

勉強会シリーズ 「授業の幅を広げよう」

2013 年 報告書

フランス日本語教師会

Association des enseignants de japonais en France



目次

はじめに	東伴子 1
勉強会シリーズプログラム	2
【講義】	
「コースデザインが教師に問いかけるもの」	羽太園 3
「教室活動から見つめ直す私の教育実践」 研修報告	近藤裕美子 9
「文法練習をコミュニケーション活動につなげるには」	三矢真由美 16
「アニメ・マンガの日本語授業への活用について考えよう」	熊野七絵 21
【参加者レポート】	
「コースデザインが教師に問いかけるもの」に参加して リール第三大学における選択日本語クラスの考察レポート	杉山舞 36
「コースデザインが教師に問いかけるもの」に参加して	中村綾 39
「コースデザインが教師に問いかけるもの」に参加して	三輪真友子 40
「教室活動から見つめ直す私の教育実践」に参加して	岩内佳代子 41
「教室活動から見つめ直す私の教育実践」参加後に自分の授業を振り返っての考察	山下悠貴乃 44
「教室活動から見つめ直す私の教育実践」に参加して	中村綾 46
「教室活動から見つめ直す私の教育実践」に参加して	三輪真友子 47
アニメ・マンガの日本語授業への活用 - 入門レベルの漢字クラスと初級後半～中級レベル の会話クラスについて -	長嶺智恵子 48
「アニメ・マンガの日本語授業への活用について考えよう」に参加して	高橋希実 52
【稿末資料（1-10）】	近藤裕美子 Annexe

はじめに

フランス日本語教師会会長 東伴子

フランス日本語教師会では 2012 年秋から 2013 年春にかけて勉強会シリーズ「授業の幅を広げよう」を実施した。教師会では、年一回の日本語教育シンポジウムをはじめ定期的に勉強会を行い、さまざまなテーマで日本語教育について考える機会を設けていたが、「考える教師」を支援するために授業の改善に焦点を当てた実践的な勉強会の必要性を感じたためである。目標に掲げた「自分の授業を振り返り、授業を変える」は決して各自のそれまでのやり方を否定するということではない。「今までの授業のやり方に新しい視点を加えて、チャレンジしてみよう、それを自分なりにどう授業に取り入れられるか考えてみよう」という姿勢をシリーズ全体を通して貫くことにした。そのためには参加者各自が自分の問題意識とリンクさせながら勉強会に参加する必要があると、講師の先生方もそのような目的に沿った形の講義・ワークショップをデザインしてくださった。この勉強会シリーズでは、ヨーロッパで活躍していらっしゃる国際交流基金派遣の日本語専門家の先生方を講師として招聘して、ご専門分野の知見と経験を共有させていただくことにした。近年は、フランス日本語教師会のシンポジウム・勉強会にフランス外からの参加者が増えているが、このように国境を超えたヨーロッパレベルでのネットワーク作りがこれからは大切になってくると思われる。また、今回は U-stream を利用して勉強会に参加できなかった人たちにも共有してもらえようという試みを行った。初めてのためうまくいかなかったこともあったが、家で U-stream で話を聞きながら勉強をしていた人たちが実際に何人もいたことを知り、うれしく思った。今後、インターアクティブな方法も取り入れ、より効果的な配信方法を模索していけたらと思う（視聴するには U-stream サイトから AEJF で検索）。

今回は新しい試みとして、シリーズ終了後に勉強会の内容および参加者のレポートを報告書の形にまとめた。講師の先生方のご協力でこのように勉強会の講義を明快な原稿の形に残すことができた。また投稿していただいた内省レポートは、内容の共有という意味以外にも、自分の問題意識に基づいた参加態度という点で示唆を与えてくれるものと考えている。この報告書が、多くの方々にとって授業改善へ向けての取り組みに役立てば幸いである。

謝辞

この「勉強会シリーズ」は、国際交流基金・さくら中核事業のご支援を受けています。心より感謝申し上げます。なお、会場の準備から U-stream 配信の技術的なサポートまできめ細かなご協力をいただいたパリ日本文化会館日本語班の皆様にもお礼申し上げます。最後に、羽太先生、近藤先生、三矢先生、そして熊野先生、勉強会での大変ためになるお話、そして本報告書のための執筆、ありがとうございました。

2013 年 4 月 グルノーブルにて

勉強会シリーズ プログラム

第1回目勉強会

- 【日時】 2012年11月10日土曜日 14時～16時10分
【会場】 パリ日本文化会館・教室2 (定員25名)
【講師】 羽太園氏 (国際交流基金ケルン日本文化会館)
【テーマ】 「コースデザインが教師に問いかけるもの」
【内容紹介・講師からのメッセージ】

コースデザインは、なかなかハウツーどおりにはいきません。しかし、コースデザイン上の問題を解決することで、新しいアイデアや考え方が生まれることもあります。曖昧なニーズをどうするか、目標は誰のものか、学習者の多様性をどう考えるか、学びにくい学習者はどうするか、コースをどう改善するか等々。コースデザインを取り巻く様々な課題について考え、解決策を探していくことによって、教師としての日常をまた違う目でとらえ直してみませんか。

(参加者23名)

第2回目勉強会

- 【日時】 2013年1月12日土曜日 14時～16時40分
【会場】 パリ日本文化会館・レセプションホール (定員40名)
【講師】 近藤裕美子氏 (アイルランド教育技術省)
【テーマ】 「教室活動から見つめ直す私の教育実践」
【内容紹介・講師からのメッセージ】

教師にとってはあまりにも日常的で当たり前のことになっている「授業」そして「教室活動」。忙しい毎日に流されてしまいがちです。よりよい教育実践を目指して行くためには、時には立ち止まって振り返ってみることも必要ではないでしょうか。授業目標と各活動のつながり、一つ一つの活動の進め方、授業中の教師と学習者の行動などをテーマに、日々の授業を振り返ってみませんか。他の参加者たちとのやり取りの中から新しい発見があるかもしれません。

(参加者23名)

第3回目勉強会

- 【日時】 2013年2月16日土曜日 14時～16時40分
【会場】 パリ日本文化会館・教室2 (定員25名)
【講師】 三矢真由美氏 (国際交流基金ローマ日本文化会館)
【テーマ】 文法練習をコミュニケーション言語活動につなげるには
【内容紹介・講師からのメッセージ】

「課題遂行」や「can-do」に基づく授業実践がさかんです。そんな中、単純な文法練習をすることに罪悪感を感じている現場の先生もいるのではないのでしょうか。でもやっぱり文法練習も大切。ではその単純になりがちな文法練習をコミュニケーション言語活動につなげるためにはどんな工夫が考えられるのでしょうか。これまで作ってきた文法練習問題を見ながら考えてみましょう。

(参加者20名)

第4回目勉強会 【日時】 2013年3月16日土曜日 14時～16時40分

- 【会場】 パリ日本文化会館・教室2 (定員25名)
【講師】 熊野七絵氏 (国際交流基金マドリッド日本文化センター)
【テーマ】 アニメ・マンガの日本語授業への活用について考えよう
【内容紹介・講師からのメッセージ】

日本語学習のきっかけや動機づけとして注目されているアニメ・マンガですが、授業に取り入れるとなると……。アニメ・マンガに現れる生き生きとした日本語を楽しく学べる Web サイト「アニメ・マンガの日本語」(<http://anime-manga.jp>) の紹介、サイトを活用した授業体験などを通して、アニメ・マンガの授業への活用について考えてみましょう。

(参加者13名)

講義

第1回勉強会 「コースデザインが教師に問いかけるもの」

ケルン日本文化会館
羽太 園

教師がコースデザインに関わる理由

授業の幅を広げるというシリーズですが、初回は授業そのものではなくコースデザインを取りあげてみました。コースデザインを直接担当していない教師でも、コースデザインについて関心を持ち、積極的に関わってほしいからです。教師がコースデザインに関わる理由のひとつは、コースデザインの結果、授業の枠組みが決まるからです。授業の流れや何に重点を置くか、時間がないときに何を削るかといった判断をするときに、コースの目標やカリキュラム編成の理由を知っておく必要があります。

それに加えてコースデザインは、できた時点ではまだ暫定的なデザインにすぎません。実際にコースを動かして、起こった問題点を修正しつつデザインは作られます。またある程度できあがったデザインも、教室で起こる現実によって常に修正を迫られます。コースを本当の意味で学習者に役立つデザインにしていくヒントは教室の中にあります。ですから、教師がコースがどうあるべきか考える力を持つことは、とても大切だと思います。

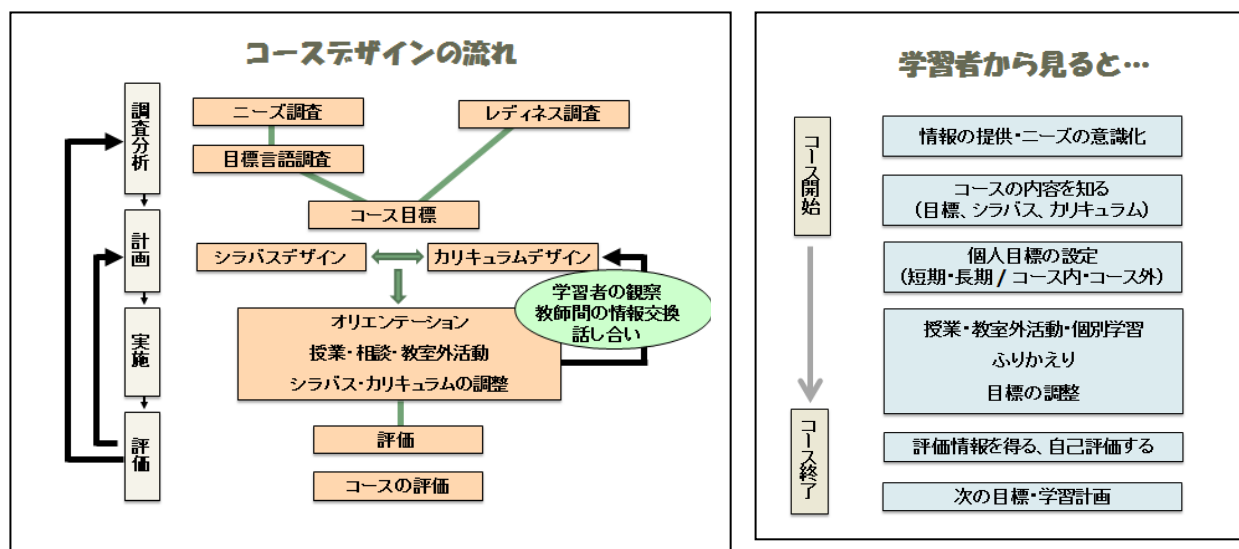
また、教室ではいろいろな問題が起こります。学期始めは元気だった学習者のやる気がなくなっていく、宿題をしない、遅刻が多い、クラス内のレベル差が開いていく、自発的に話そうとしない…等々。こうした問題がなぜ起こるのか、どうすればいいのかを考える時に、教室の中で起こっていることだけでなく、学習者の背景や授業の位置づけなどいろいろな角度から問題を眺めてみてはどうでしょうか。コースデザインは、学習者を、授業を、教師を、それからコース自体を外側から眺めてみる作業です。角度を変えることで問題の見え方も変わってくるかもしれません。

コースデザインの流れ

コースデザインとは何をするのかについて、田中(1988)は、「だれに、何を、どう、何を使って、だれが、どのぐらいの時間で、どのぐらいの費用を使って教え、その結果をどう評価するか」とまとめています。このように、コースのすべてを決めること。そして、すべての要素が整合性をもつように決めることがコースデザインといえます。

では、コースデザインの流れはどのようなもののでしょうか。コースを始める際には、学習者や学習者の周辺に調査を行い、その分析結果から、コース目標、シラバス、カリキュラムなどを設定します。その後、実際にコースを動かしつつ学習者の様子を見て、教師間で情報交換したり、話し合いをしたりして、シラバスやカリキュラムを調整します。そしてコース終了後、学習者の評価とともにコースの評価を行い、その結果をまた計画に反映させる。これが調査分析→計画→実行→評価というコースデザインの流れです。

ただ、実際には調査分析の段階にかかる予算や時間的余裕がしっかりとれるコースというのは少ないと思います。コースデザインに関する実践報告も、多くはコースの改善を目的としたものです。つまり実際に行われているコースデザインは、最終段階の評価から始まるといってもいいかもしれません。



一方、コースデザインを学習者の側から見るとどうなるでしょうか。学習者はコース開始前にさまざまな情報を提供することによって、自分のニーズやコースへの期待を考えてみるでしょう。そしてコース開始時に、コースの目標、シラバス、カリキュラムなど、コースの内容について情報を得て、学習者はコース終了時の自分のイメージを思い描いたり、具体的な目標を設定したりするでしょう。それは日本語学習に関する目標だけではなく、例えばともだちを作りたいというようなものもあるかもしれませんし、それをどうやって達成するかについても、授業だけでなく生活の中であることが含まれるかもしれません。その後、授業を受けたりともだちとつきあったりする中で、当初の目標をあきらめたり違うことに目を向けてみたりし、コース終了時には、テストやレポートや教師からの評価などの情報、また実生活での体験をもとに満足したりがっかりしたり…。学習者側からコースを見ると、このようなことが起こっていると思われます。学習者は日本語のクラスと学習者が属している社会を行き来しながらコースに参加しています。コースデザインをする側は、コースの目標は学習者の目標と同じではないこと、日本語クラスは学習者から見れば彼らの世界の一部であることを認識しておく必要があります。

ここからは、コースデザインのプロセスで、様々な問いかけをしていきたいと思います。そして、それぞれの段階でどんなことを考えていく必要があるのか、それが学習者や授業にどう影響していくのか、教師はコースデザインにどのように関わることができるのか、考えていきたいと思います。

なぜ、そのコースがあるのですか？

まず、皆さんのコースの目的は何でしょうか。誰がコースの主催者で、なぜそのコースがあるのかは、コースの前提です。異文化理解が目的なのに、日本語能力の向上だけを志向するコースになってしまっては困ります。逆に短期間で一定の日本語能力をつけなければならない時に、異文化理解にあまり深入りはできません。時間的・予算的・さまざまな制約がある中で、コースデザインは常に何を捨てるかの選択の連続です。その選択の際、また授業の内容を考える時にも、コースの目的は常に頭の片隅に置いておく必要があります。

学習者はどのような人たちですか？

コースデザインの最初のステップは、学習者について知ることです。いつも授業で会っている学習者のことを、私たちはどのくらい知っているのでしょうか。レディネス調査は、外国語学習歴や、日本語を使う場面、また学習スタイルや語学学習についてのビリーフ、さらにどのような学習機材が使えるのか、宿題をする時間はあるか、などの情報を収集するものです。学習者の情報は、場面やレベルの設定、教室活動の選択、宿題は出せるのかなど、様々な決定に役立ちますが、学習者の世界について考えてみることで、コースのどこに問題があるか、そしてどう変わるかという可能性も見えてきます。

プーリク・イリーナ(2010)は、ロシアのノボシベリスク市立シベリア・北海道センターで学習者への調査を行い、その結果を生かしたコース改善例を報告しています。決して日本人が多いとはいえない地域ですが、95.1%の学習者は教室外で日本語使用機会があり、2年目の学習者の67.3%は日本人の知り合いがいてと答えています。一方でコミュニケーションの場所はロシア国内であり、主にインターネットとセンターが主催する交流事業が日本語使用場面であること、そして使用教材が現状に合っていないことがわかったため、「学習者が実際に日本語で行うコミュニケーション活動」を中心にシラバスを改編しました。ノボシベリスクの名産品を説明する、メールで待ち合わせのやりとりをするなど、学習者にとって「機会はあるけれどまだうまくできないこと」を授業で学ぶことになったわけです。海外では日本人や日本語との接触が限られていますが、限られた中での接触を深めていくことは可能でしょう。限られた話題でしか話せない相手と詳しい話ができる、「見ている」だけのサイトを「読める」「使える」サイトにするによって、日本語コースが学習環境自体を変えていくかもしれません。学習者の世界について知ることは、授業が学習者にとってどんな意味があるかについて知ることです。教室で起こる問題に解決の糸口が見つからない時、まず学習者について知ることから始めてみてはどうでしょうか。

ニーズ調査でニーズはわかりますか？

レディネス調査によってわかることが、「学習者の今」であるとすれば、ニーズ調査は「学習者のこれから」を聞く作業です。ただよく聞くのは「何がやりたいか聞いても何もかえってこない」「アンケート

ートをすると全部に○をつけてしまう」というような声です。ニーズがあいまいでも勉強はできますが、言われたことをやる、受け身的な勉強になってしまいます。そういう人と主体的に学ぶ人では、成果はかなり違ってきます。また挫折しやすく、達成感も得にくい。逆に学習者が自分が何をやりたいのかを意識してくれば、それはコースを進める上で大きな力になります。

では、ニーズがあいまいな場合は、どうやって掘り起こせばいいでしょうか。ニーズ調査は、事前に領域（仕事、生活、興味や趣味、交流）を特定して、その領域内のコミュニケーション行動をリスト化し、それについてアンケートや聞き取り調査をすることが多いですが、リストによって出てくる結果も規定されるので、まずはリストにない答えが出やすいようにするという工夫が必要です。アンケートであれば、「その他」のところにスペースをたっぷりあけておくとか、聞き取りができるならば、「このリストは適切ですか」と聞いてみることも大切でしょう。

また、私たちはどうしても想像しやすい行動、教材化しやすい行動をリスト化しがちですが、学習者側の世界に入ってリストを作る意識も必要です。例えば看護師のための日本語教育の場合であれば、看護領域でどんな言語活動が行われるのかをリストアップするのはよく行われることですが、同じようなことを例えばアニメ・まんが好きの学習者のためにもしているのでしょうか。つまり教師はアニメ・まんがを楽しむための行動リストを作るというような努力をしているのでしょうか。学習者側の世界に入っていくと、学習者のリストを見る目はきびしくなります。「こういうのは必要ない」とか、「もっとこういうことをしたい」という文句が出てくる。リストに文句をつけはじめたら、ニーズはすでに明確化されつつあります。教師は完璧なリストを作る必要はないのです。ただ、学習者の世界に入っていく意識が必要だと思います。

また、先輩に話を聞く機会を作るのも役に立つものです。日本に行ってきた人、まんがを自力で読んでいる人、日本人とじょうずにつきあっている人、ロールモデルになる先輩に、日本でどんな経験をしたのか、まんがを日本語で読むと何が違うのか、日本人とのつきあいに必要なものは…？ まずは日本語を使ってどういう世界に行きたいのかを意識するところから始めてみてはどうでしょう。こうした活動は授業に取り入れることもできますし、教師にとっても新しい情報が得られます。ニーズを掘り起こす作業は、学習者との対話のチャンネルを開くことといえます。

目標にするのは、どんなコミュニケーションですか？

目標言語調査は、ニーズ領域で、どんな日本語がどのように使われているのかを調査して、シラバス作成の資料とするものです。ただ、目標言語が使われる現場に出向いて会話を録音したりといった作業はかなり大変なものです。一方で、みなさんは日頃教材作りをする際に、「教師の内省」つまり、自分で「こういう場面ではどう言うだろう」と考えてみたり、「このテーマでスピーチをする時、どんな語彙が必要だろう」と考えたりしていると思います。これも目標言語調査の一つの方法です。その時、一人だけで考えるのではなく、誰かと一緒に考えたり実際に演じてみたりするといいと思います。「友人を食事に誘う」のであれば、教師ではない本物の友人と演じることで、より現実に近い資料が得られます。

また「日本料理店に電話して席の予約をする」という会話を考える際にも、これを自分で電話をかけてみて録音してみると、いかに話が進まないかわかります。前置き、聞き返し、その他の細かいいろいろな質問をされたり説明されたり、お店の音楽が後ろに流れて聞きにくいこともありますね。この現実を、インプット教材を作る時に意識して雑音を使ったり、直線的ではない会話の流れにしたりと利用することができます。

また、目標言語調査をする際に接触場面、つまり母語話者同士ではなく、母語話者と非母語話者のコミュニケーションがどうなっているのか、というのは注意してみるべきだと言われています。特にそこで行われるストラテジーや、コミュニケーション上の問題の乗り越え方、例えば聞き手の負担を軽くする前置きや、話し手が助け舟を出しやすい聞き返しの方法などは、積極的に学習項目に加えていくべきでしょう。ビジターセッションなど日本人との交流会の様子にそっと耳をすませるというのも、とてもいい接触場面調査です。実際に交流会の時のやりとりを聞いていると、自分の得意な話題を提供したり、写真や地図を使って説明したり、いろいろなストラテジーを使っているのがわかります。目標言語の現実にあてはめてみることで、教材にも、教え方にも、いろいろな可能性が見えてきます。

コースは学習者に、どんなメッセージを伝えていますか？

次は設計の段階です。学習者像、目標言語像をもとに、コースの目標を設定し、目標を達成するために、何を、いつ、どのように教えるのかという計画を立てます。ここで重要なのは、コースの目標と、各授業の目標、教室活動、評価に一貫性があるということと、それが学習者に伝わっていること

です。

たとえば、コース目標が「興味のあるテーマについて短い簡単な発表をすることができる」だとすると、授業では「交流会で町の観光名所について、メモを見ながら簡単に説明する」というような目標を立て、発表の構成を考える、必要な語彙や表現を学ぶ、発表原稿を書く、写真や地図を準備する、話す練習をするといった活動が行われるでしょう。その時、授業の中で受け身形を使って建物の形容をすることが主になってしまっていたら、学習者はこの授業の目標は受け身形を正しく使うことだと思ってしまいます。また、評価の際に、評価基準として正確さが大きく扱われたら、正しく話そうとして消極的なスピーチになってしまうかもしれません。

学習者はコースで何が大切かというメッセージを、教材や、教師の態度や、テストなどから受け取ります。使用教材とコース目標の間にズレがある場合、例えば文型シラバスの教材を使いつつ行動中心のコースを設計する場合などは、教材の使い方について学習者としっかり話し合っておく必要があります。またテストの内容や方法についてあらかじめ明らかにしておくことは、コースのメッセージを伝えるいい方法です。コース設計をする時も、コースの目標が決まったらまずテストの内容や評価方法を決定し、そこから授業目標や教室活動を考えていくと、シラバスにも教師の態度にも、ズレが少なくなります。

コースは学習者の多様性に対応できますか？

もうひとつ、コース設計をする際に考えなければならないのは、学習者の多様性をどう考えるかという点です。学習目的、学習スタイル、環境、興味や関心、そして学ぶスピードなど、教室の中にはさまざまな多様性が同居しています。せっかく考えたカリキュラムも全ての学習者に合うものではありません。この多様性は、しかし問題ばかりかというところではありません。ゆっくり学ぶ人が最終的に低い段階で終わるのかといえば、そうはいえないと思います。文法説明を求める人は、文法的な面から言語を理解することで気分よく学べるのでしょうし、話すのがきれいな人は書くことが好きかもしれません。ただ、こうした現実には教師が一人でがんばってこたえるのは、なかなか大変です。そこでコースデザインの観点から、多様性の問題をどうするかについて考えていきたいと思います。

学習者の多様性について考える時、コースは学習者のものだということをもう一度意識する必要があります。教師がどれだけがんばっても、勉強するのは学習者です。教師が準備して計画したコースを学習者に返して、学習者にコースを個人化、自分の文脈化してもらうということが必要です。つまりコースを多様化するのではなく、コースを多様に使ってもらうのです。そのためには、①コース情報を開示して情報を提供する、②学習者が「選ぶ」余地を作る、③学習者一人一人の学習を支援する、そして特に学びにくい学習者に対して④学びやすいカリキュラムを作る、といった方法が考えられます。

① コース情報を開示する

まず、コース情報を開示することによって、学習者は自分とコースの関係を認識することができます。コースが始まる時に、コースの内容と方法、それらがどのような成果につながっていくかを示し、最終評価の方法や評価結果の伝え方についても見せておくといいと思います。コースの目標は最終評価の形によって一番明確に伝えられます。そして、学習者はコース目標と自分の目標とのズレも認識することができます。そのズレをどうするか。目標を変えるのか、コース外の活動を計画するのか、は次の段階です。

② 選ぶ余地を作る

ズレを調整する方法の一つは、選ぶ余地を作るということです。進度別クラスを作るというのはむずかしいかもしれませんが、漢字学習のように個人作業が可能な課題を出してそれぞれに合った進度で学習していけば一つのクラスでも進度別にすることは可能です。また、発表課題を自由に選択するというのはよく行われていると思いますが、テーマだけでなく発表課題を口頭発表かレポート発表か選べるようにしたことがあります。その際学習者はいろいろな選び方をしていました。得意かどうかで選んだ人もいるし、苦手だから選んだという人もいました。選ぶという可能性を作ることで、この活動は自分にとってどんな意味があるのか、考えることになったわけです。選択肢を作るとコースは複雑になっていき、手間も人手もかかりますが、選ぶというステップを作ることで、何が必要か、何をすれば目標に近づくのかを考える機会になります。学習者の自律性を引き出すには、一番有効な方法だと思います。

