

のようにグループ編成やペア編成をしたらよいかの工夫が必要である。これについては本章C-1で解説する。

(3) 「通じない」という挫折感を生む場合

第三の原因は、「英語で話し合ってみたけど、相手との話が通じない」という挫折感である。筆者はこれを $[1/2 \times 1/2 = 1/4]$ という式で説明する。これは次のような意味である：

生徒Aが持っている思いを、英語という慣れない言語で表現した場合、100%を表現できるわけがない。正確に表現できる割合を、思いの総体の $1/2$ と考えてみよう。それを聞いた相手の生徒Bも、Aの英語を100%理解できるわけではない。Aの表現した内容を汲み取れる割合を、 $1/2$ と考えてみよう。生徒A→生徒Bの1回の伝達だけで、伝わる内容はもとの総体の $1/4$ となってしまうのだ。更に聞き手のBが、聞いたことについての自分の思いをAに返す際に、同じように理解度が半減してゆくと考えると、正確に伝わる情報量は $1/2 \times 1/2 \times 1/2 \times 1/2$ つまり $1/8$ になってしまうのだ。こうした挫折は、先程のguided compositionのようにコントロールのきつい活動では、あまり起こらない。何をどのように言ったらいいのかが、あらかじめ決められているので、間違いようが無いからだ。一方、どのような文構造でも、どういう順番で話してもよいという、自由度の高いフリートークの場合には、こういう挫折が起こりやすい。50分の授業時間の中の10～15分もの時間を、生徒同士のフリートークに用いて、その会話の中身をモニターせずに放っておくと、生徒は $1/2 \times 1/2 \times 1/2 \times 1/2 = 1/8$ といった挫折の連続に嫌気がさしてしまう。

自由度の高いフリートークでこのような挫折を起こさないためには、教師やALT、あるいは学生アシスタントといった、かなりcompetentな者がペアの一方を担当する必要がある。「40人もの生徒を相手に、教師1人でそんなことができるわけがない」と言われそうだが、クラスを4人1組のグループに分け(10グループ)、教師1人が同時進行で5つのグループと筆頭で対話し、ALTが同様にあと5グループと対話すれば、可能である。

↓ ここから

4. コミュニケーション活動の「不自然さ」をどう克服するか

先程3の(1)で述べた、コミュニケーション活動の不自然さを、どう克服したらよいだろうか？克服の鍵は「本物のコミュニケーション」を活動の頂上に置くことである。本物のコミュニケーションとは何だろう？それは、(1)人間の根源的欲求に根差し、(2)話す必然性があり、(3)自分にとって話す意味がある活動であり、(4)「これらの活動をやっていけば自分はどこに到達できるのか？」に明確に答えられる長期的展望を持った活動である。以下にこの(1)～(4)を解説する。

(1) 人間の根源的欲求に根差した活動を

すべての人間は、自分を他人に伝えて理解されたいと欲している (Rogers)。

We need to see to it that learners understand themselves and communicate this self to others freely and nondefensively. ... Classroom activities and materials in language learning should therefore utilize meaningful contexts of genuine communication with persons together engaged in the process of becoming persons. (Rogers in Brown, 2000:90-91)

すべて人間は、自分を他人に伝えて理解されたいと欲している (Rogers)、これは人間の根源的欲求であり、この点では「コミュニケーションなんかしたくない」と本気で思っている人は一人もない。英語コミュニケーション活動が、すなおにこの欲求に応えるものであれば、それは根本的に成立する。言い換えれば、その英語コミュニケーション活動に参加したら、心がスッキリした、人に受け止めてもらえた、クラスメートと前より仲良くなれた、お互いに理解を深めた、人間として成長した、仮に仲良くなれないとしても相手の存在を前より肯定するようになった、そういう関係の向上が期待できるなら、その活動は成立するのである。

(2) 「伝達目的」があるから話す必然性が生まれる

人は、①相手との間の差 (ギャップ) を埋めるために、②ある仕事 (タスク) を協同して達成するために、コミュニケーションを取ろうとする。

①ギャップの原理

a) information gap (情報のギャップ) : 一方が持っている情報を、他方が持っていないギャップを利用し、そのギャップを埋めるためにコミュニケーションを行う。

