

実践的インタラクション・タスクの取り組み

— スピーキング能力の養成を目指して —

石川希美 山田政樹

Abstract

This paper introduces a type of interaction tasks implemented in an English course for freshman majoring sociology. This is a theme-based role-play task, which asks students to role play in various settings. In order to build up students' speaking fluency in English, this task is required to respond promptly, using expressions in the textbook when necessary. The textbook used in this course covers basic general topics such as sightseeing and shopping, and consists of 24 units. Each unit has three sections: listening, reading, and grammar. Since the textbook does not contain any speaking activity, it allowed the teachers to arrange and adopt a speaking task suitable for the students. The implications for future study are also discussed.

キーワード: speaking, fluency, task

1. はじめに

札幌大谷大学社会学部地域社会学科は、2012(平成24)年創設以来、1年次に英語2科目、週3コマを必修としている。高校までに学習した基礎的な事項や内容を、英語を使う実践的な活動を通じて学習者自身が習熟することを目指している。また、カリキュラム上で第2外国語に相当する英語以外の外国語科目は設置されておらず、その代りに4年間を通じて学習できるように英語科目が各学年に配置されている。(柴田(2013a), 柴田(2013b), 石川(2015))

英語専攻ではない学生達だが、彼らの英語に対する意識やニーズは大きく変化してきていると感じている。その一因は、北海道地域へのインバウンドの活況が影響を与えていると考えられる。北海道経済部観光局のデータによると、訪日外国人来道者数は、2017(平成29)年度に279万人を超え、2012(平成24)年度が79万人程度であったことと比べると、著しい増加を示している。この要因として、外国人来道者の大半がアジア圏からであることから、アジア圏で北海道人気が高いことや、国際線の定期便の就航等が挙げられている。そのような変化に合わせるかのように、学生達から「英語を話した」、「英語を使うことがある」という話を聞くことが格段に増えてきた。具体的には、外国人観光客から街中で道を尋ねられたり、地元の情報について質問される機会(「スープカレーが食べたいがどの店がいいか?」、「ここからいちばん近いラーメン店はどこか?」)があったり、アルバイト先(コンビニエンスストア、飲食店、アパレルショップなど)で外国人客の接客をする機会があるという。

いずれも、目の前にいる人に英語を使って対応する必要に迫られる場面に突然遭遇する。そのような場面では、英語で話しかけてくる相手に対しては、(日本語がわからないのだろうと推測されるので)学生達は英語を使って伝えられないか奮闘している。相手とのコミュニケーションの成否、つまり「相手に伝えられる」ことが目の前に迫ったタスクであり、そこでは「質問に答えられた」、「何とか説明できた」と相手とコミュニケーションが成立したかどうか自然と意識が向き、うまく伝わった時には大きな自信を得ている。そして、言葉を補って伝えるためには、身振り手振りを交え、スマホを活用して地図や写真を見せるなど、その場で工夫しているという。実際に「授業で学んだ単語やフレーズを使った」とか、「英語で伝えるには、何と言ったらいいのか」といった意欲的な質問をしてくる学生も時折みられるようになった。つまり、「英語を話して相手とやりとりができる」形で英語を使うことは、もはや授業の中だけのことでなく、学生達の日常生活の中でも起こることへと変化してきている。

本論文では、英語のスピーキング力が高めることを目指した実践的インタラクション・タスク¹⁾例を提示する。このようなタスクを通じて、テキストで学んだことを応用していることを経験し、また実際にそのような場面に遭遇したときに何が求められるのかを学習者が気づく機会になると考えている。具体的には、2018(平成30)年度に1年生科目の一つである英語演習Ⅰ・Ⅱの一部クラスで実施したタスクを取り上げ考察していき、さらにスピーキング力を伸ばすうえで今後の展望も検討する。

¹⁾ 本論文で紹介する事例は、Ellis(2003)の示すタスクの4つの条件(1)意味に焦点がある、(2)やりとりする情報にギャップがある、(3)課題を終えるために学習者もつ知識を活用する、(4)言語使用以外の明確な成果が求められる(日本語表記は泉・門田(2016)、p.153を引用)に見合ものとして「タスク」という表現を使用する。

