

科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 27 年 6 月 4 日現在

機関番号：17101

研究種目：基盤研究(C)

研究期間：2012～2014

課題番号：24531207

研究課題名(和文) 思わず言いたくなる英語のビデオ教材開発

研究課題名(英文) Developing video teaching materials that encourage learners' spontaneous output

研究代表者

中島 亨(Nakashima, Toru)

福岡教育大学・教育学部・教授

研究者番号：40263983

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 4,100,000円

研究成果の概要(和文)：英語学習では音読の効果が多くの研究で認められるが、実際の授業で学習者に声を出させて音読させるにあたっては困難も見られる。その原因についてはいくつか挙げられているが、この研究では学習者が前を向いて音読できる教材の中で、特に「思わず言いたくなる」ような工夫を施したビデオ教材及び映像教材を作成して、その効果を研究者の観察及び利用者の文章によるアンケートで調べた。その結果、効果の高かったものは内容がクイズ形式のもの、学習者の「乗り」を生み出すリズムを与えるものであった。また教材提示者が学習者の反応に合わせてコントロールできるものであった。

研究成果の概要(英文)：Although the effects of read-aloud activities in English classrooms have been well-established, how to actually administer such activities has not been investigated. In fact, in many classrooms teachers find it difficult to have students lively engage in read-alouds. This study has produced several kinds of video/visual materials that try to encourage students' spontaneous output in read-aloud activities, and has tried to identify which kind of materials are more successful than others. Using questionnaires to the users such as pupils, students, and teachers combined with the researchers observations, it has found that more successful materials contained presents quiz-type prompts, and those with a rhythm with "some groove". They also had the features that enabled the material presenters to control the speed and timing of the prompts at will in response to the learners' reactions.

研究分野：英語音声指導

キーワード：思わず言いたくなる 英語教育 音読 ビデオ教材 映像教材

1. 研究開始当初の背景

英語教育において音読活動の効果は広く立証されている。しかしながら実際に授業で音読をさせる段階になると、困難を感じる教員も非常に多い。その理由はいくつかあるが、本研究では特に音読する英文の資料（以下「テキスト」と呼ぶ）の質についての問題を取り上げる。音読していてもその内容に「面白み」を感じないテキストは、学習者の音読の動機を下げてしまうと考えられる。

本研究では、ビデオに用いるテキストや映像に「思わず言いたくなる」要素を盛り込んで、学習者のアウトプットの量を増やす試みを行った。学習者が「思わず言いたくなる」状態とは、指導者の「明示的な催促」を要さず、自発的な発話・発語（本研究ではプロンプトに対する声による反応）をすることを指す。

研究の背景は「音読」であるが、作成した教材は必ずしも表示されたテキストを単に「読み上げる」反応を要求するとは限らない内容も含まれている。従って本研究では音読を広義に解釈し、「何らかの指示に応じて制御されたアウトプットをさせる活動」を指すこととする。

また、ビデオ教材の開発から始まったが、開発のプロセスにおいて一方通行の動画表示から発展していった教材もある。したがって、本研究で「ビデオ教材」というときにはスライドやスライドのアニメーションも含む映像教材全般を含むこととする。

2. 研究の目的

「思わず言いたくなる」要素を含むビデオ教材を用いれば学習者のアウトプットが高まるかどうかの検証を行う。また、どのような要素がアウトプットを高めることにつながるか同定する。

3. 研究の方法

(1) 教材

ビデオ教材の作成において、アウトプットさせる為のテキスト（単語や句・表現を含む）作成と、映像の作成・取材を行った。

完成したのは全部で14本である。そのうちの7本は動画を含むもので、残りの7本は一連のスライドから構成される映像教材である。これらのビデオ教材のリストは表1に示す通りである。

No.	タイトル	タイプ
1	チャンツ「しわけ」	V
2	歌おう「Honesty」	V
3	歌おう「Close to you」	S
4	絵本で声に出そう「対決！ライオン対うさぎ」	S
5	クイズ「カテゴリー」	S
6	クイズチャンツ「十二支」	S
7	クイズ「脳トレ英語版」	S
8	音読しよう「瞬間音読」	S

