

1. このテキストの特徴

このテキストは、初級の学習を終え、簡単な日常会話ができるようになった学習者のために作られた、会話練習用のテキストです。

このテキストには、以下のような3つの特徴があります。

(1) 「タスク先行型」のロールプレイ

ロールプレイのやり方には、2種類あります。1つは「表現先行型ロールプレイ」、もう1つが「タスク先行型ロールプレイ」です。両者の手順の違いを示したのが、次の(a)と(b)です。

(a) 表現先行型 : 表現の導入・練習 → ロールプレイ (定着の確認)

(b) タスク先行型 : ロールプレイ (力試し) → 表現の導入・練習

現在行われている会話教育の方法は、ほとんど「表現先行型」です。表現先行型ロールプレイでは、まず、例えば「～てもらえませんか」「～していただけませんか」などといった表現を導入し、練習（ドリルなど）を行います。そして次に、定着を確認するために、その課で学習した表現を用いたロールプレイを行います。このような方法は、「手堅さはあるが、インパクトに欠ける」という欠点があります。

このテキストにおける方法は、「タスク先行型」、つまり、まずタスク（ロールプレイ）に取り組むことによって力試しをする、というものです。そして、もし、そのロールプレイがうまくできなければ、その時点で初めて、その会話に必要な表現・文型・語などを導入し、練習させます。

初級学習者なら、「表現先行型」のほうがいいのかもしれませんが、中級以上の学習者の場合は、基本的な会話能力がすでにある程度備わっているので、「まずやってみて力試しをする」ということが、非常に重要なのではないかと考えます。

「タスク先行型」の場合は、その時点で持っている言語能力を総動員してタスクに当たるわけであり、したがって、①実際の言語生活により近く、また、そのため、②真剣味があり、インパクトがあるのではないかと考えています。

(2) 『指導のポイント』（凡人社ウェブサイトに掲載）

「タスク先行型」のロールプレイ学習を行う場合、学習者に、まずロールプレイをやらせ

てみて、そして、そこで見つかった言語的挫折（うまく言えなかつたり、正確さが極度に落ちてしまう部分）に対して、しかるべき表現や文型・語などをフィードバックしていくわけです。このような方法は、(1)でも述べたように、学習者にとっては非常にインパクトがあり、有効なものであると思われています。しかし、教師にとっては、どのような言語的挫折が起こって、どのような表現を導入することになるかを、授業の前に知ることができず、したがって、前もって準備しておくことができないという、かなりスリリングなものになってしまいます。

そこで、参考にしていただきたいのが、凡人社ウェブサイトに掲載した『指導のポイント』です。『指導のポイント』には、どのロールプレイのときにどのような表現を導入すればいいのかがまとめてあります。もちろん、学習者が犯すであろう誤りを完全に予測しきることは不可能なのですが、『指導のポイント』を読めば、導入すべき重要な表現、つまり、そのロールプレイの鍵になる表現がわかります。ぜひ授業の前に読んで、参考にしてください。

『指導のポイント』は凡人社ウェブサイトからダウンロードしてお使いいただけます。

<http://www.bonjinsha.com/roleplay/>

(3) 「易」から「難」へのロールプレイの配列

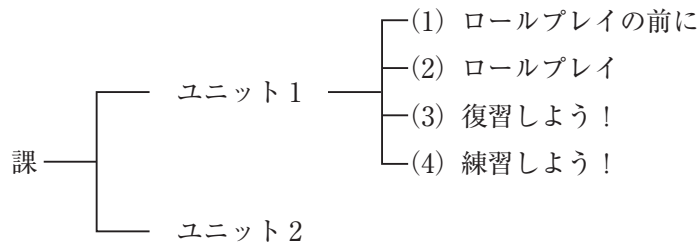
このテキストは、第1課「レストラン・喫茶店で」、第2課「友達と」、第3課「アパート・マンションで」、第4課「ハプニング!」、第5課「街のどこかで」、第6課「学校で・職場で」、第7課「悩みごと相談」というように、主に「場面」によって課が分けられていますが、その中に含まれているロールプレイは、課が進むにしたがって、少しずつ難しくなるように配列してあります。つまり、日本で生活する学習者が遭遇するであろう「場面」が、「易」から「難」へと順を追って提出されているということです。

