

短期大学英語教育における映画の活用と授業外学習への動機づけ

—「映画で学ぶ会話フレーズ」の取り組み—

Using Movies as Teaching Materials to Enhance Student's Motivation and Encourage Out-of-class Study
in Junior College English Education:

a Report of "Learning English Conversation through Movies"

吉 村 圭
Kei Yoshimura

鹿児島女子短期大学

(抄録) 本研究は、海外の一般的な娯楽向け映画を会話表現学習用の英語教材として活用し、授業時には学生の英語学習へのモチベーションアップを、授業時間外には授業外学習の促進を目指すものである。学生が日常生活や就職後のビジネスシーンで使用可能な会話表現を10作品の映画から抽出し、各作品を題材としたワークシートを作成した。そのワークシートを用い、授業内の活動ではセリフの聞き取り（ディクテーション）及び音読を、授業時間外にはリスニング及び字幕切り替えによる書き取りを行わせた。本研究では第8回と最終回に当たる第15回の授業時にアンケートを実施し、授業の活性化と授業外学習の促進の2点に関する本活動の効果を検証した。

Keywords : Teaching English through Movies, Encouraging Out-of-class Study, Enhancing Motivation, Use of CALL System

キーワード : 映画英語教育, 授業外学習の促進, 動機づけ, CALL システムの活用

1. はじめに

1.1 研究の目的

本研究の目的は、映画を英語学習のツールとして用いることで、学生の英語学習への意欲を高め授業を活性化すること、そして学生を授業時間外での自律的な学習へと導くことである。¹具体的には、鹿児島女子短期大学（以下「本学」）教養学科の専門科目「ビジネス英語」の中で行われている映画を活用した活動を元に、この活動がどの程度学生の英語学習へのモチベーションアップにつながったか、そして授業時間外の学習へつながったかを調査する。

文部科学省（2012）によって示された「大学改革実行プラン」では、大学教育の質的転換として「主体的に学び・考え・行動する人材を育成する大学・大学院教育への転換」が示され、具体的に、「主体的な学修ができる環境を整備し、学生の学修時間を欧米並の水準に」することが目標とされた。つまり大学教育には、授業時にはアクティブ・ラーニングのような主体的な学びを提供することが望まれ、さらに授業時間外でも学習を積極的に行わせることで学習時間を増加させることが求められているといえる。しかしながら短期大学に在籍する学生に目を向けると、4年制大学に通う学生ほどには時間のゆとりはないのが実情である。特に今回の研究の対象となる本学教養学科は、在籍する学生のほとんどが一般企業への就職を目指しており、1年次は講義及びワード・エクセルといった実務的な資格の取得、2年次は就職活動で多忙になるのが通例である。とりわけ本研究の対象となる科目「ビジネス英語」は1年次後期に行われており、学生たちはほとんど空き時間がない中この科目を受講することになる。そのような実情を鑑みると、本学の英語教育では、学生に負担感を抱かせることなく、自らの楽しみとして積極的に取り組むことができる時間外学習のあり方が求められていると考えられる。

そのため本研究では、海外の映画を教材として用いることで、学生の英語学習への意欲向上を試みる。そして授業実践とアンケートを通し、その活動が授業時の活動をどの程度活性化させたのか、そして授業時間外における学生の能動的な学びにどの程度結びついたのかを調査する。

1.2 研究の背景

英語教育における映画の有用性は諸氏が指摘するところである。例えば藤枝（2003:62）は英語学習には積極的な動機

づけが必要としたうえで、入試等が学習への「恐怖の動機付け」であるのに対し、教材として用いられる際の映画は「快楽の動機付け」となりうると指摘している。また、藤本(2003:148)は、映画は海外で実際に用いられる「口語、語法、文法現象の宝庫」であり、「実際の英語が発話される場面といった視覚情報を把握し、理解する場を提供してくれる」と評価している。近藤(2013)は、高校生を対象に行った調査の中で、CDやラジオ、小説や新聞といった他のオーセンティックな言語材料に比べ、映画が生徒の英語学習へのモチベーションに最も良く影響するという結果を示している(p.103)。藤枝(2003:65)が指摘するように、映画で交わされる会話とはESL(English as Second Language)学習者向けに作られた音声とは異なり、ネイティブスピーカーが行う極めて自然で本物に近い状態のものであるといえる。映画とは手軽にオーセンティックな英語に触れさせながら英語学習への動機づけができる点で効果的な教材であり、とりわけESL学習者向けの語学教育においては非常に重要な役割を果たすものと思われる。

しかしながら、映画は何の工夫もなしにそのまま有益な教材となるわけではない。Stempleski(2001:364)が指摘するように、学生たちの関心を高め、語学能力の向上へと導けるかは、その映画に関する指導者の十分な知識と正しい使用法にかかっている。授業における映画の使用は「英語教育において『宝の箱』」であると同時に「パンドラの箱」ともなりうるものなのであり(高瀬, 2003:100)、使用目的、方法、作品・使用場面の選定などについて十分な考察が必要である。その意味で、英語の教育現場における映画の活用に関する研究は今後も盛んに行われるべき命題であるといえる。

映画英語教育に目を向ければ、角山(2004, 2005)が報告するように、映画の教材としての利用は1980年代前半から行われており、その歴史は決して浅いものではない。²しかしその研究が体系的に行われたという意味で、2003年に映画英語教育学会によって刊行された『映画英語教育論』は、映画英語教育研究におけるモニュメンタルな業績であるといえるだろう。その中では授業実践に限ってみても、映画の利用に最も相性がよいと思われるリスニング授業(小林, 2003)のみならず、英文法(藤枝, 2003)や英文学作品の読解(Caton, 2003)といったさまざまな授業での利用、また、いわゆる「英語嫌い」のボトムアップ(塚越, 2003)や福祉を専攻する学生への英語教育(八尋, 2003)といった特定の状況下における利用など、さまざまな観点から映画の英語教育への活用法が考察されている。

その中でも最も特に本研究と関連深いのは、新山(2003)が行った、自主学習用課題としての映画の活用例であるといえる。新山は、短大生に夏休みの課題として映画鑑賞に関わる課題を課し、「環境問題」をテーマに映画で学んだ英語表現の確認やテーマに関する考察を行わせている。そしてその結果、映画を英語学習の手段として捉えるようになるなど、学生たちの映画に対する意識に変化があったことを報告している。また、小林(2003)は授業における映画利用に関する作品の選定基準や授業モデルを示しているが、授業における洋画の活用のメリットとして「教室外での行動に影響を与える」(p.11)ことができる点を挙げている。つまり、授業内で映画を教材として用いることで、それまで海外の映画に興味がなかった学生が自らビデオを借りて見るようになる、字幕なしで映画を見ようと試みる、あるいはよりセリフに注意するようになる、などの授業時間外での効果が得られるというのである。そして「聴解力の向上を目指すとき、授業内の目標言語だけでは絶対手に不足して」いるとしたうえで、授業時間外での「学習者の積極的かつ意識的なインプットへの行動が不可欠」であると指摘している(p.11)。本研究の狙いは授業の活性化と、授業外時間外における自律的学習の促進であり、この小林が示す映画活用に関する見解に即するものであるといえる。³