活動例1 Picture Differences (これについては本書の p.91 を参照されたい)

活動例2 Paraphrasing Game

会話中に、ある語や表現が思いつかない場合に、代替表現によって切りぬける方略を鍛える訓練である。

AとBでペパを組み、Aは黒板に直面して立ち、Bは黒板を背にして立つ。Bはゲーム中は黒板を見てはいけない。教師があらかじめ用意してきた「お題」を4つ、黒板に書く (たとえば

ば「むかで」「やきもち(嫉妬)」「おたく」「らっきょう)」。Aは、英語だけで(ジェスチャー禁止)説明して、Bにその日本語を当てさせる。Bは、Aに英語で質問や確認をしてよいが、日本語を使うのは答を当てる時だけとする。制限時間は約3分とし、どのお題から始めてもよい。3分経ったら修了し、全員が黒板を見て答を確認する。それから役割を交代して、別の4個のお題でもう1回行う。

b) opinion gap (意見のギャップ) :

相手と自分の意見が異なる時、人はそのギャップを話題にコミュニケーションを取りたくなるものである。下記の活動は、言語的には中学1年生でも可能であり、クラスメート同士でやっても、お互いの好みに意外な発見があって楽しめる。

活動例 : Our Likes

次の下線部に自分の好きなものを書き入れましょう。

1. I like _____. []

(好きな食べ物)

2. I like _____. []

(好きな飲み物)

3. I like _____. []

(好きな歌手)

4. I like _____. []

(好きな動物)

5. I like _____. []

(その他なんでも)

c) imagination gap (空想のギャップ) :

日本の中高生の日常生活は均一であり、どの生徒をとっても類似した生活を送っていることが多く、そのために、日常生活の話題でコミュニケーション活動を行おうとすると、情報にギャップが乏しく、話が盛り上がらない。たとえば月曜日の授業で “How did you enjoy your weekend?” という対話を

っても、ほとんどの生徒の答が“club activities/ watch TV/ stay at home/ go to cram school”
 となってしまう、活動がつまらなくなってしまう。そこで、「あなたが、誰にでもなれる、どこへでも
 行ける、何でもできると仮定して、素敵な週末の思い出を語ってみよう」と語りかけ、現実の制約を
 外してやるのである。そうすれば生徒たちは、それぞれに個性的な空想を働かせて夢の週末を描くの
 で、豊かな情報のギャップが生まれ、話して面白く、またその人らしさが表現されるのである。

活動例：My Dream School

「あなたの理想の学校を想像し、それについてメモを作成し、ペアで自分の学校について話しあい
 なさい」とすると、急に情報のギャップが広がり、活発なコミュニケーションが生起する。硬直化し
 た学校観を打ち破って理想の学校を構想するタスクである。

例に習って、My Dream School について Memo を作成し、それから次のモデルを参考にしてい
 りて互いの My Dream School について質問しあいなさい。

A: So, how do you like your new school?

B: I like it a lot. It is really a dream school.

A: In what way? Please explain.

B:

Memo	1. What's the name of your school?	St. John's School.
	2. Where is your school?	In Honolulu, Hawaii
	3. Who's your principal?	Tiger Woods is.
	4. What is your future goal?	To be a golf coach.
	5. How many classes are you taking this year?	English, golf and tourism.
	6. What do you usually do after school?	I work part time at a golf shop, and have tea at fancy cafes.

②タスクの原理

人は、協同してある仕事(タスク)を達成しようとする時に、言葉を使いたくなる。また、関心が仕事

に向けられているので、かえって気楽に英語を使えるものである。タスク活動というと、1つに1時間もかかるような大規模なものを想定しがちだが、もっと短時間で手軽に行えるタスク活動を取り上げてみよう。

a) こんな時あなたならどうするか? (二宮: 1996)

1) 前時に、次のような場面を与え、とっさのひと言の作成を宿題として課しておく。

What is Your Excuse?