9	歌おう「Blame it on the Boogie」	V
10	リズムチャンツ「ワイルドワイルドウェスト」	V
11	リズム「恐竜と散歩」	V
12	アフレコをしよう「アナと雪の女王」	V
13	絵本朗読「ゴッホの顔は」	S
14	朗読しよう「ミシシッピ川のほとりで」	V

V: ビデオ教材 S: スライド教材
表1 作成したビデオ教材のリスト

(2) 試用の場面

これらのビデオを各教育現場や教員研修会で試用した。試用の場면을表2にまとめる。

	試用場面	回数
1	大学の外国語科目の英語の授業	18
2	大学の専門の授業「英語音声学」	30
3	小学校の外国語活動の授業	4
4	小学生向けの英語イベント	4
5	中学生の英語の授業	10
6	小学校教員の研修会	12
7	中学校教員の研修会	6
8	小中高教員の免許更新講習	3

表2 教材の試用場面

実際の学習者に行った試用(1~5)と、教員向けに行った試用(6~8)に分けることができる。

(3) 効果の検証法

前項で示した場所に置いて、それぞれ次のような検証法を用いた。

①記述式のアンケート(学習者・指導者)

②①の実施が困難な場合、特に小中学校の教室での場合は、指導者(担任や英語教員)へのインタビューによるフィードバック

③研究者による観察

本来は数値による検証が必要であるところだが、比較等による検証を行うためにはかなり厳密な条件設定が必要である。今回の規模の研究ではこのような厳密な条件設定は困難であったため、できるだけ試用場面の回数を増やし、利用者や研究者の記述式のアンケートの分析を行うこととした。

4. 研究成果

記述式アンケートの綿密な分析によって、ビデオの効果については次のことが判明した。

ビデオ教材に大きな声で反応する学習者の姿が見られた。記述式アンケートでも学習者からは「楽しい」という興味・関心を示すものが非常に多く見られた。また「リズムに

乗るのは初めは難しかったが、何回か繰り返すうちに言えるようになり、リズムに乗れて楽しかった」と難しさに挑戦する意欲を示すものも多かった。

また(3)②や③の方法で得た資料によると、「子どもが乗っている様子が良く観察できた」「いつもより声が大きかった」「映像を食い入るように見ていた」という状態も観察できた。

以下、ビデオの種類ごとに分析を述べる。

(1) チャンツ系 (表1の1, 6, 9, 10, 11)

概ね、「楽しく声を出すことができた」「音楽のノリに乗るのが楽しかった」という感想が得られた。観察者からも「声も十分出ており、学習者のノリも見られた」と記録が残っている。

確かにリズムトラックや音楽に乗せて、(歌詞を歌わせるのではなく)用意した限られた長さのテキストを言わせるものは効果があった。特に9では、歌詞の一部の“Sunshine”, “Moonlight”, “Good times”, “Boogie” (いずれも2音節)のみを、絵の出るタイミングと音楽のタイミングで言うものであったが、この様に歌を使うときも、全体を歌わせるのではなく、ノリの良い部分でリズムが乗る部分のみをチャンツにすることができる。その様にすると、全体としては複雑な歌詞でも、一部にすると十分声に出せるというものである。この9の試用の場面には、小学校低学年も参加したことも英語イベントでも、彼らの十分なアウトプットが確認されている。

同じチャンツ系の中でも特に効果が高いと思われたのは1であった。この分析としては、このチャンツではテキストとリズムが一体となっていた点が理由としてあげられる。具体的には、1音節語が基本となるが、リズムの「決め」となる部分で3音節語(または文)となるという工夫がなされている。リズムの面白さと、3音節の部分の「チャレンジング」な(少し難しいが、言えると気持ちが良い)部分が功をそうしたのではないかと思われる。1については、「絵がかわいい」など、映像に対するコメントも非常に多く、学習者が映像自体に良い意味で反応したことが効果が高かった原因とも言える。