2. 「映画で学ぶ会話フレーズ」の実践

2.1 研究対象

本研究の実践対象は、本学教養学科の専門科目「ビジネス英語」(1年次後期)の中で実施している、「映画で学ぶ会話フレーズ」と題された映画を用いた活動である。対象クラスは本学教養学科の1年生2クラスであり、受講者数はそれぞれ1組28名、2組32名、合計60名で、いずれも女子学生である。この科目では、主に協働的ライティングの手法を用い、学生たちに日常生活や仕事先での会話を想定した英会話文例集を作成させる取り組みを行っている。⁴本研究の対象となる「映画で学ぶ会話フレーズ」は、その主な授業内容の理解を深めるために実施しているものである。

2.2 活動の概要

この活動の目的は、映画を通し日常会話、あるいはビジネス会話の英語表現を学習させることである。全15回の授業のうち10回、各回授業後半の30分程度を用い実施する。10作品の映画を用い、毎回異なる映画を題材とした活動を行う。内容は授業時間内の活動「セリフクイズ」と、授業時間外の活動「映画を見て探そう」の2つに分けられる。授業時間内には当該科目が実施されるマルチメディア教室のCALL(Computer-assisted Language Learning)システムを活用し、学

生たちに映画のセリフのディクテーションを行わせる。そして授業時間外には、作品を各自で視聴させ、セリフのディクテーションを行うか、英語字幕に切り替えてセリフの書き取りを行わせる。

2.3 使用する映画

本活動で用いる10作品の映画、及び各作品で学生たちに聞き取り等を行わせる会話表現は表1の通りである。映画はいずれも本学附属図書館にDVD等が所蔵されているものを選んでおり、学生が授業時間外にも図書館内の視聴覚室で閲覧可能なよう配慮している。また、受講生たちのさまざまな趣向に対応できるよう、ヒューマンドラマ、ラブストーリー、コメディ、ファンタジー、歴史ドラマなど可能な限り偏りがないう幅広いジャンルから選定している。

本活動を実施する「ビジネス英語」では、日常生活や就職後のビジネスシーンを想定した英会話文例集の作成を行っている。そのため、本活動でディクテーションなどに用いる表現は、可能な限りその授業内容に合った会話フレーズが中心となるよう配慮している。例えば「よろしく」(It's my pleasure to meet you)「おじゃましました」(Thank you for your time)「がんばって」(Best of luck)「お大事に」(Take care)といった日常的な挨拶表現や、「何か飲む?」(Would you like something to drink?)「写真を撮ってもいい?」(Can I take a picture?)などの一般的な会話表現、「ご注文は?」(May I take your order? / You ready?)「ごゆっくり」(Take time)などアルバイト等で使用可能な表現、あるいは「マイアミ相互(銀行)へようこそ(いらっしゃいませ)」(Welcome to Miami Mutual Bank, how may I help you?)「中にお入りください」(You may go in now)といった、銀行や受付事務など具体的な職業に関わる表現を各作品から探し、選び出している。

表1 使用した映画及び、各活動で用いた会話表現

回	作品名(公開年)	授業時のリスニング用の表現	授業外学習用の表現
1	<i>The Holiday</i> (2006)	This is my daughter, Sophie. Soph, this is my friend, Amanda. (1:17:50)	Sure. (0:37:48) / Would you like something to drink? (0:42:35)
2	<i>The Terminal</i> (2004)	What's the purpose of your visit? Business or Pleasure? (0:01:15) / What do you do? (0:50:44)	Welcome to Burger King, may I take your order? (0:31:00) / Nice to see you again. (0:51:21)
3	<i>Catch Me If You Can</i> (2002)	Celine? It's my pleasure to meet you. (0:36:45)	Welcome to Miami Mutual Bank. How may I help you? (0:41:52) / Take care. (0:51:30) / You're just full of surprises. (1:24:26)
4	<i>Forrest Gump</i> (1994)	It was nice talking to you. (1:59:48)	I'm home, Mom. (1:26:04) / I will see you tomorrow. (1:39:15) / Have a nice day. (1:57:09)
5	<i>We Bought a Zoo</i> (2011)	Where did you get your shoes? And how much did they cost? (0:29:24)	You're freakin' kidding me. (0:23:12) / Why not? (0:33:32) / She is still looking out for you. (1:04:39)
6	<i>Big Fish</i> (2003)	Thank you for your time. (1:38:53)	I'm going with you. (0:08:16) / I have to meet somebody and I'm already late. (0:31:53) / It's good to see you. (0:14:10) / Can I take a picture? (0:45:07)
7	<i>Little Miss Sunshine</i> (2006)	Hi, you ready? (0:23:56) / Take time. (0:26:10)	I can't believe this. How have you been? (0:37:10) / Thanks for stopping by, Olive. Best of luck. (1:16:05) / You take care. (1:19:11)
8	<i>The King's Speech</i> (2010)	You can go in now, Mr. Johnson. (0:18:40) / Please make yourself comfortable. (0:20:00)	It's time to bed. (0:15:08) / Would you like some tea, Ma'am? (1:17:55) / Now, allow me to guide you. (1:22:27)
9	<i>The Full Monty</i> (1997)	I'd like to take money out, please. (0:48:12)	See you later. Good luck. (0:37:58) / How about it, Dave? (1:18:24)
10	<i>School of Rock</i> (2003)	Could you take a message for me? (0:08:17)	Please take your seats. (0:10:34) / Thanks again, you save the day. (0:11:32) / You'll see me after class. (0:45:43) / With a guitar in our hands and rock in our hearts! (1:13:11)

2.4 作成する映像

語学の授業で映画を用いる際には、しばしば学生にどの程度の時間映像を見せるのが1つの問題となる。活動の対象となる表現を学ばせる際に、その表現が含まれる場面や登場人物たちの関係性を理解させることは、活動のモチベーションに大きく関わると考えられるためである。例えば Stempleski (2001:365) や小林 (2003:12) は、学習者が集中できる長さを考慮する上で、セリフが含まれる特定の場面5分以内にとどめることが好ましいとしている。一方、角山 (2015:5) は、ストーリーの理解が十分伴わなければ学生の興味・関心を引き付けておくのは難しいものと指摘し、実際にその研究では映画全編を12ユニットに分け、毎回10分程度視聴させるとしている。Osuka (2007) は授業を通して1本の映画を用いたクラスと、複数の映画を用いたクラスを対象に、リスニング力と学習へのモチベーションに関する比較を行っている。その結果、リスニング力については同程度の向上が示されたのに対し、授業への興味や満足度といったモチベーションに関わる項目については、1本の映画を用いたクラスのほうが有意に高かったことが示されている。

しかしながら、本研究の狙いの1つは、学生に自律的に時間外学習を行わせることにある。そのため、授業中に1つの作品を全編見せ、授業内でその作品を完結させることは、本研究においてはふさわしい手法であるとはいえない。一方で角山 (2015) の指摘にもあるように、リスニングを行わせる該当場面のみ視聴させるだけでは学生の関心を活動に十分に引き付けることはできないと考えられる。またあらすじを口頭で説明する方法もありえるが、場面理解の上では「細かい点までは理解することは不可能」(鈴木, 2012:8) であるため有効な手段とは考えがたい。そこで本研究では、各作品を10分から15分程度にまとめたダイジェスト(映像①)を作成し使用する。映像①では、作品のみどころやポイントを踏まえ、あらすじは十分理解できるようにするが、結末やいわゆる「ネタバレ」は含まないように配慮し作成する。そのようにしてストーリーに関心を抱かせる程度にとどめ、あえて全編を見せないことで、学生たちに作品自体への興味を喚起し、授業外学習への動機づけとする狙いがある。リスニング作業用に用いる映像としては、セリフが含まれる場面を抜き出した1分程度のもの(映像②)を作成する。映像②はCALLシステムを用いて各学生に配布し、学生たちにディクテーションを行わせる。そして映像②と同じ個所の英語字幕版(映像③)を作成し、解答を示すための映像として用いる。