③ 個々の学習を支援する

これは、コース外の勉強という意味ではなく、コースを使って自分の文脈で学ぶという意味です。コースが提供するもので足りなければ、その時はコース外で勉強する計画を立てればいいのです。私

たち語学の教師が外国語を勉強する時のことを考えてみてください。たぶん漫然と授業を受けることではないと思います。この授業は聴解が少ないから通勤の車の中で CD を流しておこうとか、質問はこの先生にしようとか、教師もコースもリソースとして使って、学習環境を積極的に作っているはずで、学習者も同じようなコースの使い方ができれば、ストレスのない学び方ができるようになります。そのためには、まず教師が学習者の目標を知ること、そして目標達成のためにコースをどう使えるのか、またコース外で何をするといいか、使える教材や勉強方法、そして教室外で日本語使用ができる機会などについて紹介したり、話し合ったりすることです。そして、学習者の目標管理につきあうことです。自分で目標を作ってふりかえって評価して調整して、という作業は一人では辛いので、話し相手になり、そしてはげます人間がいるといいと思います。また、学習者同士で目標を見せ合って話し合ったり、勉強方法について考える機会を持つと、教師よりも役に立つアドバイスをしてくれることもあります。こうしたセッションをコースの中に組み入れていくことによって、初めに紹介した「学習者から見たコースの流れ」が教師が立案したコースとつながり、そこではじめてコースは学習者のものになるといえます。

④ 学びやすいカリキュラムを提供する

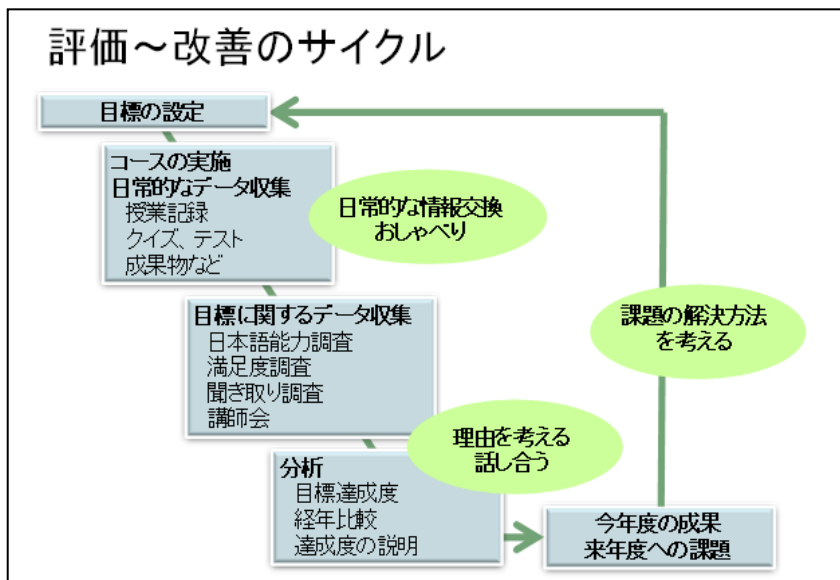
最後に、学ぶスピードの多様性に対応するには、学びやすいカリキュラムを作ること、それには行動中心のカリキュラムは有効ではないかと思います。行動中心のカリキュラムでは、何のために何をするのが明確です。そしてゴールが明確であれば、学習者は教師から指示されたことに従うだけではなく、自分で達成の方法を考えることができます。私たちが「レベル差」という時、それは言語能力の差をさしていることが多いのではないのでしょうか。しかし課題の達成を目標とした場合は、言語能力の不足を社会言語学的能力や社会文化能力でカバーすることもできます。評価段階でも、課題の達成に重きが置かれ、正確さは評価の一要素となります。レベル差に対応するというよりは、レベル差を生み出しにくいクラスを作ることを考えていってはどうでしょうか。

コース評価はコースの改善につながっていますか？

最後に、コースの評価というのもコースデザインの大きな仕事の一つです。皆さんの現場では、誰が、どうやって評価をしていますか。そしてそれはコースの改善につながっていますか。学期の終わりにアンケートをとって終わり…にならないようにするには、どんな作業が必要なのでしょう。

まず学習者が学習目標を立てるように、教師もコースを通じての目標を設定してみることをおすすめします。いろいろな目標の立て方がありますが、わかりやすい目標として数値目標があります。例えば、最終テストの合格者が 70%以上、あるいは満足度では、満足した人が 70%以上など。この目標はコースの目標に合ったものであることが必要です。数値目標を作る意味は、コースの質を一定に維持するため、それからやみくもに高い目標を持たないためです。そして、結果として出てきた数字を分析することが評価作業になります。前年と比べて上がったのか下がったのか、その理由は何か。その理由がわかれば、次の年に生かすことができます。もうひとつは行動目標です。前年度の課題を解決するために行う行動…例えばテストの方法を改善する、交流会をするなど、こうした行動を目標として設定します。そして評価活動では、実際に行動できたか、行動したことで課題が解決したかどうかを見ていきます。

必要な作業と全体の流れは、このようにまとめられます。たとえば、学習者の 80%が最終アンケートで「大変満足、あるいは満足」であることを目標とします。コース期間中は、日常的なデータを収集しつつ、教師間で情報交換したり、おしゃべりしたり、そのようなおしゃべりの中で、学習者の様子や、授業の問題などが浮かび上がってきます。そして、アンケートで満足度やコメントを聞いて結果を出します。その時に一番望ましいのは、アンケート結果が割合正確に予測できることです。アンケート結果がいいことが望ましいのではなくて、悪い結果でもそれがわ



かっていることが大切なのです。びっくりするようなアンケート結果が出たら、日常の観察や情報収集に問題があります。

そしてなぜその結果が出たのか、日常的なデータや講師会での教師のコメントなどから理由を考えます。いい時はいいのですが、悪い結果が出た時、これは楽しい作業ではありません。そんな時は、もう自分のコースだと思わないで突き放して考えることです。できれば一人で考えるのではなくて、教師同士の話し合いができるといいと思います。そして理由がわかったら、第三者に説明を聞いてもらい、説明が妥当かどうか判断してもらいます。悪い結果を冷静に判断するのは、辛いことですが、それができれば教師として内省する力は確実にあがります。そして問題が何かわかれば、解決法を考えて、来年度の課題にします。

改善につながるコース評価をするには、目的にあった、そして妥当な目標を立てること、評価のための材料を集めること、結果を冷静に分析すること、誰かに相談すること、仲間と話し合うことです。学習者にとって自己評価がむずかしいように、教師にとってもコースをふりかえることは簡単ではありません。しかし最初にお話ししたように、コースを評価し課題を見つけることから、コースデザインは始まります。学習者を、教室を、また教師自身を外側から眺めること、そして問題に気づき、原因を探り、解決策を考えていくプロセスが、コースデザインという作業ではないかと思います。

参考文献：

国際交流基金(2006)『国際交流基金日本語教授法シリーズ 日本語教師の役割/コースデザイン』ひつじ書房

田中望(1988)『日本語教育の方法-コースデザインの実際』大修館書店

プーリク、イリーナ(2010)「一般成人向けの日本語コースデザインの改善-ノボシベリスク市立「シベリア・北海道センター」の場合-」『日本言語文化研究会論集』6号 政策研究大学院大学、73-100

AEJF 勉強会シリーズ「授業の幅を広げよう」2 「教室活動から見つめ直す私の教育実践」研修報告

近藤裕美子（アイルランド教育技術省）

1. はじめに：本稿の概要

本稿は、2013 年 1 月 12 日にパリ日本文化会館で行った標題の勉強会¹に関する実施報告である。まず第 2 章で研修の概要について簡単に述べる。第 3 章では研修デザインについて、続く第 4 章ではそれが実際の研修でどのようにについて進められたかについて報告する。そして最後の第 5 章では、まとめとして参加者からのフィードバック、今後の展望と課題について触れたい。

2. 研修の概要

本勉強会の概要は以下の通りである。

(1) 研修テーマ：

「教室活動から見つめ直す私の教育実践」

(2) 位置づけ：

フランス日本語教師会主催 4 回連続の勉強会シリーズ『授業の幅を広げよう』の第 2 回目。本勉強会シリーズでは「一人ひとりの教師が異なった側面から自分の授業を考え直す場」「今までの授業に新しい視点を加えて、次に向かってチャレンジする場」の提供が目的として挙げられている。

(3) 実施日時：

2013 年 1 月 12 日（土曜日）、14:00-16:40、研修時間は 160 分

(4) 実施場所：

パリ日本文化会館レセプションホール

(5) 参加人数：

23 名（パリ日本文化会館スタッフ 1 名を含む）、他オブザーバーとしてパリ日本文化会館スタッフが参加。また U-Stream の視聴者が数名。

3. 研修デザイン

3.1. 本研修の目的、目標

前章で述べたように、本研修は各教師が現在の授業実践を振り返り、新しい情報やアイディア、分析方法に触れることで授業の幅を広げて行くことを狙ったシリーズの一つである。本研修では特に、教師にとって最も身近な「授業」にフォーカスを当てながら教育実践を見直し、改善して行くことを目的にした。具体的には、「内省」と「共有」の 2 つの柱とした。

内省 自分が行っている授業実践を意識化、視覚化する。（現在自分がしていることを見つめ直し、なぜそうしているのかを意識し、他の可能性はないのか、それは最善の方法なのかを再検討する。）

共有 上記を他者と比較・共有することで、自分の「ひきだし」を増やして行く。

上記 2 つを目的として設定した理由は、ベテランの教師にとっても教授経験が少ない教師にとってもこのような視点は重要であること、また「授業」というのは各教育現場に深く文脈化しているため機関を越えた共有が困難な面もあるが、反面、異なる機関に所属し、背景の異なる参加者同士が意見交換を行うことで日常の授業の振り返りでは得られない新しい視点や知見を得られるものになるのではないかと考えたからである。

また研修後の到達目標として、以下の 2 点を設定した。

- (1) 授業の学習目標と個々の活動の関連性に着目し、授業構成を意識した授業デザインを考えることができる。

(2) 授業の構成要員である教師と学習者の行動に注目し、学習者の視点で授業を捉えることができる。

この 2 つの目標はそれぞれ、授業の構造分析を扱った「授業分析 1」と授業における教師と学習者の行動に焦点を当てた「授業分析 2」の各 Part の内容と到達目標にもなっている。

3.2. 研修内容

本研修では、「授業」という個々の教育現場に文脈化されたことをテーマにしながら、異なる教育現場に携わる教師との共有や協働を促すため、研修内容の設定には工夫が必要であった。なぜならば、各参加者の置かれている文脈や背景が異なるので、それぞれが「授業」について語るだけでは個別の事象・課題として扱われ、他の参加者の理解が得にくく、共有が難しいからである。

一方、共有のしやすさを重視してシミュレーション等のワークを中心にした場合、研修内でのグループ作業ではある程度の効果が出せたとしても、研修内で行うことと現場が直接結びついていないため、研修後に各参加者が研修で得たものを各教育現場で実践、活用していくのは容易ではないかもしれないと感じた。そこで、実際の教育現場で扱っているもの（授業案）を題材に、共通の分析手法を用いながら分析し、各参加者がその中での気づきや改善の視点などを言語化、グループ内や全体で共有するという方法をとった。

共通の分析の観点として、今回は「授業の構成、構造化」と「授業内での教師と学習者の行動」にテーマを絞った。これは、研修担当者が通常行っている授業見学と教師へのアドバイジングを通しての考察、特に教師が感じている課題を改善するためのポイントがもとになっている。例えば、授業目標を、課題遂行能力を目指したものに設定していたとしても、各活動が段階的でないために、各活動に余計な時間がかかり過ぎたり、最終的に教師が期待したほど学習者が「できる」ようにならなかったりしていないだろうか。あるいは参加型の授業を目指し教師はそのつもりで授業を行っていたとしても、実際の授業は教師主導で進められ、教師の説明が中心になってしまい、学習者から十分に引き出せていないということはないだろうか。つまり学習者の視点から改めて授業を見ると、教師が意図していることとは異なっていることはないだろうか。

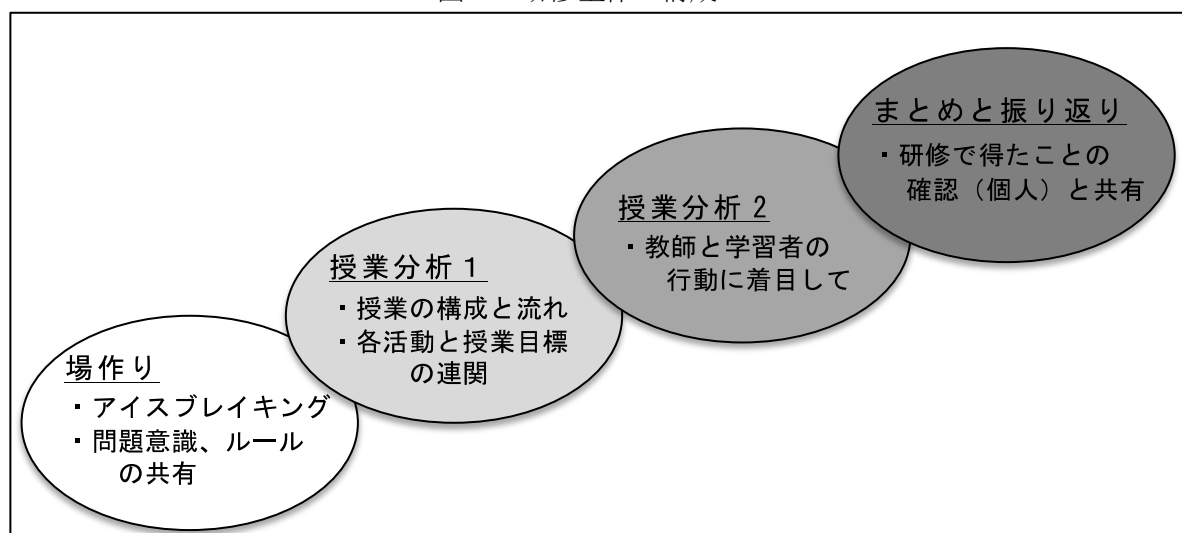
この二つの観点（1. 授業の構造分析、2. 授業中の教師と学習者の行動）を軸として教育実践、授業について再考することで、各参加者にとって何らかの発見があり、それがすぐに授業改善に射返せるのではないかと考え、研修をデザインすることにした。

3.3. 研修の構成

本研修が授業の構造分析をテーマにした研修ということもあり、本研修自体も最終的な目標に向かって段階的に進んで行くようデザインを試みた。また研修担当者からの一方的な情報提供ではなく、参加者同士の協働作業を通して各参加者が内省を深めて行けるようなグループ作業と個人作業のバランスに配慮した。

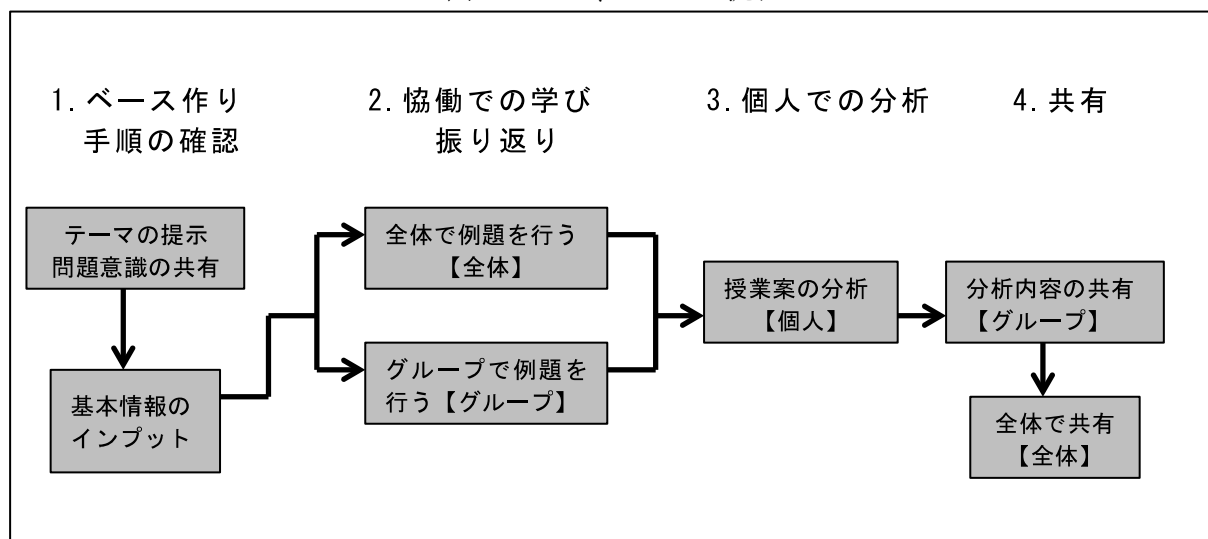
研修全体の構成は、図 1 の通りである。

図 1 研修全体の構成



また、Part2「授業分析 1」と Part3「授業分析 2」についても、それぞれの活動の流れ(1～4)が段階的になるようにデザインした。(図 2)

図 2 Part2、Part3 の流れ



このようにインストラクショナルデザイン（4.3 参照）に配慮した研修デザインを行った理由は、参加者に本研修を通して授業（研修）の構造化の利点や重要性を実際に体験してもらい、理解を深めてもらうこと、そしてインストラクショナルデザインが決して授業だけに限定されるものではなく、研修を含めて「教育活動」を効果的に行う上での有用性を実感してもらうことを狙ったからである。

3.4. 事前課題

研修にあたり、参加者確定後、参加者宛に研修の趣旨や目的、担当者から期待していることをまとめたレターとともに事前課題を提示した。事前課題のテーマは「現在の授業実践で感じている課題」であり、事前に提出するようお願いした。事前課題を設定した背景には、授業実践に関して参加者が実際にどのような課題を感じているかというニーズをできるだけ研修の中で取り入れて行きたいという意図と同時に、参加者に日々の授業実践を自分なりに整理して問題意識を持って研修に臨んでほしい、また課題の答えを探するという積極的な姿勢で研修に臨んでほしいという狙いがあったからである。

また、事前課題ではないが、研修では日常の授業を新しい視点で分析するワークを行うので、授業案を一つ持ってきてほしいことも伝えた。

4. 実際の研修

以下、実際の研修の流れにしたがって、研修で行ったことを報告する。詳しくは稿末資料 1 を参照されたい。

4.1. Part1「研修の「場作り」と研修目的・ルール共有」（稿末資料 1 スライド 2-11）

異なる機関からの参加者が集まる研修では、参加者同士が初対面、あるいは会ったことはあるが話したことは少ないということも多い。したがって、このような機関を越えた研修、特にグループ作業が多いワークショップでは、最初の「場作り」やグルーピングが非常に重要になる。本研修でも研修初期段階で参加者同士が共同作業や意見交換を行いやすい雰囲気作りに留意した。

グルーピングは事前に参加者の背景²から研修担当者側が決める場合もあるが、今回は特に操作はせず、会場に入ってきた段階で参加者にあめを一つ選んでもらい、そのあめの色でグループ分けをする方法をとった。その後グループで集ってもらい、グループ内で自己紹介も兼ね、できるだけ多くの共通点を見つけるワークを行った。そして最後にその中で一番面白い共通点を研修参加者全体で共有した。このように初対面同士の固い雰囲気から、グループとして話しやすく作業がし易い雰囲気に変えるよう試みた。また、今なぜこの場にいるのか、何を求めてきたのか」をポストイットに書いても

らい、本研修参加の目的や意義を自己確認してもらった。

次に、本研修について参加者全体の共通認識を作るために、「研修の位置づけ」「目的」「目標」「流れ」を確認した。研修の流れは、参加者が理解しやすいように、「Entrée（前菜）」「Plat1（メイン 1）」「Plat2（メイン 2）」「Dessert（デザート）」を使って表した³。また、研修担当者から参加者に期待していること、つまり（1）「研修は、現場での課題を現場から離れた場で他者と共有することによって新しい知見を得る場であること」の理解、（2）自己の教育実践を目立て機に捉える場であることの理解、（3）積極的に参加することの重要性などを確認してもらった。（稿末資料 1 スライド 6、11）。

4. 2. Part2「授業分析 1：授業の流れと各活動」（スライド 12-27）

このセクションでは、目標達成のための教授内容の構造化を意識してもらい、それをもとに各参加者が現在行っている授業を分析し、改善点を考えるということを目的とした。そのため、教育プロセスをシステムと見なし（Dick 他 2001）、「意図的な学習のプロセスを支援すること」を目的とした（R.M ガニエ他 2005）インストラクショナルデザインの方法で、目標到達のための教育内容の構造化に焦点を当てて授業分析を行うことにした。（スライド 20）

まず、教授内容の構造化について、最終的な到達目標やカリキュラムなどコースデザインのレベルからそれを支える各授業（学習目標、学習内容）のレベルが入れ子型の構造になっており、それぞれが互いにリンクしていることを確認した。また一つの授業も授業の学習目標を達成するために複数の活動で構成されていることも確認した。（スライド 13-15）

次に構造化の例として、クラスター分析と手順分析を説明した。クラスター分析とは、カテゴリー化することによって覚えやすくすること、つまり暗記したものなどを再生できるようにするような場合に用いられる（スライド 17）。また、手順分析は、前の項目ができることが前提条件になって次の項目ができるようになるような場合、運動技能の課題分析に用いられる（スライド 18）。

その後、実際のグループワークを行いながら、第三の分析方法、「一度学んだルールを他でも応用したりするような課題に用いられる階層分析」を体験してもらった（スライド 19、稿末資料 2）。「カタカナ表を見ながら英語の単語をカタカナで書けるようになる」ためにはどのような段階が必要かをグループで考えてもらうワークであったが、単に各参加者がどのように教えているかを紹介し合うのではなく、日常行っている活動（教育内容）の流れについて、「なぜその手順で行うのか」を意識化し、他の方法の可能性をグループ内で共有することを目的とした。

そしてこれに続き、階層分析を使って授業実践の構造に着目しながら授業案を分析するワークを行った。この授業案分析のワークでは、

1. まず授業案の分析例を見て（稿末資料 3, 4）、授業の流れの構造化の方法を確認した後、
2. 各参加者がワークシート（稿末資料 5）に記入しながら、自己の授業分析を行い、
3. それをグループ内で共有する

という流れで実施した（スライド 21-24）。また、参加者の中には、授業の学習目標を課題遂行能力で設定していない場合も想定されたので、ワークを行う前に授業の学習目標を考えるときのポイントを確認した（スライド 25-26）。本来ならば、まず授業の学習目標を言語知識などの学習内容ではなく、課題遂行能力の向上を狙ったものに設定すること⁴が非常に重要であるが、今回は授業の構造化に焦点を当てたので、詳しくは取り上げなかった。

授業計画を立てる段階で授業目標を設定し、授業時間内に何をするかという流れを考えることは多くの教師が日常的にしていることであろう。しかしながら、授業目標を達成することをゴールにして、個々の活動（授業内容）がどのように関連しているか、各活動はどのような意義や意図を持って設定されているかという観点で見るとということがいつも実施されているとは限らないのではないだろうか。「授業がうまく進まない」「活動に思った以上に時間がかかった」「教えたのに学習者ができない」というような場合、各活動の関連性がうまく行っていない、あるいは活動が段階的でないことが原因である場合が見られる。自己の授業の構成を段階的に見ることを通じて、課題を克服するための糸口の一つが見つけられればと思い、この Part2 を行った。

4. 3. Part3「授業分析 2：教師と学習者の行動」（スライド 28-33）

Part2 では、授業全体を構造的に見て、それぞれの活動がどのように繋がっているか、また各活動が授業目標を達成するために意義のあるものとなっているかどうかを検討するという作業を体験したが、Part3 では、一つの活動が実際にどのように進められているのかということを教師と学習者の行動に焦

点を当てて見て行くことにした。つまり、授業全体の構成や各活動の結びつきがうまく行っているとしても、一つ一つの活動の進め方が良くなければ最終的に授業目標を達成することができない。例えば、「必要な情報を聞き取ることができる」という目標を設定していても、実際はディクテーションのような課題を課すなど、目標と活動があっていないことはないだろうか。あるいは、学習者の発話力を伸ばすことをも m 区表としながら、実際は教師の説明が中心となっていて、教師主導で進められてしまっていることはないだろうか。また、教師も授業中に「何を」「どの手順で」教えるかという教師側の視点で授業の流れを考えることは多いが、そのときの自分自身の細かい行動の一つ一つや、それが学習者に与える影響までを意識して授業計画を考えていることは少ないのではないだろうか。ベテランの教師の中には無意識に学習者の反応を見ながら自己の言動を調整している場合もあるが、授業改善を考えて行く上で、授業中に起こっていることを記述し、分析すること（つまり、意識化すること）は、非常に有用であろう。

