

タイムテーブル

時間（分）	項目	ガイド	島民	児童	音響	補足・注意事項
5～10	航海の仲間を見つけよう！	帆・地図・コンパスの揃った船を見せる。この他に航海に必要なものを見せる。（「仲間」という答えを引き出す）。	島民役は裏で着替え、自分のテーブルに必要なアイテム（地図・帆・コンパス各3つずつ。辞書1～2部）を持つ。	ガイドの質問に応じ答える。生活班、もしくはアクティビティを通して4～5人の班に分かれる。	*トラック1は学生紹介等に使用可能。 トラック2	出来る限り班の男女比などが均等になるように。
5	船出～漂着	児童と共に冒険へ出発する。BGMが嵐が変わったら、叫んで児童に目をつぶらせる。その間、船から地図・帆・コンパスを引き抜き放っておく。照明が点いたら、児童に目を開けてもらう。船・島民に注目させ、世界地図を用い、地図に載っていない島に難破した漂着したという状況を説明する。	嵐の最中、児童が目をつぶっている間に各自テーブルに着く。卓上に帆・地図・コンパスを用意。辞書は足下に置いておく	ガイドの指示で目をつぶり、開ける。周囲を見渡し、島民の登場に気づく。	トラック3をかける。船出後、BGMを徐々にフェードアウトさせる。嵐・雷の音に切り替わったら、嵐が来たと叫び、照明を消す。ジャングルの音・バリ島の音楽に変わったら照明を点ける。	
35	本編開始	各班から1人ずつ、船・ペン・コインのセットを取りに行かせる。班員で協力し、帆・地図・コンパスを島民と交渉して手に入れたければ帰還できないこと、先攻・後攻チームに分かれること、交渉のチャンスは4回あることを伝える。	日本語・英語は分からない設定で、黙っている。	班代表1人が、船・コイン・辞書のセットを取りに行く。	この間、BGMは流さない。	
以下内訳:3	ターン1前半	1人の島民に対し、複数の班が偏って集まり過ぎていないかを確認し、ばらけるよう適宜間に入る。交渉時間でない班の児童が退屈しないように、 「どうやって他の班が交渉しているかよく見ていてごらん」等話しかける。	各自の担当言語でひたすら児童に話しかける。英語・日本語で話しかけられても分からないフリをする。コインを差し出されても「それは何？」「そんなものはいらない」等断り続け、児童には地図・帆・コンパス等アイテムは渡さない。	英語・日本語で話しかけてみるが通じない。コインを差し出すが受け取ってもらえない。	トラック4～9	
2	インタビュー1	まずは児童に1ターン目の感想を尋ねる。「子どもたちが来て、どう感じたか」と島民1人にインタビューをする。ガイドの話を傾きながら聞いた後、日本語で児童に内容を伝える。	ガイドの質問に対し、担当言語で「いきなり知らない言葉を使っている子どもたちがたくさん驚いた」という趣旨のことをしゃべる。	ガイドの質問に応じ、感想を話す。「英語が全然通じなかった」「コインを出しても受け取ってもらえなかった」など。	この間、BGMは流さない。	
3	ターン2前半	1ターン目とは違う島民の所へ行くよう誘導する。前半で手持ちの辞書1～2部を全て渡してしまった島民に、後半が始まる前に他の島民から辞書を受け取り渡す。2ターン目終了時に全ての班が辞書を1冊ずつ持った状態になるよう補助する。	児童に話し掛け続ける。ジェスチャー等で児童の意図が伝わっていても、この時点ではアイテムを渡さない。交渉終了間隙で「きみたち、私のしゃべっていることが分からないの？じゃあこれを使いなよ」と言い辞書を渡す。	ジェスチャー等で交渉を試みる。辞書をもたらした後、通じるか試してみる。	トラック10～14	
2	作戦タイム2	辞書の中身を児童に確認させる。「こんにちは」「お願いします」「ありがとう」「私たちは日本から来ました」の4フレーズが各言語で書いてある旨を伝える。どの島民がどの言語を話すかは教えない。	作戦タイム中は島民は黙っている。	どの言葉がどの島民に使えそうかなど、作戦を練る。	この間、BGMは流さない。	
