

# ベトナム中学生日本語キャンプ2017の実践報告

－日本語劇の制作を通じた「新しい自分」の発見を目指して－

久保田育美・中尾菜穂・黒田朋斎

## 1. はじめに

国際交流基金ベトナム日本文化交流センター（以下、JFVN）は、公益財団法人かめのり財団（以下、かめのり財団）の助成を受け、2013年度よりベトナム中学生日本語キャンプ（以下、中学生キャンプ）を実施している。中学生キャンプはベトナム各地の中学校で日本語を学習している生徒と教師を集め、日本語を使って体験型・参加型の活動をする2泊3日の合宿キャンプであり、同センターの日本語専門家・日本語指導助手（以下、専門家・指導助手）およびキャンプに参加する各中学校のベトナム人日本語教師（＝カウンターパート、以下CP<sup>(1)</sup>）によって実施される。そのねらいは、異なる地域の生徒同士の交流と、日本語・日本文化に関する活動の体験を通して、生徒が日本語学習の面白さを実感し、日本語学習へのモチベーションが向上することである。2017年度の中学生キャンプ（以下、中学生キャンプ2017）ではさらに、他者と協働して困難な課題に挑戦し、それを達成することにより自己成長への自信を獲得することを目的として実施した。

本稿では、中学生キャンプ2017の企画に至る経緯、前述した本キャンプの目的を達成するための活動内容とその結果、および今後の課題について報告する。

## 2. 中学生キャンプ2017の企画に至る経緯

### 2.1 2016年度までの中学生キャンプについて

中学生キャンプでは2013年度の開始当初から、生徒が日本語を使用しながら楽しく仲間と交流できるさまざまな活動を行ってきた。中でも、キャンプのメインとなる活動は毎年テーマが設定され、生徒がグループになってタスクに取り組み、成果物を作成し発表している。例えば、2015年度は「理想の学校」、2016年度は「私たちの社会とロボット」がテーマであり、自分をとりまく社会に目を向け、身の回りにある課題を発見し解決策を考えた。活動内容はこのほかに、日本語で質問をし合うスタンプラリー、オリエンテーリング、日本クイズ、キャンプファイヤー、体操などがある。専門家・指導助手はこれらの活動全体を企画し、各専門家・指導助手がそれぞれの地域のCPに協力を仰ぎ準備を依頼した。キャンプ当日、CPは生徒の引率として参加するだけでなく、当日の活動の進行も行った。そしてキャンプ後は、専門家・指導助

手がキャンプ当日の参加者の様子および参加者にとってアンケート結果からキャンプの反省を行い、次年度の企画につなげてきた。

## 2.2 CP への中学生キャンプに関するヒアリング調査

前節で述べたように、2016年度までの中学生キャンプは、専門家・指導助手による前年の反省をもとに企画されてきた。実施段階ではCPが運営に関わるものの、中学生キャンプ2016の反省では、CPにより主体的に準備・運営に参加してもらうためにはどうしたらよいかという課題が出された。この課題への対策のひとつとして、中学生キャンプ2017では企画段階からCPのアイデアや意見、中学生キャンプへのニーズをより重視することとした。このため、報告者らは2017年2月から3月にかけて中学生キャンプ2017参加校のCPにヒアリング調査<sup>②</sup>を行った。

その結果、中学生キャンプに対するCPの共通認識として次の二点が明らかになった。

- ・中学生キャンプにおいて生徒の学びは日本語を多く使うことである。
- ・中学生キャンプは生徒が新しい友だちと出会い交流できる場だという点に意義がある。

## 2.3 体験型・参加型活動における「学び」について

ヒアリング調査でも分かったように、CPは中学生キャンプが生徒の学びの場だと捉えている。教師であれば自分の生徒が大きなイベントで日本語を学ぶことに誰もが期待をするだろうが、中学生キャンプのような体験型・参加型の活動で参加者に起こる「学び」は日本語だけに限らない。そのことは多くのCPも共通して認識しているといえる。では、新しい友だちとの出会いと交流を通して、生徒が何を学ぶことが期待できるだろうか。