2. 先行研究

2.1. 会話力の発達モデル

第2言語習得モデルのひとつである Bialystok の2次元モデルを活用し、和泉(2016)は、学習者タイプと学習環境の2つの要因を用いて、学習者の発達を捉えた時に見られる2つの典型的なパターン(「S字型発達パターン」, 「N字型発達パターン」)を紹介している。「S字型発達パターン」は、「日本で文法主体の英語授業を受けた場合、この発達パターンをたどることが多くなると考えられる」(p.225)とされている。4技能を使用する機会が限定的であり、文法規則を理解すること、覚えることや正確さを主に伸ばしていくことを指す。また、「N字型発達パターン」をたどる一例としては英語圏に移り住んだ子どもが挙げられている。英語使用が日常的にある環境に学習者が置かれた場合には、「即時に理解し応答することが求められ」(p.223)ることから、コミュニケーションや流暢さがまず重視され、徐々に文法面にも注意が向けられて発達していくことを意味する。

ここから読み取れることは、英語を身につけるにあたり、4技能を偏りなく全体的に力をつけるような直線的な最短距離をすすむ成長は考えにくい。むしろ、「ある程度ジグザグの発達」(和泉(2013), p.12)が想定される。そして、発達パターンの違いは、何を重視した学習を経験するかによって方向性が異なる可能性が示されている。英語を学ぶ環境が、英語を日常的に使う ESL (English as a Second Language), または外国語として使う EFL (English as a Foreign Language) という違いだけでなく、学習者に与えられるタスクによっても発達パターンが変わる可能性があると考えられる。

2.2. 教室内で「流暢さ」を伸ばすために

言語習得にはアウトプットが大切であるとこれまでさまざまな研究で示されているが、授業内でのアウトプット活動を通じて、英語を即座に理解して対応できるようなやりとりができる力を習得させることが可能である。

Naito et al.(2018)は、即時に応答できることを目指した練習を行うと流暢さを高めることにつながるか調査している。教室内で、すばやく応答するトレーニングを継続的に実施したところ、その練習を実施する前と後では、流暢さ(1分間に話す語句の量)に伸びが見られたとしている。このトレーニングを「9マス英会話」(内藤他(2018))と名付けていて、具体的にはインフォメーションギャップを活用したペアワークのやりとり練習である。二人のうち一人が示された図を見ながら、口頭でその内容をもう一人の相手に伝える。相手は聞き取った内容を元に、図に再生していく活動である。聞いた内容を描写する活動には「図形描写 (picture dictation)」(廣森(2015), p.64)と呼ばれているものがある。対話者間の意味交渉 (negotiation of meaning) の3Cs(「明確化要求 (Clarification request)」 「理解度チェック (Comprehension check)」 「確認チェック (Confirmation check)」) (廣森(2015), p.69)を活発に行うよう促している。

「9マス英会話」は、もともとビジネスに関わる ESP (English for Specific Purposes) 分野での課題に着想はあるが、コミュニケーションや流暢さを目指すための英語を話すタスクとして、扱う内容次第で汎用性が見込まれる。

2.3. 英語を話すこと

英語で話す、特に自然な発話 (spontaneous speech) を行う場合に学習者に意識させておくこととして以下の点が挙げられている。

Three basic aspects of spontaneous speech that language learners need to be aware of and which language teachers may find helpful to reflect on are:

- ・ speaking fundamentally an interactive process and is defined by interactivity;
- ・ speaking happened under real-time processing constraints;
- ・ speaking is more fundamentally linked to the individual who produces it than the written form is.

(出典: Hughes & Reed (2017), p.168)

相互性 (interactivity) があり、リアルタイム処理の制約のもと行われ、発話を産出する個人と基本的に関係づけられるとしている。

また、Oliver & Philp(2014)は話し言葉によるインタラクション(2人以上で行われるやりとり)の特徴として

- ・聞くことと話すことが求められる
- ・話し相手との交互のやりとりがある
- ・即興的な言語のやりとりがもたえられる
- ・不完全な文のやりとりが頻繁に起こる
- ・繰り返しや言い淀みが多い
- ・話し相手と協力してやりとりする

(日本語表記は泉・門田(2016), p.333 を引用)

ここでは、正確な文としての産出が求められるというよりは、話し相手とのコミュニケーションを成立させられるかどうか、つまり相手に伝えたいことが伝わったか、また相手が伝えたいことを理解できたかどうかを肝要であることを示している。

3. 授業概要

3.1. 英語演習 I & II

英語演習 I・IIは、1年生の必修科目(2単位)で、前期・後期とも週2コマ授業を実施している。学年を習熟度別に3クラスに分け、教員3名が各クラスを担当する。それにより、少人数授業(18名程度、2018年度実績)を可能にしている。クラス分け基準の習熟度測定のためには、前期のクラス分けは英語運用能力評価協会の「英語プレイズメントテスト」の結果を用いている。後期は前期に授業内で実施した定期試験結果を用いて、クラス替えを行っている。クラス替えでは、上位クラスに移ることもあれば、下位クラスに入ることもある。

