

修士論文

FPI 理論に基づく

アニメを活用したスキット活動とその効果

三重大学大学院教育学研究科
教育科学専攻 学校教育領域
214M008 郝 皓

2016 年 2 月 15 日

要旨

現在、日本アニメは世界中に広がっており、中国でアニメが好きで、日本語の学習を始める人が増えている。一方、中国での日本語授業では学習者の興味を高くなく、基礎知識を教えることが中心になり、実践活動が少ないのが現状である。

中国での日本語学習の諸問題を解決し、学習者の興味を高めるため、本研究では、学習者による日本アニメを活用したスキット活動に着目した。スキット活動を外国語学習に取り入れることの有効性は高く、教育現場で行われることが多い。本研究では、日本アニメを活用した効果的なスキット活動をデザインするため、Merrill (2002) が提唱した「First Principles of Instruction」(略称:FPI、日本語では「教育の第一原理」) というインストラクショナルデザインの共通規範的な原則を導入した。

筆者が提案する日本アニメを活用したスキット活動では、Part1、Part2 において、2 つの作品を作り出す。Part1 は、選び出したアニメの一つのシーンを真似し演じる。Part2 では、自分が Part1 で演じるキャラクターの設定を踏まえ、原作とは異なるオリジナルな作品を作る。

本研究では、2014 年 12 月から 2015 年 7 月にかけ、10 名の日本語学習者を 3 つのグループに分け、実際に 2 通りのスキット活動を行い、その効果を検証した。実践後に、事前事後で行うアンケートとインタビューより、質的分析手法 M-GTA を使い、実践効果を考察する。以下は実践から得られた知見である。

- 日本アニメを活用したスキット活動は、学習者の学習意欲を高め、維持することに対しては有効であった。
- 言語 4 技能の「聞く」と「話す」能力に関する練習が特に実現できた。
- グループで学習者が自主的で学習活動を行い、学んだ知識を活用する機会があり、満足感が高い学習活動を行った。

- アニメーションの選定やグループの構成に対する適切さを注意しなければならない。

目次

| | |
|--|----|
| 第 1 章 研究の背景、目的及び方法..... | 1 |
| 1. 1. 研究の背景..... | 1 |
| 1. 2. 研究の目的..... | 6 |
| 1. 3. 研究方法..... | 7 |
| 第 2 章 スキット活動と FPI 理論..... | 8 |
| 2. 1. 従来のスキット活動の問題点..... | 8 |
| 2. 1. 1 先行研究の中でのスキット活動..... | 8 |
| 2. 1. 2 今回実践者が以前参加したスキット活動..... | 10 |
| 2. 2. FPI 理論とは..... | 14 |
| 2. 3. 本実践でのアニメを活用したスキットのねらい..... | 18 |
| 第 3 章 FPI 理論に基づくアニメを活用したスキット活動の実践..... | 22 |
| 3. 1. 活動デザインと FPI 理論の関連性..... | 22 |
| 3. 2. 実践の対象とスキット活動の方法..... | 24 |
| 3. 3. 3 つのグループのスキット活動の実践内容と結果。..... | 27 |
| 3. 3. 1 グループ 1 のスキット制作..... | 27 |
| 3. 3. 2 グループ 2 のスキット制作..... | 33 |
| 3. 3. 3 グループ 3 のスキット制作..... | 37 |
| 第 4 章 考察..... | 42 |
| 4. 1. 日本語学習に対する興味関心..... | 42 |
| 4. 1. 1 課題展示..... | 42 |
| 4. 1. 2 課題設定..... | 45 |
| 4. 1. 3 課題進化..... | 48 |
| 4. 2. 日本語学習におけるスキットの活用..... | 52 |
| 4. 2. 1 外国語習得 4 技能に対する効果..... | 52 |
| 4. 2. 2 知識応用..... | 57 |
| 4. 2. 3 学習環境デザイン..... | 60 |
| 第 5 章 まとめと今後の課題..... | 66 |

第1章 研究の背景、目的及び方法

1.1. 研究の背景

現在日本アニメは世界中に広がっている。さまざまな領域で世界に影響を与えている。日本人でも世界中の若者がどれほど日本のアニメに影響を受けているかわからないくらいである。

『アニメ文化外交』によると、2000年から2010年まで、日本のマンガやアニメ産業の年平均収益は2000億円であり、現在世界中に放送しているアニメの60%以上が日本で制作されたものである。日本のアニメ（連続もの）は68ヶ国で放送され、日本のアニメ映画（単一作品）は40ヶ国で放送されている。

『中国投資資詢網 2008 年中国動漫産業分析及投資資詢報告』によると、中国での人気アニメランキング調査では、『トムとジェリー』を除き、ベスト10位はすべて日本のアニメが占めている。ランキングの上位にある日本アニメは、『名探偵コナン』、『スラムダンク』、『ドラえもん』、『ドラゴンボール』、『ポケットモンスター』、『クレヨンしんちゃん』、『美少女戦士セーラームーン』、『爆走兄弟レッツ&ゴー』、『一休さん』である。

『アニメ文化外交』では、「日本のアニメは好きですか？」と問いかけた質問に、あるイタリアの学生は「僕たちは日本のアニメで育っているんですよ」と答えたエピソードも紹介されている。また、『アニメ文化外交』の著作者櫻井孝昌は日本アニメ文化外交も行っている。

実際に、筆者の周りには、日本アニメを通して日本に関心を持つ人が多くいる。日本アニメを見るために日本語を勉強し始めた人も多くいる。

そして、『日本語学習動機についての調査分析』によると、現在中国の若者の日本語学習動機は以下のとおりになっている。この調査では動機を8つに分類された。

①情報コミュニケーション（情報を集める、日本人とコミュニケーション）、②文

化（日本の文化が関心している）、③興味（日本語が好き、先生が好き）、④娯楽（漫画、アニメ、ドラマ、音楽が好き）、⑤試験競争（試験にいい成績が欲しい）、⑥留学、⑦現実（今後仕事などのためにもう一つの外国語を学びたい）、⑧学び易い、この8つである。8つの動機型の中に、学習動機の平均値が最も高いのは試験競争であり、娯楽の学習動機平均値は第四位であった。トップではないが、多くの学習者は日本のアニメの影響を受けて日本語を勉強し始めたということが分かった。筆者も日本アニメのおかげで、日本語に対する興味がわいた。

しかし、筆者が2013年に実施した中国人日本語学習者に対象とした調査インタビューの中で、現在の中国の日本語授業は「生活とあまり関わりがない」、「教科書と教室の狭い範囲内に制限している」、「教材と日常生活の間でなんとなくギャップがあるという気がする」など、授業の中では実際に活用する機会が少ないという現状が指摘された。また、「一番問題があることは、仕事場で、日本語を話すチャンスは少なくなることによって、話す力は下がっていくこと」、「日本語を話すとき、最初に思い出したのは教科書から勉強してきた言葉ばかりで、堅くて不自然に思われることも少なくない。また、本場の日本語の発展に追いつけない感じがよくある。」、「表したいことをうまく説明できない」などのような、話す能力またはアウトプットの面でもっと強くなりたい要望があることが明らかになった。

その後、さらに、中国での日本語学習について具体的にどのような現状があるかを明らかにするため、筆者はアンケートとインタビューを行った。学習意欲をデザインするためのARCS動機づけモデルにより、アンケートの問題を設定した。ARCSはAttention（注意）、Relevance（関連性）、Confidence（自信）、Satisfaction（満足感）の略称である。

その「注意」、「関連性」、「自信」、「満足感」の定義は、ARCS動機づけモデルを提唱したJ.M.Kellerによると、以下の通りである。

Attention（注意）：学習者の関心を獲得する。学ぶ好奇心を刺激する。

Relevance（関連性）：学習者の肯定的な態度に作用する個人的ニーズやゴールを満たす。

Confidence（自信）：学習者が成功できること、また、成功は自分たちの工夫次第であることを確信・実感するための助けをする。

Satisfaction（満足感）：（内的と外的）報奨により達成を強化する。

『学習意欲をデザインする ARCS モデルによるインストラクショナルデザイン』（J.M. ケラー著、鈴木克明監訳、2010）より

本アンケート結果では、中国での日本語授業において、学習者がこの4つの要素の中で最も重要と感じているのは、「関連性」である。図 1-1 に示すとおり、10 人中 7 人が感じている。逆に、感じていないのは「満足感」で、10 人中 4 人が感じているのみである。「自信」と「注意」に関しては、感じたと感じなかったの人数は半々である。この現状が起きる原因として、これまでの日本語授業が学習者の興味を高めないことや、中国国内の授業では理論知識を教えることが中心になり実践活動が少ないことが考えられる。インタビュー結果からも、現在中国での日本語授業では、学習者の興味を引くことについてはまだ不足がちである。学習者は担当教員が好きであると授業をもっと楽しめたり、日本人担当教員の授業では日本語でコミュニケーションができるので「楽しい」と感じる傾向がある。

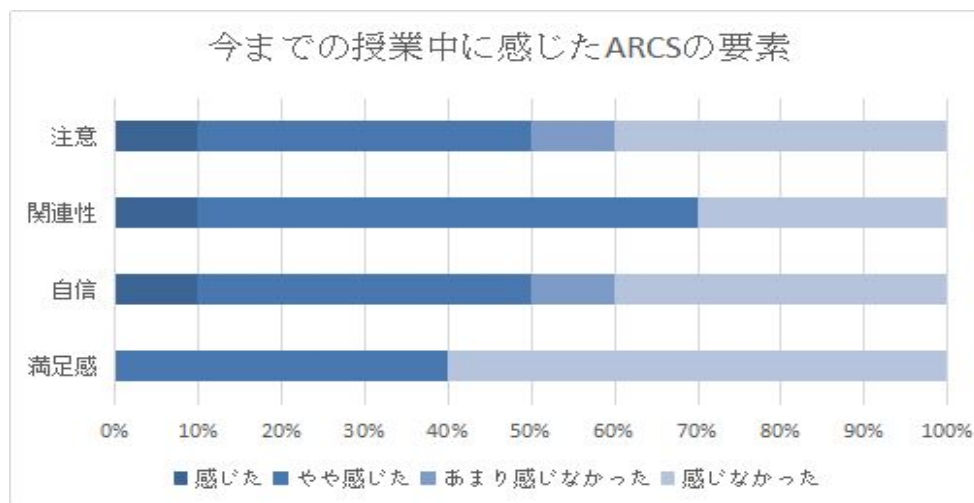


図 1-1 今までの授業の中に感じた ARCS モデルの要素

中国人日本語学習者に対象とし、言語 4 技能の面に関するアンケートも行ったが、最も強いと思っているのは「読む能力」で、最も弱いと思っているのは「話す能力」である（図 1-2）。「聞く能力」と「書く能力」は中間レベルである。授業であまり話す機会がなかったので、話す能力が最も弱いと思う学習者が多いと考えられる。生活の中で聞き取れないことがあったり、ドラマを見るときは聞き取れない場合もよくあったので、聞く能力の不十分さが感じた学習者も多い。中国人学習者に対する日本語授業では、「話す能力」を鍛えることが必要である。

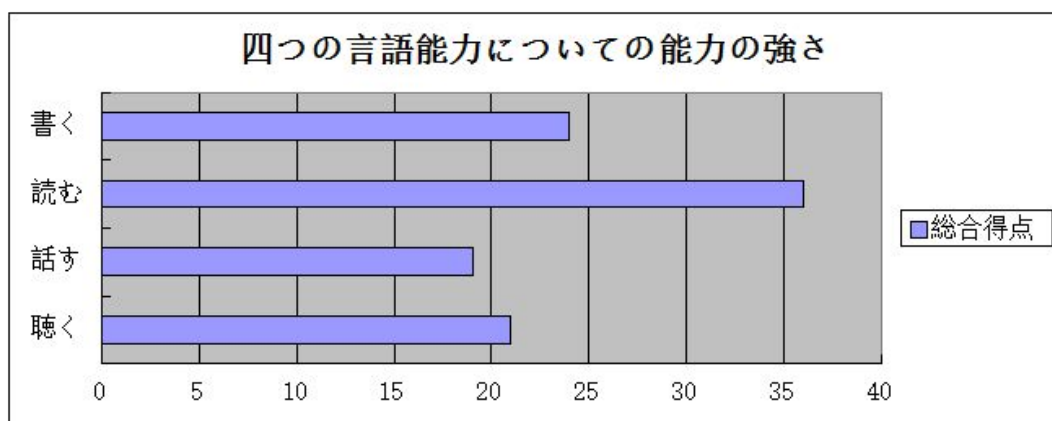


図 1-2 4 言語能力の強さ

知識を応用する面に関して、インタビューの結果により、授業以外で日本語を使う機会があまりなかった。授業中でも一斉型授業であるので、学習者自身で自主的に活動することが少ない。学んだ知識を呼び起こさせる機会や仲間間で知識を共有する機会もあまりない。日本に留学した学習者は日本で学んだ知識を日常生活の中で呼び起こせる機会が中国国内より多くなった。要するに、現在中国での日本語授業では、学習者に十分な応用機会を与えられない場合がある。

中国での日本語学習の諸問題を解決したり、学習者の日本語学習意欲を高めるため、本研究では、学習者主体的で作品を作り、日本アニメを活用したスキット活動に着目した。

スキット活動を外国語学習に取り入れることの有効性は高く、教育現場で行われることも多い。佐生ら(2006)は、演劇を導入した ESL(English as Second Language)の授業が、受講生の英語能力(音声、語彙及び身体表現)の向上に有効であると指摘した。さらに、言語学習では、言語の背景となる文化を学ぶということは不可欠であり、異文化意識を高めることに対しても、スキット活動は有効である(長岡、2012)。それゆえ、日本アニメを活用し、日本の文化についてより学習者の興味を引き出すことができる。

これまでの先行研究より、スキット活動は英語学習でよく使う学習手段であるが、日本語学習についての研究はまだ不十分である。スキットを取り入れた場合、テーマの範囲をしぼること、ルールを適切に設定すること、グループ活動をスムーズに行うことができない状況があったと指摘された(宮原、2014)。

1.2. 研究の目的

現在中国での日本語学習諸問題を解決するため、日本語学習に活用しやすいスキット活動を導入する。しかし、従来のスキット活動では、題材範囲や活動手順などの面に関するデザインが不十分な場合もある。そこで、本研究では、日本語を学習するために日本アニメを活用した魅力的、効果的、効率的なスキット活動を提案し、学習効果を明らかにする。

目的

1. 日本アニメを活用したスキット活動は、学習者の興味関心を高めることに対する効果を明らかにする。
2. スキット活動を効率的に行うためには、どのようなデザインをすればよいのかを明らかにし、日本語学習で活かせるスキット活動を考案し・実践する。

第1目的では、現在中国での日本語授業は、教科書中心になり、一斉型授業になり、実際に応用する機会が少ないという現状がある。これらの諸問題を解決するため、学習者の興味関心を高めることができる日本アニメを活用し、学習者中心で実際に学んだ知識を使えるスキット活動を導入する。

従来のスキット活動には、効率的と言えない部分もある。スキット活動をするとき時間の無駄やスムーズに行われない事例もあり、第2目的に関連し、構成主義に基づく「First Principles of Instruction」(略称:FPI 理論)を導入し、効率的なスキット活動をデザインする。日本語教育現場で活かせるため、本研究で行うスキット活動は言語4技能にどれほど支援できるかも検証する。FPI 理論の紹介は、2.2. 「FPI 理論とは」で詳しく述べる。

1.3. 研究方法

本研究では、中国人日本語学習者を対象とし、日本アニメを活用したスキット活動を行い、FPI 理論に基づくスキット活動は従来のスキット活動よりいかに魅力的、効果的、効率的でできるかを明らかにし、合理的なスキット制作方法を考案する。実践は日本に滞在している中国人日本語学習者10名を対象に2作のスキット活動を行わせる。活動は2つのパートに分け、パート1には、学習者は選び出したアニメシーンのセリフを聞き取れ、原作を真似し、演じる。パート2には、学習者はパート1と原作ストーリーに基づき、オリジナルなストーリーを作り、演じる。両方ともタブレット端末で録画し、編集し、動画の形式で保存する。そして、その作品を他のグループや日本人に視聴させ、鑑賞する。

そして、学習者今までの日本語学習を把握するため、事前アンケートを用意し、半構造化インタビューを行う。本研究で行うスキット活動に対して、学習者はどのように取り込んだのかを探るため、活動後にアンケートを用意し、半構造化インタビューも行う。

インタビューデータを分析するときは、質的データ分析の修正版ストラウス・グレイザー版 Grounded Theory Approach (略称:M-GTA) の手法を参考にし、分析する。

行ったアンケートと半構造化インタビューでは、本研究で行った FPI 理論に基づく日本アニメを活用したスキット活動は学習の魅力、学習効果と効率の面で考察し、どのようなスキット活動を取り入れれば、日本語学習に適切であるかを検証する。

第2章 スキット活動と FPI 理論

本章では、スキット活動の先行研究や事前アンケートとインタビューにより現在中国でのスキット活動現状を述べることにより、スキット活動をデザインするときの留意点を明確にし、それを踏まえた上で、FPI 理論を導入する必要性や本実践でのスキット活動のねらいをあげる。

2.1. 従来のスキット活動の問題点

2.1.1 先行研究の中でのスキット活動

中国での日本語学習の諸問題を解決し、学習者の興味を引き出すために、本研究では、学習者による日本アニメを活用したスキット活動に着目した。

スキット活動を外国語学習に取り入れることの有効性は高く、教育現場で行われることも多い。佐生ら(2006)は、演劇を導入した ESL(English as Second Language)の授業が、受講生の英語能力(音声、語彙及び身体表現)の向上に有効である、と指摘する。さらに、言語学習では、言語の背景となる文化を学ぶということは不可欠であり、異文化意識を高めることに対しても、スキット活動は有効である(長岡、2012)。日本アニメを活用し、日本の文化についてより学習者の興味を高めることができる。

宮原菜月の修士論文『高等学校英語教育におけるモバイル機器を用いたスキット活動の実践と効果』（本学教育研究科平成 25 年度）では、2つの研究目的があり、一つ目はモバイル機器を用いたスキット活動の実践は、英語学習においてどのような効果をもたらすのかを明らかにした。2つ目は語学力・表現力を育成するためには、どのようなスキット活動を行えばよいのかを明らかにし、高校英語教育現場で活かせるスキット活動を考案することであった。

宮原の研究の中では、スキット活動が三つの種類に分けられた。ライブスキット

では、動画スキット、静止画スキットである。ライブスキットでは、シナリオをクラスの前で演じさせる。動画スキットでは、シナリオを演じさせ、モバイル機器で録画し、動画の形式で保存する。静止画スキットでは、シナリオの場面の写真を撮影し、それにナレーションを付け、静止画と組み合わせた動画という形で保存する。

宮原の研究により、スキット活動をデザインする時、いくつかの注意点が挙げられた。

- ① ある程度で作る作品の範囲を占めるほうがよいこと
- ② 作品の長さの設定を学習者により、適当で設定すること
- ③ 聞く能力の育成に支援が必要であること
- ④ 三種類のスキットの中で、動画スキットが総合的で学習効果がある形式であること
- ⑤ 台本を作る時、文法面での支援と練習する時発音確認の支援が必要であること
- ⑥ グループ作る時の工夫、全体的で活動する時の環境デザインが大切であること

また、宮原の研究では、アメリカ合衆国のネブラスカ大学において日本語を第二外国語として学んでいる学生のスキット活動が紹介されている。その取り組みでは、3-4人のグループで10分程度の作品を、必ず既習文法を使い、日本人の力を絶対に借りないというルールで作成する。ビデオやカメラを使って録画し、録画した作品を編集したあと、提出する。学生の発話力向上や文法の定着を確認するという取り組みがなされていた。

ネブラスカ大学での実践から、スキット活動の注意点を挙げると次のようになる。

- ① 活動を行うとき、テーマや範囲を決めないと、学生は作品に取り組む時、無駄に時間がかかった状況があるため、活動を効率的な取り組みが必要で

ある。活動を手軽に制作できるため、作品の長さを占めることが必要である。

- ② 日本人の力を借りなく、フィードバックをすぐもらえない。間違い文法や表現を覚える可能性があることは注意すべきである。
- ③ 完全に学生に任せ、教師からの支援は不足という問題も見えるから、学生がフィードバックをもらえるように学習環境を作ることが大切であること。