「参加型学習」などと言われる学びのスタイルはワークショップと呼ばれているが、中野(2001:11)は「講義など一方向な知識伝達のスタイルではなく、参加者が自ら参加・体験して共同で何かを学び合ったり創り出したりする学びと創造のスタイル」をワークショップと呼んでいる。これまでの中学生キャンプも、学校という普段の学びの場とは異なる環境で日本語を使いながら楽しく体を動かしたり共同でタスクに取り組んだりすることで、日本語を使う楽しさや、身の回りの課題発見や共同作業を通した学びを得ることを目的としていたと言える。

また、荻宿・佐伯・高木編(2012:ii)は、ワークショップは一言で言えば、「“異”との出会い」であり、ふだんと「ちょっと違う」場で、「ちょっと違う」人たちと出会ったり、「ちょっと違う」活動をともにし、当たり前前に思っていることが「ちょっと違う」ことに気づいたり、「ちょっと違う」考え方、生き方があることを知ることだと述べている。

中学生キャンプも参加者は全員が初対面であり地域も世代も立場も異なる。また、キャンプ会場は「ふだんと『ちょっと違う』場」で実施される。そうした「ふだんと『ちょっと違う』

場」で他者と関わる中で自分自身に何が起きているか、自分は何を感じているかということ振り返ることができれば、生徒たちはそれまで気付かなかったさまざまなことを発見するだろう。

#### 2.4 中学生キャンプ2017の企画におけるねらい

以上から、報告者らは、CPが捉える学びの枠を拡張し、中学生キャンプのような体験型・参加型の活動で参加者に起こりうる上記のような「学び」を中学生キャンプ2017の目的に取り入れることとした。そして、生徒たちがキャンプを通して気付くさまざまなことのうち、自分自身に関するものを「新しい自分」と定義した。

「新しい自分」とは何かについて、報告者らは自分自身の過去の体験をふりかえり、「できないと思っていたことができた」「できると思っていたことができなかった」「知らなかった自分の長所・短所の自覚」「新しく芽生えた興味・目標」などを想定した。こういった「新しい自分」の発見により、生徒は自分の中の可能性に気づき、新たな自信、また新たな課題への挑戦の意欲をも得るだろう。自分に対する視野を広げ、将来への希望を得ることは、生徒に期待される「人間的成長」の一面である。中学生キャンプ2017を「“異”との出会い」が生起するような場にできれば、日本語学習にとどまらない「学び」、すなわち「人間的成長」が得られ、CPが見出している生徒同士の交流や出会いの意義をさらに深めることができるキャンプになると思われる。

そのためには、生徒が「自分の外」ではなく、反対に「自分の中」に目を向け、自分自身からなにかを感じ取れるような中学生キャンプとすることが必要である。よって、中学生キャンプ2017では、生徒の目標を「新しい自分」＝「自分の宝」の発見とし、キャンプ全体を「宝（新しい自分）を見つけるための冒険」と見立てることとした。また、「宝」は「冒険（困難への挑戦）」なくしては見つからない。したがって、メインとなる活動は、生徒たちにとって困難を伴うものとしなければならない。さらに、冒険の後には、生徒が自分の「宝」を見出すための場として、生徒自身が「宝」を見つけるだけでなく、他者である友だちと教師からも「宝」を伝えてもらえるような仕掛けづくりを行う必要がある。

### 3. 中学生キャンプ2017の実施概要

#### 3.1 日程および参加者

中学生キャンプ2017は、2017年7月24日から7月26日（2泊3日）の日程でハノイ郊外で実施した。2017年度は5地域<sup>(3)</sup>の中学校27校から選出された生徒54名（8年生または9年生<sup>(4)</sup>）、CP25名、大学生ボランティア<sup>(5)</sup>6名が参加し、かめのり財団、ベトナム教育訓練省国家外国語プロジェクト2020、国際交流基金<sup>(6)</sup>が同行した。参加者は全体で95名となった。

