
CMSを活用した映画による コミュニケーション指導教材の開発

広島国際大学 角山 照彦

1. はじめに

映画の活用が英語学習の動機付けに大きな効果を持つことはよく知られており、また、映画はいわゆる「生きた英語の宝庫」としてコミュニケーション指導の面からも非常に魅力的な素材であると言える。しかし、映画を中心とした授業を半期なり体系的に行おうとすると、教材作成に多大な労力と時間がかかることが問題点としてしばしば指摘される(穂本・濱田、2007)。映画を活用した教科書も各種出版されてはいるが、文化的側面やシナリオ読解に焦点を当てたものが大半であり、コミュニケーション指導という視点に基づいた「映画を活用した大学生向け会話テキスト」といえるものは未だ存在しないのが実情である(角山、2008)。これには、映画のストーリーに沿った形で、会話テキストとして扱うべき内容を盛り込むことの難しさが大きな要因として挙げられる。例えば、「第1課：空港にて」といった状況(場面)シラバスによるテキストを開発しようとする、1本の映画では適切な場面が足りなくなってしまう。また、会話でよく使われる重要表現が1本の映画の中にいくつも都合よく含まれていることも実際にはほとんどない。結果として、映画を使った英語授業に対して、多くの学生が抱く会話中心の授業イメージと既存の映画テキストの内容との間には大きなギャップが存在している。

本稿は、映画を活用したコミュニケーション指導という視点から開発したコースブック『ゴースト・ニューヨークの幻ー：映画で学ぶコミュニケーション演習』(以下、本コースブックとする)とコース管理システム(以下、CMSとする)を取り入れたその授業実践について報告することを目的としている。本コースブックは、映画の場面と概念・機能アプローチとを組み合わせることにより、映画のストーリーを楽しみながら、「指示する」「提案する」など、様々な機能表現を習得することの出来る大学初級・中級向けコミュニケーション指導教材として開発されたものだが、オープンソースで構築され無償で使用可能なCMSの一つであるMoodle(ムードル)を活用することで授業におけるコミュニケーション指導の効率化を目指している。

2. 教材開発

2.1 シラバス・デザイン

映画を活用したコミュニケーション指導を念頭に置いた場合、適切なシラバス・デザインとはどのようなものであろうか。Nunan(1988)によれば、シラバス・デザインとは、教える内容として何を選び、それをどのような順序で並べるかを表したものであり、教材開発に当たっては、指導方法と並んで重要な検討項目である。シラバスには様々な種類があり、その判断基準により異なる範疇に分類されることがあるが、和田(2003: 92)は、それらを①文法・構造シラバス、②概念・機能シラバス、③状況(場面)シラバス、④話題(内容)シラバス、⑤技能シラバス、⑥手順シラバス、⑦過程シラバス、⑧タスク中心シラバス、⑨語彙シラバスの9つに分類している。初級・中級レベルのコミュニケーション指導という視点に立てば、多くのコースブックで採用されているのは、状況(場面)シラバスと概念・機能シラバス、そして話題シラバスと言える。

また、このシラバス・デザインの視点から既存の映画を活用した大学用英語教科書を検討した場合、大半が映画のストーリーに沿ってリスニング等、内容理解に関する演習が組み入れられる構成になっており、明確なシラバス・デザインは見えてこないが、強いて言えば、映画のストーリーを話題として捉えた話題シラバスによる構成と考えられる。

こうした点から、共通項目として挙げられる話題シラバスが、映画を活用したコミュニケーション指導教材としてまず検討に値するわけだが、和田(2003)が指摘するように、話題シラバスの最大の問題点は話題のレベルをどこに定めるかである。White(1988)も、「話題」という概念が曖昧であるとして、話題シラバスを科学的検討の対象とはなり得ないと述べている。実際、映画のストーリーの流れを中心とした話題シラバスを採用していると考えられる既存の教科書でも、スピーキングに関する演習はストーリーに関するディスカッション等に限定されており、映画のストーリーという「話題」と体系的なコミュニケーション指導とを有機的に結びつけるには至っていないことが分かる。また、前述の通り、状況(場面)シラバスと1本の映画を組み合わせることは極めて困難であることを考慮し、本研究では概念・機能シラバスの視点から映画を活用したコミュニケーション指導を検討することとした。検討に当たっては、概念・機能シラバスを提唱したWilkins(1976)を踏まえつつ、実際の教育課程、教科書執筆、テスト作成等を視野に入れて6つの主要な言語機能と132の下位範疇を分類したvan Ek and Trim(1993)、および同じく主要言語機能を分類しているBlundell et al.(1982)を参考にした。

