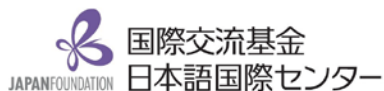


会話の教え方

Unit2 実践 Part I 課題遂行をめざした教室活動(ロールプレイ)



1. はじめに

前の2回の授業では、生活の中の「会話」や「会話」活動を支える能力などをそれぞれ紹介しました。いかがでしたか。

ここからは、会話を教える授業を考えます。

あなたは、学習者の会話力を伸ばすために、どんな教室活動を取り入れていますか。

今回の授業では、ロールプレイの進め方と効果について学びます。

このパートのキーワード

情報差 せんたくけん はんのう ひょうげんせんこうがた ちょうかい
 情報差 選択権 反応 表現先行型 聴解先行型 タスク先行型

【タスク1】あなたのふだんの授業や、学校で行われている会話の授業をふり返ってみましょう。次の①～⑥の項目について、「はい」か「いいえ」で答えてください。

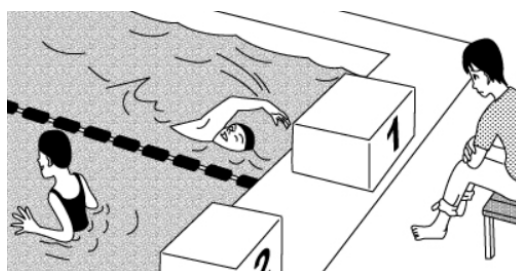
会話授業のチェック項目	はい	いいえ
① 教師より学習者のほうがよく話していますか。		
② 学習者は自分で話したい内容を、自分で考えて話していますか。		

③ 言いたいことをどのように言うかを、学習者が考えて選んで話す練習を行っていますか。		
④ 学習者は会話練習をすることで、お互いの情報差をうめていますか。		
⑤ 相手の反応を見ながら、自分の対応を考える会話練習となっていますか。		
⑥ 練習する会話文が、目的がある会話となっていますか。		

2. 「ロールプレイ」とは何か

「ロールプレイ」とは、設定された状況や場面で、ある役割になって、本当の会話の特徴を取り入れた形でコミュニケーションをする練習のことです。

たとえば言う、実際の生活の中の会話は海です。ロールプレイはプールです。海で泳ぐ前に、まずプールで練習します。これから海でも泳げるように、プールでの練習は海の特徴を少しずつ取り入れていきます。



それでは、実際の会話にはどんな特徴がありますか。

3. 会話の特徴

次の会話例で会話の特徴を見てみましょう。

A さんが話を始めた目的は何でしょうか。B さんをテニスに誘いたいという目的です。目的があることは、会話の特徴の一つです。ほかにはどんな特徴がありますか。

会話例 1:

A: B さん、テニスは好きですか。

B: ええ、好きですよ。

A: そうですか。じゃあ、いっしょにテニスをしませんか。

B: いいですね。しましょう。

A: いつがいいですか。

B: 来週の土曜日はどうですか。

A: 土曜日ですね。何時に会いましょうか。

B: 2 時にテニスコートで会いませんか。

A: いいですよ。じゃあ、土曜日の 2 時に。

A さんはこの会話を始める前に、B さんがテニスが好きかどうか、誘いに乗るかどうか分かりません。つまり、A さんと B さんの間に情報の差があるということです。これを「情報差」と言います。

「誘いたい気持ちを伝えたい」と頭の中で考えています。まずテニスが好きかどうかから会

話を始めました。最初から誘う気持ちを伝えてもよかったです、そうはしませんでした。つまり、話の流れ、まず何を話すかについての話の内容を選びました。これを「選択権」と言います。

そして、誘うとき、「テニスに付き合ってくれませんか」と言うこともできますが、ここでは「一緒にテニスをしませんか」と言っています。つまり、どんな表現で言うかを選びました。これも「選択権」です。

