

「ゲームで体験 中国語圏での生活」 すごろくプロジェクト

橋 本 愛

1. はじめに

本稿は、『外国語学習のめやす¹』（以下「めやす」とする）のキーコンセプトである「3領域×3能力+3連携」に基づいた授業を試みた実践報告である。外国語の授業において、ことばを学ぶだけでなく、学習者が楽しみながら文化を体験できるような、また学習対象の文化に対する興味関心を刺激しながら取り組める活動として、今回の「「ゲームで体験 中国語圏での生活」すごろくプロジェクト」を実施した。

「すごろくを作る」というと、外国語とは何の関係もないように感じるかもしれない。しかしながら「中国語圏での生活」をテーマに「年中行事やイベント」と話題を絞り込むことによって、自分たちの普段の生活と比較しながらその違いや関係性に気づくことができるのではないか。また、自分たちの生活との関連性を出発点とし、「めやす」の3連携に掲げられる「既習内容・経験／他教科の内容とつながる」、「教室の外の人・モノ・情報とつながる」などを視野に入れた活動を行うことで、総合的なコミュニケーション能力の獲得に有効であると考えている。

本稿では、まず第2節で「めやす」の概要を紹介し、第3節で実際に「すご

¹ 現在「めやす」はインターネット（<http://www.tjf.or.jp/meyasu/>）から2012年度版がダウンロード可能である。

ろく」や「すごろく」形式を取り入れ行われた授業及び授業案を紹介する。続いて第4節で今回のプロジェクトの概要、活動の手段を報告し、第5節ではその結果と分析を行い、活動を通じて目標が達成されたかを考察し、最後に本プロジェクトを通じて見えてきた今後の課題や総合的コミュニケーション能力の獲得について考察していきたい。

2. 「めやす」とは

「めやす」は、公益財団法人国際文化フォーラム（TJF）のもとで、21世紀グローバル社会を生きる人材を育てるために外国語教育はどうすべきかというテーマのもと作られたもので、日本の学校教育という文脈の中で作成された「外国語学習の参照枠」である。作成の過程では CEFR(Common European Framework of Reference for Languages/ヨーロッパ言語共通参照枠) やアメリカの NS (National Standards in Foreign Language Education Project/外国語学習ナショナル・スタンダードプロジェクト) などを参照し、それらの影響を受けている²。

「めやす」では、「他者の発見 自己の発見 つながりの現実」を教育理念に挙げ、外国語学習を単なる言語学習としてではなく、外国語の学習を通して自他の理解を深めながら関係性を築き、協働社会を創ることを目指している（「めやす」2013：17）。中でも最も特長的なのが「つながりの実現」で、外国語の学習を通じて他者と自己を発見し、認識するにとどまらず、自他の理解を深めることで、相互の「わかりあい」と新たな価値の「わかちあい」に発展し、真の意味でのつながりの実現に至るとしている。つまり、表面的な言葉のやりとりによるコミュニケーションの実行ではなく、あるいは学習言語の背景にある文化や社会を無条件に称賛し受け入れるといった片務的な活動でもなく、双方

² 詳細については (http://ocw.kyoto-u.ac.jp/ja/international-conference/29/videos/yamazaki_jp) を参照されたい。

向的な理解と交渉によって摩擦や軋轢を乗り越えていくための能力を養成するという点に主眼を置いている(田原2013:17)。また「めやす」は、外国語教育は単なる道具としての言語を習得させるものとして考えておらず、外国語を学ぶことによって、人間として成長し、21世紀を生き抜く資質と能力を育てることを教育目標としている(「めやす」2013:18)。

その「めやす」の教育目標を具現化するための指針となるのが学習目標である。「めやす」では3領域(言語、文化、グローバル社会)における3能力(わかる、できる、つながる)を3連携(「関心・意欲・態度/学習スタイルとつながる」、「既習内容・経験/他教科の内容とつながる」、「教室の外の人・モノ・情報とつながる」)によって育むという、総合的コミュニケーション能力の獲得を学習目標のキーコンセプトとして掲げており、下の表1で示される。

表1 3領域×3能力+3連携の内容³

	わかる	できる	つながる
言語	A 自他の言語がわかる	B 学習対象言語を運用できる	C 学習対象言語を使って他者とつながる
文化	D 自他の文化がわかる	E 多様な文化を運用できる	F 多様な文化的背景をもつ人とつながる
グローバル社会	G グローバル社会の特徴や課題がわかる	H 21世紀型スキルを運用できる	I グローバル社会とつながる

