

海外におけるアニメを活用した日本語学習活動『アニメで日本語』の展開：
インドネシアの年少学習者に対する動機づけの有効性

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2012-05-11 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 矢崎, 満夫 メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.14945/00006615

海外におけるアニメを活用した日本語学習活動『アニメで日本語』の展開 —インドネシアの年少学習者に対する動機づけの有効性—

矢崎 満 夫

【要 旨】

世界の日本語学習者の約6割は、初等中等教育段階の年少の学習者であるが、彼らの日本語学習上の問題点として「学習者不熱心」が挙げられている。そうした年少学習者の意欲をいかに喚起するかは、世界における日本語教育のさらなる発展を考えていく上で、今後解決すべき重要な課題となる（矢崎 2011a）。

本研究では、矢崎（2009）が提唱したアニメを活用した日本語コミュニケーション活動『アニメで日本語』の手法が、海外の年少学習者に対しても動機づけの面で有効であるかを明らかにするために、インドネシアの中等教育現場においてその検証を試みた。当該活動手法を紹介する中学高校日本語教員対象の研修会と、中学高校生に対する授業実践を行い、それぞれ事後のアンケート調査を実施した。その結果、現地の日本語教員からは「生徒のモチベーションが高められる」、生徒からは「退屈しないのでとても楽しい」「日本語が好きになるし、勉強しやすい」等、当該活動の動機づけの有効性に関する多くの肯定的評価を得ることができた。

【キーワード】 海外の年少学習者 学習者不熱心 『アニメで日本語』 動機づけ インドネシアの中等教育現場

1. はじめに

世界の日本語学習者 365 万人のうちの約6割は、初等中等教育段階の年少の学習者であるが、彼らの日本語学習上の大きな問題点として「学習者不熱心」が挙げられている（国際交流基金 2011）。そうした年少学習者の意欲をいかに喚起するかは、世界における日本語教育のさらなる発展を考える上で、今後解決すべき重要な課題となる（矢崎 2011a）。

本研究者はこの課題に対処するため、世界の青少年層に広く受け入れられており、日本の代表的なポップカルチャーであるアニメを年少者日本語教育に活用できないかと考えた。矢崎（2009）は、「日本のアニメは海外における日本語学習の大きな動機づけの1つとなっている。また個性的なキャラクターが数多く登場し、映像としての動きや音声があるアニメは、魅力的な日本語学習用素材ともなり得る」と述べている。この他、アニメを日本語授業に活用する利点としては、その視聴によって学習者同士が同時に「アニメ世界」に浸れるということが挙げられる。このことは、学習者個々が「読む」活動となるマンガと比べて、アニメは日本語クラスの一体感を生むことができると同時に、授業を行う教師側にとっても鑑賞時間をコントロールできるというメリットがある。

矢崎（2009）は、日本のアニメを活用した新しい活動手法として『アニメで日本語』を提唱した。それは、従来のような文型や日本文化等のインプットのためにアニメを利用す

る(図1)のではなく、仲間と一緒にアニメを視聴する中で得られる「アニメ世界の共通体験」を基に、学習者同士が日本語で楽しくコミュニケーション活動を行う(図2)ものである(矢崎 2011a)。

