

# 韓国・朝鮮語圏の文化教育授業における実践報告

——授業の活性化を促すための試み——

林 河運・朴 瑞庚

## 1. はじめに

本稿では、韓国・朝鮮語圏の文化教育の改善に向けて、島根大学で実践した関連授業について報告し、授業後に実施したアンケート調査を基に学習者が学習活動に対してどのような意識を持っているのかということについての検討と考察を行う。具体的には、2015年度と2016年度に筆者が担当した講義、「国際文化情報（韓国・朝鮮語圏）」において、授業の活性化を促すために行ったいくつかの学習活動を紹介し、回収したアンケート調査を精査することで、学習者が授業全般と各学習活動についてどのように評価したのかを検討する。

## 2. 「国際文化情報（韓国・朝鮮語圏）」の概要

島根大学の外国語教育センターでは、「韓国・朝鮮語Ⅰ」、「韓国・朝鮮語Ⅱ」の4単位既修者を対象に「国際文化情報（韓国・朝鮮語圏）」という科目を開講し、2年間で8単位<sup>1</sup>を上限に取得することができるようにしている。授業の対象者は2、3、4回生である。

授業の目的は、現在の韓国・朝鮮における社会の諸課題に関する最新情報を提供し、それらの課題の背景にある韓国・朝鮮の文化的な問題を明らかにし、さらには対応する日本の状況と比較することによって、異文化理解を深めることである。また、科目の達成目標についてシラバスを引用すれば、以下のとおりである。

- (1) 韓国・朝鮮の最新事情を学び、現代韓国・朝鮮社会を理解することができる
- (2) 韓国・朝鮮語圏における現代韓国・朝鮮社会の諸事象に関して、分かりやすく説明することができる
- (3) 持続性をもって自律的・積極的に学ぶ姿勢を自ら培うことができる
- (4) 参加ということの意味、それには自覚と責任が伴うことを身をもって知ることができる。

## 3. 授業の活性化を促すための試み

ここでは2015年度、2016年度に筆者が担当した科目「国際文化情報（韓国・朝鮮語圏）」科目において授業の活性化を促すために実践した試みについて述べる。

### 3.1 対象とした授業

筆者が島根大学で担当した科目は、2015年度後期の「国際文化情報B（韓国・朝鮮語圏）」と2016年度前期の「国際文化情報C（韓国・朝鮮語圏）」である。クラスの人数としては、「国際文化情報B（韓国・朝鮮語圏）」と「国際文化情報C（韓国・朝鮮語圏）」を合わせた

<sup>1</sup>前期（2単位）と後期（2単位）で、週1回（90分）の授業を行っている。

33名である。学年別には、2回生（19名）、3回生（14名）であり、男女構成はそれぞれ、男性（11名）と女性（22名）である。これより、「国際文化情報（韓国・朝鮮語圏）」を「国際文化情報」と統一して表記する。

### 3.2 初回授業で行った学習者の要望確認

筆者は「国際文化情報」科目を担当してから<sup>2</sup>毎年初回の授業で、学習者と自由討論式で授業運営について話し合いをしている。その際、以下のような要望が多数寄せられている。

- (1) PPTを見せながら教員が一方的に説明するだけの形式の座学学習は嫌いだ。
- (2) 友達と一緒に楽しく学習活動に参加できるように工夫してほしい。
- (3) 体験学習がしたい。
- (4) 時間をかけて丁寧に教えてほしい。
- (5) 疑問点について質問がしたい。

実際の授業では学習者のレベルのばらつきや学修時間の不足などの理由から、上記のような学習者の多様な要望を満たすことは困難である。これは、初修外国語の教員であれば誰もが抱えている悩みであろう。しかし、これらの問題に直面しながらも、教員は工夫を凝らし授業の活性化に向けて努力すべきだということは論を待たない。上記の(1)と(2)に関しては、林（2014、2015）「韓国・朝鮮語Ⅱ」で行う「文法」と「読む・書く」という授業においてグループワークを取り入れることによって授業が活性化することを確認しており、「国際文化情報」での応用を試みることにした。ただし、これは言語を学ぶ科目と違って、韓国の文化や社会に関することについて発表をし議論するの必要があり、「文法」と「読む・書く」にそのまま適用することは難しい。そこでグループワークの導入については、さらなる工夫を行って「国際文化情報」に合わせた。さらに、上記の(3)(4)(5)における学習者の要望に合わせるべく新たに「文化体験学習<sup>3</sup>」と「リアクションカード<sup>4</sup>」などを導入することとした。実際に行った授業での工夫については3.4で詳しく述べる。

### 3.3 授業の具体的な進め方

筆者は授業の進行に関し、次の点を念頭に入れている。(1) 分かりやすく楽しい授業を心掛ける、(2) 受け身で聞いているだけの学習者から知的好奇心を呼び起こし、主体的に学ぶよう導く、(3) グループワークを積極的に取り入れて学習者同士の連帯感が生まれるようにする、(4) 体験学習を積極的に取り入れる、(5) 授業中に出来なかった質問とか気になる点があるときは、リアクションカードを用いて記入してもらい、次回の授業の時にフィードバックする。

