

グループロールプレイを用いた待遇コミュニケーション教育に関する考察 ーリレー式ロールプレイを中心にー

荒谷 啓子・丁 雪花・早川 和宏・林 謙子

【キーワード】 グループロールプレイ・リレー式／複合式ロールプレイ・場面認識の意識化

0 はじめに

2005年度秋学期日本語口頭表現6Aクラス¹で、実習生4名による実習授業を実施した。学習内容は、「自己紹介」「インタビュー・面接」「依頼・断り」「誘い・断り」など全9項目からなる。本クラスでは、待遇コミュニケーション教育²（以下「TC教育」とする）として、「コミュニケーション主体」となる学習者が、「人間関係」や「場」からなる「場面」を認識し、「コミュニケーション能力」を身につけ、「口頭表現力」を高めることを教育／学習目標としている。

今回の実習授業では、この教育／学習目標を達成するための特徴的な試みとして、従来のペア・ロールプレイとともに、グループロールプレイ（前者を「ペアR」、後者を「グループR」とする）を実施した。本稿では、このグループRのうち、リレー式ロールプレイ（以下、「リレー式」とする）を中心に、その概要を紹介するとともに、利点や問題点などについて考察する。最後に、実習授業に対するアンケートなどを参考に、実習を振り返り、今後のTC教育のあり方について検討したい。

1 実習で行ったグループRの概要

1.1 グループRとは何か

本稿でいうグループRとは、TC教育における会話教育において、全員参加を前提とした少人数のグループ(3人以上)の中で、様々な場面(「場」と「人間関係」)を設定し、複数の表現形式あるいは一つの表現形式の練習を連続的に取り込んだロールプレイのことである。

蒲谷(2003)のTCとTC教育の理論に沿うと、グループRは、ある「意図(「表現意図」と「理解意図」)」を持った学習者が、ある状況や「場面」において、様々な表現形式から適切な表現を選び、あるいは一つの表現形式を、場面を意識しながら使用し、「文話」単位で「待遇表現」、「待遇理解」の「やり取り」や「繰り返し」を行う能力を養い、身につける練習と活動である。

グループRの特徴は、まず、人数的にグループメンバー全員参加を前提とするものだという点で

¹ 実施期間は、2005年10月から2006年1月まで。学習者数は計14名で、中国5名、台湾2名、韓国2名、ベトナム、タイ、ロシア、フィンランド、インドネシアから各1名ずつであった。

² 蒲谷(2003a)、蒲谷(2003b)を参照。

あり、従来のペアRを形式的且つ内容的に発展させたものである。従来のペアRは一つの学習項目（表現形式）の練習で、それに対応する単一の場面を設定し、練習を行っていたが、グループRは一つの学習項目に複数の場面、あるいは、一つの表現形式の練習で、複数の表現形式（既習の表現形式）を取り込み、それに対応する複数の場面を設定し、現実感と高い応用性を重視するということである。

本授業で実施したグループRには、表現形式の取り入れ方と場面設定により、次の二つのタイプがある。まずは、本稿で取り上げるリレー式であり、表1で示す実施例のうち⑤以外のものがこれに当たる。リレー式は、一つあるいは複数の表現形式の練習において、場面が次々と決められた順番で変わり、学習者もそれに対し、学習項目あるいは復習項目の表現形式を使い、練習を行うロールプレイである。もう一方は、複合式ロールプレイ（以下「複合式」とする）で、同じ、または異なる表現形式をもつ複数のペアRが同時に実施され、最後に全員参加の一つのロールプレイで問題解決がなされるという複合的な要素が絡み合ったものである。それぞれの場面での指示内容は、大まかなポイントだけが設定され、自然な表現形式が重視され、学習者の意図が優先されるため、どうストーリーが展開していくのか予測ができない。今回は、「誘い」「相談」で1例だけの試みであったが、「依頼」や「申し出」などでも応用できるだろう。二つのロールプレイの共通性は現実性と学習した表現形式の実用性を重視したところである。

