

オリジナル英語学習用ポッドキャストの携帯電話への配信

榎田 一路

広島大学外国語教育研究センター

はじめに

広島大学外国語教育研究センターでは、Joe Lauer 准教授と筆者を中心に、2008年8月から英語学習用のオリジナルポッドキャスト“Hiroshima University's English Podcast”¹⁾ (以下、HUEP)の開発および配信を行っている。同ポッドキャストは「ドラマで英語を学ぼう」「やさしい英語会話」「異文化ディスカッション」の3種類から構成され、それぞれ内容と対象レベルにバラエティを持たせている。1本の番組の長さは15～20分程度で、毎週更新を行っている。

本報告では、HUEPの教材を学生の携帯電話に配信し、筆者の担当する2クラスで授業の主教材および副教材として利用した授業実践の概要と、その結果を報告する。

1 実践の背景

榎田(2011)等で以前にも指摘したように、ポッドキャストを英語教育に活用することには、学習者・教授者双方にとってメリットがある。学習者のメリットとしては、無料である、世界中から配信されている無数の番組から自分のレベルと興味にあった番組が見つかる、モバイル環境でいつでもどこでも学習できる、ダウンロードした番組はパソコン上のメディア再生ソフトを用いることで速度調整が可能である、といった点が挙げられる。また教授者側から見れば、教材配布にあたりCD-ROM等のパッケージメディアが不要である、利用にあたり著作権処理が不要である、RSSフィード²⁾を学習の「ベース・メーカー」(池田(2008))として活用しうる点などが利点として挙げられる。費用をかけることなく、英語学習の絶対量を確保する手段として、その潜在的可能性は非常に高い。

このような背景から、オリジナルのポッドキャストの開発、配信および授業での活用を通じて広島大学の学生が英語学習を楽しみながら継続できる手段として、HUEPが開始された。これまでの取り組みを挙げると、開発に先立つ事前調査、配信システムの構築および教材開発の概要、および自学自習用教材としての試用、希望者を対象としたポッドキャストの活用による縦断的研究、さらには学内のLMS(Learning Management System)を利用した、大学英語授業の副教材としての継続的活用を行ってきた。これらの経緯や、ポッドキャストのシステム・コンテンツに関する詳しい説明などについては榎田(2008, 2009, 2010, 2011)およびLauer(2008, 2009), Lauer and Enokida(2010)を参照されたい。

2009年、2010年に行った実践では、ポッドキャストを利用した英語学習に対する学習者の評価はおおむね肯定的だったが、一方で「面倒くさい」という意見に代表されるような、利用にかかわる煩雑さを指摘する声も目立った(榎田(2010, 2011))。そもそもポッドキャストを視聴するのに必要な操作を順に記すと、まず(1)パソコンを起動し、(2)インターネット常時接続環境でない場合には接続設定を行い、(3)ブラウザあるいはiTunesを立ち上げ、(4)ウェブサイトあるいはRSSフィードにアクセスして音声をダウンロードする、以上のような流れになる。この一連の作業は、平素からパソコンを利用したりポッドキャストを視聴する習慣がない者にとっ

ては、学習に至るまでの過程において、学習とは直接に関係しない技術的・心理的な負担をかけることになる。そもそもポッドキャストはMP3などの汎用性の高いファイル形式を用いており、先にも述べたように、時間や場所を問わず自分のペースで学習できるというメリットがあるので、学習者がパソコンという単一の端末に縛られず、より手軽にポッドキャストを利用できる環境を整備することが理想的であろう。

パソコンを使うことなくネット上のメディアを再生できる環境としては、フィーチャーフォン³⁾やスマートフォンのような携帯電話が挙げられる⁴⁾。2004年にKDDIおよび沖縄セルラー電話が「着うたフル」を開始して以降、フィーチャーフォンは一部機種を除き、ネット配信されたメディアの再生に対応している。スマートフォンは、iOS、Android、Windows PhoneなどのOS上で動作し、小型ながらパソコンと同様に、メディアの再生、ネット接続、アプリの利用などが可能である。一方、起動に時間のかかるパソコンとは異なり、ボタン一つで瞬時にホーム画面が立ち上がり、目的の作業を迅速に実行できる。携帯電話の通信に用いられる3G回線を利用すれば場所を問わずにアクセスでき、無線LAN(Wi-Fi)の利用できる場所では通信にかかるパケット料金は発生しない⁵⁾。フィーチャーフォンとスマートフォンの多くはカメラを搭載しているので、QRコードを用意しておけば、長いURLを入力する必要がなくウェブにアクセスでき、また入力ミスによるエラーを防止できる。さらには大学生の多くがこれらの操作に習熟しているのも利点である。

