

マレーシア工科大学日本文化日本語研修報告  
—日本文化紹介を目指したサバイバルジャパニーズ学習—

山本 千波 近藤 幸子 吉田 麻子 関口 美緒

要 旨

Malaysia-Japan International Institute of Technology の一環として筑波大学に研修として来日した 36 名の学生に、5 日間の日本語文化言語研修を提供した。この報告書は、研修の目標、目標に沿った学習教材作成上の工夫及び留意点、学習教材、文法項目、文化体験と会話練習を組み合わせた学習活動を含む。また、研修プログラムの評価として、学生からのフィードバック、また、参加した教師の所見を含み、今後の改善点を述べている。

【キーワード】 日本語学習 日本文化体験 MJIT フィールドワーク 短期語学研修

Report of the Japanese Culture and Language Program for the  
University of Technology, Malaysia :  
Survival Japanese Language Learning  
with Introduction of Japanese Culture

YAMAMOTO Chinami, KONDO Yukiko,  
YOSHIDA Asako, SEKIGUCHI Mio

**【Abstract】** The Japanese culture and language training program (for the span of five days) was offered to thirty-six student who visited the University of Tsukuba as a part of the Malaysia-Japan International Institute of Technology project. This report includes objectives of the program, devices and considerations for preparing teaching materials to make the objectives happen, learning materials, grammar essentials, and combined learning activities of cultural experience and Japanese conversation. This report also, includes feedback from the learners and comments from participating teachers as program evaluation and indicates suggestions for future program improvement.

**【Keywords】** Japanese learning, Japan culture experience, MJIT, field work, short-term language training

## 1. はじめに

本報告書は、マレーシア工科大学に在籍する学生を対象に行われた筑波大学に於ける日本文化日本語セミナーの実践報告である。来日した学生は、Malaysia-Japan International Institute of Technology (以下 MJIIIT) の一環として、筑波大学に2017年7月8日から8月1日まで滞在し、彼らの専門に関するセミナーを受けた。日本文化日本語セミナーはそのうちの5日間の日程で行われた。MJIIITは、日本及びマレーシア両政府により作られた高等教育機関であり、その目的はマレーシアの大学生に日本の科学技術や労働倫理を Look East Policy (LEP) の理念に沿ってマレーシアにしながら学習の機会を与えるというものである。

来日経験は学生にとっては意義深いものに違いなく、尚且つ、日本文化や言語に触れる経験は日本ならではのものである。5日間の短期間ではあったが学習内容、クラスでの学生の様子、また、フィードバック等を合わせて報告する。

## 2. 研修概要

### 2.1 研修目的・評価方法

#### 2.1.1 研修目的

本研修では、日本での短期滞在において役に立つこと、学習時の日本語のレベルで無理なく話せること、そして、日本滞在中でなければ経験することが難しい日本文化を体験することが重要であると考えた。

以上のことを踏まえ、本研修の目的を、日本文化を可能な限り味わい、日本人の価値観を理解し、日本での生活にすぐに使用できる状況を背景として日本語文法・表現を学び、練習の機会を得て、これらを実践できることとした。

この目的に即した具体的な目標は次の通りである。

#### 1) 日本語学習の目標

- ①状況に即した適切な日本語（語彙及び表現）が使える。
- ②状況に即した適切な態度で日本語が話せる。
- ③新しく導入された文法を理解して、適切に運用できる。

#### 2) 日本文化学習の目標

- ①文化的活動の作法に従う。
- ②文化的活動を楽しむ。
- ③日本文化に対する造詣を深める糸口となる。

2) の①及び②は学習者を観察することで、ある程度の評価が可能なのに対し、③は評価基準の設定が難しく、コーディネーターの「望み」としての位置づけである。伝統

的なゲーム、活動等は日本語学習の一貫として行うことを意図し、学習と文化のコラボレーションを目指した。

### 2.1.2 評価方法

学習者に対する評価は、授業中の担当教師の所見、及び、最終日の面接試験でのパフォーマンスの評価によって、コーディネーターが行うこととした。

本プログラム全体の責任者より、評価は合格又は不合格で示すように指示があった。合格した学習者には、MJITより受講証明書が発行される。

一方、学習者からの研修に対する評価は、最終日に、学習者からのフィードバック（口頭で述べる感想、並びにアンケート形式による回答、3.1.4及び4参照）により行った。

## 2.2 学習者・クラス運営

学習者はマレーシア工科大学の1年生で年齢は19歳から20歳の合計36名（男性19名、女性17名）である。国籍は男性一名がバングラデシュ、他全員がマレーシアであった。

男女比が同じになるように無作為に2クラスに分け、Aクラス、Bクラスとした。其々のクラスに、コーディネーター1名（10コマ担当）と担当教師1名（6コマ担当）が付きクラスを担当した（山本、吉田がAクラス担当、近藤、関口がBクラス担当）。加えて、1コマにつき1人のティーチングアシスタント（大学院生3名、以下TAと記載）の協力を得た。コーディネーター2名が研修目標を定め、シラバス、及び、教材作成を行った。

## 2.3 日程

表1のように、5日目に面接試験とフィードバックの予定があったため、学習期間は正味4日間であった。1日の学習時間は4コマで、1、2、4、5時限目が学習に充てられた。学習者に昼休みを長く与えるため、午後は4時限目から始めた。1コマは75分で、1～4日目の学習時間は1日5時間であった。

