

## 楽しく、アクティブに、そしてインテンシブに！ — 第一回（97年度）春期ドイツ語インテンシブコース報告 —

大塚 譲  
ハイケ・パーペンティン  
ウーテ・ペルツ

### 0. はじめに

以下は「第一回春期ドイツ語インテンシブコース」<sup>1</sup>の報告である。この報告の意図するところは、第二回目（1998年3月～4月）のコースを少しでも改善するために、コースの実施経過を辿り、問題点を明らかにし、これを克服する新たなプランを構想することにある。この報告が、新しい外国語教育の在り方を模索するものとして、本学の外国語教育にも幾ばくかの意義を持ち得れば幸いである。

執筆分担は、「はじめに」「主旨と概況」「総括的反省—よりよいコースのために」を大塚 譲が、「インテンシブコースとランデスクンデ」をウーテ・ペルツが、「インテンシブコースと教材の選択」をハイケ・パーペンティンが受け持った。いわばいくつかの相対的に独立した小さな報告を集成したものであるため、内容的にいく分重複する箇所があることをご了承願いたい。またペルツとパーペンティンの報告は、ドイツ語で執筆されたものを大塚が訳出したものである。

### 1. 主旨と概況

(大塚 譲)

私たちが今回初めてインテンシブコースの実施に踏み切った理由はいくつかあるが、その最も根底にあったものは、伸びようする意欲のある者、良いセンスを持っている者をみすみす放置しておいていいのか、彼らの意欲に応えそのセンスを伸ばすチャンスを設けなくてもいいのか、という長年の自問であったろう。それは語学教師の職分への問いかけとして一種切実なものであった。従って私たちのインテンシブコースは、意欲のある学生とそれに応えようとする教師によって営まれるものである。それは、ドイツ語の知識や能力の習得に留まらず「学ぶこと」そのものへの喜びを分かち合う場でもある。ともかく学生も教師も共に心から楽しめるコースにすることが何よりも肝心であるように思われた。

ここで私たちのインテンシブコースの主旨を外国語教育に引き寄せて整理すれば次のようになりそう。第一に既習事項の遊技的応用練習による活性化、平たく言えばリラックスした学習環境の中でゲーム感覚の楽しい応用練習を数多くこなすことによって、正規の授業で学習したドイツ語の知識・能力をさらに定着・統合・拡大させようというところにある。正規の授業では、例えば「テーマ」などの優れた教科書を使っている場合でも、重層的に設定されたテーマ的シチュエーションの中で4技能・語彙・文法を段階を追って学んで行かなければならないので、ややもするとその時々課題の消化に追われがちである。日本の大学の外国語授業のクラスサイズの極端な大きさや時間数の少なさがこれに拍車を駆け、多様な楽しい応用練習（この種の教材はドイツにはたくさんある）の機会を与えて学習事項を活性化させることはかなり困難である。この問題を何とか克服したいというのが今回インテンシブコースを実施した第一の理由である。さらには、

クラスサイズの大きさの故に、意欲ある学習者のせつかくのモチベーションを持続させることも容易ではなく、ややもすればそれも先細りになりがちである。意欲ある者に満足の行く練習の場を与え周囲のモチベーションの弱い学生達を気にせず存分にアクティブになりうる機会を用意したい、というのが第二の理由であった。第三の理由は、特に第一回目には中心的課題としてスケッチプロジェクト<sup>2</sup> (ドイツ語の寸劇を作成し演じビデオに撮り鑑賞する)を企画したが、この高度の協調性を要する共同作業を通して、クラス・学年・年齢・性差・境遇等を越えて新しい出会いの場を持ってほしかったことである。

そもそもインテンシブコースには2種類あると考えられる。一つは専門の外国語教育機関などで行われる正規コースの目標を短期集中学習によって達成しようとする特別コースで、ゲーティンストゥートの例で言えば、週24~40時間の学習を2週間~8週間行うものなどをはじめとしていくつものタイプがある。今一つは日本のいくつかの大学(群)が行っているそれぞれ独自の目標・方式によるもので、おおむね正規の授業を何らかの意味で補足し習得事項を統合的に活性化しモチベーションを強化することに主眼を置いている。私たちのインテンシブコースもこの後者のタイプに属する。

さて、私たちの第一回インテンシブコースは、1997年3月31日から4月4日にかけての5日間に実施された。時間は毎日200分とし、午前中に10分の休憩を挟んで50分授業を2時間、50分間の昼食後やはり10分の休憩を挟んで50分授業を2時間という時間割だった(休憩無しで100分続けたことも2・3度あった)。