特にスマートフォンは、ポッドキャストという配信形態との親和性が非常に高い。まず、フィーチャーフォンとは異なり、ポッドキャストで利用されるMP3やMP4など汎用性の高い音声・動画フォーマットに標準で対応している。また、ポッドキャストに対応した各種のアプリを利用できるので、番組へのアクセスも容易である。パソコンを介した従来のアクセス方法では、iTunesのような音楽メディア管理ソフトを利用するか、配信元のウェブサイトに個別にアクセスしてダウンロードする必要があった。特に前者はポータル、アグリゲータ⁶⁾、デジタルプレーヤへの転送という3つの機能を統合したもので、これだけで番組の検索、購読、iPodでの視聴を効率化できる。しかし、このような機能を統合的に有するソフトが事実上このiTunesしか存在せず、iPod⁷⁾で視聴するためにはパソコンに接続する必要がある。これに対してスマートフォンでは、ポータル機能やアグリゲータ機能を備えた有料・無料のさまざまなアプリが開発されている。iPhoneにはモバイル版のiTunesがプリインストールされており(図1)、パソコン版と同様に、ポッドキャストを検索してダウンロードすることが可能である。またInstacast(iOS)やGoogle Listen(Android, 図2)などのアグリゲータアプリを利用すれば、スマートフォン単体



図1 モバイル版 iTunes (iOS)



図2 Google Listen (Android)

で、ワイヤレスでポッドキャストの購読までできるようになる。

ところでスマートフォンは、大学生の間でどの程度普及しているのだろうか。筆者が2011年1月に大学1・2年生を中心とする163名を対象に実施した調査では、フィーチャーフォンの所有率が全体の91%であったのに対し、スマートフォンのそれは7%であった。一方で携帯電話を利用したゲーム・音楽・動画などのリッチコンテンツの利用は普及が進んでおり、携帯電話所有者の84%が、こうしたコンテンツの利用に必要なパケット定額プランに加入しており、57%が音楽や動画のダウンロードを行っている。ただ、同調査を行った後の国内におけるスマートフォンの普及は急速で、2011年4～9月の国内携帯電話端末出荷台数の中でスマートフォンは全体の49.5%に達している⁸⁾ こともあり、大学生の間でも今後普及していくものと予想される。パソコン以外のプラットフォームにポッドキャストを配信する場合、従来型のフィーチャーフォンと、将来的な普及が見込まれるスマートフォンの両方に対応させるのが、当面は現実的だと思われる。

以上のことから、本実践のねらいを次のように定めた。(1) 榎田(2011)に引き続き、HUEPを毎回の授業の副教材として利用する。前回は配信環境として主にLMS(Moodle)を利用したのに対し、今回はHUEPのコンテンツを、パソコンのほかに携帯電話(フィーチャーフォン・スマートフォン)にも対応させたシステムを構築し、毎回の授業の予習・復習用に利用する。(2) その中で、利用度(聴取回数、聴取手段、ダウンロード数)、使用感(各聴取手段のメリット・デメリット)、有用性(ポッドキャストによる学習が役立ったか)に関するデータを集め、本実践の有効性を探る。

2 実践の概要

2.1 対象クラス

本実践は、2011年5月～7月に、広島大学で筆者が担当している1年生対象の2クラスで行われた。対象クラスは、スピーキング中心の大学英語科目「コミュニケーションIA」25名およびリーディング中心の科目「コミュニケーションIB」47名である。それぞれの所属学部は教育学部と法学部で、TOEIC平均スコアはそれぞれ460.6(標準偏差73.7)と549.5(標準偏差92.9)である。

