

アニメの魅力を生かした新しい日本語教育

－「日本語を使っていかに楽しむか」－

台北事務所 日本語専門家
矢崎 満夫

講師プロフィール

青年海外協力隊日本語教師（中国・大学派遣）、国際交流基金青年日本語教師（オーストラリア・高校派遣）、東京都小学校教諭（日本語国際学級担当）、国際交流基金日本語教育専門家（オーストラリア・教育省派遣）等を経て、2006年より静岡大学教育学部講師、2009年より同大学院教育学研究科准教授。2017年3月に静岡大学を退職し、同年4月に日本台湾交流協会・日本語専門家として台北に赴任。専門は年少者日本語教育・多文化共生教育。

著書に『こどもにほんご宝島』（アスク出版）、『子どもといっしょに！日本語授業おもしろネタ集2』（凡人社）他、主な論文に『外国人児童に対する教科学習支援のための日本語教育のあり方-算数文章題におけるストラテジー運用の考察から-』、『外国人児童と日本人児童とのインターアクションのための日本語支援-教室内ネットワーク形成をめざしたソーシャルスキル学習の試み-』（共に日本語教育学会）他がある。

【本研修の目標】

日本のアニメ作品を学習素材として、そこからどのような日本語・日本文化に関する学習活動が生まれ出せるかを考えられるようになる。

【本日の内容】（以下はすべてグループワークを中心とした参加型学習形態を基本とします。）

- ① アニメを素材とした日本語学習手法『アニメで NIHON-GO!』に関する講義および活動体験
- ② 『アニメで NIHON-GO!』の教育観に基づく授業づくり（アイデア交換・全体発表・協議）

【配付参考資料】

矢崎満夫（2009）「アニメを素材とした日本語学習活動『アニメで日本語』の開発ー「アニメシオン」のティーチング・ストラテジーに着目してー」『静岡大学国際交流センター紀要』第3号 pp.27-42

1. アニメを素材とした日本語学習手法『アニメで NIHON-GO!』の概要

- 1) 日頃の生活の中で普通に日本のアニメに慣れ親しんでいる学習者が、学習の一環として教室でもアニメを視聴し、そこで体験したアニメ世界を題材に、クラスの仲間とともに様々なかたちの日本語学習を進めていく活動手法。
- 2) アニメの中に出てくる日本語表現や日本文化を学ばせたり、アニメやマンガのキャラクターを利用してあらかじめ用意した「教育内容」を提供したりする教材群とは異なり、『アニメで NIHON-GO!』では、アニメ作品を学習者自身が楽しみ、個々の学習者の中に取り込まれたアニメ世界の「共通体験」を基に、仲間同士が「日本語を使って楽しく学び合う」ことを重視する。

- 3) 教師は「教育内容」を学習者のニーズや学習段階等に応じて考えた上で、それらをアニメ視聴時の「活動」の中に取り込み、「活動」を通じて学習者自らが学んでいくことを目指す。
- 4) 『アニメで NIHON-GO!』の活動手法は、初級レベルがほとんどの年少の学習者でも日本語学習が可能となるように、アニメで使われている日本語をそのまま聞き取る等の方法は原則とらず、学習者の母語字幕などを利用して内容を十分に理解させた上で、その内容を題材に様々なかたちの日本語活動を展開する。つまり、『アニメで NIHON-GO!』の活動手法は“Content Based Instruction” (CBI: 内容重視の外国語教育) の1つであるといえることができる。
- 5) 『アニメで NIHON-GO!』の活動では、学習者の動機づけが高められるように、ゲーム的要素を取り入れたグループ対抗活動や、仲間同士の協働学習を重視した授業形態をとる。
- 6) また、様々な日本語学習活動のアイデアを「ティーチング・ストラテジー」(以下「ストラテジー」)としてまとめ、現場の日本語教員が学習者の日本語レベルやアニメ作品の特性等に合わせ取捨選択できるようになっている(「汎用性」の含有)。
- 7) さらに、それらの「ストラテジー」を参考にしながら、学習者やアニメ作品に応じて適宜活動を改変したり、新しい活動を開発したりすることも期待して考案されたものである(「発展性」の含有)。
- 8) 教材づくりにおける基本理念は「下からの道」(=「素材」から「教育内容」へと加工する道)(藤岡 1991)、学習活動を考える際の基本理念は、「21 世紀型スキル」で提唱されている「前向きアプローチ」である(グリフィン他 2014、益川 2014)。
- 9) これまでにオーストラリア・インドネシア・カナダ・中国・スペイン・ベトナム・香港・韓国といった海外諸国や、日本国内のブラジル人学校・日本語学校等において、小・中・高校生、大学・大学院生、日本語教員らを対象とした『アニメで NIHON-GO!』の授業実践または研修会を行ってきた。その結果、約 9 割の参加者から、「楽しい」「学習にも役立つ」「ストラテジーとして有用である」等の肯定的なフィードバックが得られていたことがわかった。特に年少日本語学習者の学習意欲の向上に有効である可能性が示唆されている(矢崎 2009・2011・2012a・2012b・2013、矢崎・Ehlert 2011、矢崎・赤桐 2015)。
- 10) 『アニメで NIHON-GO!』の普及を目指すにあたっては、既存のアニメ作品では著作権の問題が避けられないため、2013 年にオリジナルのアニメ作品を開発・制作した(矢崎・塩田 2014)。本研修では当該アニメ作品を例として、代表的なストラテジーの紹介を行っていく。