幸い、初めての試みにもかかわらず22名の参加者があった。ドイツ語I・II全履修者約320名の約7%である。これは他大学の同種の試みと比較した場合ほとんど破格に近い高い数字と言える。ドイツ語I終了者16名(内女子15名)、ドイツ語II終了者6名(内女子4名)という内訳であった。

プログラムは、最初の時間に参加者全員がなるべく早く打ち解けるように「出会いのゲーム」(パーペンティンの報告で詳述)を置き、それに続きコース前半は既習事項を統合的に定着させるゲーム感覚の練習を主体とし、後半に向かってスケッチプロジェクトに重点を移して行く構成とした。前半の練習で依拠したドイツと日本の教材文献<sup>3</sup>は①「教材集・情報交換ゲーム」②「44の会話練習」③「コミュニケーションゲーム」④「ドイツの日常生活」⑤「学生のための学生によるドイツ語」等であった。その他いくつかの自作教材、歌、スケッチプロジェクト基礎資料等々を使用した。

## 2. ランデスクンデ<sup>4</sup>とインテンシブコース

(ウーテ・ペルツ)

私が今日ラテン語の授業で何が一番面白かったかを思い返してみると、それは古代ローマ人についての歴史であり、彼らが当時どのように古代ローマを生きたかであった。誰が一体このラテン語という言語を話したのか？ 彼らが何を食べて何を飲んだか？ どんな服を着たのか？ 何があるいは誰を信じたのか？ 授業で私を一番魅了し私をラテン語文法の猛勉強に一番強く駆り立てたものは、ランデスクンデ上の背景だった。

言語学習とは、単に文法や語彙を対象とするに留まらず、その言葉が話される国々やその住人

楽しく、アクティブに、そしてインテンシブに！

の文化に取り組むことでもある。言葉が異質であればそれだけその言葉の話者も異質なのである。歴史、地理、当該国のアクチュアルなテーマが学習者を動機付け、外国語授業にリアリスティックな位相を与えるのである。ランデスクンデ授業の極めて重要な今一つの位相は、学習者が彼ら自身のアイデンティティーと文化にもっと意識的になり自分自身の国について学ぶことである。

インテンシブコースが始まるとすぐに新3年生の学生たちが私たちのところにやって来て、このコースでは主たる力点をドイツ言語圏のランデスクンデに置いてほしいと述べた。私たちはこの要請を快く聞き入れたが、とりわけそれはこれらの学生たちの何人かがその夏にドイツでの集中コースへの参加を計画していたからだった。今回のコースで私たちがランデスクンデに関連して学生たちと一緒に作り上げたものの2・3の例を以下に紹介する。

### テーマ・オーストリア

最初の時間に私たちはオーストリアというテーマに取り組んだ。この国についての短いブレンストーミングの後、持参したパンフレットや書物から名所や催しについての情報を集めた。私たちは次のような問いを立てた：何がオーストリアの名物か？ 見るに値するどのような文化的事物があるか？ これらのテーマについてたっぷりディスカッションした後、学生たちが受け取った課題は、旅行者グループを連れてオーストリアを案内するプログラムを立てる、ということだった。「あなた方だったら何を見、どのような場所を訪ねるだろうか？」「どの位の期間帯にするだろうか？」等々の質問をヒントとして与えた。各グループが最後にそれぞれ旅行プログラムを提出した。このテーマを締めくくる作業として、学生達はグループワークでオーストリア用の宣伝ポスターを作った。パンフレット、ノリ、ハサミ、フェルトペン及び大判の模造紙は教師側が用意した。結果は実際一見の価値あるものだった！ できることなら、このポスターは他の学生達も見ることができるよう教室に貼りたいところである。

### ドイツの雑誌

私たちは、1講分の時間を費やしてドイツの婦人雑誌やシュピーゲルのような雑誌を隅々まで調べた。私たちは学生達に問うた：何が目に付くか？ 何が違うか？ 何が同じか？ 分かることがたくさんあるか？ ドイツの雑誌の広告はどんなふうか？ 日本のものはどうか？ 私たちは両者を比較した結果、これらのドイツの婦人雑誌には料理のレシピがたくさんあるが、しかし日本のものには無く、ダイエット（医療の立場から見た食事）に関するものの方が多い、ということを見つけた。しかし私たちは、ドイツの春の各婦人雑誌だって肥満の治療法の記事で溢れることを伝えて学生達を得心させもした。一人の学生が感心したのは、雑誌シュピーゲルの中で第三帝国の残虐行為についての記事を読むことができる、ということだった。この種のものは日本の雑誌では見かけない、と彼は言った。締めくくりには私たちは、ドイツの女性は何に興味があり、日本の女性は何に興味があるか、どのような記事が日本の新聞雑誌に見られ、どのようなものがドイツの新聞雑誌に見られるか、についてディスカッションした。

