

# 教室活動2(応用練習)

2018年11月23日

松尾 慎(東京女子大学)

# お知らせ

- 11月30日の授業から毎週、教案を書く課題が出されると思います。
- 欠席した場合、必ずどのような課題が出たかフォローしてください。

---

# 応用練習

練習というよりは、実践のイメージ。

本当のコミュニケーションに近くする。

---

- 
- ただし、基本練習（基礎練習）も大切。
  - 実践だけでは運用能力は高まらない。
  - 地道な基礎練習も必要となることに留意。
-

---

# 本当のコミュニケーションとは？

- みなさんは、誰かとのコミュニケーションで、どのようなことを伝え合っていますか？



# コミュニケーションで伝え合うこと

- 情報のやり取り
- 感情(心)のやり取り
  - 代入練習や変換練習などは、現実のコミュニケーションとは距離がある

---

# ちなみに

- 男性は「情報のやり取り」優先
- 女性は「心のやり取り」優先
  - という研究成果もある(デボラ・タネン等)

# 聞いてほしい女性と、 解決策を示したがる男性

- 女性:「バイトで店長が本当に細かい人で……もう本当にストレスで……」
- 男性:「じゃあ、やめればいいじゃん。別のアルバイトもあるんだし」

# 情報

## インフォメーション・ギャップ

### *Information Gap*

1. 聞き手の知らないことを話す
2. 自分が知らないことを質問する



私は( )で( )へ行きます。

- ① 電車 東京
- ② 飛行機 日本

# 応用練習は 意味のあるコミュニケーションのため

応用練習では主に情報伝達が  
主なテーマになることが多い

*Information Gap*・気持ち  
＋  
文法(正確さ)・適切さ

# 基本練習と応用練習の違い

## 基本練習

- ・文型や語彙の意味や形をおぼえて  
正しく言えるようにする練習
- ・教師のコントロールが多い

## 応用練習

- ・実際に使われる場面を考えた練習
- ・もしくは、意味のある伝えあい
- ・学習者中心(コントロールが少ない)

# 応用練習の種類

1. ロールプレイ(役割練習)
2. グループディスカッション(討論)
3. ディベート
4. スピーチ
5. 劇
6. インタビュー
7. 発表(プレゼンテーション)
8. ポスターセッション
9. ビジターセッション
10. その他(新聞・雑誌作り、投書)
11. 研修旅行

---

# 今日のメニュー

- I . ロールプレイ
- II . インタビュー



- 
- 今日は非常にシンプルなものを紹介
  - この程度がしっかり組み立てられ、実践できれば教師としての第一段階はOK
-

---

# I . ロールプレイの例

『みんなの日本語 I 』17課

までに習ったことを使ったロールプレイ

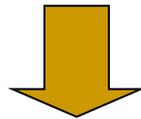
---

# ロールプレイの目的

教室の中で場面と役割が与えられる



話す表現は、学習者が自分で考えなければならない(学習者中心)



学習者の運用能力を高める

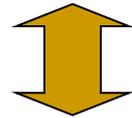
- 
- 話す表現は、学習者が自分で考えなければならない(学習者中心)
  - ⇒今日は、かなり教師がコントロールするロールプレイを紹介します。ロールプレイの基本的な流れを理解するために、典型的なものを紹介すると理解してください。
-

---

# ロールプレイと基本練習の違い

## 基本練習

その課で新しく出てくる文型と語彙の練習が中心



## ロールプレイ

それまでに習ったことすべてを使うことが多い

---

# 17課で導入される文型

この文型を使ってどのような場面のロールプレイをデザインしますか？

## ■ ない形

- いきます → いかない    まちます → またない
- のみます → のまない    たべます → たべない

## ■ ~ないてください

- すわないてください    わすれないてください

## ■ な ければなりません

- のま な ければなりません / こ な なくてもいいです

## ■ な なくてもいいです

- のま な なくてもいいです / かか な なくてもいいです

# ロールプレイ

- 何らかの役、役割を与えられてプレイ(会話練習)する活動

(別の人間になる)

