

クラスの輪をつなぐディスカッション授業

—インタビューゲームの効用—

柴田 美由紀^{*1}

The discussion lesson which join the ring of the class together

—The effectiveness of interview game—

Miyuki SHIBATA

This paper is a practice report of the interview game carried out in classes of "Japanese" to 1st year students in April 2013. When the interview game was carried out, the students spoke actively and the atmosphere of the new student's class was softened, and there was a prominent effect on students that it promotes their friendly relations. From these, the interview game is effective enough as a method of training the "Dialog capability" which makes human relations by means of language. Furthermore, it is expected that this interview game can be used effectively not only in "Japanese" classes but also in homeroom class as an easy way to make new relationship among students smoothly.

KEYWORDS: interview game, Dialog capability, making new relationship

1. はじめに

本稿は1年国語で実施したインタビューゲームの実践報告である。これまで稿者は、高専国語を伝え合う力の育成を積極的に取り込んだ独自性あるジャンルとして構築することを目指すなかで、スピーチ・ディベート・プレゼンテーションの授業の実践報告^{1~3)}を行ってきた。しかし、それらはいずれも一定以上の効果はありながらも実施する際の負担が少なくなく、学生たちには発表準備の手間や本番での緊張感を、教員には煩雑な授業準備と指導技術を要求するものであった。

今回報告するインタビューゲームは、学生・教

員ともに非常に気軽に組み入れる内容でありながら、優れた効用を持つものである。H25年4月、インタビューゲームを1年国語において実施したところ、活発な言葉のやり取りが引き出され、クラスの緊張した雰囲気が和やかになった。またアンケートからも学生間の友好関係が促進される様子がみてとれた。このことから、インタビューゲームは言葉によって人間関係を作り出す「対話力」のトレーニング法として、十分な効果があると確認できた。さらに、このインタビューゲームは誰でも気軽に楽しく取り組めて仲間の輪を広げられる方法として、ホームルームなど様々な場面での有効活用が期待できるものでもある。

^{*1} 一般科(Dept. of General Education), E-mail: miyuki-s@oyama-ct.ac.jp

2. インタビューゲームの概要

2. 1 インタビューゲームの位置付け

稿者はインタビューゲームをSメソッドによる伝え合う力のトレーニング^{注1)}の一環として行っている。Sメソッドとは、H24年度に稿者がこれまでの実践をふまえて独自に開発したものであるが、その特徴は2つある。

第1の特徴は体系的トレーニングである。Sメソッドでは、伝え合う力の3要素のうち「聞く力」「話す力」を朗読・スピーチ・プレゼンテーションによって、「対話力」をディスカッション・ディベートによって育成することで、3要素を効率的かつバランス良くトレーニングすることを目指している。3要素のなかでも「対話力」は、言葉で人をつなぐやり取りの能力として、円滑な人間関係や共同作業に欠かせない能力である。Sメソッドでは、インタビューゲームやバズセッションなど多様な形式でディスカッションを行い、「対話力」の鍛錬を図っている。

第2の特徴は段階的トレーニングである。5項目の各々に【STEP I】～【STEP III】の3レベルの教材が用意されており、難易度を順に上げながら1つの項目を反復訓練することで、伝え合う力を螺旋的に高めることができる。また何よりクラスに合ったレベルから始められるため、無理なく楽しく取り組むことができる。

図1は教材冊子『Sメソッドによる伝え合う力のトレーニング』^{注2)} (改訂版 H25.3) の目次である。インタビューゲームは「4. ディスカッション」の【STEP I】に位置づけられる。【STEP I】とは基礎力育成を目指した、最も易しく取り組みやすいレベルである。ディスカッションとは「複数の人が特定の問題について意見を述べ合い、討論すること」である。その醍醐味は眠っていたアイデアを相互に引き出し合う刺激的なやり取りにある。ディスカッションの最終的な到達目標はこうしたクリエイティブな討論の実践にあるが、その水準に相当するのは【STEP III】のパネルディスカッションとなる。しかし、そのような“双方向の意見交換”は難易度が高いため、まずは平易な“一方向の意見取材”から取り組み始める必要がある。それが【STEP I】のインタビューゲームである。ちなみに【STEP II】のバズセッションでは