### 方言

多くの学習者は、ドイツ語にも多くの方言があることを知らず、そのためドイツでバイエルン人<sup>5</sup>や東フリースラント人<sup>6</sup>に出会うと、軽いショックや時にはひどいショックを受けたりするこ

ともしばしばである。幸いにも二人のネイティブ教師は互いに非常に異なった方言圏の出身で、方言によるダイアログの試作品を提供することができた。私たちは一連のミニダイアログを練り上げ、それらを学生の前で演じて見せた。最初は学習者達は何も理解できなかったが、私たちが相違点をボードに明示すると、学生達は方言の簡単な発音規則を理解することができた。その後学生達は日本語の方言について話し会った。

これらの作業に加えて、私たちはさらにドイツの紹介ビデオを見て学習向きのゲーム（例えば文法ゲームやダイアログゲーム）を行った。ランデスクンデ上のテーマに合った他のよい学習素材は、特に若い学習者達にとってはコミックと歌である。

### 結び：インテンシブコースについて

インテンシブコースは、学習者達に既習事項を定着・強化拡大させる可能性を与えるべきであり、言葉を使って新しいことを試し、またそれを通して楽しむために普段よりも多くのチャンスを与えるべきであろう。教材はこれらの点を考慮して選ばれ、多くのパートナー練習、クリエイティブなダイアログや楽しいゲームから成っていた。学習者達は様々なクラスから参加していたので、私たちは彼ら同士を顔なじみにさせるためにコース初日を使うことにした。この理由から私たちは、ドイツ語 I（新 2 年生）とドイツ語 II（新 3 年生）のグループを混ぜ合わせた。つまり参加者達は他の参加者達と もっとよく知り合うべく、一つのゲーム（「かくかくの人を見付けなさい！」）<sup>7</sup>を行った。

この I・II 二つのグループは別々に授業を受けることになってはいたが、スケッチプロジェクトは共同で行うことになっていた。驚いたことに、ドイツ語 II グループ（新 3 年生）はドイツ語 I グループ（新 2 年生）と一緒に作業したがらなかった。年上の学生達はこの共同作業から得るものは何もないと思ったからである。このプロジェクトは、結局一人の新 3 年生を除いて、ドイツ語 I グループ（新 2 年生）だけで実行されたのであるが、その成果には目を瞠るものがあった。これらのミニダイアログはビデオに収録されコースの最後に参加者全員で一緒に鑑賞した。新 2 年生の学生達が共同作業を大いに楽しんでいたことは明らかだった。次回には新 3 年生が新 2 年生と一緒に作業をする気になってくれればうれしいのだが。私たちは両グループともそのことから得るところがあると思っている。

最後に、次回にはこのプロジェクトにあまりに多くの時間を費やさずその作業時間を短縮するのがおそらく有益であろう。そうして得られた時間はもっと多くのゲームやパートナー練習に利用することが出来るだろう。それ以外の点では今回のインテンシブコースの試みは大成功であった。学習者達は、そのドイツ語能力をくつろいだ雰囲気の中で定着・強化拡大させることができ、学生達と教師達双方がそのことを楽しんだのである！ いずれにしろ私たちは次回を今から心待ちにしている。

### 3. インテンシブコースと教材の選択

(ハイケ・パーペンティン)

インテンシブコースのための教材の選択に当たって特に熟慮したことは、すでに通常授業で習得された知識・能力を活性化し拡充強化すること、その際できるだけくつろいだ積極的な学習の雰囲気が生ずるように学習者同士が互いによく知り合うこと、この種のインテンシブコースでは

楽しく、アクティブに、そしてインテンシブに！

学習者側も教師側も普通の代償として特別な動機付けと集中性を求めるものだが、これらを可能な限り高いレベルに保つためにたくさんの気分転換となる練習を用意すること、である。

この種の目標が追求される場合、当然ながら授業向きのゲームや多種多様なパートナー練習や小グループでの練習が導入される。その上、この種の学生達の知識・能力を長期にわたって活性化する練習は、とりわけ、このインテンシブコースの目標である「スケッチプロジェクト」にいわば遊び感覚で取り組むのには持ってこいであるように思われた。

私たちは、こわばった雰囲気のを和らげてくれる最初の時間向きの砕氷船として、もともとパーティーゲームとして生まれた「出会いのゲーム」を選んだが、そこでは以下に見るように、それぞれ関係文で書かれた説明に合致する人物を少なくとも一人見つけることが要求される（ここでは2・3の例を挙げるに留める）：