<sup>2</sup> 筆者は2011年、2012年、2015年、2016年の4年間「国際文化情報」科目を担当した。

<sup>3</sup> 体験学習については、朴（2016）でも学習者が学習活動の中で「体験学習」を最も好んでいると報告している。

<sup>4</sup> 本稿でのリアクションカードは学習者と教員との双方向性の授業の確立を目的に用いるカードである。

以下に、授業の具体的な進め方を時間の経過に沿って紹介する。

- (1) 授業開始 10 分前に教室に入る。これはプレゼンテーション用の発表資料とリアクションカードの配布、また、パソコンのセッティングなどの準備に時間を要するためである。早めに教室に入ることには学習者と接する機会を増やすという意味合いもある。
- (2) 毎回授業の最初に、リアクションカードに書いてもらった質問事項について解説をする。(5 分)
- (3) 初回のオリエンテーション時に各グループ内での話し合いで決めた、希望したテーマについて調べプレゼンテーションをしてもらう（毎週一グループが発表し、そこで、それぞれの担当する部分を発表する）。(25 分)
- (4) 発表者以外のグループと教員は質問をしたり、感想を述べたりする。また、発表者が不正確な情報を伝えた場合、教員はその修正も行う。(10 分)
- (5) グループ毎に集まり、補足説明が必要な部分はないかを学習者同士で助け合いながら調べさせる<sup>5</sup>。その際、教員も参加し楽しい雰囲気を醸成することに努める。このように、相互協力しながらそれぞれの考え（意見）を比較・統合していく作業をすることによって、知識をより深めることが期待できる（20 分）。
- (6) 調べた補足内容についてグループ間で紹介し合う。このときの内容についてはワードファイルで教員に提出させている（10 分）。教員はこの資料をプリントアウトして次の授業で全員に配布している。
- (7) リアクションカードに記入させることで、その日の授業について考えることを促す。(10 分)
- (8) 時間の都合によってできない場合があるが、パソコンを使った資料を用いて現在韓国で話題になっている情報、若者の文化、K-POP などを紹介している（10 分程度）。これは、異文化の存在に気づくことによって、韓国・朝鮮語圏という文化圏により深い興味を持ち、主体的な学習を促すことが目的である。

### 3.4 授業における工夫

学習者の活性化を支援するために実際に筆者が行っている授業の工夫を紹介する。

#### 1) 発表するテーマの選定

発表するテーマの選び方は、グループリーダーの選出とグループ名の決定と同様で、初回の授業（オリエンテーション）のときにグループ分けをし、メンバー同士で話し合って決めてもらっている。このとき、グループ間の重複と発表しやすいテーマ選びを避けることであるため、黒板に書かせて教員がある程度調整をおこなっている。自分自身が興味を持っているテーマについて調べることになるので自然に主体的な学びとなり、授業にも積極的に参加しようとするようになると期待している。

<sup>5</sup> PC、スマホ、タブレットなどを用いて調べさせている。

## 2) グループワークを取り入れた学習活動とグループ発表

3.2で述べた(1)「PPTを見せながら教員が一方向的に説明するだけの形式の座学学習は嫌いだ」、(2)「友達と一緒に楽しく学習活動に参加できるように工夫してほしい」という学習者の要望に応えるために、グループワークを導入した。ただし、プレゼンテーションと議論がメインのこの科目では、「韓国・朝鮮語」で用いた手法をそのまま取り入れることには問題があった。その一つの解決策としてグループ全員が同じテーマについて役割分担をし担当者ごとに発表させるようにした。これは、グループワークを取り入れた学習活動と発表をさせることによって、他者との相互作用の機会を多く与えることができ、共通した発表テーマを設定することで学習者同士の連帯感も生まれることが期待できる。さらに、協力しながらそれぞれの考え(意見)を比較・統合していく作業をすることによって、知識をより深化させることができると考えている。

一方で、岡坂(1991)は「グループワークを取り入れた学習」と「グループ発表」をさせる者が自問すべきこととして「いったい何を目標とするのか」ということを挙げている。これは、グループワークを行う際に、学習者個々が何をしないといけないのかが、はっきりと分かるよう具体的に教示することが大事であると理解できるだろう。そこで、筆者は以下の点に十分配慮し、グループワークが効率的な学習活動として機能できるよう工夫した。

### (1) グループの編成方法

グループワークにおいて効率的な学習を進めるのに好ましい人数はその学習環境によって異なるだろう。授業では、学年、男女の割合といったクラスの構成、さらに学習者が共同で発表資料の準備をしまとめること、そしてグループで発表することを考慮した。その結果、2015年度後期の授業では5人ずつで3つのグループに分け、2016年度前期の場合では4人グループと5人グループが2ずつ、合計4つのグループを作った。ただし、その中に明らかになじめないと思われる学習者がいた場合は教員の判断のもと、直ちにメンバーを入れ替える場合もあった。

