

図2 書く活動に必要なことと課題(タスク)の関係

書く活動には、「内容」と「言語に関する知識」の両方が必要で、書き手は内容と言語の間を行ったり来たりしながら文章を完成させるという内容でした。前述したように、^{しゅみ}趣味が合う人を探す自己紹介と恋人を探す自己紹介とでは内容も、使う表現も違います。作文の授業では、テーマや設定に合った文章を書く経験ができるようにするといいです。それには、具体的に「課題を設定」することが大切です。「どんな目的で」「どんなテーマで」「だれに」「何に」書くのか。課題の指示文を見れば、学習者は、内容、言語知識の中で^{てきせつ}適切なものを選ぶことができます。課題は、文章を書く前と、書いた後に使います。書き終わったあとにはもう一度読み直して、指示文に^{したが}従って書いているか、途中から変わったりしていないか確認します。いろいろな課題を^{あつか}扱うと学習者の書く活動のレパトリーが広がっていきませんが、課題の作り方は毎回同じです。次のスライドから、具体的な方法について見ていきましょう。

3. 課題(タスク)の指示文に必要な情報

課題の指示文に必要なのは、次の4点です。

- ① テーマや状況の設定 書き手がどのような状況にいて、どんな目的で、何について書くのかということです。
- ② 文章の種類 ブログを書くのか、論文を書くのか、何を書くのかによってどのような表現を使うかが変わってきますね。
- ③ 想定する読み手 相手は誰で書き手とどのような関係にある人なのでしょう。
- ④ レベルに関する情報 学習者の今のレベルよりやさしすぎても、難しすぎても日本語学習になりません。ちょうどいいレベルになるようにテーマ、内容の詳しさ、使う言語項目の難しさ、長さなども考えましょう。

課題(タスク)の指示文に必要な情報①: テーマや状況の設定

^{てきせつ}適切なテーマや状況を設定するためには、国際交流基金が開発した、「みんなの Can-do サイト」を利用するといいです。今教えている学習者が初級レベルが全部終わったぐらい、つまり B1 レベルぐらいとして、このサイトを見ていきます。「みんなの Can-do サイト」で B1 レベルの「書く」に関する記述を見ると、次のような説明があります。

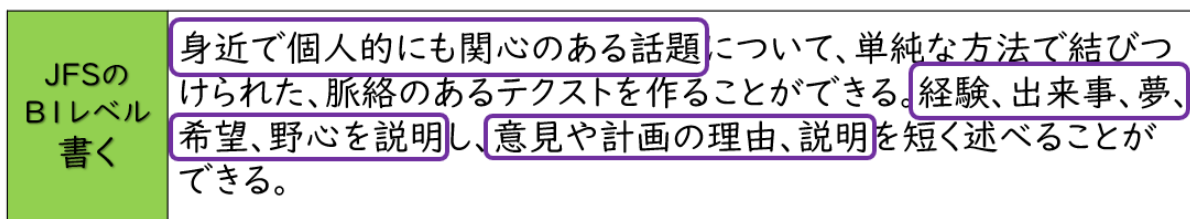


図3 B1 書く活動の Can-do

「身近で個人的にも関心のある話題について、単純な方法で結びつけられた脈絡のあるテキストを作ることができる。経験、出来事、夢、希望、野心 を説明し、意見や計画の理由、説明を短く述べることができる。」この記述を読み込んで、テーマや状況を考えてみましょう。

「身近で個人的にも関心のある話題」自分が教えている学習者は普段どのようなことに関心を持っているでしょうか。例えば、音楽を聴く人は多いでしょうから「好きなアーティストを紹介する」、他にも「町の名所を紹介する」などが浮かびます。人によって内容が違いますが、「今夢中になっていることやものについて語る」のもいいですね。大学生なら、「自分の専門を生かした内容」も身近に関心があることかと思います。次に、「経験、出来事、夢、希望、野心を説明する」と、5つもテーマが出てきましたが、具体的にどのようなことでしょうか。例えば、「忘れられない出来事」「将来の夢」について語るなどが浮かびます。続いてみていきます。「意見や計画の理由、説明」これはどんなことでしょう。「住みやすい街を作るための提案」「日本旅行の計画」なんかどうでしょうか。

B1レベルで書ける内容をいくつか挙げてみましたが、今回は「好きなアーティストの紹介」で作ってみることにします。

【タスク1】自分が教えている学習者のニーズを反映させた「身近な話題」をあげてください。

課題（タスク）指示文に必要な情報②③:文章の種類・想定する読み手

好きなアーティストについて紹介する文章を書くことにしましたが、このようなテーマは何に書くことが多いでしょうか。前のパートで紹介したいろいろな文章の種類をもう一度思い出します。緑は論理的文章、青は文学的文章でしたね。

