

楽しい会話の授業をめざして

留学生センター非常勤日本語講師 園田 智子

1. はじめに

「楽しい会話」は、2002年秋学期鹿児島大学留学生センター日本語コース（一般コース）の「初級会話1」の学習者を対象として、文字通り「楽しい」会話のクラス、というコンセプトで始められたクラスであった。これには、「初級会話1」のクラスは、仮名や文法の習得に多くの時間を費やしてしまうため、コミュニケーションや発話の練習が不十分で、なかなか発話がスムーズにできないといった反省から作られた経緯がある。しかし、ひらがな、カタカナもまだわからない学習者に「楽しく」「日本語で」コミュニケーションの練習をしてもらうという試みは、かなり無謀に思えた。

ところが、はじめてみると、かぎられた語彙、文法の中でもコミュニケーションの練習は十分に可能であることもわかり、学習者からも好意的な評価を得、ある程度所期の目的を達成できたのではないかと思う。一方、クラス内での指示は日本語だけで行うには難しいものもあり、補助的に英語を使用したがるが、英語がまったくわからない学習者にはなじみにくかったなど、多くの反省点、失敗もあった。本稿では本コースの授業内容一般を振り返るとともに、問題点を内省し、今後の授業の参考とするとともに、「楽しい」会話練習とは何かについても考察する。

2. コースの概要

コースの目的：初級の語彙や文法を使った自然な日本語会話の習得。特に、「聞く」「話す」の技能について十分な練習を行うこと。また、日本人との直接対話をコース内に組み入れ、実践的な日本語会話によって会話能力の向上を図る

実施時期：2002年秋学期（10月23日～2月12日）毎週水曜日3時間目

対象者：鹿児島大学の留学生及びその家族で「初級会話1」（日本語初学習者）の受講者

実際の受講者：「初級会話1」受講者から6名、「研修コース」受講者から15名、「初級会話2」受講者から1名、合計22名

出席状況：出席に関しては、成績評価も試験もなく、制約となるものは全くなかったため、完全に学習者の自主性によった。80%以上の出席があったのは15名。それ以外は、ときどき出席したり、コース後半から出席しなくなった学習者もいた。

担当講師：園田智子（鹿児島大学留学生センター非常勤講師）

使用テキスト：初級教科書および副教材からの抜粋と自主作成ハンドアウトを使用
「使用した教科書一覧」を参照

修了書の有無：無し

3. 授業内容一覧とその詳細

このコースは当初、「初級会話1」を受講している学習者を主な対象としていたため、初級会話1の学習進度を予測しながら、使用できる文型、語彙を念頭にコースを組み立てなければならなかった。そのため、当初の予定とはずれる部分も多く、コース途中でのコースデザインの変更がたびたび必要であった。また、学習内容がばらばらで、何を勉強したかわからないといった状況を避けるため、学習活動は毎時2つから3つ程度におさえ、各回にある程度まとまった内容の学習目標を設定する事にした。

以下の表は全日程の主な学習目標及び学習内容である。

	初1 進度	学習目標	学習活動・学習内容
10/23	『みんなの日本語I』L1	<ul style="list-style-type: none"> ・クラスに慣れる ・場面に応じた自己紹介ができる 	コース説明 いろいろな自己紹介『SFJ1*1』L1 task&Act 総当りゲームクラスメートを知ろう ----- 使用文型：お（国、仕事、名前）は？ ~です。
10/30	L3	<ul style="list-style-type: none"> ・数字に慣れる ・必要な物を買える ・聞き返しの表現が使える 	リスニング数字・値段『楽しく聞こう*2』 グループ実践会話「鹿大生協で買える物」 カタカナかるたゲーム ----- 使用文型：～はありますか？あのう、すみません、 ～はちょっと、いくらですか？え？もういちど おねがいします
11/6	L4	<ul style="list-style-type: none"> ・数字を正確に聞き取ったり伝えたりできる ・時間表現が使える 	リスニング電話番号・時間『楽しく聞こう』 ペアワーク：各機関の電話番号を聞きあう 実践会話「営業時間を聞く」鹿児島県の病院、役所、 デパートに直接電話して営業時間を聞く ----- 使用文型：～じ～ふん、～から～までです なんばんですか？
11/13	L5	<ul style="list-style-type: none"> ・基本動詞を使った会話ができる ・日本語のパンフレットや時刻表の見方に慣れる 	リスニング基本動詞1『楽しく聞こう』 ペアワーク「タスク：鹿児島シティービューバス で行く観光旅行計画」観光パンフレットを情報源 に行き先、バスの乗り降り時間を計画する ----- 使用文型：どこへ なんじに いきますか／かえり ます、～にのります・～をおります
11/20	L7	<ul style="list-style-type: none"> ・基本動詞を使った表現の定着 ・聞き返し、確認のストラテジーを 使える 	リスニング基本動詞2『楽しく聞こう』 会話練習（OHPによるモデル会話提示→ 口頭練習→ペア練習→インフォメーションギャッ プ）『SFJ』 ----- 使用文型：なんてよむんですか？～ってなん ですか？～ですね（確認の「ね」）
11/27	L8	<ul style="list-style-type: none"> ・基本形容詞を使った表現ができる ・誘う→受ける／断るのいろいろなパ ターンに慣れる 	リスニング形容詞1『楽しく聞こう』 ペアワーク：誘いの受けかた断り方のチャート練 習 応用練習：ふきだし会話の作成とデモンストレー ション（補助：タスクカード） ----- 使用文型：～ませんか、いいですね、～はちよ っと、そうですか、そうですね

