

学習者の主体性を引き出す漢字科目
—漢字語彙の推測力と想像力を育むために—
Kanji Course Design to Foster Learner Autonomy:
Cultivating inference and imaginative skills in kanji vocabulary

劉羅麟, 早稲田大学
Luolin Liu, Waseda University

1. はじめに

伝統的な漢字教育では、漢字の形・音・義という三大要素が重要である。教育現場においてどの要素を重視し、どの部分の指導に時間をかけ、どのレベルを到達目標とするかは、学習者のニーズ、教師の教育観、教育機関の方針などによって異なる。例えば、形については、漢字を見てそれを認識できれば十分なのか、または漢字を筆順どおりに正しく書くのが重要なのか、考え方が様々であろう。音・義の二要素についても同様である。

筆者は 2017 年から非漢字圏の日本語学習者向けの漢字科目を担当した。授業では新しい漢字の読み書きについて指導した後に、基本的な語彙を導入した。確実な積み重ねで学習者の漢字力が着々と高まっていくが、いざ教室を出てみると授業で勉強しなかった漢字語彙に頭を悩まされる学習者も多い。また、積み上げ式の指導は教師の一方的な講義になりやすく、学習者が長時間興味を持って学習に取り組みづらいという難点もある。漢字学習における学習者の主体性を引き出しつつ、漢字語彙の意味を推測・想像する力を育む指導法が求められる。

このような背景を踏まえ、筆者は「面白く、効率良く、学習者主体の」漢字教育を追求すべく、2025 年から初級レベルの漢字科目を新設した。本稿ではこの漢字科目（以下、本科目）で行った教育実践（以下、本実践）を紹介し、実践を通して感じた効果と課題と対策について報告する。

2. 本教育実践の概要

2.1 フィールド

本実践のフィールドは、日本国内にある大学における日本語センターである。そこには標準化されたシラバスに沿った漢字科目のほか、担当教員の専門性を活かした漢字科目もいくつか存在する。本実践は後者のうちの一つであり、対象とするレベルは初級で、おおよそ CEFR の A1～A2 前半に対応している。

2.2 コースデザイン

本科目は 14 週間にわたり、週 1 コマ 100 分で 10 の漢字とその漢字語彙を扱う。初級レベルの授業ではあるが、後述するように、初級の漢字語彙に留まらないよう心掛けた。試験などの週を除き、1 コマは概ね、下記の流れで行われる。

- 1) 前の週に学習した漢字と漢字語彙に関する復習クイズ
- 2) 新しい漢字の導入としての象形文字クイズ (①)
- 3) 新しい漢字とその漢字を使った漢字語彙の学習

- 4) 学習した漢字と未習の漢字を交えた意味推測ゲーム (②)
- 5) 宿題としての自由度の高い漢字語彙収集課題 (③)

本稿では上記のうち、①象形文字クイズ、②意味推測ゲーム、③漢字語彙収集課題の三つに焦点を当てる。

3. 実践の詳細と分析

3.1 象形文字クイズ

漢字の形の指導においては、教師が書き順を示し、学習者がそれを模倣しながら書く練習をするのが一般的であろう。筆者自身の経験では、このような指導だけでは単調になりかねない。また、非漢字圏の学習者にとって字形が覚えにくいという問題を解決するために工夫が必要である。そこで、漢字の成り立ちがわかる象形文字を授業に取り入れた。そこから字形を覚えるヒントを得て、象形文字以外でも想像力を使って自分なりに図解できるようになることを目標とした。

試行錯誤を経て、象形文字クイズを三つの形式で試みた。一つ目は図 1 上段のように、パワーポイントで甲骨文、金文、現代字形の順に文字を見せ、それが何を表す字か考えさせ、早押し形式で回答してもらう形である。この方法は新出漢字の導入として有効で、字形の通時的変化も直観的でわかりやすい。二つ目はこれと類似するが、文字を学内 LMS のアンケート機能を用いて提示し、自身の考えをオンラインで入力してもらう形である。前述の方法と比べ、学習者が全員発言でき、復習クイズの後の隙間時間も有効活用できるという利点がある。三つ目は図 1 下段のように、文字をパワーポイントで見せ、



図 1 象形文字クイズ

それと連動させた Slido というアプリを使って学習者の回答を収集する。その後、ワードクラウド機能で類似した回答は集約されて表示される。この方法はほぼリアルタイムで、クラス全体の回答傾向を一目瞭然な形で把握できる。

学習者の期末レポートでは、象形文字クイズに関して肯定的な意見が多く見られた。まず、漢字圏の学習者からは「母語にある漢字だから、あまり深く考えてこなかった」「なぜこの字形でこの意味なのか、考えるようになった」「子供の頃に得た知識が更に深くなり、漢字の文化的ルーツを意識するようになった」などのような記述があった。非漢字圏の学習者からは「漢字を単に丸暗記するのではなく、字形と部首が覚えるヒントになった」「漢字学習がそれほど怖くなく、もっと楽しい経験になった」「漢字の歴史、古代の人々の生活、中国や日本の文化を知る契機となった」などのような記述があった。