さらに、上述した先行研究を踏まえ、スキット活動をデザインするとき、以下の注意点がある。

- ① スキット作品を作るとき、題材の範囲を限定すること。
- ② 作る作品の長さは適切に設定すること。
- ③ 学習者に対する聞く能力への支援が必要であること。
- ④ グループでスキット活動を円滑に行うため、支援者側からの工夫と支援が必要であること。

2.1.2 今回実践者が以前参加したスキット活動

筆者は10人の実践協力者に事前アンケートとインタビューを行った。スキットに対するイメージと参加したスキット活動に対するイメージを聞いた。

実践前にスキット活動に対するイメージは以下のとおりである。

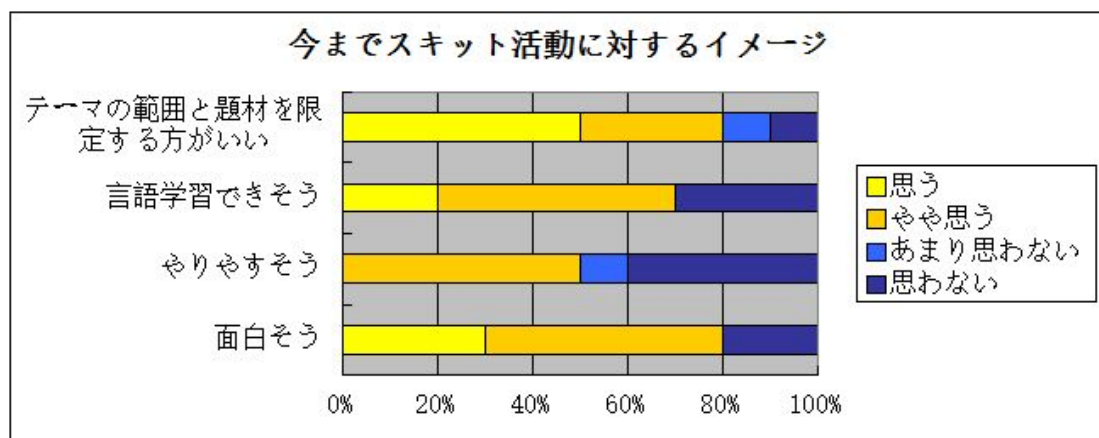


図 2-1 今までスキット活動に対するイメージ

今までスキット活動に対するイメージでは、「面白い」や「テーマの範囲と題材を限定する方がいい」と思う人は 80%を占め、「言語学習ができそう」と思う人は 70%を占め、ただ「やりやすそう」と思う人は 50%だけである。

10 人の協力者の中にはスキット活動をやることがあった協力者が 8 人である。スキット活動に関する思っていたことは以下の通りである。

インタビューの重点を示すため、インタビューデータはアンケートの問題、「面白そうか」「テーマの範囲と題材を限定する方がいいか」「言語学習ができそうか」「やりやすそうか」と「スキットを作るとき不安を感じるか」いう 5 つの面を色で示す。

表 2-1 スキット体験者のインタビュー

| | |
|-------|---|
| 概念名 | 実践前スキットに対するイメージ |
| 定義 | 協力者たちが本研究の実践をやる前に、今までやった、また見たスキット活動に対するイメージ。 |
| 協力者 | ヴァリエーション |
| G1-01 | <p>以前やったことがある。ある集中講義で、寸劇を制作した。今思えば、面白いと思う。でも、そんなに印象深いではない。前やったことがそんなに難しくないが、スキットという単語を聞いてだけで、難しいイメージを感じた。言語学習に対するは、回数が多ければ、効果があると思う。一回だけでは効果があまりないと思う。ある程度範囲を決めればいいと思う。作品のレベルによりも違うと思う。他人に見ることやセリフを言いながら演技も加えるのが難しくて、不安を感じる。他人に見ることについては少し気にしている。</p> |
| G1-02 | <p>以前やったことがある。任務みたいな感じで、ちょっと疲れたが、やっていた過程は楽しかった。そんなに簡単ではなかった。6-8人のグループ活動だから、打ち合わせとか、練習とかは大変だった。言語学習に効果があると思う。特に聞くと話す能力。テーマはあまり限定しないほうがいい。例えば、アニメから、ドラマから選ぶなど、発想が十分できるテーマがほしい。自分の性格的からは発信力についてそんなに得意ではないから、不安を感じている。</p> |
| G1-03 | <p>以前は吹き替えと演劇することがあった。楽しいと思った。一人作業ではないから、グループ内で個人差があるから、やるとき難しいところもある。協同作業とか。言語学習については有効だと思う。セリフを暗記したから。作品の範囲を占めるほうがいい。方向性を示したら、作りやすい。そんなに不安を感じなかった。グループのメンバー一緒に選んだ作品だから、難易度がちょうどいいと思う。演じる前には相手意識が高いが、演じるときはあまり考えない。</p> |

| | |
|-------|---|
| G2-01 | <p>スキット活動に対しては半経験者だ。前に似ている活動をやることがあった。</p> <p>セリフを暗記することを抜いて、あまり難しくないと思う。言語学習に対して練習ができると思う。セリフを暗記しなければならないから。自分で演じるから、セリフやストーリーを理解しなければならない。本気でやればセリフなどを覚えるのも当たり前だ。ある程度で範囲を決め、題材などを最初から探す時間を節約できるし、自分で伸ばすこともできる。日本語で演じるのは、不安を感じる。日本語と中国語は違うから、中国語で演じるのはOKだけど、同じ感情で日本語で演じるのはダメかもしれない。自分は演じるときいつも聞き手意識を持っている。</p> |
| G2-03 | <p>スキット活動の半経験者だ。面白いと思うが、演じることとかは苦手だ。自分の性格のせいかもしれない。言語学習に対して練習ができる。テーマやパターンなどをある程度範囲を指定する方がいいと思う。スキットに対する不安はまだある。やはり自分の見た目などを気になる。自分の日本語の発音も気になるが、やはり自分の外観が一番気になる。</p> |
| G3-01 | <p>日本語でスキットを作ることがあった。言語学習にあまり役に立たないと思う。暗記したセリフはもう忘れた。ファンタジーのストーリーだから、セリフは普段にも使わない。ある程度題材やテーマを占めるほうがやりやすいと思う。</p> |
| G3-02 | <p>前もスキットをやることがあったから、面白いと思う。自分が選び出したシーンだから、自分のレベルによって選定する。ここでテーマなどを限定しないほうがいいと思う。グループの中にメンバーの考え方は違うから、メンバー自分自由に考えるほうがいい。でも効率的には問題があると思う。不安とあまり感じるなかった。遊びと思っているから、気軽になれる。撮影して作品を作ったあと皆さんに見させるから、生演じより緊張感が少ない。</p> |
| G3-04 | <p>アフレコのような活動だ。最初はグループの人数が多すぎだから、意見もまとまらなく、最後はうまくできなかった。後はもう一つのスキット活動をやった。あるストーリーを基づい新しいストーリーを考えた。やるときも楽しかった。言語学習に練習できる。暗記よりこちらのほうはやりやすいし、楽しい。題材を限定するほうがいい。日本語を勉強し始めたあと気づいたのはあるアニメの中</p> |

| | |
|--|--|
| | に方言などもあって、やはり作品を限定するほうがいいと思う。あまり不安を感じない。 |
|--|--|

今まで協力者の経験により、題材を限定し、適切な作品を選び出せば言語学習に役立つ。スキット活動に対し、授業ではないので、リラックスして活動することができ、逆に授業より単語を暗記することがやすくなる。しかし、グループ人数が多すぎて、時間を無駄にかかって、意見をまとまらない、活動が大変になったということもあった。スキット活動の魅力をもっと感じさせるため、日本アニメを導入し、また、効率的、効果的な活動を行うため、筆者は構成主義に基づくインストラクショナルデザイン(略称:ID)モデルの一つである、『First Principles of Instruction』(略称:FPI)を導入した。FPI 理論に関する内容は 2.2. で詳しく述べる。

2.2. FPI 理論とは

先行研究と事前アンケート・インタビューの経験と問題点により、スキット活動を外国語学習に取り入れた活動では、題材の選定、活動環境をデザインすること、グループ活動に対する支援などの面については不十分な部分がある。スキット活動に対する構成主義に基づくインストラクショナルデザイン(略称:ID)モデルを採用することが必要である。本研究では、Merrill (2002) が提唱した「First Principles of Instruction」(略称:FPI、日本語では「教育の第一原理」)という ID の共通規範的な原則に注目した。FPI 理論は従来の幾つかの学習理論の中に、共通的な原則を整理した。Merrill が取り入れた学習理論は以下のとおりである。

The Learning Cycle of Star Legacy (Schwartz et al., 1999),
 4-MAT Cycle of Learning (McCarthy, 1996),
 Instructional Episode (Andre, 1997),

Multiple Approaches of Understanding (Gardner, 1999),
Collaborative Problem Solving (Nelson, 1999),
Constructivist Learning Environments (Jonassen, 1999),
Four Component Instructional Design Model (Van Merriënboer, 1997),
Learning by Doing (Schank et al., 1999),

FPI 理論では、課題を中心とし、活性化、デモンストレーション、応用、統合という 4 段階をたどる学習を取り入れる。図 2-2 は FPI 理論のイメージ図である。4 段階の設定は以下 5 つの学習原則に従っている。

- (a) 学習は学習者が実在の問題を解決するときに促進される。
- (b) 学習は既存の知識は新しい知識の基盤としてアクティブ化されたときに促進される。
- (c) 学習は学習者に新しい知識を発揮されるときに促進される。
- (d) 学習は学習者によって新しい知識が適用されたときに促進される。
- (e) 学習は新しい知識は学習者の世界に統合されたときに促進される。

FPI 理論に関する具体的な説明は、Merrill はそれぞれの段階で次のように留意点を挙げた。

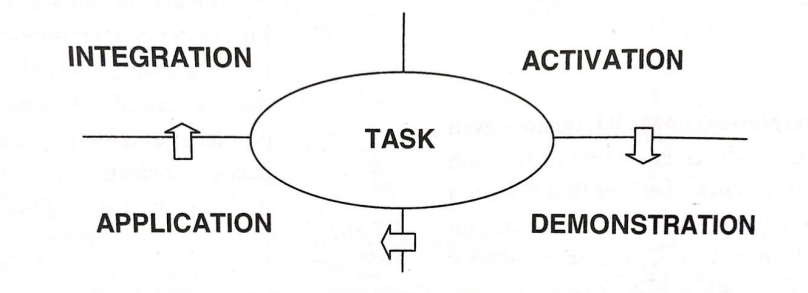


図 2-2 FPI 理論の段階

(1)Task-Centered(課題中心)

学習は実世界問題の解決に従事しているときに促進させる。学習者は課題解決に対する興味を持つとき、よりよい学習効果ができる。(Mayer, 1992a)

この部分の核は、具体的な課題をあげ、学習者に興味をさせることである。行うことは以下のとおりである。

- ① 課題展示:学習者にこれかやる課題あるいはこれから解決する問題は全体の学習の中での位置あるいは役割を提示する。
- ② 課題設定:単純に課題を完成するより、課題を行うとき学習者の興味を引くことが学習を促進させる。
- ③ 課題進化:学習者が簡単な状況から複雑な状況への問題解決能力を上げさせること。

(2)Activation(活性化)

この部分の核は、学習した知識、経験と呼び起させることができると、学習が促進できる。行うことは以下のとおりである。

- ① 以前の経験:直接的で或いは間接的で以前学習した知識と呼び起させ、関連させれば、学習が促進できる。
- ② 新しい経験:以前学習した知識が今回の学習の中に活用できれば、学習が促進できる。
- ③ 構造:学習者に知識構造化を行う機会を提供、励ますと、学習が促進できる。

(3)Demonstration(デモンストレーション)

この部分の核は、「Show Me」である。要する、学習者に具体的どのようなことが学べるかを展示することは単に口で話すよりもっと有効である。行うことは以下の

とおりである。

- ① デモンストレーションの一致性:デモンストレーションと学習ゴールが一致するとき、学習が促進できる、ア)概念を説明するため、例をあげる、イ)学習手順について例をあげる、ウ) 学習手順を可視化する、エ) やることについてモデルをあげる。
- ② 学習者へのガイダンス:学習者へ適切なガイダンスをあげると、学習が促進できる、ア) 学習者に関連情報を提供する、イ) デモンストレーションをするときマルチ説明法で提示し、或いは、ウ) マルチデモンストレーションは明確に比較する
- ③ メディアとの関連:学習者の注意が引ける適切なメディアを使うと、学習が促進できる。

(4)Application(応用)

この部分の核は (Let Me) である。学んだ新しい知識が課題解決するとき活用できれば、学習が促進できる。

- ① 練習の一致性:練習や応用をするとき、学習目標と一致すると、学習が促進できる。ア) 練習や応用情報の一致性、イ) 各パートの名称、内容と細かい点、ウ) どの部分に関する練習や応用、例を挙げ示すこと、エ) どのように練習や応用を行い、手順を示すこと、と、オ) 情報により、結果を予想し、或いは間違った情報により、予想できない結果をあげること。
- ② 段々と指導を減少:適切な指導とフィードバックが必要し、そして、段々と指導を減少すると、学習が促進できる。
- ③ 多様化問題:単一の問題解決から多様な問題解決への移行は学習を促進させる。

(5) Integration(統合)

学習者は学習した新しい知識を毎日の生活の中に活用させると、学習が促進できる。

- ① 提示する:学習した知識を他人に提示する機会をさせると、学習が促進できる。
- ② 反省する:学習した知識に対する反省、検討することは学習を促進させる。
- ③ 創造する:学習者自分で新しい解釈、方法で学習した知識を活用できれば、学習が促進される。

(以上、筆者が訳する) ——M. David Merrill 『First Principles of Instruction』 ETR&D, Vol. 50, No. 3, 2002, PP. 43-59 ISSN 1042-1629

FPI 理論を実際に応用する場合では、一つの学習活動の中にすべてこれらの原則が含まれるわけがない、できる限り原則を活用、学習者に向いている学習活動を工夫するのが大切である。

2.3. 本実践でのアニメを活用したスキットのねらい

これまで先行研究の中に載ったスキット活動と事前アンケート・インタビューから、テーマ範囲が広すぎ、グループ活動がうまく進まない、指導者からのサポートが足りないという活動が多かった。

本研究のスキット活動は、学習者の学習意欲を引き出し、応用機会が少ない中国での日本語授業の現状を改善することを目指し、より効率的なスキット活動となる

ことを目指す。

学習者の学習意欲を引き出すため、日本アニメを活動中心とし、興味があると日本語学習に役が立つアニメジャンルの中に演じる作品を選び出す。そして、効率的なスキット活動をデザインするため、社会的構成主義に基づく学習理論やインスタクショナルデザイン(略称:ID)の FPI 理論を採用する。手軽に、学習者に負担を掛けないため、活動を行うとき、iPad を使い録画し、無料の映像編集アプリケーション「快秀視頻 HD」で作品を作成する。

学習者の学習意欲を引き出し、従来のスキット活動の効率がよくできない部分を補足するため、筆者の実践でスキット活動を行わせる際は、以下の点に留意させる。

- ①使うシーンは「学園」「日常」「歴史」の3つのジャンルの中から選び出すこと。
- ②1作目は学習者自分でセリフを聞き取り、シーンを真似し、2作目は1作目を踏まえオリジナルな作品を作ること。
- ③できる限りシナリオを暗記すること。
- ④スキット作品の長さは2～3分程度である。
- ⑤3～4人のグループで協力して制作すること。
- ⑥ワークシートとチェックシートを導入し、活動時間を把握できるようになること。

① 使うシーンとして「学園」「日常」「歴史」の3つのジャンルの中から選び出す理由は、筆者が実施した(2013)中国人日本語学習者に対象となるアンケートによると、日本語学習に役を立つアニメのジャンルの順位は、「日常」、「学園」、「歴史」であったからである。好きなアニメのジャンルの問いには、「熱血」、「学園」、「恋愛」「冒険」、「日常」の順となった。この結果を参考に、本研究で活用するアニメ作品は「学園」「日常」「歴史」の3つの題材の中から選び出す。

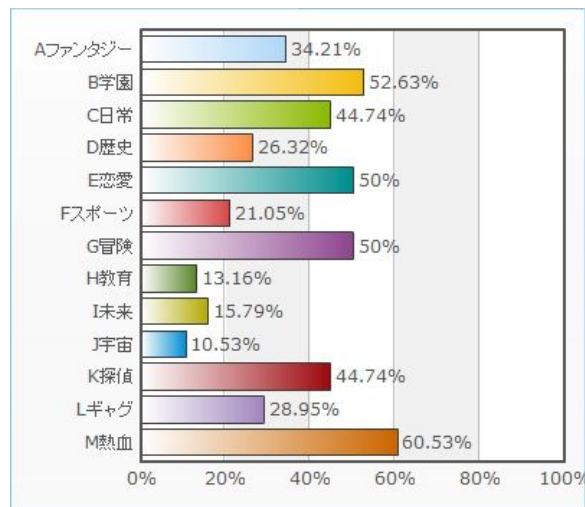


図 2-3 あなたが好きなアニメジャンルは何 (N=40)

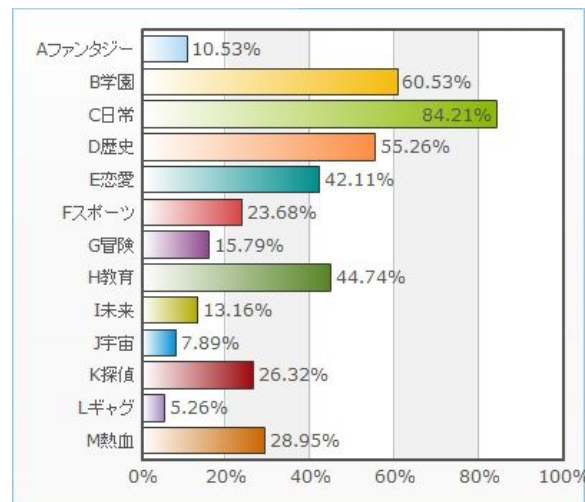


図 2-4 日本語学習に役が立つのはどのアニメジャンル (N=40)

多選、計算式は、総合点数 = (Σ 頻度 X 重み値) / 答え数。

② 第1作目は学習者自分でセリフを聞き取り、シーンを真似する理由は、先行研究の中にスキット活動は聞く能力への支援に対しては不足な部分があり、1作目は自分でセリフを聞き取り、聞く能力への支援を進めたいからである。さらに、日本語での発話の立場からでも、プロの発音を真似すると標準な日本語を身に付けやすい。2作目で1作目を踏まえオリジナルな作品を作る理由は、FPI理論の

Task-Centered(課題中心)の段階での、③課題進化:学習者が簡単な状況から複雑な状況への問題解決能力を向上させること、という学習原理からの考えからである。ストーリーからセリフまで全部学習者に任せ、単にセリフを真似するより複雑な学習問題解決ができる。

③ できる限りシナリオを暗記させるのは、新しい単語、慣用表現などを記憶にインプットさせることを目指しているからである。

④ スキット作品の長さは2～3分程度の理由は、スキット活動を手軽に行うという意図を込めている。先行研究、またインタビューの中には、年一度、大学卒業まで4年間一回だけスキットを体験するのが現状である。それには、題材の範囲が広すぎ、シナリオ作成や練習に多くの時間がかかり、学習者にかかる負担も大きくなっている。授業中でも活動に取り組めるように、作品の長さは2～3分程度という短い設定にした。

⑤ 3～4人のグループで協力して制作するのは、協働学習が行われるであろうという前提で設定した。活動ではグループで行う形で、もし分からないセリフなどがあれば、他の学習者に聞けばわかることもある。ここでは、教師は支援の立場で、参加者の意志を尊重し、コミュニケーションしながら活動を進める。

⑥ に関しては、従来のスキット活動では、活動時間を厳しく設定しない、支援者からの要求が曖昧なため、活動全体的に効率的ではないのが多い。ワークシートとチェックシートを導入し、支援者も学習者も直観的に活動の流れとかかる時間を把握でき、活動を円滑に進めさせる意図がある。

第3章 FPI 理論に基づくアニメを活用したスキット活動の実践

3.1. 活動デザインと FPI 理論の関連性

筆者が提案する日本アニメを活用したスキット活動では、Part1、Part2 において、2 つの作品を作り出す。Part1 は、選び出したアニメの一つのシーンを真似し演じる。Part2 では、自分が Part1 で演じるキャラクターの設定を踏まえ、原作とは異なる、オリジナルな作品を作る。