3	ターン3前半	島民の該当言語が分からず行き詰まっている班を補助する。一部の児童のみが交渉しているような班には、皆で協力するよう促す。	児童が該当する言語を見極め、ある程度の意思疎通がとれたら、帆・地図はそれぞれコイン1枚ずつと交換してあげてよい。但し、最重要アイテム（コンパス）はターン3では与えない。「ありがとう」と言わない班からは上げたアイテムを取り戻すなど各自工夫する。	辞書に書かれたフレーズを試してみる。コイン1枚につき地図・帆1つずつと交換可能であることに気づく。	トラック15～19	
2	ガイドが島民へインタビュー	帆と地図両方を手に入れた班にコツを尋ねる。どの班もコンパスだけは貰えていないことに気づかせる。どうして貰えなかったか島民（2人）にインタビューする。日本語に訳し児童に伝える。	島民（1人目）「祖先から伝わる大事なもののだからあげられない」、島民（2人目）「なぜそれほどコンパスが欲しいか理由が分からない」旨を各自担当言語で答える。	島民の回答を受けて、理由をどう説明するか、どうしたら相手の大事なものを貰えるか等考える。	この間、BGMは流さない。	
3	ターン4前半	交渉に行き詰まっている班を補助する。全ての班が3つのアイテムを揃えられるよう調整する。ターン終了後、どう工夫したか、どう感じたかなど児童に問いかけやりとりする。	船が難破し壊れたこと、コンパス無しでは帰還できないことを児童が伝えやすいよう島民自らもジェスチャーで問いかける。コイン2枚（5人班の場合は3枚）と、コンパスを最終的に交換する。全ての班が3つのアイテムを揃えられるよう調整する。	（各島民の言語が辞書中のどの言語に該当するか、ほぼ分かった状態）。班員皆で声を揃えて言う、難破した状況をジェスチャーで表す、手に入れた地図を用い帰りたい場所を示すなど各班オリジナリティを発揮して交渉する。ターン終了後、どう工夫したか、どう感じたか等ガイドの問いかけに応じて答える。	トラック20～22	
2	小学校へ帰還	アイテムを全て手に入れたので帰還できる旨を伝える。各島民に「さようなら」の言い方を教わる。児童を誘導する。	ガイドの質問に応じて担当言語での「さようなら」の言い方を教える。自分が何語を話していたか確認かしきしても良い。帰還する児童を手を振って見送る。	各島民から「さようなら」の言い方を聞いて、気に入った表現を声に出しながらガイドの誘導に従い帰還する。	トラック23	
20	ふり回り	1班1つのテーブル（イスは無くても良い）に集まるよう誘導する。	テーブルの上を片付け、ワークシートと鉛筆を準備する。足りない班の分のテーブルも出し、同様に準備する。	班ごとにテーブルに集まる。	この間、BGMは流さない。	
以下内訳:10	ワークシート記入（班）	各班を巡回し、班員皆の意見を反映して書けるよう補助する。	各班を巡回し、班員皆の意見を反映して書けるよう補助する。（日本語で話して良い。）	班員皆でワークシートに記入していく。	この間、BGMは流さない。	
10	全体共有	ワークシートにどんなことを書いたか児童に問いかけて相互作用する。挙手よりも、自由に口に出して言えるようにする。	児童が自由に意見を言えるよう補助する。	ワークシートを持って、大まかに班ごとに集まって座る。自由に発言して良い。	この間、BGMは流さない。	全体で集まって座り、意見のピックアップ。
5	学生からのメッセージ	ガイド・島民（2～3名）からメッセージを伝える。コミュニケーションで大切だと思うこと、自身の体験など。	ガイド・島民（2～3名）からメッセージを伝える。コミュニケーションで大切だと思うこと、自身の体験など。	ガイド・島民からのメッセージを聴く。	トラック24～27	

合計時間:70～75分