

4. 6. フェアウェル・パーティー

I. 目的と概要

クラスを超えて学習者と教師の交流をはかり、6日間のコースの締めくくりとするためにパーティーを企画した。企画の段階では、学習者が学んだ日本語を使ってなんらかの発表を行うという目的も挙げられたが、楽しむことを第一の目的としたため、クラスごとの発表を強制とはしなかった。

時間は、最終日である8月19日の12:00から1時間30分。場所は、文系総合館6階のファカルティ・ラウンジであった。

II. 準備

紙コップ、紙皿、紙ナプキン、割り箸などの備品は、Aクラスの学習者が授業中の買い物タスクの中で購入した。

それ以外の食事や飲み物は、教師が本山の「DELI」で注文した。今年のパーティーで和食が多く残っていた反省をふまえ、ピザ、オードブルなどの洋食中心にした。

III. 内容

III-1. タイムテーブル

- 0:00 教師リーダーより挨拶
- 0:05 食事と歓談
- 0:30 Aクラスの発表（書道）
- 0:45 ジェスチャー・ゲーム
- 1:00 食事と歓談
- 1:30 教師リーダーより挨拶

III-2. Aクラスの発表（書道）

Aクラスの学習者が授業中に書いた書道の作品を掲示し、作者である学習者が一言ずつコメントを加えた。Aクラスは、初めてひらがなを学習する人がほとんどであり、この書道の発表はひらがな学習の集大成というねらいを持っていた。作品には、「たぬき」「くさったキュウリ」などユニークなものも多く、作者がその言葉を選んだ理由を話すたびに、会場に笑いが広がった。

III-3. ジェスチャー・ゲーム

パーティーの余興として、ジェスチャー・ゲームを企画した。ルールは、4人が一組となり、与えられたお題（「酔っぱらい」「猿」「マトリックス」など）を4人が同時にジェス

チャーで表現し、一致していれば得点が与えられるというものである。司会は、あらかじめDクラスの中から募り、立候補してくれたひとりの学習者にお願いした。

先生を含む参加者全員が迫真の演技を繰り広げ、おおいに盛り上がった。優勝したチームには、賞品として和菓子が贈られた。

Ⅲ－４．その他

Bクラスが間違い探しの掲示を行った。これは、学習者と教師が記念写真風に2枚の写真（2枚はわずかに異なっている）を撮り、パーティーの参加者に間違いを探させるというものである。多くの人が写真に見入り、Bクラスの仲睦まじさを想像しているようだった。

Ⅳ．感想と反省

各教師から寄せられた感想と反省を以下に挙げる。

参加は強制しなかったが、出席率は良かった。

パーティーの目的は交流であり、その意味では成功だったと思う。

学習者が司会をしてくれたことで、学習者がより盛り上がり、積極的に参加してくれたような印象があった。

司会はすべて英語で行われたが、日本語クラスのパーティーとしてはもっと日本語を使ったほうがよかったのかもしれないという感もある。

ゲームはルールがわかりやすく、よかったと思う。

結構、食事が余ってしまったことが気になった。

パーティー係を設けていれば良かった。パーティーについては仕事の分担が明確でなかったため、一部の人が負担する形になってしまった。

< 稲田 >