

日本作品（アニメ）DVD 上映及びワークショップ
「映像素材を用いた教室活動～アニメを効果的に授業に取り入れるために～」

日時：2013 年 11 月 16 日（土） 14:00～16:30

場所：日本語センター

対象：日本語教師

【ワークショップの流れ】

- 1 オリエンテーション
- 2 アニメ鑑賞 『ほしのこえ』
- 3 グループ活動（ディスカッション・教案作成）
休 憩
発 表
映像を用いた教室活動例
- 4 振り返り・全体討論・質疑応答

1 **オリエンテーション**：グループ分け、自己紹介、役割分担（司会・記録・発表）
グループディスカッション 「アニメなどの映像作品を授業にどう取り入れているか」

2 **アニメ鑑賞 『ほしのこえ』**：

世界的に注目されるアニメーション監督、新海誠監督が一人で監督・脚本・美術・撮影した商業デビュー作。25分

・彼女と彼女の猫 (2000年公開)

・ほしのこえ (2002年公開)

● 雲のむこう、約束の場所 (2004年公開) *予告編鑑賞

● 秒速5センチメートル (2007年公開) *予告編鑑賞

・星を追う子ども (2011年公開)

・言の葉の庭 (2013年公開)

3 **グループ・ワーク**

1) ブレインストーミングでアニメ・映像を使った授業のアイデア考案

2) 『ほしのこえ』を用いた教室活動案の作成

目標、対象、レベルを考えた授業プラン、ワークシート記入

3) 発表

【映像を用いた活動アイデア】

- ・発音、語彙・文型・文法確認
- ・終助詞、待遇表現、女・男性語、方言、呼称、オノマトペ習得
- ・語感、音声の聞き取り（話し言葉の発音変化）
- ・スクリプトの読み、漫画との併用
- ・タイトル考察、内容理解確認
- ・グループ、クラス全体でのディスカッション
- ・ペア・グループでのロールプレイ、なりきりスピーチ、ゲーム
- ・シャドーウィング、アフレコ、ミニドラマ制作
- ・非言語行動、習慣、行事、日本文化・社会への理解
- ・コメント・レビュー、作文（セリフ・印象に残るシーン、感想）
作品解釈（作者の世界観、人物像・心情、テーマ、内容分析）
- ・翻訳・通訳

【海外での日本語教育への活用の意義と問題点】

1990年代以降 実践報告

吉村(2010)： ①本物の日本語 ②多様な場面 ③非言語行動 ④文化・社会情報

川嶋、熊野；(2011)： 動機づけ ＊アニメが日本語学習のきっかけ7、8割

問題： ・日本語教育用の映像教材がまだ少ない

- ・視聴用教具やDVDが高価
- ・映像を鑑賞する時間の制約

【映像の教材化の留意点】

小室(2009) 映像の選定の重要性

教科書で学習した内容を現実に近い言語使用の場で 観察・分析できる工夫

長さ：1時間半

言語：現代の一般的な日本語、発音が明瞭、話すスピードが適度

内容：学習者の年齢に合ったもの、性的・暴力的なシーンを多く含まないもの

著作権：素材の入手や活用における著作権への配慮

○アニメの日本語 現実の日本語と異なる日本語への留意

○教授実践の継続と活発な情報交換、著作権に関する配慮が求められる。

課題：視聴覚メディアを学習リソースとして積極的に活用

ティーチング・ストラテジーの重要性

日本語学習への動機づけ → 自律学習・継続学習

矢崎（2009）仲間と一緒に楽しむ

インプット→ 教師の解説 + 他の学習者との協働学習 → アウトプット

【映像を用いた教室活動例】

大学2年生（学習歴1年 JLPT3級レベル）

授業の目標：

- ・聴解能力と口頭能力、メタ認知能力を養う。
- ・日本語の表現力を豊かにする。
- ・日本事情、文化への理解を深める。
- ・作品に対する意見と意味づけ

○学習者の「CAN-DO」学習到達目標設定

教材：プリント（タスクシート）配布

日本のドラマ、映画、アニメ、ニュース、教養・バライティ番組

【日本語視聴 1回目の授業 テーマ：自己紹介】 PPTとワークシートも準備

作品 映画 「四月物語」（岩井俊二監督）

作品紹介

- ・主演俳優、監督とその作品
- ・作品の社会的影響及び作品を理解する上で必要な文化社会的な背景知識
- ・資料や参考ウェブサイト情報

タスクの設定（プレタスク・鑑賞タスク・ポストタスク）

1) プレタスク

- ・タイトルの解釈
- ・キーワード・語彙・文型の導入
- ・登場人物の名前と人間関係
- ・ストーリーの予測
- ・背景となる日本文化の解説、関連知識

* スクリプトの読み・セリフの選択

2) 鑑賞後中のタスク（タスクシートへの記入）

- ・語彙・内容理解
- ・聞き取り、セリフ記入
- ・Q & A
- ・次の展開の予測

3) 鑑賞後のタスク（タスクシートの完成）

- ・内容解釈

- ・感想・意見（気に入ったセリフ、印象的なシーン）
- ・あらすじの描写、説明
- ・グループ、クラスディスカッション
- ・作文・ミニレポート

○時間的な制約もあるので全部は見せない。ストーリー展開の予測をさせる。

4. 振り返り・全体討論・質疑応答

他のグループの活動案について、気づきや感想
日本の映像作品を用いる効果と留意点について
アニメや映像をどう授業に取り入れていくか

【参考文献】

- 川嶋敬子・熊野七絵(2011)「アニメ・漫画の日本語授業への活用」WEB版『日本語教育実践研究フォーラム報告』 2011年度日本語教育実践研究フォーラム
http://www.nkg.or.jp/kenkyu/Forumhoukoku/2011forum/2011_RT3_kawashima.pdf
- 小室リー郁子(2009)「海外の日本語教育における映像素材活用の意義とその実践報告」
Journal CAJLE, Vol. 10
<http://www.cajle.info/wp-content/uploads/2012/06/CAJLE-Vol-10.89-105.pdf>
- 伴紀子 監修 宮崎里司 編著(2009)「タスクで伸ばす学習力ー学習ストラテジーを活かした学びの設計」 凡人社
- 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:「アニメーション」のティーチング・ストラテジーに着目して」静岡大学国際交流センター紀要3 p27-42
<http://ir.lib.shizuoka.ac.jp/bitstream/10297/3723/1/090714001.pdf>
- 吉村弓子(2010)「映画を用いた日本語教育」北海道言語文化研究 北海道言語研究会
No. 8, 3-12, 2010
<http://www3.muroran-it.ac.jp/hlc/2010/01Yoshimura.pdf>