

韓国の高等学校における日本語教育の現状報告

－利川（イチョン）高等学校の場合

富安洋子

(平成19年 文学部国文学科卒業)

1 所属機関の概要

1.1. 利川高等学校（大韓民国）

利川高校は生徒数1150名。1958年に開校された伝統ある高校である。男子校のため共学校にない力強さと結束力がある。多くの生徒が大学進学を目指している。利川高校は勉強だけでなく、クラブ活動やその他の自主活動にも力を入れる生徒が多い。別府大学と交流があり、毎年、利川高校から数名の生徒が別府大学に入学している。



図1 利川高校校舎

1.2. 利川市

利川市は韓国の西北部に位置する人口約20万人の都市である。自然豊かで米と陶磁器、温泉が有名な都市である。利川市内には小・中・高校が多く学校から徒歩15分ほどの利川市内は多くの学生で賑わっている。また利川市内を見守るようにそびえ立つソルボン山(ソルボン公園)は催し物や行事が開かれる利川市内の観光スポットである。利川米祭り、陶磁器祭りには毎年全国から多くの観光客が訪れる。

2 日本語学習の対象生徒

(I) 通常クラス

学習生徒：第2外国語（日本語／中国語）日本語を選択した第2学年。196名。

第2学年10クラスのうち5クラスが日本語クラス。

コマ数：各クラス1週間に3コマ（全15コマ）

(II) 日本語会話クラス（補習授業）

学習生徒：通常授業後に開講する補習授業。

日本語会話授業の受講希望者（第1～3学年）。20名（2010年10月現在）。

コマ数：学期中は週に4コマ（1コマ70分）

学期中、長期休暇中に実施される。

3 授業の様子

(I) 通常クラス

学習内容は学校指定の教科書を中心とする。

韓国人日本語教師と2人体制で授業を行う。それぞれの役割としては韓国人日本語教師が韓国語を使った文法の説明を行い、ネイティブ教師は発音指導が中心である。授業は教科書の内容を中心にアクティビティを多く取り入れ動きのある授業を計画し展開する。



図2 ゆかた着付け体験



図3 ふくわらい

おもな活動内容は以下のとおりである。

- (1) 直接的解説・説明：新出単語、新出文型、読解文、文化の紹介のときに韓国人教師が直接導入する。
- (2) ロールプレイ：役割を与えて学生同士で話す練習を促す場合によく用いる。
- (3) インフォメーションギャップ：勧誘の表現の際に、1人1人異なる1週間のスケジュール表を用いて、やりとりする。
- (4) 歌：数詞や数量詞、て形の導入。歌謡曲、童謡も紹介。
- (5) 視覚的活動
 - a. 映像：動画の中で単語を聞き取る。
 - b. PPT (注1)：文化の紹介や板書することが多いときに用いる。
 - c. 文字カード：ひらがなやカタカナの導入の際用いる。
 - d. タッチパネル：カタカナの導入の際に用いる。教師がタッチパネルに字を書き、教室のスクリーンに映し出す。
- (6) 体験学習
 - a. 誕生日会：祝う表現を勉強する際、実際に誕生日の生徒のパーティーを授業に取り入れる。
 - b. 浴衣：文化の紹介の際に試着。
 - c. 七夕：短冊に願い事を書く。
- (7) ゲーム
 - a. 新聞 (広告、ポスター)：ひらがな、カタカナの導入時に文字に慣れるため多くの新聞の中から文字 (単語) を探す。
 - b. ビンゴ：数字の導入、動詞の辞書形の確認学習。
 - c. ふくわらい：位置表現の発展活動の際用いる。
 - d. 旗揚げゲーム：て形の展開活動の際に用いる。「右上げて」「左向いて」など。
 - e. 記憶ゲーム：前の人の単語を記憶してつなげていくゲーム。言葉に慣れる練習。
 - f. 迷路：文字の導入の際に指示された単語を探しゴールにたどり着く。
 - g. クイズ：日本文化をクイズ形式で紹介。
- (8) フリートーク：簡単な日本語や既習事項を用いる。
- (9) 語学研修



図4 2009年度 日本語学研修

2009年12月に4泊5日で語学研修。参加生徒15名。別府大学でキャンパス内の見学や大学の説明会などに参加。明豊高校の生徒との交流会参加。その他、地獄温泉、阿蘇、熊本城、博多など九州各地を訪問。