BさんはAさんの誘いに対して反応をします。Bさんの反応は、OKの場合と、NOの場合があります。

Aさんは、Bさんの反応に合わせて、次に言う内容を決めます。これを「反応」と言います。

情報差、選択権、反応をまとめて「コミュニケーション 3 要素」と言います。

現実の会話では、このようなことが繰り返されます。

4. ロールカードの作り方

教室でロールプレイをする場合、会話の特徴を取り入れる必要があります。

ロールプレイをする前に学習者に配る小さい紙のことを「ロールカード」と言います。そこには、会話の目的、状況や役割を書きます。

たとえば、この例では、AさんもBさんも学生で、関係は友だ

ロールカードA 役割:学生

- ◆ 友だちのBさんをテニスにさそってください。
- ◆ 日時や会う場所などを相談して決めてください。

ちです。目的は A さんの場合は B さんをテニスに誘うことで、B さんの場合は A さんの誘いを受けることです。

ロールカード B 役割: 学生

- ◆ 友達の A さんのさそいを受けてください。
- ◆ 日時や会う場所などを相談して決めてください。

学習者に応じて、役割では、た

例えば、「高橋さん、大学生、スポーツ好き」など、具体的な状況では、「あなたは最近運動不足で」とか「あなたはぜひ高橋さんと仲良くなりたいので」などという設定を入れることで、ロールプレイがもっと生き生きしてきますし、学習者が会話しやすくなる効果が生まれます。

【タスク 2】下のようなロールカードでロールプレイを行った場合、学習者は混乱するかもしれませんが。どのように直せばよいか、改善案を考えてください。

ロールカード *説明は母語で書いてもいい

あなたは新しいマンションに引っ越しました。となりには、同僚の日本人 A さんが住んでいます。A さんの部屋にあいさつに行ってください。

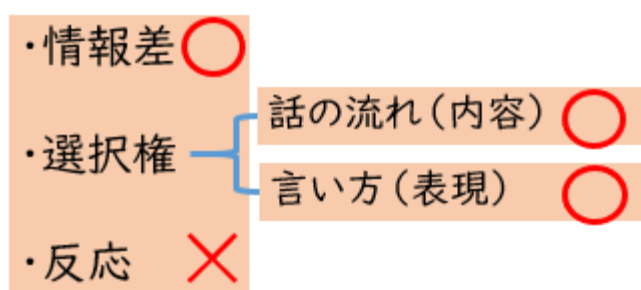
5. ロールカードとコミュニケーション 3 要素

それでは、さきほどのロールカードをもう一度見てください。そこから展開される会話をイメージしながら、コミュニケーション 3 要素 (情報差、選択権、反応) が入っているかどうかを考えてください。

まず情報差ですが、ロールカードは学習者に見せ合わないようと言って配りますから、Aさんにとっては、Bさんをテニスに誘う前にBさんが乗ってくるどうかは知りません。つまり、情報差は○です。

選択権ですが、Aさんは言いたいことも言い方も自由に選ぶことができます。両方とも○です。

反応はどうでしょうか。Bさんのカードには「Aさんの誘いを受けてください」と書いてあります。Bさんはここで「OK」としか反応できません。そして、AさんはBさんの反応で、ロールカードに書いてある「日時や会う場所などについての相談」に入っていきます。ロールカードに書いてある通りですから、特にここで相手の様子によって、自分の反応を変化させる必要はありません。ですから、反応は×です(図1)。



(図1 情報差、選択権、反応)

さきほどのロールカードのBの「誘いを受けてください」から「誘いを断ってください」に変えてみました。それでコミュニケーション3

ロールカードB 役割:学生

- ◆ 友達のAさんのさそいを断ってください。
- ◆ 日時や会う場所などを相談して決めてください。

要素が変わるかどうかを考えてみましょう。

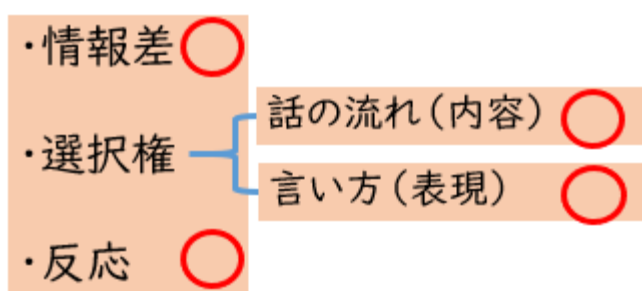
まず情報差ですが、これは前と同じで、○です。

選択権ですが、これも前と同じで、両方とも○です。

反応はどうでしょうか。Bさんのカードには今度は「Aさんの誘いを断ってください」と書いてあります。

Bさんはここで「NO」としか反応できませんが、AさんはBさんの反応を聞いて、ロールカードに書いてある「日時や会う場所などについての相談」に入ることができなくなりました。