先行研究の経験を踏まえて iPad を使って動画スキットを行う。合わせて 2 回の実践を行う。使う機器は iPad また iPad mini である。使うアプリは『快秀視頻 HD』、撮影編集のフリーアプリである。

活動は大きく二つの Part を分け、活動を行うとき、以下のルールを従い活動する。

Part1 のルール

- ①選ばれた原作作品一話全体を見ること
- ②選ばれたシーンのセリフを自分で聞き取ること
- ③原作の発音を真似し、演じること
- ④聞き取ったセリフと発音については、確認することと質問があれば支援者に尋ねること

スキット制作と FPI 理論のつながりは以下のとおりである。

Part1 と FPI 理論の関係性

日本アニメを課題とする中心に置き、学習者の興味を引かせる。セリフを自分で聞き取ることにより、学んだ知識を呼びさせる機会を与え、聞き取れないセリフをグループで討論することは知識と経験を共有することに役立つ。さらに、支援者にセリフを確認させることと原作を真似し、発音などを改善することは、学習者にガイダンスを行い、知識の活性化との融合をする。最後、スキットを演じることは新しい知識を活用する。

ここまでは、FPI 理論の課題中心、活性化、デモンストレーション、応用の段階に当てはまる。

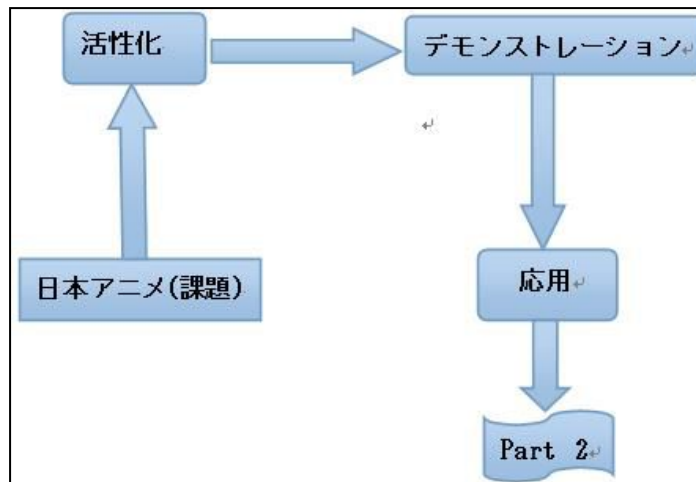


図 3-1:活動 Part1 と PFI 理論の関連図

Part2 のルール

- ①Part1 の作品を見た後、自己評価を行い、さらに、他者評価を確認すること
 - ②Part1 の作品キャラクターの設定を踏まえ、原作と違い、オリジナルな作品を作ること
 - ③ストーリー全体の流れはグループで討論しながら考え、自分のセリフは自分で考えること
 - ④質問があれば、支援者に尋ねること
 - ⑤二回目の作品を見て自己と他者評価を行うこと
- スキット制作と FPI 理論のつながりは以下のとおりである。

Part2 と FPI 理論の関係性

Part2 も日本アニメを中心にし、学習者の興味を重視する。さらに、Part1 で自分が演じるキャラクターの設定をふまえ、オリジナルな作品を作ることにより、簡単なものから複雑な状況へ移行させる。グループでストーリーの構成を討論することは知識と経験を共有する機会を与え、自分でセリフを考えることより学んだ知識を呼び起こす。支援者にセリフとストーリーを確認させ、ガイダンスやヒントを得たり、発音や表現などの面でアドバイスを受ける。さらに、他者からフィードバックとして評価をもらうことができる。Part2 でスキットを作る際、Part1 で学んだ新し

い知識を活用したり、自分の作品を他の人に見てもらうこともできる。

ここまでは、FPI 理論の課題中心、活性化、デモンストレーション、応用、統合の段階に当てはまる。

このように、Part1 と Part2 は二つのサイクルを組み、FPI 理論の課題中心と四つの段階を繰り返し、活動の中で実行することにより、学習を促進できる。

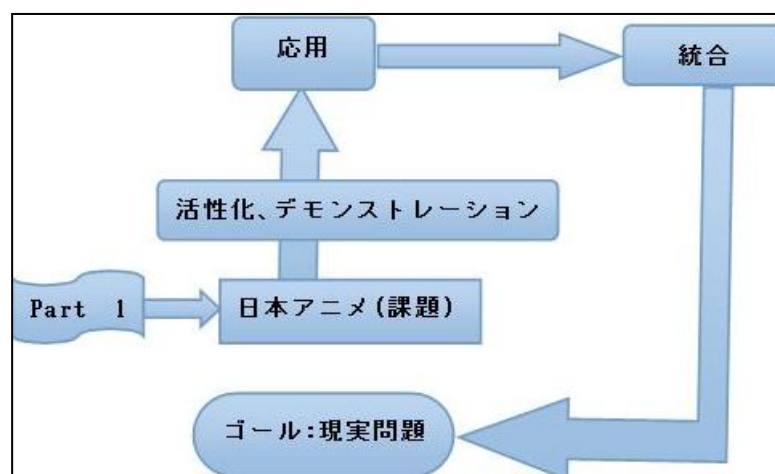


図 3-2:Part2 活動 Part1 と PFI 理論の関連図

3.2. 実践の対象とスキット活動の方法

筆者が実施した中国人日本語学習者に対象となるアンケート（2013）により、日本語学習に役を立つアニメの種類の順位は、「日常」、「学園」、歴史であった。好きなアニメの種類の問いには、「熱血」、「学園」、「恋愛」「冒険」、「日常」の順となった。この結果を参考に、本研究で活用するアニメ作品は「学園」「日常」「歴史」の3つの題材の中から選び出す。選ばれたシーンの長さは2分程度、3-5人グループで、2分程度のスキット作品を作り出す。

実践の対象となるのは、中国人日本語学習者10名である。

10名の協力者のうち、7人が日本語能力試験N1に合格済みである。残り2人がN2レベル、1人がN3レベルであった。その結果から、今回の実践に参加した協力者は、中級または上級協力者である。

10名の学習者の中に7名がスキット活動の体験者である。残る3名の協力者もス

キットというものを理解している。事前アンケートで、今までスキット活動に対するイメージを調査した。

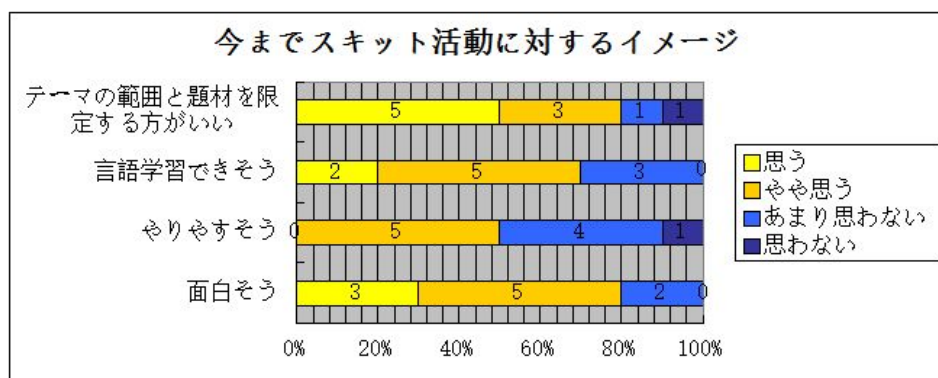


図 3-4 今までスキット活動に対するイメージ

今までスキット活動に対するイメージでは、「面白い」や「テーマの範囲と題材を限定する方がいい」と思う人は80%を占め、「言語学習ができそう」と思う人は70%を占め、ただ「やりやすそう」と思う人は50%だけである。スキット活動をやることがあった協力者が7人。今までの経験により、題材を限定し、良い作品を得られれば言語学習に役立つ。スキット活動に対し、授業ではないので、リラックスして活動を行うことができ、逆に授業より単語を暗記することがしやすくなった。しかし、グループ人数が多すぎて、時間を無駄にかかって、意見をまとまらない、活動が大変になったということもあった。

10名の協力者は3つのグループに分け、表1に示す通り、制作実践を行った。

題材の面では、3つのグループは、全て学園を題材とする作品を選び出した。グループ1とグループ2は同じ作品の違うシーンを選び出した。グループ3では探偵題材の作品の中にある学校内のシーンを選び出した。

活動は2つのPartに分け、一つのグループは2つの作品を制作する。Part1は、選び出したアニメの一つのシーンを真似し演じる。Part2では、自分がPart1で演じるキャラクターの設定を踏まえ、原作とは異なる、オリジナルな作品を作る。使う機器はiPad または iPad mini である。使うアプリ、撮影編集のフリーアプリ『快秀 動画 HD』である。

グループメンバーの構成について、グループ 1 のメンバーは 2 人 N1 をとり、1 人は N2 レベルの協力者、グループ 2 のメンバーは全員 N1 を取り、グループ 3 は 2 人が N1 をとり、1 人は N2 レベルもう 1 人は N3 レベルである。日本語能力の差もあり、セリフを聞き取るときや台本を作成するときグループ 3 は他の 2 グループに比べると少し時間がかかった。

3 つのグループのスキット活動をまとめると表 3-1 のとおりである。

表 3-1 各グループスキット活動概要

| | グループ 1 | グループ 2 | グループ 3 |
|---------------|---|---|---|
| 原作品名 | 『君に届け』 | 『君に届け』 | 『名探偵コナン』 |
| 人数 | 3 人 | 3 人 | 4 人 |
| シーン長さ | 01:41 | 02:09 | 01:22 |
| 作品 1 長さ | 01:22 | 02:46 | 01:27 |
| 作品 2 長さ | 01:30 | 02:43 | 02:16 |
| Part1 にかかった時間 | 説明とシーン選ぶ 15m セリフ聞き取り 20m; 練習と演じる 60m; 制作と鑑賞 60m; 計 155m | 説明とシーン選ぶ 10m セリフ聞き取り 15m; 練習と演じる 55m; 制作と鑑賞 60m; 計 140m | 説明とシーン選ぶ 30m セリフ聞き取り 30m; 練習と演じる 65m; 制作と鑑賞 40m; 計 165m |
| Part2 にかかった時間 | 自他者評価確認 10m; 台本作成 30m; 練習と演じる 60m; 制作と鑑賞 30m; 計 130m | 自他者評価確認 10m; 台本作成 30m; 練習と演じる 60m; 制作と鑑賞 30m; 計 130m | 自他者評価確認 15m; 台本作成 70m; 練習と演じる 40m; 制作と鑑賞 30m; 計 155m |

3.3. 3つのグループのスキット活動の実践内容と結果。

ここでは、実践協力者がどのように2つのスキット活動に取り込んだかを述べていく。

Part1の制作過程は、作品選択、セリフ聞き取り、練習と演じる、制作と鑑賞(自己評価含む)という4つの段階を分けた。

Part2の制作過程は、自・他者評価確認、台本作成、練習と演じる、制作と鑑賞という4つの段階を分けた。

具体的説明は、以下のとおりである。

3.3.1 グループ1のスキット制作

① Part1 原作シーンを真似し、作品を制作する

● 作品選択

学習たちはスキットを作った経験があるが、今回の実践と以前のスキット活動少々違うところがあるから、あらかじめ全体活動の説明をしたあと、本番で活動に入った。作品を選ぶとき、「学園」「日常」「歴史」と3つのジャンルから選ぶのが原則で、ヒントとなるよう、支援者からある作品リストを用意した。リストの中から選び出すのも、自分で作品を選定してもよいこととした。

挙げたリストは、以下のとおりである。

表 3-2 アニメ作品リスト

| 作品名 | ジャンル |
|------------|-------|
| 『君に届け』 | 学園、恋愛 |
| 『ヘタリア』 | 歴史 |
| 『月刊少女野崎くん』 | 学園 |
| 『SSX 僕』 | 恋愛 |
| 『銀魂』 | 歴史 |

グループ1が選び出した作品は『君に届け』第17話である。演じるシーンの長さは1分41秒である。

● セリフ聞き取り

3. 1. の活動デザインで説明したとおり、Part1 の部分では、演じるシーンのセリフを協力者自分で聞き取る必要がある。聞き取れない部分があれば、まずグループ内に話し、そして、原セリフを読み、聞き取ったセリフを確認する。

グループ 1 のあるメンバーのセリフ作成シートを例としてあげる。

| 作品名: 作成者: 張里美 | | | 第 1 話 | 時間: | | |
|------------------|----|-------------|--|-----|-----|----|
| カット | 秒数 | 画像 (テロップ含む) | セリフ | 撮影者 | BGM | 備考 |
| 1 | | | お田 お兄の写真を救して見たら、 おと一格的な写真をみたの 二、 二、 | | | |
| 2. | | | お田 ~い uu~uu~ あにい、おれ、写真ほなな、 てる。 こんなに可愛い~ かわいい~ | | | |
| 3. | | | お田 う~あこな いふふ、お迷いなことさ 車かたさうな~ お田 | | | |
| 4. | | | 車かたさうな~ お田 おれ、宝物がいっぱいある ために ありがとう~ | | | |
| 5. | | | お田 勝て、宝物がいっぱいある ために ありがとう~ おれに?何の? | | | |
| | | | | | | |

図 3-5 グループ 1 メンバーのセリフシート

● 練習と演じる

グループ1が選んだのは友達家に訪ねるシーンである。女子高校3人は先日のパーティーと恋について話をした。協力者は何回の練習をしたあと、自分のセリフを暗記し、録画した。作品の一部だけを例としてあげる。

作品名：『君に届け』17話の1シーン

| 原シーン | 演じるシーン | セリフ |
|---|--|--|
|  |  | 二人：心 霊写真じ ゃなかつ たのか。 |
|  |  | 綾音：そ んな写真 で満足し てない で、告白 しちゃえ ばいいの にね。 |

● 制作と鑑賞(自己評価含む)

録画したあと、フリーアプリケーションを使い、画像編集し、作品を創り出す。そして、完成した作品を自分からまず鑑賞し、自己評価をする。他者の作品を鑑賞するのはほかの場で行うので、事前協力者の許可を得た。他者の作品を鑑賞した後、他者評価を行い、次回に活動するとき、フィードバックとして協力者に見せる。

自・他評価の評価項目は、以下のとおりである。

表 3-3 自・他評価項目

| 自己評価 | 他者評価 |
|---|--|
| 1. 日本語能力について、以下の面から評価してください。 A. 発話 ①発音 ②流暢さ B. 理解力 C. 構造力 D. 語彙力 | 1. 日本語能力について、以下の面から評価してください。 A. 発話 ①発音 ②流暢さ |
| 2. 表現力について評価してください A. 感情込みでセリフを言いました B. 表情が自然でした C. 体の動きが自然でした | 3. 現力について評価してください A. 感情込みでセリフを言いました B. 表情が自然でした C. 体の動きが自然でした |

② Part2 Part1 を踏まえ、オリジナルな作品を制作する

● 自・他者評価確認

2 回目の作品を創作前に、前回の自己評価と他者評価を確認した。また、他のグループの作品も鑑賞し、他者評価をした。他のグループの作品を見て、「自分たちはまだまだ頑張らなければならない」ということがグループ 1 のメンバーから出された。そして、グループ内に討論し、自分たちは何か改善することがあるか、注意すべきことがあるか、というふり返しを行った。

● 台本作成

2 回目の作品は、自分が Part1 で演じるキャラクターの設定を踏まえ、原作とは異なる、オリジナルな作品を作るのがルールである。協力者はまずストーリーの流れを考え、討論し、セリフも一緒に考え、台本を制作する。台本創り出したら、支

援者に確認し、単語や文法や表現などを直す。実際に、作成した台本は図 3-6 に示す通りである。

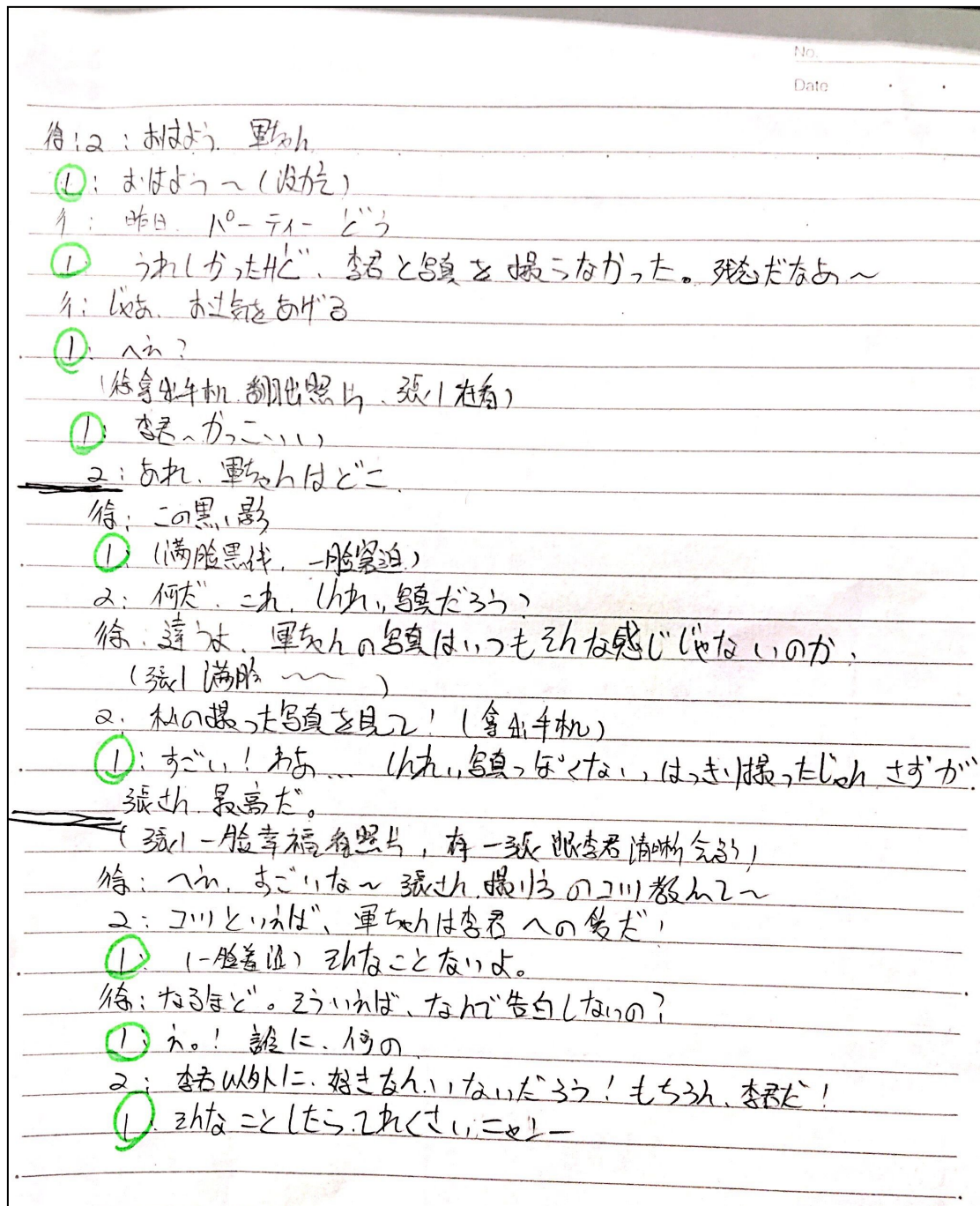


図 3-6 グループ 1 作品 2 の全体の台本




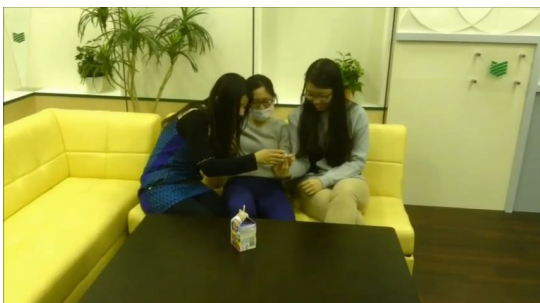
| 第2話 時間: 20/5. ² 10. | | | | | | |
|--------------------------------|----|---|---|-----|-----|----|
| 作品名: 君に届け 作成者: 張軍美 | | | | | | |
| カット | 秒数 | 画像 (テロップ含む) | セリフ | 撮影者 | BGM | 備考 |
| 1 | | | <ul style="list-style-type: none"> • おはよう (無効) • うれいしたけど、静と張と撮らかった。残念だニャ。 • へい! 張軍美 (翻写) 張 (有) | | | |
| | | | <ul style="list-style-type: none"> • 静~かこいい | | | |
| 2 | |  | <ul style="list-style-type: none"> • あごい! わあ... (しん、張、静、は、きり) 撮ったしん せあが〜 張いけちゃん 最高だ。 (張ちゃん 胎動状態 ~) | | | |
| 3 | |  | <ul style="list-style-type: none"> • そんなことないよ。 • か! 誰に何の? • そんなことしたろ、照れいニャー | | | |