授業中で起こっていることを分析する方法として、授業中のやり取り（発話など）を録音・録画した後、それを文字化し、テキスト分析をする方法は先行研究の多くで触れられている。しかし、今回は研修中という限られた時間内に実施するという制約があること、また参加者（教師）が授業中の自身の行動を意識化し、学習者の行動により配慮するようになることを第一の目的としているということから、詳細な授業分析は行わず、ある活動の流れを教師と学習者の行動に焦点を当てて分析するというワークを行った。

まず、分析方法を提示するために、Part2 で使用した授業の構造分析の例 1 の活動の一部をワークシートにし（稿末資料 6）、教師の行動の流れを見た後に、そのときのそれぞれの学習者の行動はどのようになるか（稿末資料 6 の☆の箇所）を全員で確認した。その後、各自の授業案に基づいて、自己の授業の教師と学習者の行動を分析してもらう作業を行った。（稿末資料 7）

当日は時間の関係で、個人作業のあと十分にグループ内での共有が十分にできなかった点が残念である。ただ、教師側からの視点のみで授業計画を立てると、一人ひとりの学習者の行動や心理状態などが見落とされてしまっている⁵ということに気づくきっかけになったのではないかと考える。

4.4. Part4:「まとめと振り返り」

研修の最後は、各参加者が研修で得たものを意識化し、それを現場でどのように活かして行けるかを具体的にイメージする重要な時間である。つまり、研修と日々の教育実践の現場とを結びつける「橋渡しの時間」と言える。

そこで本研修では、まず各参加者に研修で得たものを 3 つのキーワードで表してもらい、それを他の参加者と共有するというワークを行った。どのようなキーワードが挙げられたかはデータとしてはとっていないが、「内省の大切さ」「構造化」「学習者の視点」などが比較的多く挙げられていたように思われる。

また、最後に「私の研修ポートフォリオ」を記入してもらった。（稿末資料 8）これは、本研修用に限定されたものではなく、各参加者が今後参加する研修で得たことを記録して行くための一つの例、テンプレートである。教育実践の改善は一回の研修に参加したからといってできるものではない。現場の課題を抱えて研修に臨み、研修で得た知見を現場に持ち帰り、実践し、また課題を見つけ、研修に臨む。そのような学びと実践のサイクルの中で、少しずつ課題が改善され、また教師自身も成長して行くのではないだろうか。この勉強会シリーズは、本研修を含む 4 つの研修が一つのシリーズとなっているが、様々なアプローチから教育実践を改善して行くという、教師にとっての継続学習の視点に立っていると言えよう。そのような教師としての継続学習、省察的实践家としての教師の重要性も伝えたいという意図もあり、研修ポートフォリオを取り入れた。

4.5. 事前課題のまとめ

最後に事前課題について少し触れたい。3.4 で触れたように、今回の研修では参加予定者に「授業で課題として感じていること」を提出するよう求めたが、11 名から回答が得られた。それらの回答をカテゴリー化し、まとめたものが稿末資料 9 である。この内容は、研修会場でもより見やすい形で展示した。

当初は研修中にこれらの課題について議論する場を設ける予定であったが、研修全体の流れと時間を考え、会場内で掲示して共有する形に留めた。これらの課題から議論を深めて行く可能性、個々の教育実践での課題について直接情報や意見の交換ができる機会を逃したことは非常に残念であるが、これらが現場の教師たちに共通する課題であることがつかめたので、今後の研修テーマを設定する上でなんからの参考にあることを期待したい。

5. まとめ

5.1. 参加者からのフィードバック

研修後、参加者に対し、研修内容についてのアンケートを実施した。アンケートは質問 1～3 は五件法で研修の満足度や理解度を答え、かつ、その理由などを記述してもらう方法をとった。また質問 4 と 5 は自由記述式にした。詳細は、稿末資料 10 のとおりである。

アンケートの集計結果から、参加者が概ね研修内容を理解し、満足していたことがわかる。特に自由記述の答えとして、「内省」、「振り返り」、「他の教師との意見交換」など「共有」など、研修目的に繋がるコメントが多かったことは、評価できる。一方、質問 4「もっと知りたかったこと、今後取り上げてほしいこと」では、「共有する時間がもっとほしかった」というものが目立った。本研修では、できるだけ共同作業や話し合いの機会を多く持つよう配慮したが、それでも不十分だったようである。時間と内容のバランスの関係で、個々のワークを十分深める時間がなかった点は反省として残るが、これからの回答から、参加者（教師）が、日々の教育現場での課題の共有の場を臨んでいることが伺える。

5.2. 今後の課題

3. 研修デザインで述べたように、本研修では教師にとって最も身近な教育実践である「授業」に焦点を当て、他の参加者との共同作業や議論を通じて自らの授業実践を振り返ることを目的にしてワークショップを行った。「授業」は各教育現場に密着しているので、このような機会は異なる機関に所属する教師との共有がどの程度可能か不安はあったが、2 つの授業分析の方法という共通の枠組みを設定して、それに基づいたワークや議論を行うようにしたので、参加者は日常から少し離れた視点で自己の授業を客観的に見つめ直すことができたのではないだろうか。

このような日々の実践を内省しながらよりよいものを目指して行く姿勢、省察的实践家としての姿勢は教師成長、教師の生涯学習を考える上で極めて重要であるが、一回の研修に参加しただけでは不十分である。個々の教師の「計画」→「実践」→「内省」→「計画」というサイクルを継続して行くためのサポートとして、教師研修は何を提供できるだろうか。

個々の教育実践を他者と共有し、新たな知見を得られる場、参加者として参加することで学習者としての立場を体験できる場、そのような場を提供しながら、教師の生涯学習を支援する研修を考えて行く必要があるだろう。今後も「教師（学習者の学びを支援する人）の学び」を支援する場となるような研修を目指して行きたい。

注

1. 「勉強会」という名称になっているが、教師研修であるので、本稿では「研修」という用語を用いる。
2. 参加者の所属先、教授対象、教育経験年数などのこと。
3. 上田(2009 pp157)の「イタリアンミールモデル」を参考にして、研修担当者がフランス料理で設定した。
4. 例えば、「「～ましょう」の形が正しく使える」「○課の読解問題をする」というのではなく、「友達を誘ったり、誘いに応じたりすることができる」「健康に関する 200 字程度のテキストを読んで、必要な情報を探し出すことができる」など現実世界で学習者が実際に行うことが想定される行為で学習目標を設定すること。
5. 例えば、口頭練習などのとき、学習者を一人ずつ 10 人に当てた場合、一人ひとりの学習者にとって 0-1 回の練習しかしていないことになるが、教師としては学習者に十分練習させたという錯覚に陥ってしまう危険性があることや、教師は一生懸命教えたつもりだが、実は説明しただけ、学習者は説明を聞いただけなので、できるようにはならないことなど。

参考文献

- 秋田喜代美(2010)『教師の言葉とコミュニケーション』教育開発研究所
稲垣忠・鈴木克明編著『授業設計マニュアル-教師のためのインストラクショナルデザイン』
上田信行(2009)『プレイフル・シンキング』宣伝会議
荻宿俊文他編(2012)『ワークショップと学び1 まなびを学ぶ』東京大学出版会

荏宿俊文他編 (2012)『ワークショップと学び2 場づくりとしての学び』東京大学出版会
荏宿俊文他編 (2012)『ワークショップと学び3 学びほぐしのデザイン』東京大学出版会
国際交流基金(2010)『日本語教授法シリーズ 13 教え方を改善する』ひつじ書房
鈴木克明(2002)『教材設計マニュアルー独学を支援するために』北大路書房
當作靖彦・中野佳代子(2012)『外国語学習の目安 2012-高等学校の中国語と韓国語教育からの提
言』公益財団法人国際文化フォーラム
中原淳(2011)『知がめぐり、人がつながる場のデザイン』英治出版
堀公俊・加藤彰(2008)『ワークショップデザイン』日本経済新聞出版
堀公俊・加留部貴行(2010)『教師研修ファシリテーター』日本経済新聞出版
W.D. ケアリー他著、角行之監訳(2004)『はじめてのインストラクショナルデザイン』
ピアソン・エデュケーション
R.M. ガネエ他著、鈴木克明他監訳(2007)『インストラクショナルデザインの原理』

稿末資料（本報告書の巻末に掲載）

1. 発表資料（パワーポイント）まとめ
- 2-8 研修中の配布資料、ワークシート
9. 事前課題まとめ
10. 研修後アンケートのまとめ

第3回勉強会 「文法練習をコミュニケーション活動につなげるには」

国際交流基金ローマ日本文化会館
三矢真由美

【今日の勉強会のねらい】

「しっかり文法を教えたのにどうして使えないの?」、「文法練習ではできているのに、時間が経つと忘れている／実際の場面ではできない」ーなぜこういった問題が起きるのか、その原因は何かについて考えながら、文法練習がコミュニケーションにつながるようにするにはどうすればいいのか、どんな練習問題が効果的なのかについて考えていく。

1. 文法とは

(1) 文法の3つの要素

教科書の文法説明 例:「～たいです」

- ・ 動詞のマス形に接続 → 形の説明
- ・ 願望を表す。「～たいんですが」の形で、自分の願望を婉曲的に表現する。
→ 意味、機能の説明
- ・ 疑問文にして相手の願望を聞くのは失礼(「先生、コーヒーが飲みたいですか」)
→ 使い方の説明

↓

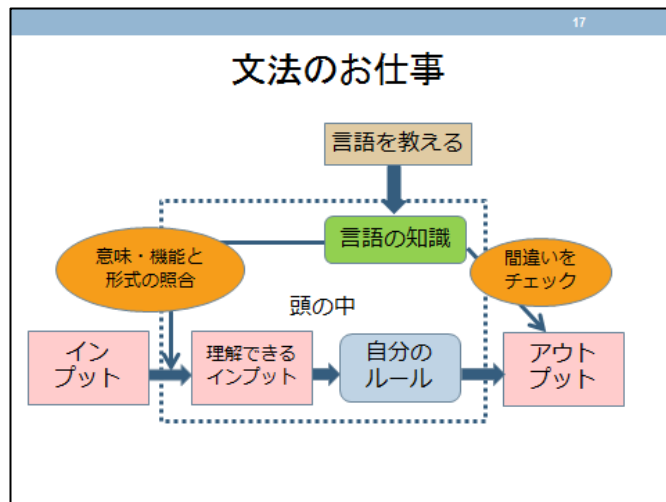
文法とは、形、意味・機能、使い方の3要素からなっている。これらがきちんと結びついていないと「使える」ようにはならない。逆に言う「使える」ようにするためにはこれらを結び付けて教える必要がある。

(2) 文法の授業とは

文法だけを取り出して「文法」の授業として教えるよりも、それがどういう文脈でこういった機能と結びついているのかということを、聞く活動、話す活動、読む活動、書く活動を通して教えていくほうが効果的。

(3) 言語を習得するときに文法の学習は役に立っている?

子どもは文法を習わなくても自然に正しい規則を身につけていく。文法は教える必要がある?



文法の学習はこんなところで役立つ

- ① 言語はまず音や文字として入ってくる (インプット)。文法の知識があれば、「この文型はこういう意味だ」というように、インプットの中に出てきた言語形式とその意味や機能をすばやく効率的に照合することができる。
- ② 学習者は頭の中にある語彙や表現を使って言語を話したり書いたりする (アウトプット)。文法の

知識は、アウトプットするものが正しいかどうかをチェックし、誤りを修正することができる。

→人間はある程度は自然に文法を習得できるが、効率がよく、質の高い言語習得のためには、文法の学習は役に立つ。

2. 授業への取り入れ方 ～その1～ 文法提示の仕方を工夫しよう

教師説明型？学習者発見型？

- ・かかる時間：学習者発見型は教師説明型より時間がかかる。
- ・インパクトの強さ、動機づけ：学習者発見型は気づきを促し、教師説明型より記憶に残りやすい。
- ・学習者の心理面：学習者発見型は曖昧さを嫌う学習者の不安を高めることがある。

学習者発見型の例：「J-Bridge」におけるテ形導入

①現在の言語能力を確認

絵を見て状況を説明する。その際、その時点の学習者の言語能力で表現できることを表現する。

②新しい文法項目に気づかせる

同じ状況を説明した会話（CD）を聞き、自分の表現との違いを意識しながら、新しい文法項目に気づかせる。

③テ形のルールを演繹的に発見する

テ形のリストを見ながら、どんな場合にどういう形になるのかを考えさせる。

④マス形をテ形に変換する

③で発見したルールを使い、動詞のマス形をテ形に変換する。

3. 授業への取り入れ方 ～その2～ 文法の練習を工夫しよう

（1）インプットに重点を置いた練習

「ドリル練習ではできているのに、運用練習ではできない」のはなぜ？

【ドリル練習】例のように変えなさい。

例：本を読んでください。→本をお読みください。

（1）このペンを使ってください。→このペンをお使いください。

（2）ここにすわってください。→ここにおすわりください。

すみません、
そこの塩をお取り
ください。



新屋映子他（1999）『日本語教科書の落とし穴』より

文法説明を繰り返すよりも、様々な文脈、場面での使われ方を見たり聞いたりさせるほうが効果的な場合もある。

文脈・場面のある自然なインプットを豊富に与える（インプット理解の練習）。それにより、形、意味、機能の関係に気づかせる。これが使えるようになる第一歩。

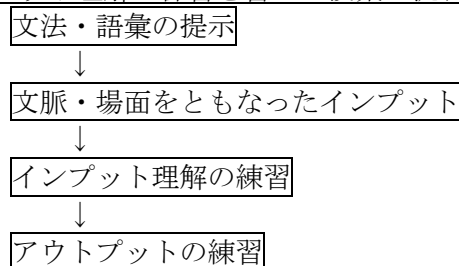
インプット理解の練習

- ・文法項目を含む文や話を聞いたり読んだりして、その形式が使われる文脈、機能、意味を理解する練習。アウトプットの前にインプット理解の練習を入れるとアウトプットにスム

ーズにつなげることができる。

- ・文法項目が理解できたかどうかをチェックする練習なので、文法項目を言わせたり書かせたりさせない。

インプット理解の練習を含んだ授業の流れ



インプット理解の練習の例

問題：テープを聞いて（ ）に←か→を書いてください。

- ① 山田 （ ） サリー
- ② 私 （ ） 友だち
- ③ 私 （ ） サリー
- ④ サリー （ ） 友だち

小林典子他（1995）『わくわく文法リスニング』より

「山田さんはサリーさんに時計をもらいました」のような発話を聞いて、物の移動を←か→で答える。＝授受表現を言ったり書いたりしないが、授受表現の意味を理解しているかどうかはチェックできる。

（２）アウトプットに重点を置いた練習

ドリル練習

学習者の心理的負担が少ない反面、単調になりやすく、意味がわからなくても機械的にできてしまうという欠点がある。

ドリル練習を単調にしない工夫

例：普通体の練習

普通体で質問して、否定形で答えてください。

例：「きのう、日本語を勉強する」

S1：きのう、日本語を勉強した？

S2：ううん、勉強しなかった。

伴野他（2010）『げんきⅠ ワークブック』を利用

例：「～たい」の練習

次の中からあなたがしたいこととしたくないことをそれぞれ2つずつ選んで文を作ってください。

山に登る 学校をやめる ピアノを習う テレビを見る
働く うそをつく 友だちとけんかする 外国に住む
旅行する

伴野他（2010）『げんきⅠ ワークブック』を利用

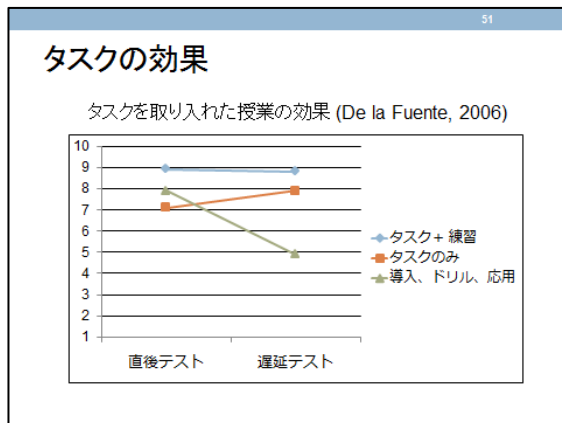
自分自身の言いたいこと、書きたいことが表現できる自由を残す。

タスク練習

- ・意味の伝達が活動の中心。
- ・コミュニケーション上の目的を達成する。
- ・話し手と聞き手の間に情報の差がある。
- ・選択権がある。
- ・相手の反応を見ながら会話を進める。

タスクの効果

タスクなしの授業とありの授業を比較すると、授業直後はどちらの内容も記憶に残っているが、タスクありの授業は時間が経過しても記憶に残っている。



タスク練習の例：ロールプレイ

ロールカードの例

ロールカードA

明日はルンさんの誕生日なのでBさんのうちで誕生日会をすることにしています。Bさんに電話をかけて準備状況を確認してください。Bさんがまだやっていないことがあれば、手伝ってください。

ロールカードB

明日はルンさんの誕生日なのであなたのうちで誕生日会をすることにしています。Aさんから電話があつて準備状況について聞かれます。Bさんがまだやっていないことを伝えて、Aさんをお願いしてください。

先に文法？後で文法？

現実に近い場面で自分の言いたいことが言えない時、「あの表現を知りたい」という動機づけができる。また失敗を通して自分の能力の限界に気づくこともできる。したがって中級以上はまずロールプレイをさせ、後で文法を提示するというのも一つの方法。

使わせたい文法項目が出てこなかったら？

練習させたい項目が使われなくても課題は達成されているのでロールプレイとしては成功と考える。しかし文法の練習としてはどんな文法項目がふさわしいか学習者自身が気づくように、ロールプレイ後にモデルプレイを聞かせたりするものよい。

4. まとめ

- ・文法の形、使い方、意味・機能を結び付けて教えよう。
- ・文法はそれだけ切り離して教えるのではなく、それぞれの活動の中で扱おう。
- ・練習は意味ある文脈の中で行い、現実の言語活動に近づけよう。
- ・学習者に規則を発見させたり、あえて失敗をさせることで気づきを促そう。

5. 最後に

これまであなたが作った文法のための練習問題を思い出して考えてみましょう。

- ・どんな練習問題でしたか。
- ・その目的は何でしたか。
- ・その練習に一工夫するなら、どんなことが考えられますか。

<参考文献・教材>

足立章子他（2002）『文法が弱いあなたへ』凡人社

和泉伸一（2009）「フォーカス・オン・フォーム」を取り入れた新しい英語教育

国際交流基金（2010）『日本語教授法シリーズ 第4巻 文法を教える』ひつじ書房

小山悟（2007）『J.Bridge for Beginners Vol.15』凡人社

新屋映子他（1999）『日本語教科書の落とし穴』アルク

砂川有里子（監）（2008）『おたすけタスク 初級日本語クラスのための文型別タスク集』くろしお出版

スリーエーネットワーク（2002）『みんなの日本語初級 I 翻訳・文法解説書 ドイツ語版』スリーエーネットワーク

De la Fuente, M.J. (2006) Classroom L2 vocabulary acquisition: Investigating the role of pedagogical tasks and form-focused instruction. *Language Teaching Research*, 10, 263-295.

長柄迪他（1990）『Japanese for Everyone』Gakken

坂野永理他（1999）『げんき I』The Japan Times

第4回勉強会「アニメ・マンガの日本語授業への活用について考えよう」

熊野七絵 nanae.kumano@fundacionjapon.es
(国際交流基金マドリード日本文化センター日本語上級専門家)

0. はじめに

フランス日本語教師会勉強会シリーズ「授業の幅を広げよう」第4回では、今回の勉強会講師を務めた筆者が開発に携わった「アニメ・マンガの日本語」Web サイト (<http://anime-manga.jp>) の開発過程で得られたアニメ・マンガと日本語教育を取り巻く情報や、アニメ・マンガの授業への活用経験などを元に、フランスでも多くの学習者が日本語をはじめのきっかけとなっているアニメやマンガをどのように授業に活用できるのかを考える機会としたいと考えた。

そこで、まず、アニメ・マンガをどんな目的で、どのように活用しているか、あるいは使っていないならその理由は何なのか、使ってみたいと思うかなどを参加者と共有、確認し、そこでも挙げられた、教師がアニメ・マンガを活用しようとする際に疑問に感じる以下のような点に応える形で勉強会を進めることとした。



海外ではどんなアニメ・マンガが人気があるの？
日本語学習者はアニメ・マンガとどう接しているの？
アニメ・マンガを利用した教材にはどんなものがあるの？
「アニメ・マンガの日本語」Web サイトって？
アニメ・マンガの日本語にはどんな特徴があるの？
アニメ・マンガでどうやって日本語を教えるの？



1. 国際交流基金関西国際センター (KC) とアニメ・マンガ

1.1 KC 事業～海外の日本語教育支援～

筆者が上記の Web サイト開発に携わっていた元所属先の国際交流基金関西国際センター（以下、KC）では、海外の日本語教育支援を目的とし、各国の外交官・公務員、日本関連の研究者、司書、学芸員など仕事上の必要性で日本語を学ぶ職業人のための専門日本語研修、海外で日本語を学ぶ高校生や大学生の日本語学習を奨励する訪日研修などを実施している。

また、『初級からの日本語スピーチ』『日本語ドキドキ体験交流活動集』『外国人のための看護・介護用語集 日本語でケアナビ』などの教材、「インターネットしけんすしテスト (<http://momo.jp.go.jp/sushi/>)」、「日本語でケアナビ (<http://nihongodecarenavi.jp/>)」、「KC クリップ～コースデザインと教材～ (<http://jfk.jp/clip>)」、「PORTAL FOR LEARNING JAPANESE NIHONGO e な (<http://nihongo-e-na.com/>)」などの Web サイトの開発も行っている。

1.2 研修生へのアニメ・マンガの影響

このような KC での日本語教育現場の中で、日本語研修に参加する海外からの研修生にアニメ・マンガの影響が現れていることを実感するようになった。

1.2.1 高校生・大学生研修：学習者の日本語への影響

高校生や大学生を対象とした研修では、学習者の日本語への影響が顕著になってきた。例えば、ある高校生は研修初日に「私は（名前）であります。」と自己紹介していたが、これは「ケロロ軍曹」というアニメの影響であった。また、休憩時間などに女子学生がクラスメートに「おまえ〜だ。」など乱暴な言葉遣いをしている様子も目にするようになった。その他、応募書類などの書き言葉にも「アニメとか、めっちゃ興味あったんで」など口語的な表現を混じえるケースも増えていた。これらは、従来海外で教科書からしか日本語を学んでいなかった時代にはあまり見受けられなかった現象であり、今は海外の学習者でもアニメ・マンガを代表とする生の日本語に触れる機会が増え、それが彼らの日

本語に影響を与えている証とも言える。

これに対して、日本語教師からは「アニメ・マンガで学習者の日本語が乱れる、悪影響がある」などと指摘されることもあるが、果たしてそうなのだろうか？多くの場合、学習者は悪気があってそれらの表現を使っているわけではなく、耳にした日本語を自然な表現だと思って真似て使っているだけである。問題は「どんな人物が、どんな時に、誰に対して使う表現か、使い分けがわからない。」ことにあるのではないだろうか。

1.2.2 研究者・大学院生研修：アニメ・マンガ研究の増加

研究者や大学院生の研修では、近年アニメ・マンガやそれに付随する研究テーマが増えていることを実感している。例えば、「日本アニメの特徴」「『オタク』の新イメージ」など直接関連したテーマの場合もあれば、「歌舞伎」や「宝塚」など日本の伝統芸能やサブカルチャーに見られるジェンダーを切り口としている研究のきっかけが、ボーイズラブ（男性同士の恋愛を扱った女性向け漫画）だったといった場合もある。

これらの研究テーマの多くは、教師にとって未知の世界の場合も多く、日本語表現指導の際にも知らない用語が多々見られ、対応に苦慮することもある。

このように、アニメ・マンガが日本語学習者に与えるさまざまな影響に対して、日本語教師として対峙しなければならない状況が生じてきたといえる。

1.3 アニメ・マンガの日本語教育への活用へ

このように、アニメ・マンガをはじめとしたポップカルチャーの海外での人気の高まりは認めざるを得ない事実となり、外務省の文化外交政策としてのポップカルチャーの活用が議論されるようになり、2006年にはポップカルチャーを文化外交に活用する指針も出された。その後、海外のマンガ作家を表彰する「国際漫画賞」ができたり、ドラえもんが「アニメ文化大使」に任命されたり、ロリータ、制服、渋谷系など日本のファッションを代表する若い女性が「カワイイ大使」として各国のアニメ・マンガイベントに登場するなど、さまざまな形でポップカルチャーが活用されるようになっている。

そして、国際交流基金でも文化芸術交流事業や知的交流事業でポップカルチャーを取り入れるとともに、アニメ・マンガが日本語に興味を持つきっかけとして大きな役割を果たしていることなどから、アニメ・マンガの日本語教育への活用も検討するようになった。

