

# 映画を使った語学学習 /

## 映画まるごとデータベース開発研究と

### 母語によらない英語表現

田淵 龍二 (ミント学習教室)  
マイク キャネヴァリー (マイ・イングリッシュ)

キーワード: 自律的(autonomous)意味理解、authentic 映画の教材化、動画辞典、movie flashcard

#### 1. はじめに

児童英語の教材に「フラッシュカード」がある。実際のモノの代わりに、絵を見せることで言語学習を補助する。＜リンゴの絵＞を見せて《アップル》と発話することで、《アップル》と言う音声表現が＜リンゴ＞を意味していることを習得させる。この＜リンゴの絵＞の下に【apple】という文字を添えることで、【apple】と言う文字と《アップル》と言う発音が＜リンゴ＞を意味していることを習得させる。

- ・「本物の林檎」の代用としての＜リンゴ＞の絵
- ・《アップル》と言う音声
- ・【apple】という文字



この3つの組み合わせの中には「日本語」は介在していない。母語によらない英語表現学習の最も簡単な実例がここにある。

#### 2. 研究開発の目的: 母語によらない英語表現学習

フラッシュカードが実現している「母語によらない英語表現学習」という手法を、さらに拡大発展させようというのが、ミント学習教室とマイイングリッシュが2005年から実施している実践教育研究開発の目的である。

##### 2.1 手法としてのフラッシュカード

＜リンゴの絵＞、《アップルと言う音声》、【apple という文字】の結合関係の中軸にある＜リンゴの絵＞に注目すると、＜リンゴの絵＞という視覚情報が、人間の脳の中に「現実的林檎」という認識を形成することを保証している。逆に言えば、「現実的林檎」という認識を形成することが期待できるような＜リンゴの絵＞を準備できなければ、すべてが崩れ去ってしまう。《アップル》と言う聴覚情報や、【apple】という文字情報が、いかにもそれらしい＜リンゴの絵＞

と言う視覚情報の出現によって、「現実の林檎」という認識形成を補助している。＜リンゴの絵＞が、《アップルと言う音声》と【apple という文字】という言語情報を「現実の林檎」に結び付けている。このことから、母語に拠らずに外国語を習得させるカギは＜リンゴの絵＞だとわかる。つまり、「現実のリンゴ」の英語表現を習得させるには、「現実のリンゴ」を脳に想起させる＜リンゴの絵＞を準備すればよいことになる。

## 2.2 手法としてのフラッシュカードの利点

効率性：「現実のリンゴ」の英語表現を日本語に拠らずに習得できるとすれば、{ 現実のリンゴ      日本語      英語 } というステップが短縮されて、{ 現実のリンゴ      英語 } となるので、効率がよい。

的確性：言語は文化的な所産であるから、文化の違いが言語の違いとしても存在している。{ 日本語      英語 } という手続きを踏むと、{ 日本語      英語 } あるいは { 日本語 < > 英語 } という認識のズレが生じるが、日本語に拠らない英語表現の習得は、こうしたズレの危険を回避できる。

## 2.3 手法としてのフラッシュカードの躓き

「現実のリンゴ」が、林檎のような単体物質のうちにはよいが、時間要素が加わって「動き」や「変化」となったり、視覚化が困難な「抽象物」、人間の内面的な「感情」となると、「現実のリンゴ」を脳に想起させる＜リンゴの絵＞を準備することが困難になってくる。

## 2.4 手法としての映画の利点

「手法としてのフラッシュカードの躓き」を克服するために、映画を利用する。「動き」や「感情」、さらには「物語」や「人間関係」などが、視覚情報として提供できるからである。

映画は、表情や気持ち、情景や出来事を統合的に表現した authentic 教材であり、「伝えたい気持ち」の主題を「映像に自ら語らせる = 学習者による主体的自律的 autonomous 意味理解」を補助する優れた道具である。これが、映画を使った語学学習によって母語によらない英語表現習得が可能になると期待できる根拠である。

## 2.5 手法としての映画の躓き

日本語を媒介としない「学習者による主体的自律的 autonomous 意味理解」のために、「現実のリンゴ」を表現した＜リンゴの映画の場面＞を準備することは、＜リンゴの絵＞ほど簡単ではない。しかも、映画のシーンには「現実のリンゴ」が刺激たっぷりに大量に詰まっていて、授業目的の「現実のリンゴ」だけを選択的に抽出することも、＜リンゴの絵＞ほどに簡単ではない。娯楽大作としての奔放な映画を、教材として飼いならすことに失敗すると、語学授業が映画鑑賞になってしまう。

### 3. 映画を教材とするための要件

以上のことから判明する、映画を使った学習で効率性と的確性を保証するための要件。

- A) 検索性能：「現実の」を教授するに最適なくの絵>を容易に探し出せること
- B) 再生性能：<の絵>を必要に応じて何度でも簡単に提示できること
- C) 抽出性能：授業目的とは異なる多数の「現実の」から、授業目的の「現実の」だけを抽出できること

#### A) 検索性能 = データベース

映画を教材とするための必須条件がデータベース化である。\*4) \*5)

実践授業で使った映画3本のデータベースは以下の通り

映画名	収録時間	台詞タイトル		ト書きタイトル	
オズの魔法使い	102 分	9,765 単語	1,664 フレーズ	9,331 単語	868 シーン
カサブランカ	102 分	12,776 単語	2,130 フレーズ	13,710 単語	751 シーン
ローマの休日	118 分	7,485 単語	1,495 フレーズ	12,981 単語	850 シーン

#### B) 再生性能 = 動作プレイヤー

音声や映像の再生に同期させて、文字や画像を表示可能なプレイヤーミントを利用 \*1)