1.2 グループRの概要

グループRの主な進め方としては、14名の学習者を3~4名の四つの班に分け、実習生の一人が自分の担当した班に入り、グループ活動を行う。

授業で実施したグループRの概要は以下の通りである。

表1

	項目	概要
①	【女子寮の門限延長許可求め】 (リレー式)	クリスマスコンサートへの誘い/応じる・断る→友人の同行許可を求める/応じる→他の学生を誘う/応じる・断る→女子寮の門限延長許可求め/応じる・断る
②	【教授の論文引用許可求め】 (リレー式)	日本語学校校長が、講師の大学院生に、敬語表現に関する論文執筆を依頼/応じる→他の院生に共同執筆の誘い/応じる→教授の論文の引用許可を求める
③	【誘いと断り】 (リレー式)	A→B, Cをクリスマスパーティーに誘う/引き受ける→Aがパーティーで歌の披露を依頼/Bは断り、Cは引き受ける/AとCは初対面でお互い自己紹介
④	【語学留学のことでアドバイスを求める】(リレー式)	事務所で友達の手帳についての許可を求める→友達にアドバイスを与える→生活用語を教えてくれるよう依頼する→外国語を教えてくれるよう依頼する
⑤	【パーティー/ディズニーランドの誘い、断り】(複合式)	A先生からクリスマスパーティーの誘い→応じる/他の学生はB先生からディズニーランドの誘い→応じる/パーティーかディズニーランドに行くか相談

⑥	【テレビの仮装大会に応募】 (リレー式)	先生にテレビ番組の仮装大会に出場する許可を求める→応じる／事務所で教室使用の許可を求める→応じる／先生に報告／みんなで相談する
⑦	【居酒屋に酒の持ち込みの許可を求める】(リレー式)	クラスの宴会のとき、自国の酒を持ち込みたい、宴会幹事に依頼／幹事は居酒屋の店主に許可を求める→店主は応じるが、条件を提示／幹事はみんなに伝える
⑧	【恋愛に関するアドバイス求め】(リレー式)	AがBに恋愛のアドバイスを求める→BがCにAの恋愛についてアドバイスを求める→CがBにアドバイス与える→BがAにアドバイス与える

2 グループRの利点

2.1 様々な表現形式を学べる

グループRで行った練習の多くは、ある一つの表現形式の練習を行うときに他の複数の表現形式を取り入れ、新しい表現形式の練習と既習の練習項目の復習を同時に行うものである。

現実の場面を見ると、一つの場面において、一つの表現形式だけが使用されているとは限らない。また、「表現主体」と「理解主体」がやり取りを繰り返していく間、第三の人物、あるいは第四の人物が介入し、場面そのものが第二の場面、または第三の場面に展開することが多い。一つの表現形式のみの練習でもこのような展開になり得ると思われるが、多くは、新しい表現形式を中心に、複数の表現形式を必要とする場面を設定したため、学習者は様々な表現形式を用いた練習ができることになる。

2.2 学習者が現実に近い様々な場面に触れる機会を作る

ロールプレイの設定で、最も重視しなければならない部分は、場面設定である。現実の場面では、一つの用件で、様々な場面に展開し、新しい人物が登場し、やり取りが行われる可能性がある。また、教室の中での練習は、そのままの場面設定では、「場」と「人間関係」があまり変わらない。グループRは、教室というところに現実の立体感のある場面を取り入れようとした工夫で、ペアRではできない複雑な展開とやり取りを学習者に体験させながら練習を行おうとするものである。

2.3 高い応用性で学習者の運用能力を高める

グループRでは、複数の表現形式を取り入れて練習を行うことが多い。その場合、学習者は場面により、自分でその場面にふさわしい表現形式を選択し、その表現形式を「場」と「人間関係」を考慮しながら「場レベル」と「相手レベル」を判断し、「コトバレベル」を選択しなければならない。グループRでは、場面の変化が多いため、場面が変化するたびに、学習者は、表現を変化させなければならないことになる。また、一つの表現形式を中心に行うグループRでは、場面の変化による表現形式の変化はあまり見られないが、「人間関係」は変わってくるため、表現の仕方や「コトバレベル」を考慮しなければならない。

