九州大学学術情報リポジトリ
Kyushu University Institutional Repository

中国語授業におけるアクティブラーニング

李，大年
九州大学基幹教育院 ： 非常勤講師

https://doi.org/10.15017/1912807

出版情報：基幹教育紀要. 4, pp.103-122, 2018-03-23. 九州大学基幹教育院
バージョン：
権利関係：

KYUSHU UNIVERSITY

中国語授業におけるアクティブラーニング

李 大年

九州大学基幹教育院 非常勤講師, 〒819-0395 福岡市西区元岡 744

How active learning works in Chinese classes

Danian LI

Faculty of Arts and Science, Kyushu University, Part-time Lecturer, 744, Motooka, Nishi-ku, Fukuoka 819-0395, Japan

*E-mail:danianlijp@hotmail.com

Received Oct. 31, 2017; Revised Dec. 26, 2017; Accepted Dec. 28, 2017

In 2012, the Central Education Council of Japan recommended the introduction of active-learning methods to university education. “Active learning” is a process whereby students engage in activities, such as reading, writing, discussion, or problem-solving, that promote analysis, synthesis, and evaluation of class content. Cooperative learning, problem-based learning, and the use of case methods and simulations are some approaches that promote active learning. In this paper, the author discusses the rationale for introducing active-learning techniques to her Chinese classes at Kyushu University in 2017, and shares various student-centered classroom practices that she found useful in engaging students.

1. はじめに

近年、アクティブラーニングへの関心が高まっており、大学教育現場でさまざまな試みが行われている。アクティブラーニングは教師中心の講義形式とは異なり、学生たちを能動的に学習活動へ取り組ませ、協働して学び合う学習形式を作り出していくことが目標である。また、生涯学習という観点からも、生涯に渡って学び続ける力を身につけさせるために、能動的に学ぶアクティブラーニングが注目されている。

九州大学でも「自主的な学習を充実させよう」、「仲間とともに学ぶことを大切にしよう」などアクティブラーニングへの関心が高まっている。特に、アクティブラーナーとして、生涯に渡って主体的に学ぶ姿勢を身につける過程において「何を学習したか」ではなく、「いかに学習したか」という学習のプロセスが重視されている[i]。

では、子音、母音、声調などの発音、基礎的な語彙や文法等を学ぶことに重点が置かれている初級レベルの中国語教育において、アクティブラーニングをどのように取り入れればよいのか。

本稿では、筆者が九州大学初級中国語授業に取り入れたアクティブラーニングについて分析・考察し、初級中国語教育におけるアクティブラーニングの可能性を探り、アクティブラーニングを実質化するための方法やその工夫を報告する。

Bulletin of KIKAN Education, Vol. 4, 2018
© 2018 Faculty of Arts and Science, Kyushu University

2. アクティブラーニングとは

アクティブラーニングにはさまざまな定義があるが、ここでは代表的な定義を二つ取り上げる。

2012年日本の大学教育政策において推進されている中央教育審議会「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて（答申）」では、アクティブラーニングを「教員による一方向的な講義形式の教育とは異なり、学修者の能動的な学修への参加を取り入れた教授・学習法の総称。学修者が能動的に学修することによって、認知的、倫理的、社会的能力、教養、知識、経験を含めた汎用的能力の育成を図る。発見学習、問題解決学習、体験学習、調査学習等が含まれるが、教室内でのグループ・ディスカッション、ディベート、グループ・ワーク等も有効なアクティブ・ラーニングの方法である。」と定義している[ii]。

答申は、「従来のような知識の伝達・注入を中心とした授業から、教員と学生が意思疎通を図りつつ、一緒になって切磋琢磨し、相互に刺激を与えながら知的に成長する場を創る」など授業改善の課題を明確化している。さらに、「学生が主体的に問題を発見し解を見いだしていく能動的学修への転換」の必要性が述べられ、「能動的学修」として「アクティブ・ラーニング」が求められていると記述している。

溝上[1]は、伝統的な保守派教員からのアクティブラーニングに対する二つの批判的なコメント「(A) そもそも、受動的な学習なんてあるのか」、「(B) しっかり講義を聴くことも能動的な学習ではないか」に応答する形で定義の含意を述べ、「active learning」を「アクティブ・ラーニング」ではなく「アクティブラーニング」と表記し、「一方的な知識伝達型講義を聞くという（受動的）学習を乗り越える意味での、あらゆる能動的な学習のこと。能動的な学習には、書く・話す・発表するなどの活動への関与と、そこで生じる認知プロセスの外化を伴う。」と定義している[iii]。

3. 本稿におけるアクティブラーニングとは

上記の二つの定義をみると、答申はアクティブラーニングを教授・学習法としているのに対して溝上[1]はアクティブラーニングを学習法としている。共通するところは、二つとも「教員による一方向的な講義形式の教育」とは異なる、「一方的な知識伝達型講義を聞くという（受動的）学習」を乗り越えるなど、アクティブラーニングを講義形式の授業と区別している。

溝上[1]は、講義かアクティブラーニングかと二項対立的に是非を問う問題ではないと述べ、「アクティブラーニング型授業」はこのような対立を解消する教授学習の概念であると主張している[iv]。さらに、「アクティブラーニング」と「アクティブラーニング型授業」とを概念的に分別することを提案し、アクティブラーニングは学生の学習の一形態を表す概念であって、教員の教授や授業・コースデザインまで包括的に表す教授学習の概念ではない、したがってアクティブラーニングを取り入れた授業である場合、「アクティブラーニング型授業」と呼び、学習概念としてのアクティブラーニングと区別している[v]。

溝上・松下[2]は、授業デザインの「双子の過ち」を取り上げながら、アクティブラーニングの問題点を説明している。「双子の過ち」とは、「内容の網羅に焦点を合わせた過ち」と「活動に焦点を合わせた過ち」である。講義型の授業が陥りやすいのが前者の過ちであり、アクティブラーニング

型の授業が陥りやすいのが後者の過ちである。例えば、活動自体は能動的であったとしても、知識としては定着していないとすれば、従来の知識伝達中心の講義型の授業と変わるところはなく、むしろ状況は悪化しているとさえ言えると指摘している[vi]。

松下[3]は、「深さ」の系譜に目を向けることで、外的活動における能動性だけでなく内的活動における能動性を実現するディープ・アクティブラーニングを提起し、「〈外的活動における能動性〉を重視するあまり、〈内的活動における能動性〉がなおざりになりがちなアクティブラーニング型授業」に対する警鐘を鳴らし、両者が一体として扱われることが効果的な学習に繋がると述べている[vii]。

山本[4]は、講義形式の授業の効能とアクティブラーニングの効能を比較的に取り上げる際に、よく引用されるのは、アメリカのNational Training Laboratories による、Learning Pyramid であると述べている。

