

事例 3

ロールプレイをしよう

1 活動の設定理由

OCの教科書に載っている会話練習の活動は、与えられた文の空所に言葉を入れる形で展開することが多い。このような活動では、空所に言葉を入れることに集中してしまい、自分が伝えたい内容を一つの文として意識して発話できないことがある。そこで、自分の考えを英語で発話する機会を増やすために、ロールプレイを行う。設定された場面の中ではあるが、演ずる役になりきり、情報を相手に伝えるために、できるだけたくさんの英語を発話させたい。また、それまでに教科書で扱った表現を積極的に使うことも意識させたい。

2 指導目標

- ①実際の場面で英語が使えるようになるために、ロールプレイを通して、自分が伝えたい情報を英語で伝えることができるようにする。
- ②相手の話を聞いて理解するとともに、状況に応じて適切に英語で応答できるようにする。

3 授業での位置付け

教科書で会話表現を学んだ後、復習・定着のためのコミュニケーション活動として、一つの単元ごとに実施する。主にペアワークで行う。

4 指導手順

- ①教科書で学んだ会話表現を使用させる場面を設定し、相手に伝える内容が日本語で書かれているカードを二種類用意する。インフォメーションギャップのあるカードにする。
- ②生徒をペアにし、AとBのどちらの役になるかを決めさせ、その役のカードを配布する。
- ③約一分間、黙ってカードを読み、自分が伝えなければならないことを確認させる。
- ④約二分間、カードの内容が盛り込まれるようにペアで会話練習をさせる。
- ⑤会話の内容を思い出し、ワークシートに再現させる。
- ⑥いくつかのペアに発表させる。
- ⑦ワークシートを回収し、改善点を書き込んでフィードバックする。

5 指導上の留意点

- ①カードを日本語と英語の両方で作ると、そのカードに書かれている英語を使って文を作ろうとしてしまうので、日本語だけで作る。そうすることで活動の難易度は上がるが、生徒がより自分の言葉で意味内容を伝えようとするようになる。
- ②フィードバックの際に文法事項について訂正すべきことがあっても、強く指摘すると、その後間違いを恐れて発話しなくなってしまう恐れがあるので、伝えたいことを伝えようとするのが大切であることを強調する。
- ③内容を書いてから話すのではなく、まず「話す」活動をすることで、会話であることを意識させ、相手の言ったことに対して自然な受け答えができるようにさせる。さらに、まとめとして発話したことを「書く」活動をさせ、振り返りができるようにする。

6 教材例

啓林館 *Sailing Oral Communication I* 各レッスンにある1st Trialの問題2

7 資料

資料① 実際に使用したインフォメーションギャップのあるカード

資料② 生徒が作成したワークシート

<資料① 実際に使用したインフォメーションギャップのあるカード>

例①

Sailing Oral Communication I (啓林館) Lesson 1 What Day Is Convenient for You?

A:あなたはこれから友達を誘って買い物に行く約束をしようとしています。平日は火曜日以外は部活動があり、また土曜日には大会があります。何曜日の何時に、どこで待ち合わせをするか、友達と話し合って決めてください。

B:あなたは友達と買い物に行きたいと思っていますが、火曜日・木曜日の放課後と土曜日は英会話同好会の活動があるので行けません。何曜日の何時に、どこで待ち合わせをするか、友達と話し合って決めてください。

例②

Sailing Oral Communication I (啓林館) Lesson 3 Could I Have a Extra Blanket?

A:あなたはこれからアメリカに入国します。アメリカに観光目的で2週間滞在する予定です。パスポートを必ず携帯し、入国審査を受けてください。

B:あなたは入国審査官です。これから入国する人にパスポートを見せてもらい、その人の名前・入国目的・滞在期間を確認したら、パスポートを本人に返すことになっています。

例③

Sailing Oral Communication I (啓林館) Lesson 4 Who's Calling, Please?