2.2 映画の選定

映画を扱った指導を行う場合、1本の映画を全編扱うか、それとも複数の映画の場面をオムニバスのように扱うかは議論の分かれるところである。映画の活用方法は指導目的により左右されるため、どちらが効果的かはここでは論じないが、実際にコースブックとして出版する場合、通常映画製作会社との間でシナリオの著作権処理を行う必要がある。さらに、授業用に映画DVDもしくはビデオを採用教員数分用意する必要もあり、複数の映画を扱

うコースブックの場合、製作コスト、手続きの面で障害が多いと言える。実際、既存のコースブックで複数の映画を扱ったものの場合、一部の例外を除き、授業用の映画DVDは教員各自が別途用意しなければならず、また、シナリオの著作権処理もなされていないため、シナリオを使用したい場合は、教員各自が準備する必要があるなど、授業における使用にあたっては、必ずしも教員の負担軽減には繋がらない点が指摘される。

こうした点を考慮した結果、本研究では映画全編を扱った形式とし、題材としては1990年に公開され大ヒットしたアメリカ映画『ゴースト〜ニューヨークの幻』(*Ghost*)を取り上げることとした。強盗に襲われ命を落とした銀行員が幽霊となって恋人を強盗の手から守ろうとする姿を描いたこの作品は、決して新しい映画とは言えないが、スピリチュアルな愛といった普遍的なテーマを扱っているため、現代の大学生にも十分受け入れられると考えた。また、日常会話だけでなく、銀行窓口やオフィスの会話など、様々な会話場面の英語に触れることが出来ることも選定理由の一つである。映画の場面選定は、ストーリーの流れと上述のvan Ek and Trim (1993)およびBlundell et al. (1982)で取り上げられている主要言語機能とを勘案しながら行い、その後、発話速度、語彙の難易度の点から再度検討をした。なお、教材の指導理論としては、角山(2008)においてその指導効果が実証された段階式映画リスニング指導法を採用し、また、教材開発に当たっては、筆者の勤務校の学生に試用しながら難易度等の調整を施した。

2.3 構成

本研究で開発した本コースブックは、映画のストーリーの流れに沿って構成した全12課からなり、概念・機能シラバスを軸としたコミュニケーション指導を目指したものである。

約2時間の映画を12課に分けているため、各課の学習では、映画の場面を10分程度視聴する形態を取っているが、その中でシナリオを取り上げた2～3分程度の場面については繰り返し視聴し、様々な演習を行いながら理解を深めてゆく形式となっている。本書で取り上げた会話場面と言語機能は次ページの表1の通りである。

また、各課は、映画の視聴前に行う予備的演習、映画を視聴しながら行う演習、映画の


表1 全体の構成(取り上げた会話場面と言語機能)

課	タイトル	取り上げた言語機能	会話場面
1	<i>The Loft</i>	理由を尋ねる表現/感想を求める表現	友人同士の会話(新居)
2	<i>Unchained Melody</i>	予定を尋ねる表現/断りの表現	同僚との会話(オフィス)
3	<i>Life After Death</i>	提案の表現/希望を述べる表現	恋人との会話(路上)
4	<i>Willy Lopez</i>	勧誘の表現/忠告の表現	友人との会話(自宅)
5	<i>Spiritual Adviser</i>	推量の表現/懇願の表現	初対面の相手との会話(店内)
6	<i>The Truth</i>	伝達の表現/不満を述べる表現	初対面の相手との会話(店内)
7	<i>The Police</i>	謝罪の表現/贈答の表現	友人との会話(自宅)
8	<i>Subway Ghost</i>	指摘・説明の表現/賞賛の表現	指導者との会話(駅構内)
9	<i>Rita Miller</i>	挨拶の表現/質問の表現	顧客との会話(銀行)
10	<i>Revenge</i>	確認の表現/願望を述べる表現	友人との会話(自宅)
11	<i>The Penny</i>	警告の表現/依頼の表現	知人との会話(自宅)
12	<i>Last Chance</i>	別れの表現/気持ちを伝える表現	恋人との会話(自宅)

CMSを活用した映画によるコミュニケーション指導教材の開発

表2 各課の構成(授業における指導の流れ)

