

「日本語とつながるワークショップ」 2021 年度の活動

《事業について》

本プログラムは、日本語を学ぶ在住外国人の方々を対象に、演劇や音楽などを用いて言葉や身体を使った様々な表現を促すことで、コミュニケーションの活性化や日本語の習得、参加者の創造性の発揮につながるワークショップを開発することを目的に進めました。

学習院大学は、東京芸術劇場のある池袋駅から一駅隣の目白駅にキャンパスを置き、豊島区を生活圏とする、日本語を初めて勉強する方々を対象とした「わくわくとしま日本語教室」を開催しています。その教室との連携・協力のもと、ワークショップファシリテーターによる事前デモンストレーションやディスカッション等を重ね、内容の異なる5つのワークショップを実施しました。

《学習院大学「わくわくとしま日本語教室」とは》

豊島区を生活圏とする外国人の方々を対象に、生活に役立つ日本語を教えている教室です。入門編の“わくわくクラス”と、その次の段階となる“ぐんぐんクラス”の2クラスがあります。

《2021 年度の活動》

第1回:2021年9月25日(土)10:00~12:30(ぐんぐんクラス)

第2回:2021年10月9日(土)10:00~12:30(わくわくクラス)

第3回:2021年11月27日(土)10:00~12:30(ぐんぐんクラス)

第4回:2021年12月25日(土)10:00~12:30(わくわくクラス)

第5回:2022年2月26日(土)14:00~16:30 わくわくクラス・ぐんぐんクラス合同

第 1 回「タクシーに乗る」

実施日時・会場

2021 年 9 月 25 日(土)／学習院大学

ファシリテーター：柏木俊彦、関根好香

学習人数：ぐんぐんクラス 9 名

0) 予習時間

通常の授業と同様に、教室に着いてから最初 15 分間は予習をしたり、最近の出来事などについて、学習者や日本語教室のスタッフとコミュニケーションをとる時間を設けた。(以下、第 4 回まで同様)

1) ウォーミングアップ

まずは、ファシリテーターの身体の動きや声の真似をして、ほぐしていく。次に、自分の名前を言いながらポーズを作り、他の学習者はその真似をしてくり返す。その後、今回のワークショップで使用する単語に触れる時間として、A4 サイズの単語カード(目的地名や建物名など記載)を使ってくり返し声に出して読む。カードを一枚ずつ隣の学習者に渡し、カードを持った学習者はその単語を読み、全員で復唱し、これを用意した全部の単語で行った。



2) プログラム

「クロス・ザ・サークル」は、学習者が単語を言いながら、リレー形式でサークルの中を縦断していくワーク。

前述の単語カードを一人 1 枚ずつ持ち、リレーの第一走者となる学習者は、他の学習者が持っているカードを 1 枚決め、そのカードを持つ学習者の席へ単語を言いながら移動する。何回かスピードアップしながらくり返し、ゲーム要素のある中で、単語に慣れていった。

「ムーブ」では、全員が同じ方向を向いてサークルの中に立ち、一番前にいるファシリテーターを真似して、「進みます」「曲がります」などの移動に関する言葉を身体を動かしながらくり返した。次に、サークルの床に貼ってあるテープを道路に見立て、「進みます」「曲がります」などの移動に関する言葉を言いながらリレー形式で目的地(次の人)へ移動するワークを行った。

3) プログラム「ディスカッション」

「ディスカッション」では、どんな時にタクシーを利用するか、学習者一人ずつに聞いた。個人的なエピソードや教材以外の単語が出てくることもあり、学習者同士がその言葉を教え合う場面もあった。

4) メインプログラム「目的地へ行こう」

「目的地へ行こう」では、道路に見立てたテープが貼ってある床に、単語カード(目的地名や建物名)を置き、教材の会話(例文)を用いて、タクシーに乗る練習をした。学習者は、タクシーを止め、行き先を伝える。タクシー運転手に道案内をしながら、目的地に着くと、運転手から言われた料金を支払う。それぞ



れが自由に目的地を設定し、到着することができる
と共に、お釣りのやり取りなどを即興的に楽しむ場面
も見られた。

学習者アンケートより(原文ママ)