- 1) 3月に誕生日を迎える人を見つけなさい。
- 2) 岩見沢出身の人を見つけなさい。
- 3) ケーキの好きな人を見つけなさい。
- 4) 今日の朝食でご飯を食べた人を見つけなさい。

人物の名前はその都度メモされなければならない。このゲームの準備に当たって重要なのは、これらの情報が一人、できれば二人のコース参加者に該当するということを、事前に掌握しておくことである。というのはさもないとこのゲームに不必要に長い時間がかかってしまうからである。

自己紹介向きのパートナーワークでの今一つの「出会いの練習」のために、私たちは関口一郎の教科書の教材<sup>8</sup>を利用した。

3人の教師全員がこれまでの授業で何度も使用した経験のある授業用ゲーム集「情報交換ゲーム」<sup>9</sup>を使って、とりわけ下記の言語規則の定着を図り、また下記の語彙領域による言い回しの応用練習を行った：

- 人物を叙述するための形容詞
- 週末の予定について話す
- 情報を聞き出し因果関係を構成する文を作る

この「情報交換ゲーム」の利点は、すぐに簡単に使える質問や答えのパターンが設定されているので、新2年生の参加者にも文法的に無理な負担が無く、パートナーとテーマについて即座にドイツ語でやり取りでき、従って直ちに「本題」に入ることができることにある。

- Bist du müde? — Nein/Ja, und du?
- Ich auch nicht./Ich bin müde.
- 疲れた? — いいや/うん, で君は?
- 僕も疲れてないよ。/僕は疲れた。

このゲーム集の今一つの魅力は、ドイツ語授業に使われるたいの正規授業用教科書と違って、学習者用の資料にいわゆる「情報の欠落」が放置されいて、当該の欠落情報を握っているパートナーに質問をすることによってこの情報の欠落を埋めることが重要となるので、本物の会話衝

動が起こる, という点にある。つまり質問者には答えが分からないか与えられていないかのどちらかなのである。情報をメモできるところまで行くには, 尋ねそしてよく聞かなければならない。つまり本物の会話状況で問題となる能力が訓練されるのである。(これと比べると会話をする気を起こさせないたいの教科書は何と退屈に見えることか!)

さらに会話練習を進めるために, 私たちは「44の会話ゲーム」を用いた。ここにはあらゆる難易度のゲームが見いだされ, それらはすでに様々なカテゴリーに整理されている。私たちは, このコースのために「結合ゲーム」のカテゴリーから「我が町の住人達」<sup>10</sup>というタイトルの練習を選んだが, そこではある通りの住所に従って人物達を整理することが課題となっている。「情報交換ゲーム」の場合と同様に, 「44の会話ゲーム」でも, その魅力は, パートナーAがパートナーBとは異なった情報を掌握している点にあり, そのため課題の解決に必要な情報を集めるためには協力して事に当たらなければならないのである。「交渉ゲーム」のカテゴリーからは, 私たちは「予定表」<sup>11</sup>という練習を選んだ。実生活同様に, ここでも約束を取り付けるためにはパートナーと交渉することが大切となる。

○Hast du am.. um.. Uhr Zeit?

□Ja, das geht./Nein, da kann ich leider nicht.” etc.)

○…曜日の…時は暇?

□うん, 大丈夫。/いいや, 残念だけどだめ。

「44の会話ゲーム」のこの練習では, 学習者があらかじめ一定の予定を指定されるのではなく, 単にキーワードとして与えられた予定を週予定表に任意に書き込むという点に特徴がある。五里霧中の学習者を引きつける独特の魅力(というのは彼らはそれぞれAページかBページのみを渡されるからである)は, 次の心理的なトリックにある。すなわちパートナーAの紙には課題の提示(「あなたの予定を予定表に書き入れなさい」)に続いて, 「ところであなたは早く就寝するのが好きです。」という指示が, Bの場合には「あなたは朝長く寝ているのが好きです」という指示がある, ということである。この小さなトリックによって, 課題は実に面白くなる。というのはパートナー達が差し障りのない予定で合意に達するまでに一定の時間がかかるからである。

私たちは, 上に述べた教材(ここでは単にわずかな例を紹介したに留まるが)から, 興味とやる気を起こさせる会話のきっかけを集めようとしたわけだが, その意図は, 通常の授業で習得した知識・能力を新しい関連で実際に使うことで学習者を可能な限りアクティブにする, そうしたチャンスを彼らに与えることにあった。上で述べたゲーム集はその点で確かに打って付けの教材であり, 私たちは全ての教師にこの種の学習用ゲームを正規教材を補うために頻繁に使用することをお勧めしたいのである。というのはそれらは学習者の気分を変えモチベーションを喚起してくれるからである。上述のゲーム集は, コピー可能なA, B両ページを備えているからこそ簡単に授業に導入できるのであり, 印刷テクニック上の理由からしても伝統的な教科書には真似のできない会話へのきっかけを与えることができるのである。