Previewing Activities	Vocabulary Checkup : 重要単語や表現の確認 What Would You Say? : 映画の場面において自分が主人公なら何と言うだろうかという機能表現に関する設問
Viewing Activities	Viewing Questions : 大意の理解を問う演習 Practice : 理解を深めるための演習 ① Partial Dictation : 台詞の聞き取り演習 ② Translation : 台詞の内容理解 ③ Conversation Practice : 音読練習およびペア・ワーク
Post-viewing Activities	What Did He/She Say? : 表現の確認と機能表現のまとめ Expansion : 学習した場面を応用した会話演習



視聴後に行う発展的演習という3つのパートから構成されており、授業における指導の流れは次ページの表2の通りである。

まず、映画視聴前に学習のポイントとなる言語機能を取り上げ、「こんな場面では英語でどう言ったらよいだろうか」という言語機能に関する設問(*What would you say?*)からスタートして学習者から回答を引き出した後に映画を視聴し、聞き取り演習等を行ってゆく中で、映画では設問として挙げた言語機能がどのように表現されているかを確認する。そして、視聴後に映画で実際に使われていた表現や学習者の回答例を基にしながら言語機能に関するまとめを行ってゆく仕組みになっており、視聴前活動として行う *What would you say?* という演習が、視聴活動における学習者の興味・関心の向上という本来の役割と視聴後活動における素材提供という二つの役割を果たしている点が本コースブックの大きな特徴と言える。

3. 指導方法

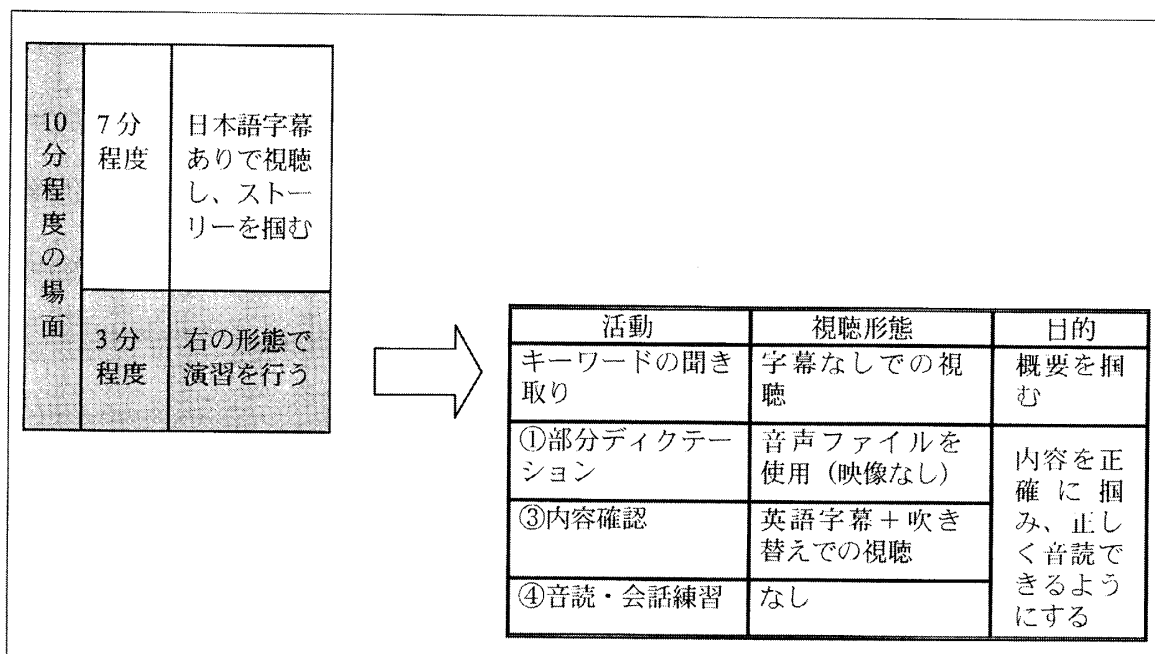
それでは、第3課を具体例として挙げながら、実際の指導方法を説明してゆく。本課では、恋人同士のサムとモリーが観劇からの帰り道、モリーが二人の結婚を提案するが、サムが曖昧な返事しかしないため、自分の気持ちをはっきりと言って欲しいとモリーがサムに自分の希望を伝えるという場面を取り上げている。言語機能としては、「提案する」および「希望を伝える」を扱っているわけだが、学習者はもし自分がモリーの立場だったら、こうした場合に英語では何というかをあらかじめ考えておき、映画を視聴する流れとなる。