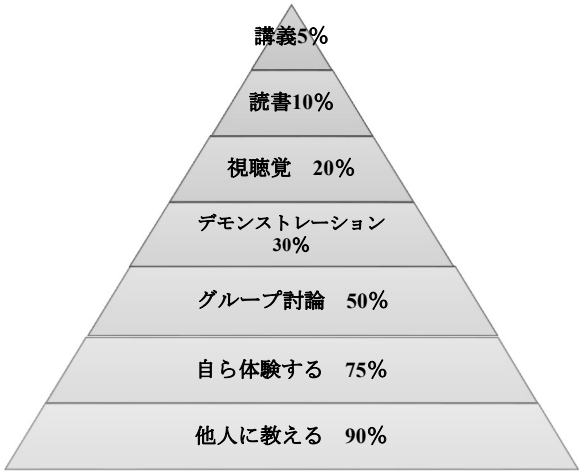


図 1 Learning Pyramid

Learning Pyramid 平均学習定着率：National Training Laboratories を参考に筆者作成

しかし、Benjes-Small & Archer[5]は、Learning Pyramidには科学的根拠が十分に存在していないと述べている。Learning Pyramidは1946年に初めて提案されたもので、元々は理論的なモデルであって、具体的な数値まで示したものではなかった。その後、アクティブラーニングの効能を比較するための実践的なモデルと捉えられるようになり、数値まで付け加えられたものになっていたが、実際にはその根拠となる研究は行われてはいなかったと記述している。

山地[6]は、アクティブラーニングをやってみたというだけでは所期の学習が成り立つとは限らないと述べている。

中井[7]は、アクティブラーニングは教授・学習の形態を問うものであり、その内容や質を問うものではないと述べ、アクティブラーニングを取り入れれば自動的に授業の学習効果が向上するものではなく、学生にさまざまな活動をさせても学習に繋がらない可能性もあり、アクティブラーニングは手段に過ぎないと記述している。

以上の議論を踏まえて本稿では、溝上[1]の定義に従い、アクティブラーニングを「一方的な知識

伝達型講義を聞くという（受動的）学習を乗り越える意味での、あらゆる能動的な学習のこと。能動的な学習には、書く・話す・発表するなどの活動への関与と、そこで生じる認知プロセスの外化を伴う。」と定義し、アクティブラーニングを取り入れた授業、すなわち「アクティブラーニング型授業」によって従来の講義中心の授業を改善し、学生の能動的な学習を促し、思考を活性化させ、学びの質を深める授業づくりを試みる。

4. 授業全体の設計

学生の能動的な学習を促し、思考を活性化させるためには、大学の教育方針、教師の特徴、学習者の特徴・学習経験などをふまえて、学習内容、コース目標やスケジュール、教材・教具、授業のしかた・学習の進め方、評価など授業をコースデザインするとともに、学習目標を達成するためのアクティブラーニングの手法選択も求められている。本講義では、学習者の特徴・学習経験、レディネスなどを調査、分析し、以下のようにコースデザインした。

4.1. アクティブラーニングを取り入れたコースデザイン

4.1.1. コース目標

①子音・母音・声調を正しく発音でき、リズムよく話せる。
②既習の表現の構造、意味、機能を理解したうえ、必要な語彙・文法を組み合わせ、正確に言語表現を作り出す。
③初歩的な中国語でコミュニケーションができるようになる。

4.1.2. 学習者・教師

本稿では、2016年10月～2017年2月に行われた九州大学中国語Ⅱの科目の授業実践を取り上げ、アクティブラーニングを取り入れた授業について報告を行う。受講生は本学の1年生114名で、工学部、医学部、芸術工学部の学生が対象となっている。授業は2クラスに分けられ、クラスⅠは教師（筆者）1名、学生56名が参加し、毎週火曜日2時限及び金曜日2時限に行われた。クラスⅡは教師（筆者）1名と学生58名が参加し、毎週火曜日3時限及び金曜日3時限に行われた。授業回数は二つのクラスとも週2回授業を行い、各クラス火曜日15回、金曜日15回、計30回である。

4.1.3. 教材

本学では、『メディア版 一年生のころ』を中国語Ⅰ・中国語Ⅱの主教材としている[vii]。本教材にはDVD教材が付属しているため、楽しく学習に取り組める。また、映像の雰囲気や表情などがコミュニケーションに必要な場面理解の手助けになり、より深く学ぶことができると考えられる。

4.2. シラバスおよびカリキュラム・デザイン

コース目標を達成するためには、適切なシラバス・デザインおよびカリキュラム・デザインが求められる。その作成に当たり、アクティブラーニングの技法も念頭に検討を行った。

中井[7]はアクティブラーニングの技法を表1のように「ディスカッションを導く技法」、「書かせて

思考を促す技法」、「学生を相互に学ばせる技法」、「問題に取り組ませる技法」、「経験から学ばせる技法」、「事例から学ばせる技法」、「授業に研究を取り入れる技法」、「授業外の学習を促す技法」などに分けて説明している。

溝上[1]は、アクティブラーニングの技法は、その一つである協同学習だけ見ても200以上あると述べ、さまざまな協同学習の技法を表2のように細かく分類してまとめている。

本講義では、アクティブラーニング型授業によって従来の講義中心の授業を改善し、学生の能動的な学習を促し、思考を活性化させ、学びの質を深める授業づくりを目標とし、表1、表2を参考に学習目標、学習項目の特徴に沿ってアクティブラーニングの技法を選ぶことにした。

表 1　中井[7]によるアクティブラーニングの技法*

ディスカッションを導く技法	シンク・ペア・シェア、バズ学習、ディベート、ディスカッション等。
書かせて思考を促す技法	ミニッツペーパー、質問書方式、当日レポート方式など。
学生を相互に学ばせる技法	ピア・インストラクション、ジグソー法、グループテスト、学生授業等。
問題に取り組ませる技法	クイズ形式授業、復習テスト、間違い探し、虫食い問題等。
経験から学ばせる技法	ロールプレイ
事例から学ばせる技法	映像活用学習、PBL、TBL等。
授業に研究を取り入れる技法	アンケート調査、フィールドワーク、PBL、ポスターセッション等。
授業外の学習を促す技法	授業後レポート、授業前レポート、反転授業等。

*中井[7] pp.35 の表を参考に筆者作成

表 2　溝上[1]によるさまざまな協同学習の技法*

	技法名	技法の概要
話し合いの技法	思考・ペア・シェア	少しの時間、個人で考える。その後、パートナーと話し合い、お互いの回答を比較する。その後、クラス全体で共有する。
	ラウンドロビン	ひとりずつ順番に自分の考えを話す。
	バズグループ	科目内容に関連した質問を小グループで話し合う。
	トーキングチップ	グループの話し合いに参加し、話すごとにトークンを提出する。
	三段階インタビュー	ペアでお互いにインタビューし、パートナーから学んだ内容をほかのペアに報告する。
	批判的デイベート	ある問題について、自分とは異なる立場から議論する。