次のようにお母さんから言われました。お母さんの感情を刺激しないようにどう切り抜けますか?

You are watching TV again. Have you finished your homework?

2) 授業で、生徒の書いてきたシナリオを集め、教師が目を通して手直しし、シナリオ一覧にして配布する。そして、下記のような読解教材として読む時間を取り、いいと思うベスト3を選ぶタスクを与える。ここで出てきた作品一覧を生徒にフィードバックし、それをもとにして次の「名作を選ぶ」タスクにつなげている点は見事である。このようにすれば、生徒の間でオリジナルな対処法の交流ができ、より豊かなバラエティの中から自分にあった対処法を選択することができる。

次の英文はみんなの作品です。いいと思うベスト3を選びましょう。

What is Your Excuse?

—Of course! Do you think I tell a lie? You must believe me. You may strike me if it was a lie.

—No, I haven't. But please listen to my excuse. Homework isn't important to my life.

I don't like to study. I want to watch TV. Don't take my free time.

—I can do it in a minute. Today's homework is as easy as no homework. Maybe when you ask me again, I'll have already done it.

—Today you are beautiful, Mom.

—It's my relaxing time. If I don't relax at all, I can't do it well.

—I don't have any homework today. I have already studied hard at school. so I am very tired. Don't say anything to me, please.

—Today you are beautiful, Mom.
 —Don't worry, because I am your son.
 —Oh, sorry. I'm a bad boy. I'll do it soon. I'll turn the television off. (以下、省略)

このように生徒は, "Today you are beautiful, Mom." と母親にお世辞を言ったり, "Don't worry. I am your son." といって安心させたり, "It's my relaxing time. If I don't relax at all, I can't do it well." と屁理屈をいったりするなど, 教師が関心するほど柔軟な発想で, バリエーションに富んだユニークな英文を作り上げる。

b) ストラテジック・インストラクション

生徒にとって身近な葛藤場面のシナリオを与え、自分はその葛藤にどう対処するかを考えるタスクである。英語力の高い生徒には、自分の対処法を自由に作文させればよいし、それが困難な生徒には、有り得る対処法を数個の選択肢として与え、そこから選択するようにすれば、言語的負担を軽くして実施できる。下記は、後者向けのシナリオの一例である。

Task: A Basketball Lover (for JHS and SHS students)

You are a 9th-grade student. You love playing basketball very much. You have played basketball in your school club for over two years. Last March your old club coach retired, and you have a new coach, Mr. Ishikawa. You don't like his way of coaching. Last week you had a big argument with him and said, "I'll quit the club." Now you are not a member any more. You feel empty and miss basketball very much. What would you do?

[] I will join some other sport club.

[] I will look for some basketball-lovers and form a small basketball club myself.

[] I will practice basketball by myself at home.

[] I will apologize to Mr. Ishikawa and say, "May I come back to the club, please?"

詳しくは Miura (2008) を参照されたい。なおこれは、三浦ホームページ (<http://www.ipc.shizuoka.ac.jp/~etmura>) で閲覧できます。

c) 遠足候補地の提案

間もなくクラス遠足に行くとして、どこへ行って何をしたらよいか、そのプランを生徒がグループ単位で立案し、クラスの前で5分間英語でプレゼンテーションをして提案する。50分の授業で、急げば8グループが提案することが可能であろう。プレゼンテーションが済んだら、生徒1人に2枚ずつ投票用紙を配り、本当に参加したいプラン2つを記入する。(2枚ずつ配る理由は、仮に生徒が自分のグループにひいき目で1票を投じた場合でも、残る1票は本当に魅力あるプランに投票するためである。) この活動の具体的な手順については、三浦(2007)を参照されたい。なおこれは、三浦ホームページ(<http://www.ipc.shizuoka.ac.jp/~etmiura>)でも閲覧できます。

d) 作品完成型タスク

生徒を小グループに分け、何らかの素材を与える。たとえばA3サイズの家の見取り図と、様々な家具の絵を与えて、家具を家に配置してゆくタスクはどうだろう。本書のpp. 93~94に用いた絵を使えば、簡単にできる。生徒はその素材をもとに自分たちの作品を作るわけだが、作品が英語であるばかりでなく、打ち合わせの相談も英語で行うこととする。取り組み易いのは、具体物を使った活動である。