しかし、6の試用ではチャンツにおけるリズムトラックと提示するテキストとの関連性についての課題が露呈した。前半はクイズ、後半はチャンツの要素を持つビデオ教材であるが、後半のチャンツ部分の効果はそれほど高くなかった。アンケートでも後半に触れるものはほとんどなく、観察者の様相観察においても、「チャンツでの声の出方が不十分だった」という記述が見られる。一緒に提示したリズムと、それに合わせていうテキストとの間に無理があったのではないかという見解もあり、今後の課題となった。どのようなテキストでもリズムさえあれば効果的な

アウトプットが得られるとは限らないことが改めて示された結果である。

(2) クイズ系 (表1の5, 6, 7, 8)

クイズやゲームを要素に入れた映像教材はいずれも高い効果をあげた。「時間内に言おうとして思わず声が大きくなったのを感じた」と、「思わず」というキーワードを持つ感想が非常に多く見られたのもこのカテゴリーであった。

クイズ形式では答えがわかたら「言いたくなる」という要素が自然と組み込まれるため、この様な高い効果につながったと考えられる。

特に8では、単語や文が一瞬で表示されるものであり、それを時間内に答えるという映像教材であるが、表示される時間はあとになればなるほど短くなり、最も短いものは0.3秒で示された。しかしそれでも一瞬で見たものを「言いたくなる」学習者多くいたようで、感想にもそのような記述が多く見られた。

また、8ではステージ2に入ると、一瞬で表示される上に、映像の一部が隠れて表示されるテキストを言わなければならない部分があり、この部分で(今回のビデオ教材の中でも)最も大きな声が上がっていた。一瞬で見える上に、表示される語句のほんの一部であるので、全体を見通しているはずはないが、単語の形で判断できたことは、学習者のsight vocabularyが高いことも示している。このことを含めてコメントをすると、感想にも「自分の能力が意外にも高いことをしれたので嬉しかった」「もっとsight vocabularyを高めるゲームをしたい」「今までで覚えてきた言葉がこんなにも自分の頭に残っていたと思うと嬉しい」と答えていた。学習意欲や情意面での効果もあったことが確認される。

(3) 歌系 (表1の2, 3, 9)

ある程度英語学習が進んだ学習者に対しては歌の映像教材も効果があった。9については前述であるが、歌の一部分を用いたのみであり、かつメロディに合わせて歌うというよりは、タイミングに合わせて大きな声で言う、というものであるので、効果としては(1)のチャンツ系で議論した。

2, 3については、映像として示したものは、歌詞(2)と、歌詞に合わせて歌のタイミングに合わせて表示した歌詞の音節(3)である。

2は歌詞を大きく表示しながら、発音のポイントを線や矢印等で示した。特につながる音や弱く発音する語について表示をした。学習者(大学生)は、歌詞を見ながら歌ったことで、歌詞の意味に感動するものもいたし、上手に歌えたことで自信を持つものもいた。試行してから半年以上たって、この曲についてコメントしてくる学習者も非常に多い。また、このビデオを機会にこの曲の演奏者の作品に没頭する学習者も出た。古典的な歌をつ

かって、じっくり味わわせることができたと言える。また、通常はあまり声を出して発音をしたがらない大学生が大きな声で歌っている姿も見ることができた。

似たような効果が 3 の教材でも見ることができた。2 との違いは音節表示をしたことであるが、このため音節の確認に時間を費やした学習者(大学生)は声が出ていなかった。しかしながら、英語の歌や英語そのものが音節ベースにリズムを取っていることが十分に理解されたと思われる。「音節の理解が深まったか」という 5 点満点の問いには 4.7 という高い結果が得られている。

(4) 音読系 (表 1 の 4, 12, 13, 14)

表示するテキストを音読する形式のビデオ教材では、学習者のレベルが上がるほど声の出方が小さくなるという現象があった。ただし、同じ教材をすべてのレベルの学習者に提示したわけではないので、この現象は学習者のレベルではなく、テキストの面白さや知的レベルとの適合性や、映像とテキストの相性、映像そのもの等が原因であるとも考えられる。しかしながら本研究では原因がどれにあるかは同定できなかった。