2.5 使用するワークシート

本活動に用いるワークシートには、授業時のディクテーション用となる「セリフクイズ」、授業外学習用となる「映画を見て探そう」の2項目を設ける。授業実施の際には、中間アンケートの結果を受けワークシートの改善を行ったため、ここでは第1回から6回までに用いた形式のワークシートを「形式1」、7回から10回まで用いた形式を「形式2」と呼ぶ。

授業中に実施する「セリフクイズ」については図1に変更前と後の2つの形式のワークシートを示す。形式1のワークシートには単純にディクテーション用の枠を設けていたが、中間アンケートでの学生からのコメントを参考に、第7回以降の活動で用いる形式2のワークシートには、英語のセリフを予想し記入するための枠を新たに設けた。なお、リスニングの活動ではしばしば空所補充形式の問題が用いられているようである。⁵しかし本活動の目的は学生に会話表現を身に付けさせる点にあるため、問題は空所補充形式にはせず、簡単な表現を丸ごとディクテーションするようにした。そうすることで、単語レベルではなく会話表現全体に学生の意識を集中させることができると思われる。

「映画を見て探そう」のワークシートについては図2に変更前と後の2つの形式を示す。形式1ではセリフの邦訳のみを提示し、映画を見て該当のセリフを探すようにしていたが、形式2ではそのセリフが出てくるおおよその時間を示すことで見どころが明らかになるよう変更した。また学生により興味を持たせるため、新たに「グーフス」(Goofs)の項目を追加した。グーフスとは撮影機材や撮影スタッフが映り込んでいる、あるいは物の向きや配置がカットごとに変わるなど、映画の中にある撮影上、及び編集上のエラーのことを指す。⁶高瀬文広らは、映画グーフスの英語授業における活用について研究を行っており、通常は映画を楽しむ上で邪魔となるはずのグーフスが、学生たちを映画の場面やその会話に集中させる上では非常に効果的であると指摘している(Takase, et al., 2015:105)。この高瀬らの研究を参考に、本活動では新たに「グーフス」の項目を追加することで、活動をより魅力的にし、学生たちの学習意欲を向上することを目指した。

セリフクイズ		1. セリフクイズ	
セリーン：パイロットなの？	Are you a real live pilot?	①予想を書いてみよう	
フランク：そうだよ	I sure am, little lady.	(伝言を)お伝え願えます? _____	
名前は何？	What's your name?	②映画を見て聞き取ろう	
セリーン：セリーン	Celine.	マリンス：シュニーブリーさん？	Is this Mr. Schnebly?
フランク：よろしく	Celine? _____	デューイ：今いない	No, he is not here.
セリーン：あたしこそ よろしく	_____, too.	マリンス：お伝え願えます？	Oh, _____?
		(中略)	
		いつお帰りでしょか？	Do you know when Mr. Schnebly will be back?

形式1： *Catch Me If You Can* を題材とした例

形式2： *School of Rock* を題材とした例

図1 ワークシート「セリフクイズ」 一部抜粋

映画を見て探そう		2. 映画を見て探そう	
①マイアミ相互へようこそ (いらっしゃいませ)		①セリフを探そう	
②お大事に		1 席について (10分ごろ)	_____
③その話初耳だわ (あなたは驚かされてばかりね)		2 それでは どうぞよろしく (11分ごろ)	_____
		②グープス：映画の間違い探し	
		1 (19分ごろ) トイレから出てきたデューイのシャツの着こなしに注目。	
		2 (1時間14分ごろ) ザックの歌を初めて練習する場面で、フレディとケイティの服装に注目。	

形式1： *Catch Me If You Can* を題材とした例

形式2： *School of Rock* を題材とした例

図2 ワークシート「映画を見て探そう」 一部抜粋

2.6 実施環境

本活動の実施には、平成28年度より新たに本学に導入されたCALLシステム、CaLabo LX (以下「CL」)を用いる。特にこの活動では、映像①を全員で視聴するために「先生画面送信」機能を、学生たちにリスニング用の映像②を配布するために「ファイル配布」機能を用いる。CLでは各座席に付属されたパソコンを使用し、学生たちに個別に作業を行わせることが可能である。学生たちは受信した映像②を用い、各自のペースでディクテーションを行うことができる。なお、本来であればCLには動画を一部抜粋し、学生たちに各自でその箇所の聞き取り等を行わせる機能があるが、本学の環境は導入から現在に至るまで依然安定しておらず、その機能が使用できないため、今回は先述した映像①～③をあらかじめ作成し、映像②については「ファイル配布」機能で配布するものとする。なお、学生に配布ファイルの保存は行わせていないため、映像②の使用は教室内に限られる。

2.7 授業時の活動ー「セリフクイズ」

授業では30分程度を用い、本活動を実施する。まず、「先生画面送信」機能で映像①を全学生のモニターに映し、解説を加えながらストーリーを理解させる。先述したが、角山 (2015:5) は「学生に馴染みのないヒューマンドラマを扱う場合、ストーリーの理解が十分伴わなければ興味・関心を引きつけておくことは難しい」と指摘している。つまり、映画のワンシーンのみを抜き出して聞き取りなどを行わせるよりも、ある程度物語を理解した上で行うほうが、学生の関心を

引き付け、作業により集中させることができると考えられるのである。そのため、各作品のみどころを10分から15分程度にまとめた映像①を用いてあらすじを全員で共有する作業は、後の聞き取り作業、及び授業外学習へとつなげてゆく上でも非常に重要であるといえる。また、映像①では作品のみどころは踏まえるものの、ストーリーの結末を見せることはしない。学生たちがある程度ストーリーを知った上で、その続きを見たいと感じる程度にあえてとどめることで、授業時間外での学習への動機づけに効果があるものと思われるためである。

次にCLの「ファイル配布」機能を使用し、学生のパソコンに映像②を配布する。学生たちは各自の座席のパソコンで受信したファイルを再生し、自分のペースで聞き取り作業を行う。ファイルを受信した学生にはWindows Media Player(以下「WMP」)で再生することを推奨する。WMPには拡張機能の中に再生速度を変更する機能があるため、セリフの難易度が高いと感じる学生には再生速度を落として聞き取りを行うよう指示する。本学教養学科では入学時に全学生にWindowsのパソコンを無償貸与している。そのため、ここでWMPの機能の説明をすることで、学生たちは今後自ら映画のセリフの聞き取りを行う際にも、この機能を役立てることが可能である。ディクテーションは10分程度で行わせ、全員の回答はCLの「チャット」機能を用い学生同士で共有する。

最後に映像③を「先生画面送信」機能で全員に見せ、正解の確認を行う。その後、5分程度を用いて、グループごとにセリフの読み合わせを行わせる。

表2 授業時の活動のタイムスケジュール

使用時間	活動(使用する映像)
15分	あらすじ解説(映像①)
10分	ディクテーション(映像②)
5分	正解&読み合わせ(映像③)

