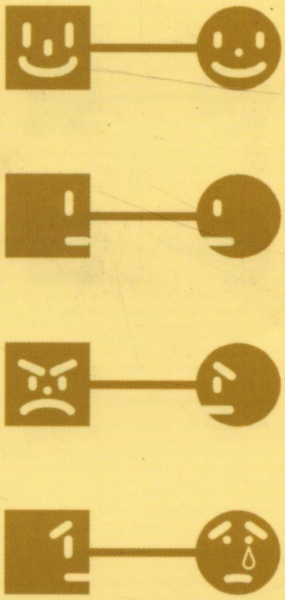
★会話のCD付き★

● 初級修了段階から使える
● 実生活に役立つ22の場面

# 会話に挑戦！
## 中級前期からの
# 日本語ロールプレイ

中居順子・近藤扶美・鈴木真理子・小野恵久子・荒巻朋子・森井哲也 著



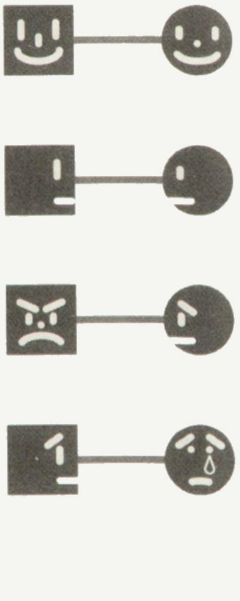
スリーエーネットワーク

# 会話に挑戦！

中級前期からの

# 日本語ロールプレイ

中居順子・近藤扶美・鈴木真理子・小野恵久子・荒巻朋子・森井哲也 著



スリーエーネットワーク

© 2005 by Nakai Junko, Kondo Fumi, Suzuki Mariko, Ono Ekuko, Aramaki Tomoko and Morii Tetsuya

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise, without the prior written permission of the Publisher.

Published by 3A Corporation.
Trusty Kojimachi Bldg., 2F, 4, Kojimachi 3-Chome, Chiyoda-ku, Tokyo 102-0083, Japan

ISBN978-4-88319-361-5 C0081

First published 2005
Printed in Japan

# ＊はじめに

私たちは、留学生がちょっとしたコミュニケーション上の行き違いから留学生活がうまくいかなくなった例を数多く見てきました。トラブルを防ぎ、よりよい人間関係を築くためにはどうすればよいのかと考え、「ロールプレイ」を取り入れた会話練習を行ってみました。その結果、学習者が自分の力で問題解決に挑み、その状況の中で何とか課題を達成しようとし、コミュニケーションを行う能力が向上したことを実感しました。これは、学習者が場面と結びついた多様な言語表現を効果的に学ぶことができたからだと思います。そこで、「ウォームアップで何でも言い合えるクラスの雰囲気作りをし、学習者同士がロールプレイを通して、会話の流れの大切さなどに気づいていく」という手法を取り入れたロールプレイを考えました。

本書は、日本で学ぶ留学生が生活の中でよりよい人間関係を築き、それぞれの留学目的を達成してほしいという願いを込めて作りました。まだまだ不十分な点も多々あるかと思いますが、お気づきの点、ご意見、ご感想などをいただければ幸いです。

最後に、本書の作成に当たりましてご協力いただきました日本語学校の諸先生方、実践日本語教育21（J. N. K）のみなさん、留学生のみなさんに厚くお礼申し上げます。また、編集の過程において有益な助言・ご尽力をいただいたスリーエーネットワークの菊川綾子さん、山本磨己子さん、萩原弘毅さんに心から感謝いたします。

2005年８月

著者一同

# 目　次


特色 …… 4

教材の使い方と注意点 …… 5

気づきシートの使い方 …… 7

## みんなと親しくなろう


| | <主な機能> | | <CD> |
|---|---|---|---|
| 1. クラスで自己紹介をする | 自己アピール | 14 | 1 |
| 2. 自分の国の料理の作り方を教える | 手順説明・褒める | 19 | 2 |
| 3. 先生を飲み会に誘う | 誘う | 26 | 3 |
| 4. 先生の誘いを断る | 断る | 32 | 4 |
| 5. 友達を慰める・励ます | 慰め・励まし | 38 | 5 |
| 6. パーティーで初対面の人と話す | 話題の共有 | 43 | 6 |