2.2 教材開発および携帯電話への配信システムの構築

教材は、HUEPのコンテンツのうち「やさしい英語会話」の未発表エピソードを利用した。「やさしい英語会話」は読む速度の異なる同じ内容の会話(スロースピードとナチュラルスピード)を中心に、Lauer准教授が学生アシスタントとともに語句の解説などを加えながら番組を進行している。今回はこの中から、ナチュラルスピードの会話の前半(1～1.5分)を抽出し、教材として配信した。番組の一部のみを配信することにした理由は、番組全体の平均的長さが15～20分あり、後述するように、学習に最低限適した音質に変換しても番組全体を携帯電話に配信するにはファイルサイズが大きすぎるからである。会話には特にBGM等はずけず、編集は音量と無音部分の調整のみにとどめた。ちなみに会話の話者は、オーストラリア、イギリス、アメリカ出身の広島大学留学生が務めている。

このようにして開発した教材を、フィーチャーフォン、スマートフォン、およびパソコンに配信するためのシステムを構築した。配信ファイル形式は、日本国内の主要通信事業者3社の仕様が異なっている(表1)ため、同一の教材を複数のファイル形式でサーバに置いた⁹⁾。

パソコン・スマートフォン	MP3 (.mp3)
NTT docomo	3GPP (.3gp)
au by KDDI	3GP2 (.3g2) ファイルサイズ最大1.5MB
Softbank Mobile	3GPP (.3gp) ファイルサイズ最大300KB

表1 パソコンおよび携帯電話の音声フォーマット

さらに教材配信専用サイトを設け、アクセス元の User-Agent をもとにフィーチャーフォン、スマートフォン、パソコン用にそれぞれ表示を最適化したサイトに振り分けた(図3, 4)。フィーチャーフォンでは通信事業者によってファイルをダウンロードする際の HTML のタグ表記が異なるので、事業者も判別して異なるタグを出力するようにした。またアクセス日時、アクセスしたエピソード、アクセス元の User-Agent などをログとして記録できるようにした。ここでの教材配信およびアクセス記録の仕組みには CGI を利用している。

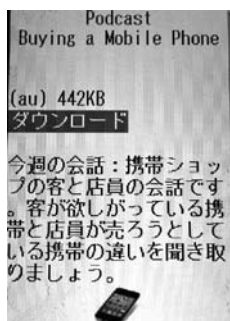


図3 フィーチャーフォン上の画面
(au W43S)



図4 スマートフォン用の画面
(Android INFOBAR A01)

2.3 2クラスの共通事項

上述した2クラスの授業は、いずれも CALL 教室で行われ、広島大学の標準的 LMS である WebCT を利用した。大学に入学して最初のセメスターであるため、本実践は学生が授業展開に慣れてきたと思われる授業後半の5～6週間で実施した。

実践を開始するにあたっては、図5のようなチャートを配布し、可能な者はできるだけ携帯電話で聞くよう指示した。手持ちの携帯電話でアクセスできなかった者、パケット定額制に加入していない者、および携帯電話を所有していない者については、パソコンでの学習も可とした。

毎回の授業で配布するプリントには、共通の宿題として会話文の穴埋めディクテーション問題と、教材配信専用サイトの URL および QR コードを掲載した。QR コードの作成にはシーマン <<http://www.cman.jp/QRcode/>> を利用した。実際に用いたワークシートの例を資料1に掲載した。

なお、本実践で使用した「やさしい英語会話」のエピソードを示す(表2)。

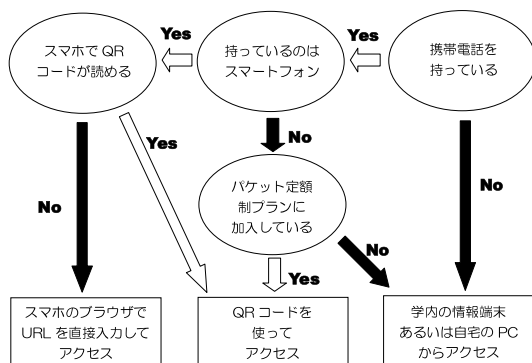


図5 学習方法選択用チャート

101	Nothing Is More Important than Family
102	Miyajima
103	Life on Hondori
104	The Atomic Bomb Remembrance Hall
105	Okonomiyaki Makes You Beautiful
106	Moving to Another Country*
107	Speeding*

*「コミュニケーションIB」のみ

表2 本実践で使用したエピソード

2.4 「コミュニケーションIA」での実践

「コミュニケーションIA」では、ポッドキャストの教材を授業内容と関連付け、成績評価の一部に組み入れた。すなわち、宿題としてあらかじめ聞いたポッドキャストの話題や会話表現を中心に授業を展開した。具体的には、(1) 会話に登場する語句を英語で説明する練習、(2) トピックにちなんだスピーキング練習、さらには(3) モデル会話の表現を用いた会話の作成練習などである(資料2を参照)。そして中間・期末テストでは、それまでの授業で扱ったエピソードを試験範囲とし、毎回の宿題で聞いたものと同じディクテーション問題を出題した。