上述したことから、学習者は、グループRによる練習を通じて、場面変化に対応したコミュニケーション能力と、表現形式の応用能力を養うことができると考えられる。

3 実施例からの考察

次に、2005年度秋学期に実施したグループRの中から、2つの例を紹介し、実施上の留意点を述べたい。本ロールプレイによる学習目標は、「待遇コミュニケーション」としての「口頭表現力」を、実施時点において既習の許可求め表現・許可与え表現・断り表現、誘い表現・断り表現等を用いながら養うことにある。

表2

	リレー式の例：「女子寮門限延長許可求め」の内容	複合式の例：「クリスマスパーティーとディズニーランドの誘い、断り」の内容
役割	役割A：学生 役割B：Aの後輩の学生 役割C：Bの親しいクラスメート 役割D：Bの親しい友人 役割E：Dが住む女子寮の舎監	役割A, B, C：学生 役割D：先生 役割E：実習生
状況	学生Aのサークルでは、来週の土曜日の夜にクリスマスコンサートとその後軽いパーティーを行う予定。終了するのは23:00ごろになる。	学生A, B, Cは、日本語学校のクラスメートである。担任Dと、実習生のEとも、親しい間柄である。
場面(1)	<ul style="list-style-type: none"> 学生Aは後輩のBにコンサートとパーティーに誘う。(相手レベル1 (以下「レベル」を省略) に対する誘い表現) 学生Bは承諾。友人を連れて行ってよいか許可を求める。(相手+1に対する許可求め表現) 学生Aは承諾(相手-1に対する許可与え表現) 	<ul style="list-style-type: none"> 学生A, Bは、D先生から、自宅でのクリスマスパーティーに誘われ、クラスメートにも伝えるように言われる。(相手+1から誘われたときの承諾表現) 一方、学生Cは、実習生Eから、ディズニーランドに誘われ、クラスメートにも伝えるように言われる。(上記と同様の表現レベル) いずれも同日であった。
場面(2)	<ul style="list-style-type: none"> 学生BはクラスメートのCをクリスマスコンサートに誘う。(相手-1に対する誘い表現) Cは都合により応じることができないため断る。理由は学習者が考える。(相手-1に対する断り表現) 	<ul style="list-style-type: none"> 学生A, B, Cは、互いに状況を伝え合い、誘われた期日が同日であることに気づく。 D先生のパーティーに行くか、または実習生Eのディズニーランドにするか、相談する。(相手-1) (どちらに決めるからは、ロールカードに記載されていない。学習者が自分たちの意志で決める。)

場面 (3)	<ul style="list-style-type: none"> ・学生Bは親しい友人のDを誘う。(相手-1 に対する誘い表現) ・学生Dは行きたいと思うが、Dの学生寮は門限が 23 時である。舎監の教師に帰りが遅くなってよいか許可を求めなければならない。そのことをBに伝える。(相手-1 に対する条件付承諾) 	<ul style="list-style-type: none"> ・学生 A, B, Cは、実習生Eに、事情を説明し、ディズニーランドに行けないことを伝える。しかし、EもD先生のパーティーに行かないかと誘う。 ・Eは思案したあとで、承諾する。(相手レベル+1の誘い、断り表現)
場面 (4)	<ul style="list-style-type: none"> ・Dは舎監に今週の土曜日に帰りが23時を過ぎてもよいか許可を求める。(相手+1に対する許可求め表現) ・舎監Eは許可を与える/断る (相手-1に対する許可与え/断り表現) 	/
場面 (5)	<ul style="list-style-type: none"> ・Dは、舎監に対する許可求めの結果をBに伝える ・Bは結果を聞き、それに応じた返答を行う 	