表1の学習内容は、2.4で述べるテキストの内容である。1日目の2時限目と4時限目の学習内容は、書道道具を2クラス交代で使用するため、クラス間で入れ替わった。同様に3日目の茶道教室、4日目のかるた会も交代で和室を使用するため、1、2時限目を入れ替えて実施した。

表1 学習内容時間割

日	時限	学習内容
1日目 (7月18日)	1限	Lesson 1: Let's greet! (Introduce yourself and someone else)
	2限	Lesson 2: Karuta making: Yomifuda (Make sentences with verbs)
	4限	Lesson 2: Karuta making: Torifuda (Calligraphy in correct stroke order)*
	5限	Lesson 3: Invitation (How to invite someone for something)
2日目 (7月19日)	1限	Lesson 4: Make reservations (for hotel, restaurant, or trip, etc.)
	2限	Lesson 5: Is it interesting? (Adjective conjugation and expressions)
	4-5限	Lesson 6: Let's go to town (Simulation of your day at Tsukuba)
3日目 (7月20日)	1限	Lesson 7: Cultural Experience-Participate in Tea Ceremony
	2限	Lesson 8: Because I have a headache! (Expression of your wants and needs)
	4-5限	Lesson 9: Ask for directions
4日目 (7月21日)	1限	Lesson 10: Filed Work Activity: Preparation (Achieve your tasks in Japanese language)
	2限	Lesson 11: Cultural Experience-Participate in Karuta game
	4-5限	Lesson 10: Filed Work Activity -Go out and have fun! (Look at the task sheet given to you today)
5日目 (8月1日)	1-2限	Individual interview, Japanese movie, and grammar review class match
	4限*	Overall feedback, award Ceremony, and slide show

\* 5日目は4時限目で終了

## 2.4 教材

2.1.1の研修目的に鑑み、教材作成において、日本語学習と日本文化を二つの柱とし、関連付けることに注意を払った。加えて、学習者の日本語習得に関する情報を考慮した。

学習者の日本語レベルは、日本語テキスト『みんなの日本語』(スリーエーネットワーク)7課まで履修済みという情報しかなかった。まず、表記については、平仮名・片仮名が習得済みかであるかどうか疑問があったため、教材の冒頭部分及び1課は平仮名・片仮名にローマ字を付記した。文法説明、活動の指示、及び文化の説明は全て英語で行った。次に、習得状況に関しての情報がなかったため、学習者のレベルを広く想定した。具体的には、第4課、第5課では「チャレンジ」という項目で、やや高いレベルの語彙・文法・表現も掲載した。また、既習だと想定される内容も復習として掲載した。

また、学習者が自校に戻ってから『みんなの日本語』8課から学習することを想定し、

類似の内容の教材は避けるべきだと判断した。

以上を勘案し、新しい文法の導入は出来るだけ少なくし、日本滞在中に出くわす状況での表現を中心にするにことにした。そして、学習した表現を実際に使える場面を学習内容に取り組み、実践の場を設けた。学習者が自ら日本語でタスクを果たせるという喜びを味わい、日本語学習に対する満足感を得ることは、学習者にとって重要である。

もう一つの柱である日本文化の学習は、実際の日本語が日本の文化、社会、道徳と密接に関係しているように、日本語表現には日本人の心が映し出されていることを感じ取って貰えることを目指した。文化と言語の密接な関係を理解するには日本文化の包括的な講義が必要であると思われるが、時間的な制約のため、講義を見送り、体験を重視し、「感じ取る」ことは試みとして行ったことに言及する。

以上を踏まえ、表2のような内容のテキスト(全101ページ)を作成した。作成に当たって参考にした書籍は参考文献に記載する。このテキストに沿って、学習を進めた。

表2 テキストの内容

課	内容	目標	語彙	文法	表現
はじめに	クラスのことば	指示がわかる。 質問ができる。			指示する時の表現、わからない時/質問する時の表現
	あいさつ読み物	簡単な挨拶ができる。 (教師が、ひらがなが読めるか、意味がわかるかを確認するためのもの)			簡単な挨拶
第1課	紹介しましょう	自己紹介ができる。	国名 職業名 趣味を表す言葉	AはBです。 疑問文	自己紹介・他者を紹介するときの表現
第2課	カルタづくり	簡単な動詞文を使ってカルタの読み札が書ける。	(書きたいことを表す言葉を調べて使用する)	動詞の活用動詞と助詞を使った文	
第3課	いきませんか※	誘うことができる。	時刻	～ませんか。 ～ましょう。	失礼なく断る表現
第4課	予約をしましょう※	予約することができる。	年月日/時間を表す言葉 数詞(～人/名)	～から～まで NとN	電話で初めと終わりに言う表現客に対する丁寧な表現
第5課	おもしろいですか*	簡単な形容詞を使って質疑応答ができる。	基礎的なイ/ナ形容詞	基礎的なイ/ナ形容詞の活用	
第6課	でかけましょう※	異なる場所(銀行/郵便局/デパート/レストラン)で必要なことが言える。	こそあど言葉 数字 数詞(～つ/本/枚/円) 各国のお金の単位	～があります～。 それから～。 {means}で～ます。	買わないときなどに失礼なく断る表現客に対する丁寧な表現
第7課	おちゃかい	日本文化に触れる。			お茶会で使える簡単な挨拶
第8課	あたまがいたいんです※*	病気の時、簡単に説明ができる。	体の部分を表す言葉	～んです。 ～たいです。	具合が悪い人に対して言う表現
第9課	どこですか※	道順を聞くことができる。	位置/順番を表す言葉	～て～です。 ～てください。	人に話しかける時の表現
第10課	フィールドワークをしましょう	実際の場面で学習した日本語が使用できる。			