先生はとてもやさしいなので、授業が楽しかったです。単語の勉強ほうほうもわかりやすいと思います。

きょうのべんきょうはたのしいかったです。あたらしい
いみもなりました・せんせいもたのしいかったです。
あそびからべんきょうはたのしいとおもしろいですね。

1.体の動きこと:体操のような感じで単語を覚えまし
た。これはいいです。

2.タクシーを乗ることは:実際に練習しました。日常
生活に助けます。

としさんとよっかさんはやさしいです。今日の授業は
ほとにうれしいです。

今日の授業はとても面白かったです。実用的な単
語を学習し、覚えることができました。今後は、もっと
このようなタスクで学習できたらいいと思っています。

今日の授業はいつもの授業と違い、実際に体を動
かして、動作と好意(※原文ママ)を通してたくさんの
単語と文型を覚えることができました。このようなやり
方で学習した知識を定着させることができます。ま
た、タクシーに乗るというタスクはすごく楽しかったで
す。

前半の部分はちょっとつまらなかったです。後半は
前半より面白かったです。いずれにしても、先生たち
のご指導に感謝します。

今日の授業はとても楽しかったです。特に先生方の
授業の進め方が良かったです。説明も分かりやす
く、何より失敗しても恥ずかしくなかったです。

タクシーの乗り方と何をタクシーで言うかを学びまし
た。

第2回「病院に行く」

実施日時・会場

2021年10月9日(土)／学習院大学

ファシリテーター:中村一規、松岡大

学習人数:わくわくクラス 4名

1)ウォーミングアップ

まずは、本日のゴールとなる会話文を拡大したものを
黒板に貼り、ファシリテーターがデモンストレーション
としてその会話のロールプレイを行った。学習者は、
それを見た後に復唱をして、会話文を確認した。その
後に、「ストレッチ」を行った。サークル状に立ち、
中央にいるファシリテーターの動きを真似した。ファ
シリテーターは体の部位を言いながらその部分をほぐ
すように動かし、同様に言いながら真似して動かした。
少しずつ動きを発展させ、隣の人と指先をつなげて
全員がひとつにつながる場面もあった。

2)プログラム「体のパーツを覚えよう」

「体のパーツを覚えよう」では、ファシリテーターの真
似をしながら、学習範囲となる頭から足までの各部位
を使った動きをした。自然と笑いが起こるような面白
い動きが学習者からも提案された。その後、空間を
自由に歩きまわらる中で、「ひざ」などの部位の指示
が出たら即座に近くの人とその部位をくっつけて歩



く、というゲームを行った。(※身体接触が控えめになるように、指示する部位は膝や背中など)

3)プログラム「病院で集まろう」

「病院で集まろう」では、空間の四隅に椅子を置いて診療科目(眼科など)を設定し、ファシリテーターが言った科にすぐに集まるというワークを行った。最初は科の名前、次に体の部位を言い、その部位から何科に行くかを判断して、該当する体の部位を痛がりながら移動するという表現に展開していった。

その後、四隅に置いた椅子(診療科目)のところに学習者が立ち、一人ずつ、受信者役の学習者とテキストにある会話文を練習した。

4)プログラム「症状を表す言葉を覚えよう」

「症状を表す言葉を覚えよう」では、症状に関する言葉(「痛い」「かゆい」など)と程度を表す言葉(「ちよつと」「すごく」)を、体の動きと共に復唱して確認した。

「体であらわそう」では、体の部位と症状を組み合わせたパターンを動きと共に確認し、ファシリテーターが言った組み合わせを即座に動きと言葉で表現した。くり返し行うことでパターンに慣れていった。

5)メインプログラム「初めてなんですけど…」「先生、先に見てください」

「初めてなんですけど…」では、舞台エリアと観客エリアに分かれ、舞台エリアに医院の受付をセットして一人ずつロールプレイを行った。受付に立つファシリテーターは白衣を身に着けて雰囲気を出した。学習者は受診者となり、部位と症状の組み合わせを自由に設定して、初心受付のロールプレイを行った。