図 3-7 グループ 1 の作品 2 の個人用台本

● 練習と演じる

台本を確定した後、「練習」と「演じる」の段階に入った。2 作目の作品では、発音を真似する見本がないため、支援者は協力者の発音がおかしいとか、アクセントがうまく発音できないことに気が付いた。そのとき、支援者は発音やアクセント上の指導をした。また、言い間違えたり、表現失敗したりした場合、何度も繰り返しよりよい作品を作りたいという光景も見られた。

表 3-4 グループ 2 作品 2 の演じる様子

| 演じる場面 | セリフ |
|--|---|
|  | <p>2 人:おはよう、軍ちゃん。</p> |
|  | <p>軍ちゃん:すごい！わあ～心霊写真っぽくない。はっきりとったじゃん。さすが張さん、最高だ。</p> |

- 制作と鑑賞

録画したあと、協力者 3 人が iPadmini で撮った映像を編集し、作品を完成した。完成した作品をその場で鑑賞し、自己評価を行った。また、後日で他者にも鑑賞させることを承知し、このあとの他者評価もフィードバックとして、協力者に送った。

3.3.2 グループ 2 のスキット制作

① Part1 原作シーンを真似し、作品を制作する

- 作品選択

グループ 2 が選び出したのも『君に届け』であるが、演じるシーンは第 2 話のあるシーンである。シーンの内容は、ヒロインはあまり友達がいらない。夏休みのとき、クラスの活動は肝試しに決め、ヒロインは鬼の役に自分で自薦する。

- セリフ聞き取り

グループ 2 の場合も、自分でセリフを聞き取る必要がある。グループ 2 のメンバーは全員上級協力者のため、セリフを聞き取るとき、あまり問題がなかった。

セリフの一例をあげる。





1 爽子:肝^{きも}試し こっそり名前を書いておこう
綾音:えっ 貞子?
千鶴:そう 肝^{きも}試し お化け役いたほうが 絶対盛り上がるし
貞子ならさあ もう立てるだけで みんなびびるよ
綾音&千鶴:ははは
2 爽子:あの
千鶴:いつからそこに
3 爽子:あの その役 やらせてもらえないかな
綾音&千鶴:あ?
綾音:無理すんなよ
千鶴:いや~~やらせてね~~ いやいややられてもね
風早:XXXXX ちゃんとべったら、ちゃんと自分の気持ち言ったじゃん。
爽子:私、~~嫌~~やたことは 一度もないよ
4 綾音&千鶴:え?
爽子:みんなと仲良くしたくて、
だけど そのために いや~~やらせてね~~ やてるじゃなくて
役に立てたら 私が嬉しいから
ただ これは みんなの期待に答えられなくて 心苦しんだけど
綾音:何?
爽子:本物はでません
綾音&千鶴:あ?
爽子:私 靈感はないです
綾音:ないの?
爽子:はい
綾音:全然?
爽子:はい
綾音:あははは 今頃 カ~~ミ~~ミ~~ン~~ダアオ~~カ~~かよ しかも 期待って
あなた ずれてるよ 絶対ずれてるって ねー千鶴
単人
転→ 千鶴:う～～～
綾音:何あんた 泣いてるの? ^{けなげ}
千鶴:あたしだめだよ こういう^{けなげ}ケ^なケ^な子弱くて
綾音:あんたもずれてるやんよ。
千鶴:お化け役頼むだよ 貞子
私^{わたし}らだけの秘密にしとくから 思う存分脅かしつけてきな
爽子:あ〜 ありがとう
♪ 分かってもらえた 私の気持ち
ほんの少しだけど 変わった気がする
風早くん 風早くんのおかげだよ

図 3-8 グループ 2 の作品 1 のセリフ例

- 練習と演じる

前述したとおり、グループ2のメンバーは全員上級日本語協力者のため、日本の発音などについてはあまり問題がなかったが、演じることにに対する緊張感がある協力者がいた。録画のとき、台本を見るだけ、演じる感覚がない協力者もいた。しかし、グループ2のメンバーの中には、一人、大学の時パフォーマンス専門科の仲間がいるため、演劇について、他のメンバーにアドバイスなどをあげ、全体的でスキットを組むことができた。

表 3-5 グループ2 作品1 演じる様子

| 原シーン | 演じるシーン | セリフ |
|---|---|---|
|  |  | 千鶴:そう。 肝試し、お化け役いたほうが、絶対盛り上がるし、貞子ならさあ、もう立てるだけで、みんなびびるよ。 |
|  |  | 爽子:あの… 千鶴:いつからそこに。 |

- 制作と鑑賞(自己評価含む)

グループ2の場合では、その場に作品を制作ではなく、録画したムービーをその後コンピュータで編集した。作品の動画効果やBGMはiPadminidでのアプリケーションを使い制作した作品より質がよいである。作品が完成したあと、作品を見せ、自己評価を行った。

② Part2 Part1 を踏まえ、オリジナルな作品を制作する

● 自・他者評価確認

グループ 2 も他のグループの作品を鑑賞し、コメントを書いた。自分たちに対する他者評価も確認し、二回目の作品を演じる時注意すべきことを確認した。グループ 2 の中の 2 人は作品 1 を作るとき、台本を見るばかりという問題があり、他者評価の中にも指摘があった。二回目の作品を作るときは、特にこの問題を注意しながら演じるということを反省した。



● 台本作成

2 回目の作品も紹介したルールの通り、自分が Part1 で演じるキャラクターの設定を踏まえ、原作とは異なる、オリジナルな作品を創っていく。グループ 2 は全員上級者だが、一人の協力者は作文を書くのが嫌いという状況もあった。しかし、グループのメンバーとしゃべりながら、そして、書いたのも短い文章なので、抵抗感は多くなかった。

● 練習と演じる

Part1 の経験があるため、Part2 の練習と演じることもより順調に行った。演じる時台本を見るという不足点も注意しながら演じた。

表 3-6 グループ 2 作品 2 演じる様子

| 演じる場面 | セリフ |
|--|--|
|  | Z さん: あっ、びっくりした。 M さん: いつからそこに |
|  | M さん: ランレイ、お化け役、頼むぞ。 最高の肝ためしを作り上げよう。 L さん: はい、頑張ります。 |

● 制作と鑑賞

Part2 のときも、その場で編集ではなく、後で録画したものをパソコンで作品を制作した。そして、作品を見させ、自己評価を行った。また、後日、他者にも鑑賞させることを承知し、このあとの他者評価もフィードバックとして、協力者に送った。

3.3.3 グループ 3 のスキット制作

① Part1 原作シーンを真似し、作品を制作する

● 作品選択

グループ 3 中の C は、作品リストの中の作品を見ることがなかったため、リスト以外の作品を選び出した。他のメンバーはよく日本アニメを見ていたが、C はあまりアニメ等をよく見なかったのため、C が見たことがあり、他のメンバーも好きな『名探偵コナン』の怪盗キッドに関する 673 話を選び出した。ジャンルが『学園』

『恋愛』『歴史』と違うが、選ばれたシーンは学園のシーンである。そして、グループ3は4人グループのため、選び出したシーンも他のグループより長かった。

● セリフ聞き取り

グループ3のメンバーはN2、N3レベルの協力者もいたため、セリフを聞き取る段階では、他の二グループよりもっと時間がかかった。聞き取れないセリフの部分は、まずグループ内で討論し、最後は支援者に確認した。

● 練習と演じる

選び出したシーンの中に、出場したキャラクターは男の子2人、女の子2人だが、グループ3は全員女子のため、2人は男役をやらなければならない。グループ3のメンバー2人は自薦で男役を演じた。グループ3の協力者は演じるとき、キャラクターの性別を区別できるため、服装から留意した。女役はスカートで、男役はズボンで、また帽子にも使ったり、小道具も準備した。そして、キャラクター間に恋愛関係もあるため、演じるとき失笑する場面もあった。協力者は調整しながら録画した。

表 3-7 グループ3 作品1 演じる様子

| 原シーン | 演じるシーン | セリフ |
|---|---|--|
|  |  | 青子（女）：やめるって、 な何を？赤子ちゃん。 赤子（女）：怪盗キッドに 言ってるよ。 |

| | | |
|---|---|------------------------------------|
|  |  | <p>白馬（男）：別に。「あっ、このクラスにこんな美人が…」</p> |
|---|---|------------------------------------|

- 制作と鑑賞(自己評価含む)

グループ3の場合も、その場に編集ではなく、後でアプリケーションを使い作品を制作した。Part2を始まるまで、グループメンバー一緒に作品を鑑賞し、自己評価をする。

② Part2 Part1を踏まえ、オリジナルな作品を制作する


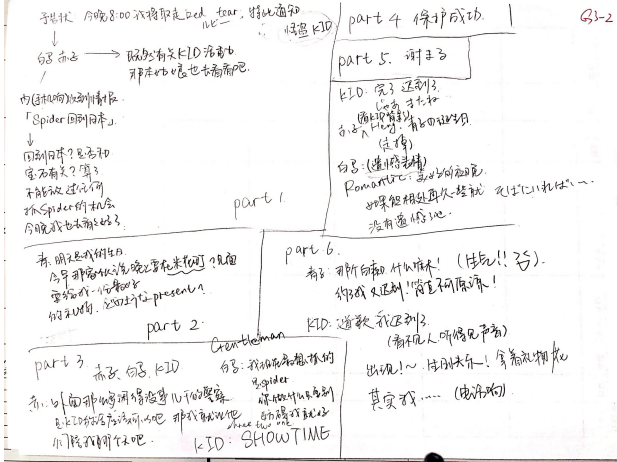
- 自・他者評価確認

Part2の実践を始まる前に、自・他評価を確認しながら、グループの中に作品1の中に不足な部分はどこにあるかを確認し、解決方法を討論した。グループ3のメンバーたちは日本語レベルも、性格もすごくばらばらになるため、他のグループより、討論と活動の雰囲気は盛り上がっていた。

- 台本作成

グループ3のメンバーたちは、真似より、自分でオリジナルな作品を創るほうが熱心になっていた。ストーリーの構成から、セリフを考えることまで、全員は討論に加わる。


表 3-8 グループ 3 作品 2 のストーリーを創るとき

| 台本を作るときの風景 | ストーリーラインの関係図 |
|---|--|
|  |  |

● 練習と演じる


作品 2 を練習と演じるときは、服装にも作品 1 を演じるときと同じ、女役はスカートで、男役はズボンで、また帽子にも使った。演じるとき使う予告書も自分で描いた。そして、日本語能力は特によくはない協力者もいたが、演じることについてセンスがあり、実践活動のとき大活躍した。

表 3-10 グループ 3 作品 2 演じる様子

| 演じる場面 | セリフ |
|---|---|
|  | <p>白馬（男）：スパイダーはヨロパーツアをやめ、日本に来た。まさか、レットディアのため？ 僕も行く。</p> <p>赤子（女）：キッドが行くんだったら、私も行ってみようか。</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>なし。</p> |
| | <p>青子（女）：たっく。あのバカ。 約束したのに、なんと遅刻した。許せない。</p> <p>キッド（男）：ごめん、ごめん、青子。 僕は遅刻しちゃった。ごめんね。許してくれない？</p> |

表 3-9 グループ 3 使った小道具

| | |
|--|---|
| | <p>予告状 今晚、8時に、いっしょに 見に行こうと存ずる。</p> <p>♡  KID</p> |
|--|---|

● 制作と鑑賞

グループ 3 の Part2 も Part1 のときと同じ、その場で編集ではなく、後で録画したものをアプリケーションで編集した。そして、作品を視聴させ、自己評価を行った。また、後日で他者にも鑑賞させることを承知し、このあとの他者評価もフィードバックとして、協力者に送った。

第4章 考察

第4章では、実践したスキット活動が、日本語学習にどのような効果をもたらしたのかを、①日本語学習に対する興味関心、②日本語学習におけるスキットの活用、それぞれの観点から考察していく。

4.1. 日本語学習に対する興味関心

ここでは、FPI 理論の Task-Centered（課題中心）に、今回のアニメを活用したスキット活動は日本語学習に対する興味関心にどのような効果を及ぼしたのかを述べる。

Task-Centered（課題中心）の理論基礎は、『学習者は実世界問題の解決に従事しているときに上昇します。学習者は課題解決に対する興味を持つとき、よりよい学習効果が期待できる。』（Mayer, 1992a）ということである。具体的に今回の実践活動の中にどのように生かせたのかを以下に述べる。

4.1.1 課題展示

課題展示の定義は、学習者にこれからやる課題あるいはこれから解決する問題は全体の学習の中での位置あるいは役割を展示するということである。（M. David Merrill、2002）

今回実践活動の目標は、日本アニメを活用し、二つのスキット作品を制作し、この二つの作品を制作することを通し、学んだ日本語知識を活用することができるようになることである。

最初から協力者の興味を引くため、日本アニメを題材とし、提示した。協力者は日本アニメを題材としたことに対する態度は図 4-1 を示す通りである。9 割の協力者は、「アニメを題材としてよかった」と思っていた。

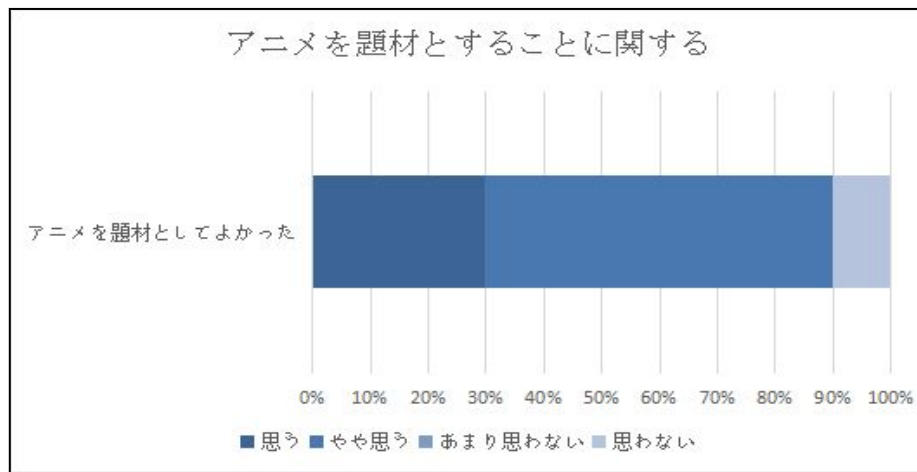


図 4-1 アニメを題材とすることに関する

そして、協力者が日本アニメを題材とすることに関して考えたことを明らかにするため、インタビューを行った。それを整理したものが表 4-1 である。

表 4-1 日本アニメを題材とすることに関して

| | |
|-------|---|
| 概念名 | アニメを題材とすることに関する |
| 定義 | 日本アニメをスキットの題材とすることに対する考えこと。 |
| 協力者 | ヴァリエーション |
| G1-01 | よかったと思う。選び出したのはただ普通の日常場面だから、特に日本文化を感じなかった。もし、もっと日本の特徴を表れるシーンを選び出したら、もっと日本文化を感じれるかもしれない。 |
| G2-01 | ある程度 題材や範囲を占める ほうが良いと思う。この作品は以前見ることがあるから、全体のストーリーを把握することができる。いきなりあるテーマをあげるより、こちらのほうが良いと思う。今回選び出したシーンは日本特有の 夏祭りや肝試し があって、もっと日本文化を理解することができた。 |

| | |
|-------|---|
| G2-02 | 日本文化についてももっと理解できた。以前は肝試しは何か全然分からなかった。今回の活動を通して理解できた。 |
| G3-01 | あまりかんじなかったのは、選び出したシーンはそんなに日本文化の特徴がなかった。もし龍馬に関するシーンが選び出したら、もっと感じると思う。 |
| G3-02 | アニメを題材にし、自由発揮することができる。日本人普段どのようにコミュニケーションしていたかが理解できた。 |
| G3-03 | 日本アニメもいいが、自分はドラマのほうもいいと思う。しかし、ドラマのほうは話すスピードが速いから、初心者に対してはちょっと無理かもしれない。シーンを選ぶときは注意しなければならない。 |

図 4-1 が示す通り、日本アニメを題材とするのがよかったと思う参加協力者がほとんどであるが、データから整理した結果、要素として、日本文化が学べる面、活動題材を限定する面、その他に分類できた（色分けしたとおり）。

インタビューを整理すると、日本アニメを題材としたことに関し、協力者の考え方は以下のように整理できる。

表 4-2 日本アニメを題材としたまとめ

| |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ・特徴的な日本文化を含めアニメシーンを題材とし、日本文化を深く理解することができる。 ・手軽に活動を行うため、題材をある程度限定する方がよい。 ・他の題材も使えるかもしれない。 |
|--|

日本アニメを題材とし、さらにジャンルを限定する重要な一つの理由は、演じるアニメのシーンから、日本文化をよりよく深く理解することをねらっているからで

ある。実践活動を通し、よりよく日本文化を理解できるグループもあれば、あまり日本文化を深く理解できないグループもあった。原因として、選び出したシーンは日常か学園の題材だが、あまり日本の特徴がないシーンを選び出すと、日本文化に対する理解を深めることが難しい。

活動題材を限定しないと、題材探しにおいてグループ内で時間を無駄にする可能性が高い。題材のジャンルを限定しても、活動は学習者を自主的で行うため、スキットを創作するとき、自由に表現する面でマイナスな影響がない。

一人の協力者は、日本のドラマが大好きなので、日本のドラマを題材にしてもいいという意見が出たが、この協力者自身も「ドラマの方は話すスピードが速いので、初心者に向いてないかもしれない。」という話も出た。

4.1.2 課題設定

学習を順調に進むことができるため、学習者の学習意欲を引き出すことが重要な役割を果たす。『単純に課題を完成するより、課題を行うとき学習者の興味を引くことが学習を促進させる。』（M. David Merrill, 2002）。要するに、学習活動や授業をデザインするとき、最初の課題設定から学習者の興味を引くことができれば、学習に活かすことができるということである。

今回の実践活動に対する興味関心について、参加協力者にアンケートを行った。全員の協力者が今回の実践活動は楽しかったと返答した（図 4-2）。

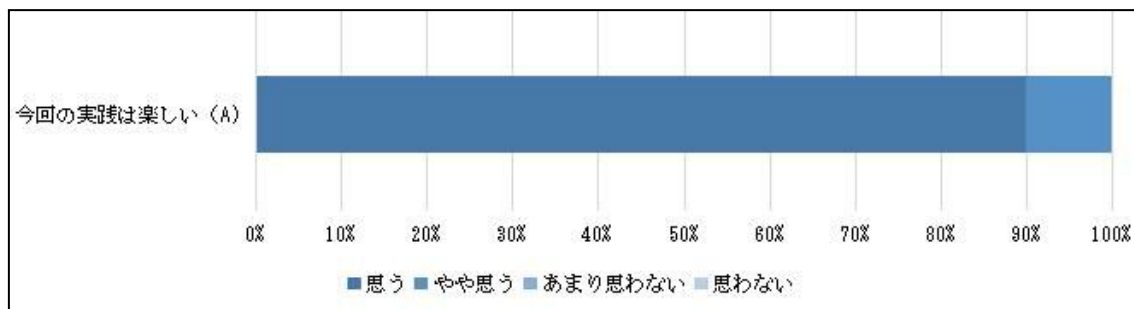


図 4-2 実践活動に対する興味関心に関する回答

今回の実践活動はどの部分でなぜ協力者に楽しいと感じさせたのかを明らかにするため、協力者にインタビューを行った。文字化したインタビューのデータに色で示す。

表 4-3 活動の楽しさに関して

| | |
|-------|---|
| 概念名 | 楽しさ・注意 (A) |
| 定義 | 活動に参加するとき、楽しいと感じ、活動に興味を持ちながら行う。 |
| 協力者 | ヴァリエーション |
| G2-01 | スキット活動初体験だから、このような活動は楽しかった。そして、グループの中のLさんは演じるのが結構うまいから、自分もいろいろ勉強した。 |
| G2-02 | 活動の中に笑いながら作品を作り出した。雰囲気がとてもいい。 |
| G3-01 | 2回目の活動は、自分でストーリーやセリフを考え、以前のスキットよりもっと楽しかった。自分たちが作り出した作品はやはり原作と比べると不足点も感じていたが、活動自体は面白かった。 |

| | |
|-------|---|
| G3-03 | 支援者の支援があつて、 支援者に対する好意がある。 |
| G3-04 | 楽しかった。演じるだけでなく、 自分でストーリーを考え、台本を作ることもできた。 |