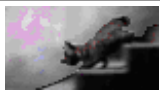

#### C) 抽出性能 = 三場面一概念

生徒を主体的自律的 autonomous 意味理解へ誘導するために、3つの場面を使ってひとつの概念抽出 = 認識形成ができるようにした。

#### 3.1 動画辞典の作成

今回の実践研究で利用する動画辞典の製作方法

- A) オズの魔法使いのト書きからプレイヤーミントの「音のコーパス・データベース検索」機能を利用して、動詞 480 個を抽出
- B) ひとつの動詞で3つ以上のシーンが用意できるものに絞り込み、動作動詞 106 個を選出
- C) 動作動詞 106 個(1動詞につき3場面)で318シーンに、イ)動詞だけ、ロ)主語 + 動詞、ハ)文章の3種類を準備
- D) 文章を音声収録して m-Boxed でタイトルにする
- E) 一回の授業での提示動詞数を6~7として、17回分のタイトルに分割
- F) 動詞の並べ方は(ハ)文章 = 英文の発話のしやすさに拠った

[run] の場合	A-動詞	B-主語動詞	C-文章表現	画像
[run] その1	run	The Lion runs	The Lion runs in the field.	
[run] その2	run	Toto runs	Toto runs down the steps.	
[run] その3	run	The Lion runs	The Lion runs forward.	

## 4. 映画を教材として単語と文章表現を習得させる授業

1 対象	幼稚園児、小学生、中学生
2 経過	映画のシーンを利用した動画フラッシュカード(movie flashcard)の授業については2006年度の部分的実践で生徒(小学生)の反応がよく、授業効率も高かったので、データベースを作成して2007年度のカリキュラムに取り入れた。*2) *3)
3 年間計画	1タイトル(6~7単語)を2回、1年(40週)で動作動詞106個を1巡 動詞の定着を図りながら、様子をみて文章表現にレベルアップしていく
4 進め方	A) 映画の動画辞典を使った動作動詞学習は10分(全体55分授業・小学生) B) 最初に一通り鑑賞させ(習う)、二度目は練習する(しゃべる)、最後はランダム再生で発話を促す(あてる)、主語を使った表現に暫時移行 C) 毎回、前回の復習を加えながら繰返しによる定着をはかり、数ヶ月ごと集約
5 学び方	3段階で語彙から英語表現へと発展させる [1ステップ] 映画の1場面を見て、その動作を表現する動詞を1つ学ぶ [2ステップ] 動作している主体(主語)を含めた英語表現を学ぶ [3ステップ] 動作を見て、その英語表現(文章)を学ぶ
6 配慮事項	A) 学習者による主体的自律的 autonomous 理解に重点をおき、教師の解説は最小限に抑制する B) 複数の俳優が映っている場合、どの俳優を注目すればいいかを指示する C) 動作が開始したときに、発話するように指導する D) 生徒による日本語の発話を抑止しないが助長もしない E) 教師による日本語の発話は抑止し、英語による指示や質問を心がける
7 器材	ノートパソコン(windows)、プロジェクタ、movie-Boxed、10キーパッド(リモコン用)
8 語彙	動作動詞106個 *6) 1回目 cry, run, turn, walk, line, look, 2回目 sit, dance, listen, come, stand, march
9 文章	SV, SVO など 主語を使った表現
10 実践総括	発表会場で報告。及びサイトに公開予定 *7)

### 4.1 4~5月の実践報告と中間総括

- |           |  |
|-----------|--|
| 1 生徒の反応   | ・ 映画での動作動詞授業を楽しみにし、新しいシーンと単語を意欲的に見たがる<br>・ 積極的に発言する姿勢が顕著で、苦手そうな生徒を引っ張っていく様子が見られる   |
| 2 計画変更    | ・ 当初は毎週新しいタイトル(単語6~7個)に進む予定だったが、実際に運用すると単語の定着度が不十分だったので、2週間ごとに次のタイトルに進むペースとした<br>・ 主語を使った文章表現は年の後半に回す予定だったが、実際に運用すると、動作主体をポイントしながら発話することで、かなりスムーズに主語を使った表現に馴染めそうなので、単語タイトルの進捗とあわせて、暫時、文章表現に移行することにした |
| 3 器材と一斉授業 | ・ リモコンを使うことで、講師が生徒の前に立つことができるようになり、パソコンを使いながらも、「黒板」による一斉授業と同等の臨場感が実現できた。特に映像の流れとあわせて画面をポイントしたり身振りすることで自立的意味理解の効果が高まった  |
| 4 習得効果    | ・ Winkiesが魔女の城内を行進するシーンで march を習うときに、Winkiesの動作の中に、前の週で習った line, walk, turn を見つけて発話する行為が見受けられた *6)  |

#### 参考資料

- \*1) 研究発表：マルチメディア(画像、音声、文字)の自在な活用手段を提供する研究開発(2005年7月第45回 LET 全国大会)
- \*2) 実践報告：映画のシーンを利用した発話練習(2006年6月第116回 LET 関東支部大会)
- \*3) 実践報告：映画のシーンを利用した動画フラッシュカード(同)
- \*4) 研究発表：映画を使った語学学習/映像、音声、字幕、ト書きのデータベース研究開発(2006年8月第46回 LET 全国大会)
- \*5) 研究発表：映画まるごとデータベース/その理論と応用(2006.11 第2回 AMFLE 全国大会)
- \*6) [http://www5b.biglobe.ne.jp/~mint\\_hs/news/n20070531.html](http://www5b.biglobe.ne.jp/~mint_hs/news/n20070531.html) に動画と単語一覧掲載
- \*7) 実践報告掲載ページの問い合わせ先：tabuchiryuji@nifty.ne.jp