【STEP I】と【STEP III】の中間ステップとして“相互の意見提示”に取り組んでいる。

2. 2 インタビューゲームのねらい

インタビューゲームでは“一方向の意見取材”に取り組むので、例えば質問側なら質問をすることだけを考えればよい。すべきことが単純明快で学生の負担や混乱は少ない。さらに、ゲーム形式にすることで、学生たちが遊び感覚で取り組めるようにしている。これは話すことに抵抗のある学生をスムーズに導入するための【STEP I】ならではの工夫である。「2. スピーチ」【STEP I】のサイコロスピーチゲームにも同様の工夫を施している。そして、最初の一步をなるべく楽しく踏み出すことは、【STEP II】以降のモチベーションを向上させる契機となる。

目次 CONTENTS		はじめに	P.1
このテキストで学ぶ皆さんへ		参考文献	P.4
0. 声と耳のウォーミングアップ		声のウォーミングアップ	P.6~P.10
		耳のウォーミングアップ	P.11~P.14
	STEP I	STEP II	STEP III
1 朗読	ニュース原稿を読む P.15	名作の朗読 P.19~P.22	絵本の読み聞かせ P.23~P.26
2 スピーチ	サイコロスピーチゲーム P.28~P.30	原稿スピーチ P.31~P.34	メモスピーチ P.35~P.36
3 プレゼンテーション	ミニプレゼンテーション P.38~P.40	グループプレゼンテーション P.41~P.44	個別プレゼンテーション P.45~P.48
4 ディスカッション	インタビューゲーム P.50~P.52	バズセッション P.53~P.54	パネルディスカッション P.55~P.58
5 ディベート	マイクロディベート (1対1) P.60~P.66	ミニディベート (2対2) P.67~P.72	ディベート (4対4) P.73~P.85
300字詰め原稿用紙		P.87~P.90	
マインドマップ用紙/メモ用紙		P.91~P.94	
参考文献 協力		P.95	
自己評価シート		P.96	

図1 『Sメソッドによる伝え合う力のトレーニング』目次

図2は『Sメソッドによる伝え合う力のトレーニング』におけるインタビューゲーム教材の冒頭ページである。タイトル脇に添えたメッセージ(図2-A)にはこの単元の方向性が示されている。「こ

ここでは、ディスカッション（双方向の意見交換）への導入として、インタビュー（一方向の意見取材）をゲーム形式で楽しんでもみましょう。ゲストのいい表情を引き出すことができれば、インタビュー大成功です。」楽しく言葉のやり取りをしてみること、それによってお互いが笑顔になること、つまり言葉によって人と人に関係を築く喜びを感じることがインタビューゲームのねらいである。

3. インタビューゲームの実際

稿者はインタビューゲームの授業を H24 年度から実施しているが、ここでは H25 年度の 1 年 LRC 科の国語における実践例を紹介したい。

3. 1 授業の概要

実施時期は 4 月下旬、入学して間もない学生たちが対象である。インタビューゲームをしようと声をかけると、慣れない環境で緊張した心身を解きほぐせると期待してか、どのクラスでも歓声があがった。一方で一瞬表情をこわばらせる学生もいた。既に最初の国語の時間に自己紹介スピーチを行っていたので、このゲームはその延長線上でお互いをさらに知りあう機会にしようと学生たちに語りかけた。インタビューゲームの授業の所要時間は 75 分（1.5 コマ）である。授業の流れと時間配分は図 3 の通りである。

3. 2 授業の流れ

授業の流れの各項目について説明する。

①導入

まず「これから楽しいゲームをして盛り上がり」と誘って学生たちの気分を高めてから、教材を示す。タイトル脇のメッセージを読みあげてインタビューゲームのねらいを示し、また授業の流れについて簡単に説明した。