#### 4. 総合的反省—よりよいコースのために

(大塚 譲)

##### 4.1. スケッチプロジェクトについて

スケッチプロジェクトは今回のコースのメインイベントであるべきものであったが, 必ずしも

楽しく、アクティブに、そしてインテンシブに！

順調には進まなかった。こちらがヒントとして与えたテーマは「日独の女性の労働条件の比較」だった。例えばドイツの女子学生が日本で企業研修をしたとすればどのような事態が生ずるか？あるいは逆に日本の女子学生がドイツで企業研修を行えばどのような事態になるか？細部に拘らなければ面白い寸劇ができるように思われた。作業の進め方としては、それぞれのグループがまず相談しあいながら構想を練る。そして教師の助けを得ながら脚本を書いて行く。その際日本文テキストを作りそれを訳して行くのではなく、ドイツ語のキーワードを集め最初からドイツ語で文を書いて行くことが肝心である。さらにグループ毎に教師の演技指導（発音矯正を含む）を受けながら練習する。音楽や小道具の効果的な使い方にも配慮する。準備が整ったグループからビデオ撮りをする。作品を最後のパーティーの際に鑑賞する。こうした手順を考えていた。

しかしいくつかの誤算があった。最大の誤算は新3年生がスケッチプロジェクトはやりたくないと思っていたこと、そして新2年生と協力して何かを成し遂げたいとは思わなかったことである。彼らの大半は夏にドイツでの夏期講習に参加したいと思っており、ドイツ社会を知りドイツ語能力を鍛えてドイツ行きの準備がしたかったのである。コースと彼らの思いとのギャップは早くも2日目に頂点に達し、彼らの突然の、しかし強い要望に応じて急遽別メニューを用意しなければならなくなった。このプランのコース途中での慌ただしい変更は、その後のコース全体に甚大な影響を及ぼした。ともかくこのような事情により2日目からのスケッチプロジェクトは新2年生だけで行うことになったので、最初考えていたテーマには拘らず、日本人とドイツ人の関わりや出会いを多少なりとも含めば後は自由に制作してもよいことにした。

しかし出来上がったビデオ作品はどれも力作揃いだった。最初に寸劇の粗筋を決める段階でリーダーシップを取った新3年生が急にいなくなったため自分たちのレベルに合わせて内容を大幅に変えなければならなかったこと、もともと十分とは言えない時間がそのためにさらに少なくなったこと、新3年生が抜けた後グループ再編ができなかった（これは教師側の優柔不断さに責任がある）ので各グループとも手薄な人数（3～4人）のまま作業を進めなければならなかったこと、等々の厳しい条件を考えると、よくここまでやったと思うような立派な出来映えであった。商大生が消極的で引っ込み思案であるというよく耳にする評価は訂正されなければならない。彼らはきっかけさえあれば予想外の大きな力を発揮するのである。新3年生対象の急ごしらえの別メニューにほとんど掛かり切りになっていたネイティブ達もその出来映えに最大級の賛辞を呈してくれたものだ。

しかし次回にも再びスケッチプロジェクトをやるかとなると二の足を踏まざるを得ない。その最大の理由は、合宿型ではなく通い型の我がインテンシブコースにはそれが馴染まないかもしれないからである。私が参考にした他大学のこの種のプロジェクトは、いずれも合宿施設などに1週間程度泊まり込んでいわば寝食を共にしながら寸劇の制作に集中するのである。第二に、新3年生は自分の能力を少しでも伸ばしたいという一心で、新2年生を助ける余裕など精神的にも能力的にも無く、またこれを求める方が無理というものかもしれないからである。第三にスタッフの手薄さである。各グループに教師一人が張り付くぐらいの余裕が必要である。これはとても望めない。

とは言っても全面的に失敗したわけではない。新2年生の成果を見ても、スケッチプロジェクトが「言語行動能力の育成」という点にかけては、他の方法ではおよそ不可能な優れた面を持っていることは確かである。第一に作業の全行程を通じて参加者は終始クリエイティブかつアクティブでなければならない。第二このような積極的な作業は記憶を活性化し言葉の習得に適して

いるはずである。第三に共同作業を通じて協力し合うことの価値を学び新しい友人を得ることができる。このように少し考えてみただけでも多くのメリットが挙げられる。今回の部分的な成功により、スケッチ的要素を一部取り入れて行くなど今後のコースに何らかの形で生かして行くことができるだろうと思っている。

