

ICT を利用した高校生の日本語の表現力を高める試み

—デジタル・ストーリーテリングを制作して—

樋口万喜子（神奈川県立川崎高等学校）

1. 実践の場の特徴と目標

入試枠「来日3年以内の日本語を母語としない人」で入学した二年次高校生の履修する学校設定科目「日本語」が、実践の場である。履修者9人の日本語能力は様々であるが、彼らは在県枠10人中9人が中国語母語話者であったためか、この枠内でのみ学校生活を送りがちであった。同じ状況が1年以上続いていたことから、「日本語を使ってコミュニケーションを取ろうとするモチベーションが低い。また、自分の意見や思考過程、感情や気持ちを書いたり話したりする日本語の力が伸びていない。」ことを課題としてあげた。

大きな課題ではあるが、その解決への第一歩として、デジタル・ストーリーテリング¹⁾（以下、DST）の手法を使って「自分の好きなもの・大切にしたいものやことを人に伝えるため、自分の体験や考え・感じたことを日本語で書いたり話したりする」ことを目標とした。

2. 具体的な実践の内容とその過程

DST プロジェクトは90分授業×7回で、次の手順で行った。①DST作成の目的と手順の説明。中学生・大学生の作品を見せる。+感情や気持ちを表す言葉の練習 ②ストーリーサークルで語り合い、自分のテーマを見つける。③「私の物語」を考え、絵コンテを書く。④ナレーションを書く。⑤ナレーションにフィードバックをもらって、話す練習。⑥録音した音声と写真をiMovie等で編集。⑦上映会を行い、参加者から感想・コメントを聞き、話し合う。（いずれもPCルームにて）

以上を進めるにあたって、次の3点の配慮や工夫を実践した。

- (1) スキャフォールディングとして、「感情や気持ちを表す言葉」の用例集²⁾を使い、「浮かれる」「わくわくする」等の意味と使い方を理解する学習を行った。さらに、JSLには難しいと言われる擬音語、擬態語を楽しむホームページ³⁾を紹介した。
- (2) 学習ではなく言語生活を豊かにするという視点を持って取り組めるよう、卒業直前の先輩が「高校にいるとき、日本人と話したかった」と語ったことを伝えた。その後、2グループに分けてストーリーサークルを作って「私の好きなもの・大切なものやこと」について、自由に母語や日本語で語り合う時間を設けた。
- (3) 作品のナレーションを自分のスマートフォンに何度か録音して、そのたびに聴くよう指示し、上達ぶりを実感できるようにした。（作業の遅い生徒は宿題となった。）

3. 考察及び今後の課題

完成した作品のナレーションには、スキャフォールディングの成果や自分に共感する者への呼びかけが見られ、目標を達成させようとした生徒の姿が確認できた。具体例を挙げると、

- (1) 「ゆっと（た）りとふらふらしている鳩は～」、「私は、そろそろ大仏（を）見に行こうと思った。」←擬態語を積極的に使って、鳩の様子や自分の気持ち/考えを表現できた。

(2) 「気がふさいでいる私は～」、「足取りが軽快になっている私は～」←感情や気持ちを、説明文等では出てこない語彙や句で表現できた。

(3) (母国の卒業した中学校で)「チームメイトとして信頼されていなかった。僕は悔しくて、みんなに自分の実力を認めてもらいたくて、もっと上手になりたいと言う気持ちで練習に励んだ。」←自分の気持ちの変化や思考過程を言語化することができた。

(4) 「(つらい日々だったが) 幸いなことに西遊記に出会った。私の思いを理解して下さったなら、西遊記を見てください。」←「私の思い」に共感してくれる人を意識して発信できた。

これらの日本語による表現は、DST制作時の二年次までに潜在的に育まれていたか、あるいは既に個々の場面で使用されていたかもしれないが、このDST制作の機会を得てナレーションの一部に織り込まれ、音楽や映像とともに作品を形成する重要な要素として表出されたものだ。1～2分の作品の中の短い言葉や文であるが、生徒が自分の体験や思いを書き繋ぎながら、自分の物語を作り、自分の声で伝えたのである。

上映会に参加した教員からは「生徒Aが日本語を話す姿を見たことがなかったので、自分の好きな世界(スニーカー)を語るのを聞いて安心した」、「学校内で“中華圏”を感じていた。直接話すことで身近に感じられて良かった」等のコメントをもらった。直接、「鎌倉一人旅じゃなくて、今度いっしょに行こう。歴史的な場所教えてあげるよ」と社会科の教員にも声をかけられていた。

一方、生徒のアンケートには「自分の声を録音で聞いて、話す練習をしようと思った」、「自分のことだから自分で書けるはず。でも書けないでいらついた」という振り返りがあった。生徒は、ICTを利用した今回の学習で自分の日本語力を客観視でき、自ら改善しようという意欲を見せた。

DSTという手法が、映像や音楽が彼らの言葉だけでは表現したくてもできなかった部分を補い、自己表現や発信をより可能にしたことは、ナレーションやアンケートの分析から推察できるが、明示的なデータでは示すことができなかった。しかしながら、今回のDSTプロジェクトの試みは、IT利用に抵抗感が少ない高校生にとって、日本語で書く・話すことや、その意欲を高めることにプラスにはたらいたことは否定できないだろう。地域日本語教育において、「学習者の自己表現活動になりうる…つまり、DSTは学習者が主体的に取り組むという点でアクティブラーニング」(樋口他、2016)であると指摘したことがあるが、今回の実践から、学校現場においてもDSTをそのような活動として、より多く取り込んでいけたらと考える。

最後に、生徒の作品のネットの写真引用、著作権については今後の課題としたい。

注)

1) 制作者がデジタル機器を利用して、画像や音楽等を制作者自身の声のナレーションでつなげて作る短編動画作品。多くの場合、制作後に上映会を行い参加者同士が語り合う場が設けられる。

2) 感情や気持ちを表す言葉の用例集「言葉のたから箱」小学校国際教室担当教員 細野尚子作成

3) 「擬音語って？擬態語って？—日本語を楽しもう！」 国立国語研究所

<https://www2.ninjal.ac.jp/Onomatope/>

【引用文献】

樋口万喜子・池田恵子・富谷玲子(2016)「地域日本語教育におけるデジタル・ストーリーテリングの可能性」『2016年度日本語教育学会秋季大会予稿集』pp.275-276. 日本語教育学会