教え合いの技法	ノートテイキング・ペア	パートナー同士でそれぞれがとったノートを見せ合い、より良いノートをつくる。
	ラーニングセル	読書課題やほかの課題について、自ら考えた質問をパートナーにおこない、お互いに小テストをする。
	フィッシュボウル	同心円を作り、内側の学生があるトピックについて話し合いをし、外側の学生はその話し合いを聞き、観察する。
	ロールプレイ	自分と異なる人物を想定し、ある場面でその人物の役割を演じる。
	ジグソー	ある話題について知識を学び、他者にその知識を教える。
	テスト・チーム	グループで試験勉強をし、一人ひとりで試験を受けた後、同じグループで再度試験を受ける。
問題解決の技法	タップス (TAPPS: Think-Aloud Pair Problem Solving)	パートナーに対して、自分の思考過程を声に出しながら問題を解決する。
	問題解決伝言ゲーム	グループとして一つの問題を解決する。次に、その問題と解決案を隣のグループに送り、次々にこれを繰り返していく。最後のグループが解決案を評価する。
	事例研究	現実世界の出来事を検討しそこにあるジレンマの解決策を考える。
	構造化された問題解決	問題解決のための構造化されたフォーマットにしたがう。
	分析チーム	批判的に文章課題を読み、講義を聴き、ビデオ視聴する際、メンバーはそれぞれの役割と課題を担う。
	グループ研究	より深い研究プロジェクトを計画・実施・報告する。
図解の技法	似たもの同士をまとめる	アイディアを考え、共通のテーマを見つけ、アイディアを並べ替え、まとめる。
	グループグリッド	ひとまとまりの情報が与えられ、カテゴリーにしたがって、グリッドの空いたセルに挿入する。
	チームマトリックス	定義に用いる重要な特徴の有無をチャートで確認して、類似した概念を区別する。
	シークェンスチェイン	一連の出来事や行為、役割や決定を分析し、図解する。
	ワードウェブ	関係したアイディアのリストを作り、それらを図解し、結びつきを示す線や矢印を書き、関係性を見いだす。

文章作成の技法	交換日誌	日誌に自分の考えを書き、ペアで交換し合ってコメントや質問を書く。
	ラウンドテーブル	与えられたテーマに対する回答や語句を短い文章で紙に書き、次の人に渡す。渡された人も同じことを行う。
	ペアレポート	レポート用の質問と、その質問に対する模範解答を作成する。質問をペアで交換し合い、その質問への回答を書いた後で、模範解答と比較する。
	ピアエディティング	パートナーが書いた小論文やレポート、議論、研究論文などを批判的に読み、校正を加えながら論評する。
	協調ライティング	グループでフォーマルな原稿を書き上げる。
	チーム資料集	グループで批評しながら、科目に関連する課題図書用の資料集を作成する。
	論文プレゼンテーション	論文を書き、その論文のプレゼンテーションをおこなう。グループの中から選抜された数名の学生により公式な批評を受け、グループ全体で論文に対する総合的なディスカッションをおこなう。

*溝上[1] pp.68-69 の表を参考に筆者作成

4.2.1. シラバス・デザイン

松本[8]は、外国語教育のコースシラバスは、どのような点からシラバスを分類するかによって、文型を中心に学習項目を並べた「文型シラバス」、言葉の機能を中心に学習項目を並べた「機能シラバス」、場面を中心に学習項目を並べた「場面シラバス」、話題の点から分類した「話題シラバス」、読む・書く・話す・聞くなどの 4 機能をさらに具体的に細かく分類した機能を学習項目として並べたものを「機能シラバス」などに分類することができる。また、コースシラバスを考えるうえで、いくつかのシラバスを組み合わせた「複合シラバス」があると述べている。

中国語Ⅰの学習目標は、母音と子音を正確に発音でき、声調をマスターし、音節が正しく読めること、及び教科書の第 1 課から第 6 課までの語彙・会話文・文法を習得することである。中国語Ⅱの学習目標は、教科書の第 7 課から第 16 課までの語彙・会話文・文法を習得することである。

本講義では、場面シラバス、機能シラバス、文型シラバスなどを組み合わせた複合シラバスをベースとした。そして学習につながらない単に活動するためのアクティブラーニングを避けるため、学習項目、学習目標に沿ってアクティブラーニングを取り入れることにした。

また、「知識や技能の習得」及び「思考を深める」活動の両者を関係づけることに十分に留意し、シラバスを作成した。学習項目の特徴によって火曜日の授業は講義法、金曜日の授業はアクティブラーニングのように組み合わせる場合もあった。

4.3. 授業法

本講義では、学習目標を明確にし、学習目標に適した複数の教授法を適宜組み合わせ活用することにした。教師中心、言語中心の活動だけではなく、ゲーム、ペア・小グループ活動、タスク、ロール・プレイといったアクティブラーニング技法を取り入れ、学習者中心のコミュニカティブ活動を行う。

4.4. 実施過程

講義型授業を全面的に否定するのではなく、学習項目の特徴に応じて学習形態を選び、それぞれの良さを引き出すように授業を設計し、以下の図 2 のように実施した。

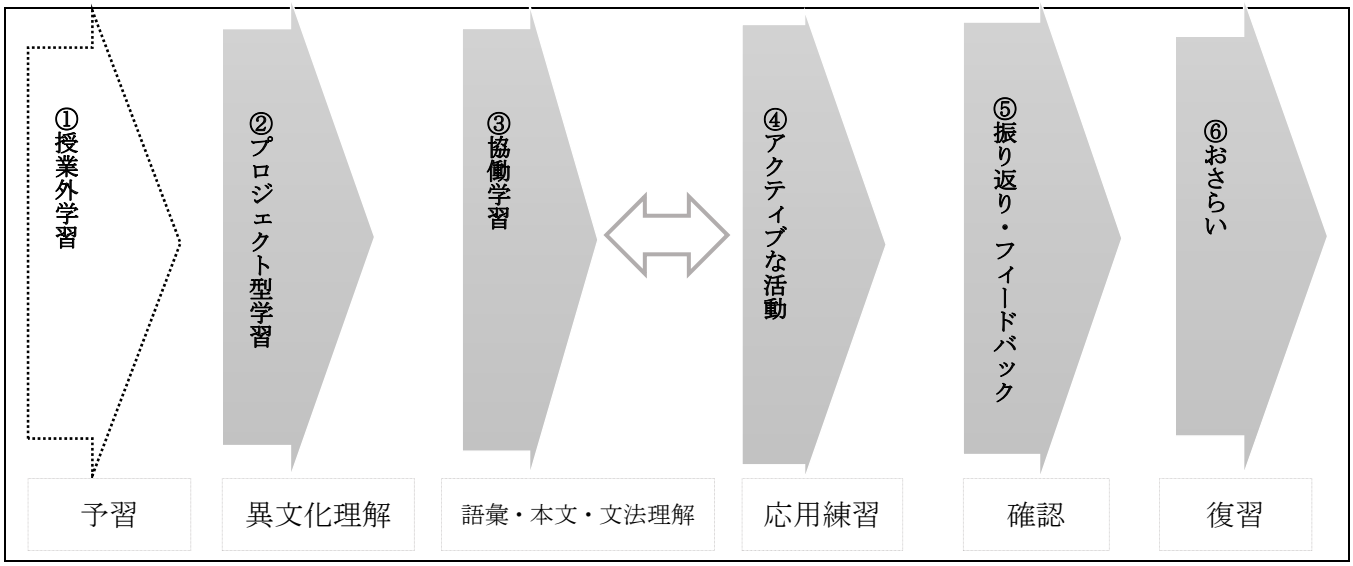


図 2　中国語Ⅱ授業の流れ

プロジェクトの準備作業とグループ発表は授業開始後の最初の 10 分間を使って行い、それ以外の時間には教科書の学習、フィードバックを行った。教科書の学習においてはペアワーク、グループワーク、シャドーイング、調べ学習、クイズ、ゲーム、ロール・プレイなどアクティブラーニング型授業を中心に進める。

