

中学生に向け英語聴解の授業開発

—PCでアニメーションを吹き替える実例として—

徐 吟舒*1

Email: xyshu09@yahoo.co.jp

*1: 千葉大学教育学部専攻生

◎Key Words 英語聴解, アニメーション, 吹き替える

1. はじめに

アメリカの言語学家Paul Rankineによると、相手と交流しているとき、相手の話を聞く時間が全体の45%を占め、話す時間は30%、読む時間は16%、書く時間は9%であるという。このことから、リスニングは英語学習の基盤として、非常に重要な能力である。英語で自分の考えを自由に話し、相手を理解するためには、まず聞けることが必要不可欠なのである。聞くことができなければ話すこともできないのである。

しかし、調査によると、学生がリスニングに弱いということは明白である。大きな理由はあまり興味を持っていないということにある。学生に興味を持たせるために英語で会話を吹き替えるという先行研究もある。しかし、まだ十分とは言えず、これらの課題を改善するため、現在の情報社会に欠かせないコンピュータを利用して、アニメーションを吹き替えるという授業を考えた。

今回の授業実践は中国の杭州における中学生を対象として行った。

2. 授業の研究

2.1 研究の目的

伝統的な教育方法に代えて、アニメーションの吹き替えを通して、生徒たちに英語のリスニング意欲を高めさせることにある。原版と比較しながら、台詞のアフレコによって発音の問題点を意識させ、英語の音の識別能力を高めさせることができる。

2.2 研究の方法

本研究では、まず、映画や映像材料などのアフレコ実例に関して先行研究の資料を調査し、アフレコの方法や留意点を注意する。今回の授業は中国の杭州の学校を選んで、中学二年生の生徒を対象として授業を行う。アニメーションを調べ、中学二年生に合うアニメの一場面を選ぶ。

筆者が中国の杭州の学校で実際の授業を行う。

授業の内容の考察について、授業記録の分析、子どもたちのコメントを参考にし、本授業プログラムの有効性を明らかにする。

3. 授業の開発

3.1 プランの内容

中国の中学生はアニメーションのアフレコは初めてであるので、コンピュータでどのようにアニメーションを吹き替えるかという操作の方法を詳しく説明する。後は、授業に予め選択したアニメーションの一場面を利用し、実践を行う。最後に、自分で作ったアニメを聞き、原版と比較して、発音の問題点を意識させる。そのほか、今回の授業についてアンケート用紙を分析する。

3.2 プランの構成

授業の時間は約60分で、人数は39人である。アニメの内容は「不思議の国のアリス」の一部分である。

●第1次 前半

① 授業のプログラムとアフレコ用コンピュータアプリのやり方を紹介する。

このような授業は初めてであるので、生徒たちの不安な気持ちを避けるために授業のプログラムを紹介する。また、授業は40分だけであるので、アプリの使い方が長くならないよう手短かに紹介する。アプリの名前はMKVtoolnix2.2.0で、mkvの視覚材料の字幕と音声を分解し、簡単に吹き替えることができる。

② アフレコについてポイントと留意点を説明する。アフレコは簡単な仕事ではなく、様々なポイントがある。主なことは以下の通りである。

i アニメキャラクターの台詞はアニメの魂である。そのため、単語の発音方法を注意しなければならない。発音方法を注意するために、必ず本来の音を模倣し、単語のイントネーションを習って、繰り返し練習する。その過程で英単語の発音の識別能力を高めさせる。

ii アニメのシーンを把握する。悲しいシーンかそれとも楽しいシーンか自分で判断し、自分の気持ちを注ぎ、台詞を話す。その過程で、生徒たちにアフレコの知識を習得させるだけでなく、単語やセンテンスなど実際のシーンに沿って、発音と使い方を習得させる。それは伝統的なテキストより面白く、生徒たちの意欲を高めさせる可能性がある。

iii 人物の性格を把握しなければならない。

●第2次 後半

生徒たちにアニメを吹き替えさせる。

まず、台詞の資料を配って、グループを分け、各自で発音や役割の台詞を練習する。

次に、グループの順番で前のパソコンを利用して吹き替える。

最後、作った作品皆に評価させ、お互いに意見を出させ、発音の問題を探す。

4. 研究結果の分析

①英語リスニングについて興味を高めることの効果。

2013年3月、中国の杭州で「建徳市新安江第二中学校」と「海寧市硤石中学校」、二つの学校で中学生における英語聴解の学習状況についてアンケート調査を行った。アンケート調査によると、「英語リスニングについて興味を持っていますか？」という問いに対して、あまり興味を持っていないと答えた割合が78.90%と75.50%と多くを占めていた。

今回この授業後の振り返りカードから授業の評価を通して、全体の82.05% (39名中32名) が「英語リスニングに意欲を高めた」と答えた。また、「今後このような形式の授業を続けたいですか？」という問いに、39人中35人が続けたいということを選択した。生徒たちの励みが私の研究の主力である。

②英語発音の問題を意識し、英語単語の音の選別に役に立つ。

振り返りカードによると、「原版の音声に近づくために、わざと模倣して、いままでの間違った発音、特にアクセントを意識することができた」とあった。このような問題が意識できれば、今後の英語リスニングの音の選別に役に立つだけでなく、自分の会話の発音も高めることができる。

5. 今後の課題

今回の授業は時間の制限のせいで、ただmkvの形式のアニメに対して吹き替えるしかなかったが、今後はもっと使いやすいアプリを利用して、多様多様な形式のアニメを吹き替えることができる。例えば、今流行っているIPADで、「imovie」というアプリを利用して、アニメを見ながら、吹き替えられる。

次回はコンピュータ教室を用意しなければならない。グループを順番ごとに前に出てきて実践していたのでは非常に時間がかかる。コンピュータ教室を用意すれば、時間を節約することができる。

最後に、今回の授業は中国の杭州の中学生を対象として行った授業であるが、今後、中国の他のところ、また日本及び世界の国でも実践していきたいので、もっと研究が必要だと思う。

6. おわりに

今回の授業を通して、アニメのアフレコの方法や、英語発音の問題習得させ、生徒たちに英語リスニングに意欲を高めさせた。教師は、レッスンを組み合わせ

て、メディアを活用して、レッスンをより面白くすることができる。

参考文献

(1) 佐藤 郁：“英語リスニング授業の成果と課題—国際地域学科の英語教育について”，東洋大学人間科学総合研究所紀要，第8号，pp.121-129 (2008) .

(2) 田辺 尚子：“学生による授業評価における授業満足度を高める取り組み——自由記述に焦点を当てて——”，安田女子大学紀要，第39巻，pp.21-34 (2011) .

(3) 谷内 正裕：“外国語会話表現グループ練習を支援する映像音声吹き替えツールの開発”，メディア教育研究，第6巻，第1号，pp.10-20 (2009) .