12/4	L11	<ul style="list-style-type: none"> ・個人的な好みや趣味についてまとまった内容を話せる ・場所についての説明を聞いて理解することができる 	<p>ショートスピーチ：私の好きなもの リスニング位置『楽しく聞こう』 ペアワーク「鹿大MAP完成」お互いにききあって地図を完成させる。 グループ実践会話「～はどこですか？」実際に学内を歩き回って場所を聞きながら指定の施設をさがす。</p> <p>-----</p> <p>使用文型：～はどこですか？えーっと，～は～のとなり（右，左，向かい）です</p>
12/11	L12	<ul style="list-style-type: none"> ・基本形容詞を使った表現の定着 ・自分の希望を直接的に表現することができる 	<p>形容詞の総合復習・発展表現口頭練習 リスニング形容詞2『楽しく聞こう』 ペアワーク「日本の観光地」『SFJ』チャートゲーム形式で、お互いに何をしたいか聞きあいながら行き先を決める。→発展練習 日本の観光地の写真や説明を見て行きたいところとその理由を発表する『日本で暮らす*3』</p> <p>-----</p> <p>使用文型：(形容詞) すぎます，(形容詞) て・で (形容詞) ～を・に・へ (動詞) たいです，</p>
12/18	L14	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の親しい人や家族について紹介できる 	<p>リスニング私の家族『楽しく聞こう』 家族紹介モデル会話の口頭練習 家族紹介に関わる会話「ほめる」をテーマにモデル会話練習『はじめのいっぽ*4』 実践会話「これは私の家族です」各グループをローテーションしながら写真を使って家族紹介をする。自由に質疑応答する</p> <p>-----</p> <p>使用文型：これ、わたしの～です，けっこうしています，はたらいっています，～にすんでいます，きれいな・すてきな～ですね！</p>
1/15	L15	<ul style="list-style-type: none"> ・感想や意見をたずねることができる ・ビデオの自然な日本語に慣れ、楽しむことができる 	<p>リスニング動詞で形『楽しく聞こう』 ペアワーク「冬休みはどうでしたか」会話を発展させてとぎれないようにする。(補助：絵チャート『楽しく話そう*5』) VTR『となりのトトロ①』をみて楽しむ。タスクシートを完成させる。</p> <p>-----</p> <p>使用文型：～はどうでしたか？どこかいましたか？どんな～ですか？よく～ますか？</p>
1/22	L17	<ul style="list-style-type: none"> ・病気に関するさまざまな表現になれる ・ビデオの日本語を一部聞き取ることができ、自信をもてる 	<p>リスニング病気表現『楽しく聞こう』 模擬病院ゲーム「本物の医者を探せ」医者役と患者役に別れ、医者へのアドバイスを聞きながら本物の医者を探し出す。(補助：タスクシート) VTR『となりのトトロ②』を見て日本語を聞き取る練習をする。タスクシート完成</p> <p>-----</p> <p>使用文型：～でもいいですか？～ないでください</p>
1/29	L18	<ul style="list-style-type: none"> ・動詞変化の総合復習 ・ビデオで日本事情を理解する、また、意見や感想も言える。 	<p>動詞変化すごろくゲーム 教師に指示されるとおりに動詞変化をさせながらすごろくでゴールを競う。 VTR『となりのトトロ③』を見て観想を言う。 タスクシート完成</p> <p>-----</p> <p>使用文型：(動詞の変化)</p>

