

中国の大学におけるクイズを取り入れた授業の開発 —日本語学部の専攻生を対象として—

李 縁舟

千葉大学教育学部専攻生

日本では、2010年以降、ゲーミフィケーションという手法を取り入れた教育が注目されてきている。日本の学校教育において、国語科の授業をはじめ各教科でゲームを利用する研究は多数なされているが、中国ではゲームを学校教育に取り入れた研究はまだほとんどなされていない。一方で、日本の学校教育において、授業中クイズを導入することで学生の学習意欲を維持することの有効性が認められているが、クイズをゲームとして定義することがほとんど見られていない。本研究では、日本におけるゲーミフィケーションに関する先行研究に基づき、クイズをゲームと定義した。さらに、中国の大学における日本語教育の現状と問題点を踏まえ、中国の四川省において日本語学部の専攻生を対象にクイズを取り入れた授業を開発した。その際、日本のクイズ会社で働く社会人やクイズ作家、クイズプレイヤーなどへの取材を行い、新たな視点としてクイズを教育方法として取り入れた。授業実践の様子や学生の発表、アンケートから、開発した授業の有効性と課題を明らかにした。

キーワード：中国の大学、クイズ、ゲーミフィケーション、日本語教材、日本語教育

1. 問題の所在

1.1. 中国における日本語教育の現状

2018年は中国の改革開放40周年であり、「日中平和友好条約」締結40周年の年でもあった。中国経済のグローバル化の進行で、日中両国は経済的な相互依存関係がかつてないほどに高まる一方で、中国における日本語教育が新たな段階に踏みこんでいる。国際交流基金の「2018年度『海外日本語教育機関調査結果』(速報)」¹によれば、2018年度の中国における日本語学習者は2015年度に比べ5万人ほど増加し、1,004,625人となった。日本以外の国別で日本語の学習者数は中国が世界一位であることが示された。また、中国における日本語教師数は20,220人であり、これも世界一位を占めている。さらに、2018年度の中国における日本語教育機関は2015年度に比べ300ヶ所ほど増加し、2,435ヶ所となった。これらの結果から、中国における日本語教育は、規模が大きく学習者が多いと考えられる。

中国における日本語教育はどの教育機関で中心的に行われているのだろうか。国際交流基金(2015)²を基に2015年度の中国における日本語の学習者数を教育段階別に示す。中国における日本語教育は、大学における日本語教育、小学校・中学校・高等学校における日本語教育、そして社会人を対象に行う日本語教育機関の三つ

に大別できる。

表1の通り、中国における初等教育・中等教育・高等教育・その他教育機関の中で、高等教育で日本語を学習する人数は625,728人で全体の65.6%を占めている。

表1 中国における2015年度の日本語の学習者数

教育段階	学習者数(人)	割合(%)
初等教育	1,573	0.2
中等教育	52,382	5.5
高等教育	625,728	65.6
その他教育機関	273,600	28.7
合計	953,283	100.0

この理由の一つには、中国における高等教育の大衆化により、各大学で日本語を学ぶ日本語学部の定員が拡大しており、大学で日本語を専攻とする学生が増加したことが挙げられるだろう。

また、中国の大学における日本語教育は大きく二つのタイプに分類することができる。一つ目は大学に入って、日本語を専攻し、専門的に日本語を学習する日本語専攻教育である。二つ目は大学に入って、日本語を第二外国語あるいは選択コースで日本語を学習する非専攻日本語教育である。本稿で対象とする日本語専攻生は中国の大学で日本語を専攻に選び、4年制大学の日本語学部で日本語を学習する学習者である。日本語専攻教育に焦点を当てて、論を進めていくことにする。

1.2. 中国の大学における日本語教育の問題点

中国における日本語教育、特に大学における日本語教

YuanZhou LI : Development of a Teaching Program Using Quizzes for Chinese Universities : For Major Students of The Japanese Language Department Specialized Student, Chiba University

育は大きな発展を遂げている。しかし、日本語専攻生が増加している一方で、教育方法や教育内容の不十分さに伴う日本語教育の問題が深刻になっている。于ら（2014）は中国における日本語専攻の科目設置と教育方法の問題点をめぐって、次のように述べている。

日本語専攻の授業科目を分析してみれば、やはり学習者の文章読解レベルアップと文法・語彙の学習に力点を置いているというのが現状である。（中略）また、日本語教授法に関する問題は、主に教師と学習者の協働に現れる問題だと考えている。教師側が授業活動を一方的にコントロールする傾向はなかなか改善されないが、受動的な学習法は学習者を引き付けられない。³