後述のCMSを活用することで、学習者は他の学習者がどんな表現を考えたかを参照し、自分の考えた表現と比較することが出来るようになってきている。また、そうすることで、学習者はこれから視聴する場面でおそらくどのような表現が使われるかをあらかじめ推測することが出来る仕組みとなっている。映画は学習素材としてはやはり難しい部類に属するため、難しい語彙の確認だけでなく、このような演習をしておくことは視聴前活動として非常に有効だと思われる。さらに、映画の視聴が視聴前活動のいわば答え探しのプロセスともなっているため、該当場面になると学習者が集中して英語を聞き取ろうとする効果も

得られる。映画の視聴は具体的なタスクを与えないと鑑賞に流れてしまいやすいため、それを防ぐ意味でも効果的なタスクだと言えよう。さらに、指導する立場からは、映画視聴前に学習者全員の考えた英文が閲覧できるため、学習者の間違いやすい点などを把握した上で授業に臨むことが出来る。

続く視聴活動では、視聴予定である約10分の場面のうち、ポイントとして取り上げた言語機能の含まれる2～3分の場面に関しては、字幕を切り替えながら繰り返し視聴させ、音読・役割演習を行ってゆく。これは、映画のシナリオを聞き取り演習だけでなく、会話モデルとして積極的に活用しようとするものである。下に挙げる図1はこの視聴活動の流れを具体的に記したものである。

図1 視聴活動の流れ



最後に、視聴後活動となるわけだが、ここでは2つの演習を行う。まず、*What did s/he say?*と題した演習では、*What would you say?*として視聴前活動で取り上げていた言語機能が映画の中でどのように表現されていたのかを確認すると共に、学習者が視聴前に考えていた表現を例にとりながら機能表現のまとめを行ってゆく。上述のように、視聴前活動で考えた学習者の回答を言語機能解説において活用しているという点が大きな特徴であるが、こうした手法をとると、学習者は自分の考えた表現を映画の表現と比較することが出来ると同時に、自分の考えた表現が適切なかどうか授業の中で確認できるという利点がある。

言語機能に関するまとめが終了すると、最後の演習となる *Expansion* と名づけた発展学習で、学習者は機能表現を活用しながら実際に会話練習をすることになる。ここでは、映画のストーリーの続きを創作しなさいといった指示を出すことで、映画との関連づけを図っている。次の表3は発展課題の例であり、なかなか自分で英文を作ることの出来ない学生のためにモデル会話を掲載しているが、ここも後述のCMSの活用が有効になるところである。

表3 発展課題の例

<p>Expansion</p> <p>今回取り上げた場面では、サムとモリーが結婚のことでいろいろと話し合っていました。</p> <p>①提案・希望の表現を適宜入れながら、モリーの“I need to hear it.”の台詞の続きをパートナーと創作してみましょう。(下のExampleを参考にしても構いません。)</p> <p>②創作した台詞を活用して、モリーとサムの会話をパートナーと演じてみましょう。</p> <p>Example</p> <p>台詞の続きの例です。カッコ内の日本語を英語にしてみましょう。</p> <p>Molly: You know, sometimes you need to hear it. I need to hear it. Sam: (週末じっくり話し合った方がいいと思うけど・・・) Molly: (今、言って欲しいのよ。) Sam: Sorry I can't. I'm not ready. Molly: OK. (でも、いつかはちゃんと話して欲しいの。)</p>
--

4. CMSの活用

本コースブックによる上述のコミュニケーション指導は普通教室でも勿論可能であるが、CMSを活用することで指導の効率化を図ることが可能である。パソコン教室でのCMSの活用とコミュニケーション指導とは一見関連がないように見えるが、語彙の確認やシナリオの訳出といった作業をCMSの活用により効率化することで、音読や会話演習といった学習者が実際に声を出しながら練習する時間を最大限確保することが可能となる。また、後述の通り、CMS自体にもコミュニケーション指導に活用できる優れた機能がある。

CMS自体は各種あるが、本コースブックではその中でもMoodleを採用している。Moodleとは、e-learningの支援を行うWebベースのCMSであり、協調学習、活動中心の学習、批評と反省を通じた学習といった社会構築主義の教育を背景として開発されたものである(Rice, 2006)。Moodleの機能は多岐に渡るが、授業管理者はインターネットエクスプローラなどのブラウザを使って、授業用HPを自由に作成することができ、HP上で授業資料のアップロード、掲示板の設置、授業評価アンケートなどを実施することが可能である。また、学習者は、自習のために授業資料をダウンロードしたり、掲示板への意見を書き込んだり、レポートを提出したりすることが可能である。一般にe-learningというと、対面式授業をコンピュータとネットワークに置き換えたオンデマンド型の授業配信や遠隔授業を連想することが多いが、CMSは授業における教師と学習者との活動を支援することを目的としており、井上他(2006)が指摘するように、「対面授業を補完・補強するシステム」だと言える。