※タスク(ロールプレイ)があることを示す。 \*タスク(ゲーム)があることを示す。

### 3. 研修の具体的内容、及び、所見・成果

#### 3.1 サバイバルジャパニーズ学習の内容、及び、所見・成果

表2のように、主として第1課、第3課～第6課、第8課、第9課、第10課において、サバイバルジャパニーズの学習を行った。第10課を除く各課では、語彙、または文法、または表現のインプットを行った。第10課では、まとめとして、学習した日本語を実際の場面でアウトプットできることを目指した。第10課を除く各課の流れは、課によって若干異なるが、概ね図1の通りである。

図1のように、インプットした内容をタスク等で運用して定着を図る流れで、学習者の習得状況を観察しつつ、学習を進めた。

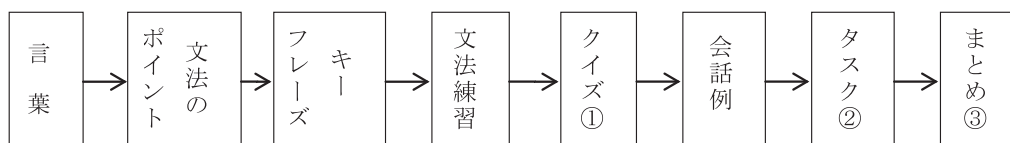


図1 学習の流れ

- ①：主に質問に答える問題。第9課では、位置や道順を聞いて理解することを促すため、聴解問題も組み入れた。
- ②：表2の下にあるように、タスクにはロールプレイとゲームを設けた。
- ③：主に学習した会話や短文、また、活動等を行った課では感想を書くもの。

##### 3.1.1 語彙・文法・表現の学習

2.1.1で述べたように、本研修では、語彙・文法・表現は、理解するだけでなく、状況に即して適切に運用できることを目標とし、これを教師間で共有した。

事前の情報では、学習者は『みんなの日本語Ⅰ』第7課まで学習が終わっているとのことだったが、ほとんどの学習者が的確に理解してきているという印象だった。一方で、多くの学習者があまり話せないという印象だった。

語彙は学習者のレベルが高い場合も想定し、テキストには多めに掲載した。したがって、全ての語彙の習得を目指したわけではないが、多くの学習者が貪欲に言葉を吸収しようと努めていた。学習者からのフィードバックにも見られたが、多くの言葉を知ったことが役に立ったとの回答が複数見られた。

文法は、一定の整理をして運用する方向で学習した。これは学習者が母国で行っている積み上げ学習とかけ離れたものではなく、学習者にとって、違和感はなかったのではないと思われる。

表現については、ロールプレイやフィールドワークなどを行う中で、状況に即した使用に大分慣れてきたように感じられた。

各課の最後には、一連の学習を振り返ることを意図した、まとめの項目を設けた（図1の③、図1下の③参照）。授業では、この項目の内容に沿ってまずは口頭で振り返りとまとめを行った。書くことは宿題とした場合もあったが、ほとんどの学習者が的確に記入してきた。書くことで考える機会になったという声も聞かれ、学習内容を反芻して整理する一助になったようである。

### 3.1.2 ロールプレイ・ゲーム

授業では運用に慣れることが重要だと考えた。また、授業に変化をつけて学習意欲を高めるため、更に、学習者同士の協働学習により理解を深めるためにも、ロールプレイやゲームが必要だと考え、実施した（表2参照）。以下、其々について述べる。

#### 1) ロールプレイ

内容は次の通りである。

第3課：状況を設定したカードを配布してインフォメーションギャップを作り、相手を誘う。主にペアで行った。

第4課：レストラン/ホテルの予約。主にペアで行った。

第6課：銀行での両替/郵便局での郵便物送付/デパートでの買い物/レストランでの注文。主にグループで行った。

第8課：体の調子が悪いことを他者/医者に言う。主にペアで行った。

第9課：路線図や地図を見て行き方を尋ねる。主にペアで行った。

ここで、上記の中で最も大きいロールプレイである第6課のロールプレイについて述べる。これは、それまでにテキストで紹介した全てのロールプレイの集約になるように、銀行で自国の通貨から日本円に換金し、その日本円を持って、郵便局で家族に葉書を出し（或いは、葉書を買）、衣料品店でシャツ、スカート、ズボン等を買、レストランでメニューから注文をし、食事をして、代金を払うという一連のタスクであった。顧客と従業員に分かれて行い、役割を変えて再度行った。できる限り、実際の経験に近づけるための小道具（おもちゃのコイン、紙幣、葉書、印刷した衣料品、メニュー、紙皿に貼った料理の絵、カップ等）を用意した。

学習者は、学習した内容を忘れた場合にはテキストで自ら表現を復習し、ロールプレイに参加していた。テキストを見ながら話すことはなく、事前に表現を覚えて対話していた。力量のある学習者は様々な表現を使って商品を売り込んだり、客に特定のメニューを勧めたりしていた。また顧客側では、買い求めたシャツに苦情を言ったり、値下げの要求、返品を頼んだり、或いは、注文した料理の説明を求めたり、料理の感想を述べた

りと、表現も多岐にわたっていた。分からない言葉や表現を教師に尋ねる場面も頻繁にあった。

仲間同士で緊張感もなく、言いたいことが言える状況で意欲をもって臨めたようだ。また、既習文法や言葉を組み合わせて自分の言いたいことを表現する機会にもなった。日本語が飛び交う中、笑顔と笑い声が絶えない時間になった。