そこで、まず、実際に日本語教育現場でアニメ・マンガの影響を感じていた KC の教師数名で、2007年からアニメ・マンガの日本語教育の活用のための調査を開始することとした。

具体的な調査方法としては、海外のアニメ・マンガの普及と現状などの情報収集、アニメ・マンガを利用した教材、研究、実践例の収集、海外で人気のあるアニメ・マンガの情報収集と、人気作品の購入、日本語表現分析、32カ国74名の学習者、12名の教師への聞き取り調査（アニメ・マンガとの関わり、情報入手方法、日本語との関連、教材ニーズ等）を行った（熊野・廣利 2008、熊野 2010a）。そして、これらの自主的な調査が「アニメ・マンガの日本語」Web サイト開発へとつながっていくこととなった。

2. 海外におけるアニメ・マンガの普及と現状

2.1 TVアニメ→原作マンガ→興味の細分化

日本ではまず漫画があり、それがアニメ化されるという流れがあるが、実は日本のアニメやマンガの海外での普及はそれとは逆の流れとなっている。まず、テレビアニメとして放映され、人気が出ると、その原作マンガが翻訳され、さらに同じ作家の作品が翻訳されたり、同ジャンルのマンガも人気が出たり、ジャンルの幅が広がっていくなど、興味に合わせた細分化がなされていくという普及の過程をたどる。「ANIME アニメ」「MANGA マンガ」はもはや、日本のアニメ・マンガを指す世界共通語となっており、アニメとマンガは日本のそれと比べると切って離せない関係にあるともいえる。また、また、テレビアニメ化される作品はストーリーマンガが中心であることから、海外で普及しているのは主にストーリーマンガである。日本では人気の高い四コマ漫画などはあまり普及していない。

2.2 少年マンガ→少女マンガ

また、テレビ放映されるものはジャンプやマガジンなどに掲載される少年マンガからのものが多く、

全体的に見ると、海外では少年マンガの人気の方が圧倒的に高く人気上位作品は少年マンガが独占している。日本の少年マンガ人気は定着したあとに、少女マンガが普及するという過程をたどる国が多い。また、アニメからマンガという上述の普及の流れの影響もあり、アニメ化されやすい少年、少女ものが中心で、日本では人気のある青年向け、女性向けマンガ作品はマンガがかなり浸透し、多数翻訳されている国以外ではあまり広く普及していない。

2.3 インターネット世界中に広く普及

アニメ・マンガの普及に拍車をかけた立役者は、紛れもなくインターネットであり、特にブロードバンドが普及した 2000 年以降に、世界のあらゆる地域に日本のアニメ・マンガが急速に普及するようになっていく。

インターネットの世界では、動画サイトが大量にあり、アニメ動画などが盛んにダウンロードされている。また、アニメにファンが字幕をつけてアップする「ファンサブ」、マンガをスキャンして翻訳をつける「スキャンレーション」などが行われており、多数のファンサブ、スキャンレーションが Web 上に競争するようにアップされており、無料でアクセスすることができる。しかし、これらの行為は著作権侵害行為であり、マンガ出版業界、アニメ DVD 販売業界などにもダメージを与えている。また、正規翻訳が出る前に多数の質の保証できない翻訳が出回るなど質の低下とともに、正規の翻訳料が低下するなどの影響も及ぼしている。

2.4 ヨーロッパ地域事情

次に、ヨーロッパの地域事情としてアニメ・マンガの普及を振り返ってみると、まず、70 年代は日本のアニメがテレビで多数放映され、人気が出た時期である。続く 80 年代にはアニメにおける暴力、性描写などに対するバッシングが起きた。90 年代になるとビデオ、DVD などのソフトのためのコンテンツとしてアニメがまた注目を浴びるとともに、関連するキャラクター商品展開などで一大産業として成長した。そして、2000 年代にはインターネットで急速に入手が容易になり、それまであまりアニメ放映やマンガ翻訳が進んでいなかった北欧、東欧、CIS 諸国にも急速に普及し、ファン層が拡大していった。現在はヨーロッパにおいてはアニメだけでなく、マンガも広く普及し、フランス、ドイツを筆頭に多数の作品が正規に翻訳され、市場に出回っている。また、パリで行われる 15 万人規模の動員数を誇る Expo Japan など、アニメ・マンガ関連の大規模イベントが多数開催されている。

3. 日本語学習者とアニメ・マンガ

3.1 学習者に人気のアニメ・マンガ

教師の声として、よく挙がるのが、「アニメ・マンガが人気があるのはわかるけど、最近何が流行っているのかさっぱりわからない。自分が好きだったマンガを紹介したら、学習者は誰も知らなかった。」などの声である。そこで、海外ではどんなアニメ・マンガが人気があるのか、KC 調査でアニメ・マンガ総合ランキングを作成した。人気上位作品を表 1 に示す。ランキングはアニメ化もされているマンガについて、海外のアニメやマンガのファンサイトの人気投票ランキングや閲覧ランキング、アニメの各国語版 YouTube での再生回数、各国のアマゾンでのマンガ購入数ランキングなどを総合して作成したものである。2009 年度の調査結果なので、現在のランキングは変わっていると思われるが、上位 3 位の作品は不動の人気を誇るもので、おそらく連載が継続されている限りは上位に残り続けると思われる。

表 1 海外のアニメ・マンガ人気ランキング上位 10 位

1. NARUTO	6. 魔法先生 ネギま！
2. Bleach	7. 犬夜叉
3. One Piece	8. ヴァンパイア騎士
4. 鋼の錬金術師	9. Death Note
5. フルーツバスケット	10. ツバサ RESERVoir CHRoNiCLE

3.2 海外で人気があるアニメ・マンガの傾向

海外で人気があるアニメ・マンガの傾向としては、前述の海外の普及とも重なるが、以下のような特徴がある。

まず、少年、少女向け作品が中心であること、次に、ストーリー物が中心であることが挙げられる。そして、ジャンルとしては少年向け作品では「忍者」「侍」などが登場する作品の人気が高いこと、少女向け作品では定番ではあるが「学校」を舞台としたものや「恋愛」に関するものが人気がある。また、「ドラえもん」「ちびまる子ちゃん」「一休さん」「サザエさん」は、日本では誰もが知っている代表的なアニメで、アジアでは人気が高いようであるが、欧米では放映されていない地域が多く、知名度も人気も低い。授業で使ってみたら、誰も知らなくて盛り上がらなかったというケースにはこれらの作品が挙がることが多いので、教師として知っておくといいい情報だろう。欧米で放映されない理由として、文化的な違いが挙げられていることなどから、逆に言うとこれらの作品は日本の日常生活や文化、習慣が現れた作品でもあり、そのような観点も踏まえて授業で活用するといいいと思われる。

3.3 日本のアニメ・マンガの魅力

日本のアニメ・マンガに傾倒するファンにとって、何が魅力なのかについては、以下のような声が多数である。まず、「ストーリーがいい」こと、勧善懲悪だけではなく、複雑なストーリー展開や感情描写、登場人物の微妙な関係や、いろいろな出来事を通じて成長していく様子などが心に響くようである。ファンにとっては、アニメ・マンガは生きていくために必要な多くのことを学ぶことができるものなのである。また、「キャラクターが魅力的」というのも日本のアニメの特徴としてあげられる、それぞれのキャラクターが立っていて、悪役でもいいところが見えたり、人間的で個性的なキャラクター設定にも魅力を感じるようである。また、「絵柄がきれい」、「声優の声や BGM がいい」など画像や音のクオリティーや技術の高さを指摘する声も多い。

3.4 学習者のアニメ・マンガとの接し方

アニメ・マンガファンの日本語学習者はアニメ・マンガとどのように接しているのだろうか。

教師世代では、「アニメはテレビで見るもの」「マンガは漫画本として読むもの」というのが一般的だろう。しかし、アニメ・マンガファンは皆コンピューターでアニメ・マンガを視聴している。「子供の頃はテレビでアニメを見たことがあるし、マンガを友達と貸し借りしていたこともあるが、今はもっぱら PC で視聴している。」というのがファンの実態である。なぜかという、今や最新アニメは放映 2 時間後にはファンサブとして字幕つきで Web 上にアップされ、最新マンガはなぜか日本で週刊漫画雑誌が店頭に並ぶ前にはスキャンレーションとして Web 上にアップされているからである。アニメ・マンガファンはとにかく最新のエピソードをなるべく早く視聴したいため、PC を媒体として Web 上でアニメを視聴したり、マンガを読んだりするのである。週刊誌に掲載されたマンガがまとまって単行本として発行され、それが正式な版權をとって翻訳され、市場に出回るまでには数年かかることを考えるとファンとしては当たり前の行動と言えるのだろう。

言語としては、「音声は日本語、理解は英語字幕」というのが主流である。特に、「声優、BGM、主題歌など、日本語のままが好き！」というのはアニメファン学習者が口を揃えて言うことである。「日本語で聞いて、どの程度理解できるの？」と聞くと「英語字幕を見ながらきくから、理解は問題ない。」と拍子抜けする答えが返ってくる。一方、英語版が一番早くファンサブとしてアップされるためか、東南アジアや中東、中南米の高校生などでも「英語には抵抗ない」と答えていた。

また、情報収集、交換も Web 上で行われている。アニメ・マンガの総合情報サイトの他、作品ごとのファンサイトも多数存在し、アニメ・マンガのダウンロードや閲覧専門サイトも多数存在する。ファンの Web 掲示板では常に最新エピソードについての感想や次の展開予想などがやりとりされており、Web 上の同好会で、ギャラリーにイラストを書いたり、パロディアニメやマンガを制作したり、コスプレ、コミケ、アニソン大会、アニメ上映会など各種イベントを企画、実施したりしている。

3.5 日本語学習のきっかけ、動機づけ

次に、アニメ・マンガと日本語学習の関係についても触れたい。アニメ・マンガは日本語学習のきっかけや動機づけとなっていると言われるが、実際のところどうなのだろうか。

まず、日本国内で日本に留学している学生 1160 人に調査した結果では、日本に興味を持ったきっかけの 90%がサブカルチャー、そのうち 75.5%がアニメ・マンガであったことが報告されている(月刊日本語編集部 2008)。

また、海外の学習者の調査では、KC 調査をはじめ、米国の大学生、トルコの大学生を対象としたものの、スペインでの聞き取り、モロッコ・エジプトのビリーフ調査などの結果があるが、共通する数字

として、日本語学習のきっかけの7から8割がアニメ・マンガという結果が出ている。

一方、William (2006) が米国の大学生を対象として実施したアニメファンの学習者と一般の学習者の比較調査では、アニメ好きの学習者は、日本語学習への肯定感、学習継続率も高いなど、学習の動機付けが高いこと、また、「学習者の成功者」であることが指摘されている。特に、聴解力が高いこと、発音がよく流暢さがあること、生教材の使用への抵抗感が少ないこと、自分で自主的に教室外で学習素材を探して学ぶなど自律的な学習者であることなどが挙げられている。

3.6 アニメ・マンガで覚えた日本語

アニメ・マンガファンの学習者がアニメ・マンガからどのような日本語を学んでいるのか、聞き取りをしたところ、アニメ・マンガで覚えた日本語として、以下のような表現が挙げられた。

「やったー」「ずっといっしょにいようね♡」「センパイ」「ちよかわいいなあ」「やべー」
「だってばよ」「てめえ」「はらへった〜」「まいどあり」「しっかりしろ」「オッス」

話し言葉が中心で、俗語も含まれるが、教科書や辞書で探せないような生き生きとしたフレーズを印象的な表現としてアニメ・マンガから学んでいるということがわかる。

3.7 学習者とアニメ・マンガの日本語

学習者はアニメ・マンガの日本語をどの程度理解しているのかについては、前述のように、字幕があるから問題ないといった答えが多かったが、字幕がない場合はどうかと聞くと、「挨拶など知っている単語がいくつか聞き取れるぐらいで、日本語だけだと理解は難しい。」というのがアニメ・マンガファン学習者の平均的な理解度のようなのである。

一方で、アニメ・マンガの日本語やアニメ・マンガを活用した教材や Web サイトなどで、どんなものがあったら役立つかといったニーズ調査では、「話しことばやスラング、男の人やキャラクターの特別な話し方、感情を表す表現、特定のジャンルの用語、フレーズや慣用句、冗談など、アニメ・マンガに特徴的で、辞書や教科書で調べられない表現の解説がほしい」という声が圧倒的であった。

3.8 教師とアニメ・マンガの活用

では、他方教師のアニメ・マンガの活用についての聞き取り調査の結果はどうだったかというと、外国人教師から挙げた方法としては「学習者は日本のアニメ・マンガが大好き。文型導入や練習の時、アニメの絵を使ったりする。」「テスト後などに母語字幕付きのアニメを見せる。」が多く、日本人教師からは「授業中に「ナルト」と言うだけで学習者が注目してくれる。」「四コママンガを使ってストーリーテリングをしたり、オノマトペ（擬声語・擬態語）を紹介したりする。」などの活用方法が挙げられていた。

一方教師のニーズとしては、「学習者からアニメ・マンガに出てくるフレーズなどについて質問されるが、うまく答えられない。」「アニメ・マンガを動機づけに使いたいけど教室での活用方法がわからない。」などの声が多かった。

4. アニメ・マンガを利用した教材・研究・実践

4.1 教材

アニメ・マンガを利用した日本語学習用の既存教材について、「日本語表現・文化理解のための教材」、「中等教育学習者向け教材」「実際のマンガを利用した教材、素材」「アニメ・マンガファン向けの教材（外国人著者のもの）」の4つの観点からいくつか紹介したい。

4.1.1 日本語表現・文化理解のための教材

- 『4コマまんがでおぼえる日本語』
- 『マンガでわかる実用敬語 初級編』
- 「日本語を楽しもう！擬声語って？擬態語って？」Web
- 『マンガで学ぶ日本語表現と日本文化 多辺田家が行く!!』
- 『漫画異文化手習い帳 日本語で紡ぐコミュニケーション』

これらは、日本語のオノマトペ、敬語などの特定の表現を学ぶため、場面をわかりやすく示すマンガを活用した教材、あるいは外国人が日本人とコミュニケーションする際に遭遇する異文化体験につ

いて、マンガで事例を示すものなど、日本語表現や文化理解の助けとしてマンガの形式を用いるタイプの教材である。『4コマまんがでおぼえる日本語』や「日本語を楽しもう！擬声語って？擬態語って？」では、オノマトペが紹介され、『マンガでわかる実用敬語 初級編』では敬語が解説されている。『マンガで学ぶ日本語表現と日本文化 多辺田家が行く!!』はタイトルのとおり、日本語表現と日本文化をマンガを通じて学ぶもので、『漫画異文化手習い帳 日本語で紡ぐコミュニケーション』は文化庁が外国人が出会う異文化場面をマンガ化したものである。

4.1.2 中等教育学習者向け教材

- 『DVD で学ぶ日本語 エリンが挑戦！にほんごできます。』(Web 版 <https://www.erin.ne.jp/jp/>)
- 『好朋友-ともだち-』大連市中学第二外国語教育用教材

中等教育段階で日本語を学ぶ学習者向けに、若者世代が好きなマンガ形式をつかって動機づけしながら、場面会話のスキットを紹介したり、日本語での交流場面を描いて学習項目を導入したりするタイプの教材である。中学生や高校生が日本人と日本語を使って交流する場面設定の中に、異文化理解などの観点も取り入れられている。国際交流基金が作成した『エリンが挑戦！にほんごできます。』はDVD を元と同じ場面をマンガ形式で再現しており、Web 上でもマンガを見ることができる。中国の中学生向けに作成された、『好朋友』の開発者はマンガ形式の良さとして、ストーリー性を持たせることができ、交流の際に気持ちを伝えるなど、通常の教材には取り入れにくい「感情を込める」ことができることを指摘している。

4.1.3 実際のマンガを利用した教材、素材

- 『クリック e コミック コボちゃん』(CD-ROM)
- 『ドラえもんどこでも日本語』
- 『上級への扉』
- 『「レアリア・生教材」コレクション CD-ROM ブック』
- 『日本語ドキドキ体験交流活動集』

実際に存在するアニメ・マンガ作品の素材を活用するタイプの教材である。『クリック e コミック コボちゃん』は新聞に連載されている実際の四コママンガを電子教材化し、表現の翻訳や解説などをつけた CD-ROM 教材である。『ドラえもんどこでも日本語』は、有名なドラえもんを日本語教材用に書き下ろしてもらった画期的な教材で、留学生の生活場面のマンガやさまざまな技能の練習を通じて日本語や文化を学べる教材である。『上級への扉』ではポップカルチャーがテーマとして扱われており、その中でオノマトペ例としていくつかの実際のマンガコマ画が掲載されている。国際交流基金が開発した『「レアリア・生教材」コレクション CD-ROM ブック』には生教材として四コママンガやストーリーマンガが数点提供されている。KC で開発された『日本語ドキドキ体験交流活動集』には「アニメ・マンガの日本語」授業のための、パワーポイントや配布資料が掲載されている。

4.1.4 アニメ・マンガファン向けの教材

- ”Japanese the Manga Way”
- ”Japanese in Mangaland”1-3
- ”Kanji in Mangaland”
- ”Kana de Manga”
- ”Kanji de Manga”vol.1-5
- “Yoji-jukugo”
- “Special edition:Japanese Sound FX!”
- ”THE ANIME COMPANION “

これらはアニメ・マンガファン向けに作成された教材で、全て外国人著者のものである。 ”Japanese the Manga Way”は以前外国人向けの雑誌として発行されていた『漫画人』の解説を文法解説の観点から再編集したもので、実際のマンガのコマ画やセリフを解説に使用している。 ”Japanese in Mangaland”は著者マルク・ベルナベ氏がアニメ・マンガファンが独学で日本語を学べるよう、漫画コマ画を使用しながら、マンガに現れる表現にも触れながら文法や表現の解説をしたり、別冊のワークブックではマンガ形式の場面例を示し、練習したりできるようになっている。第1課の数字で「八百万の艦隊が・・・」などの例を使ったり、文型は「これはセキュリティエリアのマップです」といった SF 場面の例文で紹介されるなど、ファン向けのジャンルや表現を用いて日本語を学ぶものである。オリジナルはスペイン語版で、その他、英、仏、独、西、葡、カタルーニャ語の 7 カ国語で発行されており、累計発行部数は 11 万部と日本語教材としては驚異的な売上を示している。その他、同著者

の”Kanji in Mangaland”はマンガ風イラストや学習漢字を含んだマンガなどを用いた漢字教材である。同様にファンの視点を生かしてかな、漢字、オノマトペ、四字熟語などを紹介する教材として MANGA UNIVERSITY が発行している”Kana de Manga” ”Kanji de Manga” ”Special edition:Japanese Sound FX!” ”Yoji-jukugo”などがあり、「ひ」は「ひとめぼれ」、「ヒ」は「ヒーロー」、「肉」は「肉球ぷにぷに」で紹介するなど、教師とは違う発想のことばで解説されている。また、アニメを見ていてファンが疑問に感じるような日本の物や文化事象を解説する”THE ANIME COMPANION “では、例えば B・C のページで「ブルマ」「仏壇」「カルピス」「茶」などが解説されている。日本語教師の発想とは異なるファンの視点から作られており、目からうろこの教材である。

4.2 研究

アニメ・マンガに現れる日本語に関する研究としては、アニメ・マンガ翻訳において訳が難しい部分などから日本語の特徴を指摘したもの（河崎 2006）、アニメ・マンガにはオノマトペや日本語のバリエーションが豊富であることを指摘したもの（メイナード 2005）、マンガのセリフにおける性差、位相に注目したもの（因 2005）、マンガに現れる博士の言葉遣いなどを例に「役割語」の概念を提唱したもの（金水 2003,2007）、それを「発話キャラクタ、キャラ助詞」などの概念で発展させたもの（定延 2006）などがあり、90 年代後半から、標準的な日本語だけでなく、アニメやマンガなどの素材や、その特徴的な表現やバリエーションなどについても関心が集まるようになり、近年では特に「役割語」研究が発展を続けている。

4.3 実践

日本語教育におけるアニメ・マンガを活用した実践例としては、まず、因（2005）が上級会話教育において、男女や社会的な関係など位相差に注目し、「マンガ」を利用したり、教材化に取り組んだりしている。また、矢崎（2009）は読書を活性化させる手法「アニメシオン」を日本語教育に応用し、年少者を対象に初級レベルでもできるアニメを利用した日本語活動のストラテジーを開発し、実践報告している。また、牧野（2008）は米国の大学の日本語コースで、日本語や日本文化を学ぶ総合的な教材として『千と千尋の神隠し』を主教材としている。その他、マンガ「ドラえもん」を活用した教材開発の監修者である當作は、アニメやマンガは「21 世紀の教育」に最適の教材だとし、活用のための研修会などを行っている。また、熊野・川嶋（2011）もアニメ・マンガを利用した教室活動例を紹介している。

その他、欧州ではベルギーのルーヴァンカトリック大学の日本語コースでは、学生がマンガ作品を読み、日本語で作品レビューを書くプロジェクトを行っており。その他、スイスの長嶺は高校生の日本語コースで各自が日本語でマンガを描き、和綴じマンガ本を作成するなど様々な活動を工夫して行っている。

もちろん、これまでの研修会でも参加者は日々の授業でさまざまな形でアニメやマンガを利用して、学会などの場での実践報告はまだ非常に限られている。

5. 「アニメ・マンガの日本語」 Web サイト (<http://anime-manga.jp>) 紹介



5.1 開発方針

ここまで、紹介してきたような、アニメ・マンガと日本語教育を取り巻く状況や情報、アニメ・マンガファン学習者のニーズなどに基づき、KC では、アニメ・マンガの日本語教育への活用のため、日常的に PC でアニメ・マンガを視聴しているような、入門から上級まで幅広い日本語

レベルのアニメ・マンガファンを対象とし、下記の 3 点を開発方針として、Web サイトを開発した(熊野・川嶋 2011a)。とにかく、学習者が好きなマンガに現れる生き生きとした表現を楽しく学べるサイトにしたいと考えた。

- ① アニメ・マンガを日本語学習につなげる
- ② アニメ・マンガの魅力や世界観を生かす
- ③ 楽しく学べ、自律学習につながる

5.2 サイトの特徴

サイトの特徴は方針に合わせ、以下のような形で具現化された。

5.2.1 教科書や辞書にはない、アニメ・マンガに現れる生き生きとした日本語が学べる

マンガを利用して、日本語を通常よくある順序で入門から学ぶといったタイプの教材は存在するが、学習者の共通ニーズである「アニメ・マンガに特徴的な表現」については、先行研究もなく、そういうニーズに応える既存教材やサイトはなかったため、とにかく学習者のニーズであるアニメ・マンガに実際に現れる日本語を明らかにすることを目指した。そのため、海外で人気のあるマンガ 168 作品のセリフやオノマトペなどから約 35000 項目のデータを抽出し、サイトのコンテンツごとに頻出度などから項目を選定し、アニメ・マンガによく現れる約 7000 の項目を紹介している。

実際に現れる表現を理解する助けとなるよう、表記も辞書に掲載される形式ではなく、マンガに実際に現れた中で頻度の高い表記を選択している(例：ダリー(だるい)、手え出す)。語彙や表現には俗語も含まれるが、頻度の高いものについてはなるべく採用するようにした。

また、アニメ・マンガに現れる生き生きとした日本語が学べるように、実際にマンガに現れている例文などもデータ化し、それらを参考に、使われる場面がわかるようなイラストやコマ画、マンガを使用しているが、コマ画の例文はマンガ家自身に作成してもらうなど、日本語教師的な発想に傾かないよう、アニメ・マンガに現れる日本語であることにこだわって作成している。

5.2.2 アニメ風のキャラクターやマンガによる解説など、アニメ・マンガの世界観の中で学べる

アニメ・マンガファンはインターネットなどでさまざまな情報に接しており、画像や音声などへのこだわりも強い。同じ「アニメ・マンガの日本語」を扱うとしても、単に紙の辞書を Web 上に載せたような文字が並ぶだけのサイトなど、パッと見ただけで興味を失い出て行ってしまう。そこで、アニメ・マンガファンが趣味の延長上としてサイトに入り、学べるよう、サイト自体にもアニメ・マンガの世界観を生かすよう心がけた。例えば、「キャラクター表現」では、アニメ・マンガに現れる典型的な人物像ごとの表現を紹介し、音声的な特徴も扱っているため、アニメ風のキャラクターを用い、例文に場面がわかるようなイラストをつけている。また、「場面別表現」では、30 ページ程度のストーリーマンガをオリジナルで作成し、マンガを読む感覚でセリフやオノマトペを学べる用画面設定に工夫を凝らしている。その他、「用語クイズ」でも場面別表現と同じ登場人物が出てくるマンガコマ画を活用しており、「漢字ゲーム」ではゲーム風のインターフェイスを活用した。