このように、中国の大学における日本語専攻の授業には、文法や語彙の習得に中心を置いていることで、日本文化や日本事情にかかわる知識を習得する可能性が低いと推測される。また、伝統の言語教育方法に従うと、学習者の学習意欲を喚起するのが難しいと考えられる。

趙ら（2018）は中国で出版されている日本語教材の特徴を分析し、「1990年の『教学大綱』以降、日本語教材は、中国政府の方針に従った内容に統一された。その結果、中国からの留学生の日本語能力試験におけるN1合格率は上昇した。それは、日本語教育が、読解、文法を中心とした教育内容に特化したものであることと深く関係している。」⁴と指摘した。

このように、中国の大学における日本語教育の教育内容は統一性が高い、読解、文法などの言語知識を中心としていることが明らかである。それらの問題点を解決するため、中国ではICTを活用した日本語教育が提案されていた。

李（2017）は中国の大学におけるICTを活用した日本語教育の問題点を次のように指摘した。

特に、近年マルチメディア教材の使用が徐々に増えてはいるが、教育の現場では設備の不足、教員の情報機器活用能力の不足が原因でICTを使うところはまだまだ少ない。また、機器はあっても学習目的に合わせて適切に使用されているか疑問が残る場合が多いと指摘されている。⁵

李（2017）の引用では、「指摘されている」のはどの調査であるかが述べられていないが、中国の大学では、日本語教育において教員のICTに関する経験と情報の不足、設備不足などの問題があることが推察できる。李（2017）による調査研究の対象となった5校の大学では、「教務や学習を支援するシステムが存在しているが、

日本語に関する情報は見られなかった。」(p.49)という。このことから、ICTを活用した教育方法についても課題が残っているといえるだろう。

学習者の意欲を高め、すぐに授業に取り入れることができ、また日本の文化に関する知識も習得できる教育方法はないのだろうか。

日本では1990年代以降、授業にクイズが取り入れられ、様々な授業実践が行われてきている。これには、日本社会において1950年頃から、知識を競い合うクイズ番組が人気を呼んでいることが背景にあると考えられる⁶。クイズには学習者の意欲を高める可能性があり、また授業に取り入れやすいのではないかと考えられる。2章では、クイズをどのように定義できるのか、クイズを中国における日本語教育に取り入れた場合どのような学びの可能性が想定されるのか、論じていく。

2. クイズを日本語教育に取り入れる可能性

2.1. クイズとゲームの定義

クイズはどのような定義がなされているのだろうか。日本クイズ協会はクイズの定義について次のように述べている。

クイズ [Quiz] に明確な定義はなく、「あらゆるQ&A [question and answer] 形式のゲームがクイズである」と定義してもさしつかえないかもしれませんが。したがってお子さん向けのなぞなぞから、クロスワードなどのパズル、近年人気となっている脱出ゲームまで、クイズには色々な形式や楽しみかたがあるとよいでしょう。⁷

この定義によると、クイズの形式が豊富であり、クイズは質問と回答の形式のゲームであると考えられる。それでは、クイズはいかなるゲームとして捉えられるだろうか。ゲーム研究者であるマクゴニガル（2011）は「すべてのゲームに共通する四つの特徴があります。ゴールとルールとフィードバックシステムと自発的な参加です。」⁸と述べる。「ゴール」とは「プレイヤーが達成すべき具体的な成果、目的意識」のことである。「ルール」とは「ゲーム達成における制約、創造性、戦略的思考」のことである。「フィードバックシステム」とは「ゴールまでの進捗、意欲」のことである。「自発的な参加」とは「1~3を受け入れる共通認識、安全の保証」のことである。以上のことをふまえ、クイズをゲームの一種として定義することはできるだろうか。ゲームの四つの要素についてそれぞれクイズに当てはまるか見てみよう。

クイズにおける「ゴール」は、クイズ番組やクイズ大会では賞金を得ることやクイズ王の称号を得ることな

どである。またクイズアプリなどでは、出題者あるいは人工知能が出している問題に全問正解することなどが該当する。

クイズにおける「ルール」は、出題中・解答中に静かにすることや制限時間内に解答すること、問題に正解すると加点されることなどが挙げられる。

クイズにおける「フィードバック」は、解答者が解答した際に、直ちに正解と不正解とその場で判定されることや全問題のうち何問終わったかを示すことなどである。

クイズの「自発的な参加」については、クイズ大会やクイズ番組、クイズアプリに限らず、日常生活でもクイズに参加する意欲があれば、即時にクイズを行うことができる。強制的にクイズに参加しなければならないこともあるかもしれないが、基本的には自ら参加を希望している場合が多いだろう。

