

オリジナル教材を用いた中国語単語学習の試み[†]

田中智子

TANAKA Tomoko

大学生の学力低下が問題となっている現在、大学の語学教育においても、従来のような履修者の自主的な課外学習は必ずしも期待できないのが現状である。このような状況の中、筆者は中国語の単語の習得を促すために二種類のオリジナル教材を用いてきた。

本稿では、これらの教材と授業での使用例を紹介するとともに、これまでの使用実績を振り返り、この教材を用いた方法の長所と課題についてまとめたい。

キーワード：中国語、教材、単語学習、学習スキル

1. はじめに

大学全入時代と言われる今日、本学においても、十分な学習スキルを身に着けないままに入学してくる履修者は少なくない。本学では、中国語は英語と並ぶ選択必修科目であるため、授業時間数も多く、一定の中国語能力を身に着けることが期待されている。しかし、学習スキルを身につけていない履修者は、漢字表記、表音文字（ピンイン）表記の読み方、書き方、単語の意味などの自習方法がわからないために、きちんと習得ができず、学習につまずく大きな要因となる。

瀧沢（2004）は、その題名の通り「「できない」子が、できるようになる指導法」を実践し、その方法を具体的に紹介している。「「できない」生徒の多くは、家庭で勉強しない。勉強しないから、勉強するという習慣すら身につけられず、学校に来ても主体的な学習ができない」と主張し、単語を含む学習は授業中にやるべきである、という提案をしている。瀧沢（2004）が扱っているのは中学英語であるが、上記の指摘は、本学における中国語教育の現状にもあてはまると考え、試みとして、この本の提案する方法を本学における中国語の授業でも導入することにした。

単語学習については、平成19年度の秋学期から、瀧沢（2004）を参考に「単語スキル」、「中国語単語ビンゴ」の2つの教材を作成し、授業内でなるべく単語練習を行うことを目標とした。この二つの教材は、履修者にはおおむね好評であったが、その理由は次の2点に

あるのではないかと考えられる。(1) これらの教材が単語学習に直結していることは明らかであり、履修者は自分が「勉強をしている」という満足感や安心感を得ることができる。(2) 講義とは異なり、クラスメートとの適度な競争というゲーム的な要素がある。

語学の修得には、各自の実践（発音、聞き取り）が非常に重要であると思う。実践してもらうためには、学習意欲の低い学生や、学習習慣のついていない学生にも、授業に参加してもらうこと、自分にもできる、と自信をもってもらうことが必要になる。単語の学習は、複雑な文法構造の学習よりもハードルが低く、また、単語の意味や表記、発音を覚えれば、文の単位になってもその意味の理解がしやすくなる。単語スキルは、授業中に単語を覚えて、すぐに教師がチェックするというシステムになっているため、いくつかの単語を覚えたかということは自分でも確認ができる。後に詳細を示すが、単語スキルシートは1枚に10前後の単語が入っていて、クラスの大半の学生は、授業時間内に少なくとも1シート分10個程度の単語のつづりを覚えることができる。このことは、自分にも単語が覚えられるのだという自信につながる。

さらに、ゲーム的要素が入ると、楽しく学習がしやすい。特に「単語ビンゴ」については、授業に積極的に参加していなかった学生でも、自らゲームに加わってくれることも多々あった。

その一方で、小テストの結果を見る限りでは、これらの教材の使用によって、十分な学習効果が得られた

かには疑問があり、学力や学習意欲が非常に低い履修者は、学習効果はさらに期待できない、という現状もある。したがって、運用方法やこの二つ以外の教材を引き続き検討する必要がある。本稿では二つの教材の実践方法及び問題点について報告する。

2. オリジナル教材の例と授業の展開

<単語スキル>

瀧沢(2004:41-42)を参考に、両面印刷で次のようなプリントを作成した。瀧沢では、英単語スキルを作成する際、次の3つの点について留意したことが述べられている。(1)発音をカタカナで表記する (2)最初は「なぞりがき」をさせる (3)難しい単語は、発音は無視してつづり通りにカナをふる(例: friendは「フリエンド」)、の3つである。(1)は文字と音の関係を覚えさせるため、(2)は、単に文字を書くだけになってしまうことを防ぐため、(3)はつづりの習得に重点を置くためである。中国語版スキルの最初のバージョンでは3つのポイントすべてを踏襲した。しかし、(3)のように発音よりもつづりに即したカナをふると、履修者がつづり方と発音の正しい対応を覚えにくくなる心配がある。表音文字(ピンイン)のつづりを正しく覚えることは中国語学習の初年次の目標のひとつであることから、第二バージョン以降はカナを省略することにした。

