

多文化理解から発信型教室活動へ  
TRANSMITTING THE UNDERSTANDING OF MULTIPLE CULTURES TO  
CLASSROOM ACTIVITIES

印道緑, 北九州市立大学  
Midori Indoh, University of Kitakyushu

## 1. はじめに

日本社会・文化を題材とした日本事情的授業における目標は、まず第一に、留学生が日本という異文化を理解し、その理解を他の留学生と共有することで多文化理解につなげるための「材料」を提供することだといえる。さらに、次の段階として、彼らが理解に至った過程において得た知見をもとに、日本社会に向けて彼らの意見を広く発信するための「方法」を身につけてもらうことである<sup>(注1)</sup>。その材料と方法には具体的にどのようなものが考えられるだろうか。この発表の目的は、筆者が担当している『異文化講読』という授業の中の「読解」から「討論」を経て、「8分スキット作成と発表」に至る過程において、授業の様々な課題（材料）をどのような教室活動（方法）によって達成したかを明らかにすることである。

内容重視の教室活動では、学習者の発想力を刺激し、多様な視点を獲得させることで異文化理解の過程を促進することが必要であろう。そのためのツールとしてはブレインストーミング的グループ活動を用いた。また、それらの活動の中で学習者がどのように考え、行動したかを知るために、学習者自身が記録した学習日記を参考にした。これは各授業の終わりに「今日の発見」という題で継続的に提出させたものである。課題としての数種類のレポートも含まれる。

## 2. ブレインストーミング的グループ活動の特徴

ブレインストーミングとは、グループワークの1形態であり、一言で言うと、「少人数のグループによって自発的にアイデアを生み出し、それを蓄積していき、最終的にある課題を達成するための方法である」といえる。ラプトン (2012: 4) はブレインストーミングについて「アイデアを探るための第一歩として有効な自由形式の発想法であり、課題をあぶり出して解決し、思考の幅を広げるのに役立つ。1950年代に考案されたブレインストーミングはクリエイティブな発想を促す技法として急速に広まり、自らをクリエイティブでないと考える人に対しても効果を発揮した。」と述べている。もとはと言えばビジネスやデザインの発想を得るための技法として考えられたブレインストーミングだが、すでに英語教育 (ESL/EFL) ではスピーキングやライティングなどあらゆる学習のプロセスにおいてブレインストーミングの効用が認められつつある<sup>(注2)</sup>。

では、授業実践のツールとして用いるブレインストーミングにはどのような特徴があるのだろうか。一般的に次の4つが挙げられる。

- 1) ブレインストーミング中は、ある意見に対して批判したり、反対意見を述べたりしない。それぞれの意見に対する判断はのちの振り返りの際に行う。
- 2) 風変わりなアイデアや空想的なアイデアも排除しない。
- 3) アイデアの量は多ければ多いほどいい。アイデアの量は質につながる。
- 4) あるメンバーのアイデアに他のメンバーのアイデアをさらに蓄積していき、より充実したアイデアを構築していく。

さらに、この Osborn の4条件に加え、5番目の条件として「厳密な時間管理」を付け加えることも必要だと思われる。ある活動において制限時間が決まっていると、そこにゲーム性が加わり、参加者はより積極性を発揮し、ゴールに向かって走ろうとする。<sup>(注3)</sup> 例えば、ブレインストーミングのグループ活動において、さまざまなアイデアを生みだすのに5分、それを大まかな意見にまとめるのに10分、それを発表するのに10分というような時間管理である。また、この時間制限によって、参加者は即断を迫られ、その刺激が議論を活性化するという良い結果をもたらすと考えられる。

この5つの条件を満たすことにより、ブレインストーミングの特徴が明らかになるとと思われる。つまり、ブレインストーミングは、「アイデアや意見をまとめ、ある結論を出す」ことだけが目的なのではなく、「ありふれた単純なアイデアから、より深く創造的なアイデアまでさまざまなアイデアを自由に提出し、蓄積し、組み合わせることによって、課題を見極め、効率的により独創的なものを作る」ための手法だといえよう。