### 3.2 目的および目標

2章で述べた経緯から、中学生キャンプ2017では、参加生徒に関する実施目的を以下の二つとした。

- (1) 生徒の日本語学習への意欲および人間的成長を促進する
- (2) 日本語学習・教育を共通項とした生徒、教師、日本人の交流をはかる

(1) の日本語学習への意欲の促進、および (2) は、中学生キャンプ開始当初からの目的である。そこに「人間的成長の促進」が加わったことが、中学生キャンプ2017の特徴である。「人間的成長」は、前章で述べた通り、「新しい自分」の発見を通して将来への希望、自信、意欲を得ることである。

本稿では、この目的 (1) に焦点を当て、生徒のメイン活動および振り返りの概要とその結果について報告する。報告者らは、目的 (1) を実現するための生徒の目標として、さらに以下の四つを設定した。

- (a) キャンプの活動に取り組む中で、日本語学習を通して出会った他地域の生徒と、新しい人間関係を築くことができる。
- (b) 友だちと助け合い、力を合わせ、試行錯誤を繰り返しながら、グループで一つのものを作り上げることができる。
- (c) 自分が伝えたいことや、友だちとともに考え作ったことを、日本語で自信を持って表現することができる。
- (d) 自分がキャンプを通してできたことや、友だちがグループや自分にしてくれたことを見つけ、それを互いに伝えあうことができる。

「新しい自分」の発見は、これら四つの目標を達成すれば自然と実現するものと仮定し、この四つの目標が達成できるような活動を行うこととした。

### 3.3 テーマ

2.4節で述べた企画のねらい、および3.2節で述べた目的および目標にあわせ、本キャンプのテーマを「新しい仲間と新しい自分を探す冒険に出よう！」とした。本キャンプでは、初めて出会う仲間と力を合わせ一つのゴールに向かって課題に取り組む挑戦を「冒険」と捉え、その過程で気付く「新しい自分」を「冒険」の末に発見する「宝」とする。

### 3.4 生徒のメイン活動

「冒険」を実現するため、本キャンプのメイン活動をグループでの日本語劇の制作・上演とした。活動を日本語劇にした理由は次の四つである。一つ目は日本語劇の制作・上演が他者と力を合わせなければ完成できない困難を伴うタスクだということ、二つ目はさまざまな役割が

必要な劇の制作過程で生徒一人ひとりが役割を果たすことによって「協働」が生まれるだろうということ、三つ目は創造力を十分に発揮できること、そして四つ目は自分が使おうと考えた日本語を使うことで日本語の表現力を磨くことができるということである。以上四点から、報告者らは日本語劇の制作・上演が本キャンプにおける「冒険」、すなわち「新しい自分」の発見に不可欠な困難なタスクに相応しいと考えた。

### 3.5 「新しい自分」を発見するための仕掛け

日本語劇の上演後には「宝」すなわち「新しい自分」を発見する仕掛けとして振り返りを行うこととした。生徒は、日本語劇の制作・上演という困難な挑戦を伴う「冒険」を通して、僅かな時間であっても自分自身や周りの参加者、生じた出来事に対して何かを感じるようになるだろう。しかし、感じたことを自分の言葉で表現する場がなければ、自分自身の内面に真正面から目を向け、「新しい自分」を発見したことにはならないと思われる。したがって、グループの友だちが自分やグループにしてくれたことを直接本人に伝える場、および「新しい自分」について一枚の紙に記述もしくは描写する場を設けることで、生徒が「新しい自分」を目に見える「宝」として発見する仕掛けをつくろうと考えた。なお、日本語、ベトナム語、イラストなど、どのように「新しい自分」をあらわすかは自由とした。これが、本キャンプ最終成果物である「自分の宝」を見出す場である。