### (2) グループリーダーの選出

初回の授業のときにグループ分けをしたが、そのリーダーの選出は、メンバー同士で話し合っただけで決めた。ただし、できれば高学年の学習者がリーダー役をするようにということでは促した。これは、在学経験の多い学習者が主導することで他のメンバーにアドバイスを与えたり、規範を示す、といった良い刺激を与えることがより期待でき、好ましいと判断したからである。

### (3) グループ名を決める

グループ名はリーダーの選出と同様、初回の授業のときにメンバー同士で話し合っただけで決めた。その際、韓国と韓国・朝鮮語に関連する名詞に限定した。例を挙げれば、「コグ

マチーム（サツマイモ）」、「ユンノリチーム（すごろくに似た韓国の伝統的な遊び）」、「テヨンチーム（少女時代のメンバーの名前）」、「東方神起チーム（アイドルのグループ名）」などである。グループに名前を付けさせる目的は、共通の名前のもとに活動することで連帯感を醸成させ、そのグループ内での学習動機を向上させるためである。

### 3) 体験学習の導入

3.2で述べた(3)「体験学習がしたい」という学習者の要望に応えるために、伝統衣装（チマチョゴリ）の試着と、韓国の伝統的な遊び道具（チェギ）を自作させ、使わせることで韓国文化の実体験をさせた。

以下の写真1は上述したチェギを使った体験学習の実際の授業風景である。学習者たちがグループ毎に、自ら作成したチェギを用いて「チェギチャギ」（日本の蹴鞠に似た韓国の伝統的な遊び）を体験している場面である。このような体験学習を積極的に取り入れることで、異文化に対する興味を湧かせ、ひいては社会的、そして文化的知識の自発的な習得にもつながることが期待できるだろう。これは、本稿の目的でもある学習者の能動的姿勢を活発化するための学習活動に適した取り組みであると考えられる。



写真1. 韓国の伝統遊びの体験学習の実際の授業風景

#### 4) リアクションカードの導入

3.2の(4)「時間をかけて丁寧に教えてほしい」というもの、それから(5)「疑問点について質問がしたい」という学習者の要望に応えるため、授業の際にリアクションカード<sup>6</sup>を用いた。これは教員が授業中に発問しても学習者はそれに答えることが少ない、という問題に対処するためである。学習者たちが学習内容を十分に理解しているか、質問はないか、どのようなことに関心を抱いているかといったことを把握できないまま授業を進めていくことは問題を解決しないままに積み上げていくようなものであると筆者は感じていた。そのため、その日に学習した内容について振り返ってもらうようにリアクションカードを提出してもらい、次の授業のときにフィードバックができるように工夫した。

そのカードは実際に次のような使われ方をしている。(1) 学習内容についての質問と疑問点を書かせて、目立つ意見、例えば複数の学習者が共通して疑問に思っていることなどについては次の講義で解説する。(授業で触れなかったものについては学習者個人にフィードバックを行う)、(2) 学習者に授業について質問事項と講義についての希望や要望を記入させ、これらについては、次の授業で生かされるよう配慮した。(3) その日の授業に対する感想を書かせる、(4) これらの提出された全てのリアクションカードに対し、一言ずつコメントを書き絵文字を添えて返却する。この作業により、それぞれの学習者と教員の間に関係を構築することができ、また、次の授業時にフィードバックもできるからである。筆者の感想ではあるが、リアクションカードを活用することにより、教員と学習者の両方が満足できる授業に少しでも近づけたのではないと思われる。また、この取り組みは足りない学修時間を補うものである<sup>7</sup>とともに、授業に対する学習者の反応や理解度を確認する方法として非常に有効であると考えている。実際のリアクションカードに学習者が書いた内容と筆者によるコメントを以下の写真2に紹介する。

<sup>6</sup> リアクションカードの質問項目は、(1)「今日の授業内容の感想を書いてください」、(2)「今日の授業内容で疑問に思った点、よく理解できなかった点を書いてください」、(3)「講義に対する要望・希望を書いてください」、(4)「そのた、教員へのメッセージを書いてください」である。

<sup>7</sup> 実際の授業中に学習者一人一人に対して、個別に全員の質疑応答をすることは時間と労力が必要となる。つまり、授業中に学習者全員の質問に対して教員が解説を行うというは無理がある。