また、5枚の絵を与えて、そのうち好きな3枚を選んで順番を付け、その絵の物語を英語で作るタスクもある。5枚絵を与えて全部使えと言われると、生徒が作る物語りに自由度がなくなってしまうので、3枚にしている。絵と詳しい手順は三浦・中嶋・池岡(2006) pp. 86-90を参照されたい。

③ディベートの原理

教室に活発な意見交換を喚起するもう1つのダイナミズムは、ディベートの原理である。人は自分の関心ある話題では、非常に議論好きである。誰かの意見がきっかけとなって、教室に活発なコミュニケーションが発生する。「なぜだ?」「よくぞ言った!」「とんでもない!」---こうしたリアクションが、教室のコミュニケーションの原動力になる。

一つの意見が引き金となって、活発な議論がまきおこる典型例は、特に英字新聞の投書欄に見られる。「日本人は信用できない」「日本は女性を奴隷にしている」「喫煙者にも権利がある」等々の投書がきっかけとなって、1ヶ月以上にわたって活発な投書のリアクションが展開されたのを筆者は記憶している。

「意見のちがひ」を利用するという点では、ディベートはopinion gap活動と似ている。しかし、

以下の2点では相異なっている：(1) Opinion gap が「好き嫌い」や「感想」なども含めた広範囲な意見を許容するのに対して、ダイベートは「根拠」「正当性」といった客観性を重視する。(2) 普通 opinion gap では、話者が自分自身の意見を主張するが、ダイベートでは「あなたは〇〇派を担当しなさい」というふうに、自分の意見に関係なく立場を割り当てられる。

a) チェーン・レター

これは中嶋洋一氏の考案した活動で、ある命題（例えば、“We don't need school lunch.”）について、賛成意見・反対意見を、教室の前列の生徒から順送りに書き足してゆく、紙上ダイベートである。本書では、筆者のアレンジを加えた方法を紹介する。

教室の座席の、縦列の人数と同じ数の命題を用意する。たとえば机が縦に6列の教室ならば下記のよう

- i) Our school should open a hamburger shop on the campus.
- ii) A husband and a wife should have different surnames.
- iii) Japan is a good country to live in.
- iv) School lunch should be abolished.
- v) We don't need school uniforms.
- vi) Every student should join a club activity.

意見の記入用に、A3かB4の紙を配布し、1列目の生徒には命題i)、2列目にはii)というふうに命題を割り当てる。生徒は命題について自分の意見を書き、時間が来たら書いた紙を後ろの生徒にパスして、次々と別の命題について論述してゆく。

1) 1st writer: 割り当てられた命題について、賛成 or 反対の立場を選んで論述し、5分後にはその紙を後ろの生徒に渡す。

2) 2nd writer: 受け取った紙には、1st writer の意見が書かれているので、それに「反対」の立場で論述し、7分後にその紙を更に後ろの生徒に渡す。

3) 3rd writer: 受け取った紙には、2nd writer までの意見が書かれているので、1st writer に賛成・2nd writer に反対」の立場で論述し、7分後に紙を更に後ろの生徒に渡す。

- 4) 4th writer: 受け取った紙には、3rd writer までの意見が書かれているので、「1st & 3rd writers に反対・2nd writer に賛成」の立場で論述し、7分後に紙を更に後ろの生徒に渡す。
- 5) 5th writer: 受け取った紙には、4th writer までの意見が書かれているので、「1st & 3rd writers に賛成、2nd & 4th writers に反対」の立場で論述し、終了、紙を 1st writer に戻す。
- 6) 1st writer: 返ってきた紙上ディベートを読み、「特に賛同する部分」「反論したい部分」に色マーカーで線を引き、感想を書いて提出。

