

2021 年度支部活動【関西支部】開催報告 「クロスロードゲームを日本語教育に取り入れる ーやってみようクロスロードゲームー」

主催：公益社団法人日本語教育学会
共催：神戸クロスロード研究会
開催日：2021 年 9 月 5 日（日）14：00-16：30
会場：オンライン
参加者：23 名（会員 19 名・一般 4 名）

このワークショップは「日本語教育学会支部活動」の応募企画として実施されました。目的は、防災教育のツールとして開発され、医療、福祉、教育分野でも活用されている対話促進ゲームである「クロスロード」を日本語教育にも取り入れるべく、まずは教員にゲームを体験してもらうことです。体験して初めてこのゲームが自分を知り、他人を知り、その場の全体の傾向を知るのに有効であることと、与えられたテーマを考えるのにも有効であることがわかるからです。また体験することで、教育実践への応用を考えていただくきっかけになるとも考えました。ゲームは神戸での対面開催を計画していましたが、新型コロナウイルス感染症対策のため、オンライン開催に変更しました。募集は班数を 3 つに制限するため 20 名としました。制限をかけたのは、初めてのゲーム体験の場合、各班にファシリテーターを必要としますが、用意できるファシリテーターが 3 名だったためです。当日の参加者は数名の欠席があり 17 名でした。そのほとんどが日本語教育関係者だと思われる。

当日は、進行担当の神戸クロスロード研究会代表理事、濱尚美(はまなおみ)氏がゲーム開発までの概要とゲームの進行に必要なルールを説明、その後防災をテーマとした質問を 2 問紹介しました。進行は、①質問で示されたその状況における自分の選択を YES か NO かで答える。②なぜその選択を行ったかについての理由を述べる（①②は班に分かれてサブファシリテーターの進行のもとに行われる）。③その後全体でいくつかの理由を披露したり、比べたりして全体的な傾向を知る。④テーマについて用意された情報を、知識として頭にいれる、です。各質問について、①から④までのプロセスを体験することによって、参加者は、問題にジレンマが含まれていること、究極ともいえる状況で YES か NO かの 2 択を迫られたとき、自分の選択がどうなり、その理由をどう述べるのかについて、真剣に考えざるを得ないことを体験しました。後半の問題のテーマは、教育(子育て)と多様性でした。

質疑応答では、このゲームが通常の班活動のように、話し合いをまとめて発表させるようなものとは違い、正しい答えが存在しないことを前提に理由を言ったり、相手の理由をより深く知ろうとしたりすることに意義を求めるものであることを確認する質問など、ゲームの本質に関するやりとりがなされました。事後アンケートでもゲームを授業に取り入れるイメージを強く持つことができた、取り入れたいとのコメントがそれぞれ 15 人中 9 名からありました。企画の成功は、個々の個性を引き出す構成をもつゲームと参加者の皆さんの積極姿勢がうまく融合した結果と言えます。

本支部活動開催のために、事前の広報や当日の運営にご協力くださいました支部活動委員の内田さつきさん（コミュニケーション学院）、ルチラパリハワダナさん（京都大学）、木下謙朗さん（龍谷大学）と関係者の皆さまに心より感謝申し上げます。

（報告者 支部活動応募企画応募者：豊田真規）