

ケーションを創造する練習方法です。シュミレーションと似ていますが、シュミレーションのように決まった会話文はありませんので、より学習者にとって自由度が高く、それゆえ、適切な談話を形成するのが難しく、カードの指示が大切な要素になります。

☆実際に実習生の作成した以下の 2 種類のロールプレイングカードを見て、その違いを考えて見ましょう。(A と B のカードはお互い見てはいけないことになっています。)

① A:あなたは学生です。友人のBさんが熱で学校を欠席したのでBさんのうちに電話をかけて明日までの課題のことを連絡しなければなりません。Bさんは自宅にいます。電話してBさんに家族に伝言をたのんでください。
B:あなたはBの母親です。Bの友人から電話がかかってくるから伝言をうけてください。

② A:あなたは学生です。友人のBさんが熱で学校を欠席したので寮の友人に電話をかけて、明日までの課題のことを必ず伝えなければなりません。寮の部屋には電話がないので寮の事務所に電話して友人を呼び出してください。
B:あなたは寮の管理人です。今 10:20 です。電話がかかってくるのですが、電話のとりつぎができるのは 10:00 までで、もう学生を呼び出すことができません。

☆どこがちがうんだろう？

- ・
- ・
- ・

D プロジェクトワーク

プロジェクトワークは、実践的グループ活動の一つです。例をあげると、日本語クラスの終了式のあとに、懇談会を開くというプロジェクトを設定したとします。そのために、招待者を選んだり、招待状を書いたり、会場を押さえたり、プログラムをかんがえたり、パーティーの食事を注文したり、飲み物を準備したりといった具体的な行動をすべて日本語で行いながらより現実的で実践的な会話力だけでなく、社会言語能力（文化的背景や会話上の配慮含む）を学ぼうとするものです。

☆留学生に実施できるプロジェクトワークを考えて見ましょう。そして、それはどのような学習になるかも考えて見ましょう。

プロジェクトワークの内容	学習できること
例：懇親会の企画	招待状（公式で丁寧な手紙）の書き方・複数の人間の話し合いにおける会話の進め方・生協との交渉する際の丁寧な会話
・	・

ワンポイントメモ

なぜ ゲームはうまくいかないのか？

Q 学習者はわいわい楽しそうなのに、言語表現は一向に定着しない。。。 (ゲーム構成の不備)

→その言語表現を使わなければ達成できないゲームになっているでしょうか。学習目的をもう1度見直し、学習項目を使わなければならない設定を組みましょう。

Q 学習者がゲーム中に混乱してしまう。。。 (実施前準備の不足)

→はい、はじめてください。ときなりゲームをさせていませんか？ゲームのやり方や手順を十分わかるまで説明しないではじめてしまうと、学習者は混乱します。また、手続きが複雑すぎるもの、コミュニケーションゲームなのに、読んだり書いたりする時間に時間をとられてしまうものも混乱のもとです。

Q 学習者がゲームに興味を示さない・のらない・話がはずまない。(ゲーム方法の不徹底)

→そのゲームは、ゴールのあるゲームでしょうか。また時間制限をもうけていますか？学習者がかならずコミュニケーションしなければゴールできない設定になっていますか？あなたが実際自分でやってみておもしろいゲームでしょうか。また、文化的背景がわからないと理解できないような内容が含まれていませんか？もう一度見直してみる必要があります。

より深く学びたい人のために

『クラス活動集 101』スリーエーネットワーク

『教室を楽しくする初級日本語スキット集』The Japan Times