2/5	L20	<ul style="list-style-type: none"> ・場面によって、文体を使い分けることに慣れる ・普通体の表現に慣れる 	ペアワーク「漫画セリフ作成」 ペアごとに違う漫画の絵をみながら自由に会話を作成し発表する。問題のあるフレーズはクラス全体で考える。 VTR『となりのトトロ④』を見て、ストーリーを要約して話す。タスクシート完成 ----- 使用文型：普通体の会話表現
2/12	L21	<ul style="list-style-type: none"> ・まとまった内容の談話を聞き、理解する ・あいさつ表現の応用を身につける 	ショートストーリーのペア発表 『日本語スキット集*6』 とっさの一言集マッチングゲーム 一言で返せる日常会話のなかの頻出表現のドリル 『ドリルとしてのゲーム教材80*7』 ----- 使用文型：L21までの文型

4. 反省：学習者の反応と内省

ともかく、初めての試みだったため、反省すべき点が多い。むしろ反省すべき点だらけかもしれない。その中にはなかなか解決の難しい問題も含まれている。以下、問題点を5つに分けて考えてみた。

4. 1. 媒介語の問題

1. にも述べたとおり、まったく媒介語（主に英語）が通じず、日本語も全くわからない学習者への対応には苦心した。残念ながら途中から出席しなくなった学習者の中には媒介語の問題が原因ではないかと思われるケースがあり、大きな反省点である。口頭練習や繰り返し練習の多い文法クラスと違って、「楽しい会話」のクラスでは、タスクワークやグループワーク、様々なタイプのコミュニケーションゲームを取り入れたため、ときによっては、その活動の意図、方法などを大変細かく説明しなければ、スムーズな実行が難しいことがあった。しかし、媒介語が通じないと、その指示が十分に伝わらず、その個人はもちろんのこと、グループやクラス全体の活動に支障をきたすこともあった。できるだけ、デモンストレーションをしたり、ペアになる学習者を十分に選択したりしたが、どうしても理解しにくい部分もあり、いまだ解決の方法は見出せていない。

4. 2. 学習者の進度のばらつき

2. の中の「実際の受講者」にあるとおり、このコースではいろいろなタイプの学習者が混在していた。そこには良い面もあったが、困難な面もあった。開講当初からの日本語力のばらつきに加え、「研修コース」の学習者と「初級会話1」の学習者の進度にはほぼ倍の開きがあった。クラスも後半に入ると比較的自由的な発話の時間を増やしたため、その差がますます顕著になり、進度の遅い「初級会話1」の学習者はときどき研修コースの学習者の発話内容が理解できないでいることもあったようだ。そのつど気づいたところでフォローをしてきたつもりだが、人数が多いときには20名を超えることもあり、なかなか目が行き届かず、学習者によっては不満が残ったのではないかと思う。実際にコース終了時点での授業評価では、授業でとり扱われた内容がよく理解できなかったといった意見もあった。

4. 3. 日本人との直接対話のセッティングの不十分さ

開講前にコースデザインを始めたとき、本コースの中では、できるだけ生の日本語、日本人に触れる機会をつくろうと考えていた。それが学習の動機付けにもなるし、会話上達の最良の方法でもあると考えたからだ。しかしながら、実際コースを始めてみると、学習者はまだ仮名もおぼつかない様子で、教師相手にもなかなか口をついて日本語がでてこなかったりした。そのためこの段階での日本人との直接対話はかなり難しいし、反対にクラスが混乱したり、学習者自身が自信をなくすのではないかと思われた。そこで、グループでの実践会話として、何人かのグループで日本人に日本語で尋ねたりする練習を中心に実践的な会話練習を行い、それ以外にクラス内で日本人との直接対話の機会は作らなかった。

しかし、後半に入ってから学習者の様子を見ると、日本人との直接会話に挑戦するだけの潜在能力がこのクラスには十分にあったのに、教師側の都合や怠慢でその機会を作り出せなかったように思える。もっと積極的に日本人ゲストや、学生、外部者をクラスに活用し、たとえ準備や実施に時間がかかっても生の日本語会話に触れる機会を創出するべきであったのではないかと思う。