このように、クイズをゲームとして捉えることは可能だと考えられる。

2.2. ゲーミフィケーションの日本語教育への応用

前節で述べたように、クイズはゲームとして捉えることができる。それでは、ゲームを日本語教育へ応用する場合、どのような教育方法として捉えられるだろうか。日本では、2010年以降、ゲーミフィケーションという手法を取り入れた教育が注目されてきている。ゲーミフィケーションとは、井上(2012)によれば「ゲームの考え方やデザイン・メカニクスなどの要素を、ゲーム以外の社会的な活動やサービスに利用するもの」⁹と定義されている。元来は、娯楽を求めるために開発されたゲームが、社会活動や学校教育に用いられる試みがみられる。

藤本(2015)は「近年、ゲームを取り入れた教育方法への関心は世界的に高まっており、教材としてゲームを利用するだけでなく、授業や学校カリキュラムなどの学習活動全般においてゲーム要素を取り入れた「教育のゲーミフィケーション」とも言える取り組みが見られるようになった。」¹⁰と指摘した。

桑戸ら(2016)はゲームを日本語教育に用いた授業実践を行い、その実践を考察し、以下のように述べた。

日本語学習においても、初級の学習者は学習項目が日常生活に密接に関係しているが、中級になると内容の抽象度が高くなり、学術的な語彙や語法も増えるため、学習意欲が低下する日本語学習者も少なくない。ゲーム要素を中級以降の学習に取り入れたことで、この学習意欲の低下を防ぐことが期待される。¹¹

このように、日本語教育においてもゲーム要素を利用し、各種のゲームを取り入れた教育方法も一定の成果を収めていると言える。日本語教育において、学習者の学習意欲を維持する方法が常に課題として意識されている。ゲームの「フィードバック」は、学習者に達成感や有能感を与え、学習意欲の維持に効果があると推測される。また、ゲームは娯楽性があり、抽象度が高い内容への学習を楽しく学ばせる可能性も考えられる。

2.3. クイズを取り入れた授業

前節で述べたように、クイズはゲームの定義に当てはまるものである。さて、クイズを日本語教育に取り入れた場合、どのような学びの可能性はあるだろうか。具体的にどのように活用したら取り入れやすいだろうか。

現在、中国における教育に関する研究の中でクイズを取り入れた教育研究が管見の限り無いため、本節は日本の文献を引用しながら、クイズを教育に取り入れる意義を論述していく。

佐藤ら(2015)は大学生と一般社会人52名を対象に、動画教材にクイズを挿入することで、学習意欲を向上できるかを実践し検討した。その結果は以下のように示されている。

講義動画中にクイズを挿入することにより、学習者の学習意欲を喚起させ、学習に取り組むことを促進させるという効果を高められることが示唆された。また、クイズのある講義を受けることで、次回への学習意欲も喚起させ、次の学習へ繋げる効果も期待できるだろう。¹²

この実践結果から見ると、講義の中でクイズを挿入することは、学習者の学習意欲を喚起させることに役割を果たしていた。クイズのある授業を体験した後で、次回への学習にも一定の影響を与えると考えられる。

石川(2017)は中学生を対象に、国語科の授業でクイズを故事成語の学習に取り入れた。授業中、まずは生徒に事前のクイズの形式を慣れさせた上で生徒たちに班ごとにクイズを制作させた。また、制作できたクイズに回答することを通して故事成語への理解を深め、主体的な学びをさせた。その結果については、「生徒の振り返りからは、「よかった」「またやりたい」などの言葉が多く見られたことから、クイズ形式を取り入れたことにより、楽しみながら古典の学習を行い、古典に親しむことはできていたのではないかと考えられる」¹³と示されていた。このように、クイズを授業中の導入により、学習者に主体的な深く学びをさせることが期待される。

川原ら(2019)は小学校家庭科の授業で、タブレット端末を用いた音当てクイズの活動プログラムを開発

した。まず指導者が出題した音当てクイズを児童に回答させる。次に、児童に音当てクイズの作成方法を説明する。最後に、児童に音当てクイズを作成させて、音当てクイズ大会を開く。その実践結果は、「集めた音を音当てクイズ大会で出題するという活動形式は楽しく、児童の意欲が高まる活動と言える。また、クイズに出題する音を探したり、クイズに回答しようと音に注意深く耳を傾けたりする活動を通して、生活の中の音に対する意識が高まったと考えられる。」¹⁴と示されている。

以上の議論をまとめてみると、日本では既にクイズを授業に取り入れ、一定的な成果を収めていると考えられる。クイズの導入により、学習者の学習意欲を喚起することができることが明らかである。授業中クイズの活用により、知識を主体的に深く学ぶことが可能であるだろう。このように、クイズを日本語教育に取り入れた場合、学習者の学習意欲が高まり、日本語の言語知識や日本文化に関する知識も習得できると考えられる。

