

# VR (バーチャル・リアリティ) 留学を体験

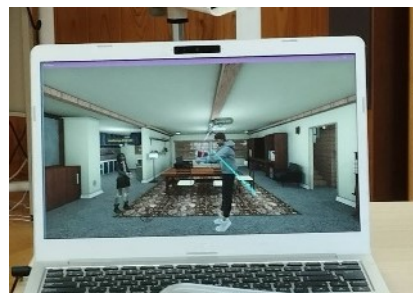
令和4年12月16日(金) 興学館

「自分の英語が思ったより通じて嬉しかった。」「女性の外国人講師の英語がとても聞き取りやすかった。」「もう少しうまく英語で説明できたらよかった。」

保護者会期間中の午後の時間を利用して、2年生5名が「VR留学」を体験した。このプログラムはECC(株)が開発したもので、6月に3年生が無料体験をし、大好評。それを受けてこの件で公益財団法人ZEN CLUBの助成金事業に応募したところ採択。それにより高価なVR機器が6台購入可能になったことで今回の体験につながったのである。

さて当日はECC(株)の前田様によるVR機器の操作説明後、VR空間で仮想キャラクターと定型英会話練習を行い、さらに2つの場面に応じてリアル・ネイティブとの会話や簡単な活動を50分ずつ行った。このプログラムによって期待される主な効果は、次の3つである。

- (1) 高校生の海外への興味や関心が高い一方で、コロナ禍でその機会が得にくい現状のなか、このプログラムは将来的な留学の準備や実践の場の提供になる。
- (2) このプログラムを留学の入口としての勉強と考えると、留学に躊躇している生徒も参加しやすく、また保護者としても子供が実際に海外に行くことと比べて安心である。
- (3) 生徒は海外の雰囲気を楽しみつつ、かつ、相手が仮想キャラクターということで恥ずかしさを感じることなく発話できるため、インプットやアウトプットの質が向上する。



今回体験したのは「ホームステイ先」と「観光・ショッピング」の2つの場面。最初の場面ではVR機器の操作はできても、緊張しているのか生徒の声は小さく、いかにも自信なさそうな感じで無言が数秒続くこともあった。次の場面に進む前に、「黙っていると相手としてはどう反応したらよいのかわからない。何でもいから相槌をうったり、What?と聞き返したりして会話を継続させることが大切」とアドバイス。すると5人はすぐに修正し、観光・ショッピングの場面では Thank you. や Welcome. Pardon? といった言葉を頻繁に用いて会話がスムーズに進行。さらに自分が勧める日本の観光地をネイティブに伝えるときには「伊勢神宮」、「明治村」などを挙げ、苦勞しながらもそれなりに英語で説明できている生徒もいた。言葉に詰まるところはあったものの、何とか伝えようという気持ちが前面に出ていることでネイティブに伝わったのではないかと。「会話のキャッチボール」とはよく言われるところであるが、今回はネイティブが聞き取りやすい英語で話してくれたおかげで、「相手から投げられたボールをうまくキャッチできない」ということはほとんどなかった。一方で「返すボールが見つからず、キャッチボールが止まってしまう」ことはないわけではなかった。これを避けるためには、日頃から英語で表現する練習をしておくしかない。例えば、その日の出来事を3分間スピーチとして英語で述べてみたり、下校時に目にしたものを1つ英語で説明したりするといいたろう。

仮想現実の世界であっても、そこで自分の至らなさを思い知ることが未来の現実につながるのである。

本州の公立高校

初上陸