この科目では、「話すこと」を中心的に指導している。特に、学生が「自分の知っている言葉で、すばやく、正確に応答できるようになること」を目標に掲げている。また、テキストを活用して、語彙を増やすことや正確に読むことにも取り組んでいる。

また、教師間の連携をはかり、テキスト、進度スケジュール、小テスト、中間・期末テストを共通にしている。さらに、成績評価の評価項目とその割合もあらかじめ決めており、科目の評価方法や基準は統一させるよう工夫している。

3.2. 学生の状況

社会学部1年生はどのような学生達なのか。2018(平成30)年4月に実施した「英語プレイズメントテスト」の結果から、1年生の状況を述べる。まず、総合スコア(満点300点)の平均は137.75点である。英語運用能力評価協会によると、当該テストで全国受験者(大学1年生)の平均スコアが150~160点と言われており、それと比べると、本学は平均を大きく下回っている。このような結果から、本学1年生は、高校までの学習内容を十分身につけてきたとは考えにくく、中学レベルの基礎的な事項でもおおむね理解している層と十分理解しているとは言えない層の双方を含む可能性があるといえる。これは教師側の実感とも非常に近い。

スピーキングの能力については、時間的制約もあり入学当初には調査できていない。年度当初に実施している英語授業に関するアンケートからは、All Englishの授業は受けたくないという学生も少なくなく、英語が理解できないことへの不安が強いことがうかがえた。また、例年、高校までで長期海外滞在や留学経験がない学生がほとんどである。そして、海外旅行・研修旅行や語学研修など海外渡航経験がある学生は4、5名程度いるかどうかという状況である。大学入学後、夏休みや春休みなどの長期休暇を利用して海外の語学研修に参加することや、海外旅行を経験する学生が1、2名程度みられる。そのため、スピーキングに対する能力も高いとは言えない状況となっている。

4. 授業におけるインタラクティブ・タスク事例

4.1. テキストベースの学習とインタラクティブ学習の提案

テキスト『Forerunner to Power-Up English 総合英語パワーアップ(入門編)リスニングからリーディング』(JACET リスニング研究会(2009))は24ユニットから成り、ユニットごとにリスニングセクション、リーディングセクション、グラマーセクションに分かれている。基本的な事項を扱っており、一般的に必要と言われているセクションは記載され、すべて網羅されているように見受けられる。しかし、これだけでは知識を実際に使えるようにするためには不十分で、学習者は実際に各ユニットと近い状況に、海外や国内で遭遇した場合、対応ができなくなってしまう。そのため、スピーキングと話の内容に臨機応変に対応する力の訓練が必要である。話すだけの一方向だけではなく、また聞くだけでの一方向だけでなく、話して、伝えて、聞いて、わからなければ聞き返し、別の言い方で話して伝え直す対話型、いわゆるインタラクティブな学習が実現可能となれば、さらに実際のシチュエーションでの対応力が向上すると考えられる。テキストベースでの学習としてその分野のリスニング、リーディング、グラマーを一通り学習していることを前提とし、それにインタラクティブでの学習をプラスすることでさらに知識を強固とする。

今回2018年度に札幌大谷大学の英語演習Ⅰおよび英語演習Ⅱの一部のクラスでは、インタラクティブ学習として、学習者同士のペアワークを行った。実際のシチュエーションに即したケースを使用し、ロールプレイングを行うこととした。トピックに応じて、学習者の役割を想定し、疑似体験させることでスピーキングと対応力の向上を目指すこととした。



図1 テキストベースの学習とインタラクティブ学習

4.2. 活動事例

授業で扱ったトピックから、4つの例(ショッピング、ミュージカル、航空券、観光案内)を紹介する。

例1 ショッピング

テキストのユニット17ではショッピングがメイントピックとなっている。服の種類や色、サイズ、値段に関することや、フリーマーケットでの価格交渉に関する記載されている。ここでは自分自身が顧客として買い物ができるかが目標になる。

しかしながら、昨今では従来型の製造業主体ではなく、産業全体においてサービス業が多くなっており、インバウンド対応が必要な状況となっている。アパレルショップでアルバイトをしている学生も多く、ホテル業や接客業などサービス業関連に就職する学習者も多くなってきていることから、顧客として買い物ができるかとしてだけでなく、ショップの従業員としてインバウンド顧客と対応するというシチュエーションも盛り込むこととした。それにより、目標としてインバウンド顧客と商品購入に関するやり取りができるかも加えることとした。ペアワークとして行っているため一方が顧客役、もう一方が従業員役でロールプレイングを行った。2問目のペアワークでは顧客役と従業員役を交代して行った。

