

コンケン大学教育学部日本語教員養成課程における漢字指導実践報告

有本昌代

1. はじめに：コンケン大学教員養成コースの概要

タイにおける日本語教育は、1960年代半ばにタマサート大学及びチュラロンコン大学に日本語講座が設けられ、1980年代に中等教育後期において第2外国語の選択科目として始まった。その後、1990年代には中等教育前期、高等教育機関（大学、大学院）においても日本語教育が行われ、地域的、学習者層にも広がりが見られるようになってきた。2005年度の国際交流基金の調査によると、学習者数は初等・中等教育において17,516人、高等教育において22,273人、日本語学校等（学校教育以外）において15,095人と報告されている。近年は、特に初等・中等教育における日本語学習者数の増加が著しいことが指摘されている。また日本語教育を行っている機関数は、165校で初等・中等教育が最も多く、高等教育機関数（82校）の2倍となっている。一方、教師数を比べると、高等教育機関における教師数が309人であるのに対し、初等・中等教育における教師数は236人と最も少ない。このことから、初等・中等教育機関における教師は不足傾向にあると言えよう。

現在では、初等・中等教育機関における教師の約80%がタイ人で、日本人教師はおよそ20%である。初等・中等教育機関を対象とした日本語教師養成は、これまで国際交流基金バンコク日本文化センターがその役割を担ってきた。初等・中等教育機関の場合、教員資格を有することが条件となるため、これまでは英語やフランス語、タイ語の担当教師などすでに教員として教壇に立っている者を対象に日本語教育研修を行い、日本語教育を行ってきた。しかしながら、今後より一層、日本語教育に積極的に取り組んでいくためには、初等・中等教育機関において、専門的な日本語教師を養成していく必要がある。そのため、2004年からコンケン大学教育学部において、中等教育機関を対象とした日本語教師養成コースを設置し、日本語指導かつ日本語教授法の授業を開講している。タイ国内において日本語教師養成コースを設置しているのは、本学が初めてであり、将来的に教員免許取得のために教育学部卒業という条件が必須になることをふまえても、本学の日本語教師養成コースの役割は大きいと言える。本稿では、その日本語教師養成コースの一環である Kanji Studies の授業報告を行う。

2. 漢字クラスの位置づけ

コンケン大学教育学部では2004年から日本語教員養成コースが始まり、2006年度の時点でコンケン大学教育学部には、1年生33人、2年生20人、3年生22人の3学年が在籍している。通常教育学部は5年制で、本学の5年次には一年間コンケン大学附属中等教育機関において教育実

習を行う。本学のカリキュラムでは、学生自らの日本語学習に加え、年少者（本稿においては特に中等教育機関に在籍する生徒を指す）に対する日本語教授法についても学ぶ。また、各学年において四技能の日本語学習の他に、1年次に会話クラス、日本文化、日本語音声学、2年次に漢字学習法、日本事情、3年次に日本語学、社会言語学、4年次に日本の教育事情、日本語教授法、カリキュラム・教材分析、授業分析、評価法の授業が行われる。

Kanji Studies のクラスは、2年生前期（6月から9月）に週3時間（1.5時間週2コマ）で開講される。Kanji Studies のクラスの位置づけは、学生自らの漢字学習に加え、将来教師になった時にいかに漢字を教えるかという2つの視点を視野に入れ、漢字の学習法、指導法の教授を行っている。

3. 漢字指導の実践報告

Kanji Studies の第1回目の授業で、中等教育機関における生徒がどのような方法で漢字を学ぶことができるのかについて、ブレン・ストーミングをさせた。その学習法の例として、(1) 絵を描く、(2) ゲーム、(3) 歌、(4) 体を使って教える、の4つの方法を提案し、2006年度のKanji Studies のクラスでは、(1) と (2) の方法を中心にクラスで取り上げながら教授を行った。テキストは『Basic Kanji Book No.1』を使用し、週に1課のペースで進めた。週2コマのうち、1コマ目に筆者による漢字の基本的な指導を行い、2コマ目で学生による実践を行う形式とした。クラスは2年生の20人である。以下3.1では板書法や絵カードの使用法など基本的な漢字の指導法を模擬授業形式で指導した内容をまとめる。3.2の前半ではまず漢字指導に取り入れられるゲームを筆者が紹介し、後半では学生自らが考え実践した漢字ゲームを紹介する。なお、学生のクラス運営能力やゲームを考えるスキルの発展状況を明らかにするため、各ゲーム後に筆者が行ったフィードバックについても記載する。（以下、「生徒」は中等教育機関における学習者、もしくはその役割を果たす者を指す。）