5.2.3 興味やレベルによって学習内容や方法を自分で選んで、クイズやゲームで楽しく学べる

PC でサイトを閲覧する個々のアニメ・マンガファンの興味のあるジャンルや日本語レベルはさまざまであることを考慮し、自分の興味やレベルによって学習内容や方法を選べるよう配慮している。例えば、最初の画面ではコンテンツをアイコン一覧にし、キャラクター表現やジャンル(学校、恋愛、忍者、侍)を選べるようになっている。各コンテンツにはレベルが設定されていたり、コンテンツ自体にステップが設けられている。また、単に解説を読むのではなく、趣味の延長として、楽しみながら日本語を学べるよう、全てのコンテンツにクイズやゲームの要素を含めたり、結果のフィードバックやご褒美アイテムなど動機づけを高める工夫も凝らしている。

5.3 言語、表記

サイトは 2010 年 2 月に公開され、少しずつコンテンツを増やし、また、多言語化にも取り組んだ。解説言語は日本語と英語を選べるようになっており、2012 年 3 月に多言語化が完了し、英語の他にスペイン語、韓国語、中国語、フランス語のバージョンを公開している。

また、日本語入門者から上級学習者まで幅広い学習者が閲覧できるよう、日本語表記は「漢字・かな混じり」「かな」「ローマ字」から選べるようにしている。

5.4 コンテンツ

「キャラクター表現」と「ジャンル表現」を切り口に4つのコンテンツを提供している。

5.4.1 キャラクター表現

「キャラクター表現 (Character expressions)」のコンテンツは、アニメ・マンガによく現れる典型的な8キャラクター（男の子、女の子、野郎、侍、お嬢様、おじいさん、執事、関西人）の表現を学べるコンテンツである。教科書で学べるような標準的な人物（女の人、男の人）などは含まれていない。コンテンツは「キャラクター一斉変換 (Character line-up)」、キャラクター別表現 (Character dictionary)、クイズ：誰のセリフ？ (Quiz: Whose line?) の3セクションで構成されている。キャラクター一斉変換 (Character line-up) では、英語「Good morning」あるいは標準日本語「おはようございます」を選ぶと、8人がどのように言うかが一斉に表示され、音声でも確認できるものである。選択できる20の表現はあいさつや自己紹介などによく使うフレーズであり、入門者でも上級者でもキャラクターによって表現が異なることが一目瞭然と誰でも楽しめるコンテンツである。一斉変換で興味を持った特定のキャラクターについてもっと知りたい場合、キャラクター別表現 (Character dictionary) のセクションに進むことができる。キャラクター毎によく使われる一言フレーズ (one phrase)、文型・表現 (grammar)、呼称 (alias)、発音 (pronunciation) が紹介されており、例文とともにどんな場面で使われるのか、どんな含意があるのか、キャラクターらしい特徴を表しているのはどんな点かなどについて場面イラストつきの解説がついている。最後にクイズ：誰のセリフ？ (Quiz: Whose line?) のセクションでは、出てきたセリフがどのキャラクターのものか選ぶもので、クイズを楽しみながら、学んだキャラクター表現の特徴をどのくらい覚えているかの確認ができる。

5.4.2 ジャンル表現

「ジャンル表現 (Genre expressions)」のコンテンツは、アニメ・マンガによく現れる忍者、侍、学校、恋愛の4ジャンルのそれぞれのジャンルに特徴的な表現を学ぶコンテンツで、「場面別表現 (Expression by scenes)」、「用語クイズ (Word quiz)」、「漢字ゲーム (Kanji game)」の3つのコンテンツが4ジャンルで展開し、計12コンテンツを提供している。

「場面別表現 (Expression by scenes)」は、「場面マンガ (Scenes)」と「オノマトペクイズ (Quiz: Sound Fx)」で構成されている。「場面マンガ (Scenes)」は、その該当ジャンルの典型的な展開の30ページ程度のストーリーマンガとなっており、サイトのために書き下ろしたマンガである。そのジャンルの多くのマンガに実際に出てくるセリフやオノマトペなどを含めて制作者で各場面のプロットやセリフ、オノマトペを準備した上で、そのジャンルのプロの漫画家に作画してもらったものである。画面は見開きマンガを読むような形になっており、セリフやオノマトペにカーソルを当てると、訳が画面下に表示され、クリックすると、セリフの音やオノマトペの擬声語が効果音で出るようになっている。「オノマトペクイズ (Quiz: Sound Fx)」では、そのマンガに出てきたあるコマ画がオノマトペが消された状態で表示され、2択の中から Drag&Drop で正しいと思うものをコマ画に入れると、正解か不正解かが表示され、解説も出るといったものである。このコンテンツではマンガを読みながら、そのジャンルでよくあらわれる場面ごとのセリフやオノマトペを学ぶことができる。

「用語クイズ (Word quiz)」は例えば「恋愛用語クイズ」のように、そのジャンルに現れる語彙をクイズ形式で学べるコンテンツである。初級 200 (Basic200)、中級 500 (Intermediate500)、上級 1000+セットフレーズ (Advanced1000+Set Phrase) の3レベルあるが、このレベルはあくまでそのジャンルでよく現れる頻度に基づいており、一般的な日本語教育の初級、中級、上級レベルではない。ある用語について、3択の訳から正しい意味を選ぶもので、正解・不正解の表示場面から、間違えた用語をクリックすると、コマ画による解説画面が現れ、その用語の使われ方がコマ画中のセリフやその訳として示される。上級では「かまを→かける」「サバを→読む」などジャンルでよく使われるセットフレーズも取り上げられている。

「漢字ゲーム (Kanji game)」は「忍者漢字ゲーム」のように、そのジャンルに現れる漢字をゲーム感覚で学べるコンテンツである。初級 (Novice)、中上級 (Expert) の2レベルがあり、初級では単漢字100の意味 (Meaning)、読み (Reading)、漢字当て (Find the Kanji) があり、中級では漢字語彙150の意味、読み (タイピング)、漢字当ての他、同様の内容に加え、共通漢字を探すゲーム (Find the common Kanji) もある。時間制限ゲームのように漢字が迫ってきて、時間内に答えなければならなかったり、ヒントを使えたり、合格点に到達した人はご褒美アイテム (ジャンルの漢字ポスター、スクリーンセーバー、折り紙、着せ替え人形、アバターなど) がダウンロードできたりする。

6. アニメ・マンガの日本語の特徴—授業への活用のために—

制作にあたって、海外で人気のあるアニメ・マンガに現れる実際のセリフやマンガの中に描かれるオノマトペを分析したところ、アニメ・マンガで使われる日本語には以下のような特徴があることがわかった（熊野 2011、熊野・川嶋 2011b、熊野 2012b）。

6.1 キャラクター表現

アニメ・マンガに現れるキャラクターで、典型的な言語的特徴をもつ者として「男の子、女の子、野郎、侍、おじいさん、執事、お嬢様、大阪人」の8つのキャラクターがあり、それぞれ、特徴的な一言フレーズ、文型・表現、呼称、発音変化があることがわかった。

また、アニメ・マンガのキャラクター表現は、実際の発話よりもステレオタイプ的であること（女ことば、お嬢様ことば、関西弁など）、アニメ・マンガの中でのキャラクターは話し相手による待遇表現の変化が少ない（おじいさん：普通体のみ、執事：敬体のみ）という特徴があることがわかった。

これらの特徴からもわかるように、アニメ・マンガを活用する場合、アニメ・マンガの発話と実際の発話は全く同じ使われ方ではないということは学習者に伝えるなど、注意は必要である。

一方で、マンガ・アニメがわかるようになりたいという目標を持っている学習者にとっては、サイトにあるような典型的な表現やルールを知れば、そのルールの応用から、アニメ・マンガの理解にはかなり助けになるとも言えるだろう。また、待遇表現の少なさなどは教室活動にうまく応用することができると考えられる。例えば、難しいとされる敬語の練習をする際に、常に敬語を使わなければならない執事の設定をロールプレイに使うなどして、楽しく敬語を学ぶ活動などにつなげることもできるだろう。

6.2 ジャンル表現

海外で人気のある4ジャンル（恋愛、学校、忍者、侍）それぞれに、特徴的に現れる用語や場面別セリフ、オノマトペ、漢字群がある。

日本語教育現場への応用の観点から、旧日本語能力試験の出題基準による難易度とも比較してみたところ、学校<恋愛<忍者<侍の順にレベルがあがること、学校・侍では名詞、忍者・恋愛では動詞、恋愛では形容詞が多用されるなどジャンルによって品詞の割合が異なることがわかった。一方、漢字はJLPT級内が90-98%であり、2級漢字の割合が多いこと、各ジャンル100の基本漢字が理解できれば、そのジャンルの1000ある用語の46-56%をカバーできることもわかった。

これらは例えば、初級学習者の場合「学校」を舞台としたもののほうが「侍」ジャンルより既習語彙が多く理解しやすいなど教室で利用する作品、素材選びの参考になるだろう。また、ジャンルの基本的な漢字を知っていれば、かなり応用がきくことなどは、学習の動機づけにもつながり、興味のあるジャンルから日本語の広がり、関心へつなげるきっかけとして授業に取り入れることもできるだろう。

7. アニメ・マンガの授業への活用

個人で使用することを想定したサイト「アニメ・マンガの日本語」では、学習者が自分の興味に応じてコンテンツを選び、クイズやゲームを通して自分で楽しく学べるような工夫を行っているが、授業への活用においては、また異なった工夫が必要である。ここでは、筆者が「アニメ・マンガの日本語」サイトを活用し、実際に行っている授業を紹介するとともに、授業への活用のポイントをまとめたい。

7.1 スペインのマンガ講座授業

スペインで実際に行ったマンガ講座の授業概要は以下のとおりであった。

- ・対象：一般、高校生、大学生 20名
- ・期間：2日間
- ・レベル：A1-B1
- ・目的：①好きなマンガについて話することができる
②マンガの日本語の表現の特徴を知る
③日本語でマンガが読めるようになる

- ・授業時間：2 時間×2 日間
- ・内容： 1 日目 キャラクター表現
2 日目 ジャンル表現

7.2 授業体験

勉強会では、上記の講座授業のうち、「キャラクター表現」の授業体験を行った。

「マンガの日本語：キャラクター表現編」

教材：配布資料、PPT、アニメ・マンガの日本語サイト、サイト内のマンガ（学校）

教室活動の流れ：

はじめに Q1 日本のアニメ・マンガを見たことがありますか？

Q2 どうして日本のアニメ・マンガが好きですか？

→いろいろなジャンルやキャラクターによってアニメ・マンガの日本語はいろいろある。

今日の目標 3 点を確認

①日本のアニメ・マンガ紹介

- ・少年マンガ、少女マンガをそれぞれ 8 作品ぐらい表示し、知っているか確認する。
- ・作品をひとつ選び、登場人物やストーリーについて簡単にグループ内で紹介する。

②キャラクター表現の違いを知る

- ・話している人はどんな人？、どうして？→呼称、文末への気づき
- ・男ことば、女ことば→リピートして形式とイントネーションにも気づく
- ・アニメ・マンガのキャラクター表現→同じ意味の文のキャラクターによる違いをペアで考えてマッチングすることで、キャラクターによる表現の違いに気づく

③キャラクター表現で話す

- ・あいさつや自己紹介のキャラクター表現をリピート、ペア練習する<サイト素材活用>
- ・キャラクターを選んで表現リストを参考にしながらペア会話を作って、発表する

④キャラクター表現のいろいろ

- ・女の子、野郎の一言フレーズ、文法表現、呼称、発音を紹介する<サイト活用>

⑤日本語でマンガを読む

- ・個人やペアで学校マンガを読む<サイト素材活用>
- ・全体で内容確認質問をする
- ・マンガのセリフから「女の子」「野郎」のキャラクター表現を探す
- ・学校マンガの p.7-10 で 4 つの役割を分担し、グループで練習し、発表またはサイト音声に合わせてアフレコする。<サイト素材、サイト活用>

7.3 アニメ・マンガを利用した授業のポイント

アニメ・マンガの授業への活用の仕方は様々考えられるが、どのような目的で取り入れるか、どのような活動ができるかを考える際に踏まえておくべきポイントとして、以下の点を指摘したい。

7.3.1 アニメ・マンガ「で／の」日本語を学ぶ

- ・アニメ・マンガ「で」日本語を学ぶ

場面や人間関係などをアニメやマンガで示すことにより、表現理解の助けとなる。また、文型や学習項目の導入やキューとして用いることで、学習者が「話したくなる」仕掛けとしても利用できるだろう。例えば、授業体験の中では、好きなアニメ・マンガ作品を紹介する活動などは、それぞれが知っている限られた文型や表現の範囲でそれを駆使しながら、キャラクターやストーリーを紹介するもので、それぞれのレベルに応じてできる活動である。また、ストーリーテリング等の活動に利用すれば、既習項目を駆使した運用練習も可能であり、学習の効果的な刺激として利用できるだろう。

- ・アニメ・マンガ「の」日本語を学ぶ

アニメ・マンガに現れる日本語を通して、キャラクター表現、ジャンル用語、漢字、オノマトペなど、生き生きとした日本語のバリエーションが紹介できる。また、キャラクターやストーリー、感情などアニメ・マンガの魅力を生かした活動を取り入れることで、生き生きとした発話（キャラクターらしい発音、気持ちを込めた発話）、創造（キャラクターになりきった会話づくり、オノマトペやマンガを利用したストーリー作り）といった、アニメ・マンガに現れる日本語の魅力を生かした活動が可能である。

7.4 アニメ・マンガの素材としてのポイント

アニメ、マンガの素材としての活用ポイントについても触れたい。まず、共通する点としては、キャラクター、ストーリー、感情、生き生きした表現などが含まれる素材だということが特徴として挙げられるだろう。

アニメならではの点は、映像、音声、字幕などがあることであり、例えば、音声は日本語で聞いて、理解は字幕であることが可能である。また、矢崎（2009）が指摘しているように、同時にみんなでその世界に入って楽しむことができるというのも特徴である。視聴後にどのようにその素材を活用して日本語で活動できるかがポイントとなるだろう。

一方、マンガならではの点は絵、ふきだし、ト書き、オノマトペなどがある点である。アニメと違って各自で自分なりのテンポで読むことができ、戻って読み直すことなどもできる。セリフのふきだしやオノマトペを消して再現するなど、絵をストーリー展開の助けにすることができるのもマンガのよさである。

アニメ・マンガそれぞれの素材としてのよさを利用した共通の利用の可能性もある。例えば、紹介した授業活動では、アニメをまず見て、活動した後、その一部のマンガ版を比較・確認に使ったり、シナリオにして演じたり、マンガに書かれたセリフを練習してから、アニメと合わせてアフレコするなど、4技能を総合的に生かした活動が可能になる。

7.5 ゼロ～初級者向けのアニメ・マンガ活用のポイント

アニメ・マンガの活用が難しい理由としてよく挙げられるのは、「アニメ・マンガの日本語は難しすぎて、初級では扱えない」というものである。果たしてそうだろうか？

まず、指摘したいのは、「日本語教育上のレベルや既習事項にこだわりすぎない」ことである。例えば、ゼロ初級者にとって「おはようございます」と「オッス」とどちらが易しいということはない。日本語教育上の提出順序にこだわらず、ファンが興味を持つ表現を導入するといった入口もあった方がいいのではないだろうか。

次に、「画像や音声を活用し、楽しく日本語に触れることで、動機づけに活用する」ということである。生き生きとした画像や音声をキューとして、リピートすることから初めてもかまわない。そこから、日本語自体の響きに興味をもったり、楽しさを感じてもらえばいいのではないだろうか。

それから、「生のアニメ・マンガの日本語を全て理解することを目指さない」ことである。たとえば、マンガのストーリーはザッと母語で解説してから、習った表現を探してみるといった活動でもいいし、理解には字幕も活用していい。全部わからなくてもできる活動を取り入れることで、初級からでもアニメ・マンガの活用の幅はかなり広がる。

そして、「アニメ・マンガの日本語」サイトの素材もぜひどんどん活用してほしい。「アニメ・マンガの日本語」サイトのコンテンツも難しいと指摘を受けることが多いが、教師が活用できるコンテンツをピックアップして教材化することで解決できる。ここで重要なのは「日本語を使ってどんな活動ができるかに焦点を当てる」ことである。

例：「読む」紹介した表現、オノマトペ探し、内容理解（母語で確認も OK）

「聞く」自然なセリフとその発音に慣れる、セリフとキャラのマッチング

「話す」真似てリピートする、キャラになって発話する、場面ロールプレイ

「書く」吹き出し空欄にセリフを再生する

7.6 アニメ・マンガファン以外にも使える利用方法

教師から挙がるもうひとつの質問として「クラスにアニメ・マンガファンじゃない学習者もいる場合はどのように活用できるのか」というものがある。簡単に言うと、アニメ・マンガを使った授業においては、まず、アニメ・マンガは子供っぽい、真面目じゃないと思うような学習者に対しては、アニメ・マンガは日本語を学べる1つの教材だということ、そして、アニメ・マンガだからこそ学べる学習項目があること（例えば、日本語のバリエーションや気持ちを込めた発話など）など学習の目的を明確にし、そこで学ぶ内容が本人の日本語の上達に貢献するということを伝えることである。例えば、下記のように焦点をはっきりさせて、活動に取り入れることができるだろう。

・普通体、敬語、男女差など日本語バリエーションの紹介、練習

例1：執事とお嬢様の表現を確認し、会話ロールプレイで楽しく敬語練習

例 2：人物像に合わせた日本語の特徴を知り、マンガを使って自然な翻訳練習

- ・読解素材として、生リソースに慣れるきっかけとし、自然な口語表現の理解確認、ストーリーテリングや要約、登場人物描写、場面・感情描写に活用

例：マンガを読んで、内容確認 QA。ストーリーカード並べ、ジグソーリーディング、要約、再構成、感情描写、展開予想など

- ・会話素材として、マンガの場面設定や音声を活用し、感情を込めた会話練習に活用
- ・ジャンル別の漢字ゲームや用語クイズを活用し、漢字力、語彙力を伸ばす。

例：ロンドンの中上級クラス授業例＜活用実例＞

以上、本勉強会では「アニメ・マンガの日本語」Web サイトやそれを活用した筆者の取り組みを紹介し、アニメ・マンガの日本語教育への活用について参加者と共有した。参加者アンケートからは、以下のような声が挙がっていた。

- ・アニメ・マンガの素材をどうやって授業に取り入れたらいいか具体的に理解できた。
- ・教科書から離れた授業が楽しくできる
- ・アニメ・マンガのサイトのすばらしさを改めて感じた。初級の生徒であっても、見聞きするだけであっても、かなり日本語上達につながると思う。
- ・どのレベルにおいても使用方法によって利用できることがわかり、早速早いうちにサイトの紹介とともに教案を作ってみたい
- ・アニメ・マンガをどう取り入れていけばよいかという日頃の疑問の解決となるヒントがたくさんあった（「アニメ・マンガで日本語を学ぶ」という点について）。また、アニメ・マンガで感情表現が学べるというお話は大変興味深かった。演習の授業で取り入れていけたらと思う。

今回は、時間が足りず、教案作成による参加者同士のアイデア交換ができなかったが、今後、是非アニメ・マンガを実際の現場に取り入れてみていただければと思う。

参考文献

- 河崎佳代 (2006) 「日本のマンガのスペイン語訳における擬音語・擬態語の表現分析（日本語教育に向けて）」『Lingua』17号、105-123、上智大学一般外国語教育センター
- 川嶋恵子・熊野七絵 (2011) 「アニメ・マンガ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』、日本語教育学会 2011 年度実践研究フォーラム
- 金水敏 (2003) 『ヴァーチャル日本語 役割語の謎』、岩波書店
- 金水敏 (2007) 『役割語研究の地平』、くろしお出版
- 熊野七絵(2010a) 「日本語学習者とアニメ・マンガ―聞き取り調査結果から見える現状とニーズ―」『広島大学留学生センター紀要』第 20 号、89-103
- 熊野七絵(2010b) 「趣味から日本語学習への架け橋―『アニメ・マンガの日本語』Web サイト開発―」『日本語学』第 29 巻第 4 号、60-69
- 熊野七絵(2011) 「アニメ・マンガの日本語―ジャンル用語の特徴をめぐって―」『広島大学国際センター紀要』第 1 号、35-49
- 熊野七絵 (2012a) 「日本語教育におけるアニメ・マンガ活用のために―マドリッド日本文化センター事例報告―」『国際交流基金日本語教育紀要』第8号、185-191、国際交流基金
- 熊野七絵 (2012b) 「アニメ・マンガの日本語―キャラクター表現の特徴をめぐって―」『フランス日本語教育 No.7 第 12 回シンポジウム報告、発表論文集』、(掲載予定)、フランス日本語教師会
- 熊野七絵・川嶋恵子(2011a) 『『アニメ・マンガの日本語』Web サイト開発―趣味から日本語学習へ―』『国際交流基金日本語教育紀要』第 7 号、103-117
- 熊野七絵・川嶋恵子(2011b) 「アニメ・マンガの日本語―ジャンル漢字の特徴をめぐって―」『広島大学留学生教育』第 15 号、17-31
- 熊野七絵・廣利正代 (2008) 「アニメ・マンガ」調査研究―地域事情と日本語教材―『国際交流基金日本語教育紀要』第 4 号、55-69
- 月刊日本語編集部(2008) 「きっかけは、MANGA 日本が誇るソフトパワー」『月刊日本語』第 21 巻第 5 号、12-29
- 定延利之 (2006) 「ことばと発話キャラクタ」『文学』第 7 巻第 6 号、117-129、岩波書店
- 因京子(2005) 「マンガで学ぶ日本語―日本語教育でのストーリー・マンガ利用の可能性―」 日下翠 (編) 『マ

ンガ研究への扉』梓書院, 133-153

牧野成一(2008)「日本語・日本文化教育とアニメ『千と千尋の神隠し』の場合」畑佐由紀子編『外国語としての日本語教育 多角的視野に基づく試み』くろしお出版, 61-81

メイナード、泉子・K (2005)「第3章 ジャンル別談話の表現と構造 14. マンガ・アニメの世界」『日本語教育の現場で使える談話表現ハンドブック』、112-117、くろしお出版

矢崎満夫(2009)「アニメを使った日本語教育活動『アニメで日本語』の開発―「アニメシオン」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』第3号, 27-42

Williams, K. L. 2006. *The Impact of Popular Culture Fandom on Perceptions of Japanese Language and Culture Learning: The Case of Student Anime Fans*, Ann Arbor: UMI

参考アニメ・マンガ教材

<書籍>

- ・稲原京子・マッキヤグ五藤ゆかり・當作靖彦、ヴァージル藤本典子(2009)『ドラえもののどこでも日本語』、小学館
- ・岡まゆみ・筒井通雄・近藤純子・江森祥子・花井善朗・石川智(2009)『コンテンツとマルチメディアで学ぶ日本語 上級へのとびら』、くろしお出版
- ・岡本牧子・氏原庸子(2006)『新訂版 聞いておぼえる関西(大阪)弁入門』、ひつじ書房
- ・「外国につながる子どもたちの物語」編集委員会(2009)『まんがクラスメイトは外国人―多文化共生 20の物語―』、明石書店
- ・加藤清方・葦原恭子・吉沢由香里・湯田真理子(2003)『マンガで学ぶ日本語(文化編) LIVING JAPANESE THROUGH COMICS (Culture in Japan)』、アスク
- ・——(2003)『マンガで学ぶ日本語(生活編) LIVING JAPANESE THROUGH COMICS(Life in Japan)』、アスク
- ・金子 史朗・黒川 美紀子・深田みのり・宮下 智子(2006)『マンガで学ぶ日本語会話術』、アルク
- ・釜淵優子(2009)『マンガでわかる実用敬語 初級編』、アルク
- ・国際交流基金(2007)『DVDで学ぶ日本語 エリンが挑戦! にほんごできます。vol.1-3』、凡人社
- ・国際交流基金関西国際センター(2008)『日本語ドキドキ体験交流活動集』、凡人社
- ・佐々木仁子(2002)『4コママンガでおぼえる日本語―中・上級(いろいろ使えることばをおぼえる編)』アスク
- ・——(2002)『4コママンガでおぼえる日本語―中・上級(ひとつおぼえてたくさんわかる編)』、アスク
- ・創作集団にほんご(2009)『マンガで学ぶ日本語表現と日本文化 田辺家が行く!!』、アルク
- ・はせみつこ(2006)『ミッチーのことばあそび ひらひらきらり 擬音語・擬態語 1・2・3』、富山房インターナショナル
- ・文化庁文化庁国語課編(2007)『漫画 異文化手習い帳 日本語で紡ぐコミュニケーション』、京都国際マンガミュージアム
- ・蛇蔵・海野風子(2009)『日本人の知らない日本語』、メディアファクトリー
- ・Bernabe, M. (2004). *Japanese in MangaLand : Learning the Basics*, Japan Publications Trading Co., Ltd..
- ・——(2005). *Japanese in MangaLand : Basic to Intermediate*, Japan Publications Trading Co., Ltd..
- ・——(2006). *Japanese in MangaLand : Intermediate Level*, Japan Publications Trading Co., Ltd..
- ・——(2007). *Kanji in MangaLand : Volume I Basic kanji course through manga*, Japan Publications Trading Co., Ltd..
- ・——(2006). *Le Japonais en Manga Cahier d'exercices1, 2* Glenat.
- ・Ferrer, M. & Ramirez, D. (2006) *Apprendre le Japonais GRACE AUX MANGA Vol.1-4*, 漫画で日本語を学ぼう, Pika Edition
- ・Kardy, K. & Hattori, C. (2004-2008). *Kanji de Manga : The Comic Book That Teaches You How To Read and Write Japanese Vol.1-6*, Japanime Co. Ltd..
- ・——(2008). *Kanji de Manga Special Edition : YOJIKUGO*, Japanime Co. Ltd..
- ・——(2005). *Kana de Manga : A Fun, Easy Way to Learn the ABCs of Japanese*, Japanime Co. Ltd..
- ・——(2007). *Kana de Manga Special Edition: Japanese Sound FX!*, Japanime Co. Ltd..
- ・Lammers, W. P. (2005). *Japanese the Manga Way: An Illustrated Guide to Grammar and Structure マンガで学ぶ日本語文法*, Stone Bridge Press.
- ・McBride, H. & Burnham, S & Saegusa, Y. (1991-1992). *Kimono:Level1,2,3*, Heinemann E Published
- ・Poitras, G. (1999). *THE ANIME COMPANION*, Stone Bridge Press.
- ・——. (2005). *THE ANIME COMPANION2*, Stone Bridge Press.