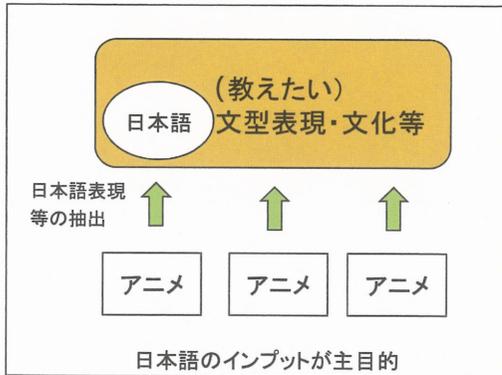


図1 従来のアニメ利用法

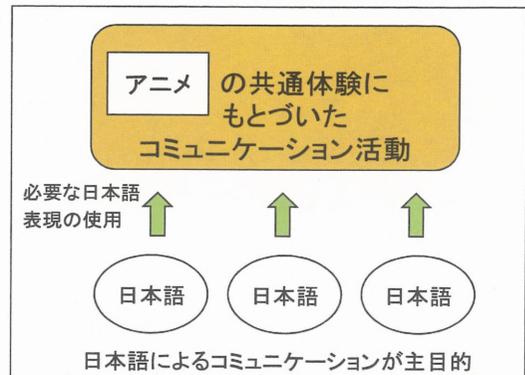


図2 『アニメで日本語』のアニメ活用法

海外の特に中等教育段階における日本語学習の目的には、「日本語によるコミュニケーションができるようになるため」や「アニメ等の日本文化に関する知識・情報を得るため」が上位に挙げられており(国際交流基金 2011)、アニメという「日本文化」を素材として「日本語でコミュニケーション」を行う当該活動手法は、この目的にもかなう新しい試みである(矢崎 2011a)。

矢崎(2011a)では、『アニメで日本語』の活動手法を用いて、実際に国内のブラジル人学校で中学生に対する授業実践と動機づけに関するアンケート調査を行っている。そしてその結果として、「年少の日本語学習者の動機づけの面で、『アニメで日本語』の活動手法は十分効果が期待できる」とする報告を行っている。

本研究では、国内の年少学習者に対して動機づけの面で有効性が認められた『アニメで日本語』の活動手法が、海外の年少学習者に対しても同様の結果をもたらすかどうかを明らかにするために、インドネシアの中等教育現場において検証を試みた。

2. 『アニメで日本語』の特徴

『アニメで日本語』の活動手法は、初級レベルがほとんどの年少の学習者でも日本語学習が可能となるように、アニメで使われている日本語をそのまま聞き取る方法をとらず、学習者の母語字幕等を利用して内容を十分に理解した上で、その内容を題材に様々なコミュニケーション活動を展開するものである(矢崎 2011a)。つまり、当該活動手法は、Content Based Instruction (CBI: 内容重視の外国語教育)の1つであるといえることができる。また、『アニメで日本語』のコミュニケーション活動は学習者の動機づけが高められるように、ゲーム的要素を取り入れたグループ対抗活動や仲間同士の協働学習を重視した授業形態をとっている。

上記の活動方法を具体的に示したものが『アニメで日本語』アニメ活用のためのティー

チング・ストラテジー 18」である（【資料】）。『アニメで日本語』は、当該活動が様々なアニメ作品に対して幅広く運用できるよう、コミュニケーション活動のアイデアを「ストラテジー」としてまとめ、現場の日本語教員が学習者の日本語レベルやアニメ作品の特性等にあわせて取捨選択できるようになっている（「汎用性」の含有・矢崎 2011a）。また、これらの「ストラテジー」を参考にして、学習者やアニメ作品に応じて適宜活動を改変したり、新しい活動を開発したりすることを期待して考案されたものである（「発展性」の含有・矢崎 2011a）。

3. インドネシアにおける調査の概要

3. 1 インドネシアを選んだ理由

今回、『アニメで日本語』の動機づけの有効性を調査するために選んだインドネシアは、国際交流基金（2011）によると2010年に日本語学習者数が約71万6千人と報告され、韓国（約96万4千人）、中国（約82万7千人）に次いで世界第3位となった国である。しかも中等教育段階の学習者（中学・高校生）がここ数年で急増し、全体の約95%を占めていることから、年少学習者に対する本実践研究を推進していく上で最適の国であると判断した。

3. 2 調査の目的

インドネシアにおいて実施した当該調査の目的は、以下の2点について明らかにすることであった。

- A：中等教育機関の現地日本語教員は、『アニメで日本語』の活動手法に対してどのような評価を与えるか
- B：中等教育段階の学習者（中学生・高校生）は、『アニメで日本語』の活動に対してどのような評価を与えるか