②班分け

4（～5）人の班を作る。まず机を 4（～5）ずつ寄せて 1 班分の座席とし、それを 10 セット作る。筆記用具と教材を持って席を立ったら、教員の合図により各自が思い思いの方向に 20 歩ほど移動し、次の合図で一斉に手近な席に座る。大慌てで席を

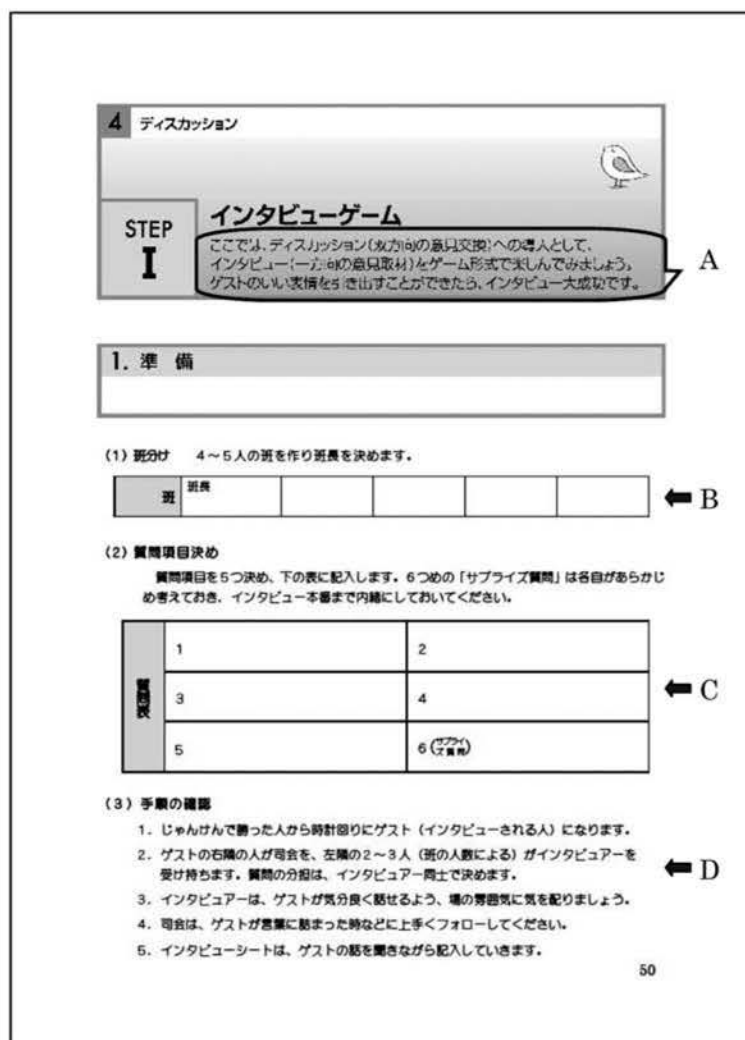


図 2

授業の流れ	時間配分
① 導入	10 分
② 班分け	10 分
③ 質問項目決め	10 分
④ 手順の確認	5 分
⑤ インタビュータイム	30 分
⑥ まとめ	10 分
	合計 75 分

図 3

探して座る必要があるのですが、シャイな学生も勢いでどこかの班の席に座ることができる。また移動しながら組みたい人にさりげなく近づけるという良さもある。椅子取りゲームのような雰囲気（ただし椅子は人数分あるが）で進行させると、クラスのテンションが高まるし緊張もほぐれるようであった。班分けの結果は、仲間同士で集まって早速盛り上がっている班が半分、偶然集まってごちなく座っている班が半分であった。班が組めたらお互いに自己紹介し、班のメンバーの名前を班分け表（図 2-B）に記入させた。自分の名前や漢字での書き方を伝え合うなかで、自然と会話が始まっていく様子が見られた。賑やかになってきたら、班長を選出するよう指示を出した。