### 3.6 CPによる生徒の「新しい自分」の発見への支援

本キャンプでは、CPはキャンプ実施に関わるだけでなく、生徒の「新しい自分」の発見を支援することを目的として、生徒を観察する活動を行うこととした。

CPによる生徒の観察は、運営CP<sup>7)</sup>2名をのぞくCP23名をA～Cの三つのチームに分けて行った。各チーム7～8名のCPは、さらにチームごとに六つの生徒の活動グループに分かれる。一定の活動時間の間、AチームのCPは担当する生徒グループ全体の活動をサポートする。BチームのCPは担当する生徒グループの生徒一人ひとりの様子を観察し、記述しておく。CチームのCPは担当グループを離れ、引率してきた自分の生徒2名の様子を観察し、記述しておく。下記にのべる劇制作①、②、③の時間ごとにこの役割を交替し、CP全員が生徒の活動のサポート、自分の引率生徒の観察、自分の引率生徒以外の生徒の観察を一通り実施する。そして、劇制作活動の終了後、CP同士で観察結果を共有する時間をもつ。このことにより、CPは引率生徒について、自分以外のCPの視点も得ることになる。さらに、劇の発表も鑑賞し、生徒がどのように劇制作の課題を達成したかを確認する。CPは、これらのキャンプ期間を通してCP自身が発見した引率生徒の新しい一面に言及しながら、生徒へのメッセージを記した「あなたの宝」カードを日本語およびベトナム語で制作し、修了式で生徒に手渡す。

以上の活動によって、生徒は生徒同士および自分自身による「新しい自分」の発見に加えて、教師の目から見た「新しい自分」も得ることができる。それにより、生徒がキャンプを通して得た自分自身への自信が、さらに深まることを期待した。

### 3.7 プログラム

本キャンプ企画担当の専門家・指導助手および運営 CP が企画し、以下のプログラムを実施した。

表1 活動内容および活動の目的

	活動内容	活動の目的
一 日 目	<b>【冒険の始まり】</b>	
	・JFVNおよびかめのり財団による日本語劇 ・開会挨拶	楽しいキャンプの始まりの雰囲気を作り出すと同時に限られた簡単な日本語でも場面や登場人物の気持ちがかかることで日本語劇は難しいというイメージを壊す。
	キャンプファイヤー ① 人間知恵の輪とフラフープをくぐろう ② ジェンカ	①劇の制作活動をともにするグループのチームワークをつくる。 ②参加者全員で仲良くなる。
二 日 目	<b>【さあ、冒険だ！】</b>	
	劇の制作① ストーリーと配役決め 日本語を使ってセリフを書く	自分のアイデアを相手に伝えたり相手の意見を聞いたりして、試行錯誤を繰り返し、自分たちの納得のいくやり方を見つけてシナリオ完成を目指す。完成後、立ち稽古を始める、必要な小道具を考える、他のグループの様子を見に行くなどし、一度完成した劇をよりよくすることに努める。
	劇の制作② シナリオを完成させる 劇をもっとよくする	
	劇の制作③ 体と口を動かして演じてみる 小道具の作製	劇の制作①、②で話し合っただけの内容をかたちにする。
	劇の制作④ 劇を完成させる(リハーサル)	練習を何度も繰り返すことで自分が話す日本語や演技に磨きをかけるとともに、改善を重ねてグループで納得のいく劇に完成させる。
	※劇の制作活動の前後と合間に、日本語スタンプラリー、歌ダンス、日本のあそびのいずれかを20分行う	
	自由時間 (CPは「あなたの宝」を集約するためのミーティングに参加)	体も心もリラックスする。
三 日 目	劇の上演	仲間と楽しく演じる。
	<b>【新たな冒険の始まり】</b>	
	キャンプのまとめと振り返り (CPは別室で「あなたの宝」を作成)	キャンプを通してグループの友だちが自分やグループにしてくれたことを直接本人にことばで伝える。その後、どんな自分を発見したかを振り返り「新しい自分」をまとめる。
修了式 ・CPから「あなたの宝」プレゼント ・全員で歌ダンス ・アンケート記入	(CPは自分らが発見した生徒の新しい一面を生徒本人に伝える) 三日間練習した歌ダンスを参加者全員でやることで、一体感を高める。	