#### 4.2. コースカリキュラムのあり方

第一回目のコースカリキュラムは既習事項の応用練習とスケッチプロジェクトに等分のウェイトを置いていた。第二回目にはスケッチプロジェクトを行わないとなれば既習事項の応用練習を中心とするカリキュラムになるだろう。この基本方針を変える必要はないと思われるがいくつか反省すべき点もある。例えばメニューがあまりに厳密に既習事項のおさらいを目指しすぎていた嫌いがあった。また1時間が50分だったのであまり余裕のある練習ができなかった。次回は1時間をもっと長く例えば120分位にして、その中でそれぞれの教師が何かまとまりのあることを行うべきだろう。カリキュラム全体として一つの目標やテーマを持つのは当然であるし、その大枠の中で個々の授業が相互に緩やかな関連性を目指すのも当然のことであるが、同時に個々の授業が相対的な独立性を持ち各担当者がそれぞれ自由に創意工夫を傾けることができることも同じくらい重要であろう。そうすれば個々の教師は、他の教師のメニューをも考慮に入れながら自分の得意とするテーマや方法による授業を手掛けることができようし、また新たに手掛けたいテーマや方法にチャレンジすることもできるだろう。またこのように各授業を相対的に独立したものにすれば色々な方に講師として加わってもらえることができ、コースの運営ももっと楽になるかもしれない。また参加する学生の側から見ても、万止むを得ない事情によって欠席したような場合、個々のメニューが相互にそれほど緊密に関連付けられていなければその後の参加がそれだけ容易になるだろう。

#### 4.3. 歌を取り入れる

第一回目にはスケッチプロジェクトという大きな企画を手掛け、また途中から急遽新3年生用の別メニューを提供しなければならなくなったといった事情もあって、必ずしも多様なメニューが提供できたとは言いがたい。割愛したメニューで特に重要なのは「歌」である。これは第二回目には是非取り入れたい。外国語学習における「歌」の効用は、まず感情の開放感を楽しみながら言語の学習ができることである。また自然な形での発音の矯正、読解力、文法規則の理解等にもつながる。さらには語彙や短い使えるフレーズを覚えることにもなる。もちろん楽しむことが前提だから言語規則上の説明は大まかなものに留めるべきだろう。むしろ歌う前に歌詞の組み合わせゲームなどを導入として使えば速読力をつけるよい練習になるだろう。もちろん文化的背景を無理なく知る上でも「歌」は卓越した教材である。例えば目下ドイツ語圏で流行っているポップスなどを取り上げれば、学生達には現代のドイツ語圏文化と日本の文化を比較し両者の共通性と異質性を身をもって知る良い機会になるだろう。

ところで「歌」に先だって簡単な「早口言葉」を一つ二つ扱って口・舌を滑かにしておくのも面白いやり方だろう。「早口言葉」は発音練習と文化的背景を知ることに役立つ、また扱えば必ず学生達が喜ぶ題材であるが、正規の授業では時間等の関係でなかなか取り上げ難い。まさにインテンシブコースには打って付けの題材と言えるだろう。



楽しく、アクティブに、そしてインテンシブに！

#### 4.4. 決まり文句

簡単な決まり文句が口を突いて出てくるがかどうかで、コミュニケーションの流れがスムーズに進んだり躓いたりすることはよく見られる現象である。インテンシブコースはこれをまとめて学習する願ってもない機会と言えるだろう。しかしこうした言い回しはそれだけを覚えてもすぐに忘れてしまう恐れがある。これを楽しく学べて記憶にも残りやすいように教授法化する (didaktisieren) のはしかしかなりの工夫を要するだろう。第一に思い浮かぶのは学習者のレベルに合った実際に役立つシチュエーションをいくつも設定することである。ビデオ教材から借用するという手はあるが、ぴったり当てはまるものを見付けるのは至難の業だろう。一番いいのは担当者がそうしたビデオ教材を自ら制作することであろう。しかしこれをモデルとして小さいダイアログをたくさん演じることができるとするには、それに従った練習をあらかじめ計算に入れたよいモデルを制作する必要があるだろう。またカードによる「文組み合わせゲーム」等の方法も有効だろう。

#### 4.5. その他の問題点

いくつか主に実務的な事柄で反省しておくべき点がある。第一に募集を早めにすべきであるということである。第一回目は後期試験期間 (2月中旬～下旬) の直前になってしまった。第二回目は1月中には遅くとも募集を開始したい。そうすれば試験が終了して学生が大学を離れてしまう以前に参加者数とその顔ぶれを確定しそれを公表することができる。