③質問項目決め

班長を司会にディスカッションをし、班ごとに質問項目を 5 つ決める。質問項目はシートの質問表（図 2-C）に記入する。質問項目の定番は生年月日や血液型、出身中学校、所属する部活、趣味や特技などプロフィール関係である。好きなタレント・食べ物・動物や好きなタイプの人など、好みに関する質問も多く見られた。他には、高専を志望した理由や将来の夢などの正統派の質問、もし何でも夢が叶うとしたらなどの仮想の質問があった。

また、6 つめの質問として各自がサプライズ質問を 1 つ用意する。これは各自があらかじめ考えておき、インタビュー直前まで内緒にしておくもので、このゲームを盛り上げる秘策である。初恋などの甘酸っぱい質問や、一番恥ずかしかったことなどの暴露話的な質問が多いようであった。

質問項目決めにかかった時間は班によって大きな差があった。質問項目決めは小規模ながらディスカッションによって物事を決定していく作業であり、戸惑っている班もあった。そうした班には、好きなものを尋ねる質問を取り入れるようアドバイスした。順調なのは班長がリーダーシップをとってメンバーから次々に意見を引き出している班であった。

④手順の確認（図 2-D）

班分けと質問項目決めが終わったところで、インタビューの手順を確認した。まず役割分担であるが、このゲームでは、じゃんけんで勝った学生から時計回りにゲスト（インタビューをされる人）

となる。ゲストの右隣の学生が司会を務める。インタビュアーとなるのはゲストと司会以外の学生である。どの質問項目を担当するかは、あらかじめインタビュアー同士で決めておく。

司会とインタビュアーは、ゲストが気分よく話せるよう、場の雰囲気に気を配る。「尋問ではなくもてなしの姿勢で臨む」ことが、このゲームにおいて最も重要なルールである。

30 分のインタビュータイムのなかで 4 人（～5 人）のゲストを迎えるため、ゲスト 1 人あたりのインタビューの時間は約 8 分（～6 分）となる。時間内に全員のインタビューが終わるよう、全体の時間配分に気を配るのは班長の役目である。

⑤インタビュータイム

いよいよインタビューを開始する。司会がゲストを紹介したら、インタビュアーが質問を展開し、それにゲストが回答していく。

インタビュアーと司会は、ゲストの話聞きながら、インタビューシート（図 4）に記入していく。シートへの記入は聞き取りの訓練になるだけでなく、ゲストに対しても要点が伝わる話し方を促す効果がある。さらに、シートが目の前にあることで普段の自由気ままな雑談とは違うという印象を与え、内容も記録しなければならぬので、インタビューが極端に脱線することを予防できたようである。

インタビューシート ①		
（ ）さんにインタビュー		司会（ ）
質問	コメント	インタビュアー
1		
2		
3		
4		
5		
6	（サプライズ質問）	
インタビューをした感想		
インタビューを受けた感想		

図 4

⑥まとめ

インタビューが終了した班から、書き落とした

コメントをインタビューシートに補い、「インタビューをした感想」「インタビューを受けた感想」を記入するよう指示した。記入が終わったら班ごとにインタビューシートを回収した。質問表が載ったページはあえて回収しなかった。質問表とコメントを同時に回収すると、インタビューでのやり取りが全て教員に見えてしまうからである。やりとりの内容に立ち入りすぎない姿勢を示すことで、学生たちがせっかくインタビューで共有しあった親密な時間が萎んでしまわないよう気を配った。まだ思春期にある低学年の学生たちに対して特に配慮すべき点である。

3. 3 学生たちの感想

学生たちがインタビューシートに記入した「インタビューをした感想」と「インタビューをされた感想」から、学生たちの感想をみてみたい。

(1) インタビューをした感想

「インタビューは今まであまりしたことがなかったけど、インタビューをすることはけっこう楽しかった。」という感想が代表するように、多くの学生たちにとってインタビューは新鮮な体験であったようだ。インタビューという目新しい形式に後押しされてか、どの班も会話が弾んでいる様子であった。