4. 4. コースデザインの困難さ

3. で述べた通り、コースのデザインはそのつど「初級会話1」の進度に左右され、また、受講者が一度学習で使用したゲームやタスクはできるだけ避けようとする、受講者別に3つのコースを担当される先生方の授業実施状況や使用教材をある程度知らなければならず、まさに授業準備に追われる毎日であった。多様な学生がいるクラスは、授業内容や、会話の内容にもバリエーションが出てコミュニケーションには大変によい効果があるが、今回のような場合、コースのデザインには大変な負担がかかる点が問題である。

4. 5. モチベーションの問題

学習者自身のモチベーションにも一部問題があったように思われる。それぞれの学習者は非常に勉強熱心でやりやすいクラスであったが、「初級会話1」の学習者にも「研修コース」の学習者にも「新たな文型や語彙」といった「知識としての日本語」を学習することに主眼がおかれ、本クラスのように十分に使いこなす練習に強い動機がもてない学習者もいたように思う。日常会話のほとんどを英語で済ませている学習者も少なくないので必要性という面からいって動機付けが弱いのは当然のことかもしれない。また、文法クラスで授業内容についていけなくなっている学習者は、より創造的な会話を求められる本クラスに困難を感じていたようで、次第に欠席がちとなった。反対に、文法クラスで目立たない学生が、楽しい会話のクラスでは意気揚々と積極的に発話する様子も見受けられ、コミュニケーション学習へのとりくみ方はそれぞれの学習者の学習スタイルの違いにも左右されるものだと感じた。

5. 考察：何が「楽しい」のか？

「楽しい会話」。まず、このタイトルを前に、学期前、もんもんと悩んだ。外国語学習は本来、楽しいことばかりではない。文字を繰り返し覚え、単語を何度もノートに書いて覚え、動詞の変化を

ただひたすら暗証したりする地道な作業が必要である。しかし、このクラスに来る学習者には、「楽しい」会話のクラスを提供しなければならない。大体、学習者が日本語学習において「楽しい」と感じるということはどういうことなのか。それをつかみ、授業に反映させることが、今学期いっばいのテーマだった。

授業を終え、改めて考えたことは、学習者にとって学習が「楽しい」と感じるにはいくつかの異なる種類があるということであった。非常に主観的な考察ではあるが、クラス内での学習者の態度、学習者の意見を踏まえ、以下の3つにまとめてみた。

5. 1. 新たなことを学ぶ「楽しさ」

コース終了後の授業評価で、「このクラスでは日本語そのもの以外にもボディランゲージや日本文化についても知ることができた」ということを評価している学習者がいた。基本的に、楽しい会話クラスは、学習済みの語彙や文型を使っていかにコミュニケーションするかというところに主眼を置いていたが、この学習者の指摘するとおり、コミュニケーションには当然非言語的な要素も非常に重要であるし、日本の社会的、文化的な背景を理解することによって真のコミュニケーション能力が養われていくのではないだろうか。学習者自身にこのような文法能力学習以外のあらたな学習の発見があったことは、教師にとって、驚きでもあり、喜びでもあった。

5. 2. 挑戦する「楽しさ」とわかる「楽しさ」

既習内容を使った学習とはいえ、本クラスの授業では、常に学習者の能力+1を、ときには+2程度、つまりやや挑戦的な学習内容を盛り込むことを心がけた。そこには安易にできてしまうものとは一線を画する「挑戦する楽しみ」があると考えたからである。このため、完全に理解した、全部使えるようになったとはとても言えないかもしれない。しかし、学習者は難しいのにやれたという感覚を持ったと思う。

聞き取り教材もあえて日本人の自然な会話スピードを使ったものを採用した。1回目のリスニングでは、「わかりませーん！」の大合唱でも、重要な情報のポイントだけに集中するよう指導すれば、かなりの確率で聞き取ることができるようになった。あらたなハンドアウトを手渡して、ドリルの方法を説明するときも、「うわー。」というどよめきが聞こえることがあったが、投げ出してしまふ学習者はなく、理解の遅い学習者には理解の早い学習者が助け舟をだしたりして、活動ストップの指示をだしてもなかなかやめてくれないほど熱中していることもあった。