医者と患者の役割になる

(自分をそのままですべてタスクが与えられる)

友人を映画に誘う(誘われる → 断る・OKする)

- 日程調整などが活動内容になる

---

実際に体験してみましよう

---

# 前提

- 17課までに習った文型と語彙、教室用語を使用します。
- 17課の段階ではすでに、  
て形は導入済みです。
  - 聞いて下さい
  - 言って下さい
  - 二人で(練習)してください

- 
- では、始めます。

# 病院(びょういんのかいわ)

医者： どうしました。

患者： かぜを引きました。

医者： ああ、そうですか。

患者： 先生、シャワーをあびてもいいですか。

先生： ええ、いいですよ。

患者： 仕事をしてもいいですか。

先生： いいえ。仕事はしないでください。

おだいに。

医者＝いしゃ

患者＝かんじゃ

医者： どう\_\_\_\_\_。

患者： かげ\_\_\_\_\_。

医者： ああ、\_\_\_\_\_。

患者： 先生、シャワー\_\_\_\_\_。

先生： ええ、\_\_\_\_\_。

患者： 仕事を\_\_\_\_\_。

先生： いいえ。仕事は\_\_\_\_\_。

おだ…。

医者： \_\_\_\_\_。

患者： \_\_\_\_\_。

医者： ああ、 \_\_\_\_\_。

患者： \_\_\_\_\_。

先生： \_\_\_\_\_。

患者： \_\_\_\_\_。

先生： \_\_\_\_\_。

\_\_\_\_\_。

- 
- ロールプレイをします。



(患者役)

あなたは風邪です

してもいいですか？

聞いてください。

- ・シャワー
- ・仕事
- ・残業
- ・何を聞いてもいいです

(医者役)

風邪の患者

シャワー ○

仕事 ○

残業 ×

..... ?

# 流れを振り返りましょう

- 1.
- 2.
- 3.

---

# 流れ

1. 準備

2. 本作業

3. フィードバック (feed-back)

- ・適切なフィードバックで学生の能力が上がる

---

# 準備

- 媒介語（例.中国語）で説明してもいい
  - 医者と患者のロールプレイをする
  - 医者は指示をして、患者は何をしてもいいか、何をしてはダメかを聞く

---

## 2. 本作業

### ペアで練習する

1. ロールカードをわたす
2. あとで発表する



- 
- ロールカードを学習者の母語や母語に近い能力を持つ言語で渡す場合があります。
  - それはなぜでしょうか。
-

- 
- 以下に登場するルールカードは、先ほど行ったルールプレイのカードと一部、異なっています。
-

# ルールカード (患者 1)

あなたは風邪です

医者に次のことをしてもいいかどうか聞いてください。

- ・仕事
- ・残業
- ・シャワー
- ・その他

---

# Kartu role play (Pasien 1)

Anda masuk angin.

Tanyakan kepada dokter hal berikut  
boleh atau tidak

- bekerja
  - Lembur
  - Mandi
  - dll
-

# ロールカード (患者 1)

你感冒了

請跟醫生詢問說是否可以做以下的事情。

- ． 工作
- ． 加班
- ． 洗澡
- ． 其他

## ロールカード(患者 2)

あなたはお腹が痛いです  
医者に聞いてください。

- ・仕事をしてもいいか
- ・辛い食べ物を食べてもいいか
- ・薬を飲まなければならないか
- ・その他

---

# Kartu role play (Pasien 2)

Anda sakit maag.

Tanyakan kepada dokter

- bekerja boleh atau tidak
  - makanan pedas boleh atau tidak
  - harus minum obat atau tidak
  - dll
-

# ロールカード(患者 2)

你的肚子痛

請跟醫生詢問說是否可以做以下的事情。

- ． 可以工作嗎
- ． 可以吃辣的食物嗎
- ． 一定要吃藥嗎
- ． 其他

# ロールプレイカード ( 医者 )

## 風邪の患者

仕事はOK, 残業はダメ

シャワーはOK

## お腹が痛い患者

仕事ダメ, 3日間休む

辛い食べ物はダメ

---

# インドネシア語の例

## Kartu role play (Doktor)

Kepada pasien yang masuk angin

Bekerja boleh, Lembur tidak boleh,

Mandi boleh

Kepada pasien yang sakit maag

Bekerja tidak boleh, Istirahat 3 hari

Makanan pedas tidak boleh

---

---

# 中国語の例（医者）

你是醫生。

請對感冒的病人說

”上班沒問題，但是不能加班。可以洗澡。”