2.4. 本研究でのクイズと日本語教育について

2.4.1. クイズ作家やクイズプレイヤー、クイズ会社で働く社会人への取材を通して

クイズという言葉聞いて多くの人がイメージするものの一つとして、テレビのクイズ番組を思い浮かべるだろう。2020年現在、「クイズプレゼンバラエティーQさま!!」¹⁵を代表として、エンタテインメント性が高く、知識を問う問題に対して正解を競う形式であるタレント解答型のクイズ番組が人気を呼んでいる。また、「超逆境クイズバトル!! 99人の壁」¹⁶に代表されるように、多額の賞金をかけて本格的に知識で勝負する視聴者解答型のクイズ番組も人気を呼んでいる。各テレビ局のクイズ番組が増えた一方で、学校のクイズ研究会、民間のクイズ愛好者とクイズ会社などが主催するクイズ大会が数多く行われている。こうした影響により、クイズの形式が豊富になりつつある。では、クイズ作家やクイズプレイヤー、クイズ会社はクイズをどう捉えているのか。

本研究では、授業を開発するにあたり、クイズを日本語教育に位置づけることが必要である。そこで、クイズ作家や受賞歴のあるクイズプレイヤー、クイズ会社で働く社会人8名に以下の条件で取材を行った。

【質問】

クイズをどう捉えていますか、クイズを日本語教育に使えますか、使えるならばどう使いますか。

【回答】

以下は8名の回答である。(抜粋版)

A氏(クイズプレイヤー):クイズと言ったら競技クイズだと考える人が多い。クイズには幅広い形があり、パズルやあらゆる質問に答えることはクイズである。クイズのジャンルが豊富で、競技クイズではなくても、あ

らゆる知識をクイズの形式で出すと、学生が授業を楽しむようになると考えられる。

B氏(クイズ会社で働く社会人):クイズは形式が多い。パズルや一問一答、当てものなどもクイズである。しかし、クイズでは知識を持つことが必要である。また、クイズはエンタテインメント性を持ち、頭を使うゲームといえる。クイズを授業中取り入れると学生のモチベーションが上がるだろうか。

C氏(クイズプレイヤー):クイズの定義は明確ではない。クイズ番組は司会者が問題を出して、解答者と視聴者に答えさせるというテレビ局のゲームである。クイズ大会やクイズイベントなどの場所でも、一旦クイズを出すと、知識を持っていれば、誰でも参加できる。このように、授業中クイズを出すと、学生全員が知識を使って参加できるだろう。

D氏(クイズ会社で働く社会人):クイズは知識を使って勝負するゲームである。クイズをやると、誰よりも早く解答権を獲得し正解したくなる。早押しクイズは日本語の初心者にとっては難しいと思う。教育に取り入れる際に、シークワーズパズル¹⁷や漢字しりとりゲームなどの簡単なクイズで学生にクイズの魅力を感じさせることが重要だと思う。このような簡単なクイズの中で、単語や文法も習得できるだろう。

E氏(クイズ会社で働く社会人):クイズは何千年も前からあるものである。なぞなぞや判事絵などは代表物である。クイズはエンタテインメントの要素と教育的な要素をもっている。エンタテインメントからいうと、クイズ番組のように解答者や視聴者に答えさせる。教育では、例えばテストである。どんな形のクイズを出しても聞き手は何となく答えたい。それは人間の好奇心の影響である。その答えたい、正解したい気持ちを作るのは重要である。

F氏(クイズ作家):クイズは娯楽に使うことが多いが、クイズは知識をレベルアップさせるゲームだと思っている。クイズをやればやるほど知識の更新が必要となっている。また、クイズは必ず正しい日本語を使って制作するものである。クイズを制作するにあたって、膨大な知識を検索し検証する必要がある。学生がクイズを制作することで、日本語の文法や語彙などへの学習になるだろう。

G氏(クイズ作家):クイズの形式が多いため、その定義は曖昧である。人によって変わる恐れがある。しかし、クイズは必ず知識で勝負する。正解した瞬間の達成感を覚えればやり続ける勇気が生じる。その点をうまく利用できれば、学生の知識への競争心を喚起できるだろう。授業中、学生が正解したら大袈裟に褒めてください。

H氏(クイズ会社で働く社会人):クイズは江戸時代の判じ絵から変遷したものである。現在、パズルやなぞ

など、早押しクイズなどたくさん形式のゲームはクイズとして捉えられている。クイズを日本語教育に導入する際に、学生にクイズの魅力を感じさせることが大事である。だから、授業の前にクイズの難易度を調整することが重要である。学生のモチベーションに配慮しながら、クイズの準備を工夫することが必要である。