3.2 意味推測ゲーム

漢字語彙の指導において、学習者の日本語レベルまたは専門分野に応じて、必要とする語彙を少しずつ導入していく形が多いように思われる。しかしながら、漢字の組み合わせにより無数の漢字語彙が作られ、限られた時間で全ての語彙を

扱うことは不可能である。そのため、「漢字語彙の意味推測の力」（劉 2020）、つまり、既知の漢字から未知の漢字語彙の意味を推測する能力の育成が重要だと考える。意味推測ゲームを通して、漢字が表意文字であることを理解すると共に、漢字語彙の構成と推測のストラテジーを知ることを目標とした。なお、学習者による漢字語彙の意味推測の過程については、桑原（2009, 2010, 2012, 2023）の一連の研究も参考にした。

意味推測ゲームは個人単位とグループ単位の二つの形で行った。個人単位のほうで使用する漢字語彙は、授業で学んだばかりの漢字を使ったもので、使用頻度の比較的高い語である。図 2 のようにパワーポイントで個々の漢字の英訳を示し、語全体の意味を当ててもらおう。この学習方法に馴染みのない学習者に慣れてもらうために、誰もが気軽に答えられるよう心掛けた。学習者が早押しクイズの感覚で自由に答えていき、3~5 種類の回答が出たら正解を発表し、例文とイラストを使ってその語について解説する。グループ単位のほうで使用する漢字語彙は、既習の漢字と未習の漢字を交えたもので、劉（2027）が分類した三つの誤推測パターンに繋がりやすい語である。これは、学習者の誤推測を逆手に取り、推測ストラテジーについて明示的に指導する機会にするためである。また、中国語話者の学習者も毎学期数名いるため、活動に積極的に参加してもらうよう、なるべく日中異義語や中国語にない日本語の漢字語彙を使うようにした。図 3 のようなプリントを配布し、語の意味についてまず一人で考え、自分の推測をなるべく複数書くよう促す。それが終わったら 2~4 人で互いの推測結果を比較し、そう推測した理由も含めて軽く議論してもらう。最後は全体で共有し、教師がそれぞれの推測の良い点と惜しい点を解説する。このように、個人単位を経てグループ単位で意味推測ゲームを行うことで、学習者が積極的に参加するようになるだけでなく、多角的な視点から推測することで学習者同士のピアラーニングも期待できる。



図 2 意味推測ゲーム
(個人単位)



図 3 意味推測ゲーム
(グループ単位)

3.3 漢字語彙収集課題

授業で学んだ内容の内在化を促すために、宿題として漢字語彙の収集を課している。学習者ひとりひとりの言語的・文化的背景が異なり、日本語のレベルにも多少差異があるため、学びたいと思う漢字語彙はそれぞれである。学習者の多様性が重視される今、学生を集団ではなく個として捉える必要がある。そのため、漢字語彙収集課題では学習者が各自の興味関心に応じて言葉を蓄積すること、授業が終わった後でも使い続けられる学習方法を身につけることを目標とした。

毎週 10 の漢字を学ぶほか、6 の漢字を任意の追加コンテンツとして提示している。これらの漢字は、教材『KANJI LOOK AND LEARN』を参考にしている。

漢字語彙収集課題では図 4 のような課題用紙を使い、学習者が毎週 16 の漢字から一つ選び、その読み方、基本義や派生義、自分用のメモを書く。その後、その漢字を使った未習の漢字語彙を自分で収集し、3.2 の意味推測ゲームのように個々の漢字の意味から語全体の意味を推測するプロセスを記入する。学習者が漢字語彙を収集する際に語の意味を辞書などで知った後でも、意味推測のプロセスを改めて書くことで、授業で学んだ推測ストラテジーの意識化に繋がる。さらに、その語を使って短文やフレーズを書き、文脈での使い方を把握する。なお、作文の際はインターネットにあるものや AI が作ったものではなく、語の意味をきちんと確認してから自分で試してみるよう推奨している。提出後、教師によるフィードバックを参照し、集めた語彙を自身の言葉として蓄積していくことが期待される。

図4 漢字語彙収集
(課題用紙記入例)