2.8 授業時間外の活動ー「映画を見て探そう」

本研究の大きな目的の1つは、受講生に授業時間外に自主的に学習を行わせることである。授業時間外の活動としては、図2に示したワークシートの「映画を見て探そう」の項目を用い、日本語訳されたセリフの元となる英会話表現を調べさせる。方法としては自分たちの力でセリフのディクテーションを行うことが望ましいが、本来の活動の目的は会話表現を身に付けることであり、さらにDVDプレーヤーで視聴する場合はリピート再生するのは容易ではないことが想定されるため、字幕を日本語から英語に切り替え、そのオリジナルのセリフを書き取るだけでもよいと説明する。

なお、「映画を見て探そう」の活動は、あくまで学生たちの楽しみとしての学びに結びつけるためのものである。換言すると「やらされる学習」としてではなく、自律的な学びを促進することがこの活動の大きな目的なのである。そのため授業外の活動を課題として強制的に行わせる、あるいは成績に加点するなど特典を設けることはあえてせず、活動を行うかどうかは学生の主体性にゆだねるものとする。本研究ではその上でどの程度授業外学習が行われたかを調査する。

3. 調査

3.1 アンケート内容

本研究では第8回(平成28年11月11日)の授業時に中間アンケートを、第15回(平成29年1月20日)の授業時に最終アンケートを実施した。実際に行ったアンケートの内容をすべて網羅することはできないため、ここではその中の一部を抜粋し、授業中の活動に関する質問項目と、授業時間外の活動に関する項目について言及を行う。本論考で扱う質問の項目は表3に示す。なお、このアンケートは無記名で行うものであり、当該科目の評価に一切加えないことはアンケート実施前に学生に伝えている。

表3 中間・最終アンケート質問項目

1 授業中の活動に関する質問		2 授業外学習に関する質問	
1-1 活動にどの程度積極的に参加できたか	5段階評価	2-1 授業時間外で映画を見たか	Y/N
1-2 映像の難易度はどうだったか	5段階評価	2-2 授業時間外で活動を行ったか	Y/N
1-3 活動に対してどの程度魅力を感じたか	5段階評価	2-3 映画を見なかった理由	選択・複数回答

3.2 結果

授業中の活動に関する質問に対して、中間アンケートでは59名、最終アンケートでは57名から有効な結果が得られた。また、授業時間外の活動については、中間・最終ともに57名から有効な結果が得られた。授業時の活動に関する結果は図3に、授業時間外の活動に関する結果は図4にそれぞれまとめて示す。