第二にコース運営にもう少し学生の協力を求めることである。教師の方もボランティアで計画・実施・運営に当たっている。インテンシブコースは教師・学生双方の積極的なモチベーションのみに支えられて実現していると言っても過言ではない。学生の方も一方的に与えられるお客のような立場ではなく、一緒にコースを造る仲間としてもう少し協力してもらってもよいだろう。

第三にアンケート実施のタイミングの問題である。パーティーまで含めて全てのプログラムが終了してから実施しなければ最善のフィードバックは得られない。第一回目には、パーティーの直前に、ビデオ撮りを終えた直後の慌ただしい雰囲気の中でアンケートを行ったのは賢明とは言えないし、自分たちが演じたスケッチの出来具合を実際に見てみる以前にこのプロジェクトの評価をさせたことも明らかに間違いだったと言える。

#### [注]

1. 参加決定者に送付された資料 (コースの説明とプログラム) は以下の通り。

Programm für den Intensivkurs im Frühling 97

- ◎ Lehrkräfte: Yuzuru OTSUKA / Ute PERZ / Heike PAPENTHIN  
(教師)
- ◎ Ziel: durch Spiel Sprachkenntnisse aktivieren  
目標: 遊びを通して言語の知識・能力を活性化させること
- ◎ Thema: Frauen im Arbeitsplatz im Vergleich zwischen den deutschsprachigen Ländern und Japan  
テーマ: 職場の女性たち, ドイツ語圏と日本との比較
- ◎ Methode: Sketch schreiben, spielen und auf das Video aufnehmen  
方法: 寸劇を書き, 演じ, ビデオ撮りする
- ◎ Erklärung des Kurses (コースの説明):

簡単に言うと、このコースは教室を離れた「お祭り」です。尻上がりに雰囲気は加熱してくるはずですが、学年の差や性別や知り合いだったかどうかなど、そうした細かい境界線はいつか消えて無くなっているはずです。

「えー！ こんな難しそうなテーマでどうしてそんなことできるの？」と思う人も少なくないかもしれません。

でも僕たち教師は、魔法使いですから。きっとそうなるに決まっています。「じゃあ、だまされてみようかな！」とその気になってみてください。準備はそれだけでOK。

プログラムの中身は、ゲームによるさまざまな「おさらい」と「ビデオ作り」から成ります。「おさらい」では一応 I と II に分かれますが、「ビデオ作り」では学年入り乱れて助け合って作業に取り組みます（「ビデオ作り」でのグループ分けは当日まで秘密にしておきます）。堅そうに見えるテーマについてですが、皆さんいづれ職に就くわけですし親も周囲にも働いてる人ばかりでしょうから、常識で通じる問題です。また世の中、「女の問題」は結局「男の問題」であり、つまり両方の問題なんです。これをドイツ語圏と比べてみたら面白いだろう、といった程度のことです。例えば、日本の職場にドイツ語圏の実習生がやって来たらどうなるか？ 逆に皆さんがドイツ語圏の職場に実習生で入り込んだらどうなるだろうか？ といった切り口から色々な状況が思い浮かんで来るはずです。参考までに簡単な比較データを挙げておきましたし、必要な情報はその都度提供しますが、しかし隅々まで正確さを追い求める必要は全くありません。自由に想像力を働かして下さい。小道具や衣装の工夫も自由です。オープニングやエンディングの音楽の使い方でも出来映えは違ってきますね。

そんな風にして使ったドイツ語は忘れようたって忘れられるものではないでしょう。

ともかく「わくわく」「どきどき」のドイツ語祭りを一緒に作ってみましょう。

© Programm für Studentinnen und Studenten (最終プログラムです。)

	31.3.	1.4.	2.4.	3.4.	4.4.
10.20 ∩ 11.10	I II 1. Spiel 2. Video 3. M1 4. M2 5. M3  MH1	I II 1. M10 2. M11  MH1	I Perz 1. M16  MH2 II Otsuka 1. M17 2. M18  MH1	④ Sketch- Projekt Spielübung  Otsuka/Papenthin	④ Sketch- Projekt Video-Aufnahme Gruppe 3 drei Lehrer
KAFFEEPAUSE					
11.20 ∩ 12.10	I II 1. M4 2. M5 3. M6  MH1	I Otsuka 1. M12 2. M13  MH2 II Perz 1 M14 2 M15  MH1	② Sketch- Projekt Textschreiben Otsuka/Perz	③ Sketch- Projekt Spielübung Otsuka/Papenthin	④ Sketch- Projekt Video-Aufnahme Gruppe 4 drei Lehrer
MITTAGSPAUSE					
13.00 ∩ 13.50	I II 1. M7 2. M8 3. M9  MH1	① Sketch- Projekt Vorbereitung (Diskussion) Otsuka/Perz	② Sketch- Projekt Textschreiben Otsuka/Perz	④ Sketch- Projekt Video-Aufnahme Gruppe 1 Otsuka/Papenthin	④ Sketch- Projekt Video-Aufnahme Gruppe 5 drei Lehrer
KAFFEEPAUSE					
14.00 ∩ 14.50	① Sketch- Projekt Vorbereitung (Diskussion) Otsuka/Perz	② Sketch- Projekt Textschreiben Otsuka/Perz	③ Sketch- Projekt Spielübung Otsuka/Perz	④ Sketch- Projekt Video-Aufnahme Gruppe 2 Otsuka/Papenthin	⑤ Party zur gemeinsamen Würdigung der Video