図 4-2 が示す通り、今回の実践活動に対し、楽しかったと感じる協力者は全員である。データから整理した結果、要素として、活動自体の面、グループ活動の面、作品作りの面、その他に分類できた（色分けしたとおり）。

インタビューを整理すると、楽しさを感じさせた要素に関し、協力者の考え方は以下のように整理できる。

表 4-4 楽しさを感じさせた要素に関して

| |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ・活動自体が面白い。 ・グループ内の雰囲気がいい。 ・自分でストーリーを作ると、楽しい。 ・その他（支援者に対する好意）。 |
|--|

グループの構成や活動するときグループ内の雰囲気は、学習者に対して、学習者活動の楽しさを感じるかどうかは一つの重要な要素の一つである。先行研究の中に、グループ活動をうまく進めない、事前インタビューの中にも、グループ活動は楽しくないと思うという回答もあった。構成主義の原則を従い、グループ学習活動を行うのが重要だが、グループを組むとき、グループの構成や活動するとき全体のデザインを重視しなければならない。そうしなければ、逆に学習者の学習意欲を喪失する可能性がある。

今回、実践に参加した協力者は自分で台本を作ることに熱意が感じられた。作文などを書くことはあまり好きではないが、自分でストーリーを考え、台本を創作することは楽しい、と感じていた。要するには、協力者は書くこと自体に対抗しているのではなく、書く内容や形式により、協力者の興味関心を増大または現状させる変化を起こす可能性がある。

最後に、支援者は学習活動をデザイン・把握する役を担当しているため、学習活動の中にどのように支援者を位置づけるのかも重要である。学習活動の主役は学習者だが、活動が円滑に行うことができないことがあると、支援者は適切に学習者に支援を与えることも学習者の興味関心に関わっている。

4.1.3 課題進化

学習者の興味を引くのは、学習問題の難易度を段階にアップすることも必要である。『学習者が簡単な状況から複雑な状況への問題解決能力をあげさせること。』（M. David Merrill、2002）。

今回の実践活動は二つの Part に分けた意図は課題進化のためである。Part1 は選り出したシーンのセリフ自分で聞き取り、真似し、演じる。Part2 は自分でストーリーを考え、台本を作り、演じる。Part2 部分の課題設定は Part1 より難しく設定した。Part1 ではこのようなスキット活動に参加するのが最初で、難易度は低く設定し、Part1 を通し、スキットを慣れたあと、Part2 で難易度を少し高く設定し、学習者の興味関心を維持させることができる。

今回設定の意図がどれぐらい果たすかを知るため、協力者にインタビューを行った。文字化したインタビューのデータに色で示す。

表 4-5 課題進化に関するインタビューのデータ

| | |
|-------|---|
| 概念名 | 課題進化を感じるか |
| 定義 | Part1 から Part2 へ、活動の難易度の変化を感じ、自分の進歩を感じる こと。 |
| 協力者 | ヴァリエーション |
| G1-01 | 二回目の作品を作る時は、一回目の作品を作る経験があるから、やりやすくなった。 |
| G1-02 | 二回目の作品を見たとき、一回目の作品を見たより満足感がもっと感じた。だが、他のグループの作品を見たあとで、自分の作品の不十分なところも感じた。 |
| G2-01 | 以前は演じることがなかったから、2 回目を演じるときは不安が段々と感じなかった。 |
| G3-01 | 二回目は一回目よりもっとできた。一回目のときはどのようにやればいいのかと分からなかったから、二回目は一回目の経験があったから、進歩を感じた。前はセリフを暗記するや発音に対する不安があったが、実際に活動を行ったときは、一回目の作品を作るときは経験の積み重ねになった、二回目は自分でセリフやストーリーを考え、この辺の不安はなくなった。 |
| G3-02 | 思ったよりよくできた。2 つの作品を見て、自分の進歩を感じた。 |
| G3-04 | Part2 で自分が Part1 のときと比べ、よりよくできたと思う。Part2 は Part1 より難しい。Part1 を通し、スキット活動を行う経験を積み重ね、Part2 はより順調にできることがした。 |

データから整理した結果、要素として、学習経験の面、緊張感の面、進歩の面、その他に分類できた（色分けしたとおり）。

半数以上の協力者は、インタビューを行うとき、活動の課題が進化しているということが感じた。インタビューを整理すると、日本アニメを題材としたことに関し、協力者の考え方は以下のように整理できる。

表 4-6 課題進化に関して

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">・ Part1 の活動を通し、学習経験を重ねることができた。・ Part2 で実践を行うとき、Part1 より緊張感が減少した。・ Part2 の作品を鑑賞した後、Part1 の作品と比べると、進歩が感じられた。・ その他（他のグループの作品と比較し、自分たちが不足している点が感じられた。） |
|---|

Part1 の課題設定は Part2 より簡単だが、協力者に対して、Part1 でスキットを制作するのはまだスキットというものに慣れない状態であり、ある協力者はまともにスキットをやることもなかったため、Part1 はあまり簡単ではない、という感じであった。Part2 の課題設定は Part1 より難しくなったが、Part1 の経験があるため、Part2 はあまり難しくないと思っている協力者がほとんどである。逆に、Part1 の経験を通し、Part2 の部分の活動はやりやすくなった。課題設定の難易度は、協力者の能力より高くても低くても、両方共、協力者の興味関心を持続することができない。今回の課題設定の難易度を協力者の能力に適切に合わせ、協力者の興味関心を持続させることができた。

Part1 で経験を重ねながら、Part2 で演じるとき、不安に対する感じも減少した。全部の活動を終わったあと、協力者がスキット活動に対する不安も全体的に減少した。結果は図 4-3 に示す。

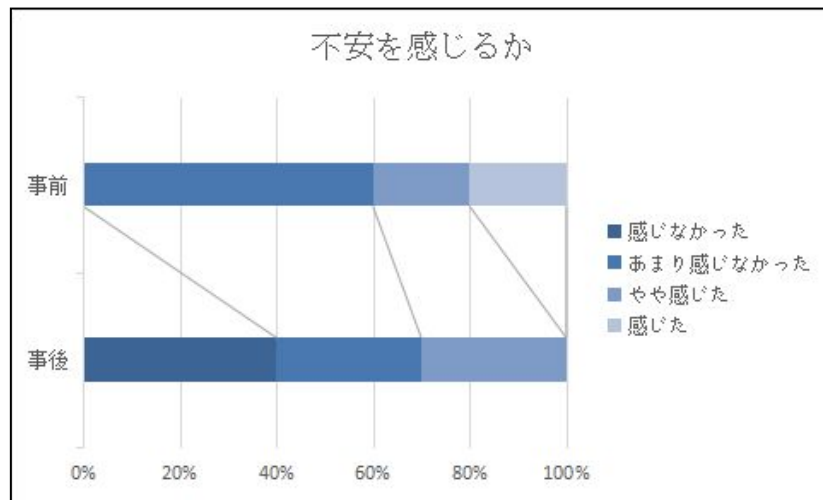


図 4-3 スキット活動に対する不安

今回の活動の中には、制作したスキット作品を鑑賞する時間を設定した。この時間では、協力者に発音や表現に対するフィードバックを与えることができた。自分たちで制作した作品を鑑賞し、自己評価した後、自分たちの進歩が感じられた。実際にも、協力者が二回目の作品を見た後、一回目の作品よりよくできたという感想を持った。そして、活動の進め方も、Part2 のときは Part1 よりうまくできた。

自分たちで作った作品だけではなく、他のグループの作品も鑑賞した。そのとき、他のグループの作品を鑑賞すると、自分たちの不足な部分も明らかになった。あるグループの協力者は、自分たちの Part1 の作品だけを鑑賞するときは、「よくできた」と話し合いしていたが、他のグループの作品を鑑賞したあと、「ああ、私たちの作品はみっともないな」という話が出た。そして、Part2 の作品を制作するときは、もっと緊張感を持ち演じる風景が見られた。

以上の「課題展示」、「課題設定」、「課題進化」に関する考察を踏まえ、「日本語学習に関する興味関心」に関するまとめは表 4-7 に記す通りである。

表 4-7 日本語学習に関する興味関心に関するまとめ

| |
|---|
| 成果 |
| ✓ 日本アニメを使い、学習者が活動に対する興味を高めた。 |
| ✓ 活動自体、グループ活動、作品制作の面からも、学習者に楽しさを感じさせた。 |
| ✓ Part1 と Part2 の設定になるため、学習者の興味関心を維持することができた。 |
| 問題 |
| ✓ 支援者に対する指導や活動を把握する要求がある。 |
| ✓ 他のグループの作品と比べ、自信を失う可能性がある。 |
| 課題 |
| ✓ 選り出すアニメーションは日本の特徴があるほうが日本文化を理解することが促進できる。 |

4.2. 日本語学習におけるスキットの活用

ここでは、外国語習得 4 技能・知識応用・学習環境デザインがどのような効果を及ぼしたのかを述べる。

4.2.1 外国語習得 4 技能に対する効果

本研究で行ったスキット活動というのは、二つの Part に分け、Part1 はセリフを聞き取ったり、真似したり、演じる。Part2 は学習者自身が日本語で台本を作り、演じる。Part1 ではセリフを聞き取ることはまず「聞く」能力が養われ、原シーンを真似し、演じることは「話す」能力も養われる。その上、Part2 でストーリーを考え、台本を作り、話したりする過程が加わることにより、話す能力だけではなく、

「書く」能力と「読む」能力も同時に養うことができると考え、実際にその能力を養うことができるのかを実践の結果から探す。

まず、聞く能力に関して、本実践で行ったスキット活動の Part1 では、協力者自分で自分が演じるキャラクターのセリフを聞き取ることがルールである。選び出したシーンは 2 分程度で、一人の協力者は 8 句ぐらいのセリフを聞き取らなければならないが、あまり短くもなく長くもない話言葉で、協力者に負担をかけることがない。さらに、聞き取れないセリフがあれば、まずグループ内で討論し、解決できないセリフがあれば、支援者は正しいセリフを出し、正確なセリフとチェックする。

話す能力に関して、Part1 も Part2 も、両方共作品を作成するためには、演じる必要がある。ここで演じることにより、協力者の話す能力も鍛えることができる。特に、Part1 の部分では、原シーンの真似ができるため、協力者自分で自分の発音とアクセントをチェックすることができ、正しい日本語の発音が学べる。Part2 の部分では、支援者側から、発音とアクセントに対するアドバイスを与える。さらに、制作した作品は日本語母語話者（ネイティブ）に鑑賞させ、他者評価を行うため、他者評価を確認するときも発音とアクセントに対するフィードバックを受ける。

読むと書く能力に関して、Part2 では、協力者自分でオリジナルな作品を作るため、自分でストーリーを考え、セリフを書かなければならない。そして、一人で全員のセリフを書き出すではなく、グループ内で討論し、一人一人自分のセリフを書かせる。書いたセリフをグループの他のメンバーにも見せ、言葉遣いや文法が正しいかどうかを討論する。この時は、他のメンバーが書いたセリフを確認することにより、読む能力も鍛えることができる。

2 回のスキット制作を通し、それぞれの制作活動は 4 技能を身に付ける練習になったか、という質問をした。結果は図 4-4 の通りであった。

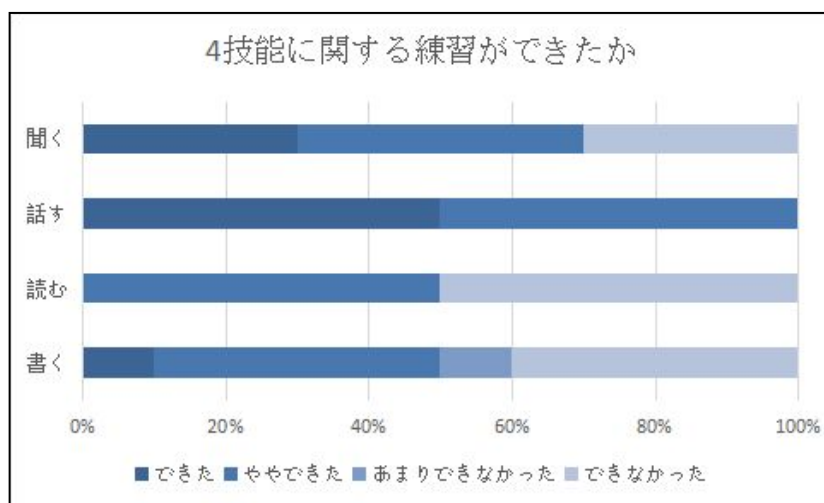


図 4-4 4 技能に関する練習ができたか

全員「話す」能力に関する練習ができたと回答した。「聞く」能力に関する練習も 7 割の協力者ができたと回答した。「読む」と「話す」能力に関しては、半分の協力者が練習できたと回答した。具体的どのように練習したのかについて、インタビューのデータを整理し、表 4-8 に色で示す。

表 4-8 4 技能に関するインタビューのデータ

| | |
|-------|--|
| 概念名 | 4 技能に関する練習ができたか |
| 定義 | Part1 と Part2、活動全体を通し、言語学習 4 技能に関する練習ができるかない |
| 協力者 | ヴァリエーション |
| G1-01 | 話す能力に対しては、活動の中ではいつも話し言葉を使っているから。書くに対しては、セリフは話し言葉だから、書くときはそんなに難しいと感じなかった。 |
| G1-02 | 他のメンバーが書いたセリフを読んでいたから。 |
| G1-03 | 演劇だから、話すと聞く能力に対しては特に練習ができるが、セリフは |

| | |
|-------|--|
| | 短いから、書く能力に対してはあまり練習ができなかったと思う。でも、ストーリーの構成などは結構工夫した。もし、ストーリーの構成なども書く能力に含まれたら、書く能力に対しても練習ができた。書いたセリフは日常的な言葉が多いから、レポートより書きやすい。普段レポートを書く比べると、応用の面が違う。今回は日常的な応用が多い。 |
| G2-01 | 活動全体としては、話す能力への鍛えが一番だ。 |
| G2-03 | 聞く、話す、書くこの三つの能力には練習ができた。セリフを聞き取るのは聞く能力に、二回とも演じることができたから話す能力に、二回目は自分でセリフを書くことができたから書く能力にも練習ができた。 |
| G3-01 | 聞くや話す能力が特に練習できた。一回目はシーンを見ながらセリフを自分で聞き取るから、聞く能力が練習になった。あとは、一回目と二回目は両方とも演じるのが必要だから、話す能力も練習になった。二回目のストーリーやセリフは皆一緒に考えてきたから、一人一人書いた文章はそんなに多くないから、書く能力に対する練習は限られていた。 |
| G3-02 | 聞くと言語能力は勿論練習できたが、二回目セリフは自分で書いていたから、書く能力も練習になった。あと、演じるときははっきり発音しなければならないから。 |
| G3-03 | 活動全体で話さなければならないから、話す能力について一番練習になった。聞くにも少し練習できた。セリフなどを聞き取った。セリフを書くことがあるが、一人一人のセリフは少ないから、書く能力に練習ができるとは言えないと思う。作る作品がもっと長くなったら書く能力にも練習できると思う。 |
| G3-04 | 聞く能力や話す能力に対し、特に練習ができた。セリフを聞き取るとは聞く能力を鍛え、演じるとは話す能力を鍛える。 |

データから整理した結果、要素として、「聞く」、「話す」、「読む」、「書く」、に分類できた（色分けしたとおり）。

インタビューにより、活動全体を通し、4技能に関する練習が全部できたと見え

るが、練習ができた程度が違う。スキット活動のため、Part1 でも Part2 でも、話さないと、演じることができないため、「話す」能力が特に練習できたと協力者が感じた。先行研究の中には、従来のスキット活動では、特に「聞く」能力に対する支援が必要だという問題があったが、本活動では、Part1 の部分で原シーンのセリフを聞き取る段階があるため、聞く能力に対する練習もよくできた。

練習不足な能力は「読む」と「書く」能力である。Part2 の部分は協力者自身でストーリーを考え、セリフを書いたが、一人一人で分担するセリフは多くないため、書く能力はあまり練習できていないという意見が多い。他のメンバーが書いたセリフを読んでも、文章は短い会話文のため、読む能力に関する練習が不足という意見が出た。そして、本実践の中に書いたセリフは話し言葉で、授業中で書く文章と違い、日常的な応用である。また、「聞く」と「話す」能力に関する練習と比べ、練習できたという感じが薄いという要素もある。

本実践で鍛えた 4 技能と活動の段階との対応関係をまとめ、表 4-9 に示す。

表 4-9 言語 4 技能に関する練習のまとめ

| 4 技能 | 活動の段階 | 効果評価 |
|------|--|--|
| 聞く | Part1 のセリフを聞き取る段階 | よく練習できる。 |
| 話す | Part1 と Part2 の演じる段階 | よく練習できる。 |
| 読む | Part2 でグループ内で書き出したセリフを読み、討論する段階 | あまり練習できない。読むセリフは短い。 |
| 書く | Part2 でオリジナルな作品を作るとき、ストーリーを考え、セリフを書く段階 | あまり練習できない。書くものは日常の話す言葉で、普段授業中で書いた長い文章と違う。しかし、学習者に負担を掛からない。 |

4.2.2 知識応用

活動を行った前と後、アンケートを行った。普段授業で学んだ知識を活用しているかどうかと、今回の実践活動の中に以前学んだ知識を活用したかどうかについて調べた。

結果を図 4-5 に示す。事前では 7 割の協力者が普段授業で学んだ知識を活用していると感じた。完全には感じなかったのは残りの 3 割の協力者である。今回の活動に通し、9 割の協力者は普段学んだ知識を活用できたと感じた。完全には感じなかったのは一人もいなかった。

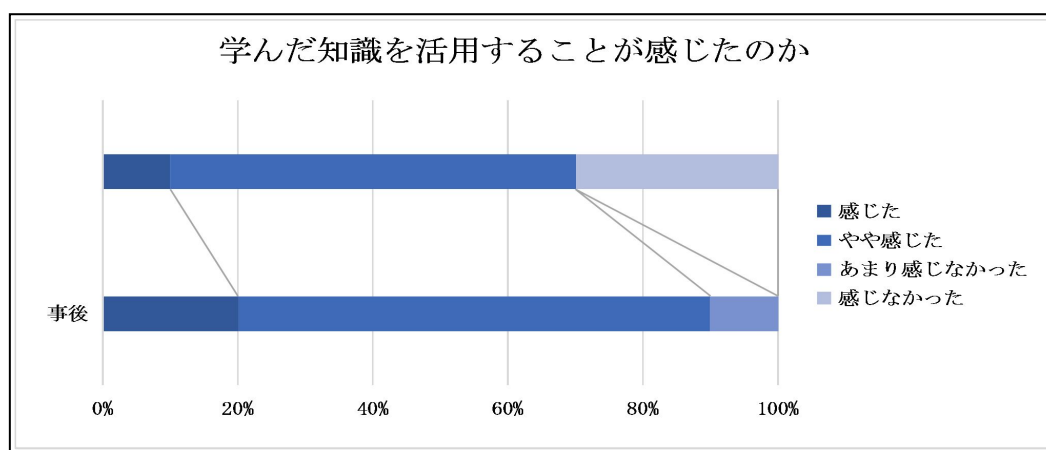


図 4-5 学んだ知識を活用することに関して

なぜこのような結果が出たのかについて、インタビューの答えから原因を明らかにする。表 4-10 の中には、色で感じた、と感じなかったインタビュー部分を示す。重要な部分は下線で示す。

表 4-10 学んだ知識を活用できたか

| 概念名 | 関連性 |
|-------|--|
| 定義 | 学んだ知識を活用できたのか。 |
| 協力者 | ヴァリエーション |
| G1-01 | はい、感じた。日本語でスキットを作るから。 |
| G1-02 | はい、感じた。 |
| G1-03 | はい、感じた。日本語でスキットを演じることができたから。 |
| G2-01 | 一番感じた関連性は話す能力だ。以前分からなかった単語も勉強した。活動自体では話す力に対して一番練習できた。 |
| G2-02 | もちろん感じた。中国国内ではこのような活動が少ない。作品を作り出したあとも、作品を見ながら自分の発音を確認するのもできる。そして、シーンの中に自分が分からなかった単語もあって、勉強になった。 |
| G2-03 | 自分で書いたセリフを暗記するのが簡単だが、正確さについては心配だ。元のセリフを暗記すれば必ず正しい表現が学べる。 |
| G3-01 | 普段学んだ日本語知識が活用できた。セリフを聞き取るときは自分普段練習した聞く能力の効果が出てきた。二回目は自分でセリフを書くときは自分普段学んだ単語や文法を活用できた。 |
| G3-02 | セリフを書くときは特に感じた。文法などを使える。 |
| G3-03 | <u>ストーリーを考えるときは、中国人の考え方で、実際に話すときは日本人と同じように喋らなければならない。</u> セリフを考えるときはやはり文法の構成などを考えなければならないから、 <u>もっとリアルな場面が欲しい。</u> |
| G3-04 | 普段学んだ知識が活用できた。セリフを聞き取ったあと自分でセリフ書くなどは、インプットしたあと、アウトプットを行い、総合的な言語学習ができた。この活動では <u>アウトプットのがメインと感じた。</u> |