ここで、AさんはBさんの様子によって、自分の反応を変化させる必要があります。Aさんの反応は前の×から、○に変わりました(図2)。



(図2 情報差、選択権、反応)

このように、教師は、自分のクラスの学習者の状況を考え、ロールカードの設定で、ロールプレイの流れを変えたり、自由度の度合いを決めたりすることができます。

レベルが上がるにつれて、より現実の会話に近づくように、コミュニケーション3要素がより多く取り入れられるように、ロールカードを工夫したほうがいいです。

6. ロールプレイの進め方

ロールカードはこれでできました。次に授業でどう使うかを見てみましょう。

ロールプレイの進め方として主に三つあります。^{ひょうげんせんこうがた}表現 先行型 と、^{ちようかいせんこうがた}聴解先 行型 と、タスク

^{せんこうがた}先行型 です。

次にこの三つのタイプの授業例を具体的に説明していきます。

まず、「表現先行型」の授業例Iを見てみます。

授業例①

表現先行型

① **表現**の確認と練習
誘うときには「Vませんか」、断るとき「～はちょっと…」などの**表現**を使うことを説明し、練習する。

② **モデル会話**を使った練習
友だちを誘う、誘いを断るという場面のモデル会話を何度も読み、**覚えて言う練習**をする。

③ **ロールプレイ**
「友だちを誘ったり、誘いを断ったりする」という状況のロールプレイをする。

学習者はロールプレイの前に、使う表現の確認とモデル会話を使った覚えて言う練習をします。たとえば、さきほどの例では、誘うときの表現「～ませんか」と誘いを受けるときの表現「いいですね。しましょう。」とかです。

それからモデル会話を何度も読んでもらいます。最後にロールプレイをします。

【タスク3】 表現先行型のように、先に表現やモデル会話を練習してからロールプレイをする場合でも、使うべき表現を学習者が自分で発見できるようにすることは大切です。そのため

に、どのような方法がありますか。

次に、「聴解先行型」の進め方を見てみましょう。

授業例②

聴解先行型

① **モデル会話の聴解**
 友だちを誘う、誘いを断るという場面のモデル会話を何度も聞き、大体の内容を把握する。

② **表現の確認と練習**
 モデル会話を聞きながら、誘うときや断るときに使う**表現を気づかせる練習**をする。

③ **ロールプレイ**
 誘う、断るという状況や役割でロールプレイをする。

まず、学習者にモデル会話を何度も聞かせて、話の流れや大体の内容をつかめさせます。

そのあと、モデル会話に出てきた表現を気づかせる練習をします。最後にロールプレイをさせます。

3番目の「タスク先行型」を見てみましょう。

授業例③

タスク先行型

① **ロールプレイ(1回目)**
 「友だちを誘ったり、誘いを断ったりする」という状況のロールプレイを**自分が持っている力で**する。

② **表現の確認と練習**
 誘うときや断るときに使う表現など、①で**十分にできなかったもの**の説明や練習をする。

③ **ロールプレイ(2回目)**
 誘う、断るという状況や役割でロールプレイをする。

授業例③は「タスク先行型」のロールプレイです。

まず、学習者に自分の持っている力でロールプレイをさせます。もちろん、学習者は誘うときの表現や日時の相談の表現はまだ習っていません。なかなかできないかもしれません。

次に十分にできなかった部分を中心に表現や文型を練習します。最後に、もう一度ロールプレイをさせます。

あなたがふだん教室でやらせているロールプレイは三つのタイプのどれに近いですか。

この三つのタイプのロールプレイのやり方のいいところはそれぞれどんなところにありますか(表1)。

(表1 ロールプレイのタイプごとのいいところ)

タイプ	いいところ
表現先行型	安心できる、コントロールしやすい
聴解先行型	自信を持たせることができる、目的達成のための表現を気づかせることができる
タスク先行型	現実のコミュニケーションに近い、勉強意欲が高まる