楽しく、アクティブに、そしてインテンシブに！

[注意]

- (1) I IIはドイツ語Iとドイツ語IIの合同授業。Iはドイツ語I単独、IIはドイツ語II単独の授業。
  - (2) M1, M2... は配布される教材の番号です。
  - (3) 使用教室：合同授業はMH1。単独授業の場合には、ドイツ語IはMH2, ドイツ語IIはMH1。Sketch-Projektは全てMH1。
  - (4) 3月31日1時間目の後のKAFEEPAUSEの際に、コース運営実費(茶菓子代, 8ミリビデオフィルム代等)をいただきます。
  - (5) パーティーについては適当な時期に話し合しましょう。
2. テーマは「職場の女性たち, ドイツ語圏と日本との比較」とした。以下が当初参加決定者に考えるきっかけとして送付した簡単な資料。

Vergleich der Arbeitsbedingungen  
労働条件の比較

	Angelegenheiten 事項	Japan 日本	Die deutschsprachigen Länder ドイツ語圏の諸国
FRAUEN 女性	Diskriminierung bei der Einstellung 採用時の差別	viel 多い	wenig わずか
	Tee einschenken お茶くみ	normal 普通	unmöglich あり得ない
	Schwangerschaft 妊娠	kündigen 退職	fortsetzen 継続(手厚い保護)
	Mutterschutzurlaub 母体保護休暇 (日本=育児休暇)	acht Wochen 8週間	14 Wochen 14週間
	Erziehungsurlaub 育児休暇	keinen 無し	3 Jahre (ohne Gehalt) 3年間(無給)
	Diskriminierung in der Karriere 昇進上の差別	ganz und gar nachteilig 全く不利	ziemlich nachteilig かなり不利
一般的 雇用 条件*	Arbeitsstunden im Jahr 年間労働時間	ca. 1900 St. 約1900時間	ca. 1500 St. 約1500時間
	Urlaub 有給休暇	15.7 Tage (in der Tat 8.6 Tage) 15.7日(8.6日消化)	30 Tage (in der Tat 30 Tage.) 30日(30日消化)
	Bildungsurlaub 学習休暇	?	eine Woche 1週間
	Überstunden 残業	sehr oft 極めてしばし	manchmal 時々
	Pendler 単身赴任	oft しばしば	extrem selten ごくごくまれ

\* Allgemeine Arbeitsbedingungen

3. 原典のタイトル, 著者, 出版社は次の通り:

- ① Wechselspiel: von Michael Dreke/Wolfgang Lind, Langenscheidt 1989.
  - ② 44 Sprechspiele für Deutsch als Fremdsprache: von Lisa Prange, Hueber 1993.
  - ③ Kommunikative Spiele für Deutsch als Fremdsprache - Spielpläne und Materialien für die Grundstufe: von Walter Lohfert, Hueber 1982.
  - ④ Alltagsleben in Deutschland 1-13: von Goethe-Institut 1994.
  - ⑤ 関口一郎著 同学社 1996年。
4. ドイツ語のLandeskundeは一般的には「地誌, 郷土史, 風土記」を意味するが, 「外国語としてのドイツ語」の分野では言語の背景を成す生活・社会・文化等の総体を意味する。訳さずに「ランデスクンデ」として使われるのが通例。
5. ドイツ南部のバイエルン州の住民。独特の方言を話す。

大塚 譲, ハイケ・パーペンティン, ウーテ・ペルツ

6. 北海のドイツの群島東フリースラント諸島の住民。かなり特殊な方言を話す。
7. 3. インテンシブコースと教材の選択 (ハイケ・パーペンティン執筆) を参照されたい。
8. 注3. ⑤ 関口著 42 ページ参照。
9. 注3. ① 18-19 ページ。
10. 注3. ② 26-27 ページ。
11. 注3. ② 34-35 ページ。