授業名	国際文化情報 C (韓国朝鮮語圏)	日付・時間	2016年 5月 11日 水曜日 5・6限
年度学期	2016年度 前期	教員の名前	林 河運
氏名		学部・学科	(法文) 教育 総合理工
学生番号	L154072	学 年	1 (2) 3 4
質問1	今日の授業内容の感想を書いてください。 浦項国際光祭り…光と花火の融合が素敵だと思った行ってみたい。 外国人が参加できるのは、異文化交流を体験することなのでいいなと思った。 アジアということもあり日本と類似している部分(祭)もたくさんあるなと感じた。そうだな。 でも一番興味があったのは浦項国際祭り。花火大会は人がゴミゴミしてて 苦手だが、これはゴミゴミしてても行きたい!と思った唯一の祭りです。 また、ビセンバが面白いなあってビセンバ祭りにも興味はあります。 和が知っているビセンバの種類などは知らないので100種類というのは 想像できないので、是非行ってみたいと思った。ただし、口や耳に泥が入るのは どんなに清潔でも嫌なので、それだけは遠慮します。(^^)		
質問2	今日の授業内容で疑問に思った点、よく理解できなかった点を書いてください。 高麗人参が高麗なのはなぜでしょう? 自然物だからかどうかな? 非常に申し訳ないのですが…人参でしょ?って思っていました。だから 参考資料を見てください。		
質問3	講義に対する要望・希望を書いてください。 写真だけでなく動画はよりその状況がわかるので、 もっと見たいです。^_^		
質問4	その他、教員へのメッセージを書いてください。 前回の授業 体調不良(発熱)のため欠席してしまいました。 体調管理には十分注意して次から休まないようがんばります。ドニマイ!		

写真2. 授業で実際に用いたリアクションカードの例

## 5) 教室の選択

教室の選択においては次のことを考慮することが望ましいと考える。第一にグループワークを中心とした学習活動と発表を行わせているため、机と椅子が固定されていないこと。第二にパワーポイントを使って発表ができるように、プロジェクターなどの設備があること。第三に教員が容易にグループに近づくことを容易にするため、スペースに余裕のある教室が好ましい。島根大学では学期の最後に次の学期の教室希望調査を行っていて、上述したこれらのことを満たす教室の選択が可能である。

## 3. 授業に関するアンケート調査の結果

ここでは最後の授業で実施したアンケート調査の結果について述べる。「国際文化情報」に参加した学習者33名に対して、(1)「グループワークを取り入れた学習活動と発表」、(2)「伝統衣装と伝統遊びの手作り及び体験学習」(3)「リアクションカードを導入」を学習者がどのように思っているのかについて選択式の質問項目、さらに各自の取り組みについて自由コメント欄を設けて回答を求めた。授業全般に対する学習者の率直な感想を記述してもらった。

### 3.1. グループワークを取り入れた学習活動と発表に対する学習者の感想

表1は学習者に「グループワークを取り入れた学習活動と発表」について尋ねた結果である。さらにその中の質問1グループワークを取り入れた学習と発表は？に対し、「よい」と答えた者は全体の9割を超えており、学習者に圧倒的な支持を得ていることが分かる。質問2の質問1で「よい」と答えた理由として最も多かったのは「リラックスした雰囲気ですぐに楽しく学習できるから」である。これは、教員との対面授業ではなく、学習者同士で話し合うことによって緊張感から解放され、リラックスした状態で学習に取り組むことができたことからと思われる。第二の理由としては、「話し合ううちに韓国・朝鮮語（内容）に関する興味を深めるから」が2割以上である。この結果については、グループワークの学習者への心理的作用として、協力しないと他の人に迷惑をかけてしまうという責任感から積極的に授業へ参加することになり、それによって生まれた学習者間の連帯感が、授業の活性化につながったと思われる。また、一人で学習するより相互協力しながらそれぞれの考え（意見）を比較・統合していく作業を通して、知識がより深化できたと考えられる。その反面、質問3の質問1で②または③と答えた人の場合、その理由は？に対し、「グループワークで学習する自体が好きではなく、なじめないから」を挙げている人が1名いた。これは、もともと人と接するのが苦手な人の意見としては典型的なものである。これに関しては、教員が常に気をつけなければいけないことであり、フォローする必要があると考えられる<sup>8</sup>。質問4のグループワークを取り入れた学習と発表は勉強（理解）に役に立ったかどうか？に対しては、「役に立った」と答えた学習者の割合が約9割を超えている。これは、筆者が実際に取り入れた「グループワークを取り入れた学習と発表」が、学習者の社会文化的知識の勉強と理解に役立ったことを裏付けていると考えられる。

表1. 「グループワークを取り入れた学習活動と発表」に対する学習者の評価

質問	回答数	割合
質問1. グループワークを取り入れた学習と発表は？		
① よい	31	93.9%
② よくない	-	-
③ どちらとも言えない	2	6.1%
質問2. 質問1で①または③と答えた人の場合、その理由は何ですか？		
① 従来と違う方法で面白いから	6	10.9%
② リラックスした雰囲気で楽しく学習できるから	17	30.9%
③ 話し合ううちに韓国・朝鮮語（内容）に関する興味を深めるから	12	21.8%
④ 友達と協力してやれるから	10	18.2%
⑤ 友達同士で互いに分からない点など聞きやすいから	4	7.3%
⑥ 刺激を受けて、よく学習するようになるから	5	9.1%
⑦ やる気が出るから	1	1.8%
⑧ その他（具体的に書いてください）	-	-