請對肚子痛的病人說

”不能工作，要休息三天。不可以吃辣的食物。”

---

### 3. フィードバック

会話の発表



間違いがあるときには、教師が訂正  
(ただし、訂正の仕方を注意すること)

## 発表の例

医者： どうしました。

患者： かぜを引きました。

医者： ああ、そうですか。

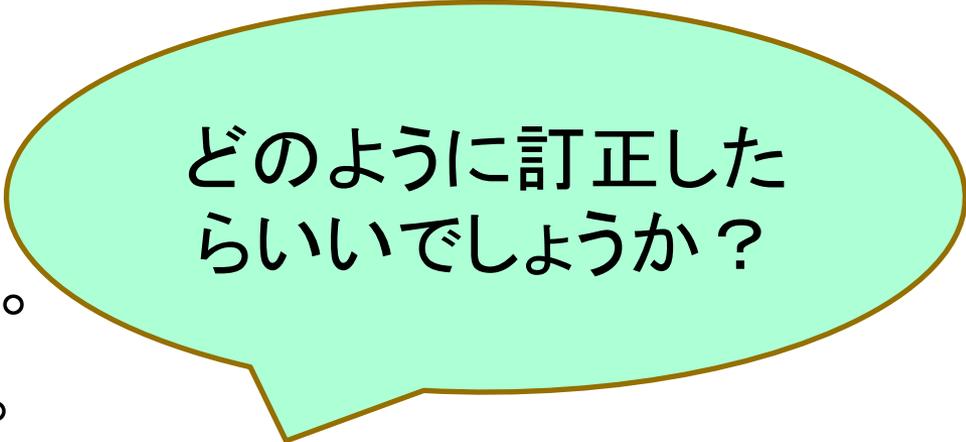
患者： 先生、シャワーを**あびたら**どうですか。

先生： ええ、いいですよ。

患者： 仕事をしてもいいですか。

先生： いいですね。でも、残業はしな**い**てください。

患者： わかりました。ありがとうございます。



どのように訂正したらいいでしょうか？

# ロールプレイの課題点

## ■ 設定の現実性

- 日本語を使って医師の役割をすることがあるのか？
- 現実性のあり方（現実性はなくとも盛り上がる場合はある。例. 有名人になりきってインタビューを受けるetc）

## ■ 自由度

- 自由度を上げればより自然になるが、ロールプレイの相手が理解できない場合が出てくる

## ■ 学習ビリーフ

- こうした教室活動は「遊び」としか考えられない学習者の存在

---

## Ⅱ. インタビューの例

---

# インタビューとロールプレイの違い

## ロールプレイ

場面を決めてロールを演じる

(play a role)



## インタビュー

1人が**本当の**質問をする。質問された人は本当のことを答える。

# インタビュー

- 原則的には、学習者の互いのこと(出身地、職業、兄弟の数、住まい、好きな食べ物、オススメの店、冬休みの旅行計画など)を**本当に**質問し合う

# インタビュー活動例

## 具体例

テーマ: オススメの店(食堂・カフェ・ラーメンなど)

対象: 初中級～上級まで可能

クラス規模: 何名でも可能

教材: タスクシートを配布

これは何ですか？



# 実際にやってみましょう

## 設定

- 学習の場所: 東京の西荻(吉祥寺)にある日本語学校
- 学習者の背景: 国籍は様々
- 学習者のレベル: 初級でも可(上級でも可)

# インタビュー の タスクシート

推薦者	店の名前	場所	お薦め料理	値段	店の中	店員
私	東女の学生食堂	2号館の3階	カレー	300円	学生がたくさんいてにぎやか	親切
1						
2						
3						
4						

