

## トライ&エラー、ちょっと考えてまたトライ

(今月の日本語パートナーズ 10月6日掲載)

「どうでしょう、次の授業でやることはありません…、何かありますか？」

ある日突然 CP (カウンターパート) から聞かれました。

普段は PC を使って授業をしています、停電で PC を使うことができないそうです。

こういう時にパッと何か思いつけば良いのですが、私もそう万能ではありません。「えーと、何がいいですかね。」などと言っていたら、電気が復旧し無事に授業を始めることができました。

それからというもの、いつ何時自分が求められるかわからないと思い、空き時間にゲームなどのアイデアをまとめるようにしました。文字を覚えるためのもの、言葉を覚えるためのもの、表現を覚えるためのもの…色々なパターンを考えていました。

数日後、授業に行くと予定していた発表ができなくなり、急な空き時間が生まれました。

そこで CP からのリクエストが再び。しかも今回は 20 分でできるものが良いとのこと。

正直困りました。20 分で CP にルールを説明して、それを生徒たちと一緒にやるのは大変難しいです。しかしその間にもどんどん時間は過ぎていきます。

…結局この時も何もできないまま終わってしまいました。

よくよく考えてみると、私の引き出しがゲームの目的別になっていたもので、突然の「何かありますか」に反応することができませんでした。私から CP にどんなゲームが良いか一言聞けば、もっとスムーズに出来たかもしれません。また、CP に普段からこういうゲームがありますよとプレゼンしていればよかったのだと思いました。

そしてまた別の日、空き時間に「次のクラス、発表は終わりました。やることはありません、何かありますか？」とのこと。

私が「どんなゲームが良いですか？言葉を使いますか？文字を覚えますか？」と聞くと、今まで授業で勉強した言葉を使いたいとのことでした。

そして 2 人で話し合っ出て出した結論は「しりとり」。

そこから授業までの間に、チーム戦であること、制限時間を設けてたくさん言葉をつなげられたチームが勝ち、最初の言葉はみんな一緒、ひらがな・カタカナで書く、など細かいルールを一緒に考えました。



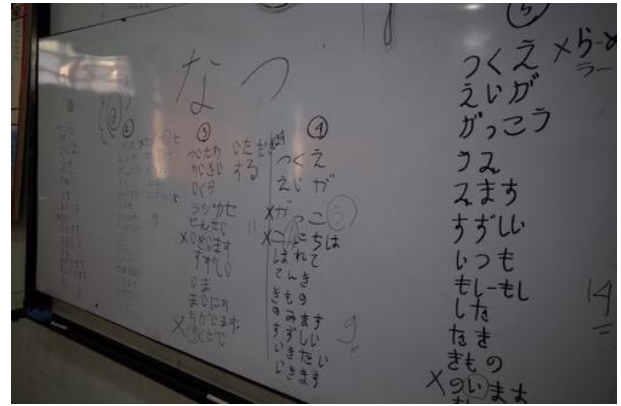
携帯ダメ、教科書なんてもちろんダメ。  
ズルすることなく、みんな真剣に取り組んでくれました。



そんな中カメラを向けるとつつい  
ポーズを決めちゃうポーズ



完成したものをホワイトボードに書きます。



制限時間5分、「なつ」から始まるしりとりです。

授業はCPと作っていくものです。そもそも私のアイデアをCPが理解してくれないことには始められません。目的は何か、生徒のレベルに合っているか、所要時間、必要なものなど、CPと確認し合い、実践していくことが大切だということを学びました。

そして、CPと共通のアイデアがもっと増えて、実践を重ねてうまくパターン化できれば理想的だなと思いました。



優勝チームの生徒と。おめでとう！無事に終わってよかった…。