一方、ビデオ教材のようにかなり難しいターゲットに挑戦した場合は、反対に自信をなくしてしまわないように学習者が理解できる範囲のタスクを課すなど、問題のほうをレベル調整し、「あまりわからない」ではなく、「少しはわかる」という自信につながるよう取り扱いに注意した。いずれにしても、「だいたいわかる」をよしとする内容を多くもりこんだつもりである。ただ、学習者の中には一問一句理解しなければ気がすまない、といったタイプの学習者もいて、そういう学習者にとっては困難な内容であったと思う。

5. 3. 伝わる「楽しさ」

授業の中では、学習者間、学習者と教師、学習者と一般の日本人などできるだけバリエーション

をもたせたインターアクションに心がけ、また、すぐに実践で使える場面練習を多くしたのも、日本人との接触場面で、使って伝わる楽しさを知ってほしいと思ったからである。早速、授業の欠席届、こどもの保育園での会話、買い物場面など、教室外での実践会話に役立てる学習者もいて、「先生、先週の勉強は本当に必要でした。(同じような場面があって) 日本語でいえました。」と興奮気味に報告してくれる学習者の様子を見ると、授業の苦労も吹き飛ぶというものである。授業評価においても、日常会話の中ですぐに役に立つ練習が多かったことに対する評価が高かった。

授業評価の中には、まだまだうれしい学習者の声があった。なかでも「外国語学習は常に難しいものであるが、このクラスはそれを易しいと感じさせてくれる工夫が見られた」というものや、「日本語がぜんぜんわからない時からこの会話クラスが大好きだった。」「教室の外で使う日本語に少し自信がもてるようになった。」といった感想には、意識的なコミュニケーション能力学習の必要性と効果を強く感じさせられた。

6. さいごに

ネウストプニー (2002)^{注)}は、「コミュニケーション能力は文法能力にプラス文法外コミュニケーション能力が必要であり、これに社会文化能力が加わって完全な人と人とのやりとり、すなわちインターアクション能力となる」と述べている。

実際に従来の文型・語彙の基本学習のコースが重要な一端であるなら、「楽しい会話」のクラスで実践してきたような文法外コミュニケーション能力の養成も同じように重要な一端であり、両方がともにそろわなければ十分なコミュニケーション能力は得られないであろう。しかし、文法外コミュニケーション能力を向上させるための手法やその効果はまだ十分に研究、整備されているとはいえない。

筆者自身、今回の「楽しい会話」クラスでの経験と反省をもとによりよいコミュニケーション教育についてさらに考察を深めていきたい。また、本学における日本語教育においても、日本語教育のなかにコミュニケーション能力の教育、さらにはインターアクション能力の教育に試行錯誤が加えられ、充実したプログラムとなるよう期待している。

注) J. V. ネウストプニー (2002) 「インターアクションと日本語教育」『日本語教育112号』を参照

使用した日本語教科書一覧

- * 1 筑波ランゲージグループ (1992) 『Situational Functional Japanese 1～3』 凡人社
- * 2 文化外国語専門学校 (1994) 『楽しく聞こう I』 文化外国語専門学校
- * 3 日本語ジャーナル編集部 (1995) 『日本で暮らす』 アルク
- * 4 谷口すみ子他 (1995) 『はじめのいっぽ』 スリーエーネットワーク
- * 5 文化外国語専門学校 (1995) 『楽しく話そう』 文化外国語専門学校
- * 6 水谷信子 (1993) 『初級日本語スキット集』 ジャパンタイムズ
- * 7 栗山昌子・市丸恭子 『ドリルとしてのゲーム教材50』 アルク

参考文献

- 1) J. V. ネウストプニー (2002) 「インターアクションと日本語教育－今何が求められているか－」『日本語教育 112号』
- 2) 波多野誼余夫 (1980) 『自己学習能力を育てる学校の新しい役割』東京大学出版
- 3) 岡崎眸・伊藤孝恵他 (1999) 「分かる授業は満足する授業か－社会人学習者の視点から－」『日本語教育102号』
- 4) 倉八順子 (1998) 『コミュニケーション中心の教授法と学習意欲』風間書房
- 5) 宮崎里司・J. V. ネウストプニー (1999) 『日本語教育と日本語学習』くろしお出版