学習者が集めた漢字語彙を見ると、概ね、表 1 の 5 種類に大別できる（下線はその週に学んだ漢字である）。仮の分類ではあるが、学習者の傾向がある程度伺えよう。「空席」のような意味の透明性が高い語は、初級の語彙でなくても、個々の漢字の意味さえわかれば語全体の意味を推測するのは難しくない。これに対し、「百均」のような意味の透明性が低い語は、文脈がなければ個々の漢字から語全体の意味を推測するのは簡単ではない。むしろ、語の意味を知った後に、なぜこのように言うのか（≡語源）を個々の漢字の意味と結びつけて考えることができる。実際、意味推測のプロセスを書く際に、独自の解釈を加えながら記述している学習者が多い。語源について考えることで、語彙を覚えるのが面白くなり、語彙学習に役立つという。次に、「天王山」のような比喻などの修辞法を用いた語と、「八方美人」のような四字熟語は、個々の漢字だけで語の意味や使い方を理解するのは難しいが、このような語彙を集めることで日本語や中国語、そしてこれらの言語が使われている社会の文化や歴史を知る契機にもなる（3.1 にも似たような学習者の記述がある）。他方、「白粉（おしろい）」のような中国語と意味が異なる語については、前述したように、中国語話者の学習者も本科目を履修しているため、彼らに中国語と違う語や中国語にない語を集めるよう指示している。中国語に頼ってこれらの語を理解しようとする、その意味を誤解したり、そもそも理解できなかったりする。そこで、意味推測のプロセスを書くことで、個々の漢字の意味が組み合わさってできる「もう一つの可能性」、つまり中国語と違う日本語における意味が理解しやすくなる。このように、中国語と異

表1 学習者が集めた漢字語彙の傾向

分類 (仮)	実例 (一週目)	実例 (最終週)
意味の透明性が高い語	<u>三角</u> 、 <u>四季</u> 、 <u>円形</u>	<u>空席</u> 、 <u>海岸</u> 、 <u>花束</u>
意味の透明性が低い語	<u>七味</u> 、 <u>百均</u> 、 <u>人口</u>	<u>化け物</u> 、 <u>花嫁</u> 、 <u>天引き</u>
修辞法を用いた語	<u>百年の恋</u>	<u>天王山</u> 、 <u>腹黒い</u>
四字熟語	<u>四六時中</u> 、 <u>八方美人</u>	<u>森羅万象</u> 、 <u>花鳥風月</u>
中国語と意味が異なる語	<u>人目</u> 、 <u>真面目</u>	<u>白粉</u> 、 <u>黒幕</u>

なる日本語の漢字語彙を見た際に、中国語での意味だけに頼らずに、漢字本来の意味という原点に戻って日本語での意味を推測し直すという力は、今後の日本語学習・日本語使用にも有益であろう。最後に、表1にある学習者が集めた漢字語彙を振り返ると、中には役立つが初級レベルの授業で教える機会の少ない語彙も多い。これも、学習者の主体性を引き出す課題設定の意義だと考える。

4. まとめと今後の課題

本実践では、受動的で積み上げ式の指導から脱却し、学習者の主体性を引き出すために、初級レベルの日本語学習者向けの漢字科目に、①象形文字クイズ、②意味推測ゲーム、③漢字語彙収集課題を取り入れた。教育実践を通して、これらの手法の教育効果を教師も学習者も実感できたが、授業時間の配分、授業準備の効率化、グループ議論における共通言語の確保、新しい学習方法に慣れない学習者のサポートなどの課題も見られた。課題を解決するために、実施方法の調整、指示の明瞭化、言語面の支援、情意面の配慮などの工夫を施した。

今後も引き続き、上記①～③の教育効果を検証すると共にその行い方を改善し、日本語教育ないし継承語教育における漢字の新しい指導法の確立に向け、実践および研究を続けたい。

謝辞

本実践に参加した学習者や、授業・研究補助の盧叢珊氏に感謝を申し上げる。

参考文献

- 桑原陽子（2009）「漢字未知語の意味推測に及ぼす語構成の影響—中上級非漢字系日本語学習者のケーススタディより—」『福井大学留学生センター紀要』4, 21-30 福井大学留学生センター
- 桑原陽子（2010）「非漢字系日本語学習者の漢字未知語の意味推測における統語情報の利用—中上級学習者のケーススタディより—」『福井大学留学生センター紀要』5, 1-10 福井大学留学生センター
- 桑原陽子（2012）「漢字2字熟語の意味推測に及ぼす語構成に関する知識の影響—主要部の位置との関わりから—」『福井大学留学生センター紀要』7, 1-10 福井大学留学生センター
- 桑原陽子（2023）「漢字熟語の意味推測に利用される漢字の位置情報—ドイツ語を母語とする中上級学習者の事例—」『日本語教育』185, 125-138 公益社団法人日本語教育学会
- 坂野永理・池田庸子・品川恭子・田嶋香織・渡嘉敷恭子（2013）『KANJI LOOK AND LEARN』ジャパントイムズ出版
- 劉羅麟（2020）「漢字語彙の意味推測を重んじた漢字授業—非漢字系初級レベルの実践の紹介—」『早稲田日本語教育実践研究』8, 49-50 早稲田大学日本語教育研究センター
- 劉羅麟（2027）「ヨーロッパの学習者は「意味推測ゲーム」で漢字語彙をどう推測するか—「水牛」は「牛の水」で「milk/lait」？—」『AEJF 2026 論文集』