルツールを駆 使して学習環境を構築しているの か、考察した。
(国際学会発表) 1. 査読付 Do-it-yourself Korean learning with technologies	単独	2019年	ALAA Linguistics 2019 オーストラリア パース	本発表は、インターネットを使い独 学で韓国語を学ぶ学習者が、どのよ うに学習過程を自己調整しながら学 んでいるのか、8ヶ月に渡って考察 した。分析の結果、学習者の自己調 整の方法は、学習者がおかれた学習 環境や学習ニーズによって、変化し ていることが確認された。また、イン ターネットを使った独学の効果を 高めるため、学習のゴールを明確に すること、自分の学習ニーズや自分 のおかれた学習環境に合わせて、学 習方法を調整することが重要である ことを示唆した。
2. 査読付 How Resource Types Impact Japanese Learners' Collaborative Dialogue in Digital Storytelling Projects	単独	2021年	Japanese Studies Association of Australia (JSAA) 2021 Conference	本発表は、日本語学習者がデジタル ストーリーを制作する際、どのよう に日本語の知識を協働で構築してい るのか、考察した。先行研究におい て、外国語学習者が仲間と協働的対 話（仲間に言語表現について質問し たり、説明すること。）を行うこと が、言語学習につながる事が明らか になっている。本研究では、学習 者が協働的対話を行う際使用するリ ソースが、協働的対話の質にどのよ うな影響を及ぼしているのか、分析 した。

(国内学会発表) 1. 査読付 Language learning in computer-based collaborative learning project	単独	2019年	JALTCALL 2019 東京	本発表は、協働デジタルストーリーテリングにおいて日本語学習者が日本語を学ぶ過程を社会文化的視点から考察した。短期の協働学習における言語学習を研究した先行研究では、学習者は互いの言語リソースを共有しながら言語知識を構築し、同時に同じ部分の学習タスクに取り組みながらタスクを完成させることが明らかにされている。しかし、本プロジェクトのように長期のプロジェクトでは学習者は時間を効率よく使うため、タスクを分担し、オンラインリソースを使って言語上の問題を解決しようとする事が確認された。		
(演奏会・展覧会等) 1. 2. 3. 4.						
(招待講演・基調講演) 1. 2. 3. 4.						
(受賞(学術賞等)) 1. 2. 3. 4.						
研 究 活 動 項 目						
助成を受けた研究等の名称	代表, 分担等 の別	種 類	採択年度	交付・ 受入元	交付・ 受入額	概 要
(科学研究費採択) 1. 2. 3. 4.						
(競争的研究助成費獲得(科研費除く)) 1. 2. 3. 4.						

(共同研究・受託研究受入れ)						
1.						
2.						
3.						
4.						
(奨学・指定寄付金受入れ)						
1.						
2.						
3.						
4.						
(学内課題研究(共同研究))						
1.						
2.						
3.						
4.						
(学内課題研究(各個研究))						
1.						
2.						
3.						
4.						
(知的財産(特許・実用新案等))						
1.						
2.						
3.						
4.						