本キャンプのメイン活動となる劇の制作は二日目を丸一日使って行った。一つのグループには生徒9名、大学生ボランティア1名が入ることとした。生徒が劇の制作を通して3.2節で示した目標を達成できるよう、制作過程①～④の各段階においてどこまで制作を進めるかというゴールを設定した（表1を参照）。なお、制作活動の前後と合間には、自分が他者に聞きたいことを人を替えて質問する「日本語スタンプラリー」、参加者全員で歌って踊る「歌ダンス」、大縄跳びやけん玉などで遊ぶ「日本のあそび」の三つの活動のいずれかを約20分ずつ取り入れている。

## 4. 結果

### 4.1 劇制作過程の生徒の様子

本節では、本キャンプのメイン活動である劇の制作過程の生徒の様子を専門家・指導助手の視点で記述し、生徒に何が起こったかについて考察する。

表2 劇制作過程の生徒の様子

劇制作の活動内容	生徒たちに起こったこと
劇の制作① ストーリーと配役決め 日本語を使ってセリフ を書く	<ul style="list-style-type: none"> <li>話し合いは活発に行われていた。全体で盛り上がる、1～2人が主に話す、大学生が助けを入れるなど、グループごとに劇の内容を考えるスタイルに違いが見られた。</li> </ul>
劇の制作② シナリオを完成させる 劇をもっとよくする	<ul style="list-style-type: none"> <li>にぎやかだった劇の制作①に比べ、このセッションの開始当初会場は静かだった。どのグループも①で出た多くの意見をまとめることに苦労している様子だった。</li> <li>徐々に各グループが自分たちのやり方を見つけて作業を進め始めた。（それまで目立たなかった生徒が突然グループを引っ張り始めその生徒を中心にセリフを書き出す／一人ひとりが言いたいセリフを日本語で書き出しその後読み合わせを行う／ファシリテーターとしてCPが「誰か記録を書くように」と大学生ボランティアにアドバイスしたことによりシナリオを書くことが始まる／セリフ係、小道具係、演じるときの立ち位置を考える係というように各々の役割を決めて作業を進めるなど）</li> </ul>
劇の制作③ 体と口を動かして演じ てみる 小道具の作製	<ul style="list-style-type: none"> <li>この時間はグループごとの方法、進度の差がさらに大きくなった。小道具作製に入り完成へと進むグループもあれば依然として話し合いを続けるグループもあった。シナリオは多くのグループが「自分のセリフを自分で書く」スタイルで、その後読み合わせをするグループ、各々のセリフをさらに一枚の紙にまとめるグループがあった。</li> <li>劇の制作②と比べると、再び生徒たちが活発に動き始めた。</li> </ul>
劇の制作④ 劇を完成させる (リハーサル)	<ul style="list-style-type: none"> <li>他のグループから見えない場所で練習を行うグループが出始めた。進度が最も遅かったグループもシナリオを完成させ小道具作製を始めた。</li> </ul>

劇の制作①では、生徒たちはまず自分のアイデアを相手に伝えることはできても、相手の意見に反応したりそれぞれから出た意見を発展・削除したりすることが困難だったと思われる。生徒には友だちの発言に対して言動を起こすまでの勇気がまだなかったと言うより、むしろ自

