

アイスブレイクでことばをひらく

今中 舞衣子

IMANAKA Maiko

Université Osaka-Sangyo

imanaka@las.osaka-sandai.ac.jp

1. はじめに

ことばの学習にはさまざまな側面があるため、授業で重視されるポイントはその授業の目的や教える側の学習観・教育観によってかなり異なっています。ただ、教室というものが、人が集い言語を使った活動をする場である以上、コミュニケーションという側面を無視することはできないでしょう。しかし、残念なことに、このコミュニケーションという側面を固定的な視点で目的化し、「コミュニケーションの授業＝定型どおりの会話ができるようになるための練習をする場」と定義づけてしまっている教師も少なくないように思われます。

学生たちのやりとりを観察していて、こんなふうに自問したことはないでしょうか。学生がやりとりしているその内容は、本当に彼らが伝えたいことなのか。やりとりしているその相手は、本当に彼らがそのことを伝えたい相手なのか。

私たちが参加者としてアイスブレイクを体験するときは、その技術の面だけに目が向きがちです。本稿で報告するアトリエは、単にテクニックとしてのアイスブレイクを学んで帰るだけではなく、ことばを学ぶ場においてアイスブレイクと呼ばれるような活動がなぜ必要なのかを、参加者のみなさんとともに考えてみることを目的として実施しました。

2. アイスブレイクのアイデア

本節では、アトリエの中で話題提供がわりに参加者のみなさんに体験してもらったアイスブレイクのいくつかを紹介します。以下のアイデアは、筆者自身が受けた教育、他の学会・研究会等で参加したワークショップなどでの体験、書籍によるインプット、学習科学や言語教授法の研究から得た知見などをヒントに、筆者が長年にわたる改良を繰り返しながら実施してきたものの一部です。

2.1. 輪をつくる

参加者全員が顔を見合わせることができるよう、大きな輪になります。その際、名前アルファベットの順、誕生日の順、出身地の北から南の順など並び方を指定し、参加者どうしでコミュニケーションをとりながら輪をつくってもらいます。これから

Rencontres Pédagogiques du Kansai 2014

一緒に活動を行うメンバーとの間に仲間意識が生まれ、また指示の仕方によっては前回の復習またはこれから行う活動の導入となるようなやりとりをしてもらうこともできます。

2.2. 暗記ゲーム

クラス（人数の多い場合はグループ）のメンバーの情報を覚えるゲームです。自己紹介にゲーム性を持たせた活動で、前の人の言った内容を繰り返してから自分の紹介をしなくてはなりません。例えば、一人目が「Je m'appelle Maiko.」と言ったら、二人目は「Elle s'appelle Maiko.」と言ってから「Je m'appelle Toru.」と自分の名前を言います。三人目は「Elle s'appelle Maiko. Il s'appelle Toru. Je m'appelle Jiro.」と前の二人の名前を言ってから、というふうに、順番が後になるほどどんどん覚える内容が増えていきます。出身地、住んでいるところ、年齢、話す言語など、テーマを決めているいろいろなパターンでとり入れることができます。

2.3. キャラ選択

提示した選択肢の中から自分のキャラに最も近いものを選び、その理由についてみんなの前で説明するという活動です。アトリエでは動物の絵が描かれた厚紙のカードを利用しましたが、ドラえもんやサザエさん等よく知られたキャラクターを使って選んでもらうことも可能です。表面的な自己紹介から一步ふみこんで、メンバーの性格や自己認識などについてより深く知ることができる活動です。学期の後半などお互いによく知り合うようになってから行う場合は、自分ではなく人のキャラを選んであげて理由を説明することも可能です。

2.4. きみのキャッチコピー

ペアで相互インタビューを行い、相手のことをよく表現するようなキャッチコピーをつくってクラスのメンバーに他己紹介します。イメージとしては、新聞等のインタビュー記事の見出しです。授業内の活動としてペアでのお互いへのインタビューをとり入れ、成果物として作文集のようなものを作成することがよくあるのですが、書き言葉としてまとめる前段階の活動として行います。

2.5. おなじ／ちがう

クラスの中で複数のグループに分かれて活動する際、グループのメンバー全員に共通する点、逆に全員がばらばらな点を探し合う活動です。例えば、「みんな大阪出身」「みんなアイドルが好き」「みんな今朝コーヒーを飲んできた」等の共通点、「年齢が全員ちがう」「きょうだいの数が全員ちがう」「行ったことのある海外の国が全員ちがう」等の相違点をリストアップします。特に全員がちがう点を探すのはなかなか難しく、おもしろい発見を後で共有し合うとクラスの雰囲気も活性化します。

2.6. からだコミュニケーション

ことばでのコミュニケーションだけでなく、からだ全体をつかったさまざまなアイスブレイクが可能です。例えば最初に紹介した輪をつくる活動の際に、「手のひらの大きさの順」のように身体接触が必要になるお題を出したり、あえて「話す」ことを禁じることでジャスチャーを使わなければ相手とコミュニケーションがとれないという制約を加えたりすることができます。