一番目の表現先行型は、学習者も教師も使う表現を先に確認しているので、安心してロールプレイに入ることができます。授業の中で学習者が使う表現を限定しているため、教師にとって予想外の反応を学習者がすることが少ないので、コントロールしやすいです。

二番目の聴解先行型は、モデル会話を何回も聞かせるので、実際のロールプレイに入る前に自信を持たせることができます。そして、誘うまたは断るという会話の目的達成に必要な表現が何なのかを気づかせることもできます。

最後のタスク先行型は、まず、学習者が自分の持っている力でロールプレイをするので、現実のコミュニケーションに近いと言えます。うまくできなかった部分を実感し、勉強意欲が高まるかもしれません。でも、運用力の低い学習者にとっては不安かもしれません。

7. ロールプレイの効果

ロールプレイはどんな効果がありますか。ロールプレイでどんな能力を伸ばすことができますか。

このロールプレイの例をもう一度見てください。

A: Bさん、テニスは好きですか。 会話の始め

B: ええ、好きですよ。

A: そうですか。 | じゃあ、いっしょにテニスをしませんか。

B: いいですね。しましよ。 さそう

A: いつがいいですか。

B: 来週の土曜日はどうですか。 日時と場所
の相談

A: 土曜日ですね。何時に会いましょうか。

B: 2時にテニスコートで会いませんか。

A: いいですよ。 | じゃあ、土曜日の2時に。 会話の終わり

このロールプレイの例のように、ロールプレイを通じて、言語構造的な能力、社会言語能力、

語用能力を伸ばすことができます。特に、自分の役割と状況に応じて会話を始め、相手とやり取りし、会話を終えるために必要な語用能力を伸ばすことができます。また、ロールプレイをスムーズに進めるための「方略」(ストラテジー)の能力も伸ばすことができます。

7. まとめ

今日の内容をまとめましょう。

ロールプレイとは設定された状況や場面で、ある役割になって、本当の会話に近いコミュニケーションをする練習のことです。

ロールカードで、コミュニケーション 3 要素(情報差、選択権、反応)の取り入れ方を調節することができます。

ロールプレイの進め方は三つあります。「表現先行型」、「聴解先行型」、「タスク先行型」です。

ロールプレイを通じて、言語構造的な能力、社会言語能力、語用能力というコミュニケーション言語能力を伸ばせます。また、方略(ストラテジー)の能力も伸ばせます。

■ このパートの ^{さんこうぶんけん}参考文献と参考サイト

- 国際交流基金 (2007) 『話すことを教える』 (国際交流基金 日本語教授法シリーズ

6) ひつじ書房

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

- 『JF 日本語教育スタンダード【新版】 利用者のためのガイドブック』

<https://www.jfstandard.jpf.go.jp/publicdata/ja/render.do>

■ タスクの答え

【タスク 1】(答え自由)

【タスク2】「引っ越しのあいさつに行く」だけでは、どんなことを話せばいいのか、指示が少なすぎるため、期待したロールプレイにならない可能性があります。ロールカードの書き方にはいろいろなフォームがありますが、ここではやらなければならないこと、言わなければならないことの指示まで細かく書き記した例を示します。

ロールカード *説明は母語で書いてもいい

役割: 日本に住んでいる外国人

状況: あなたは新しいマンションに引っ越しました。となりには、同僚の日本人 A さんが住んでいます。A さんのところに行って引っ越しのあいさつをしてください。

進め方:

- ① A さんの部屋を訪問してください。
- ② 国から持ってきたおみやげを渡してください。
- ③ 家の中に入って、お茶を飲みながら A さんや、はじめて会う A さんの家族とやりとりをしてください。
- ④ 帰る時間が来たので、タイミングを見て、家に帰るためのあいさつをして部屋を出てください。

【タスク3】

- ・必要な表現を、モデル会話の中のあなうめ練習にし、後で答え合わせをする。
- ・モデル会話の内容を聞き取った後、注目させたい表現部分を聞き取らせる。
- ・モデル会話の中から自分で大切だと思う表現にチェックをさせる。

など