### 3. 授業の概要

#### 3-1. 「異文化講読」の目的

「異文化講読」は「読解」とそのあとに続く「討論」の2つの教室活動に基づく日本事情的授業の内容となっており、その目的は以下の2点である。

- 1) 第一に、日本社会・文化に関係のある文章、もしくは小説等の「読解」のプロセスにおいて、ブレインストーミングの手法を使って、日本という異文化に対する学生の発想力を刺激する。それによって、日本と留学生の国々の文化やものの考え方の共通点、相違点等を発見させることである。
- 2) 第二に、ブレインストーミングの手法を用いて、例えば「～人は・・・だ」という一つの視点だけでなく、多様な視点を獲得させることで、社会、文化への柔軟な考え方ができるようにすることである。具体的には、「読解」の後、ブレインストーミングの手法を使ったグループワークの形で「討論」を行い、最終段階で「8分ス

キット」の企画、制作、発表をするという創造的な課題を与える。その課題を遂行することによって、多文化理解を促進するのがこの授業の最終目標である。

### 3-2. 授業の対象

対象となる学習者は以下の通りである。

- 1) 受講留学生数は20人程度。主に中国、韓国、イギリス、オーストラリアの4カ国から交換留学生として派遣された短期(1年もしくは半年)在籍の留学生である。
- 2) 日本語レベルは中級以上(総学習時間400時間程度以上)。
- 3) 1グループは各国のバランスを考えて5人程度。中級から上級まで受講留学生の日本語能力に差があるため、日本人の学生ボランティアを募り、各グループに最低1人は入ってもらう。日本人学生は単なる語学学習の補助としてのみでなく、日本文化・社会の担い手として討論等にも参加する。

### 3-3. 授業の内容

「多様な視点から多文化理解を促進し、発信能力を獲得する」という目標に基づき、次のような読解プロセスを経た最終段階において「8分程度のスキット」を企画、作成し、実際に日本人ゲストの前で演じるという課題を達成させる。

- 1) 読解：学習者の希望を取り入れて、森鷗外、太宰治、宮沢賢治などの小説から選ぶ。これらの小説を全編原書で読破するのは不可能なので、テキストとして『Jブンガク マンガで読む 英語であじわう 日本の名作文学 12編』(「Jブンガク」制作プロジェクト編)を使用した。その後、物語の分かりやすく重要だと思われる部分のみ数ページ抜粋して原文の読解を行う。
- 2) 討論：グループワークとしては、1)の「読解」で理解した日本人の行動や考え方を踏まえて、日本社会・文化の長所、短所をブレインストーミング的手法で討論し、認識を深める。それをもとに「8分スキット」のトピックを決める。
- 3) 2)をもとに、「8分スキット」を作成する。台本を作成し、小道具を作り、演技の練習をする。
- 4) できあがった各グループのスキットは何度かリハーサルを重ね、実際に留学生の「さよならパーティー」の際に、日本人ゲストの前で披露する。

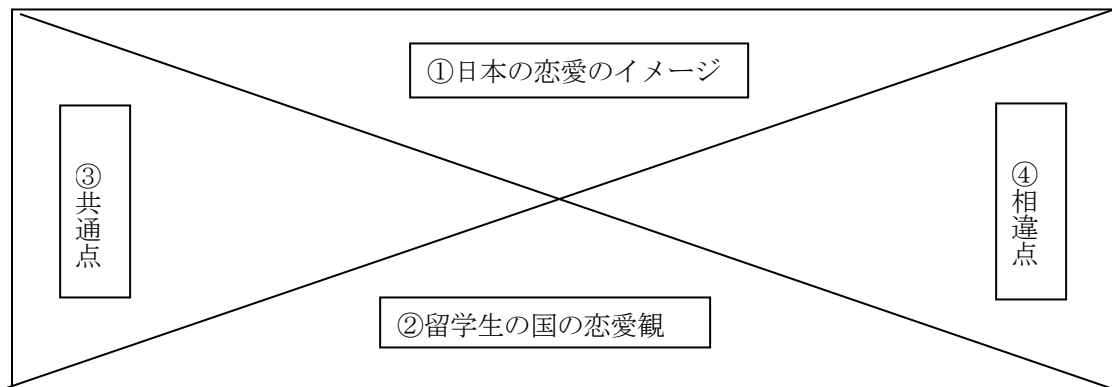
## 4. 異文化理解から多文化理解へ

ここからは日本社会・文化に関する「読解」の教室活動を例にとり、その目的と手順、実際のブレインストーミングの活動について具体的に述べる。日本という異文化理解を経て、留学生の国々を含めた多文化理解への促進を目標とする。