3. 3 調査の概要

当該調査の実施概要は以下のとおりである。

- 調査地：インドネシア西ジャワ州バンドン市
- 調査時期：A：2010年11月16日 B：同年11月18日
- 調査対象および調査方法：

A：中等教育機関の現地日本語教員を主な対象とした『アニメで日本語』ワークショップ研修会を開催し、『アニメで日本語』アニメ活用のためのティーチング・ストラテジー 18（【資料】）の活動を実際に体験してもらった後、当該ワークショップに対する5段階評価（非常に満足・満足・ふつう・やや不満・非常に不満）について尋ね、自由意見を記述してもらった。ワークショップ研修会の参加者数は合計119名、そのうちアンケート回答者数は105名であった。参加した日本語教員は全員がインドネシア人で、ワークショップはインドネシア語の通訳を手配し、アンケート調査はインドネシア語の翻訳版を作成して実施した。

B：バンドン市内の中学校および高校において、日本語を学習するインドネシア人中学

生・高校生に対し、本研究者が各約1時間半の『アニメで日本語』の活動手法を用いた授業実践を行い、事後のアンケート調査を実施した。インドネシアで市販されている日本の人気アニメDVD（日本語音声／インドネシア語字幕・視聴時間約45分）を使用し、「アニメ活用のためのティーチング・ストラテジー18」（【資料】）の中から「この人の名前は何？」と「自己紹介」の活動を選び、中学・高校それぞれの生徒の日本語レベルに応じて実施方法を改変して授業を行った。そして授業後に、「アニメを使った日本語授業はどうだったか」に関して5段階評価（とても楽しかった・楽しかった・ふつう・あまり楽しくなかった・全然楽しくなかった）で尋ね、当該授業に対する自由意見を記述してもらった。授業に参加した生徒数は、中学生20名・高校生30名の合計50名であった（アンケート回答数も同数）。

4. 調査結果と考察

4. 1 日本語教員に対するアンケート調査結果

「ワークショップ研修会はどうだったか」という質問項目に対し、105名の回答者から得られた5段階評価の結果は、「非常に満足」31名、「満足」70名、「ふつう」3名、「やや不満」1名であり（表1）、「非常に満足」と「満足」とをあわせると101名（約96%）の参加者から肯定的評価が得られた。

表1 ワorkshop研修会に対する満足度（数字は人数）

本ワークショップに対する評価	回答者数
非常に満足	31
満足	70
ふつう	3
やや不満	1
非常に不満	0
計	105

自由記述欄から肯定的意見を抽出してみると、「アニメを使ったとても面白い方法」「ストラテジーの形はいろいろ応用できて役に立つ」「新しい授業のアイデアやインスピレーションが得られた」「授業が活性化して楽しくなる」「この方法で授業をすれば生徒は日本語がより早く上達するだろう」「アニメの使い方がわかったのでぜひ実際にやってみたい」「アニメは聴解、会話、書く練習に使えると思えるようになった」「アニメの中の1つ1つの言葉がわからなくても、みんなで盛り上がる良い方法」「他の授業で学んだ文型をこのアニメ授業で使う練習ができる」等（表2）の他、特に生徒の動機づけに関するものとして「生徒が飽きずに楽しく日本語を学習できる」「生徒のモチベーションが高められる革新的な方法」「生徒が日本語の勉強にさらに興味が持てるようになる」「生徒が積極的になって、クラスの雰囲気も楽しくなる」「一番重要なのは、こうした方法で生徒のモチベーションを高めることだ」等が挙げられた（表3）。ほとんどの参加者が上述した内容に類する肯定的意見を書いており、本ワークショップ研修会においては、『アニメで日本語』の活動手法は非常に高い評価が得られていたことがわかった。ある教員が「今日のワークショップはとて

も面白かった。普段の日本語授業はどうしてもつまらなくなりがちなので、こうしたストラテジーは私に1つのインスピレーションを与えた。この方法なら生徒たちも日本語の勉強に興味を持てるようになるだろう」と記していたように、ワークショップで実際に『アニメで日本語』の活動を参加教員が体験できたため、当該手法を教員自身が「楽しい」「使える」と感じ、「生徒の動機づけが高められる」という意見につながったのではないかと推察する。

上記のインドネシアの教員からの自由意見は、豪州の日本語教員に対するワークショップ研修会での回答結果(矢崎 2009)の内容とほぼ同様であるということができ、『アニメで日本語』の動機づけの効果に対する高い評価は、決して一国特有のものではないことがわかった。