以上が回答である。取材の回答をまとめてみると、現在日本社会においてクイズへの定義が明確ではないが、クイズをエンタテインメント性が高い知的なゲームとして捉えることが多いと考えられる。また、クイズを日本語教育に導入することが可能であることが明らかである。授業開発にあたり、クイズの難易度への調整や学生の学力への把握、学生の学習意欲の引き付けに注意を払うべきである。授業を開発する際に、クイズのゲーム性を最大限に生かしながら、日本語の学習に繋げることが重要である。

2.4.2. 中国におけるアンケート調査を通して

ここまででクイズを教育方法として、日本語教育に導入できるかを検討した。実際に、クイズを授業中導入する場合、どのような内容が期待されるだろうか。

李 (2019) は現在中国における日本語学科の専攻生が教科書にどの程度満足しているのかと日本文化のどのようなことを学びたいのかをアンケートで調査した。アンケート調査の結果は表 2 のように示されている。¹⁸

表 2 の通り、中国の大学における日本語専攻生たちは日本のクイズとクイズ番組への関心度が低い、日本文化を重視したり、興味を持ったり、教科書の更新と授業方法の改善を望んだりしていることが明らかである。このように、クイズを日本語教育に導入する場合、言語知識だけではなく、日本文化を扱うことも重要である。

3. 研究の目的

本研究の目的は、中国における日本語教育の現状と問題点をふまえ、中国の大学でクイズを取り入れた授業を展開することで、中国における日本語授業の新たな視点としてクイズを教育方法として提案することである。また、開発した授業の実践、考察から有効性と課題を明らかにしていく。

4. 研究の方法

本研究は、2019年9月、筆者が中国四川省におけるある大学で、日本語専攻の2年生(20名)を対象に授業を行う。

研究をするにあたって、手段として学生へのアンケートを行い、クイズを日本語教育に取り入れる可能性を検

討する。また、先行研究を踏まえ、クイズを定義する。授業の内容を、日本におけるクイズを活用した授業研究を分析して考察する。本授業プログラムの有効性は、学習者たちの発表とコメントを参考にしながら検討する。

表 2 日本語教育における現状についての調査 (N=312)

順番 質問	問題	割合 (%)		
		趣味	留学	就職
質問 1	なぜ日本語学科を選んだのか	74.4	14.1	11.5
質問 2	語彙と文法だけを勉強する授業はよいか	10.6	84.9	4.5
質問 3	日本文化の知識を教えて欲しい	85.2	7.4	7.4
質問 4	いま使っている教科書に満足しているか	13.1	70.2	16.7
質問 5	教科書で更新すべき内容は何か	11.2	72.1	16.7
質問 6	授業中の内容は全部理解できているか	58.9	11.6	29.5
質問 7	日本文化の勉強は学習に良い効果があるか	67.6	12.5	19.9
質問 8	日本文化に関すること自主学习しているか	13.8	75.0	11.2
質問 9	クイズという単語の意味を知っているか	6.1	86.9	7.0
質問 10	クイズ番組を見たことがあるか	6.1	90.1	3.8

5. 授業の開発

5.1. クイズを活用した授業の教材について

本研究に取り入れる教材は株式会社ニコリ¹⁹の提供より作成した(図 1)。教材の選考は、学生はクイズの経験が少ないと仮定して行う。簡単なパズルを学生に体験させたいので、クイズの魅力を理解させる。クイズを楽しみながら、単語の発音や意味、書き方を覚えるようになることを推測される。「こどもニコリ」の「めいろ」や「ぬってあそぼう」、「点つなぎ」、「四角に切れ」、「シークワーズ」などを教材として授業に取り入れる。

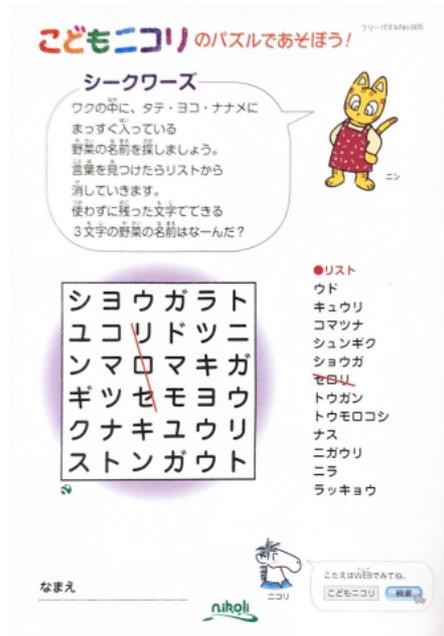


図1 教材の例

5.2. 事前アンケート

学生の日本語の学習状況を把握するため、授業を受ける学生に日本語の事前アンケートを行った。学生は「クイズ」の意味と定義を把握していないと仮定し、代わりに学生に親しんでいるクイズの一種となる「パズルゲーム」をアンケートに用いられた。なお、「パズルゲーム」は端末によるゲームだけではなく、書籍によるパズルも含まれている。