上記は概要であり、リレー式の例については、参加者ごとの役割を添付のロールカードに記載した。

3.1 役割の割り当ての問題

リレー式と複合式が有する、次から次へ話を繋いでいくという特徴から、役割の割り当てについては次の3点に対する考慮が重要である。

その1点目は、キーとなる役割をどの学習者に割り当てるかという問題である。上記のロールプレイでは5名の学習者の参加を前提としているが、上記リレー式では、最も重要な役割を担っているのはBである。Bは、3人を相手として、誘いを受け、許可を求め、他者を誘い、断られ、また他の友人を誘うというように、異なった場面での様々な表現を駆使する力を必要とする役割であり、このロールプレイのリード役であるといえる。そのため、1回目の練習では、参加する学習者の中で最も話す力のある学習者に割り当てるのが望ましい。2回目以降は、学習者がストーリーを把握し、参加者のやり取りを見ているため難度は低くなる。したがって、2回目以降は、実習クラスにおいて標準的な力のある学習者であれば対応が可能であった。複合式では、特にリーダーという役割は指定しない。

2点目は、グループ内で理解力・表現力のレベルが相対的に低い学習者への対応である。リレーの流れを途切れさせないためには、策案の段階から、グループを構成する学習者の力に応じた役割の設定が大事である。上記リレー式の例で言うと、Cは、話す相手を一人、用いる表現を断り表現のみに設定しており、このロールプレイのなかで最も難易度の低い役割となっている。

3点目は、本授業におけるグループRは、学習者全員の参加を前提としており、且つ各学習者がリレーを進めていかなければならないという特徴から、学習者グループ内に欠席が生じた場合の対応を考慮に入れて案を作成する必要がある点である。欠員の役割を教師が代わって行うことも一つの方法であろう。しかし、現実に近い役割を担うという観点では、学習者には学習者に適切な役割を設定しているのであって、教師が代わって行えば、現実の場面からは一歩遠ざかることになる。

また、最初からグループの人数より少ない参加者を前提としてロールプレイを策案する方法もあるだろうが、できれば最初からグループ全員が参加することを前提としたほうが、学習者が達成感を共有できるという点で望ましい。このように考えれば、欠席者が出た場合でもリレーが進行するというような、省略可能な役割を設定しておいたほうが安全である。上記のリレー式の例では、C がこれに当たる。Cの役割を省略した場合は、BはCへの誘いはせずに、Dへの誘いだけを行うことでプレイは進行する。

3.2 グループRのストーリー説明

グループRの全体的な内容・話題を学習者に説明すべきか否かということは、役割の割り当てと並んで、重要な問題である。

学習者が目にするのは、与えられたロールカードのみである。そのロールカードのみで、その後に展開される会話をしていかなければならない。コミュニケーションを行うためには、相手や場面が重要であることは言うまでもないが、その前提として、自分のおかれた状況や脈絡を全体的に把握していなければ、適切な会話をすることができない。その意味で、グループRの全体的な内容・話題の説明とは、いわば、設定されたストーリーの把握ということになる。いかに、学習者がストーリーを把握するかということは、従来のロールプレイとは異なり、複雑化されたグループRの中では、より重要となってくるのである。とはいえ、現実のコミュニケーションとは、どのように展開していくのかが予期できないからこそ、面白みがあり、また難しいのである。その意味では、ストーリー説明をすることは、展開が予期できる、いわば、作られたコミュニケーションであることを示唆することになり、より一層擬似的世界を作り上げることに繋がってしまう結果となる。