+

関心・意欲・態度/学習スタイルとつながる
既習内容・経験/他教科の内容とつながる
教室の外の人・モノ・情報とつながる

表1からも、「めやす」は外国語教育を単に学習対象言語の理解とするだけでなく(表1, A)、その言語を使う人々の文化的・社会的背景にも目を向

³ A～Hの各項目の詳細については「めやす」22ページを参照されたい。

け、他者とのつながりをもち、「グローバル社会に参画して社会を創っていく力」を育成していこうとする姿勢が見て取れる。授業設計のための指針となるこの表を用いることで、学生にどのような力を身につけさせたいかを明確に示すことができる。

3. 先行研究

3.1 大津 (2014)

すごろくを用いて文化面の理解を深める取り組みを行ったのが大津 (2014) である。「韓国／中国旅行すごろく」教材は、日本の児童・生徒が3泊4日で韓国／中国の各地を地図上で旅行しながら、衣食住・生活習慣・伝統文化・スポーツ・芸能などにみられる文化の違いと共通性、および両国間の歴史的つながりを学ぶとともに、隣国に対してそれまで抱いていた思い込みや誤解、偏見に気づくことを狙いとしている (大津2014: 125)。すごろくゲームの作成は研究者が行い、生徒たちはそれをプレイするのみであった。すごろくにはスタートとゴールを設置せず、マスのクイズに答えて得られるポイントで競い、基本的には個人戦で、特別カードはグループで解答可とのことであった。国際理解教育の学習領域として、次のように位置付けている。

表2 学習領域・カリキュラム開発の視点

	1	2	3	4
A 多文化社会	文化理解	文化交流	多文化共生	
B グローバル社会	相互依存	情報化		
C 地域的課題	人権	環境	平和	開発
D 未来への選択	歴史認識	市民意識	社会参加	

(大津2014: 127)

単元目標は①すごろくを楽しみながら韓国／中国の文化や歴史について関心を深める (関心・意欲・態度)、②文化の相違点と共通点を説明できる (技能)、

③韓国／中国の生活文化・伝統文化・歴史などについて理解を深め、日本とのつながりに気づく（知識・理解）とし、単元のキーワードとして「文化の違いと共通点」「文化交流」「歴史的つながり」を挙げている。次の表3は、すごろく実施の前後に行われたアンケートの結果をまとめたものである。

表3⁴ アンケート結果

	関心がある	関心がない	ふつう
小学生（前）	63%	16%	21%
（後）	87%	1%	12%
中学生（前）	26%	51%	23%
（後）	29%	5%	66%

(大津2014：147-148)

「総合的学習の時間」に行われたというこの活動は、小学生と中学生ではその効果にかなり差はあるものの、小学生は「関心がある」が63%→87%と上昇し、「関心がない」は12%→1%と減少している。また中学生は「関心がある」は26%→29%とほぼ変化は見られないものの、「関心がない」は51%→5%と大幅に減少しており、「ふつう」は23%→66%と大幅に上昇している。実施の前と後では相手への印象が大きく変化していることが伺える。

3.2 TFJ めやす web の授業案

「めやす」の学習目標に準じて設計された授業はTFJ めやす web に多数掲載されているが、その中で「人生ゲーム」という形での授業案が二つ見られた。

一つは「異文化人生ゲームの体験」で、〇〇語圏における「人生の成功」の典型概念について調べ、それを反映した人生ゲーム（〇〇語版）を作り、プレイするという授業案で、日本人学生と留学生との協働授業となっている。生活史に関する語彙表現の拡大、対象文化の知識獲得、多面的なものの見方育成、

⁴ 表3は（大津2014：147-148）の記述から筆者が表に整理した。

留学生との交流、自文化の相対化がポイントとして挙げられている。

もう一つは「人生ゲーム S大留学生バージョン」で、留学生を対象とした日本語の授業であった。日本語と日本文化に精通した留学生たちの卒業後のキャリアデザインまでをも見据えて実施された「人生ゲーム」を作成するプロジェクトで、「卒業後も日本で生活していく場合、どんな人生、どんなライフイベントがありえるのか」など、これからの自身の人生を思わせる取り組みである上、日本人の様々な人生について学び、知識や語彙表現を拡大することができる取り組みであった。