表2 教員からの『アニメで日本語』に関する肯定的意見(1)

一般的な肯定的意見(自由記述・抜粋)

- とても面白い方法
- ストラテジーはとても役に立つ
- 新しい授業のアイデアやインスピレーションが得られた
- 授業が活性化して楽しくなる
- 全部の学校がこうした授業を行えば、生徒の日本語は早く上達するだろう
- アニメの使い方がわかったので実際にやってみたい
- アニメは聴解、会話、書く練習に使えると思った
- 全部の言葉がわからなくても、クラスが盛り上がる
- アニメ授業で、それまでに習った文型を使う練習ができる

表3 教員からの『アニメで日本語』に関する肯定的意見(2)

動機づけに関する肯定的意見(自由記述・抜粋)

- 生徒が飽きずに楽しく日本語を学習できる
- モチベーションが高められる革新的な方法
- 日本語学習にさらに興味を持てるようになる
- 生徒が積極的になってクラスの雰囲気楽しくなる
- 一番重要なのはこうした方法で生徒のモチベーションを高めることだ

一方で主な否定的意見としては、①「絵カード等の準備が大変」「どんなアニメを使えばいいか選ぶのが難しい」といった授業の事前準備に関するもの、②「初級の生徒たちに見える活動が少ない」「練習時間が少ないと思う」「文化の学習要素が足りない」といった活動内容・方法に関するもの、③「アニメ授業のための時間確保が難しい」「アニメはカリキュラムに載っていないので実施しにくい」「アニメを見せる設備がない」といった授業実施に向けた条件面に関するもの等が挙げられた(表4)。中でも①「絵カード等の準備が大変」という意見が多く、「ワークショップで使ったアニメのDVDと絵カードを配ってほしい」

という要望も多数寄せられた。

なお、アンケート項目が『アニメで日本語』の活動手法そのものに焦点化したものではなく、ワークショップ全体に対する満足度を尋ねたため、「会場が狭く、ワークショップに集中できなかった」という『アニメで日本語』の手法以外に関する否定的意見の自由記述が非常に多い結果となった。しかしこのことは裏を返せば、研修会場の環境が決して好ましい状態ではなかったにもかかわらず、96%の参加者が研修会を「満足」ととらえてくれたことになるわけで、それだけ『アニメで日本語』の手法に対する高い評価が得られたと考えることもできるだろう。

表4 教員からの『アニメで日本語』に関する否定的意見

否定的意見（自由記述・抜粋）

〈授業の事前準備に関するもの〉

- 絵カード等の準備が大変
- どんなアニメを使ったらよいか選ぶのが難しい

〈活動内容・方法に関するもの〉

- 初級の生徒たちに使える活動が少ない
- 練習時間が少ない
- 文化の学習要素が足りない

〈授業実施の条件面に関するもの〉

- アニメ授業を行う時間確保が難しい
- アニメはカリキュラムにないので実施しにくい
- アニメを見せる設備がない



現地日本語教員に対する『アニメで日本語』ワークショップ研修会の様子

4. 2 中学生・高校生に対する授業の実際とアンケート調査結果

4. 2. 1 授業の実際

本研究者が『アニメで日本語』のストラテジーを用いた授業を中学・高校で実施するにあたっては、それぞれの学校の現地日本語教員と事前に簡単な打ち合わせを行った。その結果、当該授業を行うクラスの既習事項は以下のようなものであることがわかった。

中学生クラス：一通りのひらがな表記と、自己紹介の言い方（「はじめまして。わたしは○○です。どうぞよろしくおねがいします。」）

高校生クラス：ローマ字（ひらがなは未習）と、初級前半レベルの基本的な語彙（名詞・動詞・形容詞等）および文型表現

そこで、中学生・高校生の各クラスの既習事項に応じて『アニメで日本語』アニメ活用のためのティーチング・ストラテジー 18（【資料】）の中から適当と思われるストラテジーを選び、下記のような活動を考えて授業を実施した。どちらのクラスも授業時間は約1時間半で、アニメ（日本語音声/インドネシア語字幕）の視聴が約45分、その後の活動が約40分、最後のアンケート回答が約5分という時間構成であった。

