

「表現の指導」を目指した授業設計  
－「出席を取る」状況を用いた授業活動の考察－

酒井清夏

「出席を取る」とは、授業活動としてどのような意義があるのか。授業の始めに行なう出欠確認は、そこで、その日初めて教師と学習者との対話が生まれる。授業を始めるにあたり、一人ひとり名前を呼び出席を取るということは、教師と学習者の間でコミュニケーションが起こる重要な機会である。そこで、この機会を活用して設計された教室活動が今回紹介する「出席ゲーム」である。「出席ゲーム」とは、川口（2004）が提唱する「表現教育」としての教室活動で、出席確認の状況を既習文型の復習や未習文型の導入に利用する方法である。この活動は、川口自身が持つ教育理念の基で考え出されたものである。その理念は、外国語学習の目的は「表現学習の支援」だというものであり、筆者はこの考えに賛同する。そこで、筆者は、川口の行なう授業を参与観察することで「出席ゲーム」の実態を把握し、自身の授業への組み込み方を検討した。授業設計に当たっては、筆者の置かれた状況に適した形に活動や技法を変えた。また、川口の行なったクラス授業と、筆者が行なったクラス授業において、それぞれの学習者にアンケート調査を行い活動に対する意見をまとめた。

「出席ゲーム」は、授業設計における教師側の利点としては、導入文法項目の状況設定が適切であり、自然に始められること、授業開始時の雰囲気作りが可能であることが挙げられる。また、学習者からは、「聞く力がつく」、「新しい言葉を覚えられる」、「眠くならない」等の意見が聞けた。本発表では、今回の筆者の「出席ゲーム」実践とそれに対する学習者の意見の分析を踏まえ、「表現」の指導を目指す授業における授業活動のありかたについて論じる。

〈参考文献〉

川口義一(2004)「表現教育と文法指導の融合－「働きかける表現」と「語る表現」から見た初級文法」『ジャーナル CAJLE』, 6, pp.57-70, カナダ日本語教育振興会