ロールプレイングの設定としては、衣料品販売店であるユニクロ^{注2}の従業員(店舗スタッフ)とインバウンドの顧客とした。顧客役は下記の内容を見て従業員役へその内容を聞く、従業員側は下記の内容は見る事ができない状態としている。従業員側は実際にスマートフォンを使用しユニクロの日本語インターネットサイトから、価格や在庫の情報を調べ、顧客役へ回答することとした。

2 ユニクロ
<http://www.uniqlo.com/jp/>

表1 ショッピング編ロールプレイング・1

| | |
|----|---|
| 内容 | 品物の値段(税抜き)と在庫があるかを聞く |
| 品目 | ・女性用カシミアクルーネックカーディガン(長袖)Sサイズ 赤っぽい色 ・ウルトラライトダウンコンパクトベスト Mサイズ 白っぽい色(色が何個かあるならその情報も聞いてみる) |

上記ショッピング編ロールプレイング・1でのポイントとしては、色に関しては、完全に色の名前を指定しなかった点である。例えば赤には通常のレッドやワインレッド、バーガンディなど商品によってカラーの呼び名が違うことが多い。そのため、ロールプレイングの中で、お題以外の会話も生まれ、より実際のやり取りに近づけることができるように配慮し、対応する力の強化を狙うようにした。

表2 ショッピング編ロールプレイング・2

| | |
|-----|---|
| 内容 | 品物の値段(税抜き)と在庫があるかを聞く |
| 品目 | ・男性用エクストラファインメリノクルーネックセーター(長袖)Lサイズ ・メンズヒートテック半袖Vネック Mサイズネイビー(ない場合は近い商品があるか聞いてみる) |
| その他 | ・合計金額 ・値段を安くできるか交渉してみる |

上記ショッピング編ロールプレイング・2では、品目に色指定をしないものを盛り込んだ。そして、実際に売り切れとなっている商品を指定して、その商品と近い商品を従業員役に探してもらい、代替品を提案してもらうようにした。合計の金額についての問い合わせ、値段交渉に関しても盛り込み、より実際のやり取りへと近づけた。値段交渉は、顧客側としては東南アジアなど一部新興国での屋台や民芸品店で値段交渉が可能なこともあるため、値段交渉をしてみる練習を想定していた。また、ユニクロのような量販店では価格交渉が不可能であることが多いことから、従業員側としてはしっかり断る必要があるため、そのための断る練習を想定として盛り込んだ。品目メンズヒートテック半袖Vネック Mサイズネイビーに関しては事前に売り切れであることを、問題を出す前に教える講師側で確認しており、在庫がない場合の対応に関しても、臨機応変に対応する力が向上すると見込んでいる。

例2 ミュージカル

ユニット19ではミュージカルがメインピックとなっている。テキストが発刊された時の時代性も伺えるが、テキストでは電話やEメールで申し込むチケットの買い方について記載されている。また、ミュージカルの簡単な内容や、注意事項に関しての内容も記載されている。ここではミュージカルの内容と諸注意を確認し、チケットを購入できるかが目標となる。

しかしながら、実際に学生がミュージカルのチケットを購入する場合は、今ではスマートフォンやパソコンを使用してインターネットサイト経由で購入することが多い。時代性も加味し、ペアワークでは、片方がミュージカルチケットを購入する顧客役、もう一方がチケットを売る店員役としてロールプレイングを行うこととした。2問目のペアワークでは顧客役と従業員役を交代して行うこととした。

ロールプレイングの設定としては、チケット販売サイトブロードウェイドットコム³の従業員(売り場店員)とミュージカルチケットを購入する顧客とした。このロールプレイングを行うことで本来の目的であるチケットを購入することの練習も可能となるが、実際にスマートフォンを使用して、英語のサイトから情報を正確に読み取り、伝えることができるようになるという目標も加えることが可能となった。ロールプレイングの実施要領に関しては例1のショッピングを基としている。顧客役は下記の内容を見て従業員役へその内容を尋ねるため、従業員役は下記の内容は見るできない状態としている。従業員役は実際にスマートフォンを使用してブロードウェイドットコムの英語インターネットサイトから、ニューヨークブロードウェイの問い合わせのあった情報を調べ、顧客役へ回答することとした。