さらに、授業回数の不足を補うための課題として、好きなエピソードを2本選び、HUEPで本配信された方の番組を聴き、会話の内容を英文で要約するとともに、番組で登場した会話表現を選んで文を作る課題を課した。

2.5 「コミュニケーションIB」での実践

「コミュニケーションIB」では、主教材としてTOEIC対策の教科書を使用している。このためポッドキャストは基本的に自学自習用として使い、授業では答えあわせと簡単な解説のみにとどめた。毎回の宿題として、資料1のようなディクテーションのみのプリントを配布した。また、成績評価においてはボーナス点として扱う旨を説明した。

3 実践の結果

ここでは、本実践のアクセスログおよび学期末に実施したアンケート調査をもとに、教材の利用度、使用感、および本実践の有用性について検討する。なお、回答者数は68名である。

3.1 教材の利用度(聴取回数, 聴取手段, ダウンロード数)

まず、各エピソードのダウンロード数¹⁰⁾およびUser-Agentによるアクセス元を示す(表3, 4)。

1	Life on Hondori	82
2	Miyajima	69
3	The Atomic Bomb Remembrance Hall	55
4	Nothing Is More Important than Family	51
5	Okonomiyaki Makes You Beautiful	50
6	Moving to Another Country	23
7	Speeding	14

表3 ダウンロード数

1	パソコン (Windows)	152
2	フィーチャーフォン (au by KDDI)	79
3	スマートフォン (Android)	45
4	フィーチャーフォン (NTT docomo)	39
5	スマートフォン (iPhone)	12
6	フィーチャーフォン (SoftBank Mobile)	10
7	パソコン (Mac)	6

表4 アクセス元の解析結果

ダウンロード数は、エピソードにより増減はあるものの、「コミュニケーションIB」クラスのみが対象だった2つを除くと、すべて50以上のアクセスだった。また、アクセス元としてはパソコンが最も多く、次にフィーチャーフォン、スマートフォンの順番となった。

次に、アンケート調査の結果を示す(表5、図6)。

1	フィーチャーフォン	28
2	パソコン	23
3	スマートフォン	11
4	ほとんど聞いていない	6

表5 主な聴取手段

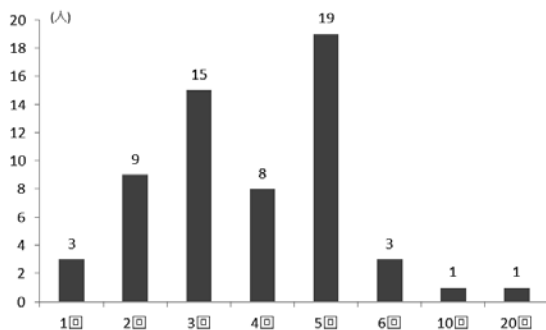


図6 1話あたりの平均聴取回数

アンケート調査では、フィーチャーフォン、パソコン、スマートフォンの順番となった。上記のダウンロード数の割合と異なるのは、携帯電話では一度教材をダウンロードすればウェブにアクセスすることなく何度も聞けるのに対し、パソコンユーザーは聞こうとするたびにページにアクセスするからであろう。また、聴取回数のうち最も多かったのは5回で、「数回」「多数」など数の不明な回答を除いた平均聴取回数は4.08回となった。課題に取り組むために同じ教材を繰り返し聞いている様子が伺える¹¹⁾。

次項では教材を利用した学生にその使用感を尋ねた結果を詳しく扱うが、その前に「ほとんど聞かなかった」と回答した学生に、その理由を尋ねた結果を示す(表6)。

面倒くさい	3
時間がない	3
内容が面白くない	0
その他	0

表6 「ほとんど聞かなかった」理由

授業時間外の学習を行わなかった学生の中に、教材の内容に不満を表明する回答がなかったことは、裏を返せば、そのような学生にとって内容が面白いかどうかは学習の動機付けにほとんど影響しないということになる。授業の課題であるので「時間がない」という回答は論外としても、学生に「面倒くさい」と感じさせた要因が、授業時間外の英語学習にあるのか、教材の配信形態にあるのかは、検討する必要があるだろう。