上記二案は筆者が担当する授業で実施するには難易度が高かったため、この二案を参考に、「外国語学習を楽しみ、異文化に触れる」ことから始められるような取り組みにした。

4. プロジェクト概要

4.1 対象者及び活動の概要

今回のプロジェクトは中国語Ⅲの授業の一環として実施した⁵。中国語Ⅰ→中国語Ⅱ→中国語Ⅲとグレード制になっているものの、継続して履修しなければならぬという規定がないため途中ブランクのある学生もいたが、履修者の大学における中国語学習時間はほぼ同じで、100時間未満であった。このプロジェクトは2016年度前期、2017年度前期の2度実施したが、今回は主に2017年度の活動を報告する。2017年度の中国語Ⅲ履修者は8名であった⁶。

このプロジェクトは、「「ゲームで体験 中国語圏での生活」すごろくプロジェクト」と題し、中国語圏の年中行事を調べ、それを反映したその国/地域で過ごす1年を体験できるようなすごろくを作成することを目標に実施した。すご

⁵ 中国語Ⅲは中国語Ⅰ、中国語Ⅱを履修済みであればどの学部 of 学生も受講可能で、中国語Ⅰ～Ⅲは90分授業が週2回、同一教員により行われる。

⁶ 履修者には全ての学部学科（法学部、経済学部、国際関係学部）の学生がいた。

ろく完成後は実際にそれをプレイし、(ゲーム上) その国/地域で体験したことを中国語でまとめ、その国の行事と日本の行事との違いや関係性などを考えレポートを提出してもらったこととした。

プロジェクトの達成目標としては、以下の三つを定めた。

- (1)自他の文化における行事を理解、比較し、その違いや関係性に気付くことができる。
- (2)学習対象文化における行事に関する情報を、中国語で簡単にまとめることができる。
- (3)グループ作業の中でそれぞれ協力し合い、積極的に活動に参加する。

4.2 活動の流れと段階別作業

活動は大きく五つに分けられ、次のような流れで行った。

第1段階	<p>(1)くじ引きでグループ分け。教員がすごろくについて説明後、日本版の「年中すごろく」をプレイし、どのようなものを作るかイメージしてもらう。</p> <p>(2)2016年度に作成されたすごろくをプレイする。</p> <p>(3)2017年度の中国のカレンダーを使って①春節、②端午節、③中秋節を探し、日付を抜き書く。→旧暦などについて説明。</p> <p>(4)グループ内で、日本における年中行事についてプレストを行う。</p> <p>(5)教員より中国語圏にも様々な年中行事があることを提示し、一部を紹介する。</p> <p>宿題：中国語圏における年中行事について調べてくる。</p>
第2段階	グループ内で調べてきた年中行事について発表し、中国語圏での1年に見られる特徴を話し合う。見落としている行事はないかクラスで検討する。
第3段階	<p>(1)全体で30マス程度になるよう、配分を考えながらマスを作成していく。</p> <p>(2)各グループで作った中国語のゲームを教員がチェックする。</p>
第4段階	<p>(1)各グループで作ったゲームをプレイする。⇒課題(すごろく)提出</p> <p>(2)プレイした内容を中国語でまとめる。⇒提出課題の作成</p>
第5段階	前回までの振り返りを行う。各自が過ごした1年を発表する。(中国語)⇒提出課題の作成

半期30回の授業のうち、前半は基本的に教科書を進めていたが、数回関連資料の閲読（15～30分程度）などを行った。実際に90分間全てをすごろく作りに費やしたのは、最後の6回である（上記表の第3段階～第5段階）。

以下、各段階の活動について補足していく。

4.2.1 第1段階

履修者が8名だったため、4名×2グループを作った。まずは完成品をイメージしてもらうため前年度の学生が作ったすごろくを体験してもらい、意見を出してもらった。すごろくは概ね好評で、「中国に行ったことのない人でも、すごろくを通じて中国での一年を疑似体験できる」というプロジェクトの趣旨が達成されたことがうかがえた。一方で、文だけではどのようなことをするのか想像するのは少し難しいという意見も出され、「イラストや写真を加え、視覚的にも理解できるすごろくにしよう」と方向性が定まったグループもあった。