○中学生クラスにおける活動

選んだストラテジーは「この人の名前は？」と「自己紹介」であるが、当該クラスの日本語レベルに合わせてやり方を大幅に改変し、両者を統合した方法で実施した。生徒が習っていた日本語はひらがなの読み書きと自己紹介の言い方「はじめまして。わたしは○○です。どうぞよろしくおねがいします」のみであったので、それらを使ったゲーム形式の活動とした。

実施方法：

- 1) アニメの登場人物の絵カードと名前カード（ひらがな〔ローマ字も併記〕で書いたもの）を用意し、それらを提示しながら名前の読み方を全員で練習する。
- 2) クラス全体を4～5人ずつのグループに分ける。1) の名前カードだけ白板に貼っておき、登場人物の絵カードを1枚ずつ手に取って提示し、「これはだれ？」と尋ねる。
- 3) グループ対抗戦の形式をとり、その絵カードの登場人物名がわかった生徒は挙手し、教員から指名されたら前に出てきて、その登場人物になったつもりで自己紹介をする（使う表現「はじめまして。わたしは○○（登場人物名）です。どうぞよろしくおねがいします」）。
- 4) 正しく自己紹介が言えたら、そのグループには得点が入る。答えはグループの仲間で一緒に考えてよいが、前に出ての発表は1人に偏らないよう順番に行うようにする。



中学生クラスにおけるアニメ授業の様子
(左端が生徒。登場人物になったつもりで自己紹介する)

○高校生クラスにおける活動

中学生クラスと同様、「この人の名前は？」と「自己紹介」のストラテジーを選択した。高校生クラスはある程度の語彙や文型表現を学習済みだったので、基本的には『アニメで日本語』のストラテジーをそのまま用いて実施した。

実施方法：

- 1) アニメの登場人物の絵カードと名前カードを用意し、それらを提示しながら名前の読み方（ローマ字 [ひらがなも併記]）を全員で練習する。
- 2) クラス全体を4～5人ずつのグループに分ける。名前カードを白板に貼っておき、登場人物の絵カードを手にとって1枚ずつ提示して「これはだれ？」と尋ねる。
- 3) グループ対抗戦で、その絵カードの登場人物名がわかった生徒は挙手し、教員から指名されたら「〇〇（登場人物名）です」と答える。正しく言えたらそのグループに得点が入る。
- 4) 次に、グループの仲間と協力して登場人物に関する自己紹介文を書くよう指示する。一人の人物につき3文で自己紹介文を作るが、名前は明かさないようにする。
- 5) グループごとに順番に自己紹介文を読み上げていき、他のグループはそれを聞いてどの登場人物のことかを当てる。答えが正しければ、そのグループに得点が入る。
(例) S1「わたしはきれいでかみがみじかいです。わたしのきょうだいは3にんです。あねがひとりとおとうがひとりです。わたしはだれですか？」
S2「あなたは〇〇さんですか？」
S1「はい、そうです」



高校生クラスにおけるアニメ授業の様子1
(グループの仲間と登場人物の自己紹介文を考える)



高校生クラスにおけるアニメ授業の様子2
(グループごとに自己紹介のクイズを出す)

4. 2. 2 アンケート調査結果

上述の授業を行った後、生徒に対するアンケート調査を実施した。「アニメ授業はどうか」という質問項目に対し、『アニメで日本語』の授業を受けた生徒50名からは、「とても楽しかった」28名（中学生9名・高校生19名）、「楽しかった」21名（中学生11名・高校生10名）、「ふつう」1名（中学生0名・高校生1名）という回答が寄せられた（表5）。

「とても楽しかった」と「楽しかった」をあわせると49名(98%)の生徒が「楽しかった」と回答しており、当該アニメ授業は非常に高い評価を受けていることがわかった。

表5 生徒によるアニメ授業に対する評価

数字は回答者数(人)