#### 4-1. 「読解」のウォーミングアップのためのブレインストーミング的活動

この回の「読解」では森鷗外の『雁』という小説を取り上げた。まず、教師は、ウォーミングアップのブレインストーミング活動の準備として、「読解のトピックについて学生の発想力を刺激する」のに適当だと思われる要素を4つ程度設定する。例えば、この小説の場合、①日本の伝統的な恋愛のイメージ、②留学生の国の恋愛のイメージあるいは具体的説明、③その(①②の)共通点、④その相違点等である。授業で教師は各グループに下のようなカテゴリーマップを示し、この4つの要素を各グループのホワイトボード、またはポスター用紙に書きこませるよう指示する。その際、このカテゴリーマップは視覚的に情報を分類するためであることを伝える。

図1 カテゴリーマップ1

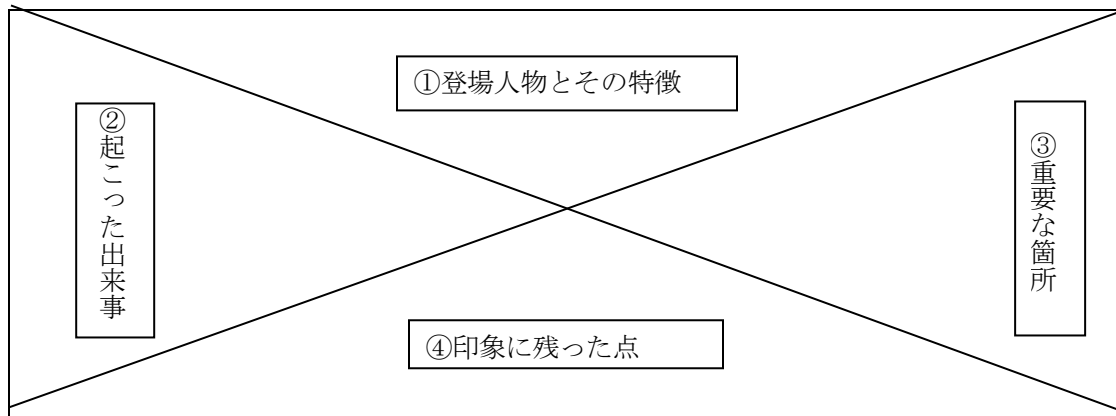


このブレインストーミング活動の目的は各グループが限られた時間内にあるトピックに関する情報やアイデア、知識をできるだけ多く出し、それをまとめ、最後にクラス全体でそれらの情報等を共有することである。この活動により日本と留学生の国々の文化や価値観等の特徴、共通点、相違点を発見し、多様な視点を獲得することが可能となる。

#### 4-2. 読解のプロセスにおける活動

次に「読解」へ進む。教師はあらかじめ各グループの読解の担当範囲を決め、次の授業までにテキストを読んでもらうことを宿題とする。日英対訳のテキストなので、非漢字圏学生などにとって日本語で読みとおすのが困難な場合は英文を参考にして読んでくれることも許可する。次に、小説の理解に必要な要素を設定した下のようなプリント(カテゴリーマップ2)を作成し、宿題として配付しておく。授業では、まず、グループ活動として、各学習者が考えてきた答えを付箋に書き出し、それを大判のカテゴリーマップ(ホワイトボード、ポスター用紙等を利用する)に張り出して、グループ全体で共有する。