「先生、先に見てください」では、医師一人に対して二人の受診者が同時に訪れ、どれだけ大変かを動きと言葉で訴え、見ている人がどちらの方がより大変そうだったか挙手するというゲームを行った。



学習者アンケートより(原文ママ)

体を動かしながら学ぶのが楽しかったです。また、皆さんとても親切でした。とてもいい授業！

普段よりは話す・書く機会が少なかったですが、新しいことを学ぶのにとっても楽しい方法でした。書かずに覚えるのは良い方法だと思います。体で表現したり、他の生徒の事を知れたのも良かったです。

今日の授業は楽しく学ぶことができました。みんなは自分の役割を演じてとてもよかったです。実際に体を動かして、たくさんの単語を覚えることができました。

実際に体を動かして、単語を覚えることができました。また、様々なタスクを通して、緊張をほぐすことができ、リラックスしながら学ぶことができました。先生のパフォーマンスはとても素晴らしいです。

第3回「紙芝居『桃太郎』・紙芝居をつくってみよう、やってみよう」

※学習テーマ・教材を自由に考察しプログラムを構成した。

実施日時・会場

2021年11月27日(土)／学習院大学

ファシリテーター：史桜、前嶋のの

(サポーター：中村一規)

学習人数：ぐんぐんクラス 10名

1) イントロダクション「紙芝居を見せよう」

「紙芝居を見せよう」では、まずファシリテーターの実演する紙芝居『桃太郎』を見せられた。紙芝居は枠を使い、楽器を使って工夫して進めた。

2) プログラム「自己紹介」「お話のシェア」

「自己紹介」では、サークルになって座り、一人ずつ名前を出身国、好きな食べ物を紹介していった。「お話のシェア」では、宿題にしていた「自分の知っている物語(自分の国でも日本でもOK)を一人ずつ話してもらった。各自記憶しているものや、調べてきた内容についてメモを見ながら発表した。



3) メインプログラム「紙芝居を作る(ディスカッション)」

「紙芝居を作る(ディスカッション)」では、まずグループワークの作業内容(物語を決める・絵や文を書く・練習・発表)について説明し、3つのグループに分かれた。(グループ分けについては日本語教室のスタッフに依頼)。各グループに1名のファシリテーター・サポーターが加わり、進行や内容をサポートした。物語を決める段階では、お互いに質問をして内容を確認しながら選ぶ作業を行った。

4) メインプログラム「紙芝居を作る(作業・練習・発表)」

「紙芝居を作る(作業)」では、4枚の紙芝居の構成を考えて、絵を描いたりセリフや文章を書いたりする作業を行った。作業は分担され、学習者の得意なことが活かされていた。文章の内容を確認しながら積極的に進めていた。「紙芝居を作る(練習)」では、仕上がった紙芝居を発表に向けて練習した。発音の確認や紙をめくるタイミングなど熱心に練習し、実際に紙芝居枠や楽器を使ってのリハーサルも行った。「紙芝居を作る(発表)」では、グループごとに発表し、お互いの成果を確認した。発表の際には、セリフの部分で声色を変えたり、結びの言葉(「おしまい」「めでたしめでたし」など)をユニゾンで言ったり、それぞれのグループで工夫が見られた。



学習者アンケートより(原文ママ)

芸術劇場の先生はとても面白い物語を話しながら、授業をしてくださいました。このやり方は、面白くて分かりやすく、大好きです。また、ののさんはずっと私たちを励まし、私たちが自信を持って最高の状態でいられるようにしてくださいました。

実際に言ってみるのが大事だということに気が付きました。

私がある部分を読むのに苦労したとき、ヘルパーさん(注:ファシリテーター)や他のクラスメイトが助けてくれた。ヘルパーさん(注:ファシリテーター)もとても協力的でフレンドリーだった。

他の生徒と一緒にできたのが、他の人からアイデアやサポートを得ることができてよかった。今日のアクティビティは日本の伝統を学ぶことができ特に好きだった。また、授業の最初に他の生徒の話聞くのも楽しかった。