図2の①では授業外学習を活用し、教室内のアクティブラーニングの時間を確保し、より深い理解を目指した。③と④は前後する場合がある。文法項目の特徴に応じて「機能・文法理解・ドリル・アクティブな活動」の順に授業を進める場合もあり、「アクティブな活動・ドリル・文法理解・機能」の順に授業を展開する場合もある。⑤は、口頭フィードバックと文章フィードバックの二種類がある。⑥は、教室の出口で行い、教師が学生一人一人と向き合って中国語で会話する場である。教師の質問に学生が答えたり、学生の質問に教師が答えたり、前の学生の質問を後ろの学生が答えたり、しりとりゲームをしたりしてその日に習った内容や既習内容を一人一人再確認する時間にした。

5. アクティブラーニングを取り入れた授業運営

今回のクラスは2ラスとも50人を超える多人数クラスなので、学生やクラスの特徴、学習内容によって一斉学習をする場合もあるが、学生一人一人の発話率や参加度を高め、学習内容の理解を深めるために、協同学習を主に取り入れた。以下、本講義に取り入れたアクティブラーニングの実施例である。

5.1. 授業外学習

アクティブラーニングにはさまざまな課題があり、学習内容の量がその中の一つである。アクティブラーニング型授業は学生に考えさせたり、議論させたり、発表させたりするのに時間を要するため、学生たちの活動が増えれば増えるほど、教師による知識の提供時間が減少する。そのため、アクティブラーニングの時間と教師による知識の提供時間をバランスよく設定することが重要になる。本講義では、学生のニーズや関心、学習内容の優先項目、学習目標などを検討し、時間を配分した。そして、事前に学習プリントを配布し、授業時間外に予習として知識の習得をさせ、教室内ではすでに学習した内容をアクティブラーニングで活用させた。

5.2. プロジェクト学習

本講義では、教科書を用いた授業とプロジェクト型学習を関連づけることで、中国語の学習と中国との繋がりを実感させ、学習者が能動的に学ぶ授業を試みた。今回のプロジェクト型学習は、通常授業と並行して行い、第一回目の話し合いの時点から、5週間後に発表が始まり、各グループに分かれてプロジェクトの準備作業を進めていった。5週間の準備期間後、2クラス同時に発表を開始した。使用時間は10分程度で、使用言語は中国語である。表3はクラスⅠの発表内容で、表4はクラスⅡの発表内容である。

表 3　クラスⅠのプロジェクト学習

	班	クラスⅠ	形式	使用言語	発表日
1	2 班	桃太郎	紙芝居	中国語	2016/11/25（金）
2	6 班	一年生のころの三人を超える演技力	動画	中国語	2016/11/29（火）
3	1 班	浦島太郎	紙芝居	中国語	2016/12/2（金）
4	10 班	大きなカブ	紙芝居	中国語	2016/12/6（火）
5	9 班	かちかち山	紙芝居	中国語	2016/12/9（金）
6	5 班	一年生のころ第 1 課～第 5 課	動画	中国語	2016/12/13（火）
7	8 班	桃太郎	紙芝居	中国語	2016/12/16（金）
8	7 班	大きなカブ	紙芝居	中国語	2016/12/20（火）
9	4 班	中国劇	劇	中国語	2017/1/10（火）
10	3 班	桃太郎	劇	中国語	2017/1/12（金）

表 4　クラスⅡのプロジェクト学習

	班	クラスⅡ	形式	使用言語	発表日
1	2 班	しりとり	プレゼン	中国語	2016/11/25（金）
2	6 班	地域ごとの名物	プレゼン	中国語	2016/11/29（火）
3	1 班	昔話	紙芝居	中国語	2016/12/2（金）
4	10 班	中国の昔話	紙芝居	中国語	2016/12/6（火）
5	9 班	中国の昔話	紙芝居	中国語	2016/12/9（金）
6	5 班	金の斧銀の斧	動画	中国語	2016/12/13（火）
7	8 班	昔話	動画	中国語	2016/12/16（金）
8	7 班	台湾と中国と日本	紙芝居	中国語	2016/12/20（火）
9	4 班	中国をまねする	劇	中国語	2017/1/10（火）
10	3 班	相声	プレゼン	中国語	2017/1/12（金）

今回の取り組みでは、教師から「中国」或いは「中国語」という大きな枠組みの中で、興味のあるテーマと形式を選定することを提案した。形式からみると、紙芝居、動画、劇、プレゼンテーションなどがある。「動画」の場合、教科書の会話文の内容を携帯電話の動画撮影機能を使用し、撮影した作品と、シナリオから考えて撮影したオリジナルの作品がある。グループでどのような構図、表情、立ち位置がふさわしいかを相談し、動画撮影をし、録音と字幕を入れ、作品を仕上げていた。「劇」の場合は、小道具、衣装、効果音など工夫が凝らされていて場を盛り上げていた。「紙芝居」の場合は、紙或いはPowerPointを使い、日本の昔話又は中国の昔話を中国語で発表した。絵、写真、動画、字幕、日本語の解釈などの工夫で、観ている側も発表内容が理解できてよい刺激になっていたと考えられる。

ミニッツペーパーの記述をみると、2クラス合わせて117文のコメントの中で「皆で1つの作品を作り上げることで班員と仲良くなれました。」、「他の学部の人と1つの作業をするのは楽しく、日本の話を中国語に直すのは新しい発見がたくさんあり、楽しかったです。」、「グループでLINEのグループをつくり何度もはなしあいの場を開きつくりあげることができた。これを機に仲よくなった。」、「1年間学んできた中国語で、グループのみんなと協力して発表できてとても楽しかったです。文を考えるのに苦労しましたが、なんとか形になって良かったです。」など協働学習やプロジェクト学習による楽しさやグループのみんなと仲良くなったというコメントが多くみられた。また、「他の班の発表を聞くのも面白かった。」、「他の班でとてもこった動画など作っているところがあって見てて楽しかった。」など他のグループの発表に関する記述もあった。

学習面についての記述が最も多く、「グループで工夫して中国語で劇を行ったことでより理解が深まった。また活動で仲良くなったことで授業の話し合いなど取り組みやすかった。」、「グループメンバーで劇の内容を作るとき、学習内容を振り返ることができたので、復習に役立った。会話文を実体験することができた。」、「他の人と協力して取りくめるため、理解がより一層深まった。」、「中