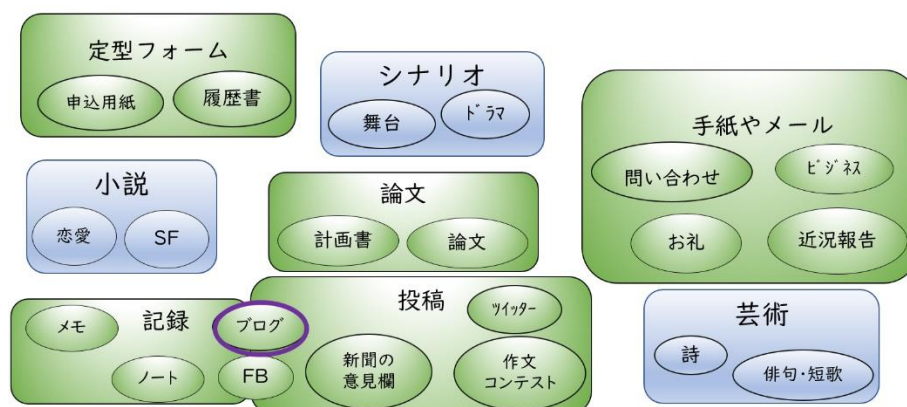


図4 いろいろな文章の種類

どれに書くのがいいでしょう。「手紙」なら特定の一人、「ブログ」は不特定多数の人が読み手になります。「作文コンテスト」は？入賞すれば不特定多数の人たちが読んでくれますが、その前に審査員という特定多数の人が読むというちょっと複雑な構造になっています。文章の種類によって改まり方も違ってきます。ブログは軽い気持ちで書けますが、作文コンテストだと審査員に選んでもらうために真面目に書かないといけません。どれにしようか迷いますが、私は今回は、軽い気持ちで書ける、ブログにしてみます。

課題(タスク)の指示文に必要な情報④ レベルに関する情報

もう一つ、大事な情報を考えないといけません。それは適切なレベルについてです。

言語学習という観点から考えると、課題は、優しすぎても、難しすぎても意味がありません。

レベルは、学習者の今のレベルより少し難しいぐらい、がんばればできるぐらいが適切です。

みんなの Can-do サイトで見つけたこの記述から、レベルを探っていきましょう。

JFSのB1 レベル 書く	身近で個人的にも関心のある話題について、単純な方法で結びつけられた、脈絡のあるテキストを作ることができる。経験、出来事、夢、希望、野心を説明し、意見や計画の理由、説明を短く述べるができる。
---------------------	--

図5 B1 書く活動の Can-do

この文の中で最初に注目するのは、「単純な方法で結びつけられた」というところです。これは文と文、段落と段落を結びつける言い方が使える、具体的には「だから」「それで」や「でも」「それだけでなく」といった接続表現を使うということでしょうか。これらがあるとつながりがわかって読みやすくなりますね。そして「脈絡のあるテキスト」。脈絡というのは、つながりやストーリーがあるということですね。そして前にも見ましたが、「経験、出来事、夢、希望、野心」というのは、文法や表現で考えると、「経験や出来事」は順番を表す「て」形や過去を表す「た」形、「夢、希望、野心」は未来のことを表す「たいです」「ようと思っています」を使うことになりそうですね。「意見」「計画」「理由」「説明」。意見の「と思います」、計画の「つもりです」を使って、「なぜなら」で理由の説明が書ければいいでしょうか。ただし、B1 レベルなので、「短く」てかまいません。

少ししんどいですが、この作業は、書きたい内容やメッセージを表すため、このレベルで何がどこまで必要かを確認する作業です。教師が与える言語知識を確認するプロセスでもあるので十分に検討してください。

課題(タスク)の指示文を書く

必要な情報が集まりました。いよいよ課題の指示文にまとめていきましょう。テーマは「好きなアーティスト」で、文章の種類は「ブログ」に決めました。ブログですから、読み手は、一人以上の不特定の人たちです。レベルも意識しながら、今回はこのような指示文にしてみました。

あなたは自分の経験、好きなことやものなどについて日本語で書いて世界に発信するブログを持っています。今回は好きなアーティストについて書きます。そのアーティストが、なぜ好きなのか、何という曲が好きなのか、歌以外にどんなところが好きなのかなど、具体的に書いてください。(500字程度)

レベルが B1 になるよう「なぜ」「なんという」「どんなところ」という理由や説明を書く指示を入れました。そして長さを求めるため「具体的に」という指示も入れました。ある程度具体的だと、あまりに短すぎでは書きたい情報が入りません。そこで長さは 500 字としました。この課題を使って、授業を行います。何をしなければならないのか学習者にはっきり示すために、課題の指示文は日本語で書かなくていいです。必要な情報を正確に伝えるため、指示文は母語や共通語で書いたほうが授業がスムーズに進みます。

【タスク2】テーマを「住みやすい街づくりのための提案」、文章の種類を「新聞への投稿」にして、B1 レベルの学習者を対象とした課題(タスク)の指示文を書いてみましょう。

4. まとめ

このパートをまとめます。

- 作文の授業に、学習者が実際に行う可能性が高い「書く活動」を取り入れると教室の外ですぐに生かすことができます。
- 教師は、なんとなく書かせるのではなく課題(タスク)を与え、「テーマ・状況の設定は何か」「読み手はだれか」「文章の種類は何か」を明確に示すようにします。
- 課題(タスク)にはレベルに関する情報も必要です。適切なレベルを設定するには「みんなの Can-do サイト」が役に立ちます。

■ このパートの参考文献と参考サイト

・国際交流基金(2010)『書くことを教える』(国際交流基金 日本語教授法シリーズ8)

ひつじ書房

・国際交流基金(2016)『まるごと日本のことばと文化 中級 B1』三修社

・「JF 日本語教育スタンダード」 <https://www.jfstandard.jp/go.jp>

・みんなの Can-do サイト <https://www.jfstandard.jp/go.jp/cando/top/ja/render.do>

■ タスクの答え

【タスク 1】(省略)

【タスク 2】解答例

「住みやすい街づくりのための提案」を書いて新聞に投稿しようと思います。あなたの街には何が足りないか問題点を指摘し、それを解決するための提案を具体的に書いてください。

(500 字程度)