

教室から実際使用へ：ロールプレイカードを用いた口頭能力育成の試み

著者	鹿浦 佳子, 倉沢 郁子
雑誌名	関西外国語大学留学生別科日本語教育論集
巻	27
ページ	49-58
発行年	2017
URL	http://id.nii.ac.jp/1443/00007813/

教室から実際使用へ ～ロールプレイカードを用いた口頭能力育成の試み～

鹿浦 佳子

倉沢 郁子

要旨

本プロジェクトは、関西外国語大学日本語プログラムの初級レベル（Japanese Level 3 と Level 4）の留学生が教室外のどのような場面で、どのような学習文法項目を意識したり発話したりしているかを自己評価表を用いて調査し、その結果を元に作成したロールプレイカードを教室活動に取り入れた実践報告である。学習項目を実際使用につなげることを目標に、留学生が実際に遭遇しそうな場面を作成したロールプレイを教室活動に取り入れることで、ボトムアップ形式とトップダウン形式の両方からのアプローチによる口頭能力の育成を試みた。

【キーワード】 初級日本語、実際使用、口頭能力、ロールプレイカード

1. はじめに

ロールプレイは、初級から上級まで口頭能力育成によく使われる練習法であり、この「日常生活の中の『話す』という行為に近い活動で、コミュニケーションの要素（目的、情報差、選択権、反応）をいれることができる活動」（国際交流基金 2007）は、状況に合わせて誰が、誰に、どのように、何を言うかを、教師と、またはクラス全体で確認することができる効果的な方法の一つと言える。実際のコミュニケーション場面では、ネイティブスピーカーは、一瞬にして状況を判断し、その場に適切だと思う語彙や文型、文のスタイルを用いて話している。ハイムズ（1972）はこの言語使用の適切さを「コミュニケーション能力」とし、さらにカナール（1983）は、この「コミュニケーション能力」を①文法能力、②社会言語能力、③談話能力、

そして④ストラテジー能力に分けた。つまり、これはある状況で一つの発話がなされる前に、これだけのプロセス処理を要するということである。しかし、非母語話者にとってみると、初級レベルの学習者であればあるほどこの言語処理に時間がかかり、学習者の負担も不安も大きくなることは容易に想像できる。

しかし、初級レベルにおける「話す」指導では、文法シラバスで語彙や文型をつみあげて体系的に学び、最後に応用練習で定着を確認するボトムアップ形式での授業が多く見られる。このような「表現先行型」(山内 2015)の授業では、学習者が本当に必要としている表現が身につかないことがある。「教科書の日本語ではなくて生きた日本語が知りたい」、「自分が言いたいことをどうやって日本語で表現したらいいかわからない」というコメントが学習者から聞かれるのはそのためであろう。

本プロジェクトでは、このような初級レベルの「表現先行型」の流れにロールプレイを取り入れ、同時に教室内の知識を教室外での実際使用へと意識させることを目的に、ロールプレイカードを用いたボトムアップ形式とトップダウン形式の両方からのアプローチによる口頭能力の育成を試みた。

2. ロールプレイ指導に関する先行研究

ロールプレイを用いた指導に関する先行研究は、中上級レベルの学習者を対象にしたものが多い。向山ら(2011)は、ビジネス経験のない留学生に、タスク先行型によるアプローチでの会話能力、問題発見・解決能力、異文化調整能力の養成、そして商取引のプロセスを理解できるようなロールプレイで学ぶビジネス日本語教材を開発した。

黄ら(2013)は、構成的グループ・エンカウンターの実践研究で、「卒業後の進路について助言を求める」と想定し、留学生が日本人学生と行ったロールプレイ活動の実践について報告している。

山内(2015)は、ACTFL OPI(米国外語教育協会 Oral Proficiency Interview)の言語能力観とその手法を教え方の基盤とし、大学の中級クラスにおいて「タスク先行型」でロールプレイを行い、中級学習者を上級学習者にすることを試みた。OPIでの「言語的挫折」を「教育のチャンス」とみなして会話教育に利用している。

口頭試験という視点からは、国際交流基金もロールプレイトaskを使った「JFS 準拠ロールプレイトest」(国際交流基金 2013)を開発し、公開している。ACTFL OPI と JFS 準拠ロールプレイトestの違いは、特定のテスターのみによる試験か、試験時間、ロールプレイをカスタマイズできるかどうか等の点である⁽¹⁾。また、ACTFL OPI は言語能力のレベル判定をする際に、「総合タスクと機能」、「場面/話題」、「正確さ」、「テキストの型」をそれぞれ見ているが、JFS 準拠ロールプレイトestはタスクをどの程度で達成したかという言語活動全体から考えることが大切だ(国際交流基金 2017)という点で違いがある。