3 ブロードウェイドットコム
<http://www.broadway.com/>

表3 ミュージカル編ロールプレイング・1

| | |
|------------|---|
| タイトル | ・観たいミュージカルは The Phantom of the Opera |
| 日時・枚数 | ・2019/02/03日 昼の部のチケットが2枚欲しい, もしチケットがない場合は2019/02/07木のチケットが良い |
| 座席 | ・一番良いシートにしてもらおう, 席はどの辺りか, 値段はいくらか ・一番安いチケットも聞く, 席はどの辺りか, 値段はいくらか |
| 時間 | ・開始が何時からで何分くらいかかるか ・途中休憩はあるか, 何回あるか |
| 劇場 | ・劇場名は何という劇場名か ・場所はどこか |
| ミュージカルについて | ・このミュージカルはどんなストーリーか |

上記ミュージカル編ロールプレイング・1でのポイントとしては、実際にチケットを購入する場合の状況に近づけ、チケットを購入する際に必要な情報、ミュージカルのタイトル、日時と枚数、座席指定、時間について、劇場の場所およびミュージカルの簡単なストーリーの情報を得ることが可能となるようになり、実際にチケットを購入できるようになる能力を身に付けることができるようにした。また、どのようなストーリーかを聞くことにより、インターネットサイトから概要を探し出し、その内容を提供するということもできる対応力の強化も狙うようにした。2019年2月3日のチケットに関しては販売していないことを、教師側で問題を出す前に確認しており、ない場合について臨機応変に対応する力も養うようにしている。最後にどのチケットにするかの決定も学習者同士に任せ、決断と対応の能力をつけるようにしている。

表4 ミュージカル編ロールプレイング・2

| | |
|------------|--|
| タイトル | ・観たいミュージカルはライオンキング |
| 日時・枚数 | ・2018/12/15土 昼の部のチケットが2枚欲しい |
| 座席と別日 | ・一番安いチケットを聞く, 席はどの辺りか, 値段も聞く ・2018/12/16日 昼の部の場合のチケットの値段も聞く |
| 時間 | ・開始が何時からで何分くらいかかるか ・途中休憩はあるか, 何回あるか |
| 劇場 | ・劇場名は何という劇場名か ・場所はどこか |
| 子供について | ・6歳の子供連れていくとしたら大丈夫か |
| ミュージカルについて | ・このミュージカルは面白いか |

基本的にはミュージカル編ロールプレイング・1を基としているが、実際にチケットを購入するときは質問の順序も変わることや、戻ることもあるため、座席と別日に関しては、もう一度別の日にして値段を聞くようにしている。チケットの値段も大幅な違いがあるのを事前に確認している。子供については、実際には“The Lion King is not intended for children under 4. The show is recommended for ages 8+.”と表記があることを教師側で確認しており、6歳の子供は見ることは可能であるが8歳以上が望ましいという情報の読み取りをする対応がその場で求められる。最後にミュージカルについて面白いかを聞くことにより、ストーリーを語るのか、当たり障りのない対応をするのかを学習者にゆだねて、対応の幅を広げている。

例3 航空券

ユニット11では航空券の取得がメインピックとなっている。テキストでは航空券を、インターネットを通じて取得することが記載されている。ここでは旅程やフライトの内容を確認し、航空券を購入できるかが目標となる。

実際に学生が航空券を購入する場合は、今ではスマートフォンやパソコンを使用してインターネットサイト経由で購入することが多い。ペアワークでは、片方が航空券購入を相談する友人役、もう一方が航空券を検索する友人役としてロールプレイングを行うこととした。2問目のペアワークでは相談する役と検索する役を交代して

行うこととした。

ロールプレイングの設定としては、英語の航空券検索サイトのスカイスキナー^{注4}を使用することとした。このロールプレイを行うことで本来の目的である旅程やフライトの内容を確認し、航空券を購入することの練習が可能となる。ロールプレイングの実施要領に関しては例1のショッピングを基としている。相談する役は下記の内容を見て検索する役へその内容を聞く、検索する役は下記の内容は見ることができない状態としている。検索する役は実際にスマートフォンを使用しスカイスキナーのインターネットサイトから、相談のあった情報を調べ、相談する役へ回答することとした。

4 スカイスキナー
<http://www.skyscanner.net/>

表5 航空券編ロールプレイング・1

| | |
|------------------|--------------------------------|
| 行先 | 札幌から台湾の台北へ |
| 日付 | 2018年8月20日に出発, 2018年8月24日帰国 |
| 希望 | 格安旅行を希望 |
| 相談内容1 金額と航空会社 | 一番安いフライトは金額がいくらで, どの航空会社を使用するか |
| 相談内容2 乗り換え | 直行便か乗り継ぎ便か |
| 相談内容3 時間 | 往路と復路それぞれ何時発で何時着か |
| 相談内容4 空港 | 台北のどこの空港着か |