このテキストは、大人である学習者が日本人との交流の中でひんぱんに遭遇するであろう場面や話題を中心に作られています。「易」から「難」へと並べたロールプレイの「機能」に関しては、中級の学習者が上級に達するために必要なものが、ほぼ網羅されているのではないかと思います。したがって、これらのロールプレイを消化していけば、生活面において上級レベルに到達することができます。

テキストの初めのほうのロールプレイは、初級の学習が終わった直後ぐらいの学習者に用いていいレベルに、そして、最後のほうは、上級に入ったばかりぐらいの学習者にちょうどいいレベルに合わせてあります。しかし、だからといって、必ずしも、すべてのロールプレイを順番にこなしていく必要はありません。授業の時間を十分にとることのできないボランティアの日本語教室やプライベートレッスンなどでは、ロールプレイを取捨選択し、それぞれの状況に合わせたコース設計をしてください。

2. このテキストの構成

このテキストには7つの「課」があり、そして、それぞれの課の中には2つから6つの「ユニット」があります。課によってユニットの数かなり異なっていますが、それは、このテキストにおいては、中級学習者のレベルを引き上げるために効果のある、より質のいいロールプレイを優先して掲載するという実用主義的側面を第一に考え、テキストの外見的な体裁を、その次に考えたからです。



3. 授業例

各ユニットは、「(1) ロールプレイの前に」「(2) ロールプレイ①② (③)」「(3) 復習しよう!」「(4) 練習しよう!」の4つの部分からなっています。この構成を図で示すと、上のようになります。それぞれの課やユニットの内容については、目次をご参照ください。

各ユニットの流れは以下ようになります。90分の授業なら、1つのユニットをだいたい2コマ（合計180分）で消化していくのが標準的な進み方です。

1 コマ目 (90分)

(1) ロールプレイの前に (15分)

ウォーミングアップおよび動機づけ。ロールプレイに意欲的に取り組めるよう、ロールプレイの内容に対する関心を高めさせる。

(2) ロールプレイ①② (75分) [ペア練習 (15分) → (発表→表現・文型・語の導入) (10分×6組=60分)]

ロールカード①の内容を理解させた後、ペア練習を行う。その後、1組ずつ発表させ、うまく言えなかった表現や単語を導入する。4組目ぐらいからは、ペア練習なしで「ロールプレイ②」を発表させる。時間は、発表するペアの数によって異なるので、適宜調整していく。

2 コマ目 (90 分)

(3) ロールプレイ③ (20 分)

前回の復習。簡単な導入の後、2, 3 組のペアに発表させる。

ロールプレイが2つしかないユニットでは、①か②の復習を行う。

(4) 復習しよう! (40 分)

次のような方法でロールプレイの復習をする。次のすべてを行ってもよいし、1つか2つのみ行ってもよい。(ア) 学習者に自由に解答を書かせる。(イ) CD を聞かせて解答を書きとらせる。(ウ) CD を使用してシャドーイングを行う。

なお、CD には、自然な速度の会話と少し速度の遅い会話の両方が収録されているので、学習者のレベル・ニーズに合わせて、適宜使用していただきたい。

(5) 練習しよう! (30 分)