それでは、グループRにおいて、ストーリー説明をどのように扱えば良いのかということになるわけだが、このことに関して、実習の経験から得たことはキーポイントのみを挙げるに留めるということである。たとえば、上記リレー式の例でいえば、「クリスマスパーティーがある」「誰かが誘い、誰かが誘われる」「誰かの寮には門限がある」など、いくつかのポイントのみを知らせることにより、学習者の場面意識をうながす程度に留めるということである。そして、場面が描かれたところで、各人が与えられたロールカードを読み、自分の役割を認識するという、いわば一連の意識化過程を経ることで、学習者が自分の役割に「きもち」を込めることができるようになるわけである。その意味で、ストーリー説明は、ロールカードを配布する前に行うことが重要である。

グループRにおけるストーリー説明とは、学習者が擬似的なコミュニケーションとしてのそれを超えて、現実的なコミュニケーションとしての活動に近づけるための一時的な補助であるといえるだろう。

TC教育／学習の重要な理念である「きもち」「なかみ」「かたち」に関して、狩野・古賀(2005)や村上(2005)などにその論考があるが、その中でも指摘されているように、ロールプレイにおいては参加者がいかに「きもち」を入れることが可能かという問題がある。つまり、ロールプレイは「かたち」「なかみ」のみの活動に留まる傾向にあるのである。しかし、会話練習という意味での擬

似的なコミュニケーション活動に留めておくだけではなく、リアリティあるコミュニケーション活動にするためには「きもち」の重要性を忘れてはならない。ストーリー説明とは、すでに述べた役割の問題と同様に、学習者が「きもち」を取り入れるという個人化を目的としたものであり、擬似的なコミュニケーション活動を越えたコミュニケーション活動を目指すという点で、重要な役割を果たすものであると考えている。

3.3 現実的な役割の設定

場面認識の意識化のためには、現実的な役割の設定が極めて重要である。3-1 で、学習者が行うような役割は教師が行うべきではないということを述べたが、逆に教師が行うような役割も学習者に割り当てないほうがよい。例えば、例に挙げたリレー式で言えば、舎監の役は教師が自ら担うべきである。学習者は、この役割をうまくこなすこともできるが、それは演じているのであって、学生である学習者の実際の立場で表現しているのではない。他のロールプレイで、日本語学校の校長の役割を設定したことがあったが、学習者の現実の立場とかけ離れていることから、「きもち」を入れることが難しかったようである。

3.4 グループRの実施時期

グループRの主眼は、学習者が学んだ学習項目を個々のものとして別々に留めておくのではなく、それらを一つのロールプレイの中に組み入れることによって、様々な表現を様々な場面に相応して展開させる練習を行うことにある。そのためには、学習者がいくつかの表現形式を既習しておく必要があり、場面に応じた「コトバレベル」で話すことを習得し始めた時期に行うのが適切であるといえる。日本語口頭表現6Aのクラスの例で考えるならば、「自分」「相手」「話題の人物」「場」レベルのインタビュー、「依頼・断り表現」、「誘い・断り表現」を学習した、学期の後半になってから実施するのが適切であると考えられる。

その意味で、上記のグループRは、「誘い・断り表現」の基本・応用練習、「許可求め、許可与え、断り表現」の基本練習後において、それらの応用練習の一環として実施した。

4 アンケート調査における学習者の“声”から

授業の最終日に、実習生が実施した様々なロールプレイや授業全体の感想などを聞くために、アンケート調査を行った。そのうち、グループRに関する感想や意見について報告したい。以下はその結果をまとめたものである。