- ・Takahashi, S.(2006). *Manga moods 40faces+80phrases*, MANGA UNIVERSITY

<電子書籍>

- ・林事務所（著）、植田まさし（原作）、岡部真理子（監修）（2002）『クリック e コミック コボちゃん（CD-ROM 版）』、蒼鷹社
- ・ハルペン・ジャック「Bilingual Manga.com」、Bilingual Manga Publishing
URL<<http://www.bilingual-manga.com/default.php>>

<Web サイト>

- ・国際交流基金関西国際センター「アニメ・マンガの日本語」
URL<<http://anime-manga.jp/>>
- ・国際交流基金日本語国際センター「WEB 版 エリンが挑戦！にほんごできます。」
URL<<https://www.erin.ne.jp/jp/>>
- ・国立国語研究所「日本語を楽しもう！擬声語って？擬態語って？」
URL<<http://www.kokken.go.jp/nknet/Onomatope/>>
- ・国立国語研究所「マンガ日本語コースコボちゃん」
URL<<http://nihongo.kokken.go.jp:8080/sozai/index.html>>
- ・日本語学習システム研究会「MANGARAMA DIGITAL COMIC LEARNING SYSTEM」(CLOSED)
URL<<http://www.ak.cradle.titech.ac.jp/Rise/top.html>>
- ・animelab.com のアニメ用語検索（日・英）
URL<<http://www.animelab.com/anime.manga/dictionary/>>
- ・Free Light Software のアニメ・マンガ・ゲーム用語辞典（日・英・仏）
URL<<http://www.webdico.com/dico/mngtxtg3.html>>
- ・100 Most Essential Words In Anime
URL<<http://users.tmok.com/~tumble/amfaqs/101glos.html>>
- ・A List of some common Japanese onomatopoeia found in manga
URL<<http://japansugoi.com/wordpress/common-japanese-onomatopoeia-word-sounds-found-in-manga>>
- ・AKEMI'S ANIME WORLD
URL<<http://animeworld.com/Japanese/index.html>>
- ・WELCOME TO REIKO CHAN'S JAPANESE FOR ANIME LOVERS
URL<<http://web.ipac.caltec..edu/staff/brentb/jal/jal-home.htm>>
- ・HOW INDEPENDENT LEARNERS USE MANGA/ANIME
URL<<http://www.alljapaneseallthetime.com/blog/category/srs>>
- ・英語で！アニメ・マンガ <<http://d.hatena.ne.jp/ceena/>>

参加者レポート

「コースデザインが教師に問いかけるもの」に参加して
リール第三大学における選択日本語クラスの考察レポート
「何のためのクラスなのか」を問いつける

早稲田大学日本語教育研究科修士 1 年・リール第三大学研修生 杉山舞

1. はじめに

筆者は勉強会「コースデザインが教師に問いかけるもの」に参加した。それを基に、筆者がリール第三大学に日本語教師研修生としてお世話になった 1 年間、アシスタントとして参加した選択日本語のクラスのコースデザインをふりかえってみることにした。アシスタントとはいえ、担当教師と共に授業の流れを考えたり、教壇に立ったこともあり、筆者にとって初めて「先生」として関わり、学生の学びについて深く考える経験を得た思い入れの強いクラスである。研修期間も終わりに近づき、来年度からまた担当するということはできないのではあるが、ふりかえりの意味も込め、コースデザインの観点から考察して自分の反省材料にしたいと思う。

2. クラスの概要

科目名：Japonais – U.E.5 – DUFL Initiation Niveau 2

対象者：日本学科に所属していない学生のための選択外国語である。筆者が参加したのはレベル 2 のクラスであり、レベル 1 が既習であることが前提となっている。学生の専門は外国語、文学、歴史、心理学、映画演劇、ジャーナリズム、工学、情報処理など多岐にわたっている。受講者は登録上では 28 人だったが、実際に授業に参加していたのは毎回 20 人弱である。

時間数：120 分授業を週に 1 回。1 学期中に授業が 10 回と試験が 2 回。年間を通して授業が 20 回、試験が 4 回であった。

教科書：「みんなの日本語初級 I 本冊」レベル 1 の続きから始めた。筆者が参加し始めた前期の第 3 回目の授業で第 11 課（存在表現と数量表現）を学習し、最終的には第 18 課（「動詞の辞書形＋こと」と「動詞の辞書形＋まえに」）までを終えた。

使用言語：基本的に全て日本語。時折、説明や語彙の紹介などでフランス語や英語を使うことがあった。

到達目標：講義要項の記述によるとヨーロッパ共通言語参照枠の A 1 レベル。即ち、日常の簡単な表現を理解して、基本的なやりとりができるレベルである。

3. 一般的な授業の流れ

このクラスをコースデザインの視点から考察する前に、通常の授業の流れをここに記す。

- 1) 導入：まず教師が近況報告のような形で話した。また、学習者にも何か話したいことがある人がいないか聞いた。（実際に学習者側から発言が出たのは年間を通して 3 回程度。）主に、クラスを学習コミュニティとして機能させるための雰囲気作りを目的にしていた。また、話した内容が、その日の学習内容に後ほどつながるように考えた。
- 2) 復習・宿題のチェック：前回の内容を思い出すように教科書の問題やフラッシュカードを使用して復習をした。また、宿題が出ていた場合は、それを使用した。
- 3) 新出単語の確認：課の初めには絵カードをみながら新出単語の確認を行った。学生はあらかじめ配布されたプリントで予習してくるようになっていた。
- 4) 新しい文法事項の説明：教師が板書、またはスライドに映して説明した。ただし、詳細な説明ではなく、簡単なものだった。
- 5) 口頭練習：教科書の問題を口頭で繰り返して練習した。
- 6) 実践練習：時間があるときは教科書にはない実践練習を行った。ひとりで作文をして発表するような作業のこともあれば、学生同士が日本語で質問をしあうような作業のこともあり、またはグループを作って、そのグループで考えた内容を日本語で発表するような活動のこともあった。学生同士で相談をするような場合の言語の指定はしなかったため、ほとんどの学生がフランス語で話していた。実践練習の内容は、できるだけ学生が自分自身のことと絡めて新しい文法事項を使えるように考慮した。
- 7) 練習問題：教科書の問題を各自で解かせ、授業内で答え合わせをした。

以上が基本的な授業の流れであった。筆者はアシスタントとしての立場ではあったが、回によっては教壇に立ち、担当教師と同じように授業を進める機会を持った。また、試験に関しては第 1 回目、第 3 回目、第 4 回目の試験では教科書レベルの筆記問題とインタビュー試験を、第 2 回目では教科書レベルの筆記問題と聴解問題の試験を実施した。インタビュー試験のテーマは第 1 回目からそれぞれ、「自己紹介」「将来の夢」「私の趣味」だった。いずれの場合も試験の 2~3 週間前にテーマを提示したため、学生は準備してきた答えを最初に述べていたようである。しかし、その後、教師から学生の答えを踏まえて質問をした。インタビュー試験の評価は教師側が主観的に行った。

4. 考察

勉強会を通して、コースデザインを考える際に出発点となるのは「何のためのクラスなのか」という問いではないかと強く考えるようになった。レディネス調査・ニーズ調査・目標言語調査を行うことで、そして日々の実践の中でふりかえることで、「何のためのクラスなのか」という問いを教師は見つめなくてはならない。それがあってはじめて、目標が設定でき、教室活動のデザインをすることができる。また、学習者も「私にとってこれは何のためのクラスなのか」ということを意識しながら授業を活用できたならば、その効果は大きく伸びるだろう。

筆者は担当教師の指導のもと、今回考察を行う選択日本語クラスの流れを考えることを比較的自由にさせてもらっていた。筆者にとっては初めての授業づくりと言うこともあり、時間内に課題の文型をどのように説明し、どのように練習させるか、ということにばかり意識が集中しており「教科書を教える」ような授業になってしまっていた。勉強会参加後、自分なりにこのクラスのコースデザインについて考えたつもりであったが、どちらかというクラスのことというよりは「何のためにこの文法事項を教えるのか」というようなことを頻繁に考えていたような気がする。改めて年度終わりの今ふりかえると、「何のためのクラスなのか」ということを考えきれていなかった。よって、本稿はそれを再考する機会にしたいと思う。

この授業は選択外国語としての日本語クラスなので、日本学科の語学クラスとは異なり、他の科目との関連は特に考えられていない。対象者は「日本学科に所属しない学生のなかで日本語を学びたい者」なので、非常に幅広い。このクラスでは、外国語全般に興味があり受講する学生、日本のポップカルチャーに興味を持ってやってきた学生、いずれは専攻の学問の研究に日本語を役立たせたいと考える学生などに出会った。当然、学習スタイルやモチベーションは学生によって異なる。たった週 1 回の日本語クラス、しかも自分の専攻の勉強と並行しての日本語のクラスが様々な目的を持つ彼らにとってどんな意味があるのだろうか。なるほど、講義要項にはヨーロッパ共通言語参照枠の A 1 レベルという到達目標が記されているが、これはあくまでも学校側の目標であり、受講生ひとりひとりにとっての目標やクラスの意味だとはいえない。

クラスの支援者として、筆者はこのクラスに「集中して日本語に触れる場」「日本語を学ぶ仲間のいる場」というような意味づけを考えていた。実際のところ週に 1 回のクラスに来るだけで日本語が習得できるわけがない。何か身につけたいのであれば、学生はクラスの外でも学び続けなければならないし、実際にこの 1 年で日本語を少しでも習得できたと感じる学生は、各々の方法で多かれ少なかれクラス外で日本語を習得する努力をしていたのだと思う。そんななかで 1 週間に 120 分、20 人余りの学生と担当教師、そしてアシスタントである筆者が集う日本語のクラスに参加する意味は、先にも述べたように「集中して日本語に触れる場」「日本語を学ぶ仲間のいる場」というものではなかっただろうか。学習をひとりで進めるためには強い決心と自己管理能力が試される。特に専門の勉強もしなくてはならないなかでひとりで言語を学ぼうとすると、ともするとだらけがちになってしまうことを自分の経験から筆者はよく知っている。そこで週に 1 回、半強制的に日本語を学ぶ場に身を置くことで、学生は日本語学習を自分の生活の中に組み込むことができるのだ。

また、クラスメイトという仲間の存在も大きい。「自分ひとりがだらけるわけにはいかない」というよいプレッシャーを与えてくれることもあるし、日本の情報を交換したり、日本語を教え合っている姿をしばしば目にした。また、筆者もクラスの仲間として日本語学習を多少なりとも支えることができたと自負している。前期の授業では授業の進行に手がいっぱい、学生の顔と名前をなかなか覚えられなかったことを反省し、後期からは意識的に名前を呼んで話すように努力した。すると私の中でひとりひとりの学生が「〇〇さん」という名前を持った存在に変化し、休み時間などに雑談することが増え、学生側から日本語で話しかけてくれるようにもなった。さらに後期の授業では学生同士が話しあうような実践練習を増やしたので、学生同士が前期より打ち解けた様子もみられた。日本語のクラスに来ることが生活の一部として自然に機能するようになると、結果としてひとりで進める日本語の学習にもよい影響を与えるのではないだろうか。

このように改めて「何のためのクラスなのか」を考えてみると、教室活動も実際に行ったものとはもっと別のものにできたのではないかと考えられる。たとえば、実際の授業では「みんなの日本語」の口頭練習に多くの時間を割いたが、それはもっと少なくすることができたかもしれない。レベル1～3までの授業に一貫性を持たせるために、「みんなの日本語」を教科書として使うことは大学から定められていたことではあるが、文法の学習の際、最低限に使用するという選択肢もあっただろう。また、「日本語を学ぶ仲間のいる場」という意味をより活かすのであれば、学生同士の交流をさらに促す工夫を考えるべきだったと考えられる。

以上のように筆者が考えてきた「集中して日本語に触れる場」「日本語を学ぶ仲間のいる場」というクラスの意味は、残念ながらレディネス調査・ニーズ調査・目標言語調査などに基づいたものではなく、筆者が担当教師と共に授業を考えるなかで得た所感である。また、学生たちと「何のためのクラスなのか」ということを考える機会を持つこともできなかった。もし、授業内でそれを話し合っただけで考える時間を設けたり、または授業時間が割けないとしてもアンケートや面談をしたりということを通して、学生たちと考えを分かち合いながら「何のためのクラスなのか」を考えることができていたら、教師側の考えを深めてコースデザインを改善できたばかりでなく、学生にとっても自分が日本語を学ぶ意味、クラスに参加する意味を意識し、自身の学習をデザインするよい機会になっていたはずだ。

勉強会に参加し、そこで得た「何のためのクラスなのか」、即ち学習者にとって意味を持つクラスとはどのようなものかという問いをもとに今回のレポートを執筆することで、選択日本語クラスにおける一年間の実践をふりかえることができた。そしてこの問いを教師、そして個々の学習者自身が、学習過程全体を通して意識し続けることが、コースデザインにとってどれほど大切なことなのかを実感できた。将来、日本語の授業を担当することがあるならば、「何のためのクラスなのか」ということを学生にも問い、自分自身にも問い続けるなかでのコースデザインができたかと考えている。

「コースデザインが教師に問いかけるもの」に参加して

桃山学院大学 Cergy Pontoise 大学派遣
中村綾（なかむら あや）

今回のような日本語教員の方が集まる勉強会に参加させていただいたのは初めての経験でした。また、お話しを伺うだけではなく同じ机の先生方と意見交換出来たことが更なる学びとなりました。

大学という教育機関一つとっても、学習者の人数やレベル、性格などによってコースデザインは大きく変わってきます。大学の方針と学習者の求めている内容が必ずしも一致するとは限りません。アシスタントとして活動している中で“理想と現実”の壁にぶつかりました。限られた予算や時間数の中で、どのようにして学習者に満足してもらうか。また、大学の目標である“日本の会社で使える日本語”の能力をつけるか。それは、日常の学習者との会話などにヒントはたくさん隠されています。教師は単に日本語を教えるだけが仕事ではないということを改めて考えさせられました。

「学期の途中でコースデザインを変更することを恐れてはいけない」というお話がありました。一度決めたコースデザインを変更することは大きなリスクや苦勞を伴うと思います。しかし、教える相手は人間。つまり、授業は生き物なので時と場合に応じて柔軟に対応していくことが大切なのだと感じました。「学習者は教師が自分たちのことを考えてくれていると感じるだけでモチベーションが上がる」この言葉には心から共感出来ました。先生が少し授業の進め方を変えただけで学習者の表情は変わります。また、私に「今日のテキストはいつもより分かりやすかった」など感想を言ってくれる時もあります。大学では非常勤の先生がいらっしゃるの、全員が揃って方針を話し合い、変更することは難しいのかもしれませんが。その中でいかに情報を共有するかが鍵になってくると思います。大切なのは教師が一つのチームとなって学習者を引っ張っていくことではないかと感じました。

実習の中で不安に思っていること、疑問に思っていることを経験のある先生方に伺うことが出来て良かったです。また、同じ悩みを持っていたことなど、私だけじゃないのだと安心することが出来ました。

最後になりましたが、勉強会に参加させていただいたことに感謝申し上げます。

「コースデザインが教師に問いかけるもの」に参加して

桃山学院大学 Cergy Pontoise 大学派遣

三輪真友子（みわまゆこ）

私はコースデザインという言葉を知っていましたが、必要なことだということもわかっていました。しかしそれが実際にどのようにして行われているのかなど正直全く想像もつきませんでした。しかし今回の勉強会に参加させていただき、コースデザインのことはもちろん、他の日本語教育についてのたくさんのことを知ることが出来て、私自身の知識が増え、一回り成長出来たように感じました。コースデザインは授業が始まる前にやれば良いものだと思っていました。しかし、授業前のコースデザインはあくまでも「これで良いかもしれないデザインくらい」で変更していく必要があります、そのヒントは教室の中にあるのだというお話を聞いて普段の研修のことを思い出しました。確かに一人で机に向かって勉強したりするよりも、授業を見学したり学習者と話している時の方が学習者のニーズを知ることが出来るし、気付きも多いなと改めて感じました。見学している私でも教室の中での気付きはたくさんあるので、先生方はもっとたくさんの気付きをされているのだなと思うと、私も日本語教員になってその気付きを感じて、研修生としての気付きとの違いを感じたいなと思いました。教室のなかの気付きが全てと言っても過言ではないくらい教室の中には新しい発見がゴロゴロと転がっていると思います。私が通っている日本の大学でもシラバスが初めに提示され1年間そのシラバスに沿って授業が行われます。それが普通のことだと私は感じていましたが、今回の勉強会を振り返り、学生の立場からこのことを考えてみました。学生の反応などを見ながら授業内容を考えてくれたらもっと面白くて興味深い授業になるのになと感じることが多々あるなと思いあーこうゆうことなんだ！と気付きました。

今回参加しておられた日本語教員のみなさんの意見を聞いていて同じ大学であっても意見もはっきりしておられ、自身の考えがはっきりしており、軸があるからこそ出来ることなのだろうなと感じました。また、教師間で話し合い、情報交換する大切さもこの勉強会で再確認しました。たくさんの人意見を聞くことによって気付くこともたくさんあるなと思いました。もし私が日本語教員になって教壇に立つ時は一人だけけれど、後ろにはたくさんの教師がついているのだと思うと、学習者複数人の前に立つのも怖くないなと純粋に思いました。この勉強会でたくさんの方の意見を聞けて本当に自分の知識がふえましたし、日本語教育の現状を少しですが感じる事が出来たように思いました。これからも気付きを大切に研修に取り組もうと思いました。

「教室活動から見つめ直す私の教育実践」に参加して

セルジーポントワーズ大学 岩内佳代子

はじめに

今回の勉強会に出席して、他の現場で教えている先生と意見を交換できとても有意義な勉強会だった。本報告ではその中で取り上げられた「他の教師に授業をみてもらいコメントをもらう」という項目を実践してみたので、以下に報告する。

実践の目的

「日本語教師自身の内省」「日本語教育実習生が授業を見る目を養う」という2つの目的を設けた。

実践方法

筆者が勤務している大学では、日本の提携大学から「日本語教育」を専攻している学生を7人日本語教育実習生として3週間受け入れた。今年はその実習の一環として「授業を見る目を養う」という実習項目を取り入れたので、彼らに今回の勉強会の学習項目を参考にシートを作成し、筆者の授業を見学しながら記入してもらった。教育実習の一環として行ったので、勉強会で提示されたシートに感想を自由に書く欄を追加して、そこに授業での実習生の担当分についての感想、その他観察項目以外に感じたことなどを自由に書けるようにした。

2年生は、2グループあり、授業はそれぞれ1時間である。2グループの学習項目は同じだが、学習者が変わるので実習生にはそれぞれのグループに1枚ずつシートを記入してもらった。

授業内容

観察した授業は学部2年生の文法演習で、学習内容は「みんなの日本語」46課である。基本的には教師が媒介後を使用して文法などの説明をした後、教科書の練習問題を実習生が担当した。

考察

1 内省の観点から

7人の記録を総合的に分析した結果、1) 教師と学習者の発話量のバランス 2) 媒介語の使用、量、タイミング 3) 発話の方向性に関しては全員が同じ回答。まとめると、「媒介語の使用が圧倒的に多く、また教師の発話量も多い。」これは、授業の性格上当然と言える。普段は教師が日本語を使用して行う練習問題を今回は実習生が担当したということも一因と考えられる。時間の束縛があるとはいえ、指示を与える際にもっと日本語を徹底して使用するべきだと反省した。また、直説法を学習してきた実習生にとっては、媒介語の使用の多さに驚いたようだ。4) 質問の質、種類に関しては、教師からの質問なのか、学生からの質問なのか私が事前に指示しなかったため、回答に混乱が見られた。

同じ学習項目でもグループによってどんな点で違うかと言う点も授業が終わると忘れてしまうことが多いが、このシートの記録があるとその点もきちんと反省できる。

このシートでは観察項目が具体的に示されているので、教師にとってもその授業の内容を再現しやすく、改善しなければならない点が目瞭然である。何気ない教師の動作、発言を指摘している例もあり、自分の予想と違った驚きもある。

2 教育実習の観点から

実習生によって同じ授業を見ても感じ方、うけた印象が違うのが興味深かった。ミーティングで全員の記録を見せ、この違いについて話し合いを設けることができた。またこのシートの項目以外にどんな点に気をつけるかなどについても話し合えた。この話し合いを通して、私も実習生と一緒に自分の授業を振り返ることができた。

去年も実習生を受け入れ筆者の授業に対してのコメントなどを書いてもらったが、観察項目を具体的に示さず単に「感想」の欄を設けただけだったので、漠然としたことしか書いてもらえなかった。観察者が記入しやすいような用紙を作成することの重要性を感じた。

観察項目が具体的に示されているので、実習生もどの点に着目して授業を観察するかと言うことがよくわかったと言っていた。そして、この項目が授業をする上で気をつけるべき点だということも確

認したようである。

結論にかえて

今回は実習生からの観察記録を内省に使用したが、現場で教えている先生にも授業を見てもらい内省に生かしたいと思う。

今回の実践を通して、内省は教師自身のよりよい教育実践を目指して行くために必要であると実感したのは言うまでもないことだが、それに加えて、この実践を日本語教師を目指す実習生の指導にも生かすことができたと思う。教師の内省を実習生と分かち合うことにより、教室活動や準備以外の教師の側面を実習生に見せることもできた。このように内省を後輩指導に取り入れることは、教師が単に自分を振り返るだけでは得られない、違った面からも教師自身の成長につながるのではないかと思う。

勉強会シリーズを開催してくださった関係者の皆様、講師の先生方にお礼申し上げます。

授業観察シート記入例

2013 年 2 月 1 2 日	実習生氏名 M
教科名 文法クラス B	
担当教師名 X	
参加した活動 みんなの日本語 第 4 6 課 練習 B 1 番	
・ 教師と学習者の発話量のバランス 教師が話す事が多く 学習者が発言するのは問題を当てられたときであった。 ・ 媒介語の使用、量、タイミング ほとんどが媒介語であるフランス語で行われており 文法の説明や単語の意味もフランス語で教えていた。板書は日本語が大きく書かれておりフランス語は補助的に書かれている感じだった。 ・ 発話の方向性 トントんとリズム良く進んで行く感じの中にも語りかける様に自分たちで考えることの出来るようにしていた。どんどん質問に答えさせてなれさせていた。 ・ 質問の質、種類 このクラスでは特に変化なし。途中で活用の変化の質問があった。 ・ 活動の形式 フランス語で説明をしてから練習 B でドリル練習、時間の関係上少し練習を行ってから次の項目の説明をしていた。 ・ 指名の方法 ランダムに全員にあたるようにかつスムーズにその問題をこなせるように指名していた。全員に語りかけ学習者が自分から答えさせるような感じだった。	
感想 自分が担当した問題で 質問側と答える側がもっとリピートしやすいように方法を考えた方が良かったのではないかと思います。もっと時間に気を配ってスムーズに進行できるように工夫する必要があったと反省です。その後先生のどこをしっかりと押さえさせるのか、授業のプラン変更もあり現場の授業でなと感じました。	