## 2) ゲーム

内容は次の通りである。

第5課：学習した形容詞によるビンゴゲーム。クラス全体で行った。

第8課：福笑い（3.2.3参照）

ここでは第5課のビンゴゲームについて述べる。まず、ビンゴ表に学習した形容詞を記入してもらった。記入が終わり、学習者は1人ずつ書き入れた形容詞を発表した。ビンゴになると次々に「ビンゴ!」という声があがり、ゲーム感覚で競争することができて、歓喜の声やため息などがあり活気があった。

その後、学習した形容詞を使って、クラスメートを褒めるロールプレイやマレーシアの国の特徴についての発表も行った。「かわいくて、やさしくて、頭がよくて、元気です。」と複数の形容詞をて形を使って表現したり、テキストに載っていない表現についても質問がでたり、積極的に発言する姿が見られた。(関口)

このように、ゲームを運用練習に発展させることもできた。

### 3.1.3 フィールドワーク

表2にあるように、第10回にプログラムのまとめとしてフィールドワークを実施した。学習した内容を実際の場面で使用できること、及び、時間内（2コマ使用）に実施できることを考慮し、大学内にある施設を利用することとした。行き先と会話を伴うタスクは表3の通りである。

表3 フィールドワークの内容

行き先	会話を伴うタスク
郵便局	はがき*を出す。
書店	店内にあるものについて、値段などを尋ねる。
旅行代理店	旅行などで行きたい場所などについて尋ねる。
アートギャラリー	クラスメートに感想を尋ねる。
図書館	図書館について*尋ねる。
路上など	道順を尋ねる。

\*学習者が宛先と文面を書いたのはがきである。宿題として事前に配布した。

\*回答に時間がかかる質問を避けるため、簡単な質問をするように指示した。



施設には、学習者が日本語の練習のために行くことを予め伝え、日本語で適宜対応してもらえるように依頼した。郵便局、図書館は対応可能、書店、旅行代理店は、状況に応じて対応可能との回答であった。アートギャラリーも、展示品に関する質問には答えられないが、見学は歓迎するとの回答であった。

フィールドワークに先立ち、準備の時間を1コマ設定した。前もって話す内容を確認しておいた方が、実際の場面で発話しやすいと考えたためである。この時間に、教師は、行き先を示し、本活動が学習者主導で行うものであり、自発的に日本語を話すように伝えた。学習者は各々の場所で話すこと、話せることを他の学習者と確認し合った。そして、タスクシートを配布し、話した内容をメモして提出するように伝えた。タスクシートは、行程と行き先においてどんな質問をしたかを書き込めるようにしたもので、行程を理解すること、また、発話を促すことを意図した。

フィールドワークをする際は、2クラスで同じ時間帯に実施することを考慮し、行程は一方のクラスが逆に回るようにした。また、クラスを9人ずつの2グループに分け、時間差を設けて出発した。2つのグループには、其々教師1名、またはTA1名が同行した。出発時には、学習者はタスクシートと筆記用語を持って行った。

行程は学習者が先導した。教師やTAは、学習者がはぐれないように見守ること、発話ができない学習者がいた場合に発話できるようにフォローすることに専念した。全員無事に行程を終了し、時間内に教室に戻って、タスクシートを提出することができた。

Aクラスは、出席番号の前半と後半の2つのグループに分かれて実施し、郵便局、旅行会社、図書館、ギャラリーの順で課題を遂行した。郵便局では、葉書の準備ができていない学習者もいたが、予め準備を整えてきた学習者の手助けなどを得て、全員、郵便局員とやり取りをして葉書を出すことができた。旅行会社では、教師は外で待機していたが、学習者同士で助け合い、旅行先のパンフレットなどを入手していた。図書館では、開館時間などについて聞くことができた。また、次の目的地である筑波大学ギャラリーは、1人の学習者が図書館入口近くにいた日本人学生に積極的に質問し、場所を確認することができた。間違った場所に入ってしまった場合でも、教師に確認できていた。ギャラリーでは事前の学習で練習した「どの壺が好きですか」を使って質問もしていた。また、朝永記念室の日本語の説明を見て、理解を試みている学生も少なくなかった。中華系の学生は、朝永記念室の説明文を書き写し、教室に戻ってからスマートフォンを使って読みや意味を調べていた。結果としてうまく調べられなかったようだが、自分の持っているスキルを駆使して日本語を理解しようとする姿勢があった。フィールドワークでの課題は、学習者によっては少し難しく苦戦している様子が見られたが、日本語がわからなくて困る状況で、自分の持つ知識やスキルを総動員し、学習者同士助け合って解決する方法を探すよい機会になったと思われる。(吉田)

Bクラスでは、2つのグループの男女比を同一にし、いつも近くにいる学習者が異なるグループに入るように、教師がグループを決めた。各々の行き先では、皆、自発的に日本人に質問し、タスクを達成していた。道順を聞くときは少し躊躇する学習者も見られたが、教師やTAが日本人を見つけて促すと、すぐに声を掛けに向かっていた。また、学習者同士や教師に言い方を確認する場面も見られた。