<sup>8</sup> 該当する学習者に対してはグループのメンバー替えを行い、その後の様子を見守ることで対応した。



質問3. 質問1で②または③と答えた人の場合、その理由は何ですか？		
① 友達間の勉強では不安だから	-	-
② グループで学習する自体が好きではなく、なじめないから	1	-
③ 時間をかける割には能率が上がらないから	-	-
④ 先生に当てられる心配もなく、サボるようになるから	-	-
⑤ グループに協調性がなく、覇気にかけるから	-	-
⑥ グループのメンバーが気に入らなくてやる気が出ないから	-	-
⑦ その他 <sup>9</sup>	1	-
質問4. グループワークを取り入れた学習と発表は勉強（理解）に役に立ったかどうか？		
① 役に立った	30	90.9%
② 役に立っていない	-	-
③ どちらとも言えない	3	9.1%

以下は、「グループワークを取り入れた学習活動と発表」に対する自由コメント<sup>10</sup>の内容である。肯定的なコメントには●を、否定的なコメントには★をつけている。

- 話し合ったり調べたりする内に楽しく知識が得られたので良かった。
- 韓国の興味・理解はもちろんのこと、プレゼンのスキルの向上もはかれて大変良かったと思う。
- たくさんの情報を得ることができる。授業でする内容以外のこともグループワークで知ることができる。
- グループワークを通して、皆のいろいろな韓国についての話が聞けたのでよかったです。
- 個人で調べたり授業外の時間に集まって発表の準備をして深い学習ができたのでよかった。
- もともとグループワーク自体が苦手なのですが、グループワークの題材はそんなに難しくないので、気軽に取り組みやすく、慣れるのに良い機会でした。
- 積極的に調べることができ、役に立つと思った。
- 個人で発表するよりも、多くの情報が出てきて、他の人たちが何に興味があるのか知ることができるのでグループワークは良いと思いました。ただ話を聞くだけの講義形式よりやる気もでるので。
- 友人と協力しあい、本当にたのしいものでした。
- 先輩方とも仲良くなれて良かったです！あと違う学部の友達もできました。
- 話をする機会ができて、知らない人と話せるようになってよかった。
- 自分1人だったら取り扱わないであろうトピックも他の人の話をきいたら調べてみたいなどと思え、実際調べてみると色々なことが分かり楽しかったです。
- 楽しかったです。
- 自分たちで興味をもった題材を取り扱ったので、詳しく知りたい！調べたい！という意

<sup>9</sup>「その他」には「人見知りだから」

<sup>10</sup>自由コメントは原文のまま載せている。

欲を持って授業にのぞめた。

- みんなで、知りたいことを調べて、楽しかった。また、理解もふかまった。
- グループ対戦<sup>11</sup>などはやる気も出て良かったです。
- 人見知りなので初めは緊張しましたが、知り合いを作ることができてよかったです。
- 普段かかわりのない学部や先輩の方との交流ができるのですごくたのしかったです。仲良くもなれました。
- グループ学習を行うことで、普段の授業ではあまり接点のないさまざまな学年、学部の人と意見を交わすことができ新鮮だった。
- 韓国文化で自分が興味をもっている範囲以外にも、おもしろい分野があることを他の人の興味から知れてよかったです。
- テーマを分割して韓国のファッションやコスメについて多角的な視点で日本との違いや同じところについても発表できたのでより興味が深まったと思う。
- いつも通りでした。
- 1人で韓国文化を勉強するよりもみんなでやったほうが楽しいから。
- 人前で発表する経験ができて良かった。
- 自分で韓国について調べることで興味が増したと思います。

★正月時期の発表はパワーポイントつくるのが帰省とかぶるので、1月2週目とかに少しずらしてほしい。

★グループワークで1つのことについてグループメンバーで深めることはとてもよかったのですが、発表聞く際（発表をする際）にどんなことに気を付ければ良いのかがわからなかったもので、そこが明確なら良いと思いました<sup>12</sup>。

### 3.2. 体験学習の導入に対する学習者の感想

表2は体験学習を導入したことについてのアンケート結果である。質問1の伝統衣装と伝統遊びの手作り体験学習は？に対し、「よい」と答えた者が全体の9割を超えている。前項のグループワークの導入とそれに関連する質問と同様、学習者が体験学習を非常に好んでいることが分かる。質問2の体験学習を「よい」と答えた理由は？について最も多かった答えは、「異文化体験ができるから」である。これは、体験を通じて異文化に対する興味と知識がより深化できたと評価する学習者が多くいたことを意味する。回答の中「従来と違うスタイルで面白いから」を選んだ学習者は7名（12.7%）いるが、これは、普段接する機会の少ない体験であるため、新鮮味があったのではないと思われる。質問3の体験学習を「よくない」とするその他の理由に対しては、「三回目なのでそろそろあきてきました」と答える人が1名いた。これは、「国際文化情報」という授業の特徴として、継続して履修をする学習者と新しく履修する学習者とが混ざる可能性の高いクラスなので、やむを得な