3.2 教材の使用感（各聴取手段のメリット・デメリット）

次に、携帯電話による学習が便利だったかどうかについて、フィーチャーフォン、スマートフォンの別にアンケートの回答結果を示す（表7）。

	フィーチャーフォン	スマートフォン
強くそう思う	5	1
ある程度そう思う	15	6
あまりそう思わない	8	4
まったくそう思わない	0	0

表7 携帯電話による学習が便利だったか

スマートフォンユーザの「あまりそう思わない」の比率（36%）が、フィーチャーフォンユーザのそれ（29%）と比較して若干多めなのは気になるが、両者を合わせて「強くそう思う」「ある程度そう思う」と回答した者の比率は全体の69%で、携帯電話を利用した学習に対する学生の反応はおおむね肯定的であったと言える。

次に、携帯電話を用いて学習した者（39名）を対象に、携帯電話を用いた学習の便利な点と不便な点について自由記述で尋ねた（表8, 9）。なお、同じ意見が多数存在するものは一つにまとめてある。

肯定的な意見	否定的な意見
<ul style="list-style-type: none"> ・いちいちパソコンを立ち上げなくていい ・手軽に聞けてよかった ・携帯だと気軽に聞ける ・ちょっとした空き時間に聞くことができる 	<ul style="list-style-type: none"> ・早送りや巻き戻しが難しかった ・CDのほうが音質がよい ・音声が小さいと感じた ・ネットにつなぐのが面倒くさい ・イヤホンを用意しないとどこでも聞けるようにならないのが面倒だった

表8 携帯電話の便利な点（自由記述）

表9 携帯電話の不便な点（自由記述）

このように便利な点については「パソコンが不要」（8名）「手軽さ」（4名）「気軽さ」（3名）に意見が集中した。不便な点については「操作性の悪さ」（3名）「音質の悪さ」（2名）「面倒くささ」（1名）が指摘された。特にフィーチャーフォンの場合、たとえ音声再生機能のついたものでも、早送り、巻き戻し、リピート再生といった操作が非常に困難である。また、携帯電話で音楽を聞く習慣のない学生にとっては、イヤホンを用意しての再生には「面倒くささ」を感じるのだろう。

そうした「面倒くささ」から、携帯電話を利用しなかった学生もいるようである。次に、パソコンで音声を聞いたと回答した学生（23名）を対象に、携帯電話を利用しなかった理由を尋ねた（表10）。

パソコンで聞くほうが楽	12	(「その他」の自由記述)
パケット定額制に入っていない	4	・携帯ではダウンロードはできるがイヤホンがつけられないため
試してみたが聞けなかった	3	
携帯電話を持っていない	1	・パケット料金が気になる
その他	3	・パケット定額制に入っているが、それでもコストが高い

表10 携帯電話を利用しなかった理由

パケット定額制の中には、例えば二段階プランなどのように、使わなければ少額の料金で済ませられるものもある。そうしたプランに加入している者にとっては、音声のダウンロードは負担になるようだ。また、通信事業者3社の仕様に対応した携帯用サイトであっても、少ないケースではあるが、機種によっては「試してみたが聞けなかった」という結果になるようである。しかし、わざわざ携帯電話を使うよりも「パソコンで聞くほうが楽」と感じる学生が少なからず存在することは、先ほど見た操作性の悪さや「面倒くささ」が影響している可能性がある。

次に全員を対象にした、本ポッドキャスト全体に対する自由記述の中から、教材の配信形態についての意見を示す（表11）。

<p>肯定的な意見</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ファイルが軽い ・アクセスが簡単で迷うことがなかった ・携帯やスマホで聞けるのは非常に便利だと思った ・iPodに入れて持ち運びも便利だった ・いつでもどこでも聞ける ・何度も同じ文をきける点 ・無料でリスニング教材がダウンロードできるのはよいことだと思う ・もしよかったら YouTube 動画としてやってほしい 	<p>否定的な意見</p> <ul style="list-style-type: none"> ・毎回ネットにつながらないといけないし、音の流れるものだから家でしかできない ・わざわざ携帯でやることの利点がわからなかった ・普通に WebCT に音源を置いてくればよいと思う ・機種によってはポッドキャストが使えない携帯がある ・携帯での音量調節は難しいので大きめの音量で作っておいてほしかった ・インターネットはわかりづらい
--	---