アートギャラリーでは、自然に2、3人のグループに分かれて行動した。ギャラリーの受付で、ギャラリーの説明書と筑波大学の施設地図をもらい、日本語でお礼を言った。2名の職員の方にも協力してもらい、インタビューをした。歴史的な壺や皿など展示物を見て、学習した形容詞を使って表現していた。教師にも「先生は、どのヴェース（壺）が好きですか。」と質問をしてから、「ヴェースは日本語で何ですか。」と聞き返し、「先生はどの壺が好きですか。」と聞きなおすなど、自分で修正しながら学習していた。ギャラリーの宣伝ビデオを見ながら、「キャンパスは、広いです。」「(出演している学生が)かわいいです。」「かっこいいです。」「大学は楽しいです。」など次々に学習した形容詞を使っていた。(関口)

総じて積極的に取り組み、母国では経験する機会の少ない日本人との会話を楽しんでいたようだ。そして、協働学習の一つの機会になったようである。

### 3.1.4 面接試験・フィードバック

最終日に、研修のまとめとして、面接試験とフィードバックを行った。面接試験は、研修中の学習状況と合わせて成績をつけるため、及び、学習者の復習を促すために行われた。面接試験の具体的な内容は、面接時に提示した。

面接試験は、教師と学習者が1対1で行った。内容は、学習した語彙・文法・表現を使用した自己紹介とロールプレイである。ロールプレイは、4種類のカード（銀行へ行って両替をする・郵便局へ行って手紙を出す・デパートへ行って買い物をする・相手を誘ってレストランへ行き、注文する）から1種類を学習者が選んで行った。

4日間の研修から約1週間時間が空いたこともあり、日本で学習した語彙・文法・表現がすぐに口に出てこない学習者も見られた。試験の準備について、明確に示しておく必要があったと感じた。しかし、ほとんどの学習者が、思い出しながら、徐々に話せるようになった。結果として、成績は全員合格となった。研修の初日の印象では、あまり話せない学習者が多かったが、大分話すことに慣れてきた様子だったのは、収穫だったのではないかと思われる。

面接試験を待つ間、全ての学習者が別室に集まり、クラス対抗で学習内容を確認するクイズを行った。1人ずつクイズに答え、答えられた学習者のクラスに1ポイントが加算されるというものである。皆、緊張感を持ちながらも、楽しく復習をしていたようで

ある。

その後、クラス別にフィードバックを行った。面接で弱かったところを復習する、学習者に感想を聞く、学習者にフィードバックを書いてもらう、などのことを行った。学生からは日本語を話す機会があつて楽しかったという感想が聞かれた。また、授業時に紹介するために準備していた簡単な漢字の紹介ができなかったので、プリントにして配布した。関心を持って見ている様子が見受けられ、紹介できなかったのが残念だったと感じた。

最後に修了式が行われ、そこで成績優秀者とカルタ会で取り札を多く獲得した学習者に対し、表彰を行った。日本の表彰状の受け取り方を説明して示し、名前を呼ばれた該当者が前に出てきて表彰状を受け取った。これは、日本式の賞状の受け取り方を知る機会となったようだ。表彰された学習者は非常に喜んでおり様子であった。また、4日間の記録をスライドショーとして上映した。学習者からは歓声も聞かれ、研修の日々を楽しく振り返っている様子だった。

## 3.2 日本文化の紹介に関する内容、及び、所見・成果

### 3.2.1 日本人の考え方、礼儀作法（茶道）

茶道は日本文化のミニチュアともいわれるほど、日本人の礼儀正しさ、謙虚さ、思いやり、簡素、自然の美しさへの憧憬等を所作の中に表現しており、日本人の心の中を垣間見るには最適な経験である。茶道体験の目的は、茶道の作法に従って参加し、お茶を嗜み、茶道経験を満喫すること、そして日本人の心を感じ取ること、とした。

茶会は大学内の和室で裏千家の中島宗春氏及び門下生（5名）にお越し頂き行われた。参加者は、茶室の入り方の指導を受け、掛軸、生け花を鑑賞し、茶道具及びそれが持つ意味などの説明を受け、茶菓子（大福）と抹茶（外国人にも飲みやすい苦みの少ないもの）を嗜んだ。また、茶の心の神髄（和敬清寂、一期一会）の意味についても講義を受けた。講義は全て英語で行われたが、学習者は冒頭部分に日本語で自己紹介を行った。また、茶会に先立って、茶の湯の歴史及び道具の名称などを読んで参加した。茶会の後、感想を英語で書く宿題が与えられた。

全員、お茶を頂くのは初めての体験ということで、非常に積極的に参加していた。畳の部屋、茶室へ入る際の作法、正座、和菓子、お茶の頂き方など、学習者はどれも新鮮な気持ちで受け止めていた様子だった。入室の際のいぎる動作や正座など日本ならではの体の使い方は、やはり体が慣れていないので苦労していたが、まさに身をもっての文化体験となったようだった。初めて口にしたりした和菓子（豆大福）も気に入った学生が多く、中島氏から「（お茶の）お代わりはいかがですか。」と問われた際に、「これ（菓子）、もうひとつお願いします。」などと答える学生が続出し、笑いを誘った。抹茶の味も、抵抗

なく楽しんでいた。また、中島氏から、「(自分は) 日本での G7 サミットでアメリカのオバマ (前) 大統領にお茶を立てましたが、みなさんにもオバマ大統領に立てたときと同じ気持ちでお茶を立てました。」と、一期一会についての説明を受け、聞き入っていた。学習者は、一期一会の心だけでなく、掛け軸や花、お点前の所作など、総合芸術と言われる茶道の世界を満喫した様子だった。(吉田) 中には、お茶とお菓子を共に頂く理由や、茶碗を回して飲む理由について、質問する学習者も見られた。宿題においても、茶道の雰囲気や日本人の心に触れられたといった感想が多く見られた。茶道、ひいては日本人の考え方や礼儀作法を深く理解することに繋がったようである。