日本語の学習状況の内容を、表3に示す。

表3 日本語の学習状況調査 (N=20)

順番	問題	人数 (名)			
		N1	N2	N3	なし
質問1	日本語能力試験の等級	1	3	7	9
質問2	日本語の学習歴	五年以上	三年～五年	一年～三年	一年以下
		0	0	20	0
質問3	どんな教育機関で日本語を勉強したのか	大学	言語学校	ほか	なし
		19	0	1	0
質問4	日本語の勉強は困難なのか	はい	いいえ	不確定	ほか
		14	2	4	0
質問5	困難だと感じるのは何	言語知識	読解	聴解	会話
		11	2	5	2
質問6	パズルゲームを知っているか	はい	いいえ	不確定	ほか
		6	14	0	0
質問7	パズルゲームをしたことがあるか	はい	いいえ	不確定	ほか
		0	17	3	
質問8	語彙力を高めたいのか	はい	いいえ	不確定	ほか
		17	0	3	0
質問9	何の方法で語彙力を高めたのか	暗記法	教授法	不確定	ほか
		16	2	0	0

5.3. 授業事前アンケートの分析

質問1の調査結果からみると、このクラスの中で、日本語能力試験 (JLPT) をとった学生が多いことがわかる。その理由は、このクラスの学生たちは全員三年生になったら日本へ留学する予定があるからである。日本へ留学する際に、日本語能力試験の成績を提出する必要がある。

質問2と質問3の調査結果からみると、このクラスの学生は全員二年生で日本語の学習歴は全員一年から三年であるとわかる。また、大学に入ってから日本語を学習し始めた学生が多いと推測される。

質問4と質問5の調査結果からみると、このクラスでは「日本語の勉強は困難なのか」に「はい」を選んだ学生は多い。また、「困難だと感じるのは何」に「言語知識」を選んだ学生はクイズの中では大多数を占める。日本語の学習には、膨大な言語知識を習得するのは不可欠である。それゆえ、学生たちが言語知識の学習が困難だと感じたのだろう。

質問6と質問7の調査結果からみると、このクラスではパズルゲームのことを知り、体験した学生が少ないとわかる。

質問8と質問9の調査結果からみると、語彙力を高めたい学生が多い。また、学生たちは普段は暗記で単語を覚えている。

まとめると、今回の授業では、パズルゲームを新たな学習方法として学生に教えることが重要である。パズルとクイズの関係や、パズルゲームの種類とパズルゲームのやり方などを詳しく説明する必要がある。また、このクラスの中で、初・中級レベルに達する学生が多く、授業の難易度の把握が難しい。

6. 授業の実践と考察

6.1. 授業の概要

【実施校】中国四川省A大学

【実施対象】日本語科日本語専攻生2年生 (20名)

【実施方法】3グループ (1グループ6～8名)

【実施日】2019年9月17日 (火)

【時間】14:30～16:10

【授業者】李縁舟

【協力】孫耀宇 (精読担当教師)、大学生2名



図2 授業の全体の様子

授業の流れは、次の表4に記述した通りである。

表4 学習活動と内容

時配	学習活動と内容
5分	1.あいさつ ◎ワークシートを配る。 ◎筆者の自己紹介を聞き、授業のテーマを知る。
10分	2.パズルとは何？ ◎単語としての意味を知る。 ◎パズルの形式を知る。
30分	3.班ごとにパズルゲームの体験（団体戦） ◎班を分ける。 ◎「めいろ」、「ぬってあそぼう」、「点つなぎ」、「四角に切れ」、「シークワーズ」を楽しむ。 ◎学んだ語彙を発表する。
20分	4.クラス全体で言葉探しパズルゲームを体験する（個人戦） ◎辞書を調べる。 ◎早押し形式で解答する。 ◎黒板で語彙を書く。
5分	5.パズルゲームを体験して分かったこと・気づいたこと ◎班で討論する。意見・感想を交わす。
15分	6.パズルゲームは日本語の勉強にどのように役立つか ◎学生が日本語で発表する。
5分	7.授業のまとめ ◎ポイントを計算する。 ◎コメントを書く

授業のワークシートは、図3のように作成した。

パズルゲームを通して語彙力を高める

月 日 ()
年 組 氏名

- 1.パズルとは何ですか
- 2.パズルゲームの形式
3. パズルゲームを体験して分かったこと・気づいたこと
- 4.パズルゲームは日本語の勉強にどのように役立ちますか
5. コメント