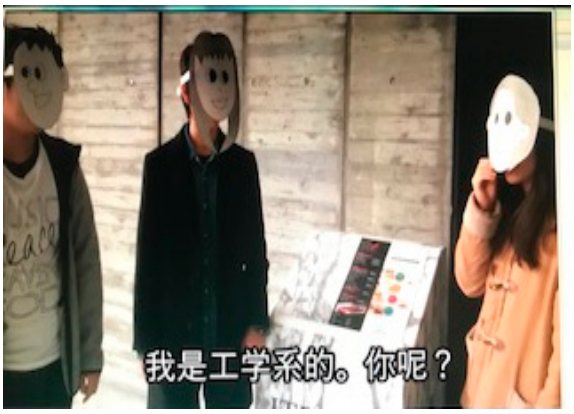
国に対する興味がより大きくなって中国語を学ぶ意欲が高まりました。」、「私たちのグループは、かちかち山の発表をして、かちかち山の中国語版でもある程度理解できるようになったので、良かったです。」、「他の学部の人と中国語で話すことで中国語を勉強する意欲が湧いた。」、「グループで意見をぶつけ合いながらよりよい発表を長期的に作り上げることができました。」など意欲的に学習に取り組めたと述べた。ここで、2クラスの課題の中で評判が最も良かった作品を一つ例として取り上げる。図3はクラスⅠの動画作品「一年生のころの三人を超える演技力」の一部を示したものである。

(a)

(b)

(c)

(d)



(e)

(f)

図 3　プロジェクト学習提出課題：クラス I 動画作品「一年生のころの三人を超える演技力」

(a)友達を紹介する場面。「この人は私の友達の内田です[viii]。」

(b)自己紹介の場面。「こんにちは。中山純也と申します[ix]。」

(c)あいさつの場面。「初めまして、どうぞ宜しくお願いします。」

(d)学部の確認。「私は工学部です。あなたは？」

(e)飲み物を頼む場面。「コーヒーはいかがですか。」

(f)メニューを選ぶ場面。「え～～、じゃ、私はスパゲッティを食べます。」

グループメンバーによる記述をみると、「私たちのグループでは、教科書の内容をビデオにとって発表しました。教科書の内容をより深めることができ、内容を増やすために、自分たちで中国語の文を考えたりし、楽しく活動できたのでよかったです。」、「全員で協力してビデオを撮ることができたし、楽しかった。」、「中国語で自分達で話をつくってきちんと動画にして声が聞こえるように声を張って動画をとるのは非常にいい経験になり、中国語がより好きになった。」など全員で協力して一つの作品を作り上げた喜びの気持ちが伝わってきた。上映時には、教科書付属の DVD に出てくる三人の主人公の演技力との比較も非常に面白くて笑いが止まらなかった。また、クラスのグループ学習で習った中国語の歌が動画の主題歌になっていて、最後まで学生たちを楽しませた。今回の活動は、プロジェクト型学習を体験したことによって、全体的に中国語の学習意欲が高まり、学習内容の理解が深まったと思われる。

5.3. ミニ・ホワイトボードを使用したアクティブラーニング

本講義では、プロジェクト型学習、調べ学習などのアクティブラーニングの技法を効果的に進めるために、グループごとに B4 版ホワイトボードを配布し、グループ活動の中で、分かったことをまとめたり、発言の内容を記録したりする時に使用させた。プロジェクト型学習においては、テーマの選定、役割分担、進度表の作成などにホワイトボードを活用し、プロジェクトの準備作業を進めていた。そして調べ学習においては、授業時間外に予習として習得した内容と教室で携帯電話、パソコンなどを使いグループごとに調べてわかった内容をホワイトボードにまとめ、グループ発表を行い、その内容をクラス全体で共有した（図 4～7 を参照）。発表内容によってホワイトボードではなく、パソコン上に内容を入力し、スクリーンに投影して見せる場合もある。教師は机間巡視し、学生たちの取り組みを把握するとともに、各グループのホワイトボードの内容や発表の内容をパワーポイントにまとめ、グループ発表後、スクリーンに投影し、全体学習を行う。課題を事前に調べ、グループ発表の内容を予測し、全体像をイメージしておくと、素早く学生たちの発表内容をまとめて見せることができる（図 8～9 を参照）。

図 4　調べ学習の様子

図 5　調べ学習発表の様子 I

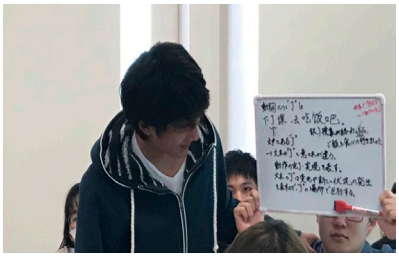


図 6　調べ学習発表の様子 II

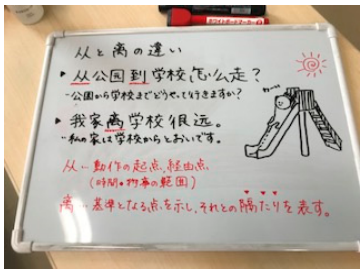


図 7　ホワイトボードの内容 I

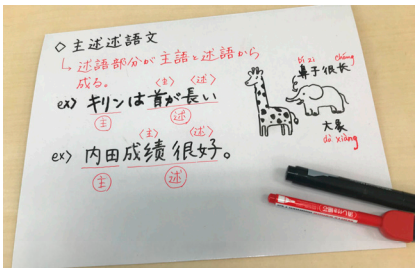


図 8　ホワイトボードの内容 II

図 9　スクリーンに投影

図 10 は、クラス I の調べ学習に関する 51 文の感想を言及内容によって五つのカテゴリーに分けたものである。回答で最も記述数が多かったのは、「学習の理解が深まった」で、その次は「主体的に学べた」、「楽しかった」などの順になっている。

つまり、今回授業に取り入れた調べ学習は学生の能動的な学習を促し、思考を活性化させ、学びの質を深めたと考えられる。

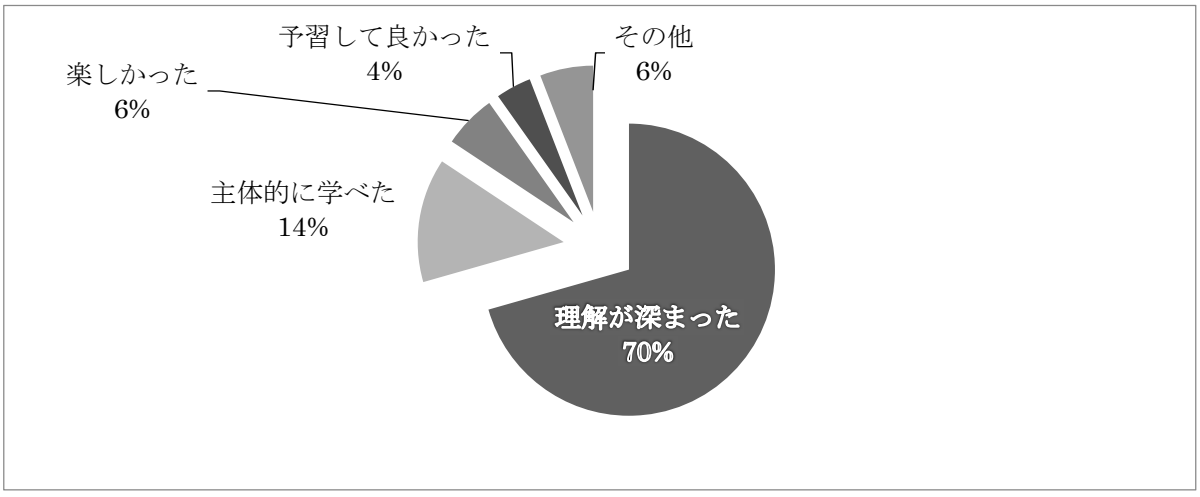


図 10　クラス I の調べ学習に関する感想

5.4. 生教材を使用したアクティブラーニング

今回の授業で取り入れたグループやクラス全体で行うタスクの場合、学習の内容に応じて各種のレアリア、生教材を数多く取り入れ、活動に変化を加え、学習意欲を喚起したり高めたりした[x]。