詳細は三浦・中嶋・池岡（2006）pp. 141-145 を参照されたい。

(3) 「自分が生きる上で意味ある活動だから」話したくなる

すべて人間は、自分を他人に伝えて理解されたいと欲している（Rogers）、これは人間の根源的欲求であり、この点では「コミュニケーションなんかしたくない」と本気で思っている人は一人もいない。英語コミュニケーション活動が、すなわちこの欲求に応えるものであれば、それは根本的に成立する。言い換えれば、その英語コミュニケーション活動に参加したら、

心がスッキリした、
人に受け止めてもらえた、
クラスメートと前より仲良くなれた、
お互いに理解を深めた、
人間として成長した、
仮に仲良くなれないとしても相手の存在を前より肯定するようになった、

そういう関係の向上が期待できるなら、その活動は成立するのである。

逆説的な話だが、シラけたクラスを相手に一生懸命コミュニケーション活動をやらせようとしてうまくゆかず、心の中で生徒を責める先生が、時々おられる。「この生徒達を、なんとか向上させてやろう」といった、教師の思い込みが先に立つと、コミュニケーションの原点が見えなくなってしまう。コミュニケーションの原点とは、「相手から学ぼうとする」ことである。「生徒は何を考えているだろうか?」「どんな歌手・コミック・ゲームが好きだろうか?」「この事件について、どう考えているだろうか?」といった教師の聞く姿勢が肝要である。

生徒がペアで Sheet A と Sheet B を持って、欠けた情報を尋ねあう活動であるが、用いている題材 (John, Helen, Hassan) に実体感が無いため、ただ単なる記号的意味の授受にすぎない。このよう

Home Country		Singapore	Egypt
Birthday	April 15	December 5	
	John	Helen	Hassan

Sheet B

Home Country	Canada	Singapore	Egypt
Birthday		December 5	May 31
	John		Hassan

Sheet A

生徒がコミュニケーション活動を「つまらない」と思う場合、活動が無味乾燥な意味の伝達にとどまっている可能性がある。たとえば次のようなインフォメーション・ギャップ活動がそれにあたる。

b) 「意味」の4つのレベルに配慮しよう

自己実現の欲求
承認の欲求
所属と愛の欲求
安全の欲求
生理的欲求

表 1. Maslow (1954) の基本欲求階層説

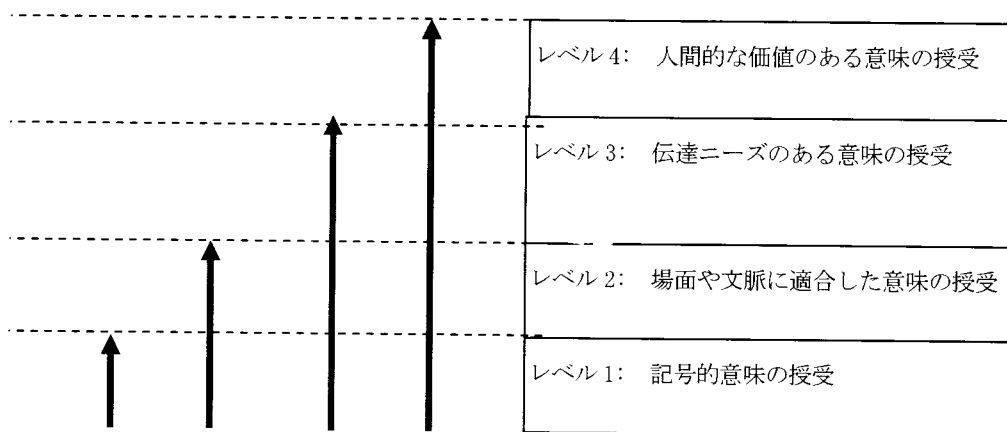
a) 人間的に価値ある意味の授受—Maslow の欲求をレベル4の活動へ導く

自分が生きる上で意味ある活動とは、Maslow を応用すれば、以下の5つの基本的欲求のどれかに関係する活動である。ことにことばの授業では、「所属と愛の欲求」「承認の欲求」「自己実現の欲求」のエネルギーを活動へと導くことができれば、生徒は大いに意欲を持って参加する。