図2 カテゴリーマップ2



このブレインストーミング活動の目的は各グループが限られた時間内に、割り当てられた読解部分の情報をまとめ、一つの見解としてそこからどのような意味を引き出すかということである。最後にクラス全体の活動として、各グループの学生はクラス全員の前でカテゴリーマップを張り出し、担当範囲の部分について発表する。クラス全体で情報を共有することで、ストーリー全体の理解を深めることができる。また、「この物語を通して、著書が読者に訴えたかったこと」についてクラス全体で討論したり、留学生の国別にこの物語のとらえ方の共通点、相違点があるかについて話し合うといった活動も考えられる。これらの活動により、多文化理解を促進するという「読解」授業の目標もより深く達成できるのではないかと思う。

## 5. 多文化理解から発信型活動へ

ここからは2学期に行う日本社会・文化に関する「スキット」作成の課題を例にとり、その目的と手順、実際の活動について具体的に述べる<sup>(注4)</sup>。読解による多文化理解を経て、「8分スキット作成・発表」という発信能力の獲得を目標とする。

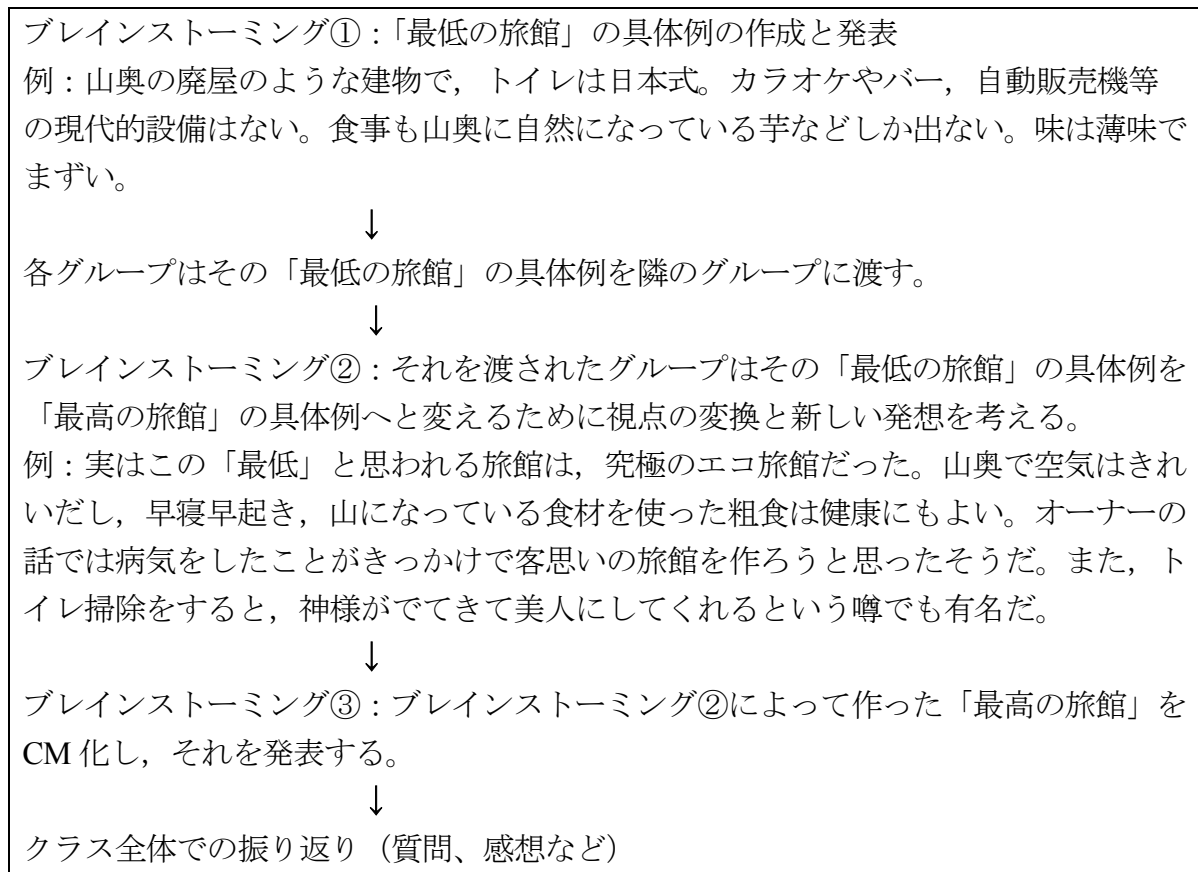
### 5-1. 「8分スキット作成」におけるブレインストーミング的活動

スキット作成の目的は「日本の社会において一見短所とされていることも視点を変えれば長所にもなりうる」ということを発見することである。スキット作成の課題にいく前に、ウォーミングアップのブレインストーミングとして、「日本の旅館」をテーマにし、各グループで、①「最低の旅館」について様々なアイデアを出し、数枚の絵とナレーションをつけて発表する。次に発表した「最低の旅館」の具体例をそれぞれ隣のグループに渡す。②それを渡されたグループはその「最低の旅館」をその状況や条件は大きく変えずに「最高の旅館」へと変える方法を考える。その

ためには視点の変換と新しい発見が必要となる。③最後に②によって作られた「最高の旅館」をストーリーにしてCM化する。その後、クラス全体で発表し、どのCMが一番良かったか等の振り返りを行う。この流れはいろいろなトピックに応用することができる。たとえば、「最悪のバイト先」、「最悪のホームステイ」などである。そして、「最悪の・・・」案を「最高の・・・」案に変えるというブレインストーミング②の活動には、より多様で創造的な視点と新しい発見が必要とされる。この最後のブレインストーミング②③の活動時間は20分～30分程度とする。その制限された時間内で、彼らの頭の中にあるあらゆる情報、知識を使って他のメンバーとアイデアを出し合い、旅館のCMに仕上げていく。そのプロセスを学習者の記録係は記録し、後の振り返りの際の参考にする。