相談する際に日程や金額は最低限必要な情報である。加えて、近年では格安航空会社LCC(Low-cost carrier)が就航している路線が多くなっていることから、航空会社の選定も重要と考え、また、格安チケットは乗り換える回数も多くなることがあるため、直行便か乗り換えなのかについても、相談内容へ組み込んだ。到着時間に関しても、深夜便なども近年では増加しており、空港に関しても、台湾であれば桃園空港や松山空港のように、同じ台北でも異なる到着地となることがあることから相談内容に組み込んだ。今回の例では、エバー航空で直行便、往路復路共に日中発着で桃園空港着のシンプルな選択が可能であり、次のロールプレイング・2へと繋げることとした。

表6 航空券編ロールプレイング・2

| | |
|------------------|---|
| 行先 | 札幌からシンガポール |
| 日付 | 2018年9月3日に出発, 2018年9月7日帰国 |
| 希望 | 格安旅行を希望 |
| 相談内容1 金額と航空会社 | 一番安いフライトは金額がいくらで, どの航空会社を使用するか |
| 相談内容2 乗り換え | 直行便か乗り継ぎ便か, 乗り継ぎの場合はどこで乗り継ぎか |
| 相談内容3 時間 | 往路と復路それぞれ何時発で何時着か 同日に着くのか, 乗り継ぎ時間かどのくらいか |
| 相談内容4 おすすめの旅程 | どのフライトが良いと思うか |

基本的には航空券編ロールプレイング・1を基としているが、より複雑な内容を入れている。今回の例では、空港の待ち時間が約14時間ある例や、乗り継ぎがタイやクアラルンプールなど、日本国内ではない乗り換えで使用する経由地が最安値として提案される日程とした。最後の相談内容として、おすすめの旅程として、自分ならどの旅程とするかを考えさせ、議論させられるようにした。

航空券編のロールプレイングを使用することにより、実際に学生が夏休みを利用し旅行や留学する際に、経験するであろうと考えられるシチュエーションとすることで、興味を引き、ワークへのモチベーションを上げるこ

ととした。また、実際の航空券の金額と乗っている時間も把握することができることから、海外を身近に感じさせることができるワークとした。

例4 観光案内

ユニット20は、旅行案内がトピックになっている。留学した日本人学生がニューヨークに出かけるため、観光地の情報について電話で尋ねる場面、またインターネット検索の結果出てきた自由の女神に関する文書を読む場面が出てくる。このユニットでは、観光地に関して知りたい情報について質問できること、また観光地に関する説明文を読んで理解できることが目標になっている。

実際、自分たちが観光に出かける場合、あらかじめいろいろな情報を調べても細かなところまではよくわからなかったりすることや、急に現地に行ってから興味がわいて足を伸ばしてどこかに行こうと思うこともある。そういうときには、情報を知っている人に尋ねるのが便利で分かりやすいことも多い。観光案内所を訪れることや、コンシェルジュに尋ねるのもその一例である。また、街中で学生達が観光客から声をかけられ、道を尋ねられるという質問を受ける立場を経験していることから、彼らが旅行に行ったときに現地の人に質問するかもしれないと容易に想像できる。一方で、テキストにあったように、電話で問い合わせをするというのは、英語に自信がない段階では非常にハードルが高い。また、デジタル世代の学生達にとっては、問い合わせはメールや、ホームページ上ではチャット形式など、書く形式が増えている現状では、電話をすることはあまり現実的ではないと判断した。

ロールプレイングの場面設定としては、旅行客が札幌のことが紹介された英語情報紙を見て、観光案内所に詳しい情報を聞きに訪れた設定にした。ホテルなどでみかける多言語の無料情報誌『att.JAPAN』(第83号)⁵に札幌の内容が特集記事として扱われていたことから、その中の1ページを学生に見せ、その中に紹介されていた観光地6カ所のうちから4カ所を取り上げた。それぞれの役割は、一人は海外からの旅行客役、もう一人は観光案内所の職員役とした。テーマの1つ目と2つ目では役を交代して実施した。また、LL教室での授業であったため、パソコンを用いてインターネットを参照させるようにした。札幌市内の観光地の情報は、情報紙で取り上げられた場所からあらかじめ4カ所を選定して、ホームページを参照できるように準備させた。4カ所をあげることで、タスク開始前に何について話すのかは少しあいまいにしておくためであった。また、その4カ所について情報を読み込む時間を設けた。それは、一部の学生にとっては札幌出身ではないことや、観光地もよくわからないことも考えられたためである。そのため、ホームページの情報は日本語のページを利用することとした。