### 3.2.2 伝統的な文字の書き方 (書道)

書道の所作を学び、正しい姿勢、筆使いで、正しい字形 (止め、はね、払い) を書くことを目標とした。平仮名習得についての疑問があったため、初日の最初の段階で書道を導入して、仮名学習の度合いを確認するとともに、学習者には正しい書き順や、止め、はね、払いを意識して書かせ、正しい平仮名の形を学んで貰うことを意図した。

学生はまず、ビデオを見て、姿勢、筆の握りかた、硯や墨の使い方を学び、手本を見ながら平仮名及び片仮名全ての書き練習を行った。間違いがあれば教師からその場で訂正を受けた。

1 クラスで2セットのかるた作製を行った。学生は1人、2つから3つの平仮名の割り当てを受け、それを取り札として、札に毛筆で1字ずつ大きく書いた。各自、1つの仮名につき、2枚の取り札を作った。かるた会で2つのグループに分かれてかるた取りを行うためである。

平仮名はほとんどの学習者が概ね習得していた。しかし、ほとんどの学習者が筆で文字を書くのは初めての経験だった。とはいえ、多くの学習者が臆することなく書き進んでいた。また、書き順や止め、はね、払い、といった書き方にも注意して書く様子も見られ、ひらがなを正しく書く練習になったと思われる。出来上がった札を見て、多くの学習者が満足した様子であった。

### 3.2.3 伝統的な遊び (かるた会、福笑い)

#### 1) 読み札作成とかるた会

3.2.2 で学生は取り札を作製したが、読み札は、自分の割り当てを受けた平仮名で始まる単語や短文を考え、読み札にペンで書き、完成させた。短文作りは、次の (或いは書道に先立つ) クラスで学んだ動詞に助詞 (は、に、と、で) を伴った文作成練習の活動として行った。短文を作るのが難しい場合は単語でもよいこととした。

読み札作成に先立って、学習した文字や表現を選択した絵札のテーマに合わせて、読

み札のイメージを思い浮かべた。数人の学習者から「イメージが浮かばない」という意見が出た。そのため、2人または3人のグループで話し合いをしながら行うことにした。グループ内だけでなく、他のグループからも助けられて、全員が時間内に読み札を作成することができた。また、グループ内だけでは解決できなかった問題は、直接教師に質問があった。最後に、読み札に書いた短文や単語を発表してもらった。ほとんどの札は学習した内容に沿って作られたものだったが、ユーモアなどを交えた札もあった。このように、オリジナリティーのある札が発表された時は、さらに多くの拍手と笑いが起こり、日本語を楽しんで学習している様子が窺えた。(関口)

取り札と読み札の作製後、かるた会を実施した。2日目にかるた会を行う予定であったが、会場となる和室の空きが無かったため、4日目に行った。伝統の遊びとして取り入れつつ、平仮名の定着を図ることを目標とした。

かるた会では、2つのグループに分かれ、1チーム9人で、メンバーを入れ替えながら数回行った。上位の者には最終日に表彰状を送ることを告知し、取り札合計で競った。獲得した枚数は、個人別に記録を取った。読み札は教師が主に読んだが、希望する学生にも読み札を読んで貰った。間違いがあったのは「は」「ほ」「ね」「ぬ」「ち」「つ」等だった。聞き取りと類似した字や音での混同だが、大半の学生は問題なく音と字を判別できた。学習者からは平仮名の読み方が確実にようになってきたという声も聞かれ、興奮した状態の中でも学習の機会が得られたように思われる。

## 2) 福笑い

福笑いは元来、笑いが福を招くとされ、1年の始めに福をもたらすように従来、正月に遊ぶゲームであることを英語で学んでから、ゲームを行った。方向を表す言葉で指示を与えることを学習してから、「(もう少し)上(下、右、左)です」「まがっています」「まっすぐにしてください」等の表現を使って、グループの中の1人が、目隠しをして福笑いを行っているグループメンバーに指示を与えた。4～5人を1グループとした。

Aクラスでは、初日の自己紹介の際に2つのグループに分かれた際は期せずして男女に分かれ、文化的な影響なのか不思議に思ったが、福笑いの際はこちらが指示しなくても男女混合でグループを作っていた。遊び方が簡単なため、学習者はすぐに学習した語彙を使って、楽しみながら遊んでいた。わざと滑稽な顔になるように指示する者もいて大いに盛り上がった。学習目標の「方向を表す言葉を使った指示」の他、顔の部分の名前についても練習ができていた。(吉田)

Bクラスでも、グループごとに仲良く遊びを楽しんでいた。学習者は、単語レベルではあったが、方向を表す言葉や顔の部分を表す言葉が使用でき、定着の一助になったと思われる。

#### 4. 学習者からの研修に対するフィードバック

最終日に、日本語研修のフィードバックとして、学習者にフィードバック用紙を配布した。内容は次の3つの質問について、無記名で回答を自由に記述するものである。

1. How useful is this course to you? Why do you think so?

(この研修はどの程度役に立ちましたか。それはなぜですか。)

2. What is the most interesting to you?

(最も興味深かったのは何ですか。)

3. Any suggestion to improve this program?

(この研修を改善するために何か提案がありますか。)