## 快適に暮らそう


| | <主な機能> | | <CD> |
|---|---|---|---|
| 7. 電話をかけて伝言を頼む | 電話で伝言 | 50 | 7 |
| 8. 医者に症状を説明する | 症状説明 | 56 | 8 |
| 9. 財布をなくして説明する | 形状・状況説明 | 62 | 9 |
| 10. 希望の部屋を探す | 希望 | 67 | 10 |
| 11. 電話でアルバイトに応募する | 問い合わせ | 73 | 11 |

## CONTENTS


| | | | |
|---|---|---|---|
| 12. 日にち変更の許可を求める | 許可求め | 79 | 12 |
| 13. 日常生活でいろいろなことを頼む | 依頼 | 85 | 13 |
| 14. 先生に訂正を求める | 訂正求め | 91 | 14 |
| 15. 手伝いを申し出る | 申し出 | 96 | 15 |
| 16. 注文の間違いを言う | 苦情を言う | 102 | 16 |
| 17. ごみの出し方を注意されて謝る | 謝る | 108 | 17 |
| 18. 交通事故の状況を説明する | 状況説明 | 114 | 18 |

## 大学生活に備えよう


| | <主な機能> | | <CD> |
|---|---|---|---|
| 19. 合宿場所の相談をする | 提案・相談 | 122 | 19 |
| 20. 面接の練習をする | 質問に答える | 128 | 20 |
| 21. 進学について教えてもらう | 助言求め | 134 | 21 |
| 22. 友達と意見を出し合う | 意見を言う・反論する | 139 | 22 |


## 別冊


授業実践例「5. 友達を慰める・励ます」

会話を考えよう例

# ＊特色

### Ⅰ．「気づき」を多く生み出すためのロールプレイ

本書では、それぞれの場面で使われるであろう表現を事前に提示しないで、ロールカードに書かれた「役割、状況」で会話活動を行います。会話がスムーズに発展しなかったりしますが、この活動の過程で学習者自身に「気づき」を促します。その「気づき」とは、自分に何が足りなかったのか、どんな言語知識、言語表現が必要だったのかを学習者自身が認識するものです。その後に再度ロールプレイをすることによって、場面と結びつけられた言語表現がはっきりと印象づけられます。同時に、場面に応じた課題達成言語能力を伸ばし、実践的な運用力を身につけることができます。

### Ⅱ．留学生の実生活に役立つロールプレイ場面

①留学生が実際に出会う可能性の高い場面や状況から言語行動場面を取り上げました。
②日本留学試験に多く取り上げられている場面や機能、状況を分析し、構成しました。
③留学生にすぐに役立つ情報としての＜コラム＞や、ロールカードに付随した＜資料＞をつけました。

### Ⅲ．教師のための使いやすさ

①本書は、実際に教室活動で使用して改善してきたものです。
②目的によっても選べるように、目次に機能を提示しました。
③参考として、本書の使い方がよくわかる「授業実践例」をつけました。
④何でも言い合えるクラスの雰囲気作りやロールプレイを見る視点を養うために「気づきシート」をつけました。

# ＊教材の使い方と注意点

## Ⅰ．教師の役割

本書では、教師を活動する上での「学習援助者」（ファシリテーター）と考えています。「気づきを多く生み出すためのロールプレイ」の授業では、教師は学習者の自発的な発話や間違いを大切にします。その中に「学習者の気づき」があり、次へのステップがあります。たとえ失敗しても、自分で考えた表現が状況に合うかどうかに気づいていく、その「過程」が言語習得への最良の方法だと考えます。そして学習者がある場面・状況の中で、課題が達成できるように手助けすることが重要です。

## Ⅱ．手順

いろいろな使い方ができますが、ひとつの場面で行う活動をだいたい90分から100分に設定して紹介します。

### 1．<タイトル>と<目的>　2分～5分

全員で読んで、活動の目的を確認する。

### 2．<ウォームアップ>　10分～15分

ロールプレイへの動機づけや楽しい雰囲気作りをする。本書にあるような質問をすることでロールプレイの場面に入りやすくしたり、以下のような活動もできる。

①<ウォームアップ>の質問の中で、ロールプレイに必要な語彙の導入をする。自然な会話の中で、新しい語彙への関心を促し、導入する。

②学習者のレベルに合わせて<共通資料>の読み合わせをする。内容について質問し合ったり、4、5人のグループで話し合ったりする。

③写真、パンフレットを用意したり、<コラム>を利用したりして話し合う。

### 3．<ロールプレイ>　10分

**1）①ロールカードを読む　5分**

教師は、学習者がロールカードの内容（役割、状況、すること）を十分理解できるように、「A」、「B」それぞれのロールカードについて質問したり、分からない語彙があれば補足して説明をする。