中国語圏における年中行事について調べてくる、という宿題については、極力複数の資料を使って調べることを、各行事については「①行事の名称、②行われる時期・日付、③どのような行事・イベントか、④必要不可欠なもの（食べ物や飾り物など）」など、のちの作業がしやすくなるよう、調べてくる項目を指定した。

4.2.2 第2段階

学生へは日中通信社の『聴く中国語』や北京师范大学出版社《中国记忆・传统节日图画书⁷》などを提供し、自由に参照してもらった。《中国记忆・传统节日图画书》は絵本ではあるものの、中国語の難易度は高い。そこで、図1のように部分的に本文にピンインを付ける、単語の意味を貼る、図2のようにキーワードを張り付けるなどを行った。

⁷ 《春节》,《元宵节》,《立春》,《春龙节》,《清明节》,《端午节》,《七夕节》,《中秋节》,《重阳节》,《冬至节》,《腊八节》,《灶王节》の12冊から成っている。



図1



図2



図3

(北京师范大学出版社《中国记忆・传统节日图画书》より)

図1・2は《春节》、図3は《端午节》)

4.2.3 第3段階

実際にすぐろく作成作業に入る頃に、学生には次の四つの指示を出した。

- ①スタートからゴールまで、少なくとも30マスは作ること。
- ②何月から始めても構わないが、1年間を体験できるように作ること。
(例 1月～12月／4月～3月／9月～8月など)
- ③中国語圏で行われるどの年中行事・イベントを入れるかについてはグループで話し合って決めること。(調べて分かった全ての行事・イベントを入れる必要はない。)
- ④すぐろくのマスには日付を入れること。

但し③に関しては、三大節句と言われる春節・端午節・中秋節は必ず入れるよう指示した。特に春節については具体的にどのようなことをするのか、その準備や前日なども含め前後関係が分かるように作るよう注意を促した。教員のチェックを受ける前に、上記項目のチェックリスト配布し、確認させた。

4.2.4 第4段階

本来は2グループのすごろくを交換してプレイしてもらう予定であったが、完成時間に差が生じたため、自身のグループが作成したすごろくをプレイしてもらった。プレイ中に各自止まったマスをメモしてもらい、中国語でまとめる作業は各自授業外の時間に取り組むよう指示した。

4.2.5 第5段階

学生には、活動に関するアンケートに答えてもらった。結果については5.2で検討する。

5. 結果の報告と分析

5.1 成果物と評価方法

本プロジェクトにおいて、最終的に提出してもらったのは①グループで作成した中国語圏の生活を反映したすごろくゲーム、②すごろくゲームで体験した「中国語圏で過ごす1年」について、中国語で記述した文章、③日本で過ごす1年と、すごろくゲームで体験した「中国語圏で過ごす1年」を比較して気づいたことのレポート、の三点である。①～③の提出物の評価は資料のルーブリックを用いて行った。

①のすごろくについては、前年度のものがあったため完成品としてイメージがしやすかったようである。ただ、彼らにとって新しい取り組みであったことからゴールが見えにくかったようで、「どうするのが正解なのか」という問い

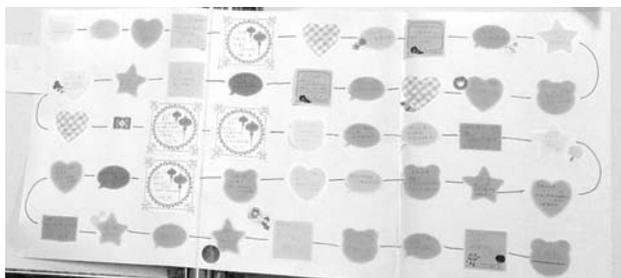


図4 グループで作成した中国語圏の生活を反映したすごろくゲーム

が発せられることがあった。またすごろくを作成するにあたり、情報収集やその得た情報を整理する段階で引っかかっている学生もいた。

すごろく体験後に書いてもらう②の「中国語圏で過ごす1年」についての中国語文に関しては、停止したコマの文をそのまま記述する学生が少なからずいた。この点に関しては、2016年度に実施した際も同様の問題が起きたため、①コマの文をそのまま書いても意味が通りやすいよう具体的に記述する、②接続詞やその行事の体験を通じて得た感想など適宜言葉を補いながら記述する、という二点に注意するよう促すことで対処した。しかしながら停止したコマを漏れなく記述することに集中したためであろうか、結果的に停止したコマのメモのようにになっている学生もいた。