- ・とても話が盛り上がってたのしかったです。
- ・笑いをこらえるのが大変だった。

インタビュアーの学生たちは、「尋問ではなくもてなしの姿勢で臨む」というルールを自分なりに咀嚼し様々な工夫を試みていた。ゲストをもてなしているか、そのバロメーターとなるゲストの表情や反応を見守る様子が伺えた。

- ・インタビューをされているゲストが笑顔で答えていたのでよかった。最初なのでとても緊張していた。
- ・相手の昔についてよく聞けた。喜んでもらえてうれしかった。
- ・答えづらいことを質問するとゲストが困ることが分かった。答えやすい質問をしようと思った。

もてなしの工夫を自分なりに試し、どうすればゲストから言葉を引き出して対話を盛り上げられ

るのか発見した例もあった。

- ・くわしく聞くと盛り上がった！回答からさらに広げるとおもしろかった。
- ・話をつなぐと他にも色々教えてくれた。
- ・相手の考えがよく伝わった！！連続して質問するとあせって色々教えてくれる。
- ・司会もノリノリでやれば案外皆も乗ってくれる。初めて喋る人とも会話ができる。

一方で、もてなしに苦戦したという感想も多かった。ゲストに楽しんでもらおうと奮闘するなかで、自分の課題に気付く例もあった。

- ・なかなか相手を楽しませる質問をするのは難しいと思った。
- ・答えにくい質問がでたときのフォローが難しかった。
- ・一言一言コメントを入れていくのは大変で、相づちの大切さが分かった。
- ・司会で何をすればいいのかが分からなかった。きたえていきたいです。
- ・予想を超えた答えにビックリすると流れが上手く組み立てられないと感じた。

ゲストあつてのインタビューなので、ゲストが一生懸命に答えてくれることはインタビュアーにとって大きな励みになったようである。

- ・けっこう無理だろうなという質問に対しても、まじめに答えてくれてうれしかった。
- ・自分がインタビューした内容を真剣に答えてくれたのでうれしかった。

(2) インタビューを受けた感想

ゲストの方も、質問によって自分の言葉を引き出してもらえることを喜んでいただようである。特に普段物静かな学生ほどその傾向があったようだ。

- ・自分について聞かれてちゃんと話せたか分からないけど、自分のことを話せてよかった。自分から会話ができないのでよい機会だった。
- ・気のきいたことをあまり言えないので、話題を振ってもらえるのは嬉しかったです。自分の言いたいことを言い易かったです。

緊張感や苦手感から話すことに抵抗を感じていた学生が、一歩前進して話すことへの意欲を喚起された例も少なくない。

- ・最初はあまりやりたくなかったけど、3人分

やるうちに誰かと話したりすることにもけっこう楽しいと思った。これからは、自分から積極的に誰かと話していきたい。

- ・大変だったし、はずかしかった。けど、やっぱり自分のことを知ってもらうために必要なことだと思ったし、大切だと思った。これからは緊張しないで話をしていきたい。
- ・恥ずかしかった。でも、楽しかった。またやりたいと思いました。

インタビューが楽しく盛り上がった背景にはサプライズ質問の効果があつたようだ。

- ・サプライズ質問にヒヤヒヤした。
- ・6番目は爆弾だったりして本当に面白かった。
- ・サプライズ質問では、ここで初めて知り合ったからこそ言えることが言えた。楽しかったです！！

インタビューを楽しんだゲストたちは、インタビューの様々な気遣いに感謝していた。

- ・みんなが自分の方を向いて質問してくれたのでとても話しやすくスムーズに進みました。
- ・インタビューさんが1～5の質問から、私のツボを押さえた話し方を見いだしていたので、非常に楽しく話すことができた。
- ・話をするのはあまり得意ではないけれど、上手に引き出してもらえて楽しかった。話を共感してさらに質問してもらえるとうれしかったので、自分もこれから参考にしようと思った。