な活動に参加する生徒は、ごく一部の、英語大好きな生徒に限られてしまう。

教室でコミュニケーション活動を行う場合、伝達する「意味」には次の4種類があることを考慮すべきである。

教室内コミュニケーション活動の4レベル



1) レベル1のコミュニケーション: 記号的意味の授受

レベル1のコミュニケーションは、単なる字面の意味の伝達にとどまり、事実との対応や伝達ニーズは考慮していない。例えばパタン・プラクティスで生徒は、教師の prompt に合わせて“I like dogs.” → “Cats” → “I like cats.” → “Cockroaches” → “I like cockroaches.” と発話するであろうが、これは字面の意味だけを運んでおり、生徒が本当に犬、猫、ゴキブリが好きだという事実とは何の関係も無い。

2) レベル2のコミュニケーション: 場面や文脈に適合した意味の授受

レベル2では、事実と対応する意味の伝達はあるが、その意味は価値や伝達ニーズを伴っていない。例えば同じクラスの中で、“Who is your homeroom teacher?” と問う活動は、互いに自明のことをわざわざ聞いているわけであり、伝達する価値やニーズを伴わない。ディスプレイのためのコミュニケーション活動はこのレベルにとどまっている。

3) レベル3のコミュニケーション: 伝達ニーズのある意味の授受

レベル3では、発信者と受信者の間で、伝達ニーズの有る意味のやりとりが行われる。一方が知っている情報を、他方が知らないという情報のギャップが存在し、それを埋めようとする際に、伝達ニーズが生まれる。ただし、このレベルでは必ずしも当事者にとって価値ある意味を扱うとは限らない。

例えば地図を用いたギザツ活動で、生徒が「こんな行く予定もない人工的な街の地図を完成させることに何の意味があるのか？」と疑問を抱けば、活動は無意味である。先述 81 ページの例もこれにあ

たる。

4) レベル4のコミュニケーション: 人間的な価値のある意味の授受

レベル4では発信者と受信者の間で、自分や相手にとって価値ある意味を持った伝達を行う。マズローの欲求階層の各レベルの充足につながる事柄や、自己受容、自己防衛、自己向上、他者理解、人間関係作り、啓示的価値、芸術的価値などを含む意味のレベルが伝達される。

以上まとめると、レベル1～3までの活動は、慣れを生むための擬似コミュニケーション活動として役に立つものであり、下位練習としてその存在意義はあるが、英語授業のコミュニケーション活動がこのレベルで終わってしまってはならない。仕上げ段階ではレベル4の人間的価値のある意味の授受まで高め、生徒の交流欲求を満たすべきである。

レベル1～3の活動であっても、ちょっと工夫するだけで簡単にレベル4に持つことができ

る。その秘訣は、「生徒は何を考えているだろうか？」という教師の聞く姿勢である。

レベル2

c) 教師のモニター（監督）が、活動プロセスのどこかに組み入れられていること

授業にコミュニケーション活動を組み入れる際には、すべての生徒の活動状況を教師が確認するプロセスを、どこかに組み込んでおくことが大切である。具体的には：

事前説明と実演→生徒が一齐に活動→話した内容を英語でレポート→提出→教師が活動状況をモニター→レポートに教師がコメント→次回授業で教師が優れたレポートを紹介

といった流れが考えられる。

B. 英語コミュニケーション活動の幹とは何か

「今日のコミュニケーション活動は成功だった」「今日のは失敗だった」、授業後にこんな教師の声がかえる。しかし、コミュニケーション活動は単発的に成功すればそれでよいのだろうか？ 単発的に成功するコミュニケーション活動を次から次へと一年間行えば、生徒の力は伸びると言えるのだろうか？ 「先生、一回一回は楽しいけれど、これをやっていて何になるんですか？」やがて生徒はこんな疑問を持つようになるだろう。