回答者総数は31名(総受講者数36名)で、内Aクラスが14名、Bクラスが17名であった。欠席者からは、回答を得られなかった。使用言語は英語、または、日本語としたが、ほとんどが英語で記入されていた。

集計の際は、記述されたものから意味のまとまりを1つずつ採り上げ、其々を回答とした。回答は、表4～6のように、回答項目として記載した。尚、表現が異なっても同じ内容を示すと考えられる回答が複数あった場合は、集計者の判断で、1つの回答項目に件数をまとめた。

##### 4.1 研修が役に立ったかどうかとその理由

表4は、質問1の「この研修はどの程度役に立ちましたか。それはなぜですか。」という質問に対する回答をまとめたものである。

表4 質問1に対する回答

###### ●前半の質問 (How useful is this course to you?) に対する回答

* 回答項目	Aクラス (件)	Bクラス (件)	合計 (件)
(1) 大変役に立った / 大変役に立って興味深かった / 大変興味深かった / 役に立った。	9	12	21
(2) 重要だった。	1	0	1
(3) 理由のみで回答なし	4	5	9

###### ●後半の質問 (Why do you think so?) に対する回答

* 分類	回答項目	Aクラス (件)	Bクラス (件)	合計 (件)
(1) 会話	サバイバルのためのコミュニケーションを学んだ。	2	1	3
	道順が言えるようになった。	2	1	3
	会話力がついた。	0	2	2
	話す自信がついた。	0	2	2
	実際の場面での会話をした。	0	1	1
	フィールドワークで異なる状況で会話をした。	0	1	1
	会話 合計	4	8	12

(1)	文化	日本文化を体験した / 学んだ。	1	3	4
		茶道を体験した。	3	1	4
		かるた会を体験した。	1	1	2
		文化 合計	5	5	10
	日本語に関する知識	新しい言葉を知った。	3	1	4
		サバイバルのためのこと / 知識を学んだ。	0	2	2
		日本語に関する知識 合計	3	3	6
	内容全般	多くのことを学んだ。	1	1	2
		新しいことを学んだ。	1	0	1
		日本語力が向上した。	0	1	1
		内容全般 合計	2	2	4
	将来性	マレーシアでの学習に役立つ。	1	0	1
		基礎的の日本語が話せて将来有利だ。	0	1	1
		マレーシアで日本語科目でよい結果が得られる。	0	1	1
		将来性 合計	1	2	3
その他	日本人が生活、環境を大切にしている様子を見た。	1	0	1	
	その他 合計	1	0	1	
(2)	内容全般	日本語についてより助けになった。	1	0	1
		内容全般 合計	1	0	1
(3)	会話	会話力がついた。	2	2	4
		ロールプレイで簡単な文でコミュニケーションが取れるようになった。	0	1	1
		日本語を話すことを学んだ。	0	1	1
		話す自信がついた。	1	0	1
		会話 合計	3	4	7
	内容全般	日本語力が向上した。	1	1	2
		新しいことを学んだ。	0	1	1
		日本語理解が簡単になった。	0	1	1
		活動に巻き込んでくれた。	0	1	1
		実際の生活で使える多くのことがあった。	0	1	1
		内容全般 合計	1	5	6
	文化	日本文化を学んだ。	2	0	2
		文化 合計	2	0	2
	知識	日本語の基礎知識を学んだ。	1	0	1
		新しい言葉を知った。	0	1	1
		知識 合計	1	1	2
	将来性	マレーシアでの学習につながる。	1	0	1
将来性 合計		1	0	1	

\* 前半の質問での回答 ((1) ~ (3)) 別に後半の質問に対する回答を示した。

表4のように、前半の質問に対しては、回答していないものも見られた ((3) 参照)。しかし、(3) に該当する学習者の後半の質問に対する回答からは、概ね肯定的な理由が読み取れた。したがって、総合すると、概ね役に立ったという印象だったことが窺える。

後半の質問に対する回答からは、多くの学習者が、会話の練習をしたこと、文化体験をしたことが、役に立った理由とだと考えていることが見て取れる。

## 4.2 最も興味深かった研修内容

表5は、質問2の「最も興味深かったのは何ですか。」という質問に対する回答をまとめたものである。

表5 質問2に対する回答

分類	回答項目	Aクラス (件)	Bクラス (件)	合計 (件)
文化	茶道	11	10	21
	かるた会	7	7	14
	書道	2	0	2
	文化 合計	20	17	37
授業	クラスでの授業	1	1	2
	ロールプレイ	0	1	1
	ゲーム	0	1	1
	授業 合計	1	3	4
フィールドワーク	フィールドワーク	1	2	3
	フィールドワーク 合計	1	2	3
全般	全て	1	2	3
	全般 合計	1	2	3
日本語	日本語が大変丁寧な言語であること	0	1	1
	日本語 合計	0	1	1
その他	東京と秋葉原へ行ったこと	1	0	1
	食べ物	1	0	1
	交通機関	1	0	1
	その他 合計	3	0	3

表5から、文化体験、特に茶道が興味深かったと回答した学習者が多かったことがわかる。回答の中には、「お茶とお菓子を試すことができた」、「茶道は日本文化を教えてくれ、多くの価値と学ぶべきことが含まれていた」といったコメントも見られた。次いで、かるた会を挙げた学習者も多かった。回答の中には「ひらがなの記憶が鮮明になった」という意味のコメントが2件見られた。

また、授業やフィールドワークを単独で挙げている回答も3件見られた。その他、数は少なかったが「日本語が大変丁寧な言語であること」が興味深いという回答があった。この回答からは、日本で、日本語を学習する、観察する、などして、日本語に対する洞察を深めた学習者の姿が窺える。

