

論文番号	11 (第10回研究会 2012.11.24 於青山学院大学)
タイトル	高校生を対象とした「コミュニケーション・トレーニング」の実践
著者名(所属)	高橋 俊夫 (神奈川県立横浜桜陽高等学校)
連絡先 Eメール	kt1040@ba3.so-net.ne.jp
<p>論文内容</p> <p>(背景および研究目的)</p> <p>若年層のコミュニケーション能力の低下が問題提起されて久しい。単なるコミュニケーションのノウハウ伝授にとどまらない、生徒同士の自己表現と相互理解、更には人権尊重や世界理解を視野に入れた「コミュニケーション・トレーニング」の授業を考え、実践を試みた。</p> <p>(検討方法等)</p> <p>授業を構成するに当たり軸に据えた方法は次の3つである。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 演劇教育で開発された「シアターゲーム」。最近の若者は体を使って遊ぶのが苦手である。「シアターゲーム」は演劇をしようとする役者たちの能力開発のために考案されたゲームであり、役者たちはこれらのゲームをすることにより、気持ちを盛り上げ、協力関係を築いていく。生の声と体を使うので、直接的な人間関係を作る上で有効なはずと考えた。 2) 日本語教育で開発された「会話」のための諸活動。本来、日本語を母語としない人たちから会話を引き出すための方法だが、その具体的手順は、母語話者から話を引き出す場面でも有効な部分があるはずと考えた。 3) 開発教育において提唱され実践されている「参加型活動」。この方法は生徒たちの主体的な参加を促進するとともに、地球上に存在する様々な問題について考えるという観点も含んでいる。 <p>以上3つの方法を駆使して、身近な相互理解から世界の問題について目を向けて行く「コミュニケーション・トレーニング」を構成した。</p> <p>(結果および考察)</p> <p>毎回、授業前半では3種類程度の「シアターゲーム」を繰り返した。「名前覚えゲーム」から始まり、「何でもバスケット」、「私あなたゲーム」、「ジップザップ」、「椅子取りゲーム」等、定番のゲームを毎回行った。生徒達はゲームを十分に楽しみ、次第にメンバーと自然に話ができるようになり、授業後半のトレーニングにも自然に入れるようになった。</p> <p>日本語教育の「会話」のための諸活動は、生徒達が会話を作りだすうえでも有効であった。日本語学習者は「会話」を成立させるために話題を書き出す等の下準備をするが、そうした手順は生徒達のコミュニケーションを円滑にするうえでも効果があった。</p> <p>この二つに加えて、開発教育で考案された教材を、身近なものから世界に目をむけたものへと構成して行った。初めは「無人島ゲーム」のような相互討論をさせるものから入ったが、次第に「貿易ゲーム」や「難民ゲーム」のようなロールプレイ物も入れた。初期の頃なら恥ずかしがって成立しないと思われるようなこれらのゲームも楽しんで取り組むことができた。</p> <p>(結論)</p> <p>初めて担当した「コミュニケーション・トレーニング」の授業であったが、生徒達の積極的参加と相互コミュニケーションの促進という意味で、十分成功したと考える。生徒達に人権や世界の問題を認識させるという点については成果はあったと思うが、残念ながらその結果を検証できるところに至っていない。今後さらに授業全体の目標・構成の更なる精緻化を図り、このような点についても方法的に検証できるようにして行きたい。</p>	
<p>参考文献</p> <p>開発教育推進セミナー編 (1999) 『新しい開発教育の進め方：改訂新版』 古今書院</p> <p>中村律子他 (2005) 『日本語クラス アクティビティ 50』 アスク</p> <p>むさしの参加型学習実践研究会 (2005) 『やってみよう 参加型学習！』 スリーエーネットワーク</p> <p>石黒圭編著 (2011) 『コミュニケーションのためのクラス活動 40』 スリーエーネットワーク</p>	