<sup>11</sup> 伝統遊びの体験学習の時にご褒美をかけてグループ間の対戦式で授業を行った。

<sup>12</sup> この発表の日程調整については今後改善の余地があると思われる。また、「発表聞く際（発表をする際）にどんなことに気を付ければ良いのかがわからなかったもので、そこが明確なら良いと思いました」というコメントについては、今後さらなる教員の工夫と実践が必要であると反省した。

いことでもある。しかし、このような意見は無視すべきものではなく参考にし、履修経験のある学習者に対しては他の課題を出すといった配慮と工夫の余地がある。質問4の体験学習が勉強（理解）に役に立ったかどうかについては、9割程度の学習者が「役に立った」と答えている。体験学習を通じて異文化を肌で感じ取ることによって、学習者のそれに対する興味と関心が高まったのであろう。

表2. 「伝統衣装と伝統遊びの手作り及び体験学習」に対する学習者の評価

質問	回答数	割合
質問1. 伝統衣装と伝統遊びの手作り体験学習は？		
① よい	31	93.9%
② よくない	-	-
③ どちらとも言えない	2	6.1%
質問2. 質問1で①または③と答えた人の場合、その理由は？		
① 従来と違うスタイルで面白いから	7	12.7%
② リラックスした雰囲気楽しく学習できるから	19	34.5%
③ 異文化体験ができるから	23	41.8%
④ 異文化体験を通じて韓国語に関する興味を深めるから	5	9.1%
⑤ その他 <sup>13</sup>	1	1.8%
質問3. 質問1で②または③と答えた人の場合、その理由は？		
① 楽しいと思わないから	-	-
② チマチョゴリの体験学習自体が好きではなく、なじめないから	-	-
③ その他 <sup>14</sup>	1	-
質問4. 体験学習は勉強（理解）に役に立ったかどうか？		
① 役に立った	29	87.9%
② 役に立っていない	-	-
③ どちらとも言えない	4	12.1%

以下は、「伝統衣装と伝統遊びの手作り及び体験学習」に対し、学習者が自由コメントした結果である。3.1での結果と同様に肯定的なコメントには●を、否定的なコメントには★をつけている。

- 普段かかわらない人とも話せたり出来て嬉しかったです。異文化体験楽しかったです。
- 文化を実際に体験することがよりよい理解へと繋がった。
- 日本のゲームと違うのは同然ですが、ユンノリについては日本のすごろくとよく似ていると思いました。
- 伝統ゲームはチームで相談しながらすすめていくのがおもしろいと思いました。
- 普段できない体験ができて楽しかった。
- 実際に体験できるのは、楽しかったです。また他のゲームもやってみたいです。
- 韓国の伝統文化を体験でき、関心が高まった。

<sup>13</sup> 「その他」には「参加できてないから」があった。

<sup>14</sup> 「その他」には「三回目なのでそろそろあきてきました」があった。

- チマチョゴリは、私は着ないので何とも言えませんが、チーム戦のユニノリはとても楽しかったので、ぜひ他の人ともやりたいと思いました。
- 日本では知らない文化など、知れて楽しかった！！
- かなり楽しかったです。
- ゲームをするのは非常に楽しかった。チマチョゴリは男性用のしか着れなくて残念だった><
- 実感を伴いながら文化に触れることができました。特にチェギチャギは作る場所から体験したのでチェギにとっても愛着が湧きました。
- めったに着ることができないし、着てみたかったので嬉しかったです。
- 普段できない体験ができて楽しかったです。
- チェギチャギが下手すぎたので（笑い）。次はユニノリがいいです！！
- 日本にはない文化に触れることで、韓国文化に興味をもった。
- 伝統ゲームなんかは、もっと色々やってみたいです。
- 楽しい体験をすることができました。
- チマチョゴリはこれから国際結婚をしない限り体験できるものではないので、心底たのしめました。韓ドラを多数見ている私からしたら感動も大きかったです。
- 実際に体験することで、難しさや楽しさがより実感できて、ただ、映像や言葉だけで習うより、印象深く知識を得ることができた。
- 楽しかったです。伝統文化についてもっと知りたくなりました。
- 服やゲームなど実際にやってみると楽しいし記憶に残る。他の回生の人とも楽しくやれてよかった。
- 제기차기는韓国での伝統ゲームを知るのにいい体験でした。チーム戦は楽しかったです。
- チェギチャギは誰でも簡単に遊べて良かったです。
- 文化を直接体験できた。
- ★なかなか決着が付きづらく、長期戦にもつれこむパターンがあって大変だった。
- ★チマチョゴリや伝統ゲームなど、他国の文化に触れられるのはいいんですが、パジチョゴリがもう5回目とかでそろそろ別のことがしたいです。