下に、今回使用したウォーミングアップ用ブレインストーミングの例を図にまとめた。

### 図3 ウォーミングアップ用ブレインストーミングの1例

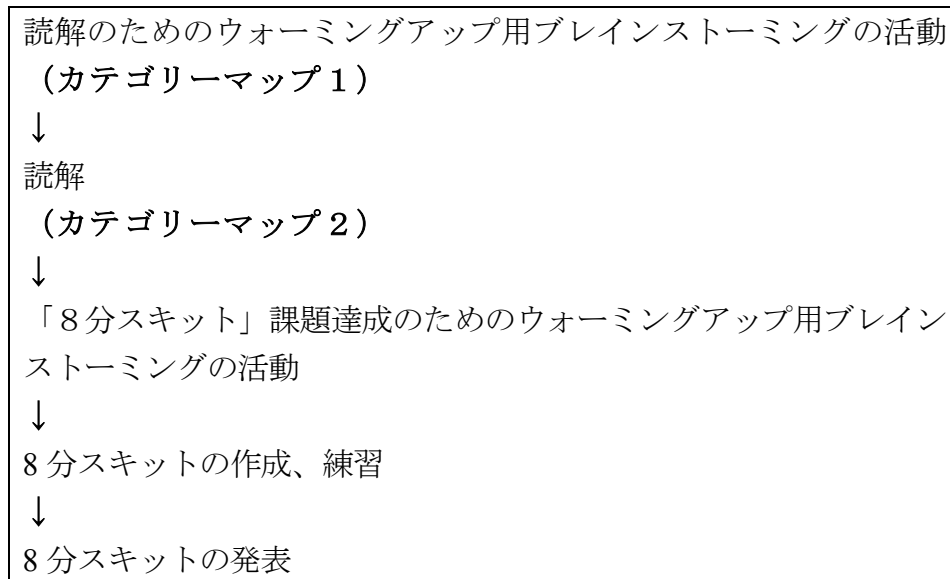


## 5-2. 「スキット」作成と活動成果

「最低の旅館」を「最高の旅館」へと変えるブレインストーミングの過程で得た経験を利用して、最終的に各グループで8分間スキットを作成する。この作成にはブレインストーミングの時とは異なり、授業以外にも十分な時間を与える。このスキット作成の目的は、最初は「最低の・・・」だと思われたものが、視点の転換と新しいアイデアの発見のもとで、最終的には「(最高とまではいかずとも) まあまあの・・・」にもなり得たという結論を導き出すことである。場面や状況、視点などのトピックは各グループで考える。テーマとしては「最低の日本人」を「最高の(あるいはまあまあの)日本人」に変えるという課題を設定した。グループ同士の話し合いの結果、「最低の日本人」の例として「本音と言えない曖昧な日本人」が最も多く学生の側から提出され、ほかに「終業の時間を守らないブラックなバイト先」、「家事を手伝わない日本人夫(国際結婚で)」、「日本語で話しかけているのに、英語はできませんと言って逃げる日本人」などが出された。出来上がったスキットは小道具作成や演技の時間をかけて完成し、クラスで発表のリハーサルをした後、学期末に行われる留学生の送別会の出し物として日本人ゲストの前で発表する。

読解から8分スキット作成・発表に至る授業全体の流れを下の図4にまとめた。

図4 読解から8分スキットまでの活動の流れ



## 6. 終わりに

この小論のはじめに、『異文化講読』の目標は、多文化理解につなげるための「材料」を提供することと、日本社会に向けて留学生の意見を広く発信するための「方法」を身につけてもらうことであると書いた。材料とは「読解」の中で提出された