勉強会「教室活動から見つめ直す私の教育実践」 参加後に自分の授業を振り返っての考察

グルノーブル スタンダード第三大学 山下悠貴乃

本勉強会は、教室活動を通してさまざまな観点から自身の授業を考え直し、さらに授業の幅を広げるためにはどうすればよいか、ということについて、その方法を教えていただく講義形式にとどまらず、その手法を使って実際に自分の授業を分析してみるという活動も含まれていました。具体的には、自身の授業実践を振り返るために大きく分けて二つの活動を行いました。まず一つ目は、インストラクショナルデザインの方法で授業案を基に授業を構造的に分析するという活動、二つ目は、教案を基に教師と学習者の行動や発話に注目して授業を分析する活動です。この勉強会で行った二つの活動では、いずれも自身の授業案が必要となります。私は、この場をお借りして、講師の近藤先生や勉強会に参加されているたくさんの先生方にご相談させていただくチャンスだと思い、今年度、それまでに行った授業の中で一番うまくいかなかったと感じた授業の授業案を持参しました。その授業は、初級後半レベルの学生、約 25 人が参加する演習の授業です。演習では、会話を中心に、学習内容によってはその他の技能を高める練習も織り交ぜながら行っています。その日の学習目標は「名詞修飾を使って日常生活に関するアンケートを作成することができる。そして作ったアンケートを基にクラスメートにインタビューすることができる」というものに設定していました。授業を終えた時点での反省点は、文法の授業で習った名詞修飾を運用させるという目的でその目標を立てたのにもかかわらず、実際の活動では名詞修飾を使わずにアンケートの質問文を作る学習者が数多く見られたことです。導入部での名詞修飾文を作る練習などが足りなかったのと、ねらいへの意識の向けさせ方、活動の導き方に工夫が足りなかったのが原因だと思いました。このうまくいかなかった授業の原因と改善策を更に掘り下げるべく、勉強会に参加させていただき、近藤先生がご紹介くださった手法を使って分析してみると、自分では気づかなかった新たな視点を発見することができました。ここでは、一つ目のインストラクショナルデザインの方法での分析を取り上げ、それを通して気付いたこと、今後にどのように生かせるかななどを述べさせていただきます。

この分析では、あらかじめ学習目標をタスクシートに記入し、その後、その目標に向けて授業中に行った活動を付箋に書き出し、目標までの流れや各活動間の関係を整理しながら付箋を並べ替え、フローチャートのように図式化していくというを行いました。この作業を通して、各活動の関係性が見えやすくなり、この活動とこの活動の間にもう一段階必要だとかいうことに気づきやすくなったように感じました。

また、この作業中、近藤先生から、なぜ、何のためにその活動をするかも考えながら作業してくださいというご指示がありました。この一言が、私にとって、今回の勉強会で最

も気付きを与えてくれる言葉でした。この一言を聞くまで、ただ漠然と授業中に行ったことを書き並べ、導入、活動、まとめという大きな流れに沿っているかどうか、目標達成までの段階に過不足はないかを確認して満足していました。それぞれの活動どうしの関係性にばかり気を配り、各活動の中身がその活動の内容として適切かどうかまでは意識できていなかったのです。例えば、先ほども述べましたが、分析対象とした私の授業案の学習目標は「名詞修飾を使って日常生活に関するアンケートを作成することができる。そして作ったアンケートを基にクラスメートにインタビューすることができる」というものでした。その目標に向けて行った活動の一つに、「日常生活に関する質問を聞いて答える」というものがありました。「なぜ、何のために」その活動をしたかという、名詞修飾の構造を理解しているか確認するためです。この目的と、実際の活動が一致しているかという観点からもう一度見直すと、この活動だけでは不十分であると気付きました。できあがった質問文を聞いて答えることができたからといって、学習者が自分で同じような文を作ることができる、つまり、名詞修飾の構造を理解しているとは言えないと思います。もう一段階、例えば、二つの文章を組み合わせて名詞修飾文を作ってみる、などの活動も取り入れるべきでした。この授業案を考えた時点でもこの目的を意識しながら活動を考えたはずなのですが、今回この分析をしてみて、その意識の仕方が甘かったと感じました。最終目標ばかりに目を奪われ、それを達成するためのいくつかの活動の中の小さい目標にまで意識が向けられていませんでした。そのために、各活動の中の目的と活動が一致しないという事態が起きてしまったのだと思います。それを避けるためにも、常に「なぜ、何のために」「なぜそうするのか」という視点をしっかりと意識しようと強く思いました。

最後になりましたが、この勉強会に参加させていただき、大変貴重な体験をさせていただいたことに感謝いたします。講義だけでなく、グループ活動を通して、様々な視点を得ることができました。本当にありがとうございました。

「教室活動から見つめ直す私の教育実践」に参加して

桃山学院大学 Cergy Pontoise 大学派遣

中村綾

まず、飴でグループ分けを行ったことに驚きました。そして、初めて会った皆様と共通点などについて話し合いました。いつもは学生同士が話し合っている姿を見ている立場なので違和感と緊張感があり、勉強会の出だしから学生の気持ちを考えることが出来ました。

今の私は日本語 TA という立場なので教壇に立ち授業をすることは少ないです。しかし、「自分の授業を良くするのに大切なことは他の人の授業を見ること」とおっしゃっていたことについて最も恵まれた立場であるということに気が付きました。先生方の授業の進め方を見て学べるものがたくさんあります。ただ授業見学をするだけではなく、なぜここはこうしたのか、こうした方がよかった、私ならこうするなど色々考え、授業に参加することが大切だと改めて気付くことができました。今置かれている環境の中で、どれだけの学びを得られるかは自分次第です。岩内先生をはじめ、四人の先生方から勉強させていただけるこの貴重な時間を大切に、それぞれの先生のいいところを盗みたいです。良い授業とはどのような授業かを考え、自分の良さを活かした私だけの授業が出来るように努力したいと思います。

実習中の私は自分のこと、授業を進めることに必死であり学生を見ることが出来ません。あくまで授業は学生の為にあるものなので、自分の発話の質や量を見直して改善のきっかけを見つけたいと思いました。また、自分の教案を見てもらう機会は少ないので、とてもいい学びになりました。自分では考えつかなかったようなアドバイスや、具体的に「このような回答があった場合はどうするの」などのご指摘もいただきました。一度終わったことをもう一度見直し次に繋げていけるようにしたいです。

何気なく過ぎ去っていく 1 回の授業の 1 つの導入や練習を見直さないといけないと思いました。教師にとっては日々授業の連続で、その流れの中の 1 部分かも知れませんが、学習者にとっては 1 度限りの授業です。その積み重ねで日本語を習得していくことを忘れてはいけません。常に学習者の為という気持ちを忘れないように授業に参加したいです。

授業分析について授業で気をつけることの例を提示していただきました。それを元に、岩内先生が新学期からの見学記録を工夫してくださいました。今までとは違った目線で授業見学をすると新しい発見がありました。これからも授業を見る目を養っていきたいです。

勉強会に参加させていただきありがとうございました。

「教室活動から見つめ直す私の教育実践」に参加して

桃山学院大学 Cergy Pontoise 大学派遣

三輪真友子

今回の第2回勉強会も私にとって、とても興味深いテーマだったので楽しみにしていました。席の決め方も知り合い同士固まらないように、キャンディーの味でグループ分けを行うことはとても面白いことだと感じました。そのような少しのアイデアで教室の雰囲気が変わるのだよということを学びました。その後も雰囲気作りのためグループの共通点を考えたりさせて、近藤先生はとてもユニークな方だと思いました。

私はまだ研修生で教師として教壇に立ったことはないですが、研修生として授業をさせていただいた際に教案作成をしました。私がおのころに1番大事にしていたことは、「いかに日本語を話させる雰囲気を作るか」でした。研修生にしか出来ないような授業をしたいと思い私なりに精一杯考えて1時間半の授業を考えました。その際に担当の先生に的確なフィードバックも頂きとても良い経験が出来ました。その時の記憶を辿り、自分の授業案を見直してみました。その後、他の方々の授業案を拝見し、たくさんの事を吸収しました。あの時こうすればよかったのだなどの気づきがたくさんあり、今後活かして行こうと思いました。

「教える内容を構造的に見る」ためのインストラクショナルデザインのグループワークで他の先生方の話を聞いていて私が考えている順序と違う部分があり、まだまだ知識が足りないのだと改めて実感しました。このように自分の中の世界のみで学ぶのではなく、このように他の方々の考えを知る事によって自分の世界が広くなり、もっと良い授業が出来るようになるのだと感じました。やはり1人では何も出来ないことを感じました。他の人の支えがあって一緒にステップアップして行くことが理想的ではありますが、実際は忙しく個々に動くことが多いのだろうなと思いました。その際に、「もう1人の自分」の目で見ることを忘れない事を今回の勉強会で学びました。授業のビデオを撮り自分で分析するというこころも、将来日本語教師になったら是非やってみたいと思いました。今は授業見学や練習問題の実習をさせていただいています。授業見学の仕方も今回の勉強会で学んだ事を活かせば、今までの倍以上気づきが見付かるのではと感じ、今からワクワクしています。授業はもちろん教室で行われますが、授業までの過程、授業後の反省までもが1つの授業なのだと改めて感じました。

媒介語を使うことは私も良いと思います。しかし、初級だからといって使い過ぎは良くないと思うし、初級からどんどん日本語に触れさせることで、学習者の意識も高く保てるのではと感じました。日本語教員という職業はベテランになっても、気づきは耐えず、疑問も耐えないのだろうなと感じました。なので、とても素敵でやりがいのある職業だと感じました。

アニメ・マンガの日本語授業への活用 —入門レベルの漢字クラスと初級後半～中級レベルの会話クラスについて—

グルノーブル第三・スタンダール大学

長嶺 智恵子

1. はじめに

海外における日本のポップカルチャー、とりわけアニメ・マンガの人気の高さは今や言うまでもなく、それらが日本語を学ぶきっかけになったという学生もいるだろう。授業中にマンガのタイトルやキャラクターの名前を出すだけでも学生の顔が変わり、生き生きとした表情になる。学習者の興味のあるものを教材として取り入れることは、モチベーションの向上や維持に効果があるだろう。

しかし、アニメ・マンガは学生の興味を惹きつける材料としては効果的だとは思いますが、特に初級の学習者にとっては未習事項が多すぎるため、どのように活用していいのかについては頭を悩ませる。そのため実際には教材として取り入れるまでには至らなかったが、第4回の勉強会で熊野先生のお話をお聞きして、このような悩みを解決するためのヒントを見つけることができたと考えている。

このレポートでは勉強会を踏まえ、アニメ・マンガを教材として、入門レベルの漢字クラス、初級後半～中級レベルの会話クラスにおいてそれぞれどのような活動が可能かということについて考えていく。

2. アニメ・マンガを日本語授業に活用する際のポイント—熊野先生のお話の中から—

勉強会では熊野先生から、アニメ・マンガと日本語学習者の関わり、海外で人気のアニメ、学習者向けの教材の紹介などのお話をいただいた。また実際にオンライン教材である「アニメ・マンガの日本語」を用いたり、キャラクターになりきっての音読をしたりなど学習者体験をすることができ、学習者の目線になって考えることができたのはとても新鮮だった。アニメ・マンガが教材であるだけで「これからこれで何をするのだろう」と学習への期待が高まり、終わった後は純粋に「楽しかった」と感じた。

勉強会の中で、熊野先生はアニメ・マンガを教材として扱う際のポイントを以下のようにおっしゃっていた。

- ・日本語教育上のレベルや既習事項にこだわりすぎない
- ・生のアニメ・マンガの日本語をすべて理解することを目指さない
- ・画像や音声を活用し、楽しく日本語に触れ、動機づけに

上の3点は、特にゼロ～初級学習者を対象とした時のポイントである。生のアニメ・マンガには、教科書には載っていないような表現やオノマトペ、話しことば特有の表現など、

ある程度学習が進んだ学習者にも難しい表現が多いだろう。それらすべてを理解することを目指すのではなく、動機付けのツールとしてアニメ・マンガを用いるのである。ゼロレベルの学習者にとっては、未習事項なら何でも難易度は同じであるから、それにこだわり過ぎることはないということだ。

それでは上の点を踏まえて、授業の中でどのように活用できるだろうか。

3. アニメ・マンガをどのように授業に活用できるか

漢字のクラス、会話のクラスという 2 つのタイプについて、アニメ・マンガを教材としてどのような活動が可能かということを考えていく。

3-1. 入門レベル学習者の漢字授業への活用

対象者：入門レベルの漢字クラス（60～70 名）2 時間
使用テキスト：『基本漢字 500 BASIC KANJI BOOK』VOL.1（以下「BKB 1」）

この授業では日本語入門学習者を対象としており、漢字を学習するのが初めてという学生が圧倒的に多い。おそらく、アニメ・マンガを授業に取り入れると最も反応が良いのはこの学習者たちではないかと考える。なぜなら、それらポップカルチャーが日本語学習のきっかけとなっている学習者の数は少なくないからである。

（1）例文への活用

例文の中にマンガの登場人物を使用するという方法がまず考えられる。今回は海外でも人気が高い『NARUTOーナルトー』というマンガを例とする。例えば「先生」という語彙について、このマンガの登場人物を使って下のような例文を作ることができる。

例 1 カカシはナルトの先生です。

このマンガに出てくる地名には火、水、土、雨、雲、国など、漢字学習の中でも比較的に初めに出てくるものが含まれている。これらの漢字は、BKB1 の第 13 課までに既習となる。これらを例文としても使うことができる。

例 2 ^{が あら}我愛羅は^{かぜ}風の国の人です。（※「風」は BKB VOL.2）

また、だれもが知っているような事柄を例文とすることで、漢字で書かれた語彙の概念の理解を促進することもできるだろう。

例 3 （画像を示して）このマンガの主人公はだれですか。 答え：うずまきナルト
（「主人公」の意味を

問う)

※「主」は第 15 課、「人」は第 1 課、「公」は第 19 課で学習する。

このような例文を用いると、学習者がもともと持っている知識と結び付けて覚えられるため、記憶にも残りやすいのではないだろうか。

漢字はひらがな・カタカナに比べ形も複雑で読み方も一つではない。このことから苦手意識を持つ学習者も多いが、アニメ・マンガを取り入れることで学習のモチベーションを高め、維持することができるだろう。実際に、授業中アニメやマンガのタイトルを言ったり表紙の画像を出したりするだけでも大きな反応がある。

(2) ディクテーションの材料としての活用

ディクテーションの材料として、アニメの主題歌の歌詞を使うこともできるだろう。例えば『ONE PIECE』に使われている「HANDS UP!」(約 2 分半) 内には、BKB 1 で習う漢字が 12 個現れる。この曲はテンポもあまり速くなく、歌詞も比較的聞きとりやすい。知っている、どこかで聞いたことがある曲を使うことで学習者の関心を引くことができるだろう。

漢字はひらがな・カタカナに比べ形も複雑で読み方も一つではない。このことから苦手意識を持つ学習者も多いが、アニメ・マンガを取り入れることで学習のモチベーションを高め、維持することができるだろう。実際に、授業中アニメやマンガのタイトルを言ったり表紙の画像を出したりするだけでも大きな反応がある。

3-2. 初級後半～中級レベル会話クラスへの活用

対象者：初級後半 会話クラス (30 名程度) 2 時間 使用テキスト：『PARLONS JAPONAIS Tome 2』
--

このクラスの学習者に求められるのは、ある程度まとまった内容の文章を産出することである。「説明する」「意見を述べる」という能力を伸ばす練習の材料としてアニメ・マンガを使うことが可能である。

(1) マンガのストーリー説明

マンガのストーリーを説明するという活動を勉強会の中で行ったが、これはある程度まとまった内容を話す練習となる。また、4 コママンガも同様の活動の材料として使うことができるだろう。この活動を通して、構成を意識した話し方、接続詞や指示詞などの使い方のトレーニングが可能だと考える。学習者も自分が興味のあることについて話すとなると、熱心に取り組んでくれるだろうと想像できる。

(2) 4 コママンガに対する意見を述べる活動

4 コママンガは 4 つのコマの中に起承転結が盛り込まれ、短いながらもわかりやすいストーリー展開がなされている。この 4 コママンガには、しばしば日本の文化や習慣が表れ

ていることがある。野呂・井上(2003)では、異文化圏のマンガを面白いと感じるためには、その文化で当然とされているいわゆる慣習や常識のような知識を身につけていることが必要であると述べている。4 コママンガにユーモアを見出すためには、日本文化の理解が前提となるのである。このことから、4 コママンガは異文化理解のための材料として用いることも可能である。さらに、この 4 コママンガに表れている日本文化についてどう感じるか、自国ではどうかなど意見を述べる活動にもつなげることができる。

このように、このクラスではアニメ・マンガを題材として「話す」練習をすることが考えられる。もちろん、このほかにも実際のマンガを使用してオノマトペの学習や語尾の多様性を見るなど、日本語のバリエーションを知るための材料として使うこともできるだろう。

4. まとめ

以上、2 つのクラスについてどのようにアニメ・マンガを取り入れることができるかを考えてきたが、ここで述べたものは一案に過ぎない。今後もどのような活用があるかを考えていきたい。

教室活動は、学習者の日常へとつながるものであることが望まれるだろう。学習者を取り巻く環境を見極め、興味の対象を教室活動へと取り込み、教室外での運用につなげていくのなら、学習者の日本語学習へのモチベーションの向上・維持に結びついていくだろうと考える。今後も「楽しめて身になる」日本語学習法を模索していきたい。

参考文献・教材

- 加納千恵子・清水百合・竹中弘子・石井恵理子(1989)『基本漢字 500 BASIC KANJI BOOK』vol.1 凡人社
- 川嶋慶子・熊野七絵(2011)「アニメ・マンガ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書』2011
- 野呂博子・井上智義(2003) 「異文化ユーモア理解に関する一考察：日本の 4 コマ漫画を用いたユーモア理解度測定を試み」同志社大学留学生別科紀要 3, 1-13, 2003
- Tomoko Higashi(2003)『PARLONS JAPONAIS Tome 2』Presses Universitaires de Grenoble

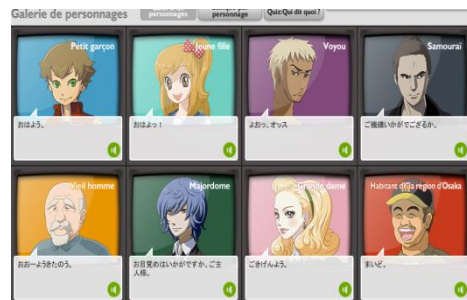
『アニメ・マンガの日本語授業への活用について考えよう』に参加して

ストラスブール大学 高橋希実

フランスの教育現場でも学習者のアニメ・マンガに対する情熱を肌で感じ、実際に学生からも「マンガでこんな風に話していた。」とか「どうして授業ではいつも～です、～ますですか。」という素朴な疑問もよく受けている。しかし教師の私は、学生が好きなマンガやアニメの名前を聞いても知らない物が多かったり、授業ではまず丁寧体を勉強しましょう、などと、あいまいな答えを返していた。マンガやアニメの活用は、学習者のモチベーションを高めるためにもとても有効だと頭で分かっている、具体的にどのように取り入れるかは、手探り状態だったので、熊野七絵先生の第4回勉強会に参加した。

参加にあたって、自分の中で特にアニメやマンガを通して、授業で何を学習するか。またどのように学習するか、の2つのポイントについて考えてみようと思った。この2つのポイントは、担当する授業によってもだいぶ変わってくると思うのだが、今まで、例えばフランス語和訳の授業で、物語のなかの発話部分をどのように日本語に訳すか、というのが学期の目標で、『おたんこナース』（佐々木倫子著、小学館）の一部を使い、発話部分に注目し、どのような文末表現や終助詞が使われているかを学習者と考えたのだが、マンガを使ってもっと他にも学習できる事があるのではないかという疑問を持っていた。また、このときの学習方法は、フランス語で文末表現と終助詞の使われ方を学生達と話し合う形式をとったのだが、もっと効果的な学習方法があったのではないか、という反省点から、何を、どのように授業で活かすかという点を考えようと思った。

勉強会では、熊野先生から国際交流基金で開発した学習サイト、『アニメ・マンガの日本語』（<http://www.anime-manga.jp/>）についての紹介があった。この学習サイトは、英語、スペイン語、韓国語、中国語、そしてフランス語で作られており、様々な国の学習者が自律学習できるサイトだ。このサイトでは4つの学習テーマがある。1つ目の学習テーマでは、8名の様々なキャラクター（男の子、女の子、不良少年、侍、おじいさん、執事、マダム、大阪人）の話し方、それぞれがよく使う表現、誰の発話か聞いて考えるクイズがある（図参照）。学習者が好きなマンガやアニメで馴染みのあるキャラクターばかりで、且つ、すべてのキャラクター像とそれぞれの発話を聞く事ができ、日本語発話者の多様性がよく分かると思った（おなじ挨拶をする場面でも、それぞれの人物像によって全く違うことなど）。このような、丁寧体、普通体、あるいは、男性語、女性語、といった2対立の考察を超えて、性別、年齢、地方差、職業、な



どの社会的側面から言葉の広がり日本語の授業でとらえ直すのは、とても大切だと思った。また、マンガやアニメを通して、このような表現の広がりを、学習者は教室の外で既に見聞きしているといことを痛感し、いままで自分が担当してきた授業では、部分的にしかり取り扱ってこなかった事に改めて気づいた。

2つ目と3つ目の学習テーマでは、アニメやマンガで学習者がよく知っている4つの状況場面（侍の出てくる話、学校生活、恋愛、そして、忍者が登場する話）のマンガを読む事ができ、また、それぞれの登場人物の発話と擬態語や擬声語を音で聞いて、それぞれのシーンでよく使われる表現をレベルごとに（初級・中級・上級）練習ができる（図参照）。ここでは、紙面のマンガだけだと、登場人物の声が聞けなかったり、アニメだけだと、発話の文字化が表示できない、、という双方の難点が克服されており、登場人物の声を聞きながら、且つ表現（擬態語、擬声語を含め）の訳もチェックする事ができ、自習学習での利用はもちろん、授業でも導入できたらいいと思った。例えばあるシーンのマンガを授業で取り扱って、学習者がその登場人物になって発話練習をしたり、その後学習者がストーリーを考え、発表する、という方法も考えられる。



表現の練習では、例えば、恋愛のシーンでよくつかわれる「いちやいちやする」「イケメン」「キープ」など、教科書だけではなかなか出てこない表現も、このサイトでは初級の段階から練習できるので、授業での提出語彙についても、考えるきっかけとなった。

4つ目の学習テーマは、先に挙げた語彙学習とも関連するかもしれないが、マンガやアニメでよく見る漢字の学習である。ここでは、先に挙げた4つのシーンでよく使われる表現、語彙の漢字について、初心者と漢字既習者の2つのレベルで練習問題を扱っている。練習問題は QCM で、漢字の意味と書きを選ぶ問題や、既習者用では、2つの言葉に共通に使われる漢字を選択する練習もある（図参照）。正しい漢字を選ぶのに制限時間があったりして、クイズのような感覚で、楽しんで学習ができる。授業では、マンガとアニメを通して、表現や話し方だけでなく、読む事と書く事に対する指導にも応用ができることを実感した。



熊野先生の勉強会は、私にとってマンガ・アニメの日本語教育の現場での可能性を考える大切なきっかけとなった。また、個人的に抱えていた2つのポイント、何を、どのように学習できるか、という問いに対して、内省する機会となった。担当する授業の目的や、クラスサイズ、時間的ボリュームなどの機関的な制約は様々であるが、今回の勉強会を通して、何を学習できるかという問いに対し、発話の広がりをもより多面的にとらえることと、発話表現と表記学習の連帯について、今後の授業実践で活かせたらいいと思っている。また、どのように学習できるかという問いに対しては、クラスの学習目的（オーラル、作文、翻訳、、、）と目の前にいる学習者のプロフィールに応じて、授業計画の中に部分的に取り入れてみる方法と、授業の外での自律学習のための課題として取り入れる方法を来年度の授業で取り込めたらいいなと模索している。

最後に、勉強会で多くのアドバイスをくださった熊野先生にお礼を申し上げます。

AEJF勉強会シリーズ「授業の幅を広げよう」2

教室活動から見つめ直す 私の教育実践

近藤裕美子(アイルランド教育技術省)

2013年1月12日 パリ日本文化会館

1

1. ウォーミングアップ: グループづくり

1. 4人で一つのグループになってください。
グループは、同じ色の「あめ」になるようにしてください。
2. グループになったら、
 - ・名前
 - ・どうしてその色のあめを選んだかについて話してください。

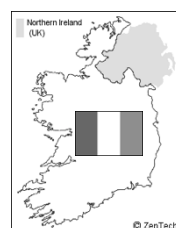
2

1. ウォーミングアップ: 話し合いの場作り

3. グループのメンバーの共通点をできるだけたくさんリストアップしてください。 
4. 一番おもしろい共通点を一つ選んでください。
5. なぜ、今ここにいますか？
今日の勉強会参加の目的は？
ポストイットに書いてください。 