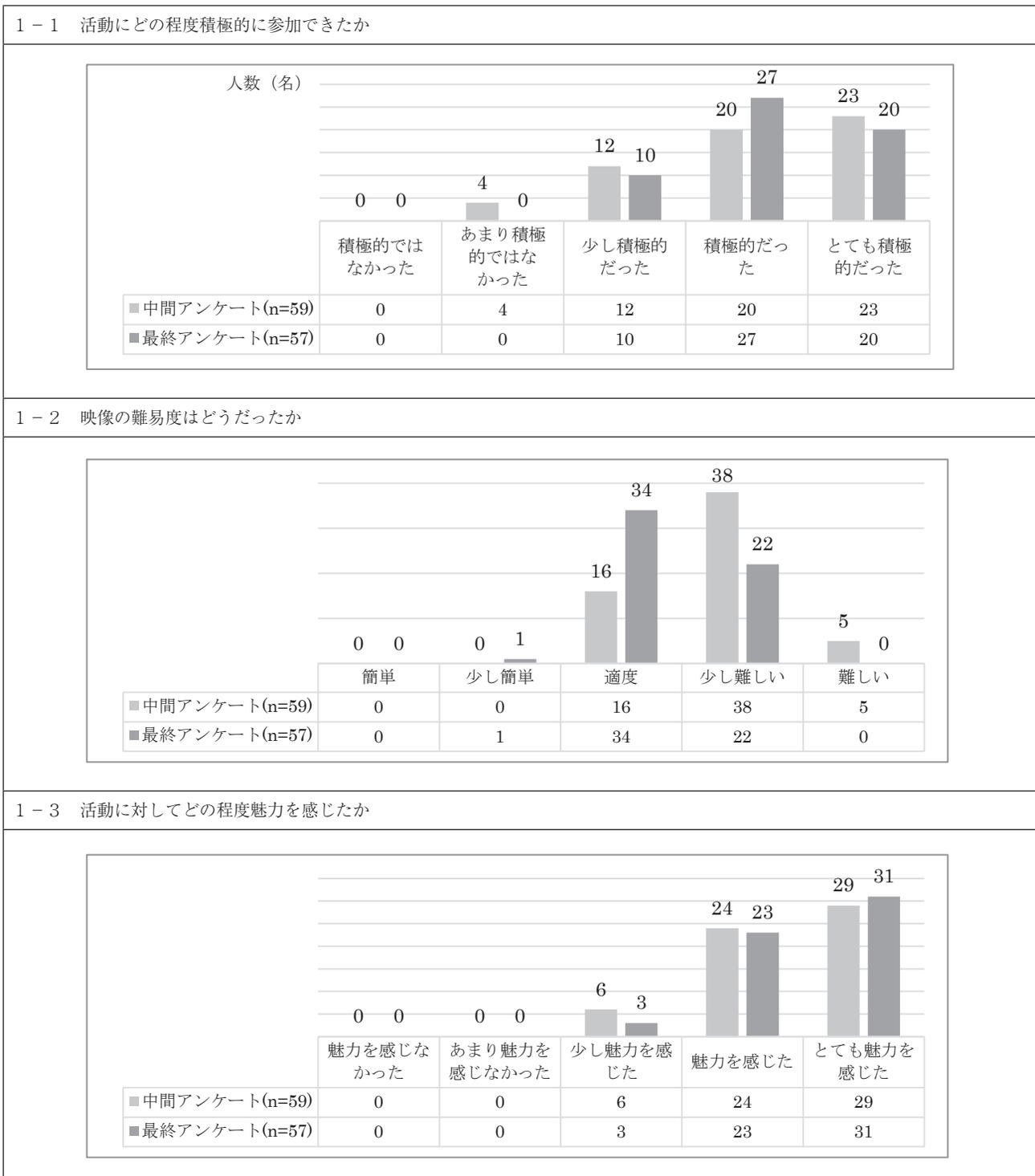


図3 中間・最終アンケート結果—授業中の活動に関する項目

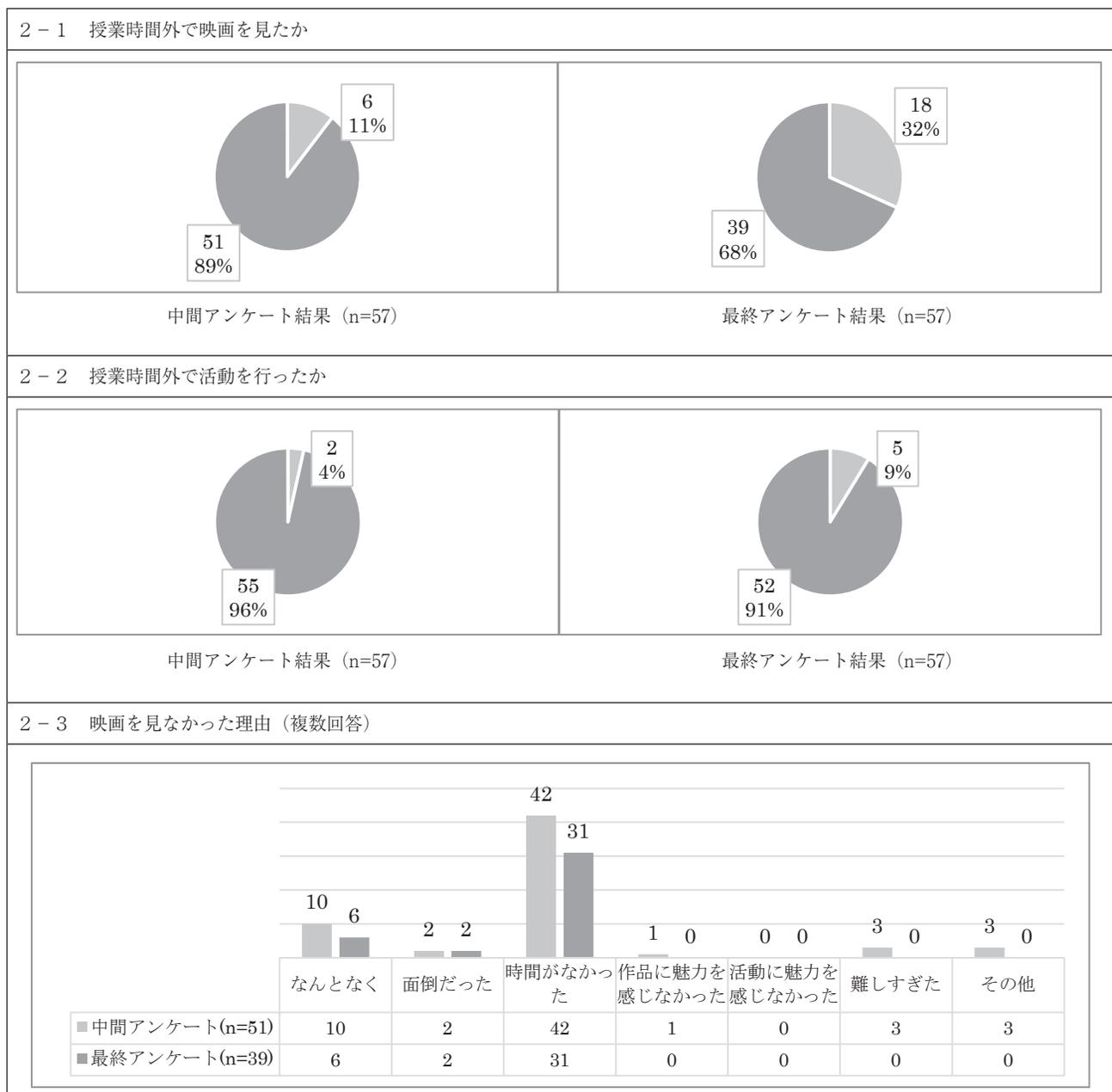


図4 中間・最終アンケート結果—授業時間外の活動に関する項目

4. 考察

4.1 授業中の活動の結果に関する考察

授業時の活動に関する質問に対する結果は図3に示した通りである。これらの項目については中間・最終アンケートともに一部を除き概ね同程度の結果が得られたといえる。学生の積極性については、中間アンケートでは59名中43名(72.8%)の学生が、最終アンケートでは57名中47名(82.4%)の学生が「積極的だった」または「とても積極的だった」と回答しており、非常に多くの学生がこの活動に積極的に取り組めたと感じているという結果が得られた。この評価はあくまで学生の自己評価によるものであるが、授業中に活動に取り組む際の学生たちは私語をすることも居眠りをするのも一切なく、他の講義形式の授業ではみられないほど集中した様子が見受けられた。そのことを思えば、極めて多くの学生が自身の積極性を高く評価したという結果はうなずけるものである。また、本活動の魅力に関する項目の結果を見ると、中間アンケートでは59名中53名(89.8%)、最終アンケートでは57名中54名(94.7%)と、極めて多くの学生が「魅力を感じた」及び「とても魅力を感じた」を選んでいることがわかる。これらの結果から、映画のセリフの聞き取りを行い、会話表現を学ぶという本活動は学生たちにとって大変魅力あるものであり、その魅力が本活動における英語学習への高いモ

モチベーションに繋がっていることは明らかであるといえる。

次に、学生たちに聞き取りを行わせた映像の難易度に関する項目の結果を見る。この項目について、回答は「適度」あるいは「少し難しい」に集中しており、中間アンケートでは59名中54名(91.5%)、最終アンケートでは57名中56名(98.2%)の学生がこの2つの評価項目を選んでいる。授業時の活動として学生のモチベーションを保つには、難易度が低すぎることは好ましくなく、適度であるか、あるいはややチャレンジングであることが望ましいと考えられる。⁷そのためほとんどの学生がこの2つの評価をしたという結果は非常に好ましいものであるといえる。また、中間アンケート時には16名が「適度」38名が「少し難しい」と感じていたのに対し、最終アンケートでは34名が「適度」22名が「少し難しい」と答えており、活動を重ねるにつれ、学生たちにとって難易度がより「適度」に変化したことがわかる。2章で述べた通り、中間アンケートの結果を受け、活動用のワークシートに聞き取り作業を行わせる前に予想を記入する枠を設けた。この中間と最終のアンケート間の結果の相違は、学生たちの英語の音声への慣れやリスニング能力の向上を示すと同時に、事前にセリフを予想する時間を設けたことで学生の理解が促進されたものと考えられる。

4.2 授業時間外の活動に関する考察

ここでは授業時間外での活動に関する結果を見る。まず、映画を見たかどうかについてであるが、中間アンケートでは57名中6名(11%)の学生が見たと回答した。映画を見なかった理由としては「時間がなかった」に返答が集中していた。本論考の冒頭で述べたように短大の学生は非常に多忙な学生生活を送っており、彼らの日々のスケジュールを考慮すれば、この理由は十分うなずけるものである。しかしながら、およそ9割近くの学生が授業外学習どころか、映画を見ることさえしていなかったという結果は、本活動の意義を考える上では非常に問題であり、この活動をより魅力的にし、学生に忙しい中でも活動を行いたいと感じさせるような工夫が必要であるといえる。そのため、2章で述べた通り、中間アンケート実施以降のワークシートには、授業外学習用の「映画を見て探そう」の中に「ゲーフス」の項目を新たに設けた。その変更後の成果は最終アンケートの結果に表れているものといえる。最終アンケートでは、映画を見たと答えた学生は57名中18名(32%)と、映画を見た学生数は中間アンケート時に比べて大きく増加しているのである。中間と最終アンケートを実施するまでの間に2カ月ほどの間隔があるため一概には言えないであろうが、ここでは「ゲーフス」の活動を加えた効果が多少なりともこの数値に影響していると肯定的に捉えたい。

次に、映画を実際に見た学生たちの中で、授業外学習に当たる「セリフを探そう」の活動を行った学生がどの程度いたのかを見る。中間アンケートではこの活動を行った学生数は57名わずか中2名にとどまり、最終アンケートでは57名中5名とわずかに増加した。しかし授業が終了する最終アンケート実施時点でさえ授業外学習を行ったのは全体のわずか9%であった。この結果から、本活動は直接的に授業外学習へと結びついているとはいえないといえる。⁸