東京芸術劇場のみなさんの Show はとてもおもしろかったです。

みなさんといっしょにがんばることはすばらしかったです。お話や勉強がとても楽しかったです。ありがとうございました。♡

みんなと一緒にお話をきめること、それで役割を分けてやりました。ラリナさんは絵の描くことが上手なことを知りました。

このクラスはそんなにたのしいのをしらなかった。とてもたのしかったです。みんなといっしょに communication よくできます。私からもさんかしゃみんなにありがたいです。

第4回「歌うこと・自分のことを話すこと・人の話を聞くこと」

※学習テーマ・教材を自由に考察しプログラムを構成した。

実施日時・会場

2021年12月25日(土) / 学習院大学

ファシリテーター: 前嶋のの、関根好香

(サポーター: 史桜)

学習人数: わくわくクラス 5名

1) ウォーミングアップ「カウントシェイク」「わたしあなた」

椅子に座ってサークルになり、一人ずつ名前を確認してからワークを始めた。その後、手足を振りながら数を数え、一つずつ数を減らしていく「カウントシェイク」を行い、体を動かしながら声を出すウォーミングアップを行った。

「わたしあなた」は、サークルの向かい側にいる学習者のところへ移動し、「わたし・あなた」と言って位置を交代する。そして、リレー形式で全員に「わたし・あなた」とバトンを渡していく。「わたし・あなた」と言って位置を交代する。そして、リレー形式で全員に「わたし・あなた」とバトンを渡していく。「わたし・あなた」の次に「名前(自分)・名前(次の人)」に変え、その後は「こんにちは、名前(次の人)さん。これ、どうぞ」「ありがとうございます」と、贈り物を贈り・受け取る会話に展開した。贈り物のマイムも加えていき、学習者は自由に変化させながら次の人へ渡していった。

2) プログラム「切手のないおくりもの(曲に慣れる・歌詞を理解する・動きをつける・歌ってみる)」

まずは、「切手のないおくりもの」をギター伴奏(生演奏)でファシリテーターが歌った。その後、曲に慣れるために何度か歌い、歌える人は声を出して一緒に歌ってもらった。歌いながら、小さな打楽器を持ち、音楽に合わせてながら自由に鳴らした。「ラララ」で

歌えるようになったら、歌詞カードを見ながら歌の内容を確認し、歌詞で歌えるようにくり返し練習した。その後、歌詞に合わせた動きを分担して考え、全員にシェアをし、動きながらギター伴奏に合わせて歌った。

3)プログラム「切手のないおくりもの(宿題のシェア)」

この時間では、宿題にしていた『贈りたい人との』を全員に聞いて黒板に書き出し、それを歌詞に当てはめて歌うワークを行った。



4)メインプログラム「わくわくトークショー(宿題のシェア)」

「わくわくトークショー(発表)」

「わくわくトークショー(宿題のシェア)」では、宿題にしていた『出身・仕事・好きなこと』を全員に聞いた。続いて、「わくわくトークショー(発表)」のための練習に移った。トークショーの内容は、「画家」・「スポーツ選手」・「ミュージシャン」の中から、どれかの職業に扮してトークショーのゲストとして登場し、パーソナリティ(ファシリテーター)から、「出身・仕事・好きなこと」と「贈り物をしたい人との」のインタビューを受け、最後に「切手のないおくりもの」を歌うという流れである。まずは、ファシリテーターが「ミュージシャン」に扮してデモンストレーションを実施し、その後、机に戻り、個々に練習をした。

「わくわくトークショー(発表)」では、練習の成果を発表した。発表の際には、小道具(ベレー帽や金メダルなど)を使えるようにしておき、それらを自由に選びながら演じた。



学習者アンケートより(原文ママ)