事前インタビューより、普段の日本語授業では、あまり学んだ知識を活用する機会が少なく、自主活動も多くない。実践協力者は、日本に来た後で、日本語を活用する機会が多くなった。要するには、中国では言語環境がないため、授業中で活用する機会を作らないと、日本語を使う機会がないという現状がある。

本実践では、協力者自身でスキットを制作するため、自主的に日本語を活用することができる。本実践活動は4言語能力を全部含め練習することができる総合的な学習活動のため、協力者は活動を参加したあと、普段学んだ単語、文法などを活用することができ、新しい単語などを学べることもできた。

活動中に、日本語で交流するとグループ活動の効率性を妨げる可能性があり、よりよいストーリーを創るため、協力者の交流は母語である。しかし、ある協力者G3-03から、グループ内に中国語で討論すると、日本語的な思考ができなく、もっとリアルな環境がほしいという意見が出た。この協力者はアンケートとインタビューの結果から強い学習意欲が現れた。そして、グループの中にも日本語能力が最も高い人である。グループ構成と題材を選ぶことに注意することが必要である。知識応用に関するまとめを表4-11に示す。

表 4-11 知識応用に関するまとめ

| |
|---|
| 成果 |
| ✓ 2回のスキット活動は、いずれも学んだ単語や文法を適切に使い、応用させる練習になる。 |
| ✓ 新しい単語や慣用表現が学べる。 |
| ✓ 総合的な言語活動を行うことができる。 |
| 課題 |
| ✓ グループ活動をするとき使う言語は母語か、日本語かに関する設定は、学習者の日本語レベルと学習者自身能力により、適切に設定することが必要。 |

4.2.3 学習環境デザイン

学習者に学習活動の魅力を感じさせ、活動を効果的、効率的で行うことができるようになるため、本実践は構成主義に基づく FPI 理論 (Merrill, 2002) を導入した。3.1. に述べたとおり、本実践活動をデザインするときで FPI 理論の各段階に合わせデザインした。ここで、実践の環境デザイン効果を検証する。

FPI 理論 (Merrill, 2002) より、学習は課題を中心とし、活性化、デモンストレーション、応用、統合という 4 段階をたどる学習を取り入れる。本実践活動も、日本アニメを課題中心に置き、4 段階を繰り返し行いながら、実践を行った。

行った実践の Part1 と FPI 理論の対応性は図 4-6 に示す通りである。

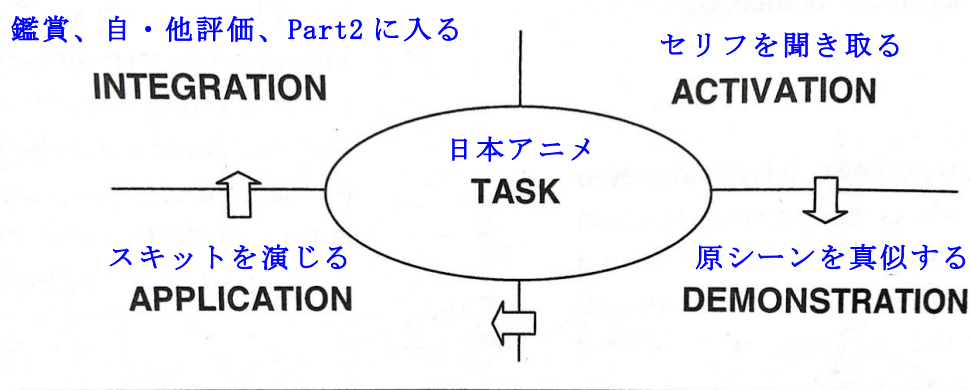


図 4-6 Part1 で行う FPI 理論

Part1 で日本アニメを課題とし協力者に提示した。4.1.1 に述べた通り、9 割の協力者は日本アニメを題材としよかったと返答した。そして、4.1.2 と 4.1.3 に述べたとおり、協力者の注意を引くことと注意を維持させる面も効果があった。セリフを聞き取る段階では、普段学んだ知識を呼び起こすことができた。原シーンがあって、元のキャラクターの発音やアクセントを真似することが可能である。不明点があるとき、支援者に支援を求めた協力者もいた。協力者自分でスキットを演じるのは、まさに Application の核であり、Merrill が指摘する Let Me に合っている。事後アンケートとインタビューの結果からも、Part1 のスキット活動は、日本語の聞く能力と話す能力に関する練習ができた。また、新しい単語や慣用表現を覚えるこ

ともできた。Part1 の最後では、制作した作品を鑑賞、自己評価を行う。また、制作した作品も他人に見せ、評価する。ここでの自己・他者評価は成績を付けるわけではなく、協力者にフィードバックを与え、グループ内に反省、討論する機会を提供する。他者評価を日本語母語話者（ネイティブ）が行ったり、また日本語学習者に行わせるのもよい。実際に、他者評価の例は表 4-12 に示す通りである。

表 4-12 他者評価の例

| 日本語母語者 | 中国語母語者 | 他の言語の母語者 |
|---|---|--|
| <p>67 2回目</p> <p>他者評価リスト</p> <p>1. 日本語能力について、以下の面から評価してください。 よい よくない</p> <p>A. 発話 ①発音 1 2 ③ 4</p> <p>②流暢さ 1 2 ③ 4</p> <p>2. 表現力について評価してください</p> <p>A. 感情込みでセリフを言いました ② 3 4</p> <p>B. 表情が自然でした ② 3 4</p> <p>C. 体の動きが自然でした ② 3 4</p> <p>3. セリフについて評価してください（二回目の実話だけ）</p> <p>A. 文法 1 2 3 ④</p> <p>B. ストーリー性 1 2 3 ④</p> <p>C. 創造力 1 2 ③ 4</p> <p>4. よかったところと悪かったところをコメントしてください。</p> <p>この項目では、ないですが、セリフも、動きも、もう少し、上手に、出来れば、いいと思います。</p> <p>お礼に、このビデオ、見て、みんな、楽しそうに、笑って、います。みんな、このビデオを、見て、楽しそうに、笑って、います。だから、みんな、このビデオを、見て、楽しそうに、笑って、います。</p> | <p>他者評価リスト</p> <p>1. 日本語能力について、以下の面から評価してください。 よい よくない</p> <p>A. 発話 ①発音 1 2 ③ 4</p> <p>②流暢さ 1 2 ③ 4</p> <p>2. 表現力について評価してください</p> <p>A. 感情込みでセリフを言いました ③ 4</p> <p>B. 表情が自然でした ③ 4</p> <p>C. 体の動きが自然でした ②+ 3 4</p> <p>3. セリフについて評価してください（二回目の実話だけ）</p> <p>A. 文法 1 2 ③ 4</p> <p>B. ストーリー性 1 2 3 ④</p> <p>C. 創造力 1 2 ③ 4</p> <p>4. よかったところと悪かったところをコメントしてください。</p> <p>今回のビデオは、とても面白かったです。特に、セリフと、動きが、自然で、上手に、出来て、います。でも、もう少し、流暢に、話せば、いいと思います。また、表情も、もう少し、自然に、笑えば、いいと思います。</p> <p>今回のビデオは、とても面白かったです。特に、セリフと、動きが、自然で、上手に、出来て、います。でも、もう少し、流暢に、話せば、いいと思います。また、表情も、もう少し、自然に、笑えば、いいと思います。</p> | <p>67 2回目</p> <p>他者評価リスト</p> <p>1. 日本語能力について、以下の面から評価してください。 よい よくない</p> <p>A. 発話 ①発音 1 2 ③ 4</p> <p>②流暢さ 1 2 3 ④</p> <p>2. 表現力について評価してください</p> <p>A. 感情込みでセリフを言いました ③ 4</p> <p>B. 表情が自然でした ③ 4</p> <p>C. 体の動きが自然でした ③ 4</p> <p>3. セリフについて評価してください（二回目の実話だけ）</p> <p>A. 文法 1 2 ③ 4</p> <p>B. ストーリー性 1 2 3 ④</p> <p>C. 創造力 1 2 3 ④</p> <p>4. よかったところと悪かったところをコメントしてください。</p> <p>I think the most remarkable is the story they created, especially the ending scene. (But I don't know the original scenario, so I don't know whether it's like the original scenario.) Sometimes I felt that it's like they read the lines, like there was no real feelings.</p> |

そして、行った実践の Part2 と FPI 理論の対応性は図 4-7 に示す通りである。

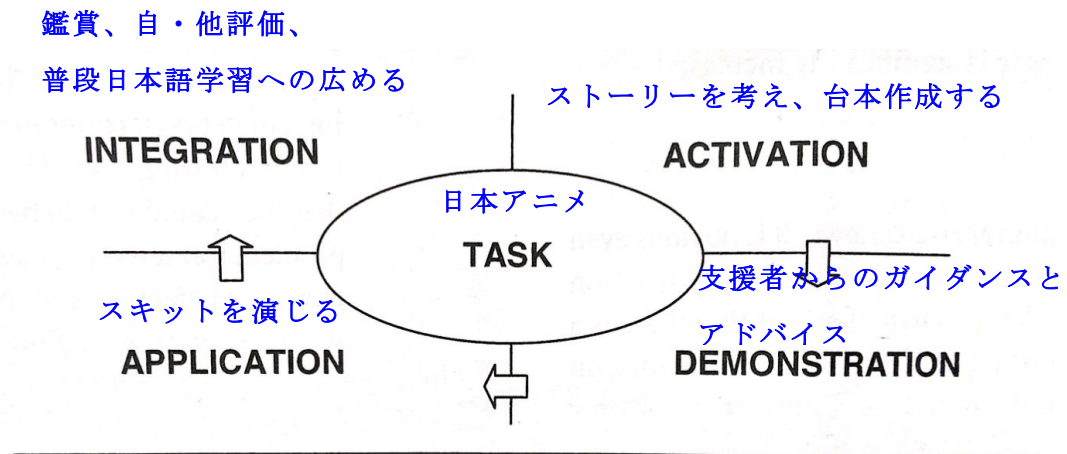


図 4-7 Part2 で行う FPI 理論

Part2 も Part1 と同じように、FPI 理論 (Merrill, 2002) の各段階に沿い、活動を進めた。実践協力者はストーリーを考え、台本を作る段階では、普段学んだ日本語知識と Part1 で学んだ新しい単語や慣用表現を活用することができた。Part2 では実践者は自分たちでオリジナルな作品を創るのがルールなので、元のキャラクターの発音や表現を真似し、練習することができない。疑問があるとき、支援者から適切なガイダンスとアドバイスを与える必要がある。実際に活動を行うときも、協力者たちは討論しても解決できない疑問があり、支援者から協力者にアドバイスを与えた光景があった。また、活動を行うとき、進度を把握するため、活動チェックシートを導入した。応用の段階に合わせ、Part2 のスキット活動を行うとき、読むと話す能力を鍛えることができる。最後の統合の段階では、作品を鑑賞、自己・他者評価を行い、確認したあと、活動全体が終わる。

グループ名: G3.

チェックシート 一回目

| 項目 | チェック | 備考 |
|----------------|------|------------------------|
| 事前アンケート・インタビュー |) | 2015.5.13. 15:30-16:30 |
| 説明と作品選択 | | |
| セリフ聞き取り | | 2015.5.20. 15:20-16:50 |
| 練習と演じる | | 2015.5.20 15:50-16:55 |
| 制作と鑑賞(自己評価含む) | | 2015.5.27. 制. 40min. |

チェックシート 二回目

| | | |
|----------------|---|--|
| 自・他者評価確認 | ✓ | 2015.5.27. 15:45-16:30 |
| 台本作成 | ✓ | 2015.5.27. 15:40-16:50 |
| 練習と演じる | ✓ | 2015.5.27. 16:50-17:50 |
| 制作 | ✓ | 2015.5.28. 30m |
| 事後アンケート・インタビュー | ✓ | 3y: 2015.5.27. 17:30-18:00. 1y: 2015.6.8. |

Design by: Hao

図 4-8 活動中使うチェックシート

スキット活動による学習が終わっても、学習が終わるわけではない。本実践を通し、協力者に「日本語学習はつまらないことではなく、楽しい学習方法もあって、普段日本アニメ、ドラマなどを見るときも日本語学習もできる。」ということを伝達した。本実践に対する満足感に関するアンケートにより、図 4-9 に示すとおり、8割の協力者は満足感を感じた、全然感じなかったという協力者は一人もいなかった。本実践に対する具体的どこに、どのように満足感を感じたのかを明らかにするため、インタビューを行った。表 4-13 に示すとおりである。

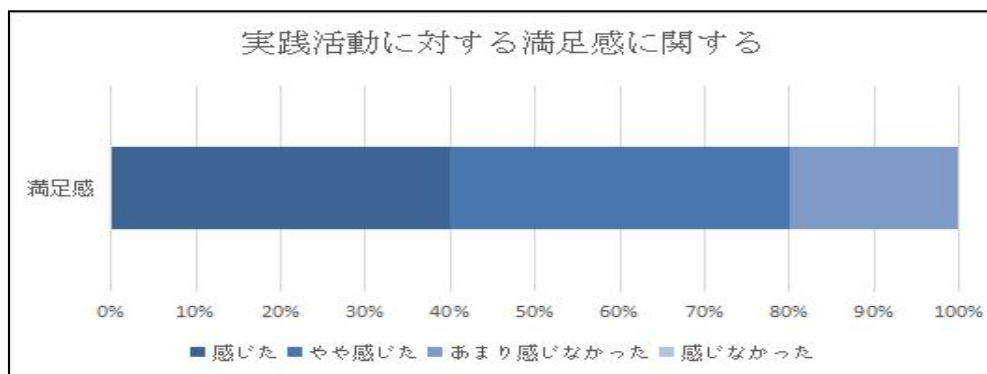


図 4-9 実践活動に対する満足感に関する

事後インタビューにより、本実践に対する満足感に関する意見は「進歩が見える」、「作品がある」、「以後の学習にも活用する」、「また参加したい」、「不足が見える」に概括する（色分けしたとおり）。

表 4-13 実践活動に対する満足感に関するインタビュー

| 概念名 | 満足感 |
|-------|---|
| 定義 | 実践活動におし、自分の進歩がみえ、またこのような活動を参加したい。 実践から得た経験より、日本語学習するとき活用する。 |
| 協力者 | ヴァリエーション |
| G1-02 | はい。特に、二回目の作品を見たとき、一回目の作品を見たより満足感が も っと感じた 。だが、他のグループの作品を見たあとで、 自分の作品の不十 分 なところも感じた。 |
| G2-01 | はい、これからはアニメを見るとき、 意識的にセリフなどを聞くことがで きる と思う。 |
| G2-02 | はい、このような学習方法がいいと思う。 自分に対するフィードバックも きちんとできる から。恥ずかしいも感じているが、やはり 自分もこのよう な作品ができる と思ったら、満足感が湧いてきた。 |
| G2-03 | 他者評価を見た後で、 自分の不足点が分かり 、改善することができた。 |

| | |
|-------|--|
| G3-01 | 作品を見たあとで、恥ずかしいが、 自分の不十分さも感じ 、もっと頑張ればもっとできると考えている。これからこのような活動があれば、 またやりたい 。達成感が感じた。 |
| G3-02 | 以前のスキット活動は撮影がなかった。 今回は撮影した 。 |
| G3-04 | これから日本アニメを見るとき も意識的でセリフなどを聞くことができる と思う。 |

インタビューにより、実践活動を通し、自分で作った作品だけを鑑賞した後、自分の進歩が見えたけど、他のグループの作品、また他者評価を見たあと、自分の不足も感じた協力者もいた。撮影し、作品を作ることにより、協力者は繰り返し自分の発音や表現を確認することができる。単にスキットを演じ撮影しない場合より、撮影して作品が残る方が協力者に対して満足感がより感じる。「また、このような活動があったら、また参加したい」という気持ちを持つ協力者が多い。さらに、本実践が終わった後、実践から得た経験により、アニメを見るとき意識的にセリフを聞いていく、という学習習慣につながっているという回答も出現した。

表 4-9 学習環境デザインに関するまとめ

| |
|------------------------------|
| 成果 |
| ✓ FPI 理論の各段階に沿い、実践活動を行った。 |
| ✓ 学習活動の魅力を感じ、満足感が高い学習活動ができた。 |

本実践は、FPI 理論に基づき、日本アニメを学習題材とし、学習者が自主的でスキット活動を行った。本実践活動は、学習者が日本語学習に対する興味関心を高め、維持することに関する効果があることを検証した。また、言語 4 技能を鍛える面と知識を総合的に応用する面で効果があることを明らかにした。

第5章 まとめと今後の課題

本研究は、中国での日本語授業諸問題を解決するため、日本語学習に活用しやすいスキット活動に着目した。また、従来のスキット活動は、題材範囲や活動手順などの面にもデザインが不十分な場合もあるため、インストラクショナルデザイン分野の「First Principles of Instruction」の理論を導入し、日本語を学習するため日本アニメを活用した魅力的、効果的、効率的なスキット活動を提案した。提案を実際に中国人日本語学習者に利用してもらうことに通し、日本アニメを活用したスキット活動は学習者の学習意欲を引き出し維持する面に関する効果を検証した。その上、2通りのスキット活動を実際に日本語学習者に作らせることにより、4言語技能に対する鍛え、学んだ知識を活用するなどの言語学習に対する効果も検証した。さらに、FPI理論に基づくデザインした活動は、学習活動全体的で効率的で行うことができるということが明らかになった。

FPI理論に基づく日本アニメを活用したスキット活動は、学習意欲を引き出したたりそれを維持する面で有効であり、言語学習において効果に見られた。実践活動におし、協力者たちに作用した点を以下の通りにまとめる。

表 5-1 実践活動のまとめ

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">✓ 日本アニメを活用したスキット活動は、学習者の学習意欲を高め、維持することに対しては有効であった。✓ 言語4技能の「聞く」と「話す」能力に関する練習が特にできた。✓ グループで自主的で学習活動を行い、学んだ知識を活用する機会が得た。✓ グループ活動を円滑に行い、満足感が高い学習活動を行った。 |
|--|

本実践は本当の授業と違い、学習活動である。本実践で、一番大きな収穫かつ一番大事なポイントは、実践参加者たちに日本語学習に対する関心と意識を呼び覚ましたことである。今後日本アニメを見るときに、単にストーリーをみるだけでなく、キャラクターがしゃべっているセリフをよく聞き、日常から日本語の単語や慣用表現を身に着けることができるだろう。

そして、考察の部分にも述べた通り、協力者たちの中には、本実践は楽しいと感

じていたが、日本語学習に対する効果はあまり感じなかったという協力者も存在した。この協力者は上級学習者で、グループの他のメンバーは全て中級学習者で、選び出したシーンの難易度はこの協力者に向いてないと考えた。グループを分けるときも、アニメーションを選び出すときも、学習者の学習状況や性格を含め考え、活動をデザインしなければならない。

その他、学習者に日本文化を感じさせ、深く理解するため、選び出したシーンは日本文化の特徴が含む方が効果的だと考える。例えば、グループ2が選び出した夏の肝だめし、また、用意した『名探偵コナン』の一つのシーンは越前竜馬に関するシーンで、このようなシーンを使いスキットを演じることができれば、より日本文化を深く理解することができるだろう。

最後に、本研究では、日本アニメを活用しスキット活動を行ったが、日本アニメだけでなく、日本ドラマを題材としスキット活動を行うこともできると考えられる。さらに、本研究の目標言語は日本語で、目標言語を変え、本実践が提案した活動の手順で実践を行うことも期待できる。