3.1 漢字の指導

(1) 板書の方法

漢字の指導法として、筆者が基本的な漢字の説明をした後、学生に教師役をさせ、漢字の書き順、読み方の指導を実践させた。説明は日本語で行わせた。「はねる」「はらう」「とめる」などの漢字学習の用語は指導済みである。以下の点において、フィードバックを行った。

- ①板書の仕方を工夫する：漢字をばらばらな場所に書くなど、板書の構成を考えていなかった。
- ②板書中も生徒に注意を向ける：漢字の書き順を指導中に、教師役は黒板の方を向き、生徒に背を向け、だまって漢字を書いていたため、フィードバックとして生徒に背を向けず、斜め方向に体を向け、板書中も話しながら、指導するよう立ち方の指導をした。また、漢字を書くのに、時間がかかったり、テキストを見ながら、板書したりするケースが見られたので、教師として

実際に指導する際には、テキストを見ず、速くきれいに書けるように準備しておくよう指導した。

- ③指示をはっきりする：全員で漢字の書き方を学んだ後、個人でノートなどに練習させる際、何もしない生徒がいた。教師はそのような行動を見逃さず、クラス全体に注意を向け、クラス活動に参加させることが重要であり、そのため、活動の内容をはっきりわかりやすく指示することを指導した。
- ④漢字の意味や読み方の指導において、ひとつの漢字だけでは、意味があいまいになり、熟語になると読み方も変わるため、熟語で提示するよう指導した。例えば、「便」は、「べん」だけでリピートさせず、「便利」のように熟語で提示しなければいけない。

年少者への日本語教授法のまとめ1：漢字の効果的な指導法

- ①見せる：漢字の文字カードを見せ、教師が読んで、生徒にリピートさせる。
- ②説明する：漢字の成り立ちや意味を説明する。
- ③一緒に書く：教師は漢字を「1, 2, 3」と声に出しながら、書き順を確認させ、板書する。生徒はそれを見ながら、同時に空中に指で書く。教師はそれをモニターしながら、生徒が正しく書けているかどうかチェックする。
- ④書かせる：生徒だけで空中に指で漢字を書かせる。教師のモデルなしで書けない生徒がいる時は、もう一度③に戻って一緒に練習する。
- ⑤ノートに書かせる：生徒はノートに漢字を3～5回練習する。
- ⑥確認：漢字の文字カードで読みの最終チェックを行う。

(2) 漢字の絵カードを作る

- ①学習内容：第1・2課（6月5日・12日）
- ②手順：漢字の歴史の概要と第1・2課の漢字の説明を終えたあとで、第1・2課の漢字の絵カードを作成させ、生徒にそれを使って漢字の読み、書きを指導させる。中学校で教えるという仮定で、学生一人が教師役をし、残りは生徒役をする。第1課、第2課合わせて漢字は20字あるので、絵カードは一人一枚作成させた。教師役として4人を指名し、5字ずつ分担させ、実際に前に立たせ、漢字の読み書きなど、授業で学んだことを、学生自らが教師になったつもりで説明させた。一人10分程度の時間で実施させ、実習後、フィードバックを行った。

年少者への日本語教授法のまとめ2：絵カードを使って教える時の注意点

- ・大きな声で話す。
- ・絵カードは、生徒に見やすい位置で持つ。手で絵や字が隠れないようにする。
- ・絵カードで、教師の顔が隠れないようにする。
- ・リピートの仕方などを工夫し、テンポ良く生徒を引き込めるようにする。例えば、リピートのタイミングをわかりやすくするために、動作を取り入れるなど。（リピートのキューの出し方）

- ・小・中学生などは集中力がもたないので、単調さを避ける。
- ・教師は授業のめりはりをつけるためにも生徒に質問するなど、生徒とのインターアクションを取り入れる。(eg. 絵の部分指差し、「これは何ですか。」と尋ね、そこから漢字ができたことを示す。)
- ・生徒全員をひきつける。話している生徒がいたら、注意をして、全員を活動に参加させる。
- ・カードをめくるときはもたもたせず、スムーズにテンポよくめくる。後ろから前へカードをめくるようにし、その際、次の漢字が何かを前もって後ろから確認しておく。そうすると、教師はいちいち何がカードに書かれてあるかを前から見なくてもすみ、テンポ良く進めることができる。