Moodleを選定した理由は、BlackboardやWebCTなどの商用コース管理システムと同等の機能を備えていながらMoodleはオープンソースソフトであり無償で使用することが出来るため、最小限のコストで導入、運用することが可能であることが大きい。また、教材開発にあたって専門的知識をあまり必要としない点も、コンピュータの専門家ではない語学

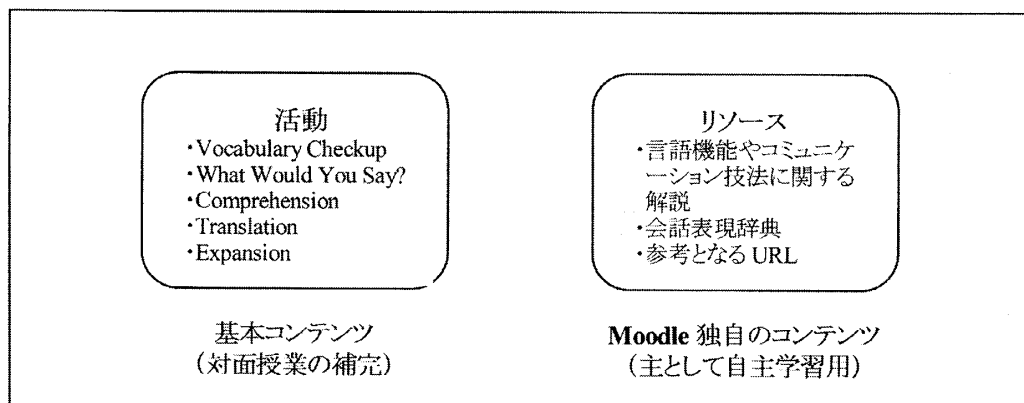
教員を対象とした本コースブックの場合には選定理由として挙げられる。さらに、「社会構築主義」に基づくシステム設計も重要な要因である。すなわち、Moodleを利用すると、各学習者が自分の作品をMoodle上のコースに掲載し、学習者同士による相互評価することが容易に可能となるため、コミュニケーション指導においても、各学習者は自分たちの創作した会話を他の学習者のものと比較したり、互いに評価したりすることが出来るのである。映画の場面を活用しながら学習した表現やコミュニケーションにおける技法を実際に自分で応用して会話を創作してみることをひとつの「作品づくり」と捉えた場合、こうした機能は限られた授業時間内での活動を補完するものとして大きな意義を持っている。

Moodleには大別して「活動」と「リソース」という二つの学習用ツールがあるが、小テスト等を作成出来る「活動」ツールには、重要表現の確認、聞き取り演習、対訳作成といった本コースブックの主要コンテンツを移植して、コースブックでの学習が円滑に進められるようにした。

視聴前活動のうち、語彙の確認はこの「活動」ツールの中にある「小テスト」モジュールに解説付きで用意しておく、授業開始と同時に出席確認を兼ねて短時間で行うことが出来る。また、本コースブックの大きな特徴である *What would you say?* という活動も同じく「活動」ツールの中にある「フィードバック」モジュールに組み込んで授業前に学習者から回答を提出させておくことで、授業では学習者が考えた表現を同時に提示することが出来る。会話指導のように、正解が一つとは限らないタイプの設問に関しては、このようにして学習者が他の学習者の回答を知ることが出来ることは非常に有益であり、学習者の回答を基にして機能表現の理解を深めてゆくスタイルを取り入れた本コースブックの開発理念に適合したツールと言える。また、*Expansion* という発展演習における課題提出については、「課題」モジュールのように教員のみ閲覧できる形態とするのではなく、他の学習者も閲覧可能な「フォーラム」モジュールに提出させるようにすることで、peer learningを促進することも出来る。学習者の英文の添削もこのフォーラムに教員からのコメントという形式に掲載すれば、学習者の犯しやすい間違いを早い時点で周知させることが出来る。