観光案内編1・2の両方に共通して、場所へのアクセス(交通手段、料金)、場所に関する情報(どのような場所、何ができるか、営業時間)を尋ねる内容を入れた。また、あらかじめ設定として、時期(夏、冬、〇月)はペアで決めることにし、観光客が希望する日程(明日行きたい、〇曜日に行きたい)は、適宜対話に入れられるようにした。観光案内編・1では、展望台という場所柄、夜景を見ることも可能かという質問も含めた。また、観光案内編・2では、動物園に子供を連れていくという想定にしている。

以前のユニット7では道案内、ユニット10では観光案内として大阪に日本人学生と留学生が出かけるという、ユニット20と関連の高い内容も学んでいた。しかし、テキストの設定のままでは、学生達にはあまり馴染みがない土地であるため、地元の内容に変えることで、ロールプレイングをうまく成立させるよう工夫した。テキストでは、道案内も短距離でシンプルなものとなっていることや、観光案内も現地と一緒に出かけようという比較的その場で伝えやすい、わかりやすい状況である。だが、ここであげた観光案内編1・2のように、実際に札幌駅周辺から現地に向かう場合には、交通手段の利用も複数必要なほか、状況に合わせて利用する手段が変わる可能性がある。例えば、地下鉄の乗り換え、バスへの乗り継ぎ、もしくは徒歩だと15分程度かかるといったことがある。これらを、順を追ってわかりやすく説明することが求められる。

表7 観光案内編・1

| | |
|--------|--|
| 場所 | ・大倉山展望台に行きたい |
| 行き方 | ・札幌駅からどのように行ったらいいか ・(片道)何分くらいかかるか |
| 料金 | ・交通費・入場料はいくらかかるか |
| 場所について | ・そこでは何を見たらいいか(お勧めは?) ・夜景は楽しめるか(夜8時に行っても見られるか) |
| 食事について | ・大倉山かその周辺で、夕飯を食べるとしたら何があるか |

「夜景を見たい」という問い合わせには、展望台の営業時間が季節によって異なっていることや、現地に行っても何をしたいか(博物館を見学、食事をする)と、どのように夜景を見たいか(ロープウェイから、展望台付近、レストラン)によって、答え方が変わってくる。これについては、大倉山展望台の情報を詳しく知らないと案内が難しい内容であるが、あえて含めた。

表8 観光案内編・2

| | |
|--------|--|
| 場所 | ・円山動物園に行きたい |
| 子供について | ・2歳と5歳の子供を連れて行きたい |
| 行き方 | ・札幌駅からどのように行ったらいいか ・(片道)何分くらいかかるか |
| 料金 | ・交通費・入場料はいくらかかるか |
| 場所について | ・どんな動物がいるか ・円山動物園にしかない動物や、そこで見たほうがいい動物はあるか? |
| 食事について | ・園内で食事ができる場所はあるか。何が食べられるか |

「円山動物園にしかない動物」や「(円山動物園)で見たほうがいい動物」という問い合わせも、円山動物園に関する十分な情報、もしくは他の動物園と比較ができるほどの知識が必要である。また、動物の名前を英語で言えるかという点も課題になる。こちらもあえて取り組ませるようにした。

5. 考察

教師側がある程度タスクの概要や筋書を示したロールプレイ型タスクにすることで、学習者は示された状況に対応することや与えられた役割を果たすことに集中できる。全てのことが決められているわけではないため、学習者自身に検討や判断の余地を残し、考えることや、交渉するといった発展的な内容にも取り組めるように工夫している。

また、タスクの遂行にあたっては、相手との意思疎通ができることに焦点を当て、やりとりをすることに全力を注がせている。意思疎通がうまくいっていないとタスクをうまく進められないため、何度聞き返しても良いし、何度伝え直しても構わないというルールにしている。そうすることで、意味交渉の中で必要な3Csを自然と実践している。

さらに、タスクは授業内で与えられ、準備時間を作らず即座に対応させる活動にしている。そのため、タスクの最中には、教師側から文法、単語、発音といった間違いへのフィードバックは行っていない。英語学習者同士のやりとりは、ELF(English as Lingua Franca)という昨今の英語使用状況に近く、お互いが黙り込んでしまうとそもそもタスクが進まないため、「目の前の状況や相手に対応する」態度を強化するものになっている。相手とのコミュニケーションが自然なものになるよう、できるだけすばやく、テンポよく進めるよう促している。