表11 教材の配信形態（自由記述）

先述の携帯電話を用いた学習の便利な点、不便な点と重複する回答も見られるが、否定的な意見のうち「携帯でやることの利点がわからなかった」「普通に WebCT に音源を置いてくればよい」というのは、普通の授業で WebCT を使っていることが影響しているものと思われる。授業時間の内外で結局パソコンにアクセスしなければならないのだから、音声を聞くために携帯電話を使う必然性に疑問を感じる学生もいるわけである。また、肯定的な意見の中で YouTube 動画としての配信を希望する意見は興味深い。YouTube では視覚的に学習を支援することが可能であるし、何よりも最初からクロスプラットフォームの環境が用意されているからである。

3.3 本実践の有用性（ポッドキャストによる学習が役立ったか）

ここでは、ポッドキャストを利用した学習がどのぐらい役立ったか、そしてどのような効果があると感じているか、それらの結果をまとめる。

まず、榎田（2010, 2011）と同様に、全員を対象に「このポッドキャストは英語学習に役立ったか」そして「今後英語学習にポッドキャストを使ってみたいか」という質問への回答結果を示す（表12, 13）。

強くそう思う	6
ある程度そう思う	51
あまりそう思わない	9
まったくそう思わない	1
回答なし	1

表12 このポッドキャストは英語学習に役立ったか

強くそう思う	10
ある程度そう思う	35
あまりそう思わない	22
まったくそう思わない	1
回答なし	1

表13 今後英語学習にポッドキャストを使ってみたいか

前者と後者の結果を比べたとき、榎田（2010, 2011）ではいずれも、後者では（1）「強くそう思う」の減少、（2）「ある程度そう思う」の減少、（3）「あまりそう思わない」の増加という3つの傾向が見られた。今回の結果でも（2）と（3）の傾向は共通しているが、（1）に関しては前者よりも後者の方が増えているのがわかる。ちなみに前者の「回答なし」の学生は、後者では「ある程度そう思う」と回答しており、自由記述欄でも肯定的な意見を述べている。

最後に、教材の内容および学習成果に関する自由記述の意見を示す（表14）。

<p>肯定的な意見</p> <ul style="list-style-type: none"> ・身近な内容で聞きやすかった。話にいつも落ちがあって面白かった ・普段使える表現や、今まで知らなかった面白い表現が多かった ・普段授業以外で英語を聞くことがなかったのでいい習慣になったと思う ・聞いてみるまでは嫌々ながら聞く感じだが、聞いてみるとおもしろいから思わずずっと聞いてしまう ・内容がよく練られていた点。毎回の会話の中にポイントが入っている ・学習の道筋を作ってもらえて学習しやすかった ・以前より聞きなおす回数が減ったと思います ・リスニング能力の向上が感じられた ・シャドウイングができるから。Speakingの練習になった ・英語の話し方がわかってよかった ・教材を増やしてほしい 	<p>否定的な意見</p> <ul style="list-style-type: none"> ・日本語訳がほしかった ・聞き取りにくい声の人がいた。（スピードとかではなく声の質） ・英語が速くて聞き取りづらかった ・このポッドキャストの練習でリスニング力がついたとはあまり思わない ・1回あたりの文章が長い ・聞き取りの観点、ポイント等を明示してほしい
---	---

表14 教材の内容と学習成果（自由記述）

内容と学習成果については、内容の身近さ・面白さ、リスニング力の向上、授業の教材として利用することの効果などについて、多くの肯定的な意見が寄せられた。否定的な意見では、スピードの速さ、会話の長さ、声質が原因での聞き取りにくさなど、主にリスニング教材としての難易度の高さが指摘されていた。また、日本語の訳や解説がほしいという意見も複数見られた(5名)。

4 まとめと今後の課題

最後に本実践のまとめと課題を以下に記す。

まず、携帯電話を用いた教材配信については、パソコンを立ち上げることなく、いつでもどこでも手軽に学習できる点が高く評価された。ただ、その評価は所有する機種に大きく依存しており、一方でダウンロードが不可能だった者や、たとえダウンロードができて操作性や音質などの問題を指摘する者もいた。特にフィーチャーフォンにおける機種間の相違は顕著であり、日本の通信事業者3社が採用しているそれぞれの仕様で配信しても、学生の多様な視聴環境に完全に対応するのは困難と思われる。また、学内でeラーニングの標準プラットフォームであるLMS(WebCT)が存在しているため、モバイル機器を利用する意義を十分に見出すことができなかった。