参考資料等を提示出来る「リソース」ツールには、Moodle独自のコンテンツとして、言語機能に関する詳しい解説や英会話表現集を取り入れ、主として学習者の自主学習に資する内容とした。言語機能に関する解説は本コースブックにもあらかじめ記載しているが、*What would you say?* で得られた学習者からの回答を参考にしながら随時アップデートしていった。学習者の側からすると、自分の書いた英文に対してコメントがついたり、表現集に取り上げられたりするため、授業外でもCMSを確認しておこうという動機付けにつながるようである。また、海外の映画関連サイトのユーザーレビューをリソースとして掲示し、学習者に読ませるようにしておく、読解演習となるだけでなく、学習者が自分の意見・感想を述べる場合の参考となるようである。コースサイトの具体的な構成は、図2のようになっている。

図2 Moodleを活用した本コースブック用コースサイト



これまで述べた活動の中で、実際の授業時間内に実施するのは小テスト形式での語彙や訳の確認程度で、発展活動として挙げた創作会話の作成やその添削などはすべて授業時間外の課題としている。そうすることで、限られた授業時間内で音読や会話練習の時間を出来るだけ多く取ることが可能となる。

なお、動画やシーンのキャプチャ画像を扱ったコンテンツに関しては、現在のところ扱っていない。映画を授業中に視聴させたりすることは著作権法上の例外規定として認められているが、e-learningの性格上授業外での自主学習も想定しているため、この場合はやはり著作権法上の例外規定が適用されないと考えるべきである。したがって、本研究ではあくまで対面授業を補完・補強するシステムとしてMoodleを活用している。

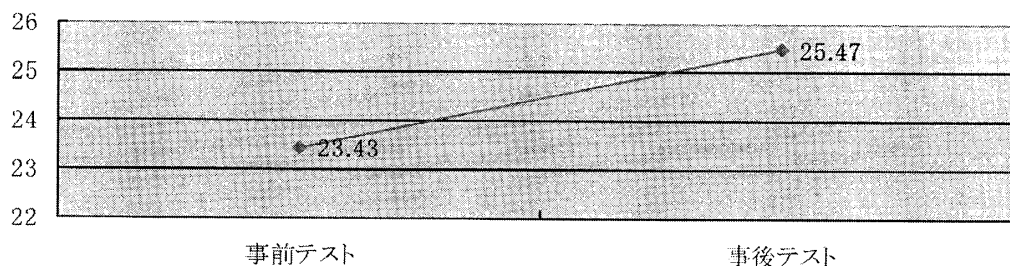
5. 評価

これまで本コースブックによる指導の流れとCMSの活用について述べてきたが、ここで学習者の評価方法および学習者からの授業に対する評価について述べる。

学習者の評価については半期15回の授業内に2回定期試験を実施したが、資料1にあるように、毎回の試験において語彙・リスニング試験(30分)とスピーキング試験(60分)の2つの試験を実施した。語彙・リスニングについては、TOEIC®形式の試験を行い、スピーキングについては、授業で扱った会話を自然な英語で話すことが出来るかどうかを試す課題と学生達が創作した会話を演じる課題の二つの課題を与えた。スピーキング試験は、本コースブックの発展学習で創作した会話を学習者がペアを組んでみんなの前で発表する形式となるため、さながらプレゼンテーション大会のような感じとなり、学習者全員非常に熱心に取り組んだ。映画を扱った授業ではリスニングだけでも学習者は熱心に取り組むが、そこにスピーキングを盛り込んでゆくと映画のキャラクターになりきってさらに熱心に取り組むことを筆者はこの授業実践を通じて痛感した。評価については、Peer Evaluationも今後検討してゆく必要がある。

ここでリスニング試験の点数の動きについて報告する。第1回目の授業時と第15回目の期末試験に同一問題による35問のリスニングテスト(35点満点)を実施しているが、その点数の変化は図3の通りである。

図3 リスニング試験の点数の変化



本研究では対象群を作って比較していないのであまり厳密なことは言えないが、事前テストと事後テストを比較すると、得点で2.04点上昇しており、5%水準で有意差のある伸びが観測されている。リスニング演習として部分ディクテーションのみを課した実践(角山、2008)ではTOEIC®形式の事前事後テスト間で有意差のある得点上昇が見られなかったことを考慮すると、今回の得点上昇は特筆に値するであろう。映画の場合、学習者がストーリーをすでによく知っていたり、日本語字幕付きで鑑賞させたりすることが多いため、リスニング指導がディクテーションに終始してしまうことが多いが、それだけでなく、大意を掴む訓練とあわせてやっていくと効果的であることを示していると言える。また、スピーキング試験に備えるため授業外で何度もモデル会話を聞いて練習したことが得点上昇に影響しているとも考えられる。