例えば、家族構成について学習する時は、教師の家族写真や中国の有名人の家族写真などを用いて練習したり、中国の結婚事情や一人っ子政策の変化など中国事情にも触れたりした。

数字の読み方を学習するときには電話番号を交換、また時刻の学習に関しては、中国の大学の時間割、バスの時刻表などを用いてタスク活動を行った。

また、場所の尋ね方、道案内の学習では中国地図、買い物の場合は、中国のネット通販情報の使用、病気の症状に関する学習では、中国の薬の紹介、レストランでの注文の学習では、お店のメニューを使用した。お金に関する学習では、中国紙幣や貨幣を用意し、紙幣のデザインの変化と時代背景、文化的な要素にも触れたり、日本円と中国人民元のレート換算の練習をしたりした。

例えば、レストランでの注文の場合、「最初はわからないことが多かったが、友達のおかげでスラスラといえるようになれたのがうれしかった。」、「グループの人と楽しみながらすることができた。」など、グループ学習についての記述や、「実際に中国のお店に行って頼んでいるような気分になれて楽しかったです。」、「実際に中華料理の写真を見ながら、店員役と客役の双方にわかれて、中国語でやり取りをすることができ楽しかったです。」など、生教材に対するコメントが多く見られた。

また、「教科書に載ってある中国語の文だけでもある程度日常のことを中国語で話せそうだが、料理の注文などの活動を通してより定着した気がする。」、「アクティブに中国語を話すキッカケになったので、新鮮で良かった。」、「授業で習う中国語を実際にどのように日常生活で使えば良いか理解でき、発音も練習できたのでよかった。」、「実生活上で中国語を使うことができるようになったということを実感した。もっと語彙力を上げたいと思った。」、「書くよりも実際に体験したほうがわかりやすかったしおぼえやすかった。」、「楽しかった。楽しい上に何度もやると身について自然とおぼえるのでとっても良い活動だった。言える言葉が増えてると実感できた。」、「実際に自ら動いて活動することで脳のリフレッシュになりました。」など、学習の理解や定着についてのコメントもあった。

さらに、「授業で習った事を、実際に使う練習ができて、中国に行った時は、こうやっていえばいいんだと実感できた。」、「本当に注文できるのか実際にやってみたい。」、「メニューが本物のようで、実際に中国に行ったときの注文の際に役立ちそうだと思った。ぜひ中国で中国語を話してみたい。」など、中国で中国語を話してみたいという声もあった。

5.5. ロール・プレイ、クイズなどのアクティブラーニング

役割に応じた発言や動作の内容そのものを目的にするロール・プレイは語学教育でよく活用されるアクティブラーニング技法である。本講義でも友達を紹介する、レストランで注文するタスク、お見舞いに行く、買い物、デートに誘うなどのロール・プレイを取り入れ、基礎的な学習を終えた後、発展的な学習に展開させた。

実施後のアンケート調査には、「実際の会話の中で中国語を使うことができたので、覚えやすか

った。」、「積極的に中国語を話せてよかった。」などのコメントや、「あまり話さない人ともたくさんコミュニケーションを取ることができて楽しかったし、少し仲良くなれた。」、「班の中で発音を確認しつつわからない所は聞きあうなどして理解を深めることができた。」など、人とのコミュニケーションについて述べた記述も多かった。

また、「楽しみながら取り組むことができた。頭に染み込むくらい何度も口に出すことで暗記にもつながり、中国語をきいたときに脳内ですぐに日本語に翻訳できる力がつくと感じた。」、「知らないうちに、中国語の文法が身に付いていて、テスト前日に勉強する時、とても驚いた。」など、深く学ぶことができたという喜びの声もあった。

そして、期末試験ではシナリオを用いたロール・プレイを実施し、役を演じることで主体性を増していき、全員が発話できる機会を設けた。学生たちの取り組みが非常によく、試験にも関わらず面白い演技で笑いが絶えなかった。「会話テストが一番印象的で、学生がそれぞれアレンジを加える形になっていたことで個性がはっきり出てとても楽しかった。」、「会話テストがすごく楽しくて良かった。皆ものすごくうまくて勉強になったし、ある場面を自分達でアレンジしてやったので、最高だった。」などの記述が多かった。

クイズの場合は「早押しクイズ」と「○×クイズ」を取り入れた。「早押しクイズ」は後期の初回の授業で前期内容の復習や、中間テスト、期末テストの復習などによく取り入れた。グループでクイズに参加し、答えが分かったら、卓上ベルを押し、グループで答える活動で、得点の最も高いグループが優勝する。優勝グループにはプレゼントを用意した（図 11 を参照）。特に効果的だったのは、前期内容を復習する時に「早押しクイズ」のような比較的に簡単に参加できるアクティブラーニングを取り入れることによって、アクティブラーニング型授業が苦手な学生も楽しく参加でき、後期のアクティブラーニング型授業の最初の一歩をうまく踏み出すことができた。

図 12 は、クラス I のクイズについての 52 文の記述を言及内容によって六つのカテゴリーに分けたものである。最も記述数が多かったのは、「楽しかった」で、その次は「もっと勉強したい」、「他のチームに負けて悔しかった」、「良くできた」の順になっている。

図 11　早押しクイズ優勝プレゼント

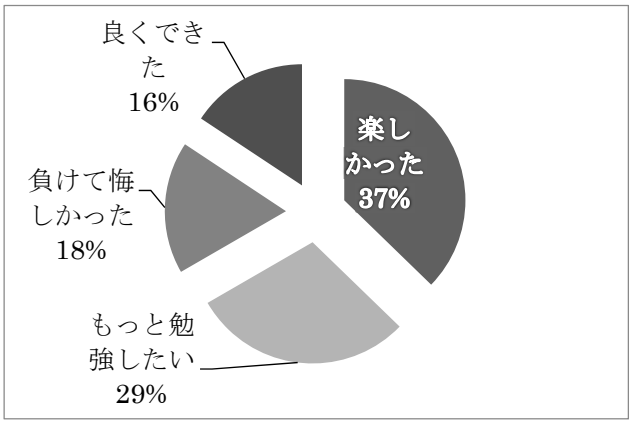


図 12　クラス I 早押しクイズの感想

以下、その記述例である。

・クイズの形式で楽しかった。忘れているものもあって、勉強する士気が高まりました。
・同じ班の人と協力して、ゲームで優勝できてよかったです。
・楽しかった。もっと答えたかった。
・みんなすぐに答えれてすごいと思った。
・復習ゲームをできる範囲で多く取り入れてほしいです！！（毎時間数問だけやって、週でトータルを争ってみるのもいいかも…）
・中国語のことを思い出すことができました。ゲームという形式にすることによって闘争意識もわき、相乗効果が期待できると思うので、とても良いと思います。
・忘れてるところがたくさんあって、あまりベル押せなかったけど、ゲームで思い出せました！
・早押しだったので楽しくできた。
・他の班が早くてびっくりしました！次があったらリベンジしたいです。
・楽しく復習することができた。
・押せてよかった。
・楽しい雰囲気で臨んだ。
・もう少しはやく答えればよかった。
・夏休みの間に忘れているものが多かったですが、クイズを通して少しずつ楽しく思い出すことができた。
・前期に忘れていた表現をゲームを通して楽しく思い出すことができたので良かった。
・みんな楽しみながら復習することができたので良かった。

