

言語学習ゲームや状況提示を用いた授業・教室内活動の提案  
～学習者の動機付け・意識付けを心がけて～

**Suggestions for Japanese Classroom Activities  
using Language-learning Games and Situational Settings  
~ in pursuit of increasing student motivation and awareness ~**

われわれ語学教師が授業計画・教案を作成する際には、常にいかにして学習者の言語習得の手助けになり、その理解と定着を促すための教室内活動を取り入れるべきか日々試行錯誤を繰り返している。そうした教室内活動において「文脈 (contextualization)」と「個人化 (personalization)」がいかに有効、有用であるかは数々の研究で議論、提唱されてきており、多くの教師がそうした点に留意した教材作りや状況提示、運用練習の導入に取り組んでいるであろう。「文脈化」は特定の文法・語彙項目が「だれが、だれに向かって、何のために」使われるものであるかを明示して指導すること、「個人化」は学習項目を使用した表現の練習の際に学習者個人のことに関して話させたり、書かせたりすること (川口 2013) とそれぞれ定義され、そうした点に常に配慮した活動を行うことができればそれは理想的である。

しかし、限られた授業時間内でそうした活動を、それも学習者の興味、関心を持続させるべくバリエーションを持たせて行うのは実のところなかなか難しい。また、「文脈化」に配慮すると同時に、学習者が実際のコミュニケーションの場においてどういった状況でどの既習文法・表現を使うべきかに気がつき、記憶の引き出しの中から適切に取り出して使えるような、より学生にとって印象に残るロールプレイ、ゲームといった活動の導入も心がける必要があるだろう。そして「個人化」についても、特に初級レベルにおいては既習項目、学習言語を使用した表現が限られているために、どうしても「自分自身のこと、身の回りのこと」についての限定的な発話に終始してしまい、教室内活動に広がりを持たせるにも限界があるといえる。

本発表では、教室内活動としてのゲームのバリエーションとその効果について触れるとともに、実際にそうしたゲームやクイズ形式の活動を通して「文脈化」、「個人化」に配慮しながら、いかに学習効果を高めることができ、また、動機付け、意識付け、そして印象付けを心がけることによってどのような教室内活動ができるか、実際の例 (ターゲット文法を使う状況設定の提示・説明、ゲーム活動など) を紹介しながら考察していきたい。と同時に、活発な言語活動、運用練習の補助ツールとなるウェブサイト、ウェブサービス、ソフトウェアなどもいくつか紹介し、本学会参加者の方々との有効な教室内活動のアイデアについての意見交換の場になれば幸いである。