(表面)

指で書いて覚える 中国語単語スキル 第一課

	指書き 机の上に指で書いてみよう。	ためし書き 左の単語を隠して書いてみよう
(1) 你 (あなた)	nǐ	
(2) 好 (よい、元気だ)	hǎo	
(3) 一 (1)	yī	
(4) 五 (5)	wǔ	
(5) 八 (8)	bā	
(6) 大 (大きい)	dà	
(7) 不 (～ない)	bù	
(8) 口 (口)	kǒu	
(9) 白 (白い)	bái	
(10) 女 (女)	nǚ	
(11) 马 (馬)	mǎ	

(裏面)

テストしてみよう!

(2,3 回目は漢字も書いてみよう)

テスト1回目(ピンインのみ)	テスト2回目(漢字も)	テスト3回目(漢字も)
(1) 你(あなた)	(1) あなた	(1) あなた
(2) 好(よい、元気だ)	(2) よい、元気だ	(2) よい、元気だ
(3) 一(1)	(3) 1	(3) 1
(4) 五(5)	(4) 5	(4) 5
(5) 八(8)	(5) 8	(5) 8
(6) 大(大きい)	(6) 大きい	(6) 大きい
(7) 不(～ない)	(7) ～ない	(7) ～ない
(8) 口(口)	(8) 口	(8) 口
(9) 白(白い)	(9) 白い	(9) 白い
(10) 女(女)	(10) 女	(10) 女
(11) 马(馬)	(11) 馬	(11) 馬
点	点	点

この教材の指導方法は次のように行う。まず履修者と一緒に発音し、正しい発音を確認する。次に履修者は、発音をしながら「指書き」部分で鉛筆を持たずに繰り返し練習する。これは、鉛筆で書いてしまうと、練習できるスペースが限られてしまうのに対し、指書きならば何度でも繰り返し練習できるからである。さらに「なぞり書き」と同様、機械的に文字を書くだけになってしまうことを防ぐこともできる。「指書き」で漢字表記やピンイン表記を覚えたと思ったら、指書きのピンイン表記を隠し、「ためし書き」の部分でやはり鉛筆を持たずにピンインを書いてみる。覚えられたと思ったら教員のところに来てチェックをしてもらう。覚えるのが苦手な履修者は、シートの単語全部を一度にチェックする必要はなく、少しずつでも良いことにしてある。チェックの方法は、クラスのレベルやニーズにより、教員の発音したつづりを書く、日本語を言いつづりを書く、などのいくつかのやり方がある。チェックが終わった履修者は裏面の小テストを自習する。

<中国語単語ビンゴ>

瀧沢(2004:50-57)を参考に、中国語の教科書に出

てくる中国語の単語を用いて作成した。教員は、下記のような内容を記載したシートを作成し、履修者に配布する。

中国語単語ビンゴ (汉语教程 1 上) Ver.1 (1 課～3 課半分)

- B 你, 好, 一, 五, 八
- I 大, 不, 白, 马, 忙,
- N 女, 很, 难, 他, 太
- G 爸爸, 妈妈, 哥哥, 弟弟, 妹妹
- O 汉语, 英语, 日语, 邮局, 银行

	月	日	得点		
B					
I					
N					
G					
O					

履修者は、表中のBの行にはBの行の単語、Iの行にはIの行の単語、というように表を埋める。その際、書き込む順番は好きな順番で良い。

教員が適当にBからOまでの単語を読み上げ、履修者は読み上げられた単語に印をつけていく。基本的なルールは一般のビンゴゲームと同じで、縦と斜めがそろったら「ビンゴ」と言う。最初にビンゴになると10点、そのあと9点、8点と順番に減点していく。

履修者は得点を足していき、最終的な総合点で一位～三位(教室の人数によって決める)を決める。1回もビンゴにならなかった履修者には、最後に20点与える。

上位に入賞した履修者には、中国などで買った文房具(鉛筆、シール、付箋、ノート等)や駄菓子などを賞品としてプレゼントする。

なお、単語を読み上げる際、教員は読み上げた単語の意味を履修者に適宜質問することで復習を行う。

3. 履修者の感想と学習効果

上述の二つの教材について、平成21年度から26年度にかけて、何度か履修者に記名式アンケートを実施し、感想を尋ねた。以下にその結果をまとめる。

表1 役に立った学習法 (平成21年度1年生)