③のレポートに関しては、正直なところ、予期していた内容とは大きく異なっていた。言語面では「自分で考えて文を作る力がついた」、文化面では「中国と日本の同じ行事の相違点が見れた」「改めて中華圏の生活内容がよくわかった」など漠然とした感想が多く、具体的な事例を取り上げての「気づき」に関する記述はあまり見られなかった。

プロジェクト開始時に掲げた達成目標は、3.1にもあるように、以下の三点である。

- (1)自他の文化における行事を理解、比較し、その違いや関係性に気付くこと

ができる。

(2)学習対象文化における行事に関する情報を、中国語で簡単にまとめることができる。

(3)グループ作業の中でそれぞれ協力し合い、積極的に活動に参加する。

その中で、(1)及び(3)は達成できたように思う。特に(1)に関しては、作業中のコメントや提出課題、振り返りの中で、「似ているようで違う部分が多くあることが分かった」といった感想が多く見られた。(3)に関しては、学部も学年もバラバラであることから上手くやれるかを心配していたが、作業を重ねるごとに、得意不得意を補い合い、協力し合う姿も見られた。グループとして一つの成果物を完成させたことで、大きな達成感を得られたようである。



図5 すごろくのコマ

5.2 アンケート結果

全ての活動終了後、学生には無記名のアンケートに回答してもらった。アンケートでは「達成度」「課題の難易度」「プロジェクトの面白さ」「完成した課題の満足度」「準備時間」「中国語圏の文化的な側面への理解は進んだと思うか」「今回の活動を通じて中国語力が上がったと思うか」などについて1～5の5段階で答えてもらい、一部コメントも記入してもらった。数が大きければ評価が高く、難易度に関しては1を難しいとした。

達成度は3.75、完成した課題の満足度に関しても3.86と比較的高く、楽しんでプロジェクトに取り組んでもらえたようである。実施前は難易度が高いの

表4 アンケート結果

達成度	3.75
課題の難易度	2.75
プロジェクトの面白さ	4
完成した課題の満足度	3.86
文化の理解	2.88
準備時間	少ない：2名／丁度良い：6名／長い：0名
中国語力の向上	3.88 (コメント) ・調べたことによって新しい発見であったり、復習になったりしたから。(5) ・調べる中で語学力が上がった。(5) ・教科書や辞書を利用することで復習をしながら新たな単語を学ぶことができたため。(4) ・今まで知らなかったものや、忘れていた文法を再確認できた。(4) ・相当頑張ったから。(4) ・教科書などを参考にして文章を作ったが、これだけで中国語力が上がったかはよく分からないから。(3) ・辞書やネットから引っ張ることが多かったから。(3) ・中国語Ⅰ・Ⅱで習った文法とかで学んでいるのを普通に使っているため、あまり感じない。(3)

ではないかと心配していたが、難易度に関しては2.75で、3を少し下回る程度だったことには驚いた。

中国語力の向上に関しては、3.88と高めの数値であった。コメントの後ろの数字は、それぞれがどの評価を選択したかを示している。「調べる中で発見があった」ことを根拠に自身の中国語力が向上したとする学生もいれば、単に「頑張った」ことを理由にしている学生もいた。また、教科書を用い既習事項を確認しながらそれを応用させることを向上したと捉える学生と、ただ単に

教科書を参考にしたから向上したとは言えない、とする学生もいた。

また、文化の理解に関しては、今回は「中国語圏の年中行事を調べ、それを反映したその国／地域で過ごす1年を体験できるようなすごろくを作成する」という活動であったため、年中行事を調べることで文化面の理解を深められると想定していたが、結果は2.88とあまり高くなかった。その原因として、今回の活動が「文化」よりも「言語」に重点を置いた活動になってしまったことが挙げられる。学生のコメントに「中国と日本の同じ行事の相違点が見れた」「改めて中華圏の生活内容がよくわかった」とあることから、取り組み前と比べ、中国語圏で行われる年中行事などについて理解は深まったことが分かる。しかしながら、今回は文化を理解したうえで、それについて中国語で記述しなければならなかったことが、2.88という数字に表れているように思う。