3. ロールプレイカードの作成と学習者の実際使用場面について

本プロジェクトでは、先述の通り、履修しているレベルの学習文法使用をロールプレイを通して促進すること、そしてこの教室活動により教室内と教室外をつなげることを意識させることを目標とした。そこでまず、ロールプレイカードを作成するために、本学の留学生がどのような状況で、誰と、どのような話をするのか、留学生の実際使用場面について調査し、その結果をタスクに反映させることを試みた。

4. 調査方法

調査は、学習ポートフォリオの一環として記録させた自己評価シートを用いて行った。調査協力者が使っていた日本語教科書は「初級日本語 げんき2」(坂野ら 2011)で、その中でカバーする各文法項目を実際に教室外で使ったかどうか、そしてメモの箇所には使用状況はどのような場面だったのかを記録してもいいし、学習項目の実際使用について残したいメモがあればそれを書いてもいいと指示した。また、実際に本人が学習項目の言語産出をしなかったとしても、使用場面を理解できていたなら、それを記録してもいいと伝えた。学生の中には、学習項目の文型を使って、オリジナルの文をメモに書いた学生もいたり、または学習項目の使い方やニュアンスはわかったが、実際に使う場面がなかったから使わなかったと書き込んだ学生もいた。こういった様々な報告がなされたのは、ポートフォリオ記録には目的が別であり、あくまでも学習者個人の学習記録をまとめて自律学習に生かすことであったことが考えられるが、本学の留学生の生活や世界がど

のように広がっているのかを見る資料ともなった。

4.1. 調査協力者

調査協力者は、本校留学生別科の初級後半レベル(Japanese Level 3、Level 4)の学習者 91 名で、出身国は、アメリカ、カナダ、オーストラリア、ニュージーランド、フランス、スウェーデン、オランダ、フィンランド、エストニア、メキシコ、アルゼンチン、エクアドル、中国、台湾等である。

4.2. 実際使用に関するデータ

自己評価シートに記録されていた留学生の実際使用場面の一部のデータを稿末の資料にまとめた。コミュニケーションの対象として主に報告されたのは、日本人学生やホストファミリー、留学生が日本滞在中に生活するセミナーハウスの Residential Assistant (RA)、教師などであるが、教科書後半のレッスンでは駅やバス、床屋等が日本語使用の場面として報告されている。メモの多くは、特定の文脈で使われたフレーズが多く、そのままロールプレイカードには使えないため、加工を加えた。また、実際の接触場面（ネウストプニー 1995）では、課題＝タスクをこなせれば、コミュニケーションは成立するが、あくまでも本プロジェクトでは教育の域を出ず、文型シラバス、表現先行型の教室内活動という観点から、教科書で扱われている学習項目を学習者が使っているかどうかの評価に関わってくるため、そのような条件のもと、学習者が将来遭遇しそうな場面、もしくは日本滞在中に役立ちそうな場面で学習項目が使えるものもロールカードに含めた。

5. ロールプレイカードの教室内での活用事例

以下、ロールプレイカードの教室内での活用事例を報告する。

5.1. ドリル

教室内での指導では、文法や語彙を紹介した後、ドリル後の応用練習を行う際に上記に報告された状況の場面設定を行い、クラスで話す練習につなげた。例えば、第 13 課の「～し」では、どうして日本に来たのかを友達に説明するという状況が報告されたが、Level 4 ではちょうど学期が始まってすぐの Review Week で学生に

この状況を用いて留学の理由を話させるという練習をした。練習時には、来日して間もないこの時期であったため、教室外でもこういうことを聞かれることが多いかもしれないとイメージを膨らませ、教室外での使用を意識付けするように心がけた。

5.2. 会話作り

Level 3 と Level 4 の両レベルで行ったのが会話作りである。簡単に場面を説明したロールカードを渡し、誰と誰が話しているのか、どのようにお互いが話すのかを考えながら会話を作ってもらった。習った文型はどのように使えるのか、会話の始め方やスピーチスタイル等を学生同士で考えながらスクリプトを書くように指導した。

5.3. スキット・プレゼンテーション

Level 3 では、スキット・プレゼンテーションを行った。2、3人でグループを作り、学生自身が場面を選び、5～10分のスキットをさせた。学習項目は最低でも10使用し、スクリプトは覚えるように指導した。各課で行ったロールプレイを組み合わせてたり、拡大させたりしてロールプレイの集大成を目指した。まず、グループで協力して日英のスクリプトを作成させた。次にボランティアの日本人学生をクラスに呼び、グループに混ぜてスクリプトについて話し合わせた。その時点で、文法、語彙、男女・年齢などによる終助詞などを指摘、訂正させた。その後、イントネーションなどの発音も日本人学生に指導させた。発表の際も、日本人学生をクラスに呼び、発表グループのコメントを言わせ評価をさせた。全ての発表グループが終了後、投票を行い、ベストグループを決めた。投票用紙を読み上げる係や黒板に正の字で投票数を書き込む係、表彰式の司会者なども留学生に行わせた。ベストグループに選ばれたグループは表彰式で日本語で感謝と感想を述べた。