**②ペア練習　5分**

教師は、学習者間を回り、発話のサポートをする。ただし、学習者に「適切

な表現は何か」などの質問を受けても、即答しないで自分たちで考えるように促す。

**2）発表と気づいたことを話そう　15分**

ペアで発表する。前に出て動作をつけて発表する。発話時の「非言語行動」の重要性に気づくことも大切である。発表者以外の学習者には、発表を注意深く見るように指示をする。場合によっては、教師は発表を録音してフィードバックをしたり、発表後に学習者同士で意見を交換させたりして、学習者の「気づき」を促す。　※＜気づきシート＞①使用（＜気づきシート＞①は８ページ参照）

**4．＜会話を考えよう＞と＜表現・語彙＞　15分**

会話の空欄に、どんなことばが入るのかを全員で予測しながら記入する。学習者からの多様な意見を大切にして、会話の流れを確認する。適宜、＜表現・語彙＞を口頭で練習する。ＣＤを聞いていろいろな表現があることを認識したり、話し方やイントネーションによっても印象が違うことに気づく。

**5．＜もう一度、発表しよう＞　30分**

＜会話を考えよう＞で会話の流れや表現を確認して、再度ペアで発表する。ほかの学習者は、発表を見る時に＜気づきシート＞②に注意して聞き、発表後に発表者にフィードバックする。もし、時間があれば、学習者に会話を書かせて自分の会話を振り返らせる。※＜気づきシート＞②・＜発表した会話を書こう＞使用（＜気づきシート＞②は９ページ、＜発表した会話を書こう＞は11ページ参照）

**6．＜コラム＞　適宜**

＜ウォームアップ＞に利用したり、その日の「ロールプレイのまとめ」として全員で読んだりする。「ディスカッションの資料」、「読解教材」としても利用できる。また、学習者が「より豊かな学生生活を送るための情報」としても活用できる。

## Ⅲ．ロゴについて

話し方は、人間関係や場面、状況によっていろいろ変わるが、本書では便宜的に以下のように二つのロゴを使っている。

……敬意を表す関係、場面、状況で使用する表現。便宜的に丁寧表現（です、ます）を含む。

……カジュアルな関係、場面、状況で使用する表現。

# ＊気づきシートの使い方

ロールプレイのあと、気がついたことをみんなで話すことが、次のステップへつながります。しかし、大切なのは、発表の優劣を決めたり、欠点を取り上げるために話すのではないということです。まず、話すことに慣れるようにクラスの雰囲気を作りましょう。そして、何でも言い合える雰囲気ができたら、ロールプレイを見る視点を育てていきましょう。

## <気づきシート>①の使い方　何でも言いあえるクラスの雰囲気作りのために

**※友達に短い感想を書いてみましょう。**

「発表者のよいところを褒める」「ひとことよいところを言う」ことから始めましょう。

・いつもより優しい「声」だった。　・声が大きくてよかった。　・顔の表情がよかった。
・「あいづち」がよかった。　・会話と顔の表情が合っていた。　・気持ちが入ってすごかった。
・相手との関係を考えて話していてよかった。　・会話が自然でいいと思った。

…などの「短い感想」で、安心して話せる雰囲気を作りましょう。

## <気づきシート>②の使い方　ロールプレイを見る視点を育てるために

**※「発表を見るポイント」にしるしをつけましょう。**

「見るポイント」が七つ書いてあります。ポイントにしるしをつけて感想を言いましょう。（シートに慣れるまでは、「見るポイント」を一つか二つにするなど工夫してください。）見るポイントを意識することで、会話の向上に役立てましょう。

**※短い感想を書きましょう。**

感想をもらった人が、もう一度、発表してみたくなるようなメッセージも書きましょう。感想を書くことは、気づいたことを確認したり、忘れないようにするだけでなく、クラスのコミュニケーションを豊かにすることにもつながります。

---

※「気づきシート②」は、安心して何でも言えるクラスの雰囲気ができてから使用しましょう。

※本書の「気づきシート」以外にも、自分たちで使いやすいものを作ってみましょう。

---