分が意見を言っているのか、自分がこのグループの中でどうしたらいいのだろうなどと様子を窺っていたようであった。しかし劇の制作②は各グループが自分たちのやり方でシナリオ完成に向けて進み始めたことが分かる。例えば、それまで静かだったのに突然グループを引っ張り始めた生徒の行動は非常に能動的で勇気あるものだと思われる。この行動は周りからの反感を買わずに、グループの緊張感を崩すという良い方向にグループを導いた。また、グループ全員が各々のメモ用紙にセリフを書き出したグループは、率先して行動を起こす生徒がいたわけではないが、誰かがそれとなくやり始めたことに他の生徒も従っていたようである。いずれにせよこの時間の生徒の言動から、生徒が仲間とともに進める制作の中で自分の役割を見つけ、劇を完成させるという目標に全員の気持ちが近づき始めたことが推測される。さらに劇の制作③では友だちの様子を見ながら自分が何をしたらいいかを明確に考えられるようになり、劇完成に向けた個々の言動が活発になっている。劇の方向性が定まってきたこともあり、積極性が高まり、自分がグループ内に存在する意義を見出し嬉しさややる気を感じているのだろう。こうして劇の制作④では時間の許す限りどのグループも練習・改善を重ねるに至った。

#### 4.2 劇の様子

上演された生徒たちの劇はどれも創造性に満ちたものだった。ドラえもんや神の話といった既存の物語をアレンジした劇もあれば、友情の大切さや努力の大切さをテーマにしたオリジナルストーリーもあった。また、グループに9人もいたにもかかわらず何もしていない生徒は見られなかった。話す、歌う、踊る、語る、動きを表す、音を表すなど、一人ひとりが演者となりそれぞれの役になりきることでグループの劇が完成していた。

6グループの劇のタイトルは以下のとおりである。

- |                |         |
|----------------|---------|
| ・ドラえもんせいべつ物語   | ・もりの話   |
| ・ガリ勉の冒険        | ・バとカ    |
| ・山のかみさまと水のかみさま | ・9か月10日 |

#### 4.3 振り返りの様子と生徒の「宝」

振り返りの時間、生徒は引き続きグループになり、キャンプの中で自分について感じたり気付いたりしたことを一言ずつ発表するとともに、友だちが自分やグループにしてくれたことを隣に座っている友だちに一人ずつ順番に伝えた。いくつかのグループでは、隣の友だちの方に体の向きを変え、改まった様子で何かを伝える様子が見られた。また、最初は静かに一人ずつ話していたが次第にグループ全体が盛り上がり、拍手をしたり肩を並べたりして互いをたたえ合うようなグループもあった。伝え方や盛り上がり方は違うが、どのグループの生徒も友だちが自分してくれたことを恥ずかしがらず堂々と伝えていた。



また、「新しい自分」の発見についても、自分が得たこと、乗り越えたこと、できなかったこと、気付いたこと、新しい課題などのさまざまな記述があり、中には「日本語を話すことに自信が持てた」「帰ったらもっと日本語を頑張りたい」などの日本語学習への自信や意欲をあらわす記述も見られた。