謝辞

本論文を完成するにあたり、三重大学教育学部附属教職支援センターの諸先生をはじめ、多くの方々からご支援をいただき、ここに報告できますことを深く感謝いたします。

指導教員である須曾野仁志教授には、懇切丁寧なご指導をいただき、心より感謝申しあげます。日本教育工学会、米国インディアナポリスで行われた AECT2015、様々な学会での発表に挑戦するきっかけを与えて下さり、とても色の濃い体験をさせていただくことができました。留学生の私にとってとても貴重な経験をさせていただいたことも心底より感謝いたします。

下村勉教授には、的確なご意見やご助言をいただき、心より感謝申し上げます。

また、教育学部の各先生方には、学士課程・修士課程の講義を通して、たくさんのことを学ばせていただきました。大学院生・内地留学生の皆様、学習支援研究会の皆様には、心より感謝しております。

そして、このスキット活動の実践を協力下さった 10 名の日本語学習者に、厚く感謝申し上げます。

さらに、いつも私を見守り、支えてくれた家族にも感謝の意を述べたいと思います。

最後になりましたが、三重大学で研究させていただいたことを心から感謝すると同時に、ここでの経験を生かせるよう、努力していくことを決意し、謝辞といたします。

2016 年 2 月 15 日 月曜日

郝 皓

参考文献

- 1) 櫻井孝昌 (2009) 『アニメ文化外交』筑摩書房
- 2) 『中国投資資詢網 2008 年中国動漫産業分析及投資資詢報告』
- 3) 蔣慶栄 (2009) 『日本語学習動機についての調査分析』 『四川外国語学院学報』 第 25 卷 第 1 期 P130-134
- 4) 宮原菜月 (平成 25 年度) 『高等学校英語教育におけるモバイル機器お用いたスキット活動の実践と効果』
- 5) M. David Merrill 『First Principles of Instruction』 ETR&D, Vol. 50, No. 3, 2002, PP. 43-59 ISSN 1042-1629
- 6) J. M. ケラー 著, 鈴木克明 監修 (2010) 『学習意欲をデザインする ARCS モデルによるインストラクショナルデザイン』北大路書房
- 7) 竹内理, 水本篤 (2012) 『外国語教育研究ハンドブック 研究手法のより良い理解のために』 松柏社
- 8) 黒須 正明, 高橋 秀明 (2012) 『情報機器利用者の調査法』 放送大学教育復興会
- 9) 国際交流基金, 久保田 美子 (2006) 『日本語教師の役割・コースデザイン (国際交流基金日本語教授法シリーズ 第 1 巻)』 ひつじ書房
- 10) 久保田 賢一, 岩崎 千晶, 中橋 雄 (2008) 『映像メディアのつくり方ー情報発信者のための制作ワークブック』 北大路書房
- 11) Hao Hao (2013) 『日本アニメが日本語学習意欲に与える影響』 三重大大学教育学部卒業論文

添付資料

活動チェックシート

グループ名:

チェックシート 一回目

| 項目 | チェック | 備考 |
|-------------------|------|----|
| 事前アンケート・インタビュー | | |
| 説明と作品選択 | | |
| セリフ聞き取り | | |
| 練習と演じる | | |
| 制作と鑑賞 (自己評価含む) | | |

チェックシート 二回目

| | | |
|----------------|--|--|
| 自・他者評価 確認 | | |
| 台本作成 | | |
| 練習と演じる | | |
| 制作と鑑賞 | | |
| 事後アンケート・インタビュー | | |

自己評価リスト

1. 日本語能力について、以下の面から評価してください。

よくない


よい

A. 発話

①発音 1 2 3 4



②流暢さ 1 2 3 4



B. 理解力 1 2 3 4



C. 構造力 1 2 3 4



D. 語彙力 1 2 3 4



4. 表現力について評価してください

A. 感情込みでセリフを言いました

1 2 3 4



B. 表情が自然でした

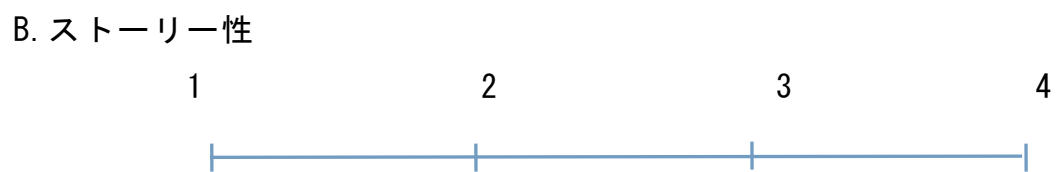
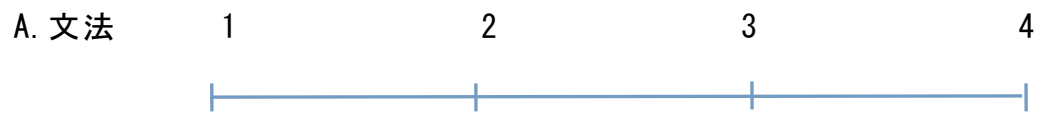
1 2 3 4



C. 体の動きが自然でした



5. セリフについて評価してください（二回目の実践だけ）



他者評価リスト

1. 日本語能力について、以下の面から評価してください。

よくない

よい

A. 発話

①発音



②流暢さ



6. 表現力について評価してください

A. 感情込みでセリフを言いました



B. 表情が自然でした



C. 体の動きが自然でした



7. セリフについて評価してください（二回目の実践だけ）

A. 文法



B. ストーリー性



C. 創造力



8. よかったところと悪かったところをコメントしてください。

作成チェックシート

作品名： 第 話 時間：

作成者：

| カット | 秒数 | 画像（テロップ含む） | セリフ | 撮影者 | BGM | 備考 |
|-----|----|------------|-----|-----|-----|----|
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

事前アンケート

次の選択肢の順番は下述した通りに、1<5の流れです。

自分の状況に合う選択肢を○で囲んでください。

(以下选项顺序为 1<5。根据自己情况在符合的数字上画圈)

1. あなた今の日本語能力はどの程度ですか？（日本語能力試験を受けてない場合は当てるレベルを選びください）

A. N5 - N4 B. N3 C. N2 D. N1

2. 今までの日本語学習（授業）は楽しいと思いますか？

思わなかった

思う



3. 今までの日本語学習（授業）は自分との関連性を感じましたか？

感じなかった

感じた



4. 今までの日本語学習（授業）は自分が自信（やればできる）を感じましたか？

感じなかった

感じた



5. 今までの日本語学習（授業）は自分が満足（やってよかった、まだやりたい）だと感じましたか？

感じなかった

感じた



6. 自分の日本語能力を四つの言語能力の面で弱いから強いまで、記号をお願いします。

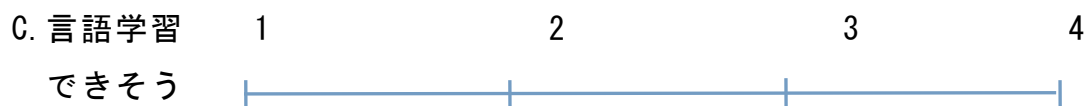
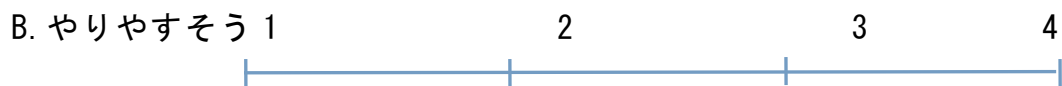
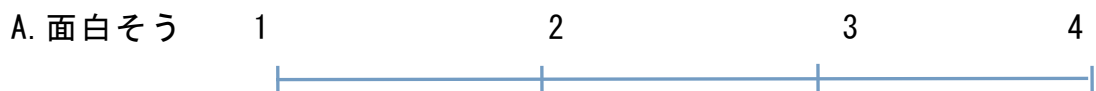
A. 聴く力 B. 話す力 C. 読む力 D. 書く力

弱い（ _____ → _____ → _____ ） 強い

7. スキット活動についてのイメージは

思わない

思う



思わない

思う

D. テーマの範囲と題材を限定する方がいいと思いますか



8. スキット活動に不安がありますか？

ない

ある



9. あった方（7問で3と4を選んだ方）、次のうちから、不安と感じさせた要素を選んで教えてください。（多選可）

- a. 日本語で話すこと b. セリフを暗記すること c. 作品は他人に見せること d. 発音 e. 練習不足 f. 演じることが苦手
g. その他（具体的に書いてください） _____

アンケート協力の合意書

『FPI 理論に基づくアニメを活用したスキット活動とその効果』の論文のためのアンケートにご協力くださり、ありがとうございます。これらのデータに、調査者以外の第三者が触れることはありません。また、調査結果の報告では、複数の回答者から収集したデータを統合した形で扱いますので、個人名が出ることはありません。アンケートへの参加を中断したい場合には、その旨お申し出があればいつでも中断します。

以上の条件で、『FPI 理論に基づいて日本アニメを活用したスキット活動が日本語学習に与える効果』の論文のためのアンケートに協力することに同意します。

2015 年 月 日

協力者サイン

調査者サイン

調査者連絡先

事後アンケート

次の選択肢の順番は下述した通りに、1<5の流れです。

自分の状況に合う選択肢を○で囲んでください。

(以下选项顺序为 1<5。根据自己情况在符合的数字上画圈)

1. 今回の活動は楽しいと思いますか？

思わなかった

思う



2. 今回の活動を通して、自分の日本語学習との関連性を感じましたか？

感じなかった

感じた



3. 今回の活動を通して、自分が自信（やればできる）を感じましたか？

感じなかった

感じた



4. 今回の活動を通して、自分が満足（やってよかった、まだやりたい）

だと感

じましたか？

感じなかった

感じた



5. 今回の活動は四つの言語能力の練習になりましたか？

| | できなかった | | | | | できた |
|-------|--------|--|---|--|---|-----|
| A. 聞く | 1 | | 2 | | 3 | 4 |
| | | | | | | |
| B. 話す | 1 | | 2 | | 3 | 4 |
| | | | | | | |
| C. 読む | 1 | | 2 | | 3 | 4 |
| | | | | | | |
| D. 書く | 1 | | 2 | | 3 | 4 |
| | | | | | | |

6. 普段学んだ日本語知識を活用できましたか？

| できなかった | | | | できた | |
|--------|--|---|--|-----|---|
| 1 | | 2 | | 3 | 4 |
| | | | | | |


7. スキット活動にまだ不安がありますか？

| ない | | | | ある | |
|----|--|---|--|----|---|
| 1 | | 2 | | 3 | 4 |
| | | | | | |


8. 今回の活動後で、スキット活動についてどう思いますか？

| | 思わない | | | | 思う | |
|--------|------|--|---|--|----|---|
| A. 面白い | 1 | | 2 | | 3 | 4 |
| | | | | | | |


B. やりやすい 1 2 3 4



C. 言語学習
できいた 1 2 3 4




D. アニメを題材としてよかった
1 2 3 4



9. 日本文化をもっと理解できましたか？

できなかった できた


1 2 3 4



10. 仲間と協力して作品作りできましたか？

できなかった できた


1 2 3 4



11. 第1回の作品と第2回の作品を見比べると、自分の進歩を感じましたか

感じなかった 感じた

1 2 3 4



アンケート協力の合意書

『FPI 理論に基づくアニメを活用したスキット活動とその効果』の論文のためのアンケートにご協力くださり、ありがとうございます。これらのデータに、調査者以外の第三者が触れることはありません。また、調査結果の報告では、複数の回答者から収集したデータを統合した形で扱いますので、個人名が出ることはありません。アンケートへの参加を中断したい場合には、その旨お申し出があればいつでも中断します。

以上の条件で、『FPI 理論に基づいて日本アニメを活用したスキット活動が日本語学習に与える効果』の論文のためのアンケートに協力することに同意します。

2015 年 月 日

協力者サイン

調査者サイン

調査者連絡先

インタビューデータ

事前

第1組

G1-01

01 問:今までの授業の中で、どこが楽しいと思う。

答:先生が言っていたことを分かれることが楽しい。授業は主に先生が教えてくれて、自分は受ける側で、先生が言っていることが分かれば嬉しい。

問:っていうことは、先生の教え方と関係なくて、自分が分かれば楽しいということか？

答:うん

02 問:自分との関係性について。授業で学んだことを実際に活用できるか？

答:会話の授業とか、授業で学んだレポートを書くときの文章の書き方。聴解の授業は特に思わなかった。

03 問:自信については？どこかで自信を感じさせた？

答:日本人と会話できるとき。授業中は特になかったが、グループ活動の時は少し感じた。授業前に準備した課題が授業中で選びだしたと、自信が感じた。

04 問:満足感について。

答:なかったが…自分の能力だったら満足感があるが、授業と言ったら…

05 問:なぜ聞く能力が一番弱いと思う？

答:日本人と話すときは、聞き取れできないまたは理解できないことがよくあった。聞いた分かんなくと、どう返事すればいいということもわからなくて、話す能力についてもちょっと弱いと思う。

06 問:スキット活動について。

答:以前やったことがある。ある集中講義で、先生が寸劇を作れされた。今思えば、面白いと思う。でも、そんなに印象深いではない。前やったことがそんなに難しくないが、スキットという単語を聞いてだけで、難しいイメージがある。言語学習に対するは、回数が多ければ、効果があると思う。一回だけでは効果があまりないと思う。ある程度範囲を決めればいいと思う。作品のレベルによっても違うと思う。他人に見ることやセリフを言いながら演技も加えることが難しく、不安を感じる。他人に見ることについては少し気にしている。

G1-02

01 問:今までの授業の中で、どこが楽しいと思う。

答:日本からの先生の授業。会話の授業で、日本の番組をみさせた、日本に関する話も教えた、これらが面白いと思う。教科書以外の内容が面白い。

02 問:自分との関係性について。授業で学んだことを実際に活用できるか？

答:会話の授業。先生が今日本で流行っている言葉を教えてくれた。読解授業で学んだ読む技とかが日本で本を読むときに使えた。

03 問:自信については？どこかで自信を感じさせた？

答:あまり感じなかった。自分でやること、練習することはそもそも少なかった。先生が教えてくれるだけ。

04 問:満足感について。

答:あまりなかった。授業後で何か学んだかをよく覚えなかった時が時々あったから。

05 問:なぜ書く能力が一番弱い、聞く能力が強いと思う？

答:今の日本の指導先生はめちゃくちゃ早口で、頑張って聞き取れなかったら、ついていけないから。よく分からないこともあるが、話の推測能力が発達した。自分から答えのはちょっと反応が遅い。書く練習が少ない。

06 問:スキット活動について。

答:以前やったことがある。任務見たいな感じで、ちょっと疲れたが、やっていた過程は楽しかった。そんなに簡単ではなかった。6-8 人のグループ活動だから、打ち合わせとか、練習とかは大変だった。言語学習に効果があると思う。特に聞くと話す能力。テーマはあまり限定しないほうがいい。例えば、アニメから、ドラマから選ぶなど。自分の性格的からは発信力についてそんなに得意ではないから、不安が感じている。

G1-03

01 問:今までの授業の中で、どこが楽しいと思う。

答:新しい言語を学べ、先生方とコミュニケーションができることが楽しい。授業だったら、聴解の授業が楽しいと思う。歌詞が理解できるのが楽しい。新しいものを接触するのが楽しい。

02 問:自分との関係性について。授業で学んだことを実際に活用できるか？

答:応用することがある。会話の授業で学んだことが日常の中で活用することがある。あと、メールなどの書き方が活用した。

03 問:自信については？どこかで自信を感じさせた？

答:普通。先生が言ったことが分かるようだが、実際に何やればいいのか分からない。あと、授業の中では、先生の話聞く場合が多くで、実際に自分でやることが少ない。

04 問:満足感について。

答:いきなり思い出せない。日本である授業では日本の特別専門学校を見学することができた。とても印象深い。はやり自分でやたら、満足感ができる。

05 問:なぜ聞く能力が一番弱いと思う？

答:実は、聞くと読むは大体同じレベルだが、聞くのほうはちょっと弱いと思う。一番弱いのはやはり話す能力だ。普段あまりしゃべらないから、話すときは考える時間が必要だ。

06 問:スキット活動について。

答:以前は吹き替えと演劇することがあった。楽しいと思った。一人作業ではないから、グループ内で個人差があるから、やるとき難しいところもある。協同作業とか。言語学習については有効だと思う。セリフを暗記したから。作品の範囲を占めるほうがいい。方向性を示したら、作りやすい。そんなに不安を感じなかった。グループのメンバー一緒に選んだ作品だから、難易度がちょうどいいと思う。演じる前には相手意識が高いが、演じるときはあまり考えない。

第 2 組

G2-01

01 問:今までの授業の中で、どこが楽しいと思う。

答:日本アニメを見るのが楽しい。後は、授業の中で、一つアニメまたドラマのシーンをあげられ、セリフの一部を隠され、そしてグループでセリフを聞き取ることが楽しい。全部のセリフではなく、セリフの中の数句だけ、聞く能力を鍛える。

問:なぜとても面白いと思えなかったか？

答:アニメは Part1 だけで見ることができるから、もっとアニメを見たかった。後、自分は文法などが苦手だから、作るときはやはり文法も含めて考えなければならない。日本語は自分に対しては生きる力だということである。

02 問:自分との関係性について。授業で学んだことを実際に活用できるか？

答:授業自体ではあまり関連性を感じてなかったが、自分の日本語は日本に来た後で初めて勉強したから、生活の中で活用しなければならない。

03 問:自信については？どこかで自信を感じさせた？

答:言語学校から卒業した後では、テストについては自信があるけど、話すなどではまだ何もじゃべられない状態だった。授業の中では聞くのが多いが、実際にじゃべるのが少なかった。特に自分たちは日本語を勉強する時はとても固いと思う。テストでは話すや書くの部分もないし、見て分かったらいいということである。自分は単語を暗記することも嫌いから。あの時、周りの中

国人だらけだから、日本語を話す機会は少なかった。

04 問:満足感について。

答:あまり満足感がなかった。特に話す時、まだまだと思う。

05 問:なぜ話す能力が一番弱いと思う？

答:書く能力については、漢字だから、発音が分からなくても書くことができる。話す時は、あの場ですぐ話さなければならないから、自分は多分ロジックが弱いから、すぐはできなくても、書く場合だったら、考える時間がある。

06 問:スキット活動について。

答:スキット活動に対しては半経験者だ。前に似ている活動をやることがあった。セリフを暗記することを抜いて、あまり難しくないと思う。言語学習に対して練習ができると思う。セリフを暗記しなければならないから。自分で演じるから、セリフやストーリーを理解しなければならない。本気でやればセリフなどを覚えるのも当たり前だ。ある程度で範囲を決め、題材などを最初から探す時間を節約できるし、自分で伸ばすこともできる。日本語で演じるのは、不安を感じる。日本語と中国語は違うから、中国語で演じるのは OK だけど、同じ感情で日本語で演じるのはダメかもしれない。自分は演じるときいつも聞き手意識を持っている。

G2-02

01 問:今までの授業の中で、どこが楽しいと思う。

答:中国での日本語の授業は楽しくなかったと思う。授業中はあまり実践活動がなかった。唯一の実践活動は、会話授業で雑誌などを読んだり、感想を書いたり、授業中で皆に朗読した。あとは映画を見ることもあった。でも面白いと思わなかった。先生が教え、学生は聞いている状況が普通で、あまり学生自主的に活動を行うことがなかった。

02 問:自分との関係性について。授業で学んだことを実際に活用できるか？

答:この関連性は実用性だと思っている。中国での日本語学習はあまり実用する機会がない。授業中だけが日本語を使い、他の時は全然使わない。卒業した後でもし日本と関わる仕事をすれば、勉強した日本語使えるが、他の場合では使う機会もない。中国での日本語学習は自分との関連性があまりないと思う。

03 問:自信については?どこかで自信を感じさせた?

答:自信を感じる場面があまりなかった。ただ授業を受けているだけ。

04 問:満足感について。

答:満足感については、自分で自分に一つの目標を設定し、到達したら満足感があったが、授業自体ではこれからこの授業をもっと受けたいなどのような満足感は感じなかった。

05 問:なぜ聞く能力が一番弱いと思う?

