

山内博之著

『新版』ロールプレイで学ぶ中級から上級への日本語会話』

水 上 由 美

一 はじめに

本書は、「新版」となっていることからわかるように、二〇〇〇年に出版された著書の新訂版である。本書の『新版』あとがき』には、「必要な文型・語彙を先に教え、その後でタスクを与える『表現先行型』の教育に対し、本書では、最初にタスクを与え、その後で文型・語彙を教える『タスク先行型』の教育を提案しています。」とある。この「タスク先行型」の教育理念は、ACCTFL・OPI^{注1}という会話能力テストの考え方を取り入れたものである。本書は、このタスク先行型によるロールプレイを授業に取り入れることにより、中級レベルの学習者を上級レベルに上げることを目指して作られた会話教材である。

タスク先行型ロールプレイは、表現や語彙等を先に教えることなく、学習者にタスク、つまり、日本語による問題解決の課題をロールカードに書いて与え、学習者が行ったロールプレイを通して、言語的な問題点に対してフィードバックするという方法をとるものである。決められた学習項目を教えた後に、その練習の手段としてロールプレイを行う「表現先行型」による授業に比べて、実際に行うのが難しく、本書にあるように、教師にとって「出たとこ勝負」の授業であると言える。

そのため本書には、教師のための『指導のポイント』が用意されている。教師が、各ロールプレイの大まかな授業の展開をあらかじめ知っておくためのもので、〈目標〉〈ポイント〉〈表現〉から構成されている。「『指導のポイント』

の使い方」には、「チェックすべき表現、導入する可能性のある表現が列挙してあります。もちろん、それぞれの授業において、ここに挙がっている表現をそのままの形で提示することはできないかもしれませんが、また、ここに挙がっていない表現を授業で扱うこともあるかもしれません。しかし、だいたい、このような表現が問題になるのだということ、心に留めておいてください。」と述べられている。難しいと言われるタスク先行型ロールプレイの後のフィードバックの際に、参考にするべきものである。

本書の構成は、まず、場面ごとに課が設けられている。一つの課の中に、それぞれの場面で起り得る状況がユニットとして2つから6つ挙げられている。各ユニットは、「(1) ロールプレイの前に」「(2) ロールプレイ」「(3) 復習しよう!」「(4) 練習しよう!」で構成されている。

二 タスク先行型ロールプレイ—日本における生活者としての中国帰国者(以下、帰国者)を対象とした場合

筆者の職場では、帰国者に対する支援事業の一環として日本語教室が開かれている。この日本語教室に通学する学習者は、日本における生活者であり、中国文化を背景に持

つ、主に、高齢者である。このような日本における生活者としての帰国者の場合について、以下、二—一で、タスク先行型ロールプレイの有効性について述べ、二—二で、ロールカードに対する適応性について考えた上で、二—三では、実際に筆者が行っている教室活動の中から、タスクとフィードバックについて紹介したいと思う。

二—一 タスク先行型ロールプレイの有効性について

ここでは、日本における生活者としての帰国者を対象とした授業においても、本書の提案するタスク先行型ロールプレイという方法が有効であることを述べたいと思う。

筆者が現在関わっている学習者は、日本における生活者であり、主に高齢者である。来日した時の年齢や、滞日年数等の他、個人的な諸々の背景により、日本語習得の程度は様々であるが、多くは、基本的な日本語文法を学習し、日常生活の中で頻繁に行われるやりとりは、ある程度できるものと思われる。高齢にも関わらず、日本語学習に対する意欲は高く、学習することを楽しんでいくようである。しかし一方で、新しい日本語の表現や語彙等を覚えて、今以上に日本語の会話能力を向上させることに対する困難さも耳にする。こういった状況の中、根気よく繰り返し学習することにより、少しずつ会話能力を向上させているよう

に見える。

学習者の多くは、日本での生活において、言語的な困難を感じた経験を持っており、あの時、どのような表現や語彙等を使うべきだったのかを知りたいということをお口にす。一方、本書において、「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ので、『まづ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」とした上で、学習者が「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」タスク先行型ロールプレイは、「実際の言語生活により近く」「真剣みがあり、インパクトがある」と述べられている。

これらから考えると、タスク先行型ロールプレイは、帰国者のような日本における生活者を対象とした授業においても、非常に適した方法であると思われる。

二二二 ロールカードに対する適応性について

ここでは、日本における生活者であり、主に高齢者を対象として行う教室活動において、ロールカードを用いてタスクを与えることに対する、学習者の適応性について考えたいと思う。

授業でロールプレイを行う際、教師が時間をかけて準備するものとして、ロールカードの作成が挙げられるであら

う。ロールカードを作成するときに配慮する点としては、学習者の周辺で起こりそうな場面が設定されていること、そして、学習者がロールカードを読んで理解できるように書かれていること等が考えられる。本書では、各ユニットの中に2〜3のロールカードを提示する一方で、「自分のクラスの学習者に合ったロールカードを教師が自ら作成して、教室で使用できるようにすれば、授業の質はさらに高まるだろう」とも述べられている。