5.4. オーラルインタビューでの活用

Level 3、Level 4 とともに、中間試験、期末試験でロールプレイを行った。

Level 3 の中間試験では、クラスで A が友人 B を誘って、ある計画をたてどこかに行くという場面のサンプル会話を練習した。試験では、留学生が B になって、他の友人 C（教員）を誘うという設定である。留学生はサンプルの A の会話を使用し

でも他の表現を使用してもよく、拡大もできる。Level 3 の試験では、留学生が友だちに頼まれて、ホームステイを探してあげるためにホームステイセンターに行き、コーディネーター（教員）に探してもらうという設定である。その際、友だちから頼まれた条件や計画を説明、コーディネーターの質問や、差し出すホームステイの写真に対し、条件設定に合った回答や写真の感想を述べる必要がある。条件設定に合うまで断り、最善の条件を選択し、コーディネーターにお礼を述べて退出というロールを行わせた。

Level 4 では、中間試験ではお宅訪問という設定、そして期末試験では教師とロールプレイをおこなうことにした。ロールプレイカードの状況は、学生が留学時に実際に置かれている状況とそうでないものがあるが、学習者が将来遭遇しそうな場面を用意し、更なる学習への動機付けにつながるよう指導した。ボディランゲージやお宅訪問の際の習慣など文化的な側面も紹介した。ロールプレイの会話の中では、相手（教師）への質問の聞き返しなど、先述したカナルの④ストラテジーを積極的に使うようにも指導した。評価は、ACTFL OPI や JFS 準拠ロールプレイテストを参考に、タスクが達成されたか、またタスク達成のためにどのような文型を用いたか、その産出には正確さがあるかという視点から行った。

6. 考察・まとめ

以上、ロールプレイカードを使った口頭能力の指導を試みたが、実際使用の場面を、教室につなげようと考えた際に難しかったことは、初級後半から中級レベルになれば機能という点からもアプローチができるが、初級であればあるほど、導入した文型や語彙が限られ、そのために場面も限られてしまうことである。

実際に口頭能力育成に至ったかはこれからさらに調査をすすめていかなければならないが、このような教室活動について、学習ポートフォリオの振り返りエッセイに”I like our classroom activities of writing dialogues, various worksheets, and speaking with classmates.”というコメントが見られた。このコメントを見ると、ダイアログを書くこと、つまりロールプレイのためのプロセスを楽しんでいたということが言えるのではないだろうか。また、このように楽しさを感じることで、さらなる学習の動機付けにつながることを願うばかりである。以下のようなコメントもコース評価に見られた。

Also, the oral exams. I do like them – despite how absolutely nerve-wracking they are the midterm one was extremely useful about visiting house. I actually used the vocab + expressions at my friend's house. The final oral I wish was different, since the process to choose a host family doesn't happen this way. Maybe job interview, hotel reservation, etc. would be good, if possible.

ロールプレイのテーマについて、黄らは「ロールプレイでは、テーマが身近であるかどうかの現実性にかかわらず、与えられた役割になったつもりで臨機応変に演技し、創造的に考えることが大事である。」(2013)と述べているが、上記のコメントを見ると、初級学習者にとってはテーマや状況設定の親疎について考慮することも必要だとも考えられる。

本プロジェクトでは、学習者が教室で学んだことを教室の外での実際使用につながる取り組みとしてロールプレイカードの活用を試みた。今後さらに、学習者が教室外において自分らしく、自信をもってコミュニケーションできるようになるためには、どのような指導ができるかを考えていきたい。

注

(1)JFS 準拠ロールプレイテストのロールプレイタスクは、JF Can-do をもとに作成したものである。日本語でどのような課題がどれだけできるかを「～ができる」という形式で示したもので、以下のサイトで検索したり、編集が可能である。

みんなの「Can-do」サイト：<http://jfstandard.jp/cando/top/ja/render.do>

(2)本学留学生別科 Japanese Level 3 では「げんき2」(坂野ら 2010) の第 13 課から第 18 課まで、Level 4 では第 18 課から第 23 課までをカバーしている

参考文献

黄 潔・林 伸一 (2013) 「日本語会話練習のためのロール・プレイについて ― 構成的グループ・エンカウンター応用」 『山口国文』 36 巻 pp. 64-82

国際交流基金 (2007) 『国際交流基金 日本語教授法シリーズ 6 話すことを教え

る」 ひつじ書房

国際交流基金 (2017) 『JF 日本語教育スタンダード準拠ロールプレイトテスター用マニュアル第二版』

長坂水晶・押尾和美 (2013) 「JF 日本語教育スタンダードに準拠した口頭テスト - 課題遂行能力測定のためのロールプレイトスクと評価指標の作成-」 『言語文化と日本語教育』 46号 pp. 70-73