このような活動に慣れてくると、リアクションのスピードは上がってくるので、もう一段階先に進めたい点が出てくる。テキストにあるインタラクションは学生同士という設定が圧倒的に多い。それと比べて、ここで取り上げたロールプレイング型のインタラクションは、友人という近い相手だけではなく、顧客と店員など主にも

う少し距離のあるフォーマルな関係性も取り入れている。そのため、例えば店員役は親しみが持てる雰囲気、顧客に寄り添いながらも、失礼のない対応になるように丁寧な言葉遣いをすることが必要になる。場面設定と役割に改めて注意をむけさせ、「社会言語的能力」や「語用論的能力」を学ばせるとともに、話す相手に合わせた「適切さ」をより強く意識させていくことにつながると考える。

6. まとめと課題

本論文で紹介したタスクは、授業内の取り組みの一部である。タスクそのものをできる限り、実際に手に入る情報を活用することや、内容を工夫することで、テキストの学習内容を応用させることへ繋げることが可能となる。テキストは日常的な内容を多く扱っていて、ユニット数も多くトピックは多岐にわたるので、学生の状況に合わせてタスクの内容を適宜変更することが可能である。

また、流暢さを高めることや物事に対し臨機応変に対応する力を高めることを目標としているタスクであるが、まずはコミュニケーションをできる限り自然に行うということを意識させている。そのため、相手に伝えるためにどうするか、うまく伝えられたかを学生自身が確認できる。

課題としては、授業におけるインタラクション活動事例は有用であると考えられるが、今後客観的な指標として、どの程度向上したかのデータをもって優位性を明らかにするべきである。また、ペアワークの成否の要因についても明らかになっていないため、学生ペアのやりとりについても今後調査する必要がある。他のユニットに関しても同様のワークを考え、授業内での活動内容を一層充実させる必要がある。

参考文献

- Ellis, R. (2003). *Task-based language learning and teaching*. Oxford: Oxford University Press.
- Hughes, R. & Reed, B.S. (2017). *Teaching and Researching Speaking (Third Edition)*. New York: Routledge.
- JACET リスニング研究会(2009)『Forerunner to Power-Up English 総合英語パワーアップ〈入門編〉リスニングからリーディング』
- 廣森友人(2015)『英語学習のメカニズム—第二言語習得研究にもとづく効果的な勉強法』大修館書店
- 北海道経済部観光局「北海道観光入込客数の推移」(2018/8/23 更新)
<http://www.pref.hokkaido.lg.jp/kz/kkd/irikominosuii.htm> (2019/1/11 アクセス)
- 石川希美(2015)「社会学部英語科目における書く活動の試み」『札幌大谷大学紀要第45号』, 札幌大谷大学, pp.83-90
- 泉恵美子・門田修平(編著)(2016)『英語スピーキング指導ハンドブック』大修館書店
- 和泉伸一(2013)「英語学習における〈正確さ〉と〈流暢さ〉の関係とは」『英語教育』10月号, 大修館書店
- 和泉伸一(2016)『第2言語習得と母語修得から「言葉の学び」を考える』アルク
- 文部科学省(2018)『平成29年度「英語教育実施状況調査」の結果について』
http://www.mext.go.jp/a_menu/kokusai/gaikokugo/1403468.htm (2018/12/19 アクセス)
- キース・モロウ編和田稔他(訳)(2013)『ヨーロッパ言語共通参照枠(CEFR)から学ぶ英語教育』研究社
- Naito et al. (2018) “3x3 Table English Training Method for Improving a Quick Response at Business Scenes,” ABC 83rd Annual International Conference, Association for Business Communication (Poster)
- 内藤永ほか(2018)『ビジネスシーンにおける即時レスポンス力を高める「9マス英会話」メソッド』第1回 JAAL in JACET, The Japan Association for College English Teachers(Poster)
- Oliver, R. & Philp, J. (2014). *Focus on Oral Interaction*. Oxford: Oxford University Press.
- 柴田晶子(2013a)「非英語専攻生の英語教育における一考察」『札幌大谷大学社会学部論集第1号』札幌大谷大学社会学部, pp. 99-118
- 柴田晶子(2013b)「地域の発展を担う人材育成のための英語教育」ESP Hokkaido Journal, Vol.2, pp.26-31
- 柴田晶子(2014)「英語必修科目のCAN-DO List 作成に向けて(1)」『札幌大谷大学社会学部論集第1号』札幌大谷大学社会学部, pp.23-48