アニメ授業の評価	中学生	高校生	計
とても楽しかった	9	19	28
楽しかった	11	10	21
ふつう	0	1	1
あまり楽しくなかった	0	0	0
全然楽しくなかった	0	0	0
計	20	30	50

自由記述では、中学・高校共にすべての生徒が「普段の日本語授業と違って楽しい」「遊びながら勉強できるので飽きない」「日本語の学習に対して意欲がわく」「面白くて退屈しない」「日本語が好きになるし勉強しやすい」「アニメで勉強するともっと日本語が知りたくなる」等、日本語学習への動機づけの有効性に関する肯定的意見を書いていた(表6)。特に高校生からは「クイズや活動が楽しかった」「みんなと一緒にアニメを見るのが楽しい」「見たアニメをみんなと一緒に勉強できるととても良い方法」「アニメからいろいろな言葉が勉強できて楽しい」等、具体的に当該活動の利点を指摘する意見も挙げられた。これらの意見は、「アニメ」という魅力的な学習素材を用いることに加え、『アニメで日本語』の活動手法がゲームの要素や協働学習の楽しさを含有していることを端的に示すものといえる。

表6 生徒によるアニメ授業に対する自由意見

質問項目「 <u>どんなところが楽しかった／楽しくなかったですか?</u> 」(自由記述・抜粋)
<ul style="list-style-type: none"> • 普段の日本語授業と違って楽しい • 遊びながら勉強できるので飽きない • 日本語の学習に対して意欲がわく • 面白くて退屈しない • 日本語が好きになるし、勉強しやすい • アニメで日本語を勉強すると日本語がもっともっと知りたくなる • クイズや活動が楽しかった • みんなと一緒にアニメを見るのが楽しい • 見たアニメをみんなで見るととても良い方法 • アニメからいろいろな言葉が学べて楽しい

以上のようなインドネシアの中学・高校生からの「楽しい」「飽きない」「学習意欲がわく」等の自由意見は、国内ブラジル人学校でのアンケート調査結果(矢崎 2011a)と同様の内容であり、インドネシアの年少学習者に対しても当該活動手法の動機づけの面での有効性が十分認められたといえることができる。

5. まとめと今後の課題

今回のインドネシアにおける調査では、中等教育現場の教員及び学習者から『アニメで日本語』の動機づけの効果に関する高い評価が得られた。豪州での日本語教員に対する調査結果(矢崎 2009)及び国内ブラジル人学校での中学生に対する調査結果(矢崎 2011a)も照らし合わせて考えると、国内外問わず、『アニメで日本語』の動機づけに関する有効性は検証されたといえる。

一方、教員研修会においては、例えば「初級の生徒たちに使える活動が少ない」等の否定的意見が寄せられた。『アニメで日本語』の18のストラテジーは未だ完成したものではなく、もちろんさらなる検討が必須なことは確かである。しかしこれらはいくまでも日本語活動の例として示したものであり、原則的には教員自身が18のストラテジーを参考にしながら、学習者の実態にあわせて改変したり新しいストラテジーを考案したりすることが期待されている。当該課題に関しては本稿の中学生に対する授業実践例のように、ごく初級の生徒であってもその活動方法を変更して実施することは十分可能であることから、今後さらにワークショップ研修会等を通じて、現地教員とともにこのような課題に対処する方法について議論を進めていく必要があると考える。また、インドネシア以外の国においても今回同様の授業実践やフィードバック調査を行うと同時に、各国の現地日本語教員が『アニメで日本語』のストラテジーを応用しながら実際にどのように日本語授業を展開するかについても調査研究を進めていきたい。

謝辞

本実践研究は、「財団法人 三菱財団」より研究助成を受けて実施したものである。また、本研究を進めるにあたってはインドネシア教育大学および同大学付属中学校・高校の関係者の皆様には多大なご協力をいただいた。本誌面を借りて厚く御礼申し上げたい。