通常授業はTT (注2)で行うため、動きのある活動をすることができる。そのため生徒は感覚的・体感的に日本語を学習することができるようだ。もともと活発な生徒が多いため授業には意欲的である。個人的に学習している生徒も少なくない。特に最近は日本式の食堂や日本語を目にする機会が多く、日本のゲーム・アニメなどに多くの生徒が関心を寄せているため、よ

り身近な国の言語として関心があるようである。

(II) 日本語会話クラス (補習授業)

教科書は使用せずに、自作のプリントを使用する。おもな活動内容は以下のとおりである。

- (1) ロールプレイ：新出文型ごとに用いる。
- (2) インフォメーションギャップ：ある程度の文型を導入したあと、それを使用した確認活動として用いる。
- (3) ディスカッション：自分の意見や主張をする練習。
- (4) スピーチ大会
 - a. グループ発表：テーマ「日本人に紹介したい韓国」
 - b. 個人発表：テーマ「自分の好きなもの」
- (5) 歌：数詞や数量詞、て形の導入。歌謡曲、童謡、絵描き歌などの紹介。
- (6) 視覚的活動
 - a. PPT：「日本はいま」というコーナーをつくりPPTや映像を使って日本の現状を伝える。
 - b. 文字カード：新出単語を導入。
- (7) 体験学習
 - a. 節分：節分の時期に日本の行事を紹介して、豆を食べる。
 - b. かるた：読み札も生徒に読ませる。
- (8) ゲーム
 - a. いすとりゲーム：アイスプレイングとして用いる。
 - b. 20クエスチョン：形容詞の発展活動として、「○○は～ですか」と20個質問して、答え(名詞)を当てる。
 - c. 形容詞心理テスト：形容詞と名詞を用いた心理テスト
 - d. 言い換えゲーム：難しい名詞を与えて、それを違う言葉で言い換えて回答者に正解してもらう。
 - e. カードセンテンスゲーム：名詞、形容詞、動詞の絵カードを準備して、その手持ちのカードを使って文章を作る。早くカードが無くなった人が

勝ち。

f. しりとり：授業のブレイクに用いる。

(9) フリートーク：テーマについて自由に会話する。

日本語会話クラスは現在20人で週に4コマ、通常授業終了後にネイティブ教師のみで開講。『みんなの日本語』を参考にした自作のプリントを使用。または会話場面を設定して練習。

第1～3年学年関係なく受講することができ、非常に意欲的である。日本語を話したい、自分の実力を試してみたいという生徒が多い。

3 現場の課題

(I) 通常クラス

対象生徒が多く、学習目的も異なるため日本語をマスターできるというより、簡単な日本語を習得し日本に興味をもつことができるような授業を展開することが課題である。どのように生徒を引きつけるか、普段使わない日本語をいかに興味を持っておもしろく学習できるようにするかが課題である。

もう1点は、韓国人日本語教師とネイティブ教師の役割分担である。同じ比率で役割を分担することが望ましく、それを考慮しながら授業計画を練らなければならない。

(II) 日本語会話クラス (補習授業)

日本語会話クラスは全員希望者だが日本語が得意だから受講する生徒、日本に興味があるから受講する生徒がいるため実力に差がある。そのため1人1人の生徒の学習目的に近づけることが難しい。どのような授業・内容にするかが課題である。また補習授業は受講する生徒が毎回少しずつ代わり、継続して受講する生徒のほかにも新しく受講する生徒が入ることもあるため既習内容が使用できないことがある。現在はレベル別で授業を展開しているが、生徒の学習目的はさまざまである。

4 海外で日本語教師をすること

筆者が利川高校に赴任して1年9ヶ月になるが、日々、理想と現実にギャップを感じ、自分

自身に悔しく思うことがある。自分の果たす役目は何か、生徒たちがどの程度成長してるのか、不安を感じることもある。



図5 職場の様子

生徒たちも日本語を学習していてもどかしさを感じることもあると思う。筆者は生徒たちに、そのもどかしさを克服することこそが習得に繋がることを実感してほしいと思っている。そして、日本語学習を通して積み重ねたその力を自分の自信にしてほしい。

筆者も日々感じる自分自身の問題点を解決して、日本人と韓国人の「言葉を乗り越える力」の助けになりたい。そして一日一日、力になっていると信じるに値する授業を全力で展開していきたい。「今日は何するんですか？」と毎日楽しみにしている生徒のために。

注

- (1) PPT：パワーポイント。グラフや画像、スクリプトなどをレウアウトできるソフト。
- (2) TT：ティームティーチング。教育現場において二人以上の教師が活動を展開する。