(3) 絵カード使用後の考察

学生自身が絵カードを作成し、クラスの前に出て、カードを使用しながら漢字の説明と指導の活動を行うのは今回が初めてであった。そのため、10分という短い時間でも「緊張した」との声が実施した学生全員から聞かれた。授業では中学生の特徴などについても指導しつつ、それにどのように対応するのか、また新人の教員の特徴についても指摘し、生徒とのインターアクションを活発にするための方法についても助言を行った。また、黒板や教具（絵カードなど）の使用法にも慣れておらず、それらの使い方の指導を行った。

3.2 ゲームの種類と内容

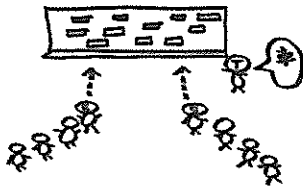
(1) 漢字ゲームを紹介する

①学習内容：第3課、第4課（6月19日・26日）

第3・4課においては、まず筆者自身が漢字ゲームをいくつか紹介した。第5課からは学生が3～4人のグループをつくり、それぞれ20分程度でゲームの説明、実施、クラスの運営を行っていくように前もって指示を出しておいた。これは学生が常に教師という立場から授業を観察し、参加できるようにという配慮からである。

<ゲーム 1>3回ゲーム：教師がクラス全体に漢字の文字カードを見せて、生徒はその漢字の読みを3回言って速く座る。このゲームは単純なゲームで小学校1年生以上が対象となり、大多数のクラスにおいても実施可能である。単純であるが、年少者の場合、ルールが分かりやすい方が全員ゲームに参加しやすいという利点もある。そのままの席で実施可能なので、実施しやすいゲームである。

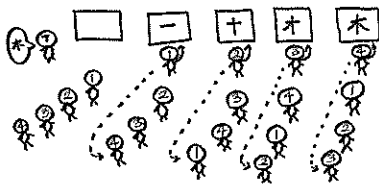
<ゲーム 2>黒板かるた：2つのグループに分け、一列に並ばせる。(1グループ10人以下) 黒板に漢字の文字カードをはり、教師が言った漢字のカードを見つけて、はやく取ったチームの得点になる。カードをたくさん取ったチームの勝ち。留意点として、文字カードは見やすいように、大きく、太い字で書くこと。



<ゲーム 3>じゃんけんゲーム：2～3 人ずつのグループをつくり、2 つのチームに分かれる。漢字カードを黒板に一行にはる。両端から両チームがスタートし、漢字のカードを指差しながら声に出して読む。出合ったところで、じゃんけんをする。勝ったチームは、そのまま次の漢字のカードへと読み進む。負けたチームは、次の人が最初のカードにもどって読み始める。同様に会ったところで、じゃんけんをする。どちらかのチームが相手側の最後の漢字カードを読み終われば、勝ちとなる。



<ゲーム 4>書き順ゲーム：2 つのチームに分かれ、一列に並ぶ。教師が言った漢字をチームごとに一人1画ずつ書く。速く正確に書いたチームに点数を与える。



<ゲーム 5>漢字かるた：3～4 人ほどのグループに分かれる。漢字を書いたカードを机の上に広げる。かるたのルールとして、お手つきや間違えた場合は、1 回休むなどのルールは開始する前に指示しておく。漢字かるたは、いくつかの使用方法がある。以下に2 つ紹介する。①教師が漢字を読んで、生徒にカードを取らせる。生徒は取ったカードを教師に見せて確認する。②教師が漢字の意味を言って、生徒にカードを取らせる。取った後、漢字の読み方を言わせる。

なお、これらのゲーム紹介時に、漢字の学習スキルについて指導を行った。例えば、<ゲーム 1>は、漢字を「読む」「話す」というスキル、<ゲーム 2>では、「聞く」「探して選ぶ（読む）」というスキル、<ゲーム 3>では、「声に出して読む」というスキルを学習のターゲットにしている。このように、教師はゲームの計画を立てる時に、どのスキルに注目してゲームを構成するかについて留意するように指導した。漢字の学習を効率的に進めること、ゲーム実施の過程でより流暢に漢字を話せるようにすること、定着度の確認を行う手段として、ゲームを導入することを指導した。漢字学習の場合、「話す」「聞く」「読む」「書く」の他にも、意味を重視して、指導していく必要性が大きいいため、四技能の他に「意味の認識」というスキルも加え、ゲームの構成