### 3.3. リアクションカードの導入に対する学習者の感想

表3の質問1のリアクションカードの配布は？に対し、「よい」と答えた者が全体の9割を超えており、学習者の支持を得ているようである。質問2のリアクションカードの配布を「よい」とする理由における第一理由として、「気になるところと疑問に思っているところなど、気楽に質問できるから」を選択した回答者は5割以上である。人前で質問するのを躊躇する学習者であっても、リアクションカードを用いることによって気楽にいつでも質問できる環境づくりができたのだと思われる。このような雰囲気作りができたことで、受け身で聞くだけの学習から脱却し学習内容に対して自発的に問いかける姿勢を見せるようになった。つまり、このようにして彼らの知的好奇心を呼び起こすことができたのでは

ないかと思われる。第二の理由として挙げられたのは、「何を習ったのかが分かるから」である。これは、学習者が何を習ったのか確認することにより、知識や興味がより深化できたのではないかと思われる。質問3で回答を求めたリアクションカードの配布を「よくない」とする理由について、「書くのに時間がかかるし面倒だから」を挙げている人が1名いた。この意見を参考にし、カードは一気に書かせるのではなく授業の途中で少しずつ書かせるなど、今後配慮する必要があると考えている。質問4のリアクションカードの配布が勉強(理解)に役に立ったかどうかについては、「役に立った」と答えた学習者の割合が約9割近くある。前項に述べた他の試みと同様に学習者の授業に対する勉強と理解に役に立ったと思われる。

表3. 「リアクションカードの導入」に対する学習者の評価

質問	回答数	割合
質問1. リアクションカードの配布は？		
① よい	30	90.9%
② よくない	-	-
③ どちらとも言えない	3	9.1%
質問2. 質問1で①または③と答えた人の場合、その理由は？		
① 従来と違うスタイルで面白いから	2	4.7%
② 何を習ったのかが分かるから	12	27.9%
③ 授業の理解と勉強になるから	6	14.0%
④ 気になるところと疑問に思っているところなど、気楽に質問できるから	22	51.2%
⑤ その他 (具体的に書いてください)	-	-
質問3. 質問1で②または③と答えた人の場合、その理由は？		
① 分かりやすいと思わないから	-	-
② リアクションカードの配布自体が好きではなく、なじめないから	-	-
③ プリントの量が多くなるから	-	-
④ 書くのに時間がかかるし面倒だから	1	-
⑤ その他 (具体的に書いてください)	-	-
質問4. リアクションカードの配布は勉強(理解)に役に立ったかどうか？		
① 役に立った	29	87.9%
② 役に立っていない	-	-
③ どちらとも言えない	4	12.1%

以下は、「リアクションカードの配布」に対し、学習者が自由コメントした結果である。ここでも肯定的なコメントには●を、否定的なコメントには★をつけている。

- 質問したことにも丁寧に答えて下さるので、内容がより深められました。
- 僕はけっこう色々なことを質問として書いていた方ですが、ていねいに答えていただいてありがたかったです。
- その日、また次週など、復習する際に役に立った。
- 先生に、わからないことなどを気軽に質問できたから。

- 講義内容を振り返ることで、何を理解していたのか、どんなことを感じたのかを思い返す機会ができて良かったです。
- その授業で学んだことを言葉にすることで整理できます。あとは気軽に質問できるので気になったことを書けるのが、良かったです。
- 先生からコメントがかえてくるのが、うれしい。
- 先生からのコメントを読むのが毎回楽しみでした！！
- 先生から、毎回コメントがあり、ききたいことをきける！
- 授業を振り返るのに役に立ってます。
- 1回1回自分が学んだことを整理することができました。
- 先生のコメントや絵文字がよかったです。見るのが楽しみでした。
- ふと疑問に思った小さなことでも、きちんと先生が解答してくださるし、次回の授業で丁寧に説明してくださるので、理解を深めることができました。
- 曲のリクエストができるのが楽しかったです。
- 今のままでいいです。
- 授業中に聞きそびれたことやわからなかったことを気楽に質問できて疑問がなくなった。
- 分からないことを質問して、その答えが翌週返ってくる所。
- ★毎回同じようなこと書いてすみませんでした。
- ★何回か受けてると、リアクションカードの内容が似たりよったりになってくる。

#### 3.4. 授業全般における学習者の感想及び要望

アンケート調査の最後に、「国際文化情報」受講後の授業全般について学習者にコメント（感想、要望など）を求めた。今回の調査では幸いにも否定的な意見や、改善点などの要望に関するものは見られなかった。本調査で得られた知見と寄せられた学習者からの大事な感想は今後の韓国・朝鮮語教育の質の向上に活かしていきたい。