【引用・参考文献】

- 池田玲子・館岡洋子 (2007) 『ピア・ラーニング入門』 ひつじ書房
- 岡崎 眸 (2002) 「内容重視の日本語教育」『ことばと文化を結ぶ日本語教育』凡人社 pp49-66
- 国際交流基金 (2011) 『海外の日本語教育の現状 日本語教育機関調査・2009年 概要』
- 国際交流基金・インドネシア国家教育省 (2009) 『SAKURA さくら 1～3』
- 矢崎満夫 (2009) 「アニメを素材とした日本語学習活動『アニメで日本語』の開発—「アニメーション」のティーチング・ストラテジーに着目して—」『静岡大学国際交流センター紀要』第3号 pp27-42
- 矢崎満夫 (2011a) 「アニメを素材とした日本語学習活動『アニメで日本語』の展開—年少学習者に対する授業実践から—」『静岡大学国際交流センター紀要』第5号 pp57-74
- 矢崎満夫 (2011b) 「海外におけるアニメを活用した日本語コミュニケーション活動の試み—年少学習者に対する動機づけの効果—」『2011年度日本語教育学会秋季大会予稿集』 pp165-170

【資料】

『アニメで日本語』アニメ活用のためのティーチング・ストラテジー 18

1 「この人の名前は？」

アニメの主な登場人物の絵と、平仮名または片仮名で書かれた名前とを正しく組み合わせる活動。教師は登場人物の絵を提示し、「これはだれですか？」と尋ねる。生徒は登場人物の名前の中から正しいものを選び、「それは〇〇です！」と答える。

2 「これ、だれのもの？」

ある登場人物の持ち物の絵だけを見て、それが誰のものかを考え、持ち主の名前を当てる活動である。「・・・の～です」という表現を使って発表を行う。(例：ちひろの靴です。)

3 「これ、だれのことば？」

ある登場人物の印象的なセリフを聞いて、それがだれの言葉かをみんなで当てあう活動。(例：T「ここではたらかたいんです！」S「ちひろが言いました！」)

4 「そのカード、だれのこと？」

カードに書かれた、ある登場人物について説明した文を読み、それが誰のことを指しているかを当てる活動。(例：男の人です。手が6本あります。やさしい人です。→答：かまじい)

5 「迷子文」

あらすじを簡単な日本語でカードに分けて書き、それらの文カードと、各場面の絵カードとを正しく組み合わせる活動。(文カードの例「ぜにーばの家に、竜になったハクがちひろをむかえにきました。ちひろはハクが元気だったので、とてもよろこびました。そして、ぜにーばにおわかれを言うと、竜の背中に乗って空に飛び立ちました。」)

6 「どんな、じゅんばん？」

5の「迷子文」の活動後、学習者が1人ずつ自分の文カードを声に出して読み、それをみんなで聞き合いながら、正しい物語の順番に並べ直す活動。5で利用した絵カードも、順番を決める大きな手がかりになる。

7 「クイズ大作戦」

数チームに分かれ、それぞれのチームがストーリーや登場人物についてのクイズを日本語で作る。作成後、1チームずつ順番にクイズを出していき、各回、残りのチームで正解を競い合う。

8 「タイトル No.1」

アニメに自分で新しいタイトルをつけ、なぜそのタイトルをつけたかを説明する。後で学習者たちは、どのタイトルがいいと思うかを投票してNo.1を決める。

9 「登場人物にインタビュー！」

登場人物たちが記者会見をするという設定にし、登場人物役と記者役とに分かれて、チーム対抗で質問のやりとりを行う活動である。例えば、A～Dの4チームがある場合、まずそれぞれのチームが1人の登場人物を選ぶ（例：Aちひろ、Bハク、Cゆばーば、Dカオナシ）。次に、各チームは、他のグループが選んだ登場人物にインタビューをするために、質問（Aチームならば、他チームのハク、ゆばーば、カオナシに対する質問）を考える。その後、各チームから1人ずつ前に出て、4人いっしょに記者会見にのぞみ、各人は選んだ登場人物になりきって、他のチームメンバー（記者の役になる）からの質問に答える。

10 「登場人物のその後は？」〈矢崎（2009）「このあと、どうなった？」を改名〉

それぞれの登場人物たちがその後どうなったかを考え、新しいストーリーを書いて発表する活動である。（例「ちひろはこのあと、新しい学校に行ってどんな生活をしたでしょうか」「ハクはこのあと、ぶじに人間の世界にもどれたでしょうか」）