図3 ワークシートの内容

学習活動の様子は、図4から図10で示す。



図4 パズルを解く様子



図5 携帯の辞書アプリで語彙の書き方と意味の確認

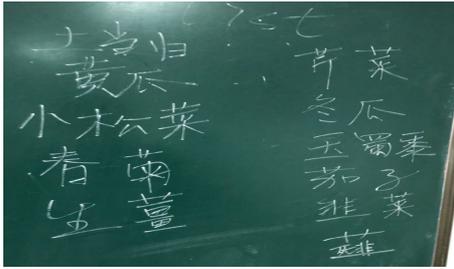


図6 学習した単語の発表



図7 班ごとにパズルゲームの体験（団体戦）



図8 学んだ語彙を発表する様子



図9 早押しで解答する様子



図10 学生が発表する様子

6.2. 授業の実践の有効性

6.2.1. 学生の発表について

本研究の有効性を明らかにするため、「パズルゲームを体験して分かったこと・気づいたこと」と「パズルゲームは日本語の勉強にどのように役立つか」についてテーマとして学生に班ごとに討論させたうえで、日本語で発表させた。学生の発表は全部日本語で行われた。授業の実践の有効性を明らかにするため、学生の意見・感想を忠実に反映するように、発表内容を訂正せずに以下の通りに記録した。

Iさん：ええと、本日の授業は面白いです。皆様と一緒にこのゲームをしたら、本当に新しい世界を見たらすごく嬉しいです。この後はこのゲームをいっぱいやりたい。現実には、私たちはこんなゲームを見たことないですから、私として問題がちょっと難しいと思います。これからは生活の中にも単語をもっと意識して勉強します。

Jさん：今日の授業はいつものと違います。僕、体の調子が悪かったので、頭が動くありません。僕にとってこのゲームは簡単のところは簡単ですが、難しいところはとても難しい。今日の体験は新しい体験です。これからもやりたいです。僕にとって難しいところを変えればいいと思います。

Kさん：今日のこのゲームは本当に初めてですけど、本当に好きだと思います。みんなと一緒に相談することが初めてです。みんなと一緒に相談することがとても有意義のことだと思います。みんなとあのチームみたいな感じがする。そして、もし授業がこんなモデルといいと思います。このゲームの中で、私たちはいろんな単語とか文法とか学んでいました。だから、このゲームは、もしよかったら次もやりたいです。

学生の発表からみると、大学における日本語の日常の授業にはゲーム性が足りないと推測される。クイズやパズルを経験したことがなくても、授業中パズルゲームの導入により、学習意欲を高めることができたと考えられる。

6.2.2. クイズを取り入れた授業の成果

授業の実際や学生の発表、授業事前アンケートと授業事後のコメントへの考察から、本研究の成果を以下の三つにまとめる。

一つ目は、クイズの一種となるパズルゲームを日本語の授業に取り入れたことで、学生はクイズに興味関心をもって学習できたということである。

二つ目はクイズを楽しみながら日本語の言語知識を勉強したことで、学生がクイズは日本語の学習に役立つことを認識できたということである。

三つ目はクイズを日本語教育に取り入れたことで、学

生の学習意欲を高めることができたということである。

6.3. 授業実践における課題

今回の授業では、時間の関係で、班分けの時に教室の机を移動しなかった。そのため、チームで作業した時と意見交流の時が不便であった。また、早押し機械がなかったため、学生が回答権を取る際に、授業実践に協力した教師の判断に任せたことが多かった。できるだけ、クイズ大会のステージを設けて、クイズ大会の雰囲気を実現する必要があると考えた。また、パズルとクイズの関係とそれに対するの定義を紹介する際に、筆者の解釈は足りていなかった。授業中取り入れたクイズを活用した教材の難易度の把握が不十分だと学生からの意見が多かった。今後は授業開発にあたり、教室の設備や授業内容の確認に注意を払うべきである。

7. 研究の成果と課題

7.1. 研究の成果

本研究は、中国における日本語教育の現状と問題点をふまえ、クイズと日本語教育を関連付け日本のクイズ会社で働く社会人やクイズ作家、クイズプレイヤーなどへの取材をもとに、中国の大学でクイズを取り入れた授業を開発し実践した。中国における日本語授業の新たな視点としてクイズを教育方法として以下の点で有効性を明らかにした。クイズを授業に用いられたことにより、学生に日本語の言語知識を学ばせたり、日本語に対する学習意欲を高めたりすることができた。

7.2. 研究の課題

本研究は中国の四川省の日本語専攻の二年生に限られたが、今後、日本語学部における他の学級の学生に実践することを計画している。また、中国のほかの地域、また、ほかの日本語学習機関においても実践を重ねたい。