- 専門の授業とかの合間に気楽に受けられる授業だったのでとてもよかった。
- プレゼンでは韓国の文化に理解を深めることができ、映画やゲームも楽しく取り組むことができ良かったです。
- 毎回毎回楽しみな授業でした！また、よろしくお願いします！！
- 学習者自身が調べて発表することで内容も理解しやすいし、ゲームも楽しくできた。DVDも見れてよかった。
- すぐくたのしくて、韓国文化について多くのことを学ぶことが出来たので勉強になった。
- 3年でも受けて映画をたくさん見たいです。
- 語学だけでなく、文化などの多くのことを学び、韓国の理解が大変深まった。
- ただ聞くだけの授業ではないので、興味がうつれない。いつも考える授業になっている。
- 韓国文化に対する理解が以前よりも深まったなと思いました。
- 韓国について、より理解を深めることができたなと思います。

- いろいろなジャンルの文化を知ることができて、有意義な授業であったと思います。
- 体験が多く、より文化を実感しながら授業に参加することができました。
- 体験もできて映画鑑賞もできてかつただ楽しいだけではなく調べものもできて韓国についてのことを知ることができました。
- 楽しかったです。
- 授業の最後のにあい間に韓国アーティストの曲を流してくれるので、とても楽しかった。
- 後輩とか、他学部の人達と知り合いになれたので、良かったです！！
- とても楽しく韓国語や韓国の文化に触れることができる大好きな授業です。
- ユニバリも楽しかったですが、また新しい伝統ゲームを体験できて良かったです。映画も見たり、毎回楽しかったです。
- 毎週楽しく授業をすることができました！
- 色々な体験を様々な方法で行い毎回たのしめました。これがキッカケで韓国に行きたいと強く思うようになり、予定では来年の夏休み行くつもりです！！
- グループと協力して勉強できるから良かった。
- 普通の講義よりも異なるスタイルが多く、自分から積極的に取り組めるような楽しい授業だった。
- とってもいい授業でした。後期もとりたと思います。韓国について自分で調べて学べるというのはとっても意欲を高めることができるので効果的だと思います。もっとたくさん文化を体験してみたいです。
- 今まで受けてきた授業とは違って楽しかったです。他国の遊びや文化体験も普段の生活で触れることがないのでとてもおもしろかったです。
- 去年の後期と今回と、楽しめたので、受講してよかった。
- 楽しいです。思ったより日本とのつながりが多い。
- 1年生のときとは違って多くの韓国文化にふれる機会があったのでより韓国のことが好きになれて、よく知ることができました。
- また履修したいです。
- 韓国の文化についてますます興味を持つました。

#### 4. おわりに

本稿では、韓国・朝鮮語圏の文化教育の改善に向けて、島根大学で行った関連授業の実践について報告し、授業後に実施したアンケート調査を基に学習者が学習活動に対してどのような意識を持っているのか検討した。

筆者は担当した「国際文化情報」で初回授業時に学習者と授業の運営について自由討論式で話し合った。その内容を取りまとめ、実際の授業では「グループワークを取り入れた学習活動と発表」、「体験学習」、「リアクションカードの導入」を試みた。アンケート調査の結果、人と接するのが苦手な学習者への配慮など、いくつかの改善すべき点はあったが、異文化間教育を行う授業での試みは学習者から次のような感想を得た。まず、「グループワ

ークを取り入れた学習活動と発表」に関しては、リラックスした雰囲気の中で楽しく学習できたとの意見が最も多かった。これは、教員との対面授業ではなく、学習者同士で話し合うことによって緊張感から解放され、リラックスした状態で学習に取り組むことができたからだと思われる。次に、「体験学習」に関しては、異文化体験ができたことに好感を持つ学習者の声が多く寄せられた。体験学習を通じて異文化を実感することにより、学習者のその文化に対する興味と関心が高まったのであろう。最後に、「リアクションカードの導入」に関しては、それによって気になるところと疑問に思っているところなど、気楽に質問できたことが受け入れられた。これはリアクションカードを用いることによって気を負わせることなくいつでも質問できる環境づくりができたからだと思われる。今後は本取り組みでの改善すべき点を考慮し、さらなる授業の活性化に向けて努力していきたい。

### 参考文献

- 岡坂愼二 (1991)『グループ学習の技術 (教育技術文庫)』明治図書出版.
- 林河運 (2014)「韓国語学習者の意欲向上を目的とする学習法の試みとその検討—グループによる学習に注目して—」『島根大学外国語教育センタージャーナル』第9号, 119-133.
- 林河運 (2015)「グループ学習を取り入れた韓国・朝鮮語のリーディング授業の実践報告」『島根大学外国語教育センタージャーナル』第10号, 95-111.
- 朴瑞庚 (2016)「韓国語教育における社会文化学習を考える—アンケート調査に見られる学習者の意識—」『ことばとくらし』第28号, 1-12.