次に、学生の授業アンケートの結果について述べる。この授業アンケートは、筆者勤務校の授業改善の取り組みの一環として実施されているものだが、学生は「説明の分かりやすさ」など、15の評価項目のアンケートに回答し、その結果は「そう思う」を5点、「そう思わない」を1点とする5件法により集計された。全15項目の平均は全体平均3.8点に対し4.6点であったが、特に学生の意欲、教材の活用法、学生の満足度という部分は、4.8点と非常に高い評価を受けた。

また、自由記述欄では、次のようなものが代表的なコメントである。やはり映画を使った学習は面白い、分かりやすいという意見が多く寄せられた。

- 以前は英語が嫌いだったが、今では英語は楽しいと思えるようになった。
- 映画を使って勉強するので興味や関心を持って受講出来たことがよかった。
- 映画を使った勉強だと表現の使い方とか分かりやすかった。

6. 結論と今後の課題

本稿では、映画という素材に対し概念・機能シラバスの視点からアプローチしたコミュニケーション指導教材の開発とCMSを活用したその授業実践について述べてきた。啓蒙書を中心に「映画で英会話」という謳い文句が使われることが多いため、映画を活用したコミュニケーション指導教材自体、一般的には「ありそうでなかったもの」と言えるかもしれない。リスニング偏重型となっている既存コースブックの問題点を指摘し、その要因を分析した結果生まれた本コースブックは、動機付けへの効果が確認されている映画をメイ

CMSを活用した映画によるコミュニケーション指導教材の開発

ンとしており、高い学習効果が期待される。また、会話教材とCMSとを結び付けている点も、映画を活用した教育の分野では新しい試みだと言える。

最後に、今後の課題を3点指摘したい。第1に、本コースブックは、映画のストーリーの流れに沿った形で機能表現を扱っているため、言語機能の選択・順序・提示の順番が必ずしも重要度・頻度の高い順になっているとは限らない。シラバス・デザインの視点から今後さらなる研究が必要な点であろう。

第2に、動機付けへの効果のみならず、本コースブックを活用した場合のスピーキング能力の向上を測定するなど、今後本コースブックを使用した場合の指導効果の検証が不可欠である。また、効果の測定と並行して、どのような演習の組み合わせが効果的なスピーキング能力向上に繋がるのか、動画を扱ったコミュニケーション教材におけるコース・デザインの視点からさらに研究を進めてゆかなければならない。

第3に、CMSを活用したe-learning対応型教材におけるコンテンツの充実が挙げられる。動画等を含むコンテンツを扱う場合には、やはり著作権法上の保護期間が経過しパブリック・ドメインとなった映画を活用することが必要になる。本研究では、あくまで対面授業を補完・補強するシステムとしてCMSを活用したが、本格的なe-learning対応型教材を志向した場合、今後パブリック・ドメインの活用も是非研究されるべきであろう。

■ 参考文献

- Blundell, J., Higgins, J., & Middlemiss, N. (1982). *Function in English*. Oxford: Oxford University Press.
- Nunan, D. (1988). *Syllabus Design*. Oxford: Oxford University Press.
- Rice, W. (2006). *Moodle E-learning Course Development*. Birmingham: Packt Publishing.
- van Ek, J.A. & Trim, J.L.M. (1993). *Threshold Level 1990*. Strasbourg: Council of Europe Press.
- White, R.V. (1988). *The ELT Curriculum: Design, innovation and management*. Oxford: Blackwell.
- Wilkins, D.A. (1976). *Notional Syllabuses*. Oxford: Oxford University Press.
- 穂本浩美・濱田真由美. (2007). 「映画DVDで学ぶアメリカの法と社会」. 外国語メディア学会関西支部春季研究大会発表要項.
- 井上博樹・奥村晴彦・中田平. (2006). 『Moodle入門：オープンソースで構築するeラーニングシステム』. 東京：海文堂.
- 角山照彦. (2008). 『映画を教材とした英語教育に関する研究』. 岡山：ふくろう出版.
- 角山照彦. (2009). 『ゴースト・ニューヨークの幻ー：映画で学ぶコミュニケーション演習』. 東京：センゲージラーニング.
- 和田稔. (2003). 「シラバス・デザイン」. 小池生夫(編)『応用言語学事典』(pp.92-95). 東京：研究社.