インタビューを通して、自分の言葉だけでなく自分自身も受け止めてもらえたと感じた学生もいる。言葉のやり取りによって心が通じたと実感し

た好例である。

- ・自分の内面を知ってもらえたと思った。人と話すのは得意ではないが、スムーズに話せたと思う。これからも積極的に話していきたい。
- ・最初は緊張していたが、だんだん慣れてよかったです。自分のことをよく理解してもらい安心しました。5年間楽しく過ごせそうです。

最も多かったのは、話すことで仲良くなれた、和んで心地よかったという感想であつた。人と人との間に言葉で関係を築く喜びを感じている様子が伺える。

- ・今まで話したことのない人もグループにいましたが、名前もきっちり覚え、その人の色々なことが分かりました。良かったです。
- ・最初は何を聞かれるのか分からなくて緊張したけど話しているうちにグループ全体が和んできた！もう一回やってみたいです。
- ・仲間のことが分かるよいインタビューになった！みんなが楽しそうに話していて、友情が深まったと思う。
- ・よく話せて相手との信頼関係が深まったと思う。これからの普段の生活の中でこの経験を活かして交流を深めたい。
- ・ポカポカした気分になった。
- ・いろんな質問がでてきて、話してるのも、話を聞いて笑ってくれるのも気持ちよかった。4人が仲良くなれた気がしてうれしかった。

また、質問によって自分を引き出してもらうなかで、自己発見の喜びを感じた学生が意外に多かったのは注目すべきことである。

- ・インタビューを受けることによって、自分につ



図5 インタビューゲームの様子1



図6 インタビューゲームの様子2

いてもっとよく知れたり、昔の自分のことを思い出したり、なつかしむことができた。とても楽しかった。またやりたい。

- ・自分を再発見することができた。インタビューをする人がうまくて、色々話してしまった。
- ・インタビューで質問をうけると、答えながら話を深めていって自分をさらけ出していきました。楽しみながら答えることができて、おもしろかったし、よい経験になったと思います。

他者との対話によって、自力では探り当てられなかった自分が垣間見えることは、鮮烈で意義深い体験ではないだろうか。これぞ対話の醍醐味といえることができる。

学生たちの感想から見えてきたように、インタビュアーは自分なりのもてなしを工夫して質問をし、ゲストから返ってくる回答を喜んで受け止めていた。ゲストの方も質問によって自己表現が引き出されることを歓迎し、話す意欲を喚起されたり、インタビュアーの気遣いに感謝したり、自分を受けてもらえる安心感を味わったり、和やかに交流することで心地良さを感じたりしていた。これらは、質問と回答という言葉のやり取りに乗せて心の通い合いが生まれていること、つまり正しく「対話」が成立していることを意味するものである。言葉のやり取りによって人間関係を深めていけるインタビューゲームは、「対話力」のトレーニング法として十分な機能を果たしているといえるのである。

伝え合う力のトレーニングの主目的は、言葉を巧みに操る能力の獲得ではない。それは副産物に過ぎないのである。言葉は人と人をつなぎ、人間関係を生み出し、延いては社会を成り立たせる原動力である。このトレーニングを通じて言葉には人の輪をつなぐ力があるのだと気づき、そのような生きるための言葉の力、人間力としての伝え合う力を主体的に獲得しようとする姿勢を育てることこそ主目的なのである。それは国語という科目が基礎中の基礎科目として果たすべき役割でもある。

4. インタビューゲームの応用

このインタビューゲームは、誰でも気軽に組み合わせて楽しく仲間作りができる方法として、国語

という科目の枠を越えたより広い範囲での応用が可能である。気軽に組みめる第1の理由は、準備が簡単な点にある。教材プリントを学生1人あたり3ページ用意するだけで準備完了である。しかも、ルールを板書しインタビューシートを省略してしまえば、教材プリント無しでも実施できる。第2の理由は、運用自在な点にある。1班あたりの人数も、質問項目の数も、インタビュータイムの時間も、クラスの状況に応じて自由に調整ができる。第3の理由は、特別な指導技術を必要としないので誰でも指導ができる点にある。このように、準備時間がなくても、クラスの状況が整っていなくても、経験を積んだ教員でなくても、もちろん国語の教員でなくても、思いついたら即実施できるのがインタビューゲームの良さである。