4.1 調査項目と回答

アンケートで、対象となったグループRは、合計8項目ある(表1①～⑧参照)。調査内容、回答

結果は下記に示した。³

表3

	調査内容	回答	回答人数
1)	自分が参加した上記のグループRの中で、どれが一番よかったですか。 ⁴	【女子寮の門限延長許可求め】 (以下、概要については表1参照) 【誘いと断り】	8名 3名
2)	どれが一番やりやすかったですか。	【誘いと断り】 【教授の論文引用許可求め】 ⁵ 【女子寮の門限延長許可求め】	3名 3名 3名
3)	現実に近い場面で、役に立ったと思うものがありますか。あったら書いてください。	【女子寮の門限延長許可求め】 【教授の論文引用許可求め】 【誘いと断り】 【恋愛に関するアドバイス求め】 【パーティー/ディズニーランドの誘い、断り】	7名 2名 2名 2名
4)	3)に番号を書いた人は、どんな点にそう思いますか。	・実体験に基づいていた。また実際にありそうで、役に立つと思う。 ・臨機応変な対応ができるようになることは重要である。 ・丁寧な誘い方が理解できた。	6名 1名 1名
5)	どれが一番難しかったですか。	【教授の論文の引用許可求め】	4名
6)	よくなかったと思うものがあったら、書いてください。	【教授の論文の引用許可求め】 【TVの仮装大会に応募】	4名 1名
7)	6)に番号を書いた人は、どうしてそう思いましたか。	・役割が、自分とは結びつかない。	2名

表3の1)～2)の回答には、ばらつきが見られ、特に評価が目立ったものを挙げた。1)では、8名の学習者が【女子寮の門限延長許可求め】を挙げているが、これは3名の実習生が複数の班で実施し、多くの学習者が参加したことによる。それに対し、【誘いと断り】は、1名の実習生が4名の学習者にのみ実施した。このため、支持率では前者が71%、後者が75%で、後者が上回る。

4)の結果を見ると、与えられた役割に実感がわき、実生活に近い場面で役に立ちそうと感じた場

³ なお、実施したアンケートの内容については、別紙の資料2に添付した。

⁴ 学習者がどのグループRに参加したか、記憶を呼び戻すために、実施日時、グループRの参加者名、概要などを記した項目に印をつけてから、回答してもらった。

⁵ 【教授の論文の引用許可求め】では、【女子寮の門限延長許可求め】と同様に、3名の実習生が異なる班で実施したため、学習者の参加人数が他のグループRより多い。

合や、未習の表現が獲得できたと思った場合に、評価されていることがわかる。5) の【教授の論文の引用許可求め】は、2) ～3) で高い評価を得ている一方で、「難しかった」や、「よくなかった」という意見も見られた。7) の回答結果から、このような評価の違いは、適した役割であったかどうか、また内容が自分のレベルに相当であったかどうかで評価が分かれたものと推測する。【教授の論文の引用求め】の教授役や、【テレビの仮装大会に応募】のテレビ局のスタッフ役など、自分とは結びつかない役割であったり、ストーリーの内容が複雑すぎて理解しにくい場合に、学習者の評価が下がるようである。グループRは、ペアRと異なり、ストーリーの展開があり、完結するまで相当の時間を要する。そのため不本意な役割を与えられた学習者は、不満を引きずってしまう恐れがある。このような事態を回避するためには、不適切な役割を避けるということになるが、それではグループRの醍醐味や面白さに欠けてしまう。問題点として、そのような役割をどう扱うか、内容の展開に追従できない学習者をどのようにサポートするかという点が挙げられる。その解決策として、例えば、外部から日本語母語話者を教室に招き、ボランティアとして参加してもらうという方法がある。学習者には適当ではない役割（事務所の職員役や教師役など）の担当を依頼したり、途中で混乱してしまった学習者のフォローをしてもらうこともできるだろう。しかし、そのためには、あらかじめ日本語母語話者にグループRの概要を説明し、サポーターとしての理解を要請し、一緒にロールプレイを試行し検討するなど、入念な打ち合わせも必要となると思われる。

4.2 学習者の意見、感想から

アンケートで、授業全体について自由形式で意見や感想を書いてもらった結果、「楽しい授業だった」、「ロールプレイは役に立った」、「いろいろな表現形式が学べた」など、全体的に肯定的な感想が多く寄せられた。一方、要望や意見では、「実際に事務所に行って依頼をする」など、実践的な教室外活動や宿題を望んでいる者もいた。

