

漫画教材を用いたナラティブアプローチの

オンライン「語学学習・異文化理解教育」への応用

山本洋平*1

*1 ジャパンスタイルデザイン株式会社

Online learning of Japanese and cross-cultural understanding with a narrative approach using MANGA

Yohei Yamamoto¹

*1 Japan Style Design Inc.

著者らはこれまでに、最先端の「Emotional Communication Design」「Manga-based Narrative Approach」を人材育成および教育現場へと導入し、その妥当性に関する研究・開発・実証を行ってきた。それらの人材開発メソッドに基づき、2020年から2021年にかけて1年間、コロナ禍における完全オンライン・遠隔学習による、「グローバル人材・イノベーション人材・クリエイティブ人材・プロフェッショナル人材」に向けた「言語・異文化理解・多文化共生」のオンライン学習メソッドおよび学習コンテンツを、750名を超える外国人学習者へと提供してきた。本稿では、それらの提供プログラム・学習フローを述べながら、同時に、浮かび上がってきた課題および今後の展望を述べることにする。

キーワード: ナラティブアプローチ, オンライン遠隔学習, 漫画教材利活用, 異文化理解教育

1. はじめに

コロナ禍における教育現場における利活用を見据え、著者らは拡張性および柔軟性を教育フォーマット・学習コンテンツ・学習教材に持たせることで、完全オンライン・遠隔学習による、言語・異文化理解・多文化共生のアダプティブラーニングを目指している。

本人材開発メソッドは、グローバル人材、イノベーションの担い手、ダイバーシティ&インクルージョン推進の担い手、等々である受講生が、文化背景・人々の気持ちを感じ取り、学び、日々の行動変容に繋げることを目的としている。同時に、コミュニケーション能力を、言語的・非言語的・情緒的、および、Perception→Emotion→Action、の切り口から測定、育成、実践へと繋げることができる利点を有している。

2. 提供プログラム・学習フロー

2.1 提供プログラム

海外—日本を完全オンラインにてつないだ有償の個別オンライン学習提供数は2020-2021年間750を超える。言語学習、異文化理解、多文化共生、機微力(KIBI理論)に関する能力醸成および理解深化を目的に据え、なるべく冗長化を避けるべく、マイクロラーニング・スナックラーニングの手法を取り入れ、飽きの来ない学習設計を採用している。

そのため、実施時間は25分間としている。ナラティブアプローチ×Manga-Basedの4コマ漫画(独自開発)を学習教材として採用し、アクティブラーニングを取り入れている。

ステップとしては、反転学習を導入、学習者に事前に学習教材(4コマ漫画)を与え、授業までに事前学習を促す。学習教材を図1、図2および図3に示す。



図 1 使用漫画教材（駅構内におけるシーンの考察）



図 3 使用漫画教材（街中におけるシーンの考察）



図 2 使用漫画教材（電車内におけるシーンの考察）

2.2 学習フロー

授業開始からの学習フローとしては 25 分設計の学習フロー（完全オンライン）である。6 のステップから構成されており、次のとおりである。

① 学習者の学習目的（仕事での利活用，個人的な教養，本講座受講へのインセンティブ，等々）をヒアリング：5 分

② 学習者から教師へと，状況説明・状況描写を実施（セリフを読み上げるだけでなく，4 コマの場面説明，登場人物の表情からセリフ外や行間に隠れている感情を推測，説明するように促す）：第三者的視点からの俯瞰やメタ認知（言語学習面からの学習効果最大化を目的とする）機微力における「状況想像力」「気持ち推測力」の醸成に特化：5 分

③ 言語面および作画表現において，学習者が理解できない箇所に関するリフレクションを実施：5 分

④ 当該漫画における，文化背景や人の気持ちの機微についてのインタラクティブ対話（異文化間における共通項，相違点，また，学習者個人における体験との照らし合わせ，比較を通じて，理解醸成を促進。ナラティブアプローチにおける物語への自身の投影，感情の共有を実施）：10 分

⑤ 25分を通した授業内容,そこから派生した自己の中で湧いてきた気持ちや疑問についてリフレクション(言語習得面や異文化理解面から,次回学習への興味・関心を高め,エンゲージメント向上を図る)

⑥ アダプティブラーニング,アダプティブフィードバックを実施

3. 課題

現状の課題としては,言語レベル向上と非言語コミュニケーション能力向上の,その進捗バランスや同期の取り方が挙げられる.また,海外-日本を完全オンラインにてつないだ遠隔集合授業も実施している.

その内容としては,「漫画内会話を利活用した言語学習,異文化理解促進(週1:60分)」,「ドラマを利活用した言語学習,異文化理解促進(週1:60分)」である.現状の課題としては,個々人の発話量や言語レベルのバラツキによる,集合授業における学習効果の総和の最大化である.

なお,学習教材に関しては,多言語対応のうえ,<https://hachiwale.com/>にて,一元管理している.

4. 展望

今後著者らは,実効性および学習効果の定量化として,学習プログラム内におけるテキストマイニングおよびコミュニケーター同士の発話量の量的比率の最適値を導出する予定にしている.アクティブラーニングにおけるインタラクティブなコミュニケーション設計において,いかにtwo-way methodへと定量化手法を利活用して推移させるかが肝要であり,今後への課題として浮かび上がってきた.

謝辞

本研究を共に推進してくださっている東京工科大学の松永信介教授,東京大学の関谷雄一教授,千葉工業大学の関研一教授に,この場を借りて心より感謝申し上げます.

参考文献

(1) Yohei Yamamoto: “The Development of Innovative Blended Learning System Using Manga to Improve

the Cross Cultural Communication”, IEEE TALE, Yogyakarta (2019)

(2) Yohei Yamamoto: “Practice of Narrative Approach using e-learning in Cross-Cultural Understanding Education”, AACE SITE, New Orleans (2020)