11 「自己紹介」

学習者は協働して、いろいろな登場人物の自己紹介文を考える（1人の人物につき3文程度で名前は明かさない）。グループごと順番に1人ずつ発表していき、他のグループはそれを聞いてどの登場人物のことかを当てる。（例：S1「わたしは・・・。」S2「あなたは〇〇ですか？」S1「いいえ、ちがいます」・・・「はい、わたしは〇〇です。」）

12 「うそ、ほんとう？」

学習者は協働して、ストーリーや登場人物についての「うそ」の文と「ほんとう」の文とを作る。グループ対抗で順番に発表していき、他のグループはそれを聞いて「うそ」か「ほんとう」かについて判断して答える。

13 「声優になろう！」

アニメのあるシーンを切り取り、その中の登場人物のセリフを練習する。できるだけ声優の言い方に近づけるようにたくさん練習した後、クラスで発表会を行う。グループ対抗で発表し、どの人が上手だったかを評価し合う。

14 「いました？いませんでした？」

新しい登場人物が出てきた回で、アニメ視聴後にいろいろな登場人物の絵カードを提示し、「この人はいましたか？いませんでしたか？」と尋ねる。グループで「いました」「いませんでした」を答え、あわせて登場人物の名前も確認する。（例：T「この人はい

ましたか?いませんでしたか?」S「いました!」T「名前は何ですか?」S「〇〇です」)

15「あなたはだれ?」

教師または生徒がある登場人物役になり、カーテン等で顔が見えないようにしてみんなの前に立つ。他の生徒は順番にいろいろな質問をして、それがどの登場人物かを当てる。(例:S1「何歳ですか?」T「18歳です」S2「髪の毛の色は何ですか?」T「白です」)

16「このあと、どうなる?」

アニメを視聴している途中、適当な場面で画面を止め、「この後どうなるでしょう?」と問いかける。1回目のシーンでは教員が用意した3択の答えを見て、どれだと思うかをグループで考えて答える。2回目のシーンではどうなるかをグループで考えて日本語文にし、発表する。どちらも後でアニメを見て答えを確認する。

17「ここがすごいよ、〇〇さん!」

登場人物の「すごいところ」をグループで考え、日本語文で表現する。後でグループごとに発表していき、他のグループはそれが誰のことかを当てる。(例:S1「かたながじょうずです」S2「〇〇ですか?」S1「はい、そうです」)

18「キャラクターをつくろう!」

クラスメートの良いところをお互いに考え、日本語文にして発表する。その後、それをデフォルメしてアニメの新しいキャラクターをつくっていく。キャラクターの名前と特技を考えて日本語で表現する。(例:「えくぼがあります」「からだが大きいです」→「えくぼで人をすいこんで、とおくにとばします」「くうきをすって、ばくだんになります」)

Practice of “Anime-de NIHONGO”

Japanese Learning Activities with Anime in a Foreign Country

— Effectiveness of Motivation for Japanese Learning of Young Learners in Indonesia —

YAZAKI, Mitsuo

Among overseas Japanese language learners, about 60% of them are young students at the elementary and secondary education levels. One of the key issues in their Japanese learning is the “low motivation of these young learners”. In light of the rapid development of global Japanese education, YAZAKI (2011a) contends that it is significant to motivate these young learners.

This study is the research of the effectiveness of motivation for the Japanese studies of young learners in Indonesia using Japanese learning activities which employ Anime, namely “Anime-de NIHONGO” (YAZAKI 2009). I held a workshop meeting for Japanese language teachers of secondary schools to introduce the Japanese learning activities and gave a practice lesson with these activities to secondary students before carrying out questionnaires for both the teachers and the students in Indonesia. As a result, many affirmative evaluations about the effectiveness of the motivation were found, such as “These activities motivate students to learn Japanese very much” from the teachers, “It is not boring, but fun.” and “We are getting more interest in Japanese and feel it is easy to study Japanese.” from the students.