¹ 国際交流基金 (2019) 「2018 年度海外日本語教育機関調査結果 (速報値)」

<https://www.jpf.go.jp/j/about/press/2019/029.html> (最終確認: 2020 年 1 月 31 日)

² 国際交流基金 「2015 年度日本語教育機関調査結果」
<https://www.jpf.go.jp/j/project/japanese/survey/area/country/2017/china.html> (最終確認: 2020 年 1 月 31 日)

³ 于ら (2014)、p.47

⁴ 趙ら (2018)、p.137

⁵ 李哲 (2017)、p.47

⁶ 石田佐恵子、小川博司 (2003) 『クイズ文化の社会学』、世界思想社、p.4

⁷ 一般社団法人 日本クイズ協会 <http://quiz.or.jp/what-quiz/> (最終確認: 2020 年 1 月 31 日)

⁸ McGonigal (2011)

本文の引用は次の訳書より行った。

妹尾堅一郎監修 藤本徹・藤井清美訳『幸せな未来は「ゲーム」

が創る』、早川書房、2011 年、pp.39

⁹ 井上 (2012)、p.11

¹⁰ 藤本 (2015)、p.351

¹¹ 桑戸ら (2016) p.105

¹² 佐藤ら (2015)、p.80

¹³ 石川 (2017)、p.172

¹⁴ 川原ら (2019)、p.6

¹⁵ 「クイズプレゼンバラエティーQさま!!」は 2004 年 10 月からテレビ朝日系列で放送されているクイズバラエティー番組である。略称は「Qさま!!」である。

<https://www.tv-asahi.co.jp/qsama/> (最終確認: 2020 年 1 月 31 日)

¹⁶ 「超逆境クイズバトル!! 99 人の壁」はフジテレビ系列で 2017 年から放送されているクイズバラエティー番組である。
<https://www.fujitv.co.jp/99wall/> (最終確認: 2020 年 1 月 23 日)

¹⁷ シークワーズとは、文字が散りばめられた盤面から、指定された言葉を探し出すパズルである。

¹⁸ 李縁舟 (2019) p.115

¹⁹ 株式会社ニコリ <https://www.nikoli.co.jp/ja/> (最終確認: 2020 年 3 月 5 日)

引用文献

藤本徹 (2015) 「ゲーム要素を取り入れた授業デザイナー枠組の開発と実践」、『日本語教育工学会論文誌』第 38 巻第 4 号、pp.351-361

井上明人 (2012) 『ゲーミフィケーション<ゲーム>がビジネスを変える』、NHK 出版社

石川嘉一 (2017) 「古典に親しむ態度を育成する中学校国語科の授業づくりークイズ形式を取り入れた故事成語の学習を通して」、『広島大学附属三原学校園研究紀要』第 7 集、pp.168-173

川原和姫、鈴木佐代、豊増美喜、豊田晴一 (2019) 「小学校家庭科における「音と生活の関わり」の教材開発ータブレット端末を用いた音当てクイズの活動プログラムー」、『福岡教育大学紀要』、第 68 号第 6 分冊、pp.1-6

桑戸孝子、岩下真澄、夢田美有紀、松本一見 (2016) 「日本語教育におけるゲームの使用についてー学習者と教師を対象とした質問紙調査からー」、『長崎総合科学大学紀要』、第 55 巻第 2 号、pp.104-112

李哲 (2017) 「ICT を活用した中国の日本語教育の現状と課題」、『大阪大学大学院人間科学研究科紀要』、第 43 巻、pp.45-52

李縁舟 (2019) 「中国における日本のクイズの魅力を語る授業の試みー日本語学部の専攻生を対象としてー」、『授業実践開発研究』第 12 巻、pp.112-118

McGonigal, Jane (2011) Reality Is Broken: Why Games Make us Better And How They Can Change The World, Londres, Penguin Books. (妹尾堅一郎監修 藤本徹・藤井清美訳『幸せな未来は「ゲーム」が創る』、早川書房、(2011 年)、pp.39-41

佐藤満明、柄本健太郎、向後千春 (2015) 「講義動画中におけるクイズの提示が受講者の学習意欲に及ぼす効果」、『日本教育工学会論文誌』第 39 巻 Suppl 号、p.77-80

于衛紅、高春元、沙秀程 (2014) 「中国における大学日本語教育の問題点について: 内蒙古大学の日本語専攻を例とする」、『九州共立大学研究室紀要』、第 5 巻第 1 号、pp.45-54

趙牧耘、高中公男 (2018) 「中国における日本語教育用テキストの特徴」、『事業創造大学院大学紀要』、第 9 巻第 1 号、pp.133-143