

# 中国語初級に対応した学習教材の開発

2G-4

趙玲 根尾秀一 神谷一隆 廖伊庄 伊與田 光宏

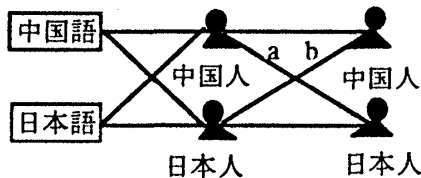
千葉工業大学

## 1. はじめに

近年、ハイパーメディア、あるいはマルチメディアという用語が、外国語教育の分野で注目されるようになってきた。この環境下中国語教材を構築することが可能になった。現在、日本では中国語を学習する日本人が増えている。一般教室における中国語の学習は一人の中国人先生対多数の日本人生徒の形態になり、生徒の学習レベルを分けられない状況が多く見られ、初心者にとって学習は非常に困難である。このため、日本人の初心者に対象し、中国語初級能力を養成するための個人学習教材"CHUNLI"を試作してきた。

本教材は発音、文法、実用会話の三つから構成し、中国語の初級必修事項を網羅し、HSK（漢語水平試験）初級程度に要求される知識を十分に収録した。特にマルチメディア機能を考慮し、関連のある文法事項の連鎖拡大訓練、解説・例文と言い替え練習問題の充実、話す・聞く能力の重視、作文能力の開発、中国語に対する興味の喚起、情報の提供等に重点を置いて中国語初級習得事項への対応の充実を図る。

## 2. 一般教室における中国語学習の問題点



Development of Teaching Material corresponding to junior course of Chinese  
 Lei Chou, Shuichi Neo, Kazutaka Kamiya,  
 Yishou Ryou, Mitsuhiro Iyoda  
 Chiba Institute of Technology, Narashino, 275

## (a) 中国人先生対日本人生徒の問題点

日本語による説明が不十分。学習の程度があまり進まない者に、二つの言語間に一対一の関係があると誤解させるのも問題である。文法を細かく扱いすぎると生徒の理解に困難が伴う。よって、生徒の理解に支障が生じる。

## (b) 日本人先生対日本人生徒の問題点

日本語の発音と大幅に違い、中国語の学習はその発音及び使用において発音が第一のものであり、特に、初心者には発音重要性が大きい。先生はネイティブスピーカーのような発音ができない。よって、生徒の正しい発音訓練や単語の理解や、実用会話の活用に支障が生じる。

## 3. 本教材の設計方針

初心者を対象に、本教材の設計方針を以下のように考慮した。

### (1) まず、発音について聴く、読むを把握すること。

中国語の発音は声（子音）・韻（母音）・調（声調）の三つの要素からなり、一つの漢字は一つの音節である（単音節語である）。組み合わせた音節は約400個+声調5個で約1350種なる。

### (2) 次に、文法事項について連鎖拡大訓練、解説・例文と言い替え練習。

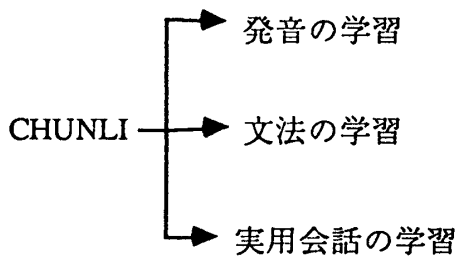
中国語文法の特徴は単語には形態の標識もなく、形態の変化もない（語序が比較的固定している）。語順と助詞、接続詞などを以て意味を決定する。

### (3) 最後に、中国語の基本会話を表現で

きることに。例えば、挨拶、感謝、依頼、呼びかけ、質問などの基本会話である。

#### 4. CHUNLIの構成

CHUNLIは発音、文法、実用会話の三つから構成されている。外国語教授・学習のメディアとしてはテキスト、絵、録音テープ、ビデオなどを使用する。必要によってこれらのメディアのうちいくつかを一緒に使う。ハイパーメディア製作用ツールであるハイパーカードを使用し、ハイパーテキストのリンクにより、実用会話テキスト上のある漢字をマウスでクリックすると、以下のような情報を取り出すことが可能になっている。



CHUNLI構成図

##### 4.1 発音の学習概要

発音の学習は主に声調と音節の学習を行う。声調学習では口型学習から口頭練習までを行う。簡単な意味も付けて表示されてある。

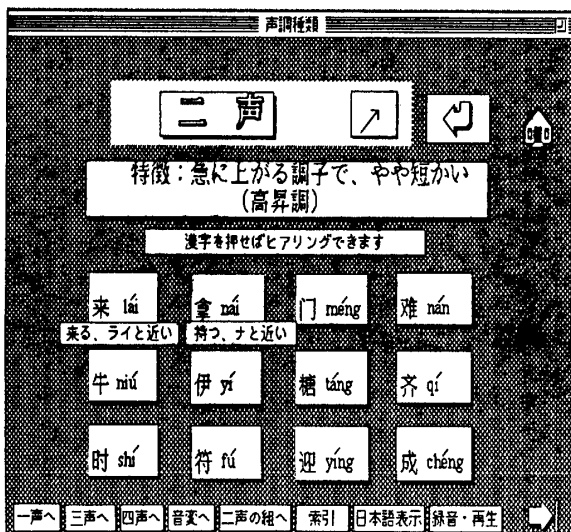


図 二声学習の例

##### 4.2 文法の学習概要

中国語では、“語順”だけで“格”を十分に表示し得ている。日本語では、助詞によって格を表し、語順は自由である。そこで本教材の中国語の文法学習は文の基本構造、品詞といった、文法の基本概念について学習を行い、関連のある文法事項の連鎖拡大訓練、解説・例文と言い替え練習を重点と考えた。

##### 4.3 実用会話の学習概要

実用会話の学習はゲーム・シミュレーション型学習形態を用い、絵入りの会話文を作成し、さらに会話文のすべての漢字の意味に検索機能などを付け、また日本語の訳文も用意した。

#### 5. おわりに

本研究では中国語初級能力を養成するためCHUNLI教材を試作し、初級程度が求める知識を十分に収録した。学習者にとって使いやすいように設計し、ゲームやストーリーによって学習を進める方法も考慮した。

今後の課題としては、学習効果評価法についての研究を目指す。

#### 参考文献：

- (1) 望月八十吉：“中国語と日本語”、中国語研究学習双書13
- (2) 野澤和典、島谷 浩、山本雅代：“コンピュータ利用の外国語教育”、英潮社
- (3) 趙玲、神谷一隆、根尾秀一、茨木啓子、伊與田光宏：“マルチメディア環境における中国語、日本語対照学習教材の開発”、1994年電子情報通信学会秋季大会。
- (4) 趙玲、神谷一隆、根尾秀一、茨木啓子、伊與田光宏：“中国語発音学習支援システムの開発”、1995年情報処理学会第50回全国大会。