#### 4.4 目標および目的の達成度についての考察

本節では、3.2節で示した生徒の目標の達成度について専門家・指導助手の視点から記述し、それをもとに目的(1)の達成度について考察する。

表3 専門家・指導助手から見た生徒の目標の達成度

生徒の目標	達成度
(a) キャンプの活動に取り組む中で、日本語学習を通して出会った他地域の生徒と、新しい人間関係を築くことができる	<ul style="list-style-type: none"> <li>・生徒、CP、大学生ボランティアのアンケート結果<sup>®</sup>からは、ほぼ全員が他地域の生徒との新しい人間関係を築く経験ができたと考えていることが分かった。</li> <li>・劇をつくる過程で、どの段階においてもメンバー全員がさまざまなかたちで力を合わせなければならなかったため、単に一緒に活動しただけでなく一人ひとりのさまざまな一面を知ることでもできた点でグループのメンバー同士の関わりが深くなったと考えられる。</li> </ul>
(b) 友だちと助け合い、力を合わせ、試行錯誤を繰り返しながら、グループで一つのものを作り上げることができる	<ul style="list-style-type: none"> <li>・劇制作における条件および目標基準は、「グループ全員で10分以内の日本語劇を演じ切る」ということのみであったが、生徒たちは協力と粘り強い取り組みによって、それぞれにストーリー性・メッセージ性があり、個々のメンバーの特技を活かした内容の劇を完成させた。</li> <li>・他方、生徒のアンケートでは、「劇を作る過程が良くなかった」「参加しない友だちがいた」「自分はあまり手伝わなかった」という記述もあり、劇制作が生徒にとって困難な挑戦であったこととともに、生徒たちの目標が専門家・指導助手が想定するよりさらに高かったことが分かった。</li> </ul>
(c) 自分が伝えたいことや、友だちとともに考え作ったことを、日本語で自信を持って表現することができる	<ul style="list-style-type: none"> <li>・どの生徒も配役のキャラクターになりきり堂々と日本語を使って演じていた。また、教科書の学習内容レベルの日本語を使って演じた生徒がほとんどで、翻訳調の分かりにくい日本語はほぼなかった。</li> <li>・自分たちで制作した劇においては、生徒は言わされるのではなく言いたいことを言えるため、より自信を持って話せたのではないかと考えられる。</li> </ul>
(d) 自分がキャンプを通してできたことや、友だちがグループや自分にしてくれたことを見つけ、それを互いに伝えあうことができる	<ul style="list-style-type: none"> <li>・生徒のアンケート記述からは、全体として自分でできたこと以上に手伝ったことや手伝ってもらったことを意識していることが分かった。</li> <li>・振り返りにおける生徒の言動や表情からは誇らしさや興奮が見られ、互いに達成感を味わっていた。また、生徒一人ひとりが自分の言葉、表現で「新しい自分」を記述できたことから、生徒たちは振り返りの時間を活用し「新しい自分」＝「自分の宝」の発見を仲間と分かち合うことができたと考えられる。</li> </ul>

表3から分かるように、生徒はいずれのグループも日本語劇を演じ切り、課題を達成するとともに、振り返りの時間ではその過程で育まれたチームワークや共に乗り越えて得た互いへの感謝や信頼を伝え合い、キャンプ会場全体に強い一体感が生まれていた。「新しい自分」の発見への挑戦、それを一人ではなく、仲間と共有したことにより、本キャンプにおける生徒の「冒

険」は成功に終わったといえる。

一方で、表3中に見られる「劇を作る過程が良くなかった」「参加しない友だちがいた」「自分はあまり手伝わなかった」という生徒の記述は、キャンプへの取り組みや「できたか否か」という自己評価においては否定的なものだが、自分の内面や周りで生じたことに目を向け、それに気付き正直に言語化できているという点ではこれも成果の一つと考えられる。

何かを達成したり乗り越えたりした喜びだけではなく、できなかったことに対する悔しさ、そこから見つかる課題もまた学習のモチベーションとなり、これらを自ら発見できることが人間的成長につながる。よって、「生徒の日本語学習への意欲および人間的成長を促進する」という本キャンプの目的(1)は達成されたと考えられる。日本語学習の場を通じた「新しい自分」の発見という人間的成長こそが、中学生が日本語を学ぶ意義の一つであると考えれば、本キャンプの意義もまた、これまで以上に深まったと言える。

## 5. まとめと今後の課題

中学生キャンプ2017は、生徒が初めて出会った人とともに困難な課題に挑戦することを通して発見した自信や課題をその後の日本語学習ないしは自分の人生につなげられるようにすることを大きな目的とし、その目的を実現するためのメイン活動として日本語劇の制作・上演を行い、参加した生徒の多くが「冒険」の先に「自分の宝」を発見することができた。

ただし、「日本語劇の制作を通じた新しい自分の発見による人間的成長」を目的としたキャンプとしては、課題も多い。

一つは、「困難なタスク」として設定した「日本語劇」の評価基準をさらに明確に設定することである。日本語を使用することと時間制限のほかに、何に気をつけて劇を制作するかによって、劇制作の学びの内容は大きく変わってくると思われる。