説明: 読解、作文で行った内容のうち、自分の勉強に役立ったと思えるものはなんですか。また意味がなかったと思うものはなんですか (複数回答可)

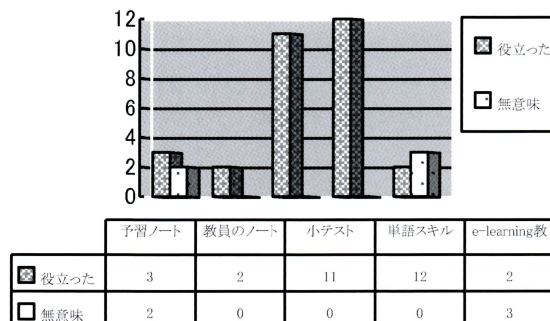
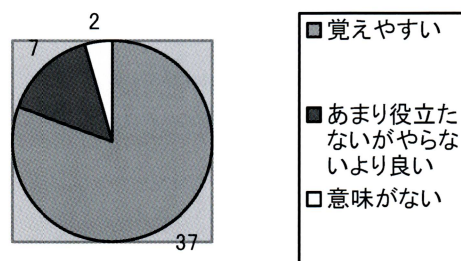


表2 単語スキルに対する履修者の評価 (平成22、23、26年度1年生)

説明: 単語スキルをやったどう思いましたか。一番あてはまるものにチェックを入れてください。



回答者は一定レベル (HSK 4級レベル以上) の学習者を除き、再履修者を含む46名

ところで、単語スキルは、授業方法を少し変更してみたため、平成25年度はほとんど使わなかった。その後、26年度の途中から再開させた。平成24年度から26年度は同じ内容の小テストを実施しており、一定レベル以上の既修者を除いた同じ課の小テストの平均点は下記のようなになる。

表3 スキル未実施年と実施年の小テストの相違

	6課 (31点満点)	9課 (34点満点)
平成24年度 (スキル実施)	19.7点	24.4点
平成25年度 (スキル未実施)	14.7点	16.7点
平成26年度 (スキル実施)	18.9点	19.6点

各学年の履修者は、24年度が22名、25年度が19名、26年度は9名である (各小テスト実施時。未受験者分は除

く)。単純に平均点のみを比較すると、スキルを実施した年のほうが平均点が高いことがわかる。

単語ビンゴに関しては、当初、教材としてよりも気分転換のための「ゲーム」として考えていた。しかし、履修者にアンケートを取ったところ、ほとんどの履修者が学習に役立つと考えていることがわかった。

表4 単語ビンゴについて(平成25、26年度1年生)

※平成25年度生については秋学期末、26年度生については春学期途中でアンケートを実施

※平成25年度生アンケート回収数10名 26年度9名(うち再履修者1名、留履修者1名を含む)

設問1: 次の学期も単語ビンゴをやりたいか。 はい 19名(100%) いいえ 0名(0%)

設問2: 問1の回答理由(自由回答)

- ・ 楽しい。楽しく単語が覚えられる。
- ・ 果敢があるのでやる気が出る。
- ・ 気分転換になる。

設問3: 単語ビンゴは学習に役立つと思うか。 役立つ 14名 やや役立つ 4名 わ

らない 1名

設問4: 問3で「役立つ」、または「やや役立つ」と答えた履修者の理由

- ・ 覚えやすい。(書いて覚えられる。楽しく覚えられる。授業内に覚えられる。)
- ・ 言われた単語がどれかわからなくても、ビンゴになりたいので一生懸命探す。
- ・ 忘れていた単語の復習になる。
- ・ 遊びの要素が強いと思うので(やや役立つ)。

4. 考察

<単語スキルについて>

表1、2からもわかるように、履修者にはおおむね好評であった。これは、授業内で単語を一度覚えることによって、履修者が達成感を得るためではないかと推測される。また、同じテストの平均点を見る限り、単語スキルを導入したほうが、高い得点が期待できることが予測される。一方で課題も多々ある。

1) 瀧沢(2004)のポイントの一つは、「声を出して」「指書き」を行うことにある。しかし、大履修者になると恥ずかしさが勝つのか、履修者の多くは声を出して発音することができない。また指示に従わず鉛筆書きをしてしまう履修者も少なくない。こうした状況が、この教材の効果を減少してしまう可能性は否めない。

2) 意味がなかったと答えた履修者のうち1名は、非漢字圏からの留履修者である。また、「意味がなかった」「あまり役立たないが、やらないよりは良かった」という否定的な回答で答えた7名中6名は、出席不足や期末試験の得点不足で不合格となっていることや、小テ