4.3 活動に関する感想(自由記述)に関する考察

最終アンケートの際には、自由記述形式で本活動への感想を記入させた。学生から得られた感想はすべて本論考末尾のAppendixに示す。感想コメントは「前半(中間アンケート前)よりも聞き取れたことが多くあってうれしく思いました」「日常生活でも十分に使えるようなフレーズだらけで、とても勉強になる英文だった」などポジティブな意見が多く、学生たちが高いモチベーションを持って本活動に取り組んでいたことがわかる。また、「洋画を見る際に英語音声で日本語字幕をつけてみるようになったり、ゲーフスをさがすようになり、以前より、海外の映画、英語などへの興味も増し新しい楽しみ方を学ぶことができた」のように本活動を行う前とは映画の見方が変化しており、今後の自立的な学習への可能性を感じさせるものや、「これを機に、洋画を字幕なしで見たりもしました」のように、すでに自律的な学習を試みた例もみられた。

一方で、多くの学生が「海外の映画を普段見ない」「洋画を見るときにはほとんど日本語吹き替えで見ている」といった趣旨のコメントを述べていた点は興味深い。自由記述形式の枠であったにも関わらず、海外の映画は見ない、あるいは見たとしても音声は日本語吹き替えでしか見ないと答えた学生が、この欄に感想を記入した全46名のうち15名もいたのである。あくまで選択形式ではなく自由記述のコメントから得られた結果であるため、潜在的にはより多くの学生がそうである可能性もある。⁹本研究を実施する際には、映画の英語であれば学生にとってなじみ深いものであると想定していたが、これらのコメントから、むしろ多くの学生が、映画のセリフでさえ日常的に触れる機会がないということが明らかとなった。コメントの中には授業をきっかけに海外の映画を見るようになったというものや、英語の音声で見るようになったという声も多く、その意味では、本研究で実施した「映画で学ぶ会話フレーズ」は、直接学生たちに授業外学習を行わ

せることができたとはいいたい結果ではあったものの、まず英語に触れるきっかけとなった点で、学生たちにより長期的な意味で英語を学ぶ機会を与えたといえるだろう。

5. おわりに

本論考では、「ビジネス英語」において実施した「映画で学ぶ会話フレーズ」の活動が、学生の英語学習への意欲向上と授業の活性化、そして授業外学習への動機づけにどの程度効果があるのかを検証した。

中間および最終アンケートから、本活動は学生にとって極めて魅力あるものであり、授業時においては学生の学習意欲を高めていることが明らかになった。この評価は、実際の授業時の学生たちの取り組む姿勢にも表れており、セリフのディクテーションを熱心に行う様子は、他の英語関係の授業では見られないものであった。一方で、授業外学習への結びつきの点では直接的な成果が得られたとはいえない。授業回数が進むにつれて本活動で取り扱った映画の視聴を行った人数は増加したものの、授業外学習にあたる「映画を見て探そう」の活動を行った学生数は中間アンケートを行った時点で2名、授業最終回に当たる最終アンケート時でさえ5名であり、極めて少ないものであった。そのため、本活動を直接的に授業外学習につなげるために、この活動を学生たちがより積極的に、楽しみとして行いたいと思えるような内容に改善することが、本研究の今後の課題であるといえる。

しかしながら最終アンケート内での自由記述の回答をみると、本活動が、従来洋画を見る機会がない、あるいは見たとしても日本語吹き替え版を見る学生たちに、英語で映画を見るきっかけを与えていたということが明らかとなった。そしてそれらの学生の多くが、従来の映画の見方から変化を示しており、中には字幕なしで英語のセリフを聞き取る試みをしたものもいた。これは換言すると、この活動は授業が実施された3ヶ月という短い期間では望んだ成果が得られなかったものの、さらに長期的なスパンで、学生たちに自律的な学びを得る機会を与えたと捉えることができる。その意味では、ここで論じた活動「映画で学ぶ会話フレーズ」は、授業外の自律的な学習への動機づけとなりうるものであり、今後改善を重ねることでより実りのある結果に結びつくことが期待できるといえるだろう。

注

- 1 本論考で言及する「映画」とは、商業用に制作された一般的な娯楽映画を指すものであり、英語学習向けに作られた教材用映画は除外する。
- 2 角山（2004）は20世紀初頭から1980年以前、角山（2005）は1980年代の映画英語教育研究史について報告している。その中で、80年代以前は語学教育用の映画が用いられるのがせいぜいであったのに対し、80年代前半より商業映画を用いた「いわゆる映画英語教育の実践、または模索が始まった」（角山、2005:13）としている。
- 3 映画を時間外学習に関連付ける試みは少なくない。たとえば菊池・中山（2006）は中学生を対象に洋画による動機づけに関する調査を行っており、その成果の1つとして、授業時に映画の活動を行ったことで、家庭学習を行った生徒数が有為に上昇したことが報告されている。また、成田（2013）は、連結・消失・弾化といった音声変化に関する授業内容の理解を深める目的で、映画を題材としたレポート課題を作成している。中でも角山（2013a, 2013b）の研究は興味深いもので、DVDによる授業外学習の困難さを克服するために、著作権保護期間が終了した「パブリックドメイン映画」のウェブ教材化を行っている。ICT環境を活用した非常に現代的で画期的な試みであるといえる。
- 4 詳しくは吉村（2016）参照。
- 5 例えば角山（2008:100）では、授業実践に単語レベルの部分ディクテーションが行われたことが示されている。また、藤山（2015:134）や岩下（2016:50）には活動で使用された空所補充形式のワークシートが示されている。
- 6 グーフスについては海外の映画情報サイト「IMDb」において情報を得ることができる。
- 7 田中博晃は英語学習者の動機づけに関する体系的な研究を行っているが、田中（2009:76）では、映画のセリフのリスニングを行うこと自体をかなり難易度の高い「チャレンジングな課題」としており、それを学生たちが達成することで、「達成感や有能感」を与えることができると指摘している。
- 8 本論考ではスペースの都合上結果は示していないが、アンケートの中では、映画を見たにも関わらず授業外学習に当たる活動を行わなかった理由を尋ねている。中間アンケートでは「時間がなかった」が2名であり、「その他」の自由記述では「映画に夢中だったから」「映画を楽しんでいて忘れていた」などが挙げられた。最終アンケートでは「なんとなく」が5名、「時間がなかった」が2名、「難しすぎた」が1名であり、「その他」の自由記述では「映画に集中したかった」「忘れてしまっていた」「手元にプリントがなかった」などが挙げられた。
- 9 本研究実施後に筆者が担当する「英語演習Ⅰ」において、受講者119名を対象に英語圏の映画およびDVDを見る際の音声・字幕の設定に関するアンケートを行った。有効回答115名中、「日本語音声・字幕なし」で見ると答えた学生が86名（74.7%）、「英語音声・日本語字幕」が20名（17.3%）、「日本語音声・英語字幕」が8名（6.9%）、「日本語音声・日本語字幕」が1名（0.8%）であった。

本研究の対象とした「ビジネス英語」内で得られた結果ではないものの、本学の学生の多くがいわゆる「日本語吹き替え版」で洋画を見ていることを示す結果が得られたといえる。