を考えるように指導を行った。

年少者への日本語教授法のまとめ3：ゲームのプランを立てるときの注意点

ゲームは漢字の定着を促進させたり、定着度を見るために行う。その際、様々なスキルを取り入れることが重要である。

- ①話す：漢字を声に出して言う。
- ②聞く：言葉を理解する。
- ③読む：漢字を見て、認識する。
- ④書く：漢字を書く。
- ⑤意味の認識：「漢字を見て、意味がわかる」というスキル。

(2) 漢字ゲームを考える

以下は、授業中に学生が考え、実施した漢字ゲームである。

<ゲーム6>ことばさがし

- ①学習内容：第5課（6月19日）
- ②手順：A4サイズの紙に枠をつくり、その課で学ぶ漢字をばらばらにマス目に書き込んだワークシートを用意する。課で学ぶ漢字以外のマス目にも、適当に漢字を埋める。2～3人程度のグループをつくり、教師が言った言葉を一緒に探す。すべての漢字を早く見つけたグループが勝ちとなる。
- ③スキル：聞く、読む
- ④フィードバック：小学生、中学生の場合、ペアやグループをつくるように言われると、仲のいい友達同士とグループをつくる可能性が高く、グループに入れない生徒が出てしまう可能性がある。また、高校生の場合は、自分たちで自主的にペアやグループをつくって、活動をするというやる気が薄くなるため、ペアやグループに分けて活動する場合は、教師の方がペアやグループを設定する方が時間短縮とゲームのいいテンポづくりにつながる。
 - ・話をしている生徒がいる時は、そのまま進めない。「静かにしてください。」と言っても聞かない場合は、名前を呼んで注意する。
 - ・ゲーム終了後はそのまま終わらせず、フィードバックをする。例えば、全員で答えを確認する時間を設けたり、よくできなかった言葉について全体でリピートさせたりする。

<ゲーム7>漢字聞き取りゲーム

- ①学習内容：第5課（6月19日）
- ②手順：2つのグループ（10人以下）に分け、その課で学んだ漢字カードをグループに配る。一人3枚程度のカードをもち、教師が媒介語（タイ語）で言った漢字のカードを持っている人が手を上げて、答えを言う。早く答えを言ったグループに得点が入る。

③スキル：読む、話す

④フィードバック：カードを持っていなくても、翻訳して答えを言うってしまう生徒がいる。カードを使う目的をはっきりさせなければならない。

- ・言葉の翻訳にとどまってしまうので、その先にその漢字を使ってどのようなことができるようになるのか、教師は考えておかなければならない。例えば、カードを持っている生徒にその漢字を使って、文を作らせるなど。
- ・グループで漢字カードを分担しているのに、同じカードを持っていないため、ある生徒が答えを言った後、その答えをクラス全体に見せるなど、クラスで確認する必要がある。答えのカードをみんなに見せて、全員でリピートするなどのフィードバックを取り入れる方がいい。
- ・このゲームは、「訳す」というスキルに留まっているので、単調さを避けるために、ゲームを考える際、複数のスキルを混ぜたゲームを考えると良い。

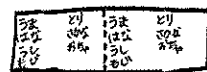
年少者への日本語教授法のまとめ4：クラスコントロールについて

- ・大きな声で話す。説明は簡単にわかりやすくする。分かりにくい時は、教師が例を見せたり、実際にクラスで例をしてみたりする。
- ・話している生徒がいるのに、進めない。
- ・2つ、3つのグループに分ける時、中学校、高校の生徒はあまり自主的にグループが作れない、もしくは好きな者でグループを作ってしまうと、仲間はずれになってしまう可能性があるため、教師がグループを決定する。その方が時間も短縮できる。