3

ここで、簡単に自己紹介.....。



「いい授業」
とは？

教育現場での観察と実践 → 授業を分析する視点

4

本セッションの位置づけ



勉強会シリーズの狙い 11月 1月 2月 3月

- ・異なる側面から自分の授業を考え直す
- ・授業の幅を広げる

本セッションの位置づけ

- ・コースデザイン(11月)に続く第2回目
- ・教師にとって一番身近な「授業・教室活動」から教育実践を考える

初心に帰る

5

研修



教育現場



6

本セッションの目的

1. 現在の授業実践を意識化、可視化する
＝メタ認知的に捉える 【内省】
2. 1を他者と比較・共有することで、
自分の「ひきだし」を増やして行く。 【共有】

→授業改善、「振り返りと実践」のサイクル

7

授業と活動
に注目！



授業案を
元に共有

教育現場の多様性

学習者数 学習者のニーズ 学習目的
組織の特性 対象の属性 学習内容
日本語のレベル 学習時間

8

本セッションの目標

- 授業の学習目標と個々の活動の関連性に
着目し、授業構成を意識した授業デザイン
を考えることができる。 【授業分析1】
- 授業の構成要員である教師と学習者の
行動に注目し、学習者の視点で授業を捉え
ることができる。 【授業分析2】

＜研修者の目論み＞

授業分析のグループワークを通じてセッションの
目的(内省と共有)を実現する

9

本日のセッションの流れ 14:00-16:40 (160min)

1. ウォーミングアップとセッション概要 20min
2. 授業分析1「授業の流れと各活動」 60min
- ＜休憩＞ 10min
3. 授業分析2「教師と学習者の行動」 55min
4. 明日の授業に繋げるため 15min

10

みなさまへのお願い3つ

1. とりあえず「買い物かご」に入れる
2. 自分の授業を思い出しながら
「もう一人の自分」の目でしてみる
3. 最初にポストイットに書いたことの答え
を「探しながら」参加する

11

2. 授業分析1:授業の流れと各活動



授業のプランを立てるときに
いつもどんなことを意識していますか。

12

第1回勉強会(2012年11月) 羽太講師の講義の復習

コースデザインによって、授業の枠組みは決まる

教室で起こる現実によって、コースデザインは変わる

コースデザイン

↓ ↑

授 業

13

学年全体／卒業時

到達目標
カリキュラム
シラバス
評価法

コース(科目)

学期／課 学期／課

学習目標
学習内容

授業 授業 授業 授業

授業 授業 授業 授業 授業

長期

短期

14

学習目標

授 業

活動 活動

活動 活動 活動

授業を構造的に見てみましょう。

15

「教える内容を構造的に見る」とは？

できるようになるためには、
どんなインストラクション(教授、指導)が必要？

例1 「47都道府県を言えるようになる」

例2 「25メートルをクロールで泳げるようになる」

例3 「カタカナ表を見ながら、英語の単語を
カタカナで書けるようになる」

16

例1 「47都道府県を言えるようになる」

北海道
東北

北陸
甲信越

近畿

九州
沖縄

関東

東海

中国
四国

茨城県 栃木県
群馬県 埼玉県
千葉県 東京都
神奈川県

クラスター分析

- ・暗記したものを再生する課題
(覚えるべき項目のリスト)
- ・言語情報の課題分析

17

例2 「25メートルをクロールで泳げるようになる」

息継ぎができる

クロールの手の
動かし方ができる

伏し浮きができる

ビート板を使って
バタ足ができる

自力でバタ足で進
むことができる

水に顔をつける
ことができる

手順分析

- ・体を動かして
できるようになる課題
- ・運動技能の課題分析

18

例3 「カタカナ表を見ながら英語の単語を
カタカナで書けるようになる」

どんなことをどんな手順で
できるようになる(知っている)
必要がありますか。

階層分析

- ・一度学んだルールを他の問題に応用するような課題
- ・知的技能や認知の方略

19

「インストラクショナルデザイン」とは？

- ・教育プロセスをシステムと見なす (Dick他、2001)
→システムを設計(デザイン)する
- ・目的:「意図的な」学習のプロセスを支援すること
(R.M.ガニエ他、2005)

インストラクショナルデザインとは、教育活動の
効果・効率・魅力を高めるための手法を集大成し
たモデルや研究分野、またはそれらを用いて学
習環境を実現するプロセスのこと(鈴木、2005)

20

2. 授業分析1:授業の流れと各活動

インストラクショナルデザインの方法で、
授業案を元に
自分の授業を分析してみましょう。

タスクの目的:

- ・授業全体を構造的に見る
- ・授業の学習目標と各活動の関係に意識する

21

2. 授業分析1:授業の流れと各活動

手順1: 個人作業編

【15分 程度】

- (1)授業の学習目標をタスクシートに記入する
- (2)授業中に行っている活動の一つずつポストイット
に記入する
- (3)学習目標までの流れを考えながら、タスクシート
にポストイット(各活動)を貼って行く。

* なぜ、何のためにその活動をするのかも考え
ながら作業を進める。

22

授 業

学習目標

活動

活動

活動

活動

活動

活動

23

2. 授業分析1:授業の流れと各活動

手順2: グループ内共有編

【10分 程度】

- (4)グループで一つの授業案を選び、授業の学習
目標と活動の関係について確認する。

他の活動の可能性やアイデアなどがあれば
付け足したり、構成、配置を換えたりして、
授業目標を達成するためのより良い方法を
考えてみる。

* 現実的に可能かどうかは少し横に置き、
できるだけいろいろなアイデアを考えてみるのが
ポイント！

24

ここでちょっと...「授業の学習目標」について

考えるときのポイント(例)

1. その授業の終了後、どのようになっているほしいか期待するイメージから考える
2. 実際に目で見えることで設定する
ex. わかる／おぼえる→言える、書ける
3. できれば、日常生活で実際にありそうな行動で設定する

25

「授業の学習目標」

「日付を覚える」???

- 日付を聞いて書き取ることができる
- 規則的なもの(「〇にち」という言うもの)に関して、日付を聞いて書き取ることができる

「xxページの読解テキストを読んで理解できる」??

- 「健康」に関する800字程度の文章を読んで健康法の種類をリストアップすることができる

26

SELF Evaluation time

セッションの目標1

授業の学習目標と個々の活動の関連性に着目し、授業構成を意識した授業デザインを考えることができる。

達成度は？

27

3. 授業分析2:教師と学習者の行動



授業を行うときに
気をつけていることはありますか？

授業中の自分の行動や発話を
意識することはありますか？

28

3. 授業分析2:教師と学習者の行動

授業研究

- ・量的な分析:発話量、発話の方向性 (T→S, S→S)
- ・質的な分析:発話のカテゴリー
コミュニケーションパターン
教師の質問の形式

分析方法

授業の録画を元に数秒ごとの発話内容を記録したり、文字化したものから発話の性質や機能、教室談話の構造について分析を行ったりする。

FOCUS、Flint、COLTなど様々な方法がある。

29

3. 授業分析2:教師と学習者の行動

現実的には....

時間的制約、労力がかけられない、機材・設備共有が難しい、etc

本セッションでは

- ・目的:授業を振り返る
改善のための新しい視点を得る、意識する
- 簡易な方法で:
授業案を元に教師と学習者の行動に注目して

30

3. 授業分析2:教師と学習者の行動

手順1:個人作業編

【20分 程度】

- (1)授業案の中からある部分(一つの活動)を取りあげる(15~30分程度の内容)
必要事項をシートに記入
- (2)その活動を進めて行く過程での教師の行動を記入する
- (3)教師の行動のとなりに学習者の行動を記入する

31

3. 授業分析2:教師と学習者の行動

手順2:グループ内共有編

【10分 程度】

- (4)グループを二つに分け(二人一組)、他の人の作品について学習者の視点で目標が達成できそうかを分析する
質問、コメントをポストイットに記入し、授業案に貼付ける
- (5)グループ内で気づいたことなどについて話し合う

32

3. 授業分析2:教師と学習者の行動

授業で気をつけていること

* 授業見学の際の観察のポイントの例

- (1)教師と学習者の発話量のバランス
- (2)媒介語の使用:量、タイミング、目的
- (3)発話の方向性
- (4)質問の質、種類
- (5)活動の形式
- (6)指名の方法

学習内容、授業の目的、
クラスの状況に応じて調整
「なぜそうするのか」を
意識することが重要

33

SELF Evaluation time

セッションの目標 2

授業の構成要員である教師と学習者の行動に注目し、学習者の視点で授業を捉えることができる。

達成度は?

34

4. 明日の授業に繋げるために

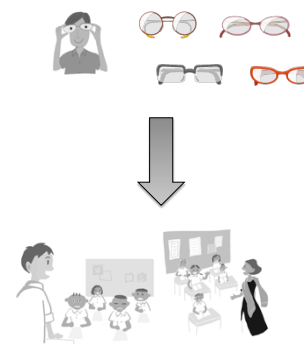
今日のキーワード

あなたが
今日のキーワードだと思う言葉を
3つ挙げてください。

35

研修

教育現場

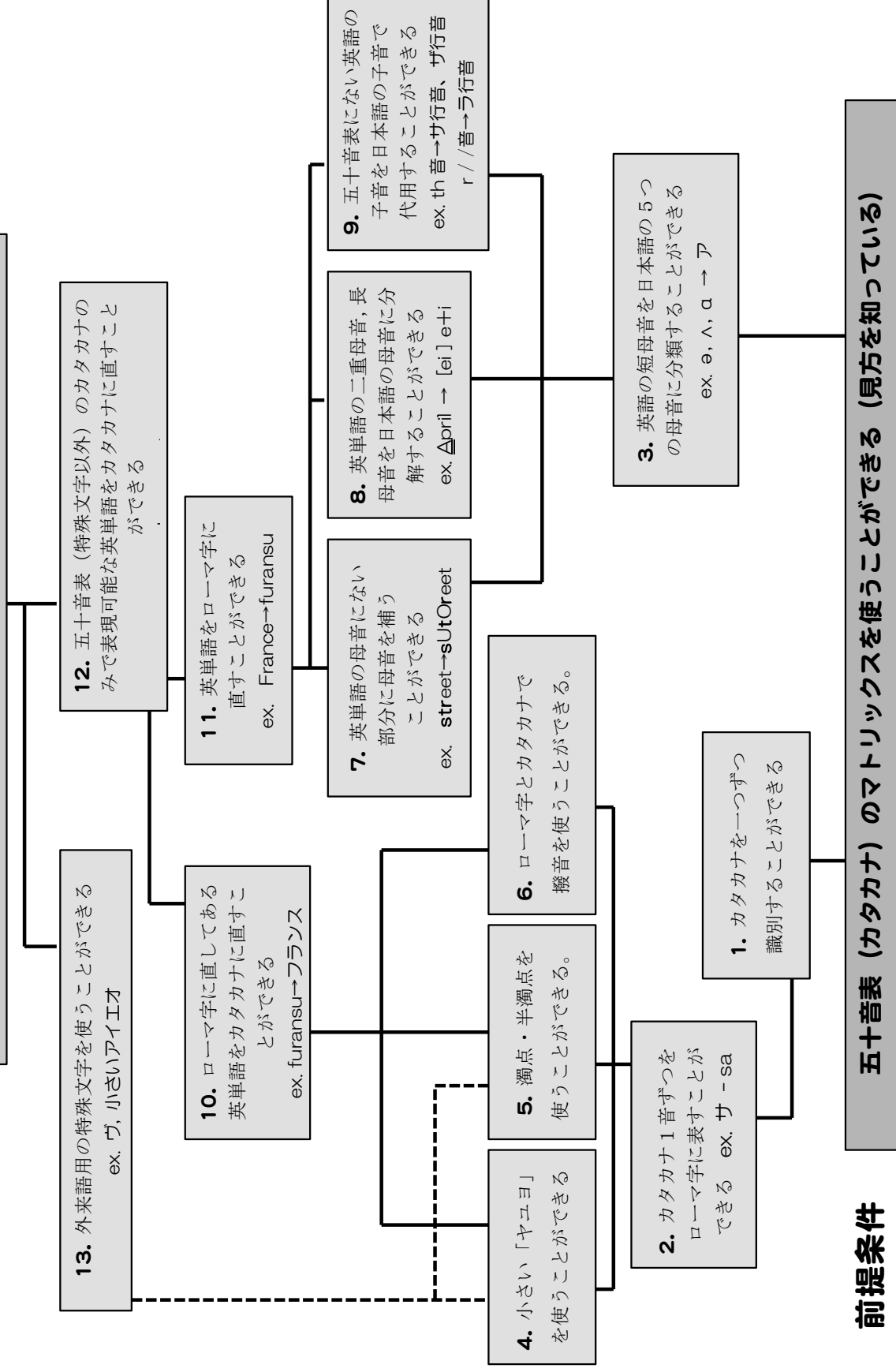


「全ては状況の中にある」(上田, p51)

36

学習目標

カタカナ表を見ながら、英単語をカタカナに直すことができる



私の授業の構造分析

例1 アイルランド A 高校『Nihongo Kantan』L4 p94-95

2012 年×月×日 学習者数 17 名

12:30-13:11 (41min) 実質 30 分

学習目標 (今日の Can-do)

- ・一日の行動について簡単にやり取りしたり、書いたりすることができる。

活動 4 : 「私の一日」について書く

活動 3 : 絵を見ながら、行動を言う
＜再確認＞

活動 2 : Q&A (グループワーク) 【個別→全体】

- (1) やり方の説明
- (2) グループで活動 (5 分)
- (3) クラス全体で確認

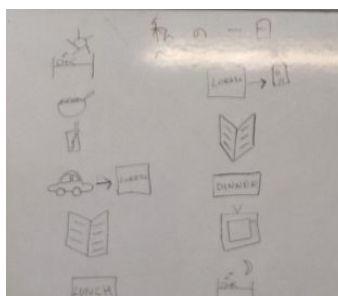
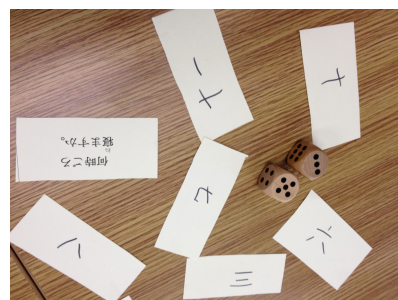
一人が質問を読み、他の人が答える

誤用の確認

(助詞「Time に」)

活動 1 : 絵を見ながら、行動を言う【全体】

- (1) 全体で黒板の絵 (動作) を確認
一つずつ確認しながら、
口頭練習 (全体、個別)
- (2) S1 名が発表 (例の提示)
- (3) 全体でもう一度確認



前提条件 (既習事項)

- ・動作を表す動詞、助詞 (～へ行きます／～を食べます／(時間) に起きます) は導入済み

学習目標 (今日の Can-do)

- 好きな料理を言うことができる。
- 昼ご飯をどこで一緒に食べるか友達と話すことができる。
- ハンバーガー屋でメニューを見て簡単な注文をすることができる。

活動 3 : 絵を見ながら会話を聞いて、昼ご飯を
どこの店で食べるかを聞き取る

活動 2 : 好きな料理についての表現や文型に
ついて意識しながら、好きな料理
をテーマにやりとりをする。

活動 1 : 写真を見ながら、食べ物の名前に関する
言葉を聞いて、言う
「～を食べます」

活動 7 : ハンバーガー屋で注文する場面の
ロールプレイをする

活動 6 : 注文している場面の会話を聞いて、
注文内容を聞き取る

活動 5 : 絵を見ながら、商品 + (ひとつ、ふたつ)
の言い方を聞いて言う

活動 4 : ハンバーガー屋のメニューを読む

前提条件 (既習事項)

- ～が好きです、～を食べます、NとN

私の授業の構造分析

学習目標（今日の Can-do）

前提条件（既習事項）

稿末資料 6

授業の目標 一日の行動について簡単なやり取りをしたり、書いたりすることができる		
活動内容 絵を見ながら行動を言う【活動1】		
活動の目的 - 既習事項（動作を表す動詞、助詞）の復習、確認 - 活動2（一日の行動に関する Q&A のグループワーク）のためのウォーミングアップ		
活動の所要時間：15 分		学習者数：17 名
	教師の行動	学習者の行動
1. 一つずつ絵を見ながら、動作について確認する	A 絵を指し示しながら、学習者全員にコーラスさせる。 ＊各絵について1回ずつ	絵を見ながら、日本語を言う
	B 誤用が出た場合、言えなかった場合、正しい文を言って、全員にリピートさせる。 ＊誤用個所を強調	リピートする
	C 端から一人ずつ指名する。	☆
	D 誤用が出た場合、正しい文を言って、全員にリピートさせる。	リピートする
	E もう一度全員でコーラスさせる。	絵を見ながら、日本語を言う
2. 1 の内容を全部通して言う	F 学習者を1名（S1）指名し、絵を順番に指し示す。	☆

Q1：C、Fの学習者の行動は？

Q2：もし教師が次のような行動をとった場合、学習者にはどのような影響（効果）がありますか。

- A** まず教師が絵を日本語で言い、学習者がそれをリピートする。
- B** 間違った箇所のみをもう一度まとめてリピートする。
- C** アットランダムに指名する。／一人ずつの練習をしない。
- D** 間違った学習者のみにリピートさせる。

稿末資料 7

授業の目標		
活動内容		
活動の目的		
活動の所要時間：		学習者数：
	教師の行動	学習者の行動

私の研修参加ポートフォリオ

氏名：

期間：

年 月 ～ 年 月

	受講日	研修テーマ	私の期待 (なぜ参加するのか?)	今日の発見	明日から 実践してみたいこと	振り返り日 (月日)
例	2013 年 1 月 12 日	AEJF 勉強会 「教室活動から見つめ直 す私の教育実践」	もっと授業をインターラク ティブにしたい。その方法を 知りたい。	教師の発話の種類、タスクの進め 方がたくさんあること。(今まで あまり意識していなかった....)	・ タスクを考えるときに 活動形態も工夫して意 識する。 ・ 活動の目的を伝える。	3 か月後 (イースター 時期にチェック)
1	2013 年 1 月 12 日	AEJF 勉強会 「教室活動から見つめ直 す私の教育実践」				
2						
3						

事前課題 「授業実践で感じている私の課題」まとめ

<人：学習者>

モチベーション

- ・授業準備や予習をしてこない学生に対しての動機付け
- ・テストに出ることしか勉強しようとししない学生への動機付け

多様性

- ・クラス内のレベル差への対応
(2つの異なるレベルを同じテキストを使って一つの教室で教えている)
- ・様々なレベルの学習者それぞれの学びが促進されるような授業の組み立ては？
- ・学習能力の差、学習のペースの差への対応
- ・学習動機や年齢が多様な学習者みんなを満足させられているか？
- ・学習障害を持つ学習者への対応

使用言語

- ・教師が目標言語を使用しても、学習者が媒介語を積極的に使用してもいいのでは？

<人：教師>

使用言語

- ・文の意味や文法、誤用説明などを、媒介語を使って教えるのはいいのか？
- ・日本語と媒介語のバランス（中級レベル）
- ・タスク時の見回りの際に、学習者に表現を聞かれることが多く、そのまま答えを与えてしまいがちだが、答えを与えず、うまく導く方法は？

Teacher Talk

- ・学習者への確認「(～を知っていますか)「わかりますか」」をよく使うがいいのか？

理想とのギャップ

- ・授業がマンネリ化、昔のような勢いのある授業ができていない
- ・自身の教育観ややりたいと思っていることと学習者が望んでいることに差があることは認識しているが、様々な制約があり、新しいやり方を模索するより今まで通りでやってしまう。
- ・複言語・複文化能力の観点から見ての授業実践ができているか？
 - 学習者の言語活動は様々な知識、能力が複合的に関わっているが授業にどう取り入れるか
 - 言語能力向上だけでなく、学習者のアイデンティティ構築も意識した授業の必要性

教師間の協働

- ・複数の教師が同じクラスを担当する場合。教育観の擦り合わせなど。

稿末資料 9

<内容（教育／学習内容、ニーズ、カリキュラム）>

教育内容

- ・学習者の言語使用場面を考えると会話力中心には限界を感じるので、カリキュラムの見直し（書く力など他の技能も合わせて伸ばす）の必要性を感じる
- ・文法中心のコースから行動中心のコースへの転換
- ・総合クラスで5技能をバランスよく取り上げて行くには？

中級：目標の設定と達成感

- ・中級レベルの指導。楽しいけれどもレベルアップしているのか？
- ・上達を感じてもらうには？ もっと上を目指してもらうには？

ニーズ

- ・機関のニーズ（期待）／コースや授業の目標／学習者のニーズのつながり
- ・学習者のニーズと授業内容のズレ
- ・実生活と授業での学びとリンクの重要性を考えると、現在の授業内容と実生活とにリンクがあるのか？

<内容（空間、時間、手順）>

クラスコントロール・場作り

- ・学習者が間違えることにあまり躊躇しないような教室の雰囲気作りは？
- ・特定の学習者ばかりが話しているが、できるだけ多くの学習者に発話してもらうには？
- ・授業中に個人的な質問や一つのことにこだわりすぎる学習者がいた場合の対応の仕方

時間不足

- ・機関が設定している進度が速すぎる。とにかくこなしている感じで消化不良
- ・漢字指導の時間がとれない。
- ・総合クラスで5技能のバランスよく取り上げて行くには？

教授法

- ・学習者に興味を持ってもらえるような初級文法の導入法は？

<もの：教材>

- ・視覚に訴える教材の不足
- ・現在使用している教材と Can-do のリンク

<教室外の学習支援>

- ・様々媒体を使って学習者の自習をサポートするアイデアは？
- ・人数が集まらずクラスが開講できない場合の、授業外のケアの方法は？
- ・文字学習のサポート

稿末資料 10

フランス日本語教師会 (AEJF) 主催「授業の幅を広げよう」勉強会シリーズ第二回勉強会

事後アンケート結果

実施日：2013 年 1 月 12 日

配布数：23

回収数：23

質問 1：この勉強会に参加してよかったですか。

役に立つ	5	4	3	2	1	役に立たない
回答数	18 (78.3%)	4 (17.4%)	1 (4.3%)	0	0	

理由等： 回答 5 の人 「振り返ることができた、振り返りの観点が得られた」

「他の教師の情報交換ができた、他の教師の状況がわかった」

「今まで意識していなかった問題を意識することができた、客観化、構造化の大切さを再認識した」

回答 4 の人 「構造化の大切さ」

回答 3 の人 「それぞれの教案を分析した後、もっと情報交換がしたかった」

質問 2 この勉強会の内容は理解できましたか。

役に立つ	5	4	3	2	1	役に立たない
回答数	19 (82.6%)	3 (13.1%)	1 (4.3%)	0	0	

どの点が？： 回答 5 の人 「すべて」「授業分析の方法、重要性」「授業の構造化」「振り返り、客観視することの大切さ」

「学習者の視点」

回答 4 の人 「わからない用語などがあったが、具体例があり分かりやすかった」

回答 3 の人 「内省が必要だという点」

質問 3 この勉強会で得たことは、今後のご自身の教育実践にとって役に立ちそうですか。

役に立つ	5	4	3	2	1	役に立たない
回答数	16 (69.6%)	6 (26.1%)	0	0	0	

(未記入 1)

稿末資料 10

- どの点が？： 回答 5 の人 「他の人の授業を見ることの大切さ」「他の人の授業観察に際にも役に立ちそう」
- 「内省、自分を客観視することの大切さ」「内省の方法」
- 「普段の教案を元に分析した点」「毎日教案を書く」「教案作成のときにもっと良く考える」
- 「自分が実践したいことを具体的に明記したのでやる気が出た」
- 「ワークショップの内容と仕方」
- 回答 4 の人 「他の人の授業を見ることの大切さ、自分を客観視すること」
- 「授業を分析すること」「学習目標をたてること」
- 「役立つように復習したい」

質問4 もっと知りたかったこと、今後取り上げてほしいことなどありましたら、お書きください。

- ・「何のためにその活動や手順をするのかということについてもっと話し合えたら良かった」
- ・「資料 5 の Q2 についてみんなと意見交換したかった」←時間の関係で割愛したので
- ・「授業におけるいろいろな課題についてみんなともっと共有したかった」
- ・「学習者間のレベル差への対応方法」
- ・「インストラクショナルデザインについて」
- ・「他の教師の授業を見学したい」
- ・「学習者が楽しい授業というのは分かるが、効率・効果というのはだれにとっての効率・効果か。効果は何によって測定されるのか？」

質問5 その他、コメント、お気づきの点などご自由にお書きください。

- ・「ありがとうございました」
- ・「内容が密で充実した研修会だった」
- ・「楽しく参加することができた」

フランス日本語教師会

2013 年 勉強会シリーズ「授業の幅を広げよう」報告書

編集 フランス日本語教師会 AEJF

Association des Enseignants de japonais en France

c/o Section de japonais, Département d'Etudes Orientales, UFR de langues

Université Stendhal-Grenoble 3

BP 25 - 38040 Grenoble Cedex 9

発行 2013 年 5 月

印刷 Service de reprographie - Université Stendhal-Grenoble 3