次に、ポッドキャスト教材を利用した授業実践については、これまでの実践と同様に、多くの学生は好意的で、内容の面白さを評価するとともに、継続的な学習の効果を実感していた。ただ、内容の面白さを損なわないよう、大学生の英語学習者には馴染みが薄くても、英語母語話者にとって自然な会話表現が用いられているため、大学英语授業の教材として使用するには、解説や言語活動の充実など、さらなる指導の工夫が必要と思われる。

今後の課題としては、(1)すべての学習者が個々の好きな環境で学べるための環境整備、(2)音声ポッドキャストの映像化、(3)ポッドキャストを活用した指導法の充実の3点を挙げておく。特に(1)と(2)を実現するためには、先述したYouTubeのような、クロスプラットフォームのマルチメディアコンテンツ配信環境を利用することが有用かもしれない。

付記 本稿は、科学研究費補助金 基盤研究(B)23320115による研究成果の一部である。

注

- 1) パソコンから Hiroshima University' s English Podcast にアクセスするには、ブラウザで専用のウェブサイト <<http://pod.flare.hiroshima-u.ac.jp/>> を利用するか、iTunes 上で「広島大学」あるいは「Hiroshima University」で検索する。
- 2) RSS フィードはウェブ上にある最新情報の見出しや要約を配信するためのメタデータを指す。ポッドキャストで用いられるのは RSS 2.0 形式。
- 3) フィーチャーフォンとは、いわゆるキャリアメールや、i-mode など携帯用に特化したサイトやサービスの利用が可能で、カメラや音楽プレーヤの機能を有する従来型の携帯電話。メディアファイルの形式や HTML の記述方法が通信事業者によって異なり、スマートフォンと比べると汎用性が低い。本論ではこのフィーチャーフォンとスマートフォンをまとめて「携帯電話」と呼ぶ。
- 4) スマートフォンと同様に OS とタッチパネルを搭載したタブレット端末も同様の機能を有する。
- 5) 広島大学ではキャンパス・ユビキタス・プロジェクトにより、学内の Wi-Fi 環境が整備されている。

- 6) ポータルとは情報を集約して検索可能にした、情報の入口としての機能。アグリゲータとは定期的に RSS ファイルの更新情報を読み、購読者に配信する機能。
- 7) ただし iPod touch は iOS で動作するので、後述のアプリと Wi-Fi を利用したワイヤレス購読が可能である。
- 8) WirelessWire News による。
- 9) この変換作業には、ネット上で 3GPP・3GP2 ファイル変換サービスを提供している 3gp.fm を利用した。同サイトは、現在 3gpconv.com という名称に変更されている。
- 10) ここでのダウンロード数は、ユニークユーザー数ではなく単純なページビューの数値である。
- 11) 榎田 (2011) の回答結果に基づく平均聴取回数は 1.21 回だった。この時は 15～20 分の番組全体を LMS に配信したのに対し、今回は 1～1.5 分程度の会話部分の一部を抜粋して配信した。

参考文献

- Lauer, J. (2008). High-quality Podcasts for Learning English. *Hiroshima Studies in Language and Language Education*, 11, 95-106.
- Lauer, J. (2009). Podcast Power: Hiroshima University's New English Listening Materials. 『広島外国語教育研究』 12, 85-94.
- Lauer, J., Enokida, K. (2010). A Longitudinal Study: The Effectiveness of Podcasts for Learning English. 『広島外国語教育研究』 13, 75-92.
- 池田真生子 (2008). 「Podcasting の利用法」竹内理 (編著), 『CALL 授業の展開—その可能性を拓げるために』 (163). 松柏社.
- 榎田一路 (2008). 「ポッドキャストを英語学習に利用する上での予備調査とその考察—購読型教材配信によるモバイル英語学習システムの構築に向けて—」 『広島外国語教育研究』 11, 69-81.
- 榎田一路 (2009). 「英語学習用ポッドキャスト“Hiroshima University's English Podcast”—オリジナル番組の制作と配信システムの構築—」 『広島外国語教育研究』 12, 71-81.
- 榎田一路 (2010). 「オリジナル英語学習用ポッドキャストの授業での活用」 『広島外国語教育研究』, 13, 65-74.
- 榎田一路 (2011). 「オリジナル英語学習用ポッドキャストの授業での継続的活用」 『広島外国語教育研究』, 14, 71-82.
- 「2011年4～9月の国内携帯電話端末出荷、スマートフォンは全体の49.5%に」 WirelessWire News, 2011年11月30日. <http://wirelesswire.jp/Mobile_Market_Survey/201111301900.html>