学習者に解答を書かせて、あるいは、言わせて、教師がチェックする。

4. 授業の際のポイント

実際に授業を行うときのポイントを、5つ挙げておきます。

(1) ペア練習

ペア練習は、日本語の能力がだいたい同じぐらいの者同士でペアを組ませるとうまくいきます。学習者の人数が奇数なら、教師もペア練習に加わってください。

練習時間は5～10分ぐらいが適当です。ペア練習をしているときは、教師は基本的には見ているだけですが、学習者から質問があった場合には答えてあげてもいいです。また、練習しているときに学習者の間違った日本語が耳に入っても、特に訂正する必要はありません。コミュニケーションに支障をきたすほどの間違いであれば、相手が聞き返すでしょうし、言語形式の正確さよりも、タスクが達成できることが、つまり、割り当てられたロールの目的が達成できるということが大切なのです。

また、不自然な日本語を話して聞き返されたときに、何らかのストラテジー（方略）を用いて対処するということは、学習者の日常のコミュニケーションにおいてもしばしば起こり得ることです。学習者の間違った日本語を聞いて、すぐその場で訂正してしまうということは、言い換えのストラテジーの練習の機会を、学習者から奪ってしまうことになります。

ペア練習をしていると、わからない表現をお互いに教え合ったりするペアが自然に出てきたりしますが、それも、自律学習が行われつつある兆しであると考え、学習者の自由にさせ

ておけばいいでしょう。

(2) 発表

ペア練習が終わったら、1組ずつ、ほかの学習者たちの前で、そのロールプレイを演じさせます。ロールプレイを演じ終わったときには、必ずクラス全員で拍手をするように指導してください。ロールプレイを演じたペアも、拍手をされれば気分が悪いはずはありませんし、また、ともすれば他人のロールプレイを聞いてダレがちになるほかの学習者たちの注意をひきつけるためにも、効果的です。

(3) 表現・文型・語の導入

ロールプレイの発表が終わったら、そのロールプレイにおける「言語的挫折」を指摘し、表現や文型などの導入を行います。表現・文型の導入は、そのペアのロールプレイが終わった直後にするので、「発表」と「表現・文型の導入」は、ペアの数だけ繰り返されることになります。

また、「言語的挫折」を指摘して表現や文型を導入するばかりでなく、こちらが導入したいと思っている表現を学習者が先に言ったときや、学習者が何かいい表現を使ったときには、それを板書し、大いに褒めてあげてください。その学習者を勇気づけることにもなりますし、ほかの学習者にとってもいい勉強になります。特に、このようなスタイルのロールプレイ学習にあまり慣れていないうちは、「言語的挫折」を指摘して表現を導入するよりも、いい表現を指摘することに重点を置くほうが、学習者に抵抗感がなくていいようです。

いずれにせよ、実際にロールプレイをやらせてみるまでは、どのような「言語的挫折」あるいは、どのようないい表現が出るのかわからないということが、この「タスク先行型ロールプレイ」のいちばんの“難点”であり、また、逆におもしろいところでもあります。『指導のポイント』（凡人社ウェブサイトに掲載）をよく読んで、スムーズに授業を進めてください。

(4) 学習者の日本語能力に極端な差があるクラス

学習者の日本語能力に極端な差があるクラスというのは、どのようなタイプの語学教育を行う場合にも、教師としては非常にやりにくいものです。

そんなときには、ロールの内容を少し変え、難易度に変化をつけてください。例えば、「友達を飲みに誘う」というようなロールプレイなら、日本語能力の高いペアなら、誘う相手を「友達」ではなく、「それほど親しくない教師」に変えるといった具合です。「それほど親しくない教師」を飲みに誘う場合は、どうしても、ある程度、敬語を使わざるを得ず、当然、「友達」を誘うよりは、タスクとしてのレベルは高いものになります。

また、あまり日本語能力の高くない学習者同士のペアは、発表の順番をできるだけ後ろの

ほうにするといひようです。そのほうが、気が楽になりますし、また、前のペアが使った表現や、前のペアのロールプレイに対するフィードバックを聞くことによって、自分たちのロールプレイの発表が、より楽になるのではないかと思います。

さらに、それでも、どうしても対応に苦慮するような、日本語能力の低い学習者がいる場合には、「タスク先行」という理念からは外れてしまうこととなりますが、次の授業で行うロールプレイをその学習者に教え、表現などを予習させておくということも考えられます。