答:自分は今でも日本ドラマを見るととき全部分かることができないから、聞く能力が一番弱いと思う。あとは日常生活の中でも聞き取れない場合があった。書くなら調べたら書けるが、他の人の話を聞いてるときは、分からなかったら何もできない。その場での反応が大事だと思う。話す能力もそうだ。

06 問:スキット活動について。

答:スキット活動をやることはなかった。自分の性格はそうなに活発ではないから、演劇などは自分に向いてないと思う。他の会話練習と比べるとあまり特徴がないと思う。普通の会話練習でも言語学習ができる。やることがなかったから、どのような感じは分からない。テーマをある程度占めたら、やる側には時間を節約できる。

G2-03

01 問:今までの授業の中で、どこが楽しいと思う。

答:あまり楽しくなかった。聴解の授業のとき、先生は一つのドラマやアニメーションをあげ、自

分でセリフを聞き取るのが楽しい。そして、本当に聞く能力を向上することができる。

02 問:自分との関係性について。授業で学んだことを実際に活用できるか？

答:あまり活用できなかった。

03 問:自信については？どこかで自信を感じさせた？

答:先生が聞いた問題を答えできるときは一番自信が感じるときだ。

04 問:満足感について。

答:聴解授業をもう一回受けたかった。授業中で実践活動などをやることは全然なかった。

05 問:なぜ聞くと話す能力が弱いと思う？

答:日本にくる前には聞く能力や話す能力が弱いと感じた。日本に来た後では強くなった。書くについては文法通りで書けばよい。中国ではあまり長く文章を書くことがなかった。日本に来た後にレポートなどを書いたり、自分の書く能力はまだまだだと感じた。そして、中国でのテストは文書を書く部分は重視してない。日本語能力試験も文書を書く部分がない。

06 問:スキット活動について。

答:スキット活動の半経験者だ。面白いと思うが、演じるとかは苦手だ。自分の性格のせいかもしれない。言語学習に対して練習ができる。テーマやパターンなどをある程度範囲を指定する方がいいと思う。スキットに対する不安はまだある。やはり自分の見た目などを気になる。自分の日本語の発音も気になるが、やはり自分の外観が一番気になる。

第 3 組

G3-01

01 問:今までの授業の中で、どこが楽しいと思う。

答:あまり楽しくないと思う。自分は勉強をするのが好きではない。遊びながら勉強できれば楽しいと思う。今までの授業ではいつも同じパターンで、硬い。

02 問:自分との関係性について。授業で学んだことを実際に活用できるか？

答:自分との関連性があまりなかった。実際に活用するのもあまりなかった。

03 問:自信については？どこかで自信を感じさせた？

答:授業を通じて自分が自信を感じるのはなかった。

04 問:満足感について。

答:なかった。先生が教えたことを勉強していただい。

05 問:なぜ話す能力が一番弱いと思う？

答:自分の表現力は弱い。日本語だけではなく、中国語もそうだ。

06 問:スキット活動について。

答:日本語でスキットを作ることがあった。言語学習にあまり役に立たないと思う。暗記したセリフはもう忘れた。ファンタジーのストーリーだから、セリフは普段にも使わない。ある程度題材やテーマを占めるほうがやりやすいと思う。

G03-02

01 問:今までの授業の中で、どこが楽しいと思う。

答:あまり楽しくないと思う。会話の授業が楽しいと思う時があった。コミュニケーションができれば楽しいと思う。今までの授業は先生が教えているだけ、あまり楽しくないと思う。

02 問:自分との関係性について。授業で学んだことを実際に活用できるか？

答:あまり使わない。単語いっぱい暗記していたが、実際に生活の中にあまり使わない。特に日本に来たあと、スーパーや薬屋に行って、教科書の中で勉強したことはあまり使わない。文法などは日常生活の中に考えなく使っているが、論文を書くときは使えると思う。

03 問:自信については？どこかで自信を感じさせた？

答:なかった。特に難しい授業を受け、授業前より自信がなくなった。

04 問:満足感について。

答:全然満足感がでなかった。

05 問:なぜ聞く能力が一番弱いと思う？

答:英語を勉強するときもそうだ。自分の聞く能力が弱い。聞き取れないことがよくある。

06 問:スキット活動について。

答:まえもスキットをやることがあったから、面白いと思う。自分が選び出したシーンだから、自分のレベルによって選定する。ここでテーマなどを限定しないほうがいいと思う。グループの中にメンバーの考え方は違うから、メンバー自分自由に考えるほうがいい。でも効率的には問題があると思う。不安とあまり感じるなかった。遊びと思っているから、気軽になれる。撮影して作品を作ったあと皆さんに見させるから、生演じより緊張感が少ない。

G03-03

01 問:今までの授業の中で、どこが楽しいと思う。

答:自分は勉強が好きだから。日本語を勉強すると自分の能力があげる。

02 問:自分との関係性について。授業で学んだことを実際に活用できるか？

答:全部生活の中に使えるわけもないが、論文を書くときは使える。

03 問:自信については？どこかで自信を感じさせた？

答:あります。自分が努力したらいいと思う。以前中国であるアフレコの試合があって、あることがあって自分一人で5役をやった。結局うまくできたから、自分の自信が増えた。

04 問:満足感について。

答:まあまあの感じだ。あまり感じなかった。

05 問:なぜ読む能力が一番弱いと思う？

答:N1 試験を受けるとき自分は読むの部分はちょっと苦手だ。話すのが一番強いと思うのは、自分自身は他の人と交流するのが好きだから。

06 問:スキット活動について。

答:言語学習に多分役立てる。アニメを使たら、題材を選定しなければならない。題材が良くなかったら、役に立たないと思う。

01 問:今までの授業の中で、どこが楽しいと思う。

答:日本人先生の教え方が面白い。

02 問:自分との関係性について。授業で学んだことを実際に活用できるか？

答:あまり使わない。日本に来たあと学んだことは中国で学んだこともっと活用できる。

03 問:自信については？どこかで自信を感じさせた？

答:他のレベルの学習者と一緒に活動をする時は、自信が出た。後輩や先輩と比べると自分の良さが感じた。

04 問:満足感について。

答:実際にやった活動の中に満足感が感じた。例えば、ロールプレ。

05 問:なぜ話す能力が強いと思う？

答:話すのは勇気があって話せばいいと思う。

06 問:スキット活動について。

答:アフレコのような活動だ。最初はグループの人数が多すぎだから、意見もまとまらず、最

後はうまくできなかった。後はもう一つのスキット活動をやった。あるストーリーに基づいて新しいストーリーを考えた。やるときも楽しかった。言語学習に練習できる。暗記よりこちらのほうはやりやすいし、楽しい。題材を限定するほうがいい。日本語を勉強し始めたあと気づいたのはあるアニメの中に方言などもあって、やはり作品を限定するほうがいいと思う。あまり不安を感じない。

事後

第 1 組

G1-01.

1) ARCS モデル

01. この活動は面白いと思うか？

答: はい、思う。

02: 日本語学習との関連性が感じたか？

答: はい、感じた。日本語でスキットを作るから。

03: これからの学習の中でこのような学習方法を使いたいのか？

答: はい、面白いから、また作りたい。

04: 事前より、実際にこの活動を行ったあとで、やればできると思うか？

答: はい、そう思う。

05: 作品を見ると、満足感が湧いてきたか？

答: はい、湧いてきた。

2) 言語学習 4 技能から

01: 言語学習 4 技能の中の話すと書くに対して特に練習ができたと感じたのはなぜか？

答: 話す能力に対しては、活動の中ではいつも話し言葉を使っているから。書くに対しては、セリフは話し言葉だから、書くときはそんなに難しいと感じなかった。

そして、二回目の作品を作る時は、一回目の作品を作る経験があるから、やりやすくなった。

02. 普段学んだ日本語知識が活用できたか？

答: はい、できた。

3) スキット活動に対する感じ

01. スキット活動に対してまだ不安を感じていたか？

答: いえ。

02: 日本文化についてもっと理解ができなかったのはなぜか？

答: 選びだしたのはただ普通の日常場面だから、特に日本文化を感じなかった。もし、もっと日本の特徴を表れるシーンを選び出したら、もっと日本文化を感じれるかもしれない。

G1-02.

1) ARCS モデル

01. この活動は面白いと思うか？

答: はい、思う。

02: 日本語学習との関連性が感じたか？

答: はい、感じた。

03: これからの学習の中でこのような学習方法を使いたいのか？

答: はい、はい、これから日本アニメを見るときは意識的に見ることができると思う。

04: 事前より、実際にこの活動を行ったあとで、やればできると思うか？

答: はい。そして、皆中国人だから、コミュニケーションの面では問題がない。

05: 作品を見ると、満足感が湧いてきたか？

答: はい。特に、二回目の作品を見たとき、一回目の作品を見たより満足感がもっと感じた。だが、他のグループの作品を見たあとで、自分の作品の不十分なところも感じた。

2) 言語学習 4 技能から

01: 言語学習 4 技能の中の読むに対して特に練習ができたと感じたのはなぜか？

答: 他のメンバーが書いたセリフを読んでいたので。

02. 普段学んだ日本語知識が活用できたか？

答:はい、できた。

3) スキット活動に対する感じ

01. スキット活動に対してまだ不安を感じていたか？

答:もうあまり感じなかった。

G1-03.

1) ARCS モデル

01. この活動は面白いと思うか？

答:はい、思う。

02:日本語学習との関連性が感じたか？

答:はい、感じた。日本語でスキットを作るから。

03:これからの学習の中でこのような学習方法を使いたいのか？

答:はい、面白いから、また作りたい。

04:事前より、実際にこの活動を行ったあとで、やればできると思うか？

答:はい、そう思う。

05:作品を見ると、満足感が湧いてきたか？

答:はい。他のグループの作品を見る前にもっと感じた。

2) 言語学習 4 技能から

01:言語学習 4 技能の中の書くに対してあまり練習ができなかったと感じたのはなぜか？

答:演劇だから、話すと聞く能力に対しては特に練習ができるが、セリフは短いから、書く能力に対してはあまり練習ができなかったと思う。でも、ストーリーの構成などは結構工夫した。もし、ストーリーの構成なども書く能力に含まれたら、書く能力に対しても練習ができた。書いたセリフは日常的な言葉が多いから、レポートより書きやすい。普段レポートを書く比べると、応用の面が違う。今回は日常的な応用が多い。

02. 普段学んだ日本語知識が活用できたか？

答:はい、できた。

3) スキット活動に対する感じ

01. スキット活動に対してまだ不安を感じていたか？

答:もう感じなかった。

第 2 組

G2-01.

1) ARCS モデル

01. この活動は面白いと思うか？

答:スキット活動初体験だから、このような活動は楽しかった。そして、グループの中の L さんは演じるのが結構うまいから、自分もいろいろ勉強した。

02:日本語学習との関連性が感じたか？

答:一番感じた関連性は話す能力だ。以前分からなかった単語も勉強した。活動自体では話す力に対して一番練習できた。

03:これからの学習の中でこのような学習方法を使いたいのか？

答:はい、これからはアニメを見るとき、意識的にセリフなどを聞くことができると思う。

04:事前より、実際にこの活動を行ったあとで、やればできると思うか？

答:以前はこのようなスキット活動をやることがなかったから、結構不安が感じたが、実際に演じたあとはできると思う。

05:作品を見ると、満足感が湧いてきたか？

答:はい、湧いてきた。

2) 言語学習 4 技能から

01:言語学習 4 技能の中の話す対して特に練習ができたと感じたのはなぜか？

答:活動全体としては、話す能力への鍛えは一番だ。せりふを暗記しなければならない。

02. 普段学んだ日本語知識が活用できたか？

答:以前が学んだ知識が自然に話した。

3) スキット活動に対する感じ

01. スキット活動に対してまだ不安を感じていたか？

答:以前は演じることがなかったから、2 回目を演じるときは不安が段々と感じなかった。

02:日本文化についてもっと理解ができたのはなぜか？

答:今回選び出したシーンは日本特有の夏祭りや肝試しがあつて、もっと日本文化を理解することができた。

03. 日本アニメを題材するに対する感想は？

答:ある程度題材や範囲を占めるほうがいいと思う。この作品は以前見ることがあるから、全体のストーリーを把握することができる。いきなりあるテーマをあげるより、こちらのほうがいいと思う。

G2-02.

1) ARCS モデル

01. この活動は面白いと思うか？

答:活動の中に笑いながら作品を作り出した。雰囲気がとてもいい。

02:日本語学習との関連性が感じたか？

答:もちろん感じた。中国国内ではこのような活動が少ない。作品を作り出したあとも、作品を見ながら自分の発音を確認するのもできる。そして、シーンの中に自分が分からなかった単語もあつて、勉強になった。

03:これからの学習の中でこのような学習方法を使いたいのか？

答:はい、このような学習方法がいいと思う。自分に対するフィードバックもきちんとできるから。

04:事前より、実際にこの活動を行ったあとで、やればできると思うか？

答:はい、やればそんなに難しくないと思う。

05:作品を見ると、満足感が湧いてきたか？

答:はい。恥ずかしいも感じているが、やはり自分もこのような作品ができたら、満足感が湧いてきた。

2) スキット活動に対する感じ

01. スキット活動に対してまだ不安を感じていたか？

答:不安はまだある。自分の性格のせいと思う。演じることにしてはいつも不安を感じる。生演じではないが、撮影したあと他の人に見させる。でも、経験がもっとあったら、不安が段々と少なくなるかもしれない。

02:日本文化についてもっと理解ができなかったのはなぜか？

答:日本文化についてもっと理解できた。以前は肝試しは何か全然分からなかった。今回の活動を通して理解できた。

G2-03.

1) ARCS モデル

01. この活動は面白いと思うか？

答:楽しかった。

02:日本語学習との関連性が感じたか？

答:自分で書いたセリフを暗記するのが簡単だが、正確さについては心配だ。元のセリフを暗記

すれば必ず正しい表現が学べる。

03:これからの学習の中でこのような学習方法を使いたいのか？

答:このような活動はまた参加したい。自分もこれから日本アニメを見るときは、キャラクターの発音を真似し、セリフを話すことができると思う。

04:事前より、実際にこの活動を行ったあとで、やればできると思うか？

答:特に問題がなかった。グループのメンバーは知り合いで、説明もわかりやすくで、活動は順調にできた。

05:作品を見ると、満足感が湧いてきたか？

答:他者評価を見た後で、自分の不足点に分かり、改善することができた。

2) 言語学習 4 技能から

01:言語学習 4 技能の中の話すと書くに対して特に練習ができたと感じたのはなぜか？

答:聞く、話す、書くこの三つの能力には練習ができた。セリフを聞き取るのは聞く能力に、二回とも演じることができたから話す能力に、二回目は自分でセリフを書くことができたから書く能力にも練習ができた。

02. 普段学んだ日本語知識が活用できたか？

答:学習した知識は使った。そして、グループでセリフなどを検討し、お互いの知識や経験が共有した。

第 3 組

G3-01

1) ARCS モデル

01. この活動は面白いと思うか？

答:2 回目の活動は、自分でストーリーやセリフを考え、以前のスキットよりもっと楽しかった。

自分たちが作り出した作品はやはり原作と比べると不足点も感じていたが、活動自体は面白かった。

05: 作品を見ると、満足感が湧いてきたか？

答: 作品を見たあとで、恥ずかしいが、自分の不十分さも感じ、もっと頑張ればもっとできると考えている。これからこのような活動があれば、またやりたい。達成感が感じた。

2) 言語学習 4 技能から

01: 言語学習 4 技能の中の話すと書くに対して特に練習ができたと感じたのはなぜか？

答: 聞くや話す能力が特に練習できた。

一回目はシーンを見ながらセリフを自分で聞き取るから、聞く能力が練習になった。あとは、一回目と二回目は両方とも演じるのが必要だから、話す能力も練習になった。二回目のストーリーやセリフは皆一緒に考えてきたから、一人一人書いた文章はそんなに多くないから、書く能力に対する練習は限られていた。

02. 普段学んだ日本語知識が活用できたか？

答: 普段学んだ日本語知識が活用できた。セリフを聞き取る時は自分普段練習した聞く能力の効果が出てきた。

3) スキット活動に対する感じ

01. スキット活動に対してまだ不安を感じていたか？

答: 今回の活動を行ったあと不安は完全に感じなくなる。

前はセリフを暗記するや発音に対する不安があったが、実際に活動を行ったときは、一回目の作品を作るときは経験の積み重ねになった、二回目は自分でセリフやストーリーを考え、この辺の不安はなくなった。

02: 日本文化についてもっと理解ができなかったのはなぜか？

答:あまりかんじなかったのは、選び出したシーンはそんなに日本文化の特徴がなかった。もし龍馬に関するシーンが選び出したら、もっと感じると思う。

G3-02

1) ARCS モデル

04:事前より、実際にこの活動を行ったあとで、やればできると思うか？

答:思ったよりよくできた。2つの作品を見て、自分の進歩が感じた。

05:作品を見ると、満足感が湧いてきたか？

答:以前のスキット活動は撮影がなかった。今回は撮影した。

2) 言語学習 4 技能から

01:言語学習 4 技能の中の話すと書くに対して特に練習ができたと感じたのはなぜか？

答:聞くと話す能力は勿論練習できたが、二回目セリフは自分で書いていたから、書く能力も練習になった。あと、演じるときははっきり発音しなければならないから。

02. 普段学んだ日本語知識が活用できたか？

答:セリフを書くときは特に感じた。文法などを使える。

3) スキット活動に対する感じ

01. スキット活動に対してまだ不安を感じていたか？

答:撮影に対する緊張感がある。これは自分の性格の問題だ。

02:日本文化についてもっと理解ができなかったのはなぜか？

答:アニメを題材にし、自由發揮することができる。日本人普段どのようにコミュニケーションしていたかが理解できた。

G3-03

1) ARCS モデル

01. この活動は面白いと思うか？

答:支援者の支援があって、支援者に対する好意がある。

02:日本語学習との関連性が感じたか？

答:ストーリーを考えるときは、中国人の考え方で、実際に話すときは日本人と同じように喋らなければならない。セリフを考えるときはやはり文法の構成などを考えなければならないから、もっとリアルな場面が欲しい。

03:これからの学習の中でこのような学習方法を使いたいのか？

答:

04:事前より、実際にこの活動を行ったあとで、やればできると思うか？

答:実際に、やったあとやればできると思うが、これよりもっとできると思う。これからもっと頑張らなければならない。

2) 言語学習 4 技能から

01:言語学習 4 技能の中の話すに対して特に練習ができたと感じたのはなぜか？

答:活動全体で話さなければならないから、話す能力について一番練習になった。聞くにも少し練習できた。セリフなどを聞き取った。セリフを書くことがあるが、一人一人のセリフは少ないから、書く能力に練習ができるとは言えないと思う。作る作品がもっと長くになったら書く能力にも練習できると思う。

02. 普段学んだ日本語知識が活用できたか？

答:普段学んだ知識が活用できた。セリフを聞き取ったあと自分でセリフ書くなどは、インプットしたあと、アウトプットを行い、総合的な言語学習ができた。この活動ではアウトプットのがメインと感じた。

3) スキット活動に対する感じ

01. スキット活動に対してまだ不安を感じていたか？

答:不安については、自分の顔に対して自信がないから…

仲間間の協力もよくでき、いい感じて作品を作り出した。

02: 日本文化についてもっと理解ができなかったのはなぜか？

答: 日本アニメもいいが、自分はドラマのほうもいいと思う。しかし、ドラマのほうは話すスピードが速いから、初心者に対してはちょっと無理かもしれない。シーンを選ぶときは注意しなければならない。

G3-04

1) ARCS モデル

01. この活動は面白いと思うか？

答: 楽しかった。演じるだけでなく、自分でストーリーを考え、台本を作ることもできた。パート 2 で自分がパート 1 のときと比べ、よりよくできたと思う。パート 2 はパート 1 より難しい。パート 1 を通し、スキット活動を行う経験を積み重ね、パート 2 はより順調にできることがした。

02: 日本語学習との関連性が感じたか？

答: 以前学んだ知識が活用できた。特に聞くと話す。グループ活動で他のメンバーからも色々学んだ。例えば、表現力や発音など。

03: これからの学習の中でこのような学習方法を使いたいのか？

答: そして、これから日本アニメを見るときも意識的でセリフなどを聞くことができると思う。

2) 言語学習 4 技能から

01: 言語学習 4 技能の中の話すと書くに対して特に練習ができたと感じたのはなぜか？

答: 聞く能力や話す能力に対し、特に練習ができた。セリフを聞き取ることは聞く能力を鍛え、演じることは話す能力を鍛える。

02. 普段学んだ日本語知識が活用できたか？

答: 活動についての説明はわかりやすくで、行いときはあまり問題がなかった。そして、原音を聞き、真似し、自分の発音に対しても役が立つ。

3) スキット活動に対する感じ

01. スキット活動に対してまだ不安を感じていたか？

答:他者評価を読んで、他のメンバーの意見が分かれるし、自分に対しては勉強の一種と思う。
この活動は面白いと思うから、機会があればまたやりたい。