---

# インタビュー

## 実施方法

前作業



本作業



後作業(フィードバック)

---

---

# インタビュー

## 前作業

＝本作業の準備

- (1) 活性化
  - (2) タスクシートの配布と活動の説明
  - (3) 自分の答えの記入
  - (4) 質問の仕方の練習
-

# 質問の仕方の練習例

- お名前は？
- ~さんのオススメの店の名前をおしえてください
- どこにありますか
- オススメのメニューはなんですか
- いくらですか
- お店はとうですか
- 店の人はとうですか

---

# インタビュー

本作業

ひたすらインタビュー

教師は適宜補助・フィードバック

---

---

# インタビュー

## 後作業

(1) 報告形式

(2) インタビュー形式

---

# インタビュー

## 後作業

### (1) 報告形式

例.

陳さんのおすすめの店は、らーめん亭です。  
場所は吉祥寺駅の南口だそうです。おすすめ料理は味噌ラーメンだそうです。値段は800円です。  
店は汚いけど活気があるそうです。店員は親切な人が多いそうです。

---

# インタビュー

## 後作業

### (2) インタビュー形式(会話形式)

例.

林:「陳さん、陳さんのオススメの店はどこですか？」

陳:「私のオススメの店はラーメン亭です。」

林:「ラーメン亭ですか。その店はどこにありますか？」

陳:「吉祥寺駅の南口に 있습니다。」

林:「オススメの料理は何ですか？」

陳:「味噌ラーメンです。とてもおいしいですよ。」

※本作業では質問していないクラスメイトに質問させた方が良い

---

# まとめ

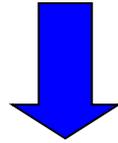
# まとめ: 応用練習 (インタビュー) の流れは？

## — 教室外復習用問題 —

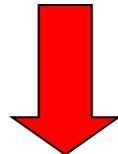
- (ア)「インタビューのテーマに関する文型や表現、語彙の確認、導入」
- (イ)「インタビューの結果をまとめ発表する」
- (ウ)「実際にインタビューをする」
- (エ)「発表に対しフィードバック(内容面と言語面)をする」
- (オ)「動機付けや背景知識の活性化をして雰囲気作りをする」
- (カ)「手順の説明・インタビュー方法の練習」

## (前作業)

「動機付けや背景知識の活性化をして雰囲気作りをする」  
「インタビューのテーマに関する文型や表現、語彙の確認、導入」  
「手順の説明・インタビュー方法の練習」



(本作業) 「実際にインタビューをする」



## (後作業)

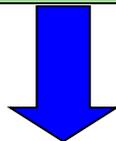
全体で「インタビューの結果をまとめ発表する」  
「発表に対しフィードバック(内容面と言語面)をする」

## (前作業)

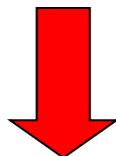
「動機付けや背景知識の活性化をして雰囲気作りをする」

「モデル会話の提示と練習(流れを覚える)・語彙などの確認」

「手順の説明」



(本作業) 「実際にロールプレイをする」



## (後作業)

全体で「ロールプレイの発表する」

「発表に対しフィードバック(内容面と言語面)をする」

# 応用練習はいつから？

- 以前の受講学生から、
- 応用練習は10課が終わった頃から始めないと実施が難しい というコメントや 初期の段階での応用練習は難しい とのコメントをもらいました。

# 応用練習はいつから？

- もし、口頭での運用能力の向上が学習目的としてとして含まれているのなら、

# 応用練習はいつから？

- 初日からやるべきです！
- 初日に簡単な自己紹介ができるようになります。
  - 私はサントスです。ブラジルから来ました。ブラジル銀行の社員です。どうぞよろしく。
- 授業計画は、その日の授業で学習者が**何をできるようになるのか**、それを念頭に作るべきです。

# 応用練習は初日から

- 応用練習が初日からは難しいというのは、学習者の能力の問題ではなく、**教師の力量の問題**です。
- 頑張って初日から応用練習を取り入れることができる教師になりましょう！