(5) ロールプレイを嫌がる学生、盛り上がらないクラス

ロールプレイを行うという学習活動は、学習者のアクティビティーという観点から見ると、かなり能動的だといえます。そのため、学習者が積極的に教室活動に参加してくれない場合には、授業が非常にやりにくくなってしまいます。

学習者の中には、人前で話すことを嫌がる学生、特に人前でロールプレイを行うことを嫌がる学生がいます。このような学生がいる場合にはペア練習を重視し、最初は無理に発表させる必要はありません。

まずは、ペア練習でロールプレイをすることに十分慣れさせ、それから少しずつ発表させるようにすればいいでしょう。また、発表が終わってからのフィードバックも、うまくいかなかったところを指摘するだけでなく、よかった表現も指摘して、それを板書し、ほかの学習者たちにも注目させるようにすると、ほかの学習者たちの勉強になるばかりでなく、当のロールプレイの発表者を勇気づけることにもなります。

また、全体的に盛り上がらないクラス、ノリの悪いクラスの場合には、ロールプレイの発表よりも、ペア練習や「復習しよう!」「練習しよう!」を重視するようにしてください。話していれば満足だという学習者もいるでしょうが、書いて勉強しなければ納得できないという学習者もいます。クラスに、後者のようなタイプの学習者が多ければ、「復習しよう!」や「練習しよう!」での学習を重視して、少しずつ、「書く」ことから「話す」ことへと比重を移していけばいいと思います。

5. クラスのサイズ

クラスのサイズによっても、授業の進め方が違ってきます。

(1) 2～6人

2人から6人ぐらいのクラスにおいて、発表するペア数が少ないため、ほかの学習者たちの発表や、その発表に対する教師のコメントを聞いていても、ダレてしまうということが比較的起こりにくく、そのため、1組ずつ、時間をかけて、かなり丹念にフィードバックする

ことができます。そこで、このような少人数のクラスの場合には、発表されたロールプレイを録音し、それをその場ですぐに聞き返しながら、文型や表現を導入することも可能です。

特に、プライベートレッスンの場合には、「発表」のときには録音するというように決めておけば、「ペア練習」と「発表」のメリハリをつけることができます。

(2) 8～15人ぐらい

このテキストを用いるのに最も望ましいクラスのサイズは、8人から15人ぐらいまでです。このサイズのクラスであれば、v～viページの「授業例」で示した手順どおりに、授業を進めることができます。

ただ、ロールプレイを発表するペアの数が増えると、どうしても学習者たちの集中力が欠けてしまいがちになるので、そのようなときは、全ペアが同じロールプレイ（ロールプレイ①）を発表するのではなく、3組目か4組目あたりからは、そのユニットの中の別のロールプレイ（ロールプレイ②）をさせるようにしてください。

同じユニットの中のロールプレイはよく似ているので、ペア練習を改めてする必要はありません。3組目もしくは4組目のペアに、いきなり別のロールプレイ（ロールプレイ②）を発表させても大丈夫です。

(3) 20人ぐらい

学習者の数が20人を超えると、全員にロールプレイを発表させることは無理になります。そこで、発表するペアを何組かに限定し、発表できなかったペアは、次回に発表させるようにしてください。そのほかの手順は、「授業例」で示したものと同じです。

(4) 30人以上

クラスの人数が30人以上になった場合は、「授業例」で示した手順とは、やや異なる形で授業を行う必要があります。

「ペア練習」をさせるところまでは同じですが、「発表」には2、3組だけにします。「文型・表現の導入」も普通に行いますが、そのあと、それぞれのペアに、そのロールプレイのシナリオを書かせ、提出させます。教師はそれを添削し、その中で優れているもの、おもしろいものを、翌週の授業のときに、そのシナリオを使ったペアに皆の前で発表させます。