

スマホ時代の Web 教材制作アプローチ

角南 北斗 (Web デザイナー)

hello@shokuto.com

Key Words : 教材制作, スマートフォン, Web デザイン

1. スマホ時代とは何か

携帯電話キャリア各社の発表する新製品の大部分がスマートフォンとなり、私が日ごろ接する留学生 (日本語学習者) の多くもスマートフォンを所持する状況となっている。同時に、PC を所持しない人も増えているようだ。スマートフォンはメインの端末として日常的に使われ、レポート提出などの「書く」作業が必要な場合にのみ学校の PC ルームを使う、というケースをよく見かける。

本発表で「教材のプラットフォームとしてのスマートフォン」を扱うのは、もちろんこうした状況があるからだが、もうひとつ重要な理由がある。それは、スマートフォンという要素が「学習者が自主的に使う教材」を開発するうえでプラスになると考えているからである。

- ・ 文脈を意識したデザイン
- ・ カジュアルで直接的なコミュニケーション
- ・ スモールスタート

本発表では主に以上の3つをキーワードに考えていく。

2. 利用文脈に意識が向くように

これまでの Web 系の教材は、PC で利用することが前提というものが多かった。しかし、この前提条件自体が学習者にとっては特殊なことであり、授業による環境整備や強制力なくして「自主的に使われる」ことを実現するのは難しい、というのが現実だった。さらに、その教材をメインの教科書がわりに使うとなると、どうしてもコンテンツや機能は山盛りになる。結果、教材は複雑化し使いにくくなり、それがさらに学習者の学習意欲を削ぐ、という問題が起こっていた。

PC に比べスマートフォンは画面が小さいため、表示できる情報量も種類も限られる。また、複数のウィンドウやアプリを並行して操作するのにも向いていないため、シングルタスク的な使い方を利用者に求める部分がある。画面を指でタッチす

る方式では複雑な操作はしにくく、端末を手で支え続けるのは疲れるため長時間の利用には向かない。こうした制約は、制作者の意識を自然と「シンプルな教材を開発する」方向に向ける役割を果たすだろう。

また PC での利用が前提の教材は、とすれば PC ルームでしか使われないため、事実上「利用の文脈」が「授業で使う＝教師が指示して使わせる」という形になることが多い。だが、スマートフォンは個人が常時携帯する端末である。いつどんなときに使うのか、利用者のリアルな場面を描くことが可能かつ必要になった。

教材に限らずどんなものでも、それがどのように使われるのか、利用文脈をきちんとふまえたデザインを行なうことは重要である。しかしながらこれまでは、PC ルームという場所や授業という文脈以外で、サイトを使った学習をイメージすることは現実的ではなかった。そのことが「教師の都合でデザインされたものを学習者に与える」という構図に拍車をかけていた。ここまで述べたような「スマートフォンならではの特徴」が、学習者に自主的に使ってもらえる教材に必要な、学習者の事情に沿った教材デザインを促すことにつながると考えている。

3. よりカジュアルに使ってもらえる

スマートフォン向けの教材は、大きな画面の中をマウスを通じて操作する PC のそれと違い、手のひらの中のものを自分の指で扱うという直接的な操作感が特徴である。ボタンの押しやすさ、スクロールのしやすさ、画面の見やすさ、情報の探しやすさなど、物理的なモノとしての扱いやすさが、その中身と同じくらい「利用したくなるかどうか」に影響を与える。

もちろん、これまでの PC サイト向け教材でも、その使い勝手を開発側が検証することは行われてきた。しかしその検証は、大掛かりで面倒なものだと捉える人が多かったように思う。開発の場に

学習者を呼んだり、特定の授業で使うようセッティングするというのは、なかなか気軽に行なえるものではない。結果、開発に携わる数人の教師の感覚だけで進めてしまい、完成後に学習者から「使えない」というコメントをもらって困ってしまう、という状況が生まれることが多かった。

これがスマートフォン向けサイトであれば、授業外で使うことも最初から視野に入れた設計であることが多いので、学習者には好きなときに自由に使ってもらうことでも意見を集められる。各自が自分のスマートフォンを手にしながらかッシュンしたり、互いの端末をのぞき込んで話をするのもカジュアルに行なってもらいやすい。場所と時間を問わず、手に馴染むものとして話題にできるという点で、PC ルームに縛りつけられた環境でのそれと比べて、質の良いフィードバックを得やすいだろう。これもスマートフォン向け教材の利点である。

4. 開発は小さく始める

スマートフォン向けの教材には、シンプルで気軽に使える取り回しの良さが求められる。つまり、重厚長大なメイン教科書よりも、軽くてポイントを押さえた副教材やツールのものが向いていると考えられる。

これまでの学習サイトは、大きな予算と年単位の開発期間のものが多かった。質の高いコンテンツを作るという意志はもちろん大切だが、時間がかかるということは、開発中に別の同じようなサービスが無料で提供されるといった時代の変化により、その必要性が失われるリスクも伴う。一方でスマートフォン向けの教材なら、規模の小ささは（少なくとも初期段階では）問題になりにくく、それよりもスピーディーに開発・公開・改良を行なうことが重要である。

プロジェクトの初期コストを下げ小さく始めて、方向性が間違っていないことが確かめられれば継続して開発していく。そうすることで大きな失敗を回避することもできる。また数多くの教材を開発していくことで、開発側の経験値を溜めていく、開発に関わる人を増やして組織のリテラシーを高めていく、という効果もあるだろう。こうした開発アプローチが取れるという意味で、スマートフォンのプラットフォームは、利用者にとっても開発者にとっても歓迎すべきものではないだろうか。

5. 課題と取り組む価値

スマートフォンの利用体験は、文字通り実際に利用してみないと実感できない。その体験は、利用者の教材観や学習観を大きく変化させると感じるが、体験を共有していなければ理解が難しいだろう。スマートフォンやタブレット系の端末をほとんど使ったことがない教師はまだ多く、学習者との認識のギャップは広がる一方だ。まずは教師の意識を変えていくことが不可欠だろう。

また、もちろん PC サイトのすべてが廃れて不要になるわけではない。スマートフォン向けと両方を開発するとなるとコストもかかる。同じスマートフォン向けでも、サイトなのかアプリなのかで開発コストも必要ノウハウも異なる。教師自身が直接開発はしないにしても、開発者とのコミュニケーションには、ある程度の知識がある方が望ましい。

このような課題はあるものの、スマートフォンがメインとなっていく時代の流れは「学習者が能動的に使う教材」を作ることにプラスに働くものであるのは間違いない。ぜひこの変化を前向きに見つめ、学習者とコミュニケーションを取りながら教材開発をしてほしいと考えている。発表では、参加者のみなさんからのご意見もお伺いし、よりよい教材制作アプローチを模索したい。

発表者について

角南 北斗（すなみ ほとと）。大阪府在住。

大阪大学大学院で日本語教育を学び、日本語教師を経てフリーランスの Web デザイナーに。日本語教育や情報教育の分野を中心に、Web 教材の開発、e-Learning プロジェクトのデザイン、プレゼンテーションやマーケティングに関する講師業など、「教育+ IT」をキーワードに活動している。

スマートフォンに対応した教材の制作実績としては、看護や介護の現場で働く人たちの日本語学習を支援するツール「日本語でケアナビ」や「介護の漢字サポーター」などがある。

Official : <http://shokuto.com>

Blog : <http://withcomputer.jp>

Twitter ID : shokuto