2. 『アニメで NIHON-GO!』の特徴

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1) <u>楽しい言語活動を通して日本語学習に対するモチベーションを喚起する</u>(日本語学習への“いざない” = 「アニメシオン：魂の活性化」) 2) アニメという魅力的な素材を「新しい知識の伝達」よりも、「<u>既有／新規の知識の活用</u>」に利用する(「アウトプット = “表現したい” という思い」の重視、「日本語を使って楽しむ・学ぶ」の実践) 3) <u>仲間と協働し、交流し、自由度の高い活動を展開する</u>(collaborative/interactive/open-ended な活動) |
|---|

3. 『アニメで NIHON-GO!』2つのねらい

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1) 「活動を楽しむ」ことを通して、日本語学習に対する意欲・関心を高める 2) 仲間と協働しながら既有／新規の知識を活用する活動を通して、言語スキルを高める |
|---|

1) 「活動を楽しむ」ことを通して、日本語学習に対する意欲・関心を高める

どのような「活動を楽しむ」があるかを検討し、以下の7つの「楽しむ」型に分類した。教員が授業で使用するストラテジーを選択したり、自らストラテジーを考案したりする際の参考としてもらうことを目的とする。

- ①「なぞとき型」・・・なぞときを楽しむ
- ②「競争型」・・・みんなで競い合うことを楽しむ
- ③「パフォーマンス型」・・・パフォーマンス（演じる・歌う等）することを楽しむ
- ④「みんなでつくる⇒なぞとき型」・・・仲間で日本語文を作り、相互になぞときを楽しむ
- ⑤「みんなでつくる⇒シェア」型・・・仲間で日本語文を作り、それをみんなで共有して楽しむ
- ⑥「ひとりでつくる⇒シェア型」・・・個人で日本語文をつくり、それをみんなで共有して楽しむ
- ⑦「議論型」・・・みんなであるテーマについて議論することを楽しむ

2) 仲間と協働しながら既有／新規の知識を活用する活動を通して、言語スキルを高める

楽しい言語活動を行う中で様々な既有／新規の知識を使い、総合的な言語スキルを高める。

◎「活用する知識」の例（学習者が自然と知識を「活用」できるように、教師は活動をデザインする）

- ・習ったばかりの文型を活用する
- ・これまでに学んできたすべての知識をフル活用する
- ・必要に応じて新規の知識を取り入れて活用する（仲間と確認し合う・辞書やICTを使って調べる・教師に尋ねる 等）

【参考文献】

- P.グリフィン・B.マクゴー・E.ケア／三宅なほみ（監訳）（2014）『21 世紀型スキル 学びと評価の新たなかたち』北大路書房
- 藤岡信勝（1991）『教材づくりの発想』日本書籍
- 益川弘如（2014）「PISA2015 に繋がった 21 世紀型スキルプロジェクトの整理」日本教育工学会 2014 年度シンポジウム 1 発表資料
- 矢崎満夫（2011）「アニメを素材とした日本語学習活動『アニメで日本語』の展開—年少学習者に対する授業実践から—」『静岡大学国際交流センター紀要』第 5 号 57-74
- 矢崎満夫（2012a）「海外におけるアニメを活用した日本語学習活動『アニメで日本語』の展開—インドネシアの年少学習者に対する動機づけの有効性—」『静岡大学国際交流センター紀要』第 6 号 63-77
- 矢崎満夫（2012b）「中国におけるアニメを活用した日本語教育実践—アニメ世界の「共通体験」に基づく知識運用型授業の提案—」『日本語教育論集』第 8 号 中国赴日本国留学生予備学校日本語教育研究会 60-66
- 矢崎満夫（2013）「日本語非母語教師によるアニメを活用した日本語教育—海外の年少学習者の動機づけを高めるために—」『静岡大学国際交流センター紀要』第 7 号 43-59
- 矢崎満夫・Meilan Piao Ehlert（2011）「アニメの「共通体験」に基づく日本語コミュニケーション活動の提案—カナダの高校生に対する授業実践事例から—」『異文化コミュニケーションのための日本語教育』② 高等教育出版社 729-730
- 矢崎満夫・塩田真吾（2014）「『アニメで日本語』の普及を目指したオリジナルアニメ開発の試み—「教育内容」より「面白さ」を重視して—」『静岡大学国際交流センター紀要』第 8 号 29-45
- 矢崎満夫・赤桐 敦（2015）「中国の小学生は『アニメで日本語』を体験して意識をどう変容させたか—「言語意識教育」に向けての示唆—」『静岡大学国際交流センター紀要』第 9 号 21-40