5.6. 異文化理解とアクティブラーニング

5.6.1. 歌

本講義では、YouTube を利用して中国語の曲を選び、歌詞の意味、発音などを学習したうえで、歌の練習を行った。きっかけは学生の「中国語で歌を歌う時、メロディーと声調どちらが先なのか、歌のメロディーの影響で声調が変わったりすることはないのか。」という問いかけであった。

まず、YouTube で中国語の歌を検索し、グループに分かれて歌の練習を行った。その次の授業でも再度同様な練習を行い、グループで歌を披露した。最後に歌詞を音読する時と歌う時の発音や声調について比較し、グループごとにその結果について発表した。ほとんどのグループが音節を音譜に合わせて歌う時、歌詞の声調が変わる場合があるという結論にたどり着いた。

俞稔生[9]は、中国語の歌は、歌のメロディーの影響により声調（四声）がみだれる傾向があると述べ、それは歌には音譜があることで、中国語に本来ある声調が大きく影響を受けるが、全く四声と関係ないとまでは言いきれず、歌詞に意味がある以上、音譜に合わせる歌詞を選択する際に、声調もある程度考慮されるのではないかと述べている。

中国語の歌の活用の教育的効果はこれだけではなく、授業外でも学生同士でよく歌ったり、口ずさんだりして、中国語が身近に感じられたきっかけになったと思われる。また、プロジェクト型学習の課題として提出した動画の主題歌にもなっていた。中国語の歌を取り入れることによって、学生の緊張が解れ、クラスの雰囲気がよくなるとともにグループワークも深まったと考えられる。

5.6.2. 留学生との交流

2017 年 1 月 24 日火曜日、九州大学の留学生を授業に招いて、交流会を行った。クラス I は日本人学生 56 名と留学生 5 名（中国の留学生 3 名、インドネシアの留学生、マレーシアの留学生各 1 名）、クラスⅡは日本人学生 56 名と中国の留学生 6 名で交流会を行い、中国語でロール・プレイをしたり、インタビューをしたりして異文化交流を図った。図 13 は、クラス I の 52 文の感想を言及内容によって六つのカテゴリーに分けたものである。図 14 は、クラスⅡの 52 文の回答を言及内容によって五つのカテゴリーに分けたものである。クラス I の回答で最も記述数が多かったのは、「良い経験・良い機会となった」で、その次は「良い刺激を受けた」、「楽しかった」などに関する記述が多かった。クラスⅡの場合は「発音の指導を受けてよかった」に関する記述が最も多く、その次は「刺激を受けた」、「良い経験になった」が続いた。つまり、留学生との交流を通して良い刺激を受け、中国語の学習意欲も高まったと考えられる。

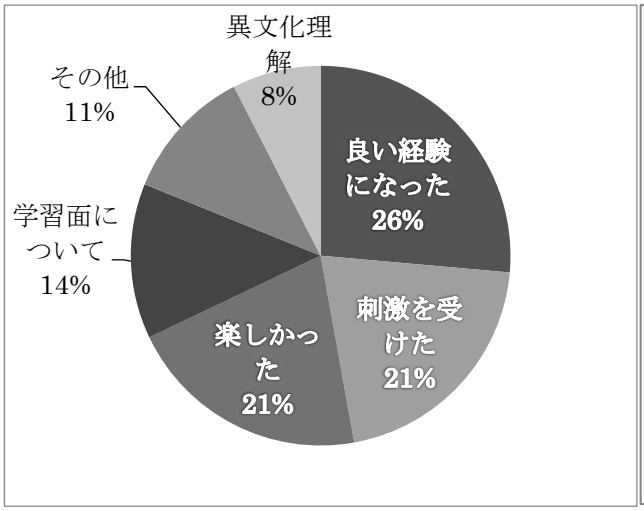


図 13　クラス I 留学生との交流感想

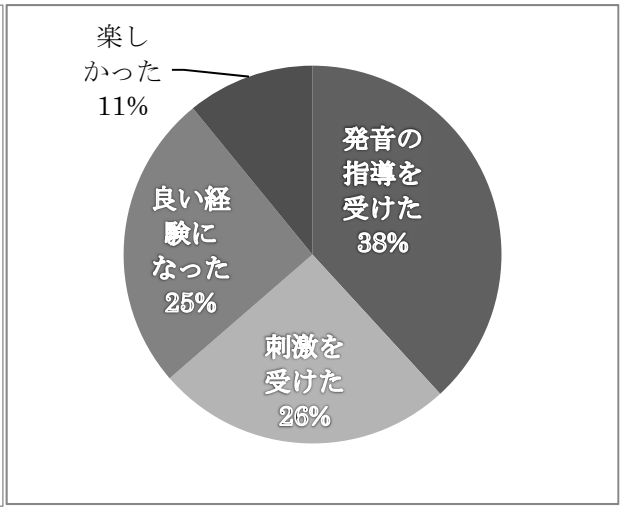


図 14　クラスⅡ留学生との交流感想

以下、その記述例である。

・留学生の新しい知り合いができて充実した授業だった。
・普段、中国人の方と話す機会はほぼないのでとてもいい経験になりました。
・中国人だけではなく、別の国出身の留学生も多く来て、2 ヵ国語以上の言語をみんなが話しているのを見てすごいなと思いました。
・異文化交流はとても大事だと思う。
・大変よい刺激を受けた。中国語に限らずこれからの学習に生かしていきたい。
・中国人に話すのと日本人に話すのは同じ中国語でも違う感じがした。発音が変だったら直してくれたりして、生の発音に触れられてよかった。
・実際に中国人と中国語をはなしてみて通じてうれしかった。聞き取りはむずかしかったです。
・正直に言ってネイティブの方々の発音は全く聞き取れませんでしたが、留学生に自分の中国語を

聞き取ってもらえたのは嬉しかったです。
・前期で調査した中国の文化や生活について、より身近に感じることができた。
・日本とは異なる文化や習慣など様々なことを聞くことができた。普段留学生と話すことはほとんどないので、とても良い経験になった。
・中国人の留学生は日本語を勉強しようと頑張っていた。僕も留学してその場所で言語について学びたいと思った。