A:あなたはRico先生に、明日の授業は認欠でいないことを電話で伝えたいと思い、これから電話をかけます。Rico先生が不在の場合は、後でメールで連絡するので、メールを見てほしい旨を伝えます。

B:あなたはRico先生の友達です。先生がちょっと出かけている間、留守番をするよう頼まれています。電話がかかってきたときは、伝言を預かることになっています。

<資料② 生徒が作成したワークシート>

例①を使用したもの

Role Play

[友達と電話での会話]

A: あなたはこれから友達を誘ってインターパークに買い物に行く約束をしようとしています。平日は火曜日以外は部活があり、また土曜日には大会があります。何曜日の何時に、どこで待ち合わせをするか、友達と話し合って決めなさい。

B: あなたは友達と買い物に行きたいと思っていますが、火木の放課後と土曜日は英会話同好会の活動があるので行けません。何曜日の何時に、どこで待ち合わせをするか、友達と話し合って決めなさい。

Let's Talk!

Would you like to go ^{with me} ~~to interpark~~ ^{to interpark} this Tuesday?

A: Oh... I'm sorry... I have English club ^{on} that day.

A: I see. When are you free? ^{English club meeting}

B: I'm free on Sunday. <sup>← (火曜・水曜・土曜以外)と書くと
より良いかも</sup>

A: OK. How about Sunday?

B: OK. Where will we meet?

A: Let's meet in front of ~~the~~ ^{the} movie theater.

B: All right! I'm looking forward ^{to} that day.

A: Me too. Good bye.

B: Good bye.

例③を使用したもの

Role Play

[友達と電話での会話]

A: あなたは Rico 先生に、明日の授業は遅欠でないことを電話で伝えたいと思い、これから電話をかけます。Rico 先生が不在の場合は、後でメールで連絡するので、メールを見てほしい旨を伝えます。

B: あなたは Rico 先生の友達で、ちょっと出かけている間、留守番をするよう頼まれています。電話がかかってきたときは、伝言を預かることになっています。

Let's Talk!

A: Hi. I'm ^{to} ~~Can I speak Rico?~~ ^{Can I speak Rico?}

B: Sorry, Rico ^{is} ~~goes out now~~ ^{is} ~~Shall I~~ ^{take a message?}

A: Yes, please. ^(Can)

B: ~~Have a message~~

A: ^{Please tell him} ~~Because~~ ^{I will email} ~~it later, please watch it.~~ ^{him so check}

B: OK.

A: Thank you very much.

B: You're ~~well~~ ^{welcome} ~~scuse~~ ^{welcome} (135)

A: See you.

B: See you. ^{→ 電話なので Bye! にする}

8 考察

この活動では、伝えたい情報を分かりやすく的確に表現するためにはどうすべきかを、常に生徒に考えさせた。特に生徒に意識付けしたことは、①これだけは伝えたいということを必ず一つ決める、②内容を整理して順序よく伝える、③難しい単語を使いすぎない、の三点である。生徒は、最初、二分間会話が続き、黙ってしまったり日本語を使ってしまったりしていた。しかし、徐々に会話の時間が長くなり、相手の発言に対する返答も状況に適した内容になっていった。

また、ワークシートに再現する活動を行うことで、自分が発話した英語の適切さ・正確さを確認できるだけでなく、生徒に「ここでこう表現すればよかった」という気付きが見られた。ただ役になりきって会話をするだけではなく、「書く」ことによる自己評価をさせることで、生徒の活動への動機付けが図られた。

自分が伝えたい情報を伝えるために最も必要とされるスキルは、「話す」ことである。生徒が興味をもつ身近な場面を設定し、発話の必要性を感じさせることで、自発的に取り組む姿勢が見られ、意味のあるやりとりができた。そして、「話す」活動の後に「書く」活動を取り入れることで、この二つのスキルが効果的に結びつく活動となった。

9 応用例

インフォメーションギャップがあれば、どのような教材でもできる活動である。レッスンのまとめとしても、学校行事などに関連させても実施できる。