様々な話題・内容と課題，つまり豊富な知識や情報である。「読解」の過程における情報のやりとりによって各自が欠けている知識や情報を補充する。それができて初めて「多様な視点」や「ユニークな発想」が可能となり、「新しい発見」や「独自の意見」が生まれてくるのだと思う。一方、「方法」とはこの授業全体のエンジンともいえるものであり，学習者の変容を促していくものとしてのブレインストーミング的グループ活動である。この活動によって，異文化理解から多文化理解への展開が容易になり，最終的に発信能力を獲得する過程を促進することが可能となる。この「材料」と「方法」に加えて，個々の学習者が自発的にその創造性を生かして協働できる環境を提供することが，この授業の最後に果たすべき役割だといえよう。

では，この授業において実際に学習者はどのようにして独自の視点を発見し，発信への糸口を見つけたのだろうか。学習者自身が記録した学習日記をもとに，その足跡をたどることでまとめとしたい。抜粋 1 におけるキーワードは「読解による知識，情報の獲得」である。

### 抜粋 1

異文化の授業で，森鷗外の「雁」を勉強した。主人公のお玉は運命に翻弄されることは私の印象に残った。なぜお玉は自分の運命と戦う勇気がなかったのか，私は理解できなかった。留学生はそれについて話し合っ，日本の女性の地位が低いという結論を出した。日本の専業主婦が多いのもそのためかもしれない。主婦が経済力があまりなくて，夫に養われているという意識があるから，何でも我慢する。そして，夫も妻が家庭を世話するのは当たり前だと思っている。(途中省略)

異文化に出会い，そして，新しい文化を理解し，受け入れる過程を表すために，国際結婚はいい例ではないかと思っている。(途中省略)

異文化を理解するには，相手の立場から考えるのは大前提だと思う。

この学習者は読解で得た知識と討論で得た情報によって，国際結婚というスキットのトピックを思いついている。次に示すキーワードは「学習者自身の体験による知識，情報の獲得」である。

### 抜粋 2

私は居酒屋でアルバイトをしている。アルバイト先で様々な理解しにくい状況を経験した。例えば，皿を洗うとき，ちゃんと先輩のいった通りにやらなければならない。自分のやり方できれいに洗ってもダメだ。それは変じゃないかなと思った。(途中省略) また，日本人が時間をちゃんと守ることは世界でもよく知っている。しかし，アルバイトする時に，終わり時間を全然守らない。(途中省略)