引用文献

<映画>

- Burton, T. (Director), Zanuck, R. D., Cohen, B. & Jinks, D. (Producers). (2003). *Big Fish* [Motion Picture]. United States: Columbia Pictures.
- Cattaneo, P. (Director), Pasolini, U. (Producer). (1997) *The Full Monty* [Motion Picture]. United Kingdom: Twentieth Century Fox.
- Crowe, C. (Director), Yorn, J., Crowe, C. & Gordon, M. (Directors). (2011). *We Bought a Zoo* [Motion Picture]. United States: Twentieth Century Fox.
- Dayton, J. & Faris, V. (Directors), Turtletaub, M., Friendly, D. T., Saraf, P., Berger, A. & Yerxa, R. (Producers). (2006). *Little Miss Sunshine* [Motion Picture]. United States: Fox Searchlight Pictures.
- Hooper, T. (Director), Canning, L., Sherman, E. & Unwin, G. (Producers). (2010). *The King's Speech* [Motion picture]. United Kingdom & Australia: Weinstein Company & UK Film Council.
- Linklater, R. (Director), Rudin, S. (Producer). (2003). *School of Rock* [Motion Picture]. United States: Paramount Pictures.
- Meyers, N. (Director), Meyers, N. & Block, B. A. (Producers). (2006). *The Holiday* [Motion Picture]. United States: Columbia Pictures & Universal Pictures.
- Spielberg. (Director), Spielberg, S. & Parkers, W. F. (Producers). (2002). *Catch Me If You Can* [Motion Picture]. United States: DreamWorks Pictures.
- Spielberg, S. (Director), Spielberg, S., Parkers, W. F. & MacDonald, L. (Producers). (2004). *The Terminal* [Motion picture]. United States: DreamWorks Pictures.
- Zemeckis, R. (Director), Finerman, W., Tisch, S. & Starkey, S. (Producers). (1994). *Forrest Gump* [Motion Picture]. United States: Paramount Pictures.

<文献>

- Caton, T. (2003). Use of Video Dramatisation and a Simplified Text to Explore a Literary Work. 中谷安男・八尋春海（編）『映画英語教育論』（pp. 28-41）名古屋：スクリーンプレイ出版。
- Osuka, N. (2007). The Comparison of a Class Using One Movie and a Class Using Several Movies. 映画英語教育研究：紀要，（12），3-12.
- Stempleski, S. (2001). Video in the ELT Classroom: the Role of the Teacher. J. C. Richards & W. A. Renandya (Eds.), *Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practice* (pp. 364-367). Cambridge: Cambridge University Press.
- Takase, F., Yamashita, Y., Okajima, Y. & Fukuda, H. (2015). A Study to Develop the English Education by Using Goofs: How to make students concentrate on English classes. In *the Proceedings of the 19th STEM International Conference*, 105-108.
- 岩下いづみ (2016). 「高専における洋画・洋学・ドラマを用いた授業実践報告」『映画英語教育研究』21, 45-58.
- 角山照彦 (2004). 「日本における映画英語教育の流れ（1）：1980年代以前の流れ」『映画英語教育研究』9, 17-32.
- 角山照彦 (2005). 「日本における映画英語教育の流れ（2）：1980年代の流れ」『映画英語教育研究』10, 3-16.
- 角山照彦 (2008). 「映画を活用したディクテーション演習の効果について—英語教育における日本語字幕の影響の有無と今後の課題」『英米文化』38, 95-115.
- 角山照彦 (2013a). 「パブリックドメイン映画を活用したeラーニング教材の開発—eラーニングの支援は『単位の実質化』につながるのか—」『映画英語教育研究』18, 67-80.
- 角山照彦 (2013b). 「語学教材として見たパブリックドメイン映画の可能性—『シャレード』を活用したWBT教材—」『映画英語教育学会西日本支部設立10周年記念論文集』139-152.
- 角山照彦 (2015). 「医療系クラスに使える映画の教材化に関する事例研究：『レナードの朝』を活用したEGSPアプローチ」『映画英語教育研究』20, 3-17.
- 菊池一彦・中山勘次郎 (2006). 「外国映画のリスニングが中学生の学習意欲に及ぼす影響」『教育心理学研究』54, 254-264.
- 小林敏彦 (2003). 「洋画を活用した英語授業のための10ステップ統合モデル」中谷安男・八尋春海（編）『映画英語教育論』（pp. 10-27）名古屋：スクリーンプレイ出版。
- 近藤暁子 (2013). 「オーラルコミュニケーション授業における映画使用の効果—学習者と指導者のアンケート調査による検証報告—」『映画英語教育学会西日本支部設立10周年記念論文集』97-110.
- 鈴木達也 (2012). 「高等学校における『英語表現Ⅱ』の学習方法の最適化について」『映画英語教育研究』17, 3-12.
- 高瀬文広 (2003). 「映画を利用した異文化理解とコミュニケーション活動を助ける教授法の研究」中谷安男・八尋春海（編）『映画英語教育論』（pp. 88-101）名古屋：スクリーンプレイ出版。
- 田中博晃 (2009). 「クラス内の動機づけが低い学習者の動機づけを高める実践研究」『大学英語教育学会中国・四国支部研究紀要』6, 69-

81.

塚越博史 (2003). 「False Beginners に対する映画活用法」 中谷安男・八尋春海 (編) 『映画英語教育論』 (pp. 174-185) 名古屋: スクリーンプレイ出版.

成田修司 (2013). 「自由選択映画音声変化レポート」 『映画英語教育学会西日本支部設立10周年記念論文集』 175-187.

新山美紀 (2003). 「課題としての映画ビデオ鑑賞—学習者の自主学習を促進するきっかけとしての試み」 中谷安男・八尋春海 (編) 『映画英語教育論』 (pp. 204-212) 名古屋: スクリーンプレイ出版.

藤枝善之 (2003). 「平泉・渡部英語教育論争再考—教材としての映画の可能性を探る」 中谷安男・八尋春海 (編) 『映画英語教育論』 (pp. 55-70) 名古屋: スクリーンプレイ出版.

藤本幸治 (2003). 「映画英語が伝える異文化情報学と英語学の接点—副詞と時制がもたらす発話解釈論を中心に」 中谷安男・八尋春海 (編) 『映画英語教育論』 (pp. 148-161) 名古屋: スクリーンプレイ出版.

藤山和久 (2015). 「映画を活用した英語学習の動機づけ—高専での取り組みを中心に—」 『比較文化研究』 117, 129-138.

八尋真由美 (2003). 「福祉科の学生のための英語教材としての映画」 中谷安男・八尋春海 (編) 『映画英語教育論』 (pp. 186-202) 名古屋: スクリーンプレイ出版.

吉村 圭 (2016). 「短期大学の英語授業における協働的ライティングの実践と効果—英会話文例集『かごしままちかど英会話』作成の取り組み—」 『鹿児島女子短期大学紀要』 52, 177-187.