5.6.3. 映画鑑賞

中国映画を鑑賞する時は、事前にワークシートやミニッツペーパーを配布し、虫食い問題や感想に対する答えを鑑賞中或いはその後に記入させた。そして鑑賞後映画を観て感じたことや疑問に思ったこと、聞き取れた中国語などをグループで話し合い、それをまとめて発表し、クラス全体で共有した。映画鑑賞後に書いて提出した感想をみると、「中国映画は日本映画にはない素晴らしさがあって非常に面白かった。」、「日本と中国でやはり物事の考え方に違いがあることを改めて感じた。」、「日本とは異なる風習だったり文化を見ることができ、面白かった上に勉強になりました。」など、中国と日本の違いについて述べた文や、「中国の色々な地域についてみることができた。」、「中国映画に興味を持つことができました。中国映画をきっかけで中国のさまざまな文化に興味を持つようになりました。」など、中国の文化に関するコメントも多かった。

また、「授業でならった文は少し理解できたところ成長したと感じた。」、「これまでは字幕だけで映画を見ることが多かったが、中国語を勉強してからは自分の分かる範囲で聞き取ろうとする姿勢になった。」、「自分が授業で習った言葉が出て来たりして、それを聞き取れたりしたのが、嬉しかったし、中国語を少しずつ習得できているんだと感じられてよかったです。」、「もちろんわからない単語や文法もあったけど、思ったより簡単な文も多かった。」など、中国語の学習と関わるコメントや、「もっと勉強したくなった」、「中国語を学ぶ意欲が出てきた。」、「聞き取れて嬉しくてもっと勉強しようと思った。」など、学習意欲も高まっていた。

さらに、「中国の映画を見るのははじめてでちゃんと話の内容が理解できるか不安だったけど中国の文化について授業（中国語Ⅰのプロジェクト型学習）で学んだので中国人の目線で映画の内容や人物の心境が読み取れておもしろかった。」と中国語Ⅰのプロジェクト型学習と関連づけるコメントもあった。

このような映像を活用した学習は、中国の文化に触れることで、学生たちの中国語学習への関心を高めたり学習意欲を刺激したりすることができたと思われる。

5.7. ミニッツペーパーを活用したフィードバック

学生たちが不安を抱いたままでのアクティブラーニングを避けるため、学びの過程で、十分なフィードバックが必須となる。しかし、多人数授業ではすべての学生に目を行き届かせ、十分にフィードバックを与えるのは難しいことである。

本講義では授業の最後に学生たちにミニッツペーパーを配布し、その日の授業で学んだことや疑問に感じたこと、教室活動についての感想を書かせる方法を取り入れ、フィードバックを行った。

また、次回の授業の始めに学生の疑問や質問に回答する。内容によって個別に回答する場合とPowerPointを使い、全体で共有する場合がある。プロジェクト型学習の課題発表後は、ミニッツペーパーに書かれた全員のコメントをまとめて印刷し、発表したグループに渡した。

このように、ミニッツペーパーの活用は、授業で学んだ内容の再確認だけではなく、学生と教師、および学生と学生の関係性を構築する役割も果たしていた。

6. おわりに

以上、中国語Ⅱの授業で実施したアクティブラーニング型中国語授業を振り返り、その結果について述べた。

今回、アクティブラーニング型授業を実施して分かったことは、アクティブラーニングそのものは一つの学習形態であって、授業すべてがアクティブラーニングの形態を行うものでもなく、学習項目、学習目標に沿ってアクティブラーニングの技法を選び、授業に取り入れることが重要だということである。

また、アクティブラーニングそのものは、「学び」に焦点を当てた学習法で、授業は「学び」だけで構成されるものではなく、「教える」ことも必要である。つまり、「教える」ことと「学ぶ」こととは二項対立的なものではなく、切り離すことができない表裏一体のものであると考えられる。学生の思考を活性化させ、深い学びを生み出す問いかけ、学生と共に学ぶ、共に考える、共に解決するという取り組みや姿勢こそがアクティブラーニング型授業における「教える」ことだと思われる。

註

[i] 「アクティブ・ラーナーへの第一歩 2016 年度入学者用～基幹教育攻略ガイド～」（九州大学基幹教育院）の内容を参考にしたものである。

[ii] 新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて～生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ～（答申）（平成 24 年 8 月 28 日）中央教育審議会用語集 37 頁より
http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1325047.htm（2017 年 8 月 5 日検索）

[iii] 溝上慎一（2014）『アクティブラーニングと教授学習パラダイムの転換』東信堂 7 頁より

[iv] 溝上慎一（2014）『アクティブラーニングと教授学習パラダイムの転換』東信堂 14 頁より

[v] 溝上慎一（2014）『アクティブラーニングと教授学習パラダイムの転換』東信堂 14 頁より

[vi] 溝上慎一・松下佳代（2014）『高校・大学から仕事へのトランジション―変容する能力・アイデンティティと教育』ナカニシヤ出版 109 頁より

[vii] 本学の中国語Ⅰ、中国語Ⅱの教科書は、相原茂・陳淑梅・飯田敦子（2011）『メディア版 一年生のころ』（朝日出版社）である。

[viii] 相原茂・陳淑梅・飯田敦子（2011）『メディア版 一年生のころ』（朝日出版社）の本文に登場する人物の名前で、学生の実名ではない。

[ix] 相原茂・陳淑梅・飯田敦子（2011）『メディア版 一年生のころ』（朝日出版社）の本文に登場する

人物の名前で、学生の実名ではない。

[x]「レアリア」（realia）は、事物、本当の（もの）を指すラテン語 realis の中性複数形である。「レアリア」のなかでも、特にその本当の物に含まれている情報に注目して利用するときには「生教材」と区別して呼ぶこともある（たとえば、実際に発行されている新聞は「レアリア」、その新聞に書かれている文面などの情報は「生教材」）。
http://www.jpf.go.jp/j/urawa/j_rsorcs/o_book01.html#n01（2017 年 8 月 5 日検索）

参考文献

[1] 溝上慎一（2014）『アクティブラーニングと教授学習パラダイムの転換』東信堂.
[2] 溝上慎一・松下佳代（2014）『高校・大学から仕事へのトランジション―変容する能力・アイデンティティと教育』ナカニシヤ出版.
[3] 松下佳代（2015）『ディープ・アクティブラーニング』勁草書房.
[4] 山本富美子（2011）「明快で論理的な談話に見られる具体化・抽象化操作― Edgar DALE の「経験の円錐」の論理的認知プロセスをめぐって―」『アカデミック・ジャパニーズ・ジャーナル』Vol.3、pp.67-77.
[5]Benjes-Small, C., & Archer, A.(2014)Tales of the undead…learning theories: The learning pyramid. Retrievedfromhttp://acrlog.org/2014/01/13/tales-of-the-undead-learning-theories-the-learning-pyramid/comment-page-1/（2017 年 8 月 5 日検索）
[6] 山地弘起 （2014）「アクティブ・ラーニングとはなにか」『大学教育と情報』Vol.146、pp.2-7.
[7] 中井俊樹（2015）『シリーズ大学の教授法 3 アクティブラーニング』玉川大学出版部.
[8] 松本功（2006）国際交流基金日本語教授法シリーズ第 1 巻『日本語教師の役割/コースデザイン』ひつじ書房.
[9] 俞稔生（2007）「中国語教育における中国の歌の効用について―中国語の歌的要素を発音練習に取り入れる試み―」『現代社会学部紀要』Vol. 5、No.1、pp.73-78.