また、ペアワークのためのアイスブレイクとして、筆者が「視点あてクイズ」と呼んでいるものがあります。ペアになった相手とできるだけ離れた場所に向き合っ

Rencontres Pédagogiques du Kansai 2014

で立ち、一方が他方のからだの一部をじっと見つめます。見られたほうはどこを見られているのかを当てます。実際に試してみるとなかなか当たりませんが、相手とのコミュニケーションが上手なペアほど早く当たっているように見えます。

同種の活動として、「想像キャッチボール」があります。ペアの相手と離れて立ち、一方が相手に向かって投げる物体を想像し、相手が何を受け取ったのかが分かるような投げ方で投げます。受け取る相手も「おそらくあれだろう」と予想を立てながら投げ返し、一定の時間ペアでキャッチボールのようにやりとりします。最後にふたりの答えが一致していれば当たりです。

3. アイスブレイクはなぜ必要か

ここまでアイスブレイクの具体的なアイデアをご紹介しました。これらの活動はすべて、単に場をあたためるだけのものではなく、参加者がお互いを知るためのコミュニケーションという性質を持っていることが分かります。

本アトリエの内容について後日、ランコントルの月例会で再度とりあげた際、このような質問がでました。「こうした活動は、すべてフランス語で行うのか、それとも日本語で行うのか」。以前他の研究会で協同学習に関するアトリエを実施した際にも、同様の質問を受けたことがあります。その際は、「フランス語の授業なのだから、すべてフランス語で実施できず、学生が日本語で話してしまうような活動なら意味がないのでは」という質問でした。

私は、ここで紹介したような活動を必ずしもフランス語で行う必要はないと考えています。もちろん、前回の授業の復習、きょうの授業の導入を兼ねる形で、フランス語でのやりとりを取り入れることは多いです。しかし、たとえ学生がすべてをフランス語で行うことは不可能と思われるような活動、すべて日本語でのやりとりになるような活動でも、授業の目的からみて必要であれば、実施します。その目的とは、学生どうしがお互いにことばを交わしたいと思うような関係性をつくることにあります。

なぜなら私は、ロールプレイングによる「型」の習得をもって「コミュニケーション活動」とする教員がいることに大きな違和感があるからです。学生は本当に、そのことを、その相手と話したいと思っているのでしょうか。目の前の学生の反応を見ていて、まずお互いに興味を持ち本物のことばをひらかせるところから始めなければ、と思うような場面はなかったのでしょうか。まず彼らのあいだに「つながり」が形成されなければ、教室は真のコミュニケーション実践の場にはならないのではないのでしょうか。

ランコントルでアトリエを実施している際、印象的な出来事がありました。お互いのキャッチコピーを考えるという活動の中である参加者のペアが、自分たち自身についてではなく想像上の人物についてのキャッチコピーを考えました。私の説明の仕方が悪いせいで活動の主旨がうまく伝わっていなかったということが多分にあると思いますが、いっぽうで、FLE の分野での養成を受けた教員において「想像上の人物について語ることで同じパターンの会話を語彙を変えて繰り返す」というようなタスクがある種のパターン化に陥っているのでは、という印象も受けました。

私たちがここで少し立ち止まって考えなければならないことは、ことばの教育の本来の目的は何なのか、ということです。それぞれの立場に応じて答えは異なって

Rencontres Pédagogiques du Kansai 2014

いると思います。しかし、その目的を達成するために授業で何をすればいいかを常に考え続けなければならない、ということはすべての教員に共通すると思います。

私の場合、なぜアイスブレイクと呼ばれるような活動が授業に必要なのかと問われると、そうした活動が学生たちがそのことばを自分自身のものであるとして発するためになくはないステップだと考えるからです。もちろんこうした活動には時間がかかります。しかし、ひとたび自分たちのあいだに「つながり」が生まれると、彼らは自分たちで学び合いこちらが提供する以上の学びを得て帰ってくれます。こうした関係性の形成こそが、私の考えることばの教育の目的であり、ひいては「教育」と名のつくすべての活動が共通して持っている隠れた目的なのではないかと考えます。

4. おわりに

本稿では同タイトルのアトリエで取り扱ったアイスブレイクの実例を紹介するとともに、なぜこうした活動がことばの教育において必要だと考えるかについて筆者の考えを述べました。

実際の授業において具体的にどのようなアイスブレイクを準備するのかについては、学習環境や参加者の構成、実施の時期などによってさまざまなバリエーションが生まれるかと思えます。あるいは、なんらかの外的な要因によってすでに参加者どうしのあいだに強い関係性が築かれており、丁寧な場づくりは必要ないという教室もあるかもしれません。その場合は、「関係性の結びなおし」ともいえるような、彼らの視点を転換するような変化を加えた活動を考えてみるのもいいかもしれません。

アイスブレイクは、集まった人と人とのあいだにまず「つながり」をうみだすことで、場をあたため参加者のからだごとことばをひらきます。そしてまた、教室の中で実践されることばの活動に生きた意味を持たせるために、必要不可欠なものだと考えています。

*本論稿についてのご意見やご自身のアイスブレイクのアイデア等を共有してくださる方は、ぜひ上記のメールアドレスまでご連絡ください。あるいは、ランコントル月例会で実践をご紹介ください。お待ちしております。