アンケートの終了後、リラックスした雰囲気の中で、学習者から授業についての感想を述べてもらうと、アンケートとはまた違う側面から意見を聞くことができた。「ロールプレイは楽しかった」などの肯定的な意見の他に、「日本人と話すときは緊張する」や、「「相手」レベルの判断が難しい」など、不安感をもっている者も多いことがわかった。毎回同じメンバーでのロールプレイだけでは、この点を克服することは難しいかもしれない。やはり、実際に近い場面設定を行い、できるだけ初対面の日本語母語話者と接触する機会を設けることは重要だと思われる。この点において、グループRの活用は有益である。面識のない日本語母語話者に参加してもらい、実習生以外の日本人と会話をする機会を設け、多くの「場」を踏むことで、不安感は緩和していこう。結果的に、場面を適切に認識した表現の獲得に繋がっていくのではないかと考える。

5 おわりに

以上述べてきたように、2005年秋学期の口頭表現6Aクラスでは多くの時間をロールプレイに当ててきた。ロールプレイでは、どの場面でもどのような表現を使うかということは練習できるが、ど

のような「場面」であるかを学習者が認識できなければ、ロールプレイをやっている時だけの練習に終わる危険がある。実習生のガイドのもとにロールプレイで適切に表現できることと、実際の場面において、適切な「場面」認識の下に適切な表現ができることとは違う問題である。その意味では、「相手」と「場」が次々に変化するグループRは一步現実に近い表現行為の「場面」を提供できる教育／学習手段であると言えるかもしれない。今後も学習の「場面」認識の意識化に役立つ教育／学習方法を研究して行きたいと考える。

【参考文献】

- 狩野倫子・古賀和恵 (2005) 「「きもち」「なかみ」「かたち」の統合を目指して —2004 年度秋学期「口頭表現 6B」での「意識化」の試み—」、『早稲田大学日本語教育実践研究』第 2 号、早稲田大学大学院日本語教育研究科
- 蒲谷宏 (2003a) 「「待遇コミュニケーション教育」の構想」、『講座日本語教育』第 39 分冊、早稲田大学日本語教育センター
- 蒲谷宏 (2003b) 「「待遇コミュニケーション」の研究と教育」『待遇コミュニケーション研究』1 号 早稲田大学待遇コミュニケーション研究会
- 蒲谷宏・川口義一・坂本恵 (1998) 『敬語表現』大修館書店

(アラヤ ケイコ・修士課程 1 年)

(テイ セツカ・修士課程 1 年)

(ハヤカワ カズヒロ・修士課程 1 年)

(ハヤシ ケンコ・修士課程 1 年)

限の延長許可をもらわなければならないこともBに話してください。

- ② 寮の先生に門限の延長について許可を求めてください。
- ③ その結果を学生Bに伝えてください。

ロールカード 1-E

役割： 学生Dが住む女子寮の先生

状況： あなたが先生をしている女子寮は門限が午後 10 時半です。この状況下、あなたは学生Dからあることの許可を求められます。

- 学生Dが許可を求めることについて、許可を与えるか断るか、あなたの判断でDに答えてください。

添付資料② アンケート用紙

アンケートご協力をお願い

2006年1月25日

昨年10月にスタートした「口頭表現6A」のクラスも本日で終了となります。そこで、実習生の授業について、みなさんからご意見をお聞きしたいと思います。下記の質問にお答えください。