資料1 (定期試験に関する学習者への案内)

定期試験のお知らせ

Listening & Vocabulary Test 50点

- ① リスニングは TOEIC 形式の問題を 35 問出題します。
- ② 語彙は教科書で学習した単語・表現を 15 問出題します。
- ③ 試験は Moodle を使って行います。

Conversation Test 50点

- ① 下の課題会話をパートナーと演じて下さい。
- ② 日本語訳の部分のみ見ても構いませんが、見ながらの場合は満点(50点)の評価はつきません。
- ③ どちらの役をするかは、試験の場において決まりますので、両方のパートを十分練習して下さい。
- ④ 終了後、*Expansion* の課題で創作した会話を続けて演じて下さい。

Molly: I <u>want to</u> marry you, Sam.	Molly: サム、結婚して。
Sam: What? ↑	Sam: えっ？
Molly: Yep. I've <u>been thinking about it</u> . I've <u>been thinking about it</u> a lot, and I think we should just do it.	Molly: ずっと考えてたの。いろいろ考えたわ。それでやっぱり結婚した方がいいと思うの。
Sam: You're serious? ↓	Sam: 本気なんだ。
Molly: Yeah. What's <u>that</u> look for?	Molly: そうよ。何よ、そのさえない顔は？
Sam: You...you never <u>wanted to talk about it</u> .	Sam: 君はその話避けてきたじゃないか。
Molly: Do you love me, Sam? ↑	Molly: 私のこと愛してる？
Sam: Now, <u>what</u> do you think? ↓	Sam: えーっと、どう思う？
Molly: Why <u>don't</u> you ever say <u>it</u> ?	Molly: どうして言ってくれないの？
Sam: <u>What</u> do you mean, why <u>don't</u> I ever <u>say it</u> ? I <u>say it</u> all the time. I feel like...	Sam: えっ、どうして言わないのかって？いつも言ってるじゃないか。俺は...
Molly: No, you <u>don't</u> . You say "ditto", and that's not the same.	Molly: いや、言ってない。あなたは「同じく」って言うだけで、それは同じじゃないわ。
Sam: People say I love you all the time and <u>it</u> doesn't mean anything.	Sam: みんな、「愛してる」といつも言うけど、そんなの意味ないよ。
Molly: You know, sometimes you <u>need to hear it</u> . I <u>need to hear it</u> .	Molly: ねえ、ときにはちゃんと行って欲しいときがあるのよ。私は、今聞きたいの。

発音練習のポイント

- 太字部分は強く(大きな声で、長く、はっきりと)発音すること。
- ↑は上がり調子のイントネーションで発音すること。(↓はその逆)
- 下線部分は音のつながりに特に注意すること。
- gのように二重取り消し線の部分は、ほとんど発音しないつもりで弱く発音すること。

採点・評価

100%暗記出来ているかが評価のポイントではなく、自然な発音が出来ているかどうか、特に、イントネーションと声の強弱などを中心に評価します。Oh や well などのつながり言葉が抜けたりするのは、減点対象にはなりません。ただし、不自然な間や、意味が異なっている場合は、減点対象になります。

- ✓ 日本文を見ずに自然な発音で会話が出来、かつ最後の創作も適切であった。…………… 50点
- ✓ 日本文を見ながらだが、自然な発音で会話が出来、かつ最後の創作も適切であった。…… 40～45点
- ✓ 発音はまだ練習が必要だが、なんとか英文を見ずに会話でき、かつ創作も適切であった。… 30点
- ✓ 発音はまだ練習が必要だが、なんとか英文を見ずに会話できた。創作は不十分であった。… 25点
- ✓ 言えない箇所、詰まる箇所が目立ち、自然な会話になっていない。…………… 20点以下

■ Abstract

Teaching Communication Through the Use of Films and CMS

Teruhiko Kadoyama

The purpose of this paper is to show that a series of short segments taken from one commercial film can be successfully utilized to teach oral communication and that the use of Course Management System (CMS) can greatly facilitate the learning process. Although films are often used in language classes, mainly for their motivational effect on learners, film-based college English textbooks designed to teach oral communication are still limited, and, for most teachers, the use of films, such as in film-based dictation exercises, only plays a minor and supplementary role in the oral communication classroom. In this study, a film-based oral communication textbook, based on a functional syllabus, was developed from the film "*Ghost*." Important characteristics of the main activities and curriculum organizing principles are described in detail, and the results of actual implementation are discussed, based on data from lesson observations and questionnaires. The results of the listening tests suggest that the use of films can improve learners' listening comprehension. The results of the learners' evaluation of the class reveal that the use of CMS significantly increased their motivation and interest in the class. Finally, the study suggests the combination of film-based English textbooks and CMS should be further explored.