とても楽しく日本語を学ぶことが出来ました。エネルギーな先生方でとても楽しかったです。歌も演じるのもどちらも楽しかったです。

先生はとてもユーモラスです。先生は素晴らしいです。今日の授業 とても幸せです。

日本語のうた、とてもおもしろいです。

歌を歌う 楽しかったです。

第5回 日本語とつながるワークショップ「このコトバは、どんなカタチですか？」

※授業の時間外の開催となる今回は、学習テーマは全て自由に考察しプログラムを構成した。

実施日時・会場

2022年2月26日(土)／東京芸術劇場

ファシリテーター：柏木俊彦、松岡大、史桜

学習人数：わくわくクラス＋ぐんぐんクラス 11名、
学習院大学院生 4名

0)ミニ劇場ツアー

ワークショップ前に15分ほどの劇場ツアーを実施。ガイドは〈やさしい日本語〉を使って劇場について解説を行い、屋上に移動して風景を楽しんだ。



1)ウォーミングアップ「バースデイライン」「棒のゲーム」

まずは、サークルになって座り、名前を全員で復唱し、スピードアップしていく。「バースデイライン」は、言葉を使わずに1分間で誕生日順に並ぶワークである。時計のように3・6・9・12月の数字のカードを置き、並ぶ場所の目安が分かるようにした。並び終わったら全員に誕生日を聞いていき、ずれがないかを

確認。確認が終わってから、改めて「名前・誕生日・出身国」で自己紹介した。

「棒のゲーム」では、ペアになり棒を人差し指だけで支え合い落さないようにするゲームを行った。方向を表す言葉(上・下・右・左など)を確認し、ペアのうち一人が方向を表す言葉を言いながら動き、もう一人がそれに合わせていくという形に展開した。半分のグループごとにお互いに動きを見合いながら行った。最後に、一人一本の棒を持ち、全員でひとつにつながり落さないようにした。



2)プログラム「早く並ぶゲーム」

「早く並ぶゲーム」は、3つのグループに分かれ、グループ内でお題に沿って順番に並び、早く並んだチームが一番となるゲームである。お題は、〈背の高さ〉〈昨日の夜ごはんの時間〉〈日本に何年いますか?〉の3つであった。答え合わせの際には、「誰と何時に食べましたか?」など、インタビューを交え、学習者は言える範囲で答えた。

3)プログラム「ナイフとフォーク」

「ナイフとフォーク」は、ペアになり、相談せずに身体でその形を表現するというワーク。最初にファシリテーターのデモンストレーションを見てから、〈ねことねずみ〉〈先生と生徒〉などいくつかのテーマで行い、ポ

ーズのみならず、少しずつ動きのある表現に発展していった。

4)メインプログラム「形を作るゲーム」「発表」

「形を作るゲーム」では、相談しながら4人組で〈もの〉の形を表現した。〈車〉や〈恐竜〉などを相談しながら形づくっていった。各グループ見合う時間を設けて、それぞれの工夫しているポイントなど確認しながら進めた。最後に、全体の半分のグループ(8人ずつ)に分け、〈日本の春〉というテーマでシーンを作った。グループでどういう表現にするかディスカッションしながらシーンを創作した。「発表」では、ファシリテーターが即興で照明と音楽をつけ、それぞれの成果を発表した。暗転から始まる本番の雰囲気、集中して発表が行われた。発表後には演じた人と見ていた人それぞれに、感想を聞いた。



5)フィードバック

始まってから発表までのワークショップ中の写真を、プロジェクターを使用してスライドショーで流し、この日やったことをコメントしながら見ていった。その後、サークルに座り、紙に感想の言葉や絵などを書いて全員にシェアした。

学習者アンケートより(原文ママ)

みんないっしょに日本の春をつくる時、ちょっとつかれた。でも本当にたのしかったです。そのようにイベントに参加したいです。ありがとうございました。

友達たちとあそびする たのしかったです ありがとうございます よろしくおねがいします

好きなゲーム 棒のゲーム、猫とねずみ、車、恐竜、日本の春

The non-verbal communication part was fun.さんにんの せんせいは すばらしかった

ぼう(棒?)、きょうりゆう ということば きょうべんきょうできました。まえは そのことば わかりません。せんせいたちもやさしく、ありがとうといいたい。😊

かさみ(はさみ?)とかみのゲームで だいせんせいの かみの idea が とてもたのしかったです。

最後の発表が一番たのしかったです。棒のゲームやナイフとフォークのゲームなどがあったから最後恥ずかしがらずにできました。

身体をうごかして、普段あまり関わったことのない学習者の方と一緒にかたちをつくりあげていくのが楽しかった。