ネウストプニー J.V. (1995) 『新しい日本語教育のために』 大修館書店

坂野永理・池田庸子・大野裕・品川恭子・渡嘉敷恭子 (1999) 『初級日本語 げんき II』 The Japan Times

向山陽子・村野節子・山辺真理子 (2011) 「留学生のためのロールプレイで学ぶビジネス日本語教材の開発」 WEB 版『日本語教育実践研究フォーラム報告』 2011年度日本語教育実践研究フォーラム 日本語教育学会

山内博之 (2015) 「学習者の話す力を伸ばすタスク先行型授業」 『国際交流基金バンコク日本文化センター 日本語教育紀要』 第12号

Canale, M. (1983) From Communicative Competence to Communicative Language Pedagogy. In Richards, J. C. and R. W. Schmidt. (eds.) *Language and Communication*. London and New York: Longman.

Hymes, D. (1972) On Communicative Competence. In Pride, J. B. and J. Holmes. (eds.) *Sociolinguistics*. Harmondsworth, England: Penguin Books.

(shikaura@kansai-gaidai.ac.jp)

(kurasawa@kansai-gaidai.ac.jp)

資料1 「げんき2」の文法の実際使用のデータ

L13	Potential Form	<ul style="list-style-type: none">▪ 「えびを食べられない」▪ おきられるの？▪ Told a friend I could go with them▪ You can fly, talking about Peter Pan
L13	～し	<ul style="list-style-type: none">▪ met some Japanese students that asked me why I came to Japan. I used 「し」 to explain.
L13	～そうです	<ul style="list-style-type: none">▪ I use this all the time! When something looks delicious, or fun etc.

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ everyday about my host mom's food おいしそう ▪ お好み焼きを食べるときの前に ▪ さむそう
L13	～てみる	<ul style="list-style-type: none"> ▪ A friend talked about his favorite movie and recommended it to me. I used 見てみる！ ▪ anytime I am about to say something in Japanese やってみます
L13	なら	<ul style="list-style-type: none"> ▪ I was having lunch with a friend. I was trying to decide if I should eat my chocolate bread or not. At the end, I said "if it's ¥100. I can buy for another one!" ▪ explaining to my speaking partner about my lack of ability かんたんとゆっくりならわかります
L13	一週間に一回	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 一週間に二回ギター部に行きます ▪ explaining to my host mother why I didn't wash my hair that night
L14	ほしい	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Went shopping with a friend. Used ほしい to say I wanted a cute toy.
L14	～かもしれません	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Had a Takoyaki Party. When going out, I said "it may rain"
L14	あげる・もらう・くれる	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Explained to my roommate that my kanji teacher gave me a prize for perfect assistance.
L15	～ておく	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Went to eat a giant parfait. I asked my friend if she had to make reservation in advance.
L16	～てあげる/くれる/もらう	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Used it to explain that my father bought me a plane ticket. ▪ Asked advice on trains
L16	～といい	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Told me friend I hope I can get into a graduate school in Japan.
L17	～って	<ul style="list-style-type: none"> ▪ I was telling my friend what other friend said about liking a movie.
L17	～たら	<ul style="list-style-type: none"> ▪ One of my favorite songs in Japanese has this grammar.
L19	Honorific Language	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ごちゅういください on the bus ▪ ごえんりょください in train station
L19	～てくれてありがとう	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 和菓子をおごってくれてありがとう！ ▪ 先生に言った：なおして下さってありがとうございました。
L19	～てよかったです	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Told my friend that is away that I am glad that I studied for my kanji exam.
L20	～ないで	<ul style="list-style-type: none"> ▪ I asked if it was okay to look around XXX in Tokyo without a ticket
L21	Passive Sentences	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Told my RA that someone stole my umbrella
L22	～のに	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Describing watch この時計はとても高いのに、きれいじゃない
L22	～ような/ような	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Hair cut: この写真のようにしてください
L22	～ば	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Explaining reserving a seat: 2ヶ月前予約すれば大丈夫だよ

資料2 ロールカード例 (カッコ内は「げんき2」の該当課)

1. You are going to a restaurant with a Japanese friend. In the restaurant you will decide what to eat. (13)
2. You will have an interview with a person in charge to get a job. (13)
3. You want to go to someplace with your friends in the next break. Let's discuss where to go. (13)
4. Your friend/roommate/guardian mother does not look good. Give her/him some advice and expand conversation. (14)
5. You are talking what to give some present to somebody on a happy occasion. (14)
6. You are at a welcome party at our new company. Please introduce yourself. (19)
7. You want to go the airport, but you don't know how to get a ticket. Please ask the station staff. (23)