## 4.3 改善のための提案

表6は、質問3の「この研修を改善するために何か提案がありますか。」という質問に対する回答をまとめたものである。



表6 質問3に対する回答

分類	回答項目	Aクラス (件)	Bクラス (件)	合計 (件)
期間	研修期間を延長する。	4	5	9
	週に4日だったが5日にする。	1	0	1
	1日の時間数を少なくする。	0	1	1
	期間 合計	5	6	11
文化	日本文化により重点を置く、より多くの機会を設ける。	1	2	3
	日本文化に関係のあるゲームをより多くする。	0	1	1
	今後も茶道を続ける。	0	1	1
	日本料理について触れる。	0	1	1
	浴衣を着る。	0	1	1
	文化 合計	1	6	7
会話	日本人 / 日本人学生と会話をする。	3	0	3
	教師と学生との会話をより多くする。	0	1	1
	実際の会話場面をより多くする。(映画のチケット購入、値下げ交渉)	0	1	1
	ロールプレイがよかった。	0	1	1
	会話 合計	3	3	6
教え方	進む速度を落とす。	3	0	3
	できれば英語で説明をする。	1	0	1
	教師の数を多くする。	1	0	1
	教え方 合計	5	0	5
活動	外での活動 / 興味深い活動をより多くする。	1	1	2
	フィールドワークをより多くする。	0	1	1
	活動 合計	1	2	3
ゲーム	学習とゲーム / より興味深いゲームを行う。	0	2	2
	ゲーム 合計	0	2	2
学習内容	漢字学習をする。	0	1	1
	文法練習をする。	0	1	1
	学習内容 合計	0	2	2
研修の 継続	今後も研修を続ける。	0	2	2
	研修の継続 合計	0	2	2
参考書 情報	日本語か JLPT の参考書の情報を紹介する。	0	1	1
	参考書情報 合計	0	1	1
交流と 学習	大学が英語を学習したい日本人学生を文通相手として一人一人に割り当てる。	1	0	1
	交流と学習 合計	1	0	1
全体の 日程	プログラムの後の滞在期間を長くする。	1	0	1
	日程 合計	1	0	1

表6からは、期間について、特に期間を延長してほしいという要望が多く見られた。次いで、文化に触れる機会を多くすることが挙げられていた。文化に対する関心が高い様子が窺える。そして、会話については、日本人との会話の機会を望んでいる学習者が複数いたことが、注目に値する。

最後に表4～表6を見渡すと、会話の練習が役に立つという意見や、文化体験に興味があるという意見が比較的多かったことが浮かび上がってくる。

## 5. 全体的な感想と今後の課題

全体的な学習者の印象としては、日本語の力において、大きな差は感じられず、母国ではほぼ順調に学習を進めてきたように感じられた。知的好奇心も強かった。また、常日頃から教師の後に続けて復唱練習をする等の習慣がよく身についていた。そして、非常に礼儀正しく、教師が教室を去るまで残っていたり、授業の終わりには一人一人丁寧に礼を述べたりするなど、マナーが良かった。茶道教授の中島氏も称賛していたほどだ。

このような研修が今後あるかどうかは分かり兼ねるが、有意義な学習経験を提供するためには、学習者の日本語レベルの詳細な情報が必要だろう。また、学習者からのフィードバックの結果を反映させるなら、日本でしかできない経験を更に盛り込むことがプログラムの充実に繋がると思われる。日本人との会話の機会を設ける等の企画は、学習者の日本語習得度によって内容、質ともに変わってくるが、詳細な準備によって有益な経験になることが予想される。

学習内容については、形容詞は新しい文法事項であったが、フィールドワーク等で多く使われたようだった。実際、学習者は新しい文法を学ぶ意欲も強かったので、活動に頻繁に使われる文法学習がもう少しあってもよかったかもしれない。とはいえ、学習者の中には、わかる学生と苦勞している学生との間の差がかなりあったことは考慮しなければならないだろう。

文化と言語のコラボレーションについては、できる限りの接点を持って双方を準備したことが、どちらかが独り歩きすることなく学習効果を引き出すために有効だったと思う。この点では、2.1.1で述べた研修目的を概ね達成できたのではないと思われる。改善点としては、文化についての総合的な講義を当初に設けることによってその後の茶道等の文化活動での学習者の視点や思考を深めることができただろう。既に言及したが、4日間という短期間のために割愛したが、学習期間の延長と共に可能になることを望む。

また、帰国後、学習者はあまり日本語での会話の機会に恵まれない可能性がある。そうした環境において、会話力をどのように自律的に向上させていくかは、学習者にとって課題となろう。そのため、様々な練習方法を紹介しておく必要があると思われる。

最後に、意欲があり楽しんで参加した学習者との経験は、教える側にとっても有意義

で楽しい時間だったことに言及しておきたい。

## 参考文献

- 小林典子他 (2017) 『新わくわく文法リスニング 100 - 耳で学ぶ日本語 - [1]』 凡人社
- 清ルミ (1994) 『CRASH COURSE JAPANESE FOR BUSINESS』 アルク
- 高橋美和子他 (1994) 『クラス活動集 101 - 「新日本語の基礎 I」 準拠 -』 スリーエーネットワーク
- つくばランゲージグループ (2007) 『SITUATIONAL FUNCTIONAL JAPANESE VOLUME 1,2:DRILLS』 凡人社