また、「新しい自分」の発見を支援するために導入したCPの観察活動<sup>9)</sup>についても、作成した「あなたの宝」カードがどの程度、生徒に効果があったかについては、今回のキャンプ中には確認ができなかった。観察の視点、観察時間、観察結果のアウトプットのタイミングなど、生徒の学びをより効果的に支援するためには、今後も試行錯誤が必要である。

さらに、生徒の学びについても、より詳細な評価のためには、アンケートや最終成果物の分析、キャンプ後の生徒の観察などが必要であろう。これらは今後のキャンプ企画・実施における課題とする。

最後になるが、本稿は中学生キャンプ2017における生徒の学びとその成果の記述にとどまったため、3.2節で示した日本語学習・教育を共通項とした者同士の交流、およびCPの目標や活動の詳細については言及していない。したがって、本稿は中学生キャンプ2017について伝える報告としては局所的なものであることを申し添える。

〔注〕

- <sup>①</sup>ベトナム中等日本語教育支援が始まって以来、国際交流基金の派遣者はベトナム人日本語教師とともに授業を実施することで教師支援にあたってきた。よって、現在においても JFVN はベトナム人日本語教師のことをカウンターパート（CP）と呼んでいる。
- <sup>②</sup>CP にとって意見を出しやすい環境の中でヒアリングをするため、調査は各地域の研修の途中や、授業の合間をぬってカフェで行うなど、堅苦しくない場を設定した。地域によっては、JFVN ベトナム人アシスタントにも通訳として協力を仰いだ。主な質問項目は次のとおりである。中学生キャンプの活動内容についてどう思うか（生徒にとって良い点、改善すべき点にはどんなことがあるか）／活動内容以外の部分で改善すべき点にはどんなことがあるか／CP をお願いしている活動の事前準備についてどのような意見または提案があるか／生徒の参加人数・対象学年や CP の引率者としての参加についてどう思うかなど。
- <sup>③</sup>ハノイ、フエ、ダナン、ホーチミン、ビンズオンの5地域が対象となる。
- <sup>④</sup>8年生は日本の中学2年生、9年生は中学3年生にあたる。
- <sup>⑤</sup>大学生ボランティアは日本語を学習しているベトナム北部のハノイ、ハイフォン地域の大学生を対象に募集した。大学生ボランティアの役割は担当グループで劇制作に取り組む生徒のサポート、いわば生徒のファシリテーターである。大学生ボランティア事前会議およびキャンプ当日には、劇制作に率先して入り込むのではなく、あくまでも話し合いや練習で生徒一人ひとりが積極的に参加できるようにサポートするためにグループに入ることを大学生ボランティアに入念に伝えている。
- <sup>⑥</sup>JFVN 専門家・指導助手3名、JFVN 職員・ベトナム人アシスタント4名、オブザーバーとして国際交流基金マニラ日本文化センター日本語上級専門家1名。
- <sup>⑦</sup>運営 CP とは、ハノイ地域の CP のうち中学生キャンプ2017の企画に関心を寄せ、専門家・指導助手とともに本キャンプを企画し、当日の運営を行った CP のことである。
- <sup>⑧</sup>本キャンプでは参加者にアンケートを実施したが、参加者からはアンケート結果公開の同意を得ていない。したがって、本稿では、参加者個々のアンケート結果についての詳細な記述は控えることとし、4.4 節においてはアンケート結果全体の傾向を表す内容の記述に留める。
- <sup>⑨</sup>本キャンプにおける CP の役割は生徒の支援を優先したが、今後は中学生キャンプの企画および運営全般の担当を専門家・指導助手から CP に移行していきたいと考えている。本キャンプで有志を募り運営 CP を置いたのは今後への布石である。

〔参考文献〕

- 菊宿俊文・佐伯胖・高木光太郎編（2012）『ワークショップと学び3 まなびほぐしのデザイン』、東京大学出版会
- 中野民夫（2001）『ワークショップ—新しい学びと創造の場—』、岩波書店