最後に今後もこのような活動をやってみたいかという問いについては、8名中7名が「はい」と回答した。理由としては、「中国のいろいろな行事を知ることができて面白かった」、「(次は)もっといいものができそうだから」などや、「身近な中国の文化を知ることによって今後中国の方と関わる機会や旅行をする際に必ず役立つため」というコメントが見られた。

6. 今後の課題

以上、「めやす」が提唱する「 $3 \times 3 + 3$ 」に基づく取り組みについて報告してきた。学生の成果物やアンケートなどから、当初定めた目標はおおむね達成されたと言っていいだろう。また「興味・関心を持たせ次へつなげる」という点でも意味のある活動になった。

「めやす」は外国語教育を単に学習対象言語の理解とするだけではなく、その言語を使う人々の文化的・社会的背景にも目を向け、他者とのつながりを持ち、「グローバル社会に参画して社会を創っていく力」を育成していこうとするものである。この「 $3 \times 3 + 3$ 」を取り入れた授業設計を行うことで総合的

「ゲームで体験 中国語圏での生活」すごろくプロジェクト

ジョン」の作成」

(http://www.tjf.or.jp/meyasu/support/docs/master2015_hirahata.pdf)

資料 活動の評価に用いたルーブリック⁸

評価基準		目標以上に達成 (5点)	目標を達成 (4点)	目標達成まであと少し! (3点)	目標達成まで努力が必要! (1点)
すごろくの作成	表現の適切さ	日付や何の日であるかが書かれており、行事／イベントの内容がきちんと伝わる。	日付や何の日であるかが書かれており、行事／イベントの内容が十分に伝わる。	日付や何の日であるかだけが書かれており、どのようなことを行うのか伝わらない。	何の日で、どのようなことを行うのか伝わらない。
	文化に対する理解	〇〇(国／地域)における年中行事を理解できる要素が漏れなく含まれており、その前後の行事との関連も理解できる。	〇〇(国／地域)における年中行事を理解できる要素が十分に含まれていた。	〇〇(国／地域)における年中行事を理解できる要素が十分に含まれていない。	〇〇(国／地域)における年中行事が反映されていない。
	ゲームとしての面白さ	〇〇(国／地域)で過ごす1年を楽しく体験することができ、尚且つ、参加者が他国／他地域がどうなのか知りたくなるような要素が含まれている。	〇〇(国／地域)で過ごす1年を楽しく体験することができる。	楽しくプレイできるが、単純なため途中から飽きてくる。	プレイしても、面白さを感じられない。
	協働	すごろくの内容構成、資料準備、制作の過程で、メンバー同士積極的に意見を出し合い、協力して進めることができた。	すごろくの内容構成、資料準備、制作の過程で協力して進めることができた。	グループ内の数名のみで進められ、全員の意見があまり反映されなかった。	意見があまり出されず、協力して進められなかった。
すごろく体験後のまとめ(中国語)	内容面の豊かさ	〇〇(国／地域)で過ごした1年について、自身の経験や感想も含め具体的に記述している。	〇〇(国／地域)で過ごした1年について、具体的に記述している。	〇〇(国／地域)で過ごした1年について、簡単な感想を書いている。	〇〇(国／地域)で過ごした1年についての記述がない。
	語学面の正しさ	〇〇(国／地域)で過ごした1年について、適宜言葉を補いながら(接続詞、その行事を体験しての感想)、ほぼ誤りなく、既習の表現などをまんべんなく用いてまとめることができている。	〇〇(国／地域)で過ごした1年について、適宜言葉を補いながら(接続詞、その行事を体験しての感想)、ほぼ誤りなくまとめることができている。	〇〇(国／地域)で過ごした1年について、止まったマス目の箇条書きになっている。誤りは多いものの、なんとかまとめられている。	〇〇(国／地域)で過ごした1年について、中国語でまとめることができにくい。
すごろく体験後のレポート	異文化に対する理解	それぞれの文化における特徴や相違を理解し、その背景など例を挙げて考察できている。	文化間の相違を理解し、その背景など考察できている。	文化間の相違を知り、その気づきをまとめている。	文化間の相違を知ったことのみが書かれている。

⁸ ルーブリックは作業前に学生に提示し、不明な点や納得がいけない部分については修正を加え完成させた。学生には成果物に必要な要素を確認する場合、ルーブリックを見直すよう指示した。