1) 2人ペアのロールプレイで、一番よかったものはありますか。 はい いいえ

2) 1)で「はい」と答えた人は、どんなロールプレイでしたか。

月 日 ____先生 内容： _____

3) それは、どこがよかったと思いますか。

4) よくなかったと思うロールプレイがありましたら、書いてください。

月 日 ____先生 内容： _____

5) それは、どこがよくなかったと思いますか。

添付資料① リレー式「女子寮門限延長許可求め」のロールカード

<p>ロールカード 1-A</p>
<p>役割： 学生A</p> <p>状況： あなたのサークルでは、今週の土曜日の夜にクリスマスコンサートと、その後に軽いパーティーを行う予定です。開始時刻は午後7時、終了予定時刻は午後11時です。</p> <p>① 後輩のBを誘ってください。</p> <p>② 後輩Bから、あることの許可を求められます。そのことについて許可を与えてください。</p>
<p>ロールカード 1-B</p>
<p>役割： 学生Aの後輩です。</p> <p>状況： あなたは、先輩のAから、ある誘いを受けます。</p> <p>① その誘いを受けてください。</p> <p>② ほかの友達を連れて行ってもよいか、Aに許可を求めてください。</p> <p>③ 親しいクラスメートCを誘ってください</p> <p>④ Cに断られたら、親しい友人Dを誘ってください。誘うときは、パーティーの終了時刻も告げてください。</p>
<p>ロールカード 1-C</p>
<p>役割： 学生C</p> <p>状況： あなたは、学生Bの親しいクラスメートです。Bから、ある誘いを受けます。</p> <p>○ Bの誘いを断ってください。理由は自分で考えて話してください。また、Bとの関係が悪くならないように配慮して、断ってください。</p>
<p>ロールカード 1-D</p>
<p>役割： 学生Bの友人。</p> <p>状況： あなたは女子寮に住んでいます。その女子寮の門限は午後10時半です。帰りが10時半より遅くなる場合は、寮の先生に許可を求めなければなりません。この状況下、あなたは親しい友人のBから、ある誘いを受けます。あなたはその誘いを受けたいと思います。しかし、そのためには、寮の先生に門限に遅れてもよいか許可を求めなければなりません。</p> <p>① 学生Bに、誘いを受けたいことを伝えてください。しかし、そのためには、寮の先生から、門</p>

6) 全員が参加するグループロールプレイについてお聞きします。自分が参加したロールプレイを探して、□にチェックを入れてください。それから、7)以降の質問にお答えください。

□① 2005. 12. 21 学習者名：(削除) 担当者名：(削除)

概要：【女子寮の門限延長許可求め】

(本文第1章表1と同様のため以下概略内容については省略する。)

□② 2005. 12. 21 学習者名：(削除) 担当者名：(削除)

概要：【教授の論文引用許可求め】

□③ 2005. 12. 21 学習者名：(削除) 担当者名：(削除)

概要：【女子寮の門限延長許可求め】

□④ 2006. 1. 11 学習者名：(削除) 担当者名：(削除)

概要：【恋愛に関するアドバイス求め】

□⑤ 2005. 12. 7 学習者名：(削除) 担当者名：(削除)

概要：【誘いと断り】

□⑥ 2005. 12. 21 学習者名：(削除) 担当者名：(削除)

概要：【女子寮の門限延長許可求め】

□⑦ 2005. 12. 21 学習者名：(削除) 担当者名：(削除)

概要：【教授の論文引用許可求め】

□⑧ 2006. 1. 11 学習者名：(削除) 担当者名：(削除)

概要：【語学留学のことでアドバイスを求める】

□⑩ 2005. 12. 21 学習者名：(削除) 担当者名：(削除)

概要：【テレビの仮装大会に応募】

□⑪ 2005. 12. 21 学習者名：(削除) 担当者名：(削除)

概要：【居酒屋に酒の持ち込みの許可を求める】

7) 自分が参加した上記のグループロールプレイの中で、どれが一番よかったと思いますか。

_____番

8) どれが一番やりやすかったですか。

_____番

9) 現実に近い場面で役に立ったと思うものがありますか。あったら書いてください。

_____番

10) 9) に番号を書いた人は、どんな点にそう思いますか。

11) どれが一番難しかったですか。

_____番

12) よくなかったと思うものがあつたら、書いてください。

_____番

13) 12) に番号を書いた人は、どうしてそう思いましたか。

14) 授業全体のことで、感想や意見がありましたら、何でもいいですから、書いてください。

ご協力ありがとうございました。みなさんの回答は成績評価など不利益にはつながりません。

よろしかったら、氏名、電話番号、メールアドレスをお書きください。