応用の1例としてホームルームのクラス経営における活用が考えられる。ことに新入生を迎えてクラス作りをする際に役立つはずである。ゲーム感覚でクラスを和ませ、対話を引き出すことで初対面のクラスメイト同士の関係作りを後押しすることが可能だからである。新入生なら誰しも新しいクラスの人間関係に不安を感じるものである。特にクラス替えのない高専は5年間を同じクラスメイトと共に過ごす環境にあり、学生たちは関係作りで失敗できないというプレッシャーを抱えやすい。本校でも、かつては2泊3日の宿泊研修を、近年では日帰り研修を入学当初に実施することによって、クラスの親睦を深め、学生たちが一日も早くクラスになじみ打ち解け合うよう配慮をしている。こうした研修に加え、ホームルームでインタビューゲームを行って対話する機会を設けることで、学生たちがお互いを理解し合い安心感を得ることができれば、学生生活の順調な滑り出しの一助となるのではないかと考える。

高専という枠を越えた応用も期待できる。インタビューゲームは子供から大人まで幅広い年齢層を対象として実践することができる。ゲームに取り組む集団が初対面同士であればお互いを知り合う手立てとして、既知の間柄であればお互いをより深く理解する手立てとして様々な活用が可能である。

準備が簡単で、運用が自在、誰でも指導できて、対象年齢も幅広い、しかも楽しみながら「対話力」が身につく仲間の輪が広がる、このような利点を持つインタビューゲームは今後様々な場面での有効活用が期待できる。

5. おわりに

みてきたように、インタビューゲームは言葉によって人間関係を作り出す「対話力」のトレーニング法として、十分な効果があると確認できた。さらに、このインタビューゲームは誰でも気軽に組み合わせて仲間の輪を広げられる方法として、様々な場面での有効活用が期待できることもわかった。

ディスカッションは、ディベートやプレゼンテーションと比べて日常的な場面での応用がしやすい。今回はSメソッドの「4. ディスカッション」から【STEP I】のインタビューゲームを取り上げたが、【STEP II】のバズセッションも、集団思考の方法として部活やHRや各種のプロジェクトなど学生生活の様々な場面で応用が利きやすいものである。今後はバズセッションの有効活用についても検討を進めていきたい。

伝え合うトレーニングは日常の幅広い場面で自在に生かしてこそ真価を発揮する。人間力を高める伝え合う力のトレーニングを目指して、今後とも応用しやすく汎用性のある訓練方法や教材の開発に努めたいと考えている。

プロジェクト「日本語コミュニケーション能力育成プロジェクト」における研究成果の一部である。また、ディスカッション授業で使用した教材冊子『Sメソッドによる伝え合う力のトレーニング』（改訂版 H25.3）は平成 24 年度重点配分先進研究経費を受けて制作されたものである。

【受理年月日 2013年 9月30日】

参考文献

- 1) 柴田美由紀「高専におけるコミュニケーションスキル教育—スピーチの実践例を通して—」（「小山工業高等専門学校研究紀要」第 37 号 H17.3）
- 2) 柴田美由紀「高専国語におけるディベートの指導—授業効果を高める教材のあり方—」（「小山工業高等専門学校研究紀要」第 40 号 H20.3）
- 3) 柴田美由紀「高専生が意欲を持って取り組めるプレゼンテーション授業」（「小山工業高等専門学校研究紀要」第 44 号 H24.3）

注記

- 注 1) 柴田美由紀『『Sメソッド』による伝え合う力のトレーニング』（平成 25 年度全国高専教育フォーラム 教育研究活動発表会 於豊橋技術科学大学 H25.8.22）
- 注 2) 『Sメソッドによる伝え合う力のトレーニング』はSメソッドに完全準拠した教材冊子である。H24.3 に初版を H25.3 に改訂版を発行している。

付記

本稿は平成 24 年度豊橋技術科学大学高専連携教育プロ