

eラーニングの受講者は360度動画をどう視聴するか

国際交流基金関西国際センター 中尾有岐

1. 背景

日本語学習のeラーニング教材に「360度動画（画像）」を取り入れる場合、

機関利用（授業などで説明可） → 操作方法の説明を教師が行うことが可能
オンラインで不特定多数が利用* → 説明を口頭で行えないため、**操作方法の説明**

*全世界から誰でも登録可能なプラットフォームなど **もコース教材に組み込むことが必要**

→ eラーニングの受講者は360°動画をどう視聴するか

どこで
つまづくのか？

2. ホームビジットA1自習コース

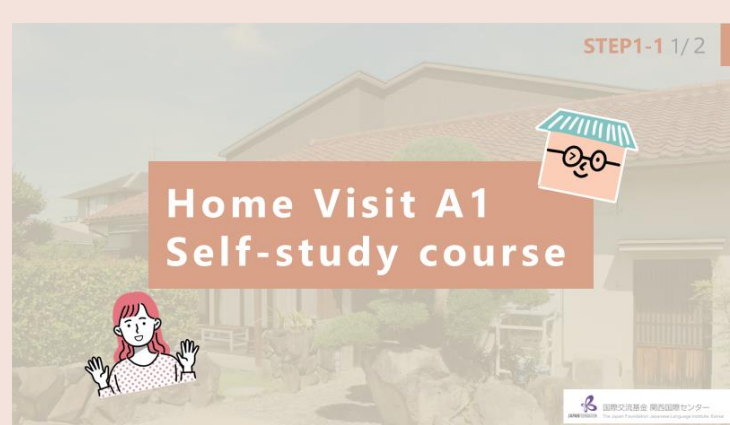
2.2 コース概要

日本語学習のためのeラーニングプラットフォーム
「JFにほんごeラーニング みなと（以下、みなと） <https://minato-jf.jp>）
「ホームビジットA1自習コース」（制作中）

対象者：海外在住のCEFR A1レベルの日本語学習者
内容：日本人宅へ訪問する際の日本語表現や文化・習慣を学ぶ
解説言語：英語
教材：360度の動画や画像などを活用（Thinglink（<https://www.thinglink.com>）利用）

コースの構成： ステップ2の各場面の流れ：

1. イントロダクション
2. **ホームビジット体験**
3. グループ掲示板への投稿
4. 学習の振り返り



	タイトル	使用教材
1	Can-do目標	PPT動画
2	場面を見る	2D動画、360度動画
3	キーフレーズ	PPT動画、360度画像
4	やってみよう	1人称視点動画
5	あなたはどうか？	PPT動画、360度画像
6	Can-doチェック	PPT動画

2.2 開発過程における操作説明の変容

2. 場面を見る

目的：視覚・聴覚によるインプットから、この項目で学ぶ言語表現や文化・習慣に関する「気づき」を得る

場面：日本在住の外国人が、日本人の友人と別の日本人の家に訪問する。
玄関のチャイムをならし挨拶をし、靴を脱いで家に上がる。

教材制作時の課題と過程

項目	課題	第1段階	FD	第2段階
①疑似体験	実際のホームビジットのように、見たいところを見、自分で気づき体験をeラーニング上でも取り入れられないか。	360度動画の利用		360度動画の利用 + 学習項目の発話、 行動に焦点を当てた 2D動画
②ボリュームの調整	同じ内容の2D動画と360度動画を続けて見るのは、ボリュームが多く、学習意欲を阻害するのではないか。	360度動画→○ 2D動画→省略		360度動画→オプション 2D動画→○
③操作方法の提示	マウスや指で自由に動かせる360度動画であることをどう示すか。	「1.Can-do目標」の最後に操作方法の簡単な説明追加		枠外に360度動画へのリンク、360度動画内での文字での説明表示
④注目箇所の提示	Can-do目標に関する箇所にどう注目させるのか。	注目させたい箇所の前で一時停止し、効果音と「何て言うんだろう」という吹き出し表示		360度動画の一時停止、効果音、吹き出しを排除。

第1段階

第2段階



フィードバック(FD) eラーニング開発経験のある日本語教師

動画を動かさずじっと見てしまう受講者もいる

注目箇所がわかりにくい

3. 受講者は360度動画をどう視聴したか

3.1 試行の概要と協力者

試行の範囲：「ホームビジット自習コース」のステップ1、2

実施日：2023年4月19日、27日

協力者：30代の英語を理解言語とする初級日本語学習者3名（A、B、C）
全員「みなと」で他コースの受講経験があり

ICTスキル：A、B →PCやインターネット利用に慣れている。

C →自分のPC以外でのPC操作は少し不慣れに感じる程度

実施方法：1名ずつ下記の手順で、実施。操作状況はZoomで画面録画。

- ①試行の流れを説明
- ②協力者にステップ1、2を受講しながら、頭に浮かんだことを独り言のように声に出して話してもらう。（調査者は受講の妨げにならないよう、少し離れて観察）
- ③受講後に英語で半構造化インタビューを行う。

3.2 360度動画の視聴とインタビュー結果

視聴後インタビュー コースの満足度は3名とも高かった

内容が
おもしろかった

A

B

C

使いやすい

操作の説明は十分

実際の視聴の様子

A

B

C

リンクに気づく

動画視聴中に動画下の「Option」リンクの存在に気づき、2D動画が終わるとすぐにリンクをクリックし、360度動画を視聴。

リンクに気づかない

→全項目視聴後に360度動画の存在を伝え視聴してもらう

主人公が画面から見切れても画面を動かさない

→途中で調査者が画面を動かせることを伝える

能動的な視聴

主人公を追いかける、2Dで注目させた箇所を見るなど、自由に画面を動かす。

少し動かす

主人公が進む方向に少し画面を動かす。注目箇所の確認や見たい箇所を自由に見るという動きはない。

操作に戸惑い

画面を動かして始めたものの、マウスの操作方法に戸惑いが見られた。何度か左右に画面を振る程度で終了。

4. まとめと今後の展望

B、Cの戸惑いの原因は、第1段階であった**操作方法の提示を省略した**からか？

→「3.キーフレーズ」「5.あなたはどうか？」の360度画像の前に**操作方法の説明を提示**していたが、そこでも**操作方法を理解していないと思われる行動**が見られた



B

C

操作の説明段階でコンテンツが開始したと思い、クリック

まだ続きがあることに気づかず画面を閉じる

躓きやすいポイント

- ①「360度」コンテンツが**あることに気づかない**
- ②360度動画の画面が**動かせることに気づかない**
- ③「360度」コンテンツへの切り替え箇所（**開始と終了**）がわからない

→ 改善案

文字説明だけでなく、視覚的・感覚的な理解を促す工夫が必要

360度動画

躓き①への対応→**2D動画の最後に「Option」として、画面下のリンクからの360度動画視聴に関し、視覚的な説明の追加**

躓き②への対応→画面を**360度動かしている動画を表示**

躓き①への対応→Clickする箇所だけ**青字に**

躓き③への対応→360度動画終了時に「END」を挿入

360度画像



今後も教材の制作を続け、操作方法の効果的な提示のしかたに関する検証を再度行いたい。