本書に提示されているロールカードは、「あとがき」から察すると、海外における学習者や日本における生活者ではなく、主に日本で学ぶ留学生を対象として考えられたものである。つまり、留学生の周辺で起こり得る場面を取り出し、その中で有用な表現や語彙等が学習できるように考えられたロールカードになっているということである。帰国者のような日本における生活者の日常生活とは大きく異なっている。例えば、帰国者の場合で考えると、病院や、家の周辺で関わる町内会等で起こり得る場面等が、実用的であると思われる。ロールカードの内容が学習者の現状に合っているか否かは、学習者がロールプレイを行う際の動機づけに影響するため、非常に重要である。

ここで課題となってくることがある。帰国者のような高齢の生活者が、ロールカードからタスクを読み取り、ロー

ルプレイを行うという方法は、あまり現実的ではないように思われるのである。まず、ロールプレイということが理解されにくいと思われる。そして、たとえロールプレイの意味やロールカードの内容を理解してもらえたとしても、学習者二人がロールカードに沿って、それぞれの役を演じることは容易ではない。特に高齢の生活者を対象として行う教室活動としては、ロールカードを用いたロールプレイは、あまり適当ではないと考える。

ロールプレイ等による会話の授業を行う際、学習者が話しやすい環境を作るためのウォーミングアップがあり、その後で、タスクが提示される。タスクの提示方法は、留学生を対象としたクラスの場合には、ロールカードにタスクを書いて与えることが可能である。一方、特に高齢の生活者を対象としたクラスの場合には、ロールカードによるタスクの提示が難しいので、例えば、ウォーミングアップにおける日本語のやりとりの中で、場面を提示しつつ、タスクを与える等の工夫が必要となるであろう。

このように、それぞれの学習者に適したタスクの提示方法があると考ええる。

二一三 タスクとフィードバックについて

ここでは、実際に筆者が行っている教室活動の中から、

タスクとフィードバックについて紹介したいと思う。

学習者が日本における生活者であり、中国文化を背景に持つ、主に、高齢者であることから、タスクとしては、例えば、教師を相手に行う【中国旅行をする人にアドバイスする】や【健康に良いことを教える】といったものや、学習者のグループ活動として行う【スーパーからの帰り道に近所の人に会い、先日のお裾分けのお礼を伝えたと、少し立ち話をする】や【町内会の集まりで草取り等の清掃活動をしながらかおしゃべりする】といったものが考えられる。これらはやりとりを続けることも念頭に置いており、【スーパーからの帰り道に近所の人に会い、先日のお裾分けのお礼を伝える】というタスクとともに、その後の立ち話もできるようなことも目標にしている。

こういった【おしゃべりする】というタスクから再確認させられることがある。日本語母語話者が会話の中で頻繁に使用すると言われている相槌や、「ええと」「じゃあ」といったフィラーが自然に使えるようになることの難しさや、「いいですね」「いいですよ」「そうですね」「そうですね」といった返答の仕方の難しさ等である。学習者に対して、こういった部分のフィードバックができるというのも、タスク先行型による授業の利点であると言える。

また、一人語りである【駅から家までの道順を説明する】

【得意料理のレシピを紹介する】といったタスクも考えられる。本書でも提示されているが、帰国者の場合も、料理の話題は有用であると思われ、大変盛り上がる。筆者が知らない中華料理も多くあるためか、実際の言語生活そのものであり、教えたい、話したいという動機があった上での発話になっていると考える。

この一人語りにより説明するというタスクの際、ロールプレイの形で発表してもらう他に、紙に書いてもらったものを使ってフィードバックすることを試みたりもしている。道順や料理のレシピは、ある程度のみとまりを持った発話になるため、紙を準備し、学習者に普段使っている表現で自由に書いてもらう。そして、次の授業のときに、クラス全員でその内容を手元で見ながら、フィードバックするのである。このような方法で行うことにより、学習者にとってはタスク先行型であるが、フィードバックが後日に行えるという点において、教師にとっては、少しハードルが低くなる。

三 おわりに

タスク先行型ロールプレイを授業に取り入れる際、教師は、ロールプレイの中で使われるであろう表現や語彙等を

予測した上で、学習項目になり得る文型を拾い、その意味や用法を説明できるようにしておく必要がある。この点において、教師にとって難しい授業であると言える。

また、帰国者のような日本における生活者に対する授業において、ロールカードを用いてロールプレイを行うという方法はあまり現実的ではない。

しかし、ある程度の滞日年数があり、日本社会の中で日常生活を送っている生活者の場合、今持っている会話能力に欠けている部分を埋めるための手段として、本書の提案するタスク先行型という考え方に基づく授業は非常に有効であると考える。

注1 American Council on the Teaching of Foreign Languages
によって開発された Oral Proficiency Interview のことである。

注2 第二次世界大戦のソ連軍参戦以後、中国東北地区から居住地を追われ避難する中で、中国に残された邦人を「中国残留邦人」と呼ぶ。「中国帰国者」とは、その後、日本に帰国した人たちのことを言う。

(みずかみ ゆみ・中国帰国者支援・交流センター常勤日本語講師)