最も効果が高かった(多くのアウトプットを得られた)のは 4 である。これは絵本の絵のみをスライドに表示し、言わせたい単語のみを学習者(小学生)に提示するための教材で、絵本の読み聞かせを文字認識に用いた研究の一環で作成したものである。しかし「思わず言いたくなる」かどうかという点で本研究にも応用した。

学習者とインタラクションをしながら絵本を読み進めていく形式で行ったため、ストーリーの理解は(すべて英語で提示したにもかかわらず)高かった。その中で、rabbit, lion, tiger などの動物の英語を初出時に示し、発音しながら示していくと、2 回目以降にその単語が表示されると学習者は「思わず」読んでいた。また提示者が rabbit という表示を出したときに、わざと“lion”と間違ってみたりすると、きちんと子供が提示者を訂正するという現象が見られた。

これについては提示者と学習者の間の信頼関係も必要であると思われるが、提示者が学習者としっかりとインタラクションしながら進めていったおかげでストーリーが理解できたため、間違っても正しい音で訂正を入れることができたと言える。

多くのアウトプットが得られたかという本研究の趣旨には十分な効果が得られたビデオ教材であった。

12 はある映画の 1 シーンを取り上げ、そのセリフを字幕スーパーの位置に大きく表示するビデオである。これは利用の仕方にもよることが考えられるが、本研究では特に「アフレコをしよう」という題材として音読の授業の一環として中学 2, 3 年生に対して行ったものである。中学生にとって人気のある映

画であったこともあるが、字幕を音読することにより、登場人物になりきるといった仮想の設定が加わったのではないかと分析する。実際に中学生はこの時間の最後には登場人物の感情をイントネーションに表出させながら音読をしていた。通常の音読活動ではが単純になりがちであるが、一定のシチュエーションを与えることにより、感情を出しやすくなったのではないと思われる。学習者(中学生)やクラスの英語担当している教員からも大きな評価が得られたビデオ教材であった。

(5) まとめ

これらのことから「思わず言いたくなる」ビデオ教材の全体的な効果について、次のようにまとめる。

①「思わず言いたくなる」教材では学習者からの自発的なアウトプットを概ね引き出すことができた。

②「思わず言いたくなる」ためには、ビデオの内容について学習者の興味関心を十分に引き出すことが重要であった。

③動画を用いた教材よりも、教材提示者が、学習者の反応のタイミングを見ながら、自分の意思で自由にコントロールできる教材の方が高い効果があった。

④単に動画に表示されるだけのテキストではなく、学習者に何かを挑戦するもの(例えばクイズ形式のもの)はより高いアウトプットを得られた。

⑤研究の直接の目的ではないが、教材作成において判明したことを述べる。すなわち、ビデオ教材の作成は教員にとって、編集や音声との同期などの作業で時間がかかり、さらに専門的な知識も必要であるため敷居が高いが、スライド作成は比較的楽に行うことができる。その上、ビデオ教材よりもスライド教材の方が全般的にアウトプットの効果も見られたことから、なにも苦勞してビデオを作成するまでもなく、スライドで単純なものを作成するだけで効果の高い教材が作成できることがわかった。

以上のことから、音読の実施については、教科書等の印刷されたものを見て行う活動に加えて、ビデオ教材などで視覚的に教材を提示する方法も大いに考えられることがわかった。また、このような教材を作成するにおいては、手軽にスライドで作成することができる。研究者一同は今後の音読活動と教材制作活動を考える上での一助となったと考える。

5. 主な発表論文等

なし

6. 研究組織

(1) 研究代表者

中島 亨 (NAKASHIMA, Toru)
福岡教育大学・教育学部・教授
研究者番号：40263983

(2) 研究分担者

早瀬 博範 (HAYASE, Hironori)
佐賀大学・文化教育学部・教授
研究者番号：70173052

江頭 理江 (EGASHIRA, Rie)
福岡教育大学・教育学部・教授
研究者番号：70203619

奥田 裕司 (OKUDA, Yuji)
福岡大学・人文学部・教授
研究者番号：90258335

(3) 連携研究者

なし

(4) 研究協力者

なし