<ゲーム8>風船わりゲーム

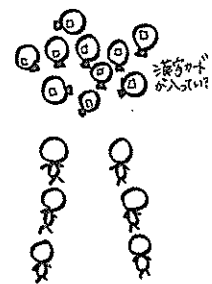
①学習内容：第6課（6月26日）

②手順：黒板に、ひらがなの言葉を書いておく。風船の中に漢字のカードを入れておく。風船を割って、その漢字をひらがなの横にはる。



③スキル：読み

④フィードバック：小学校の場合、風船を割ることに気が奪われて、本来の漢字のゲームということを忘れてしまい、興奮しすぎる可能性がある。



- ・話す機会がなく、漢字の読み方の学習にとどまっている。もっといろいろなスキルを混ぜる必要がある。
- ・ゲームを盛り上げるために工夫した様子ほうがえるが、準備に時間がかかりすぎることと、風船をわる音が大きいので周りのクラスに影響が出ることが問題となる。時間配分をしっかりと考えて、ゲームをしなければならない。ゲームの目的はあくまでも勉強した内容の定着や確認なので、楽しいだけでいいというわけではないことを意識しなければならない。

<ゲーム9>漢字読み書きゲーム

①学習内容：第7課（7月3日）

②手順：2つのグループに分かれる。相手チームの黒板にひらがなの言葉を書く。同様に、自分たちのチームの黒板に書かれたひらがなの言葉に対応する漢字を書いていく。

③スキル：書く

④フィードバック：授業では、このゲームはうまく進まなかった。その理由として、まずゲームの内容がややこしく、進め方を理解していない生徒がいたことが挙げられる。また、このゲームでは、全員に回答する順番が回らないため、全員が積極的に参加しなかった。

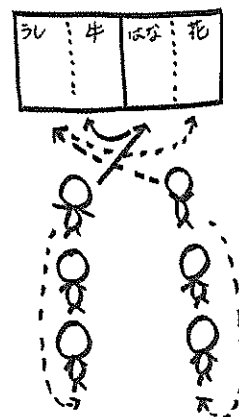
さらに、相手チームが書いたひらがなに対応する漢字を書くという形なので、相手チームがひらがなを書かないと進まない。そのため、点数の計算がややこしく、自分たちのチームの得点として計算することができず、うまくいかなかった。

生徒のゲームの改善点として、以下の点を助言した。

<新漢字読み書きゲーム>2つのチームに分かれ、一列ずつ並ぶ。グループの一人がまず相手チームにひらがなの言葉を書く。そして、自分の陣地に書かれたひらがなに対する漢字を書く。相手チームがひらがなを書くのが遅い場合は、自分の陣地の漢字を書かず、相手チームにひらがなだけを書いて、自分のチームの列に戻る。次の人が新しいひらがなの言葉を相手チームに与える。点数の計算は、対応する言葉があるかないかの「マイナス方式」で計算する。

年少者への日本語教授法のまとめ5：ゲームをする時の注意点

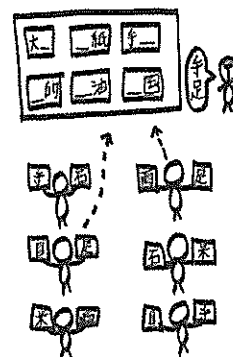
- ・生徒をどのように動かすのか、しっかり頭でイメージしておく。
- ・どのように点数を計算するのか、考えておく。
- ・どのようなスキルをターゲットにするのか、ゲームの目的についてしっかり考えておく。ゲームを通してどのようなスキルを定着、確認したいのか、教師はしっかり考えてゲームの計画を立てなければならない。
- ・テンポ良く、スピードのあるゲームになるよう、教師は生徒をうまくコントロールする。
- ・短時間でもクラス全員が当たるゲームにする。
- ・実際にゲームがうまくいかなかったときは、柔軟に活動内容に変更を加える。考えてきたゲームを無理に進めようとせず、生徒の反応や様子に合わせ、うまく進むように変更する。変更してもうまくいかない場合は、そのゲームに固執せず、まったく別のゲームを導入できるよう、2～3つ程度のゲームを準備しておく必要がある。



<ゲーム 10>漢字完成ゲーム

①学習内容：第8課（7月10日）

②手順：3つのグループに分け、クラスの後ろに並ばせる。言葉を書いたカードを黒板に貼り、ターゲットとする漢字の部分は空けておく。そこに当てはまる漢字カードを生徒に配り、グループごとに競う。漢字カードは3つのグループにそれぞれ配る。教師が日本語で言った言葉の空白部分に当てはまる漢字を早く見つけ、黒板に張りに行く。早く完成させたグループに得点が入る。