資料1 授業で配布したワークシートの例

Hiroshima University's English Podcast : Miyajima (6/21配信)

【聴き取りのポイント】

- (1) 娘は父親に何をせがんでいますか。
- (2) 父親が (1) のお願いを受け入れなかったのはなぜですか。
- (3) 娘が数を数えていた物の正体は何ですか。



【Script 前半】

M: Hurry up cupcake. Keep up! () () () () () () ().

W: Daddy, can we buy deer snacks?

M: Deer snacks? Well, I guess we can try some deer snacks. Are they good?

W: I think so. The deer seem to like them.

M: The deer? () () () () () to the deer?

W: Daddy, these snacks are FOR the deer. Can we please buy some?

M: Hmm, I don't think that's a good idea. () () () () () ().
They have many bad things called diseases. We should () () () ()
() () () (). Now come on. Let's start our great adventure!

W: Pretty please. They look so hungry.

M: () () (), () () (). Cupcake, Daddy just doesn't trust
any of those hungry deer. That's all.

W: (sadly) OK.

【単語と表現】

cupcake (呼びかけ) かわいこちゃん

URL : <http://vu.flare.hiroshima-u.ac.jp/i/pod/index0614.cgi>



資料2 「コミュニケーション IA」で使用したワークシートの例

1. Please explain the underlined words in English.

- (1) Daddy, can we buy deer snacks?
- (2) We can sit in the maple leaf park or climb up Mount Misen.
- (3) That's not deer snacks! That's deer poop!

2. Speaking Practice

- (1) Which places do you recommend visiting in your hometown?
- (2) Which places do you want to visit in Hiroshima?

3. Create Your Own Dialogue!

W: Daddy, can we buy ()?

M: Hmm, I don't think that's a good idea. ().

W: Pretty please. ().

M: ().

Abstract

Delivering Original English Learning Podcasts to Mobile Phones

Kazumichi ENOKIDA

The Institute for Foreign Language Research and Education
Hiroshima University

In this paper, a classroom practice involving the delivery of Hiroshima University's English Podcast to student's mobile phones and the survey results are reported. The preceding reports by Enokida (2010, 2011) show that despite the benefits of podcasts to learners and instructors, some students find it "a bother" listening to them because an Internet-connected PC is required to download them. Mobile phones could give them easier access to podcasts by enabling them to download media files wirelessly, without a PC. Moreover, most students own a mobile phone and use it on a daily basis. The main objective of this research was to see if delivering podcasts to mobile phones is effective in alleviating students' technical hurdles of listening to podcasts.

The research was conducted in 2011 in two classes: "Communication IA" ($n=25$), a speaking class for the Faculty of Education, and "Communication IB" ($n=47$), a reading class for the Faculty of Law. CALL rooms were used as classrooms and WebCT as a learning management system. A special website was built with different skins for different types of platforms: feature phones, smartphones, and PCs. What device the visitor is accessing the website with, and which media format is the most suitable for it are automatically detected, and correct files are provided. Latest episodes from "Easy English Conversation" of Hiroshima University's English Podcast were used as materials. Students were given paper worksheets with dictation quizzes and a QR code on them, and instructed to download the audio files using their mobile phones, listen to them as many times as they like, and answer the quizzes by the time each lesson starts. In the "Communication IA" class the podcasts were used for speaking activities, while in the "Communication IIB" class they were mainly used for homework. Students of both classes were also required to listen to and summarize 2 episodes they chose from Hiroshima University's English Podcast. A questionnaire survey on English learning using podcasts was conducted at the end of the term.

The results of this classroom practice can be concluded as follows: while 69% of the students who listened to podcasts on their mobile phone highly rated the convenience of this learning style, some students complained about the limited usability and the poor sound quality of mobile phones, and others wondered why they had to use their mobile phones while other online materials were provided on PC-based WebCT. To enable students to access podcasts with ease and in the way they choose, using multi-platform services like YouTube could be a better solution.