

メタバースプラットフォーム「ENGAGE」を用いた授業の試み

大前 智美(大阪大学サイバーメディアセンター)

北岡 千夏(大阪大学非常勤講師)

1. はじめに

本発表は、メタバースプラットフォーム ENGAGE¹を用いたロシア語教材作成および授業実践についての報告である。教育分野を含む様々な分野で活用が始まっているバーチャルリアリティ(仮想空間、以下 VR)を、外国語教育においてどのように活用できるかを、少人数クラスでの授業実践をもとに検討する。

2021 年度には、ENGAGE を用いた動画教材の作成を行なった。VR 教材使用に関するアンケートの振り返りをもとに、2022 年度には Meta Quest2(以下、HMD(ヘッドマウントディスプレイ))を使って ENGAGE 内で学生が活動する取り組みを行なった。まだ試みの段階ではあるが、今後の外国語教育における VR 活用の可能性について考えてい。

2. ENGEGE を使用した教材作成

本研究での授業実践の前に、2021 年度には ENGAGE を利用し、VR 空間で講師と数名の学生がライブ授業を行う様子を録画したロシア語入門動画教材を作成した。教材作成の際には、ロシア語講師と学生は HMD を装着し、ENGAGE におけるライブ授業に参加した。その様子を PC でモニター録画したものを編集し教材を作成した。Google Slides の共有、ENGAGE 内にある 3D オブジェクトへの指差しなどによって、学習する語彙のリアルなイメージを表示しながら学習する語彙学習教材となっている²。

授業後のアンケートでは、「語学の勉強を対面授業以上に体感的にできそうでモチベーション維持としても良さそうだった」という教材を肯定的に評価したのもあれば、「実際に入らないビデオだと自分で動かせないのも、普通の動画と同じように感じました」という VR の利点を十分に活かせていないことを指摘するコメントがあり、課題が残る。

3. ENGEGE を使用した授業の概要

本実践は、大阪大学医歯薬工学部で第二外国語としてロシア語を履修する学生 15 名を対象に春夏学期 4 回行なった。1 回目の授業では HMD の基本操作練習を 30 分程度実施した。2 回目には ENGAGE にアクセスし、VR 空間内で挨拶等の会話練習を行いながら、移動方法等の基本操作を習得した。3 回目、4 回目の授業では全員が HMD を装着した状態で ENGAGE アプリを使用した授業実践を行なった。

授業トピックは、VR 空間の特性をいかし、場所を表す表現と移動の動詞を使い、VR 空間内で場所を確認しながら移動し「～はどこにありますか?」、「どこに行くの?」、「～へ行きます」、「一緒に行きましょう」というような会話表現を学習した。



4. 学生の反応とまとめ

授業実施後のアンケートによると、「体を動かしたり、会話したりしながら学習すると、印象に残りやすく、記憶が長持ちするような気がした」、「教室の中で道案内のやりとりをするより、実際の街で道案内のやりとりをした方が経験を積みやすい」といった、他者との協働の中で学び、体験することを通して学習内容を記録する経験的記憶につながる学習が期待されるものが多くあった。一方で HMD の操作への慣れ、酔いの問題や同じ教室内にいることの意義を問うコメントもあり授業という枠組みで没入型の VR を活用するには課題も残されている。

本発表は、VR、主に ENGAGE を活用した教材作成や HMD を使用した学習の試みである。VR の活用により様々な学習シーンを想定し、学生同士が協働で擬似的体験を通して学習内容を経験的記憶として蓄積し、今後より実用的な知識として活用できる可能性を含んでいると考える。

本研究は JSPS 科研費 22K00682 の助成を受けたものである。

参考文献

ALIZADEH Mehrasa, POPOVA Ekaterina, 北岡千夏, 大前智美, “Engage VR を利用した語学教育コンテンツ作成の試み”, 第 60 回外国語教育メディア学会全国研究大会予稿集, pp174-175(2021)

渡邊ゆきこ・小渡悟・大前智美: “VR 空間内での活動を経験的記憶につなげる外国語教育”, 2022PC Conference 論文集, pp199-202(2022)

¹ <https://engagevr.io/>

² <https://onl.tw/3e4APYy>