このような理解できない事例がいっぱいある。それは本当の日本という異文化かもしれない。

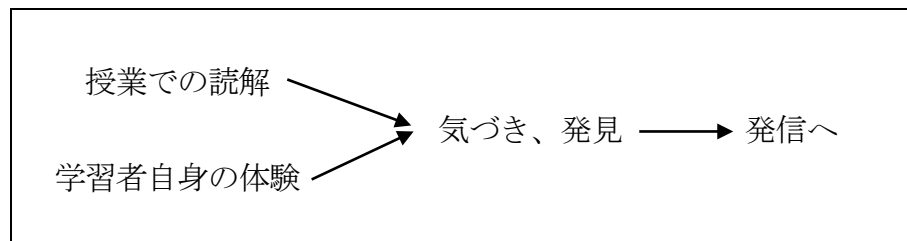


居酒屋でのことで、代表的な事例を選んでスキットを作成した。それらの事例を通して、日本という異文化をよく理解できるようになる。

この学習者は自分のアルバイトでの体験を通して、異文化を認識し、スキット作成の題材にすることを決めている。

この二つの事例から見えてくることは、学習者が授業における「読解」と自身の「体験」から得たものを異文化と認識し、発信への糸口をつかんでいることである。異文化と認識するという事は、その過程で新しい気づき、発見があったということの意味する。

図5 発信へのプロセス



今後の課題としては、この発信のプロセスを促進するにはどのような授業の工夫が考えられるのか、また、どのようなブレインストーミング的活動が有効なのかを引き続き探っていきたい。また、発信のプロセスを明らかにするため、授業の様々な過程において学習日記を蓄積、分類し、学習者の意識の変化についてより詳細な分析を進めていくつもりである。さらに、この学習日記を書くという作業が学習者にどのような教育上の影響を与えているのかも同時に考察していきたいと思う。

#### 注

- (1) 異文化適応を目的とした授業の重要性については、倉地(1998)、林(1989)、山口(2004)を参照。
- (2) ブレインストーミングの英語教育への応用については、Hall Houston(2006)、Hayriye Kayi((2006)、Brian Cullen(1998)を参照。
- (3) 『問題解決ができる、デザインの発想法』 p17、『ゲームストーミング』 p78を参照。
- (4) スキット、演劇の日本語教育への活用については、野呂(2009)、堀内・田島(2009)を参照。

## 参考文献

- 倉地暁美 (1998) 『多文化共生の教育』 勁草書房
- 野呂博子 (2009) 「演劇・ドラマ的要素を日本語教育に導入する意義—日本語コミュニケーション教育への一提言—」 *Journal CAJLE*, Vol.10, 25-42.
- 林さと子 (1989) 「日本語教育における文化の問題」『日本語学』8, 14-20.
- 堀内仁, 田島寛 (2009) 「スキットを基にしたシナリオ書きとそのドラマ化について」『Proceeding of the 16<sup>th</sup> Princeton Japanese Pedagogy Forum, Princeton University』, <http://www.princeton.edu/pjpf/past/> (2014年8月1日).
- 山口和代 (2004) 「南山大学総合政策学部での日本語教育における『日本事情』の位置づけと今後の課題」『国際開発研究フォーラム』26, 179-192.
- Gray, D., Brown, S. and J. Macanuso. (2011) 『ゲームストーミング：会議, チーム, プロジェクトを成功へと導く 87 のゲーム』 (監訳者：野村恭彦) オライリー・ジャパン
- Lupton, E. (2012) 『問題解決ができるデザインの発想法』 (翻訳：郷司陽子) ビー・エヌ・エヌ新社
- Cullen, B. (1998). Brainstorming Before Speaking Tasks. *The Internet TESL Journal*, Vol. IV, No.7, <http://iteslj.org/> (2014年8月1日).
- Houston, H. (2006). A Brainstorming Activity for ESL/EFL Students. *The Internet TESL Journal*, Vol. XII, No.12, <http://iteslj.org/> (2014年8月1日).
- Kayi, H. (2006). Teaching Speaking: Activities to Promote Speaking in a Second Language. *The Internet TESL Journal*, Vol. XII, No.11, <http://iteslj.org/> (2014年8月1日).