ストの平均点が低いことなどから、本人たちの内省の通り、単語学習が成績の向上や学習意欲の維持には役立たなかったことが推測される。

さらに、上記のアンケートからもれてしまった履修者1名に直接話を聞いたところ、覚えることが苦手なため、授業の時間内で単語スキルを終えることは苦痛であったという報告もあった。

以上のことから、十分な学習効果が得られない履修者も少なくないこと、覚えることに苦手意識をもった履修者には、ストレスを与えてしまう恐れがあることなどが考えられる。また、1で述べたように、本来の方法がきちんと踏襲できていないために、十分な成果があがらなかった可能性もある。

3) クラスのほとんどの履修者は、授業内の15分から20分程度の時間に、教員によるつづりチェックまでは達成することができる。それにも関わらず、週1回の筆記小テストでは、8割以上の得点が得られる学生は、クラスの一部に過ぎない。この状況を鑑みると、習熟度を高めるためには、やはり授業外での復習は必要で、この「復習」をいかにして履修者にさせるか、ということが今後の課題である。

4) 単語スキルを導入しなかった年でも、8割から9割の高得点を取り続けた履修者はおおり、大学までに学習習慣がきちんと身につけている履修者にとっては、単語スキルの有無はそれほど関係がないことも推測できる。

<単語ビンゴについて>

このゲームの長所は、既修者から、授業に遅れ気味の履修者まで、幅広いレベルの履修者に対応することにある。既修者は純粋にゲームの要素を楽しんでいる様子であった。また、授業に遅れ気味の履修者も、次のような理由で楽しめているのではないかと思われる。(1)もし読み上げられた単語がわからなかった場合は、周りの履修者や教員に聞いても良いことになっているため、心理的負担が少ない。(2)得点は、中国語の能力ではなく、運によるものであるため、成績上位者でなくても、高得点を期待することができる。

なお、文字と発音を一致させる練習として、ビンゴゲームのほかにカルタを導入したこともあるが、カルタではビンゴゲームのように履修者の参加を促すことができなかった。カルタによる単語学習の方法は、下記のように行った。単語を書いた札とピンインローマ字(中国語のカナ表記にあたる)で単語の発音を書い

た札を二組用意し、読み上げた札の漢字表記にあたる札を取り合うという方法である。ところが、ゲームを始めると既修者や、やる気のある履修者は積極的にゲームに参加するものの、学習意欲の低い履修者は、自信がなかったり、単語をきちんと覚えていなかったりするせいか、ゲームに加わる様子がほとんど見られなかったのである。カルタとビンゴの異なる点は、前者が単語の発音と漢字表記の対応をきちんと覚えていることを前提としており、仮にその対応をまったく覚えていない履修者がいれば、その人は実質的にゲームに参加できないのに対し、後者のビンゴは単語の発音と漢字表記の対応をいくつ覚えているかは問題ではなく、極端な場合は、単語の発音と漢字表記の対応を全く覚えていなくても周りに聞きながらゲームに参加することができるという点である。

これらの状況を鑑みるに、単語ビンゴゲームは学習意欲の低い学生が多いクラスにおいても授業内の気分転換や復習として有効なツールであると考えられる。

5. 引用文献・参考文献

瀧沢広人 (2004) 中学英語50点以下の生徒に挑む—英語の基礎・基本をからめて— 東京：明治図書出版

C:\Users\kazuki\Desktop\2013年度「教育実践研究紀要」完成原稿丹羽(初稿採用).doc

版.

ピアスーパーバイザーからのコメント

学習意欲の向上と授業中の集中力維持は、多くの大学が直面している課題であろう。一つの学期を構成する一コマ90分×15回のなかで身につけるべき知識や力は、受講する学生の意識次第で大きく変化する。本稿の筆者は、「家庭での学習習慣のない学生に対して、授業中に単語学習を取り入れることで学習効果を高める」という先行研究をもとに、ゲーム感覚を取り入れたオリジナル教材を工夫して実践を行った。検証では実際に学生の単語力の向上が見られ、かつ学生自身が教材を高く評価していることが示され、教材の方向性および授業への導入の意義が確認されたことは興味深い。一方で、一部の学習意欲の低い学生や単語記憶が苦手な学生には否定的な反応がみられ効果が見込めない可能性も指摘しているが、学生間の反応の違いをさらに分析し、こうした学生に適切な教材の開発と実践を進め、新たな報告を期待したい。

(担当：観光文化学科 高根沢 均)