< Web サイト >

IMDb. (n.d.) Retrieved June 26, 2017, from <http://www.imdb.com/>

文部科学省. (2012) 「大学改革実行プラン (詳細)」 Retrieved June 26, 2017, from http://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/24/06/_icsFiles/afieldfile/2012/06/05/1312798_02_2.pdf

Appendix 最終アンケートー活動の感想（自由記述）での全コメント

- ・紹介されていた映画は全部面白そうだったと思ったので、時間があるとき見てみたいです。
- ・毎回ちがう内容で、見ていてとてもおもしろかったです。聞き取りが少し苦手（できなかった）でしたが、一生懸命自分なりに答えを見つけ出そうと努力しました。
- ・毎回とても興味のわく映画だったので、見ていて楽しかったです。この春休みを利用して、少しでも時間があれば見たいと思います。
- ・見てみたくて図書館に探しに行きましたが、空きコマの1時間半だけでは見終わらなくてあきらめました。おもしろそうだったので今度見てみます。
- ・普段洋画を見るときにはほとんど日本語吹き替えで見ていたので、たまには英語で視聴して、リスニング力を身に付けたいと思いました。知っているフレーズや単語がでてきたりすると少しうれしくなりもっと覚えようとするので、これからたくさんいろいろなジャンルの洋画を見たいなと感じました。
- ・バイトでも外国のお客様が多いので、ぜひ使えるものは使ってみたい。
- ・知らない映画を見るのが楽しかったし聞き取りの勉強になった。この授業を受けて翻訳なしのDVDを借りてみようと思った。
- ・映画を英語で見たり、そもそも洋画を見るのがあまりないので、良い機会だった。洋画にも興味を持ち、見てみようと思い、実際に見る事ができた。
- ・映画を通してだったため、とても楽しく学ぶことができた。
- ・映画をみるのは好きなので楽しかった。洋画は吹き替えばかりなので、英語の難しさを感じたが、聞き取れるとうれしかった。
- ・前半よりも聞き取れたことが多くあってうれしく思いました。
- ・どの映画も15分くらいしか見ていないけれど、内容と少しあらすじがわかって、全部おもしろそうな映画だと思いました。どれか1つでもじっくりと見てみたいです。
- ・難しかったが楽しかった。休業期間に入ったらぜひ映画を見たい。
- ・とてもためになるフレーズが多く、映画をみながら学べるので、映像でわかりやすく楽しくみることができた。また、映画の内容もおもしろく、時間があつたらみてもと思う。
- ・毎時間楽しく会話フレーズを学ぶことができておもしろかった。今まで、吹き替えで見ていたので、英語と字幕に挑戦したいと考えた。
- ・映画は吹き替え版で見る事が多いので新鮮だった。ターミナルやホリデイはずっと見ようと思っているが時間がなかったので見れなかった。もともと映画が大好きなので、これからは吹き替えだけではなく、字幕Verで見てみようと思う。
- ・映画を見ることを通して、英語を学ぶことができてとてもおもしろかったです。
- ・映画がおもしろく続きが気になった。
- ・映画だと堅苦しい英語がなく、様々な解釈をしてこの英語が使われているなど勉強になった。
- ・知らない映画がたくさんあっておもしろかった。私は映画が好きなので、映画で英語を学べるというのはとてもいいと感じた。
- ・毎回とても面白い内容で、すべて見てみたいと思うものが多かった。時間を作ってみようと思う。英文の予想問題やゲーフスなど、楽しい作業があり映画の面白さがよくわかった。
- ・前半も後半もとてもたのしかった。毎回映画がおもしろいのでいつかは制覇したい。
- ・途中までだけけど全部おもしろかった。時間があれば見たいと思った。音声の聞き取りは簡単なときも難しくて全然聞き取れないときもあった。映画のゲーフスが面白くて、言われなければ全然気づかないなと思った。
- ・映画を見たがら英語を学ぶのが楽しかった。紹介された映画も、一部しか見ていないが、おもしろいものが多かった。普段はあまり外国の映画は見ないが、時間があつたら見てみたいと感じた。
- ・英語を聞き取るのはむずかしかったけどおもしろかったです。色々な作品も知ることができていいなと思いました。
- ・おもしろい映画の発見があって興味のわく項目でした。
- ・映画の内容と合わせて学ぶことができてとても楽しかったです。後半から出てきたゲーフスの部分も毎回発見があっておもしろいと思っていました。普段は吹き替えしか見ない洋画ですが、これを機に字幕のものも見ようと思います。
- ・海外の映画を普段見ないので、日本とは違う作風で毎回おもしろくて楽しみにしていた。
- ・映画をみながら英語も学べるというのがとても効率的でいいなと思いました。
- ・実際に外国人が話しているセリフを聞くので、リスニング力が付くからとてもいいと思う。また、外国の映画を見る機会が普段ないので、外国に興味をより抱けるいい機会だと思う。
- ・とても面白い作品ばかりで授業中に少し見ただけでもいい作品とわかるものばかりでした。楽しかったです。
- ・楽しみながらできる授業ですごくよかったです。もっと時間をとってほしい。
- ・普段あまりみない洋画、しかも英語で見る機会ができてよかった。おもしろいものばかりだったので、家でも見たい。
- ・英語の映画も面白かった。これからは積極的に作品の単語やフレーズにも注目していきたいと思う。映画で学ぶ会話フレーズも授業の1つだと感じました。私も積極的に英語の映画の作品を見ていくようにしていきたいと思います。
- ・知らない映画ばかりで面白そうと思うものも多かったです。私はあまり洋画を見ないので、とても興味がもてて、借りて見てみたいと思います。
- ・後半から小さなミス探してみたいのがあったり、個人的にはとても面白かったです。春休みにまとめてみてみます。
- ・まったく知らない映画でもゲーフス探すと興味の内容だった。紹介された映画を実際に時間があるときに見たい。

- ・ 英語を勉強しながら映画を見れて、とても楽しく活動できた。まだ見れてないけど、あらすじを見ようと思うものもいくつかあったので、今後必ず見ようと思った。「映画で学ぶ会話フレーズ」の中では、空欄の英文のところは日常生活でも十分に使えるフレーズだらけで、とても勉強になる英文だったと感じた。活動の中にも、ゲーフスなど楽しめる内容も入っていたので、飽きることなく集中して取り組むことができた。
- ・ すごく楽しい活動だなと思いました。自分の知らない映画だったけど、あらすじや要所要所見せてもらえたので、内容に集中して取り組めたと思います。これを機に、洋画を字幕なしで見たりもしました。全然聞き取れなかったけど。
- ・ 海外の映画は今まで見たとしても、日本語吹き替え版で見ていたので、授業で見てから英語のまま見るのも勉強になるしおもしろいなと思いました。また、映画の中のミス映像を探し出すのもおもしろかったです。
- ・ 少しをするのではなく講義をする日、映画を見る日、別にすれば話の内容も単語ももっと頭に入ると思った。
- ・ 洋画は基本あまり見ないので、毎回新鮮な気持ちで見させてもらっていた。また、映画の中で間違いがあるものもあるということを知り、そんなこともあるのだと驚いた。あらすじだけでも見るのは楽しかった。
- ・ この授業を通して洋画は字幕で見ようになりました。役立つ言葉もあったため、聞き取れるようになるよう頑張りたいです。
- ・ 見たことのない映画でも楽しめた。Youtubeなどで見てみたいと思った。
- ・ ビジネス英語の講義を受けてから、洋画を見る際に英語音声で日本語字幕をつけてみるようになったり、ゲーフスをさがすようになり、以前より、海外の映画、英語などへの興味も増し新しい楽しみ方を学ぶことができた。これからも英語に触れる機会を増やし、簡単な英会話ができるようになりたいと感じた。
- ・ 楽しみながらできて、毎回とてもたのしみでいい活動だと思いました。教科書で学ぶよりも英語を身近に感じることができました。今後借りようと思っている映画では、セリフ探ただけではなく、ゲーフスもしてみようと思います。

(2017年7月28日 受理)