③スキル：聞く、読む

④フィードバック：体を動かすゲームは、集中力が長く続かない小学生、中学生にとって、効果的である。漢字を空白部分に張るだけにとどまらず、この活動後、完成させた漢字を読ませる活動を加えるなど、フィードバックも取り入れられていて良かった。

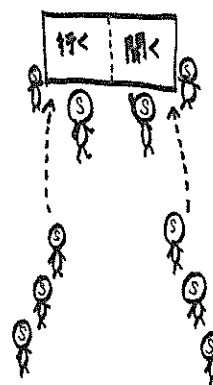
<ゲーム 11>漢字アクションゲーム

①学習内容：第9課（7月17日）

②手順：2つのグループに分ける。グループの中で、アクションをする人を決める。残りの人が、その人が表しているものを漢字で黒板に書く。早く、正確に書いたグループに得点を入れる。

③スキル：書く

④フィードバック：体を動かしたゲームなので、単調さを避けられ、学習者は積極的に参加する点で評価できるが、ゲーム実施段階において、同じ生徒が答えを書いたり、同じ生徒がアクションをしたりしていたので、グループの生徒全員にアクションをしたり、書いたりする機会が回るように配慮しなければならない。例えば、一列に並ばせて最初の人が出てアクションをして、次の人が答えを書く。次は、その答えを書いた人がアクションをして、その次に並んでいる人が答えを書くというように、順番にあたるようにして、全員がゲームに参加できるようにする。1グループ4、5人が適当である。



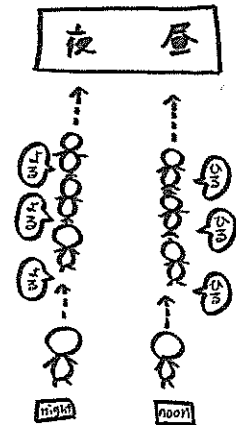
<ゲーム 12>伝言ゲーム

①学習内容：第 10 課（8 月 7 日）

②手順：2 つのチームに分かれ、一列ずつ並ばせる。教師が最初の生徒に音を出さず、口の動きだけで単語を伝える。最初の人から順番にその単語を次の人にささやき声で伝えていく。最後の人はその単語を黒板に書く。

③スキル：話す、聞く、書く

④フィードバック：単語レベルの伝言ゲームで、テンポよくスピードのあるゲームでよかった。短時間でも生徒全員に順番が回り、活動的なゲームであった。技能も複数が組み合わせられて良かった。



4. さいごに

1 学期間における Kanji Studies の授業を通し、学生が模擬授業において教師役となり漢字の書き順や読み方を教える経験を得ることで、ただ受身的に漢字を勉強するだけでなく、主体的、積極的に漢字の学習に取り組んでいる様子が伝わった。このような模擬授業を通した漢字学習は、学生自らの漢字の習得度にもいい影響を与えることにつながったと感じる。さらに、学生に漢字のスキルに着目させながらゲームを考える機会を与えることとなり、ゲームを効果的に考案する技術が伸びたと感じる。また、クラス運営についても、今回のように教師役を行うことで、声の出し方、指示の出し方、クラス運営、板書の方法などについて、本コースを通してコメントを与える機会となった。2 年生の段階から、自らの漢字の学習体験と同時に、教師としての役割について認識を高め、指導を行う意義は大きいと言える。

初等、中等教育レベルにおける日本語指導法については、タイにおいてまだ十分整っておらず、年少者を対象とした指導法の教授は、教員養成コースを設けるコンケン大学がまわりに発信していくべきものとして、重要な役割を担うと期待する。今回報告した内容は、実践の一部であるため、今後も授業で出された様々なアイデアを収集し、成果物としてまとめていき、タイにおける初等、中等教育機関の日本語教育発展に貢献できれば幸いである。

5. 参考文献

加納千恵子他（2003）『Basic Kanji Book Vol.1 基本漢字 500』凡人社

武部良明（1993）『漢字はむずかしくない 24 の法則で漢字がマスターできる』アルク

国際交流基金「日本語教育国別情報：2005 年度タイ」『国際交流基金』

<http://www.jpff.go.jp/j/japan_j/oversea/kunibetsu/2005/thailand.html> 2007 年 1 月 15 日