

査読論文

スポーツ実践を通じた初級中国語教育に関する一考察

—モルックを用いた中国語授業の試み—

孫 暢

要約

本研究は、初級中国語教育において、スポーツ実践の活用が学生の学習に与える影響を明らかにすることを目的とした。大学の限られた授業時間や学生の学習意欲の低さ、異文化コミュニケーションへの関心の薄さといった課題に対し、CLIL（内容言語統合型学習）の理論を用いて、中国語の数字の発音とその活用を、モルックを通じて学習する授業を3年間にわたって実施した。

授業後の学生のレポートを分析した結果、以下の点が明らかになった。学生はモルックを通して中国語の数字を楽しく習得し、繰り返し使うことで記憶の定着が促進された。また、スポーツを取り入れた学習方法により、学習意欲が向上し、社交性や協力意識が高まった。さらに、異文化交流への関心も深まり、コミュニケーション能力の向上が見られた。一方で、個々の習得度の差や留学生との交流を深めるための工夫が今後の課題として示唆された。

以上の結果から、スポーツ実践を通じた中国語学習は、言語習得だけでなく、学生のコミュニケーション能力や協力意識の醸成にも効果的であることが明らかになった。本研究の成果は、中国語教育における新たなアプローチとして有用であり、今後の教育実践において参考となると考えられる。

キーワード：初級外国語教育法、中国語入門、コミュニケーション能力向上、外国語学習に対する意欲向上

1 はじめに

現代社会において国際交流が盛んになる中、海外で活躍できる人材の育成が求められている。そのために、コミュニケーション能力、とりわけ言語的側面の能力が重要であることは論を俟たない。

近年、大学における中国語の初級段階の学習目標として、基本的な文法構造、基本語彙、そして発音の習得が共通して掲げられている。しかし、多くの大学で「中国語入門」の講義は週2コマ(90

分/コマ)しか開講されておらず、1年間で中国語の基礎をすべて教えることは困難を伴う。例えば、筆者が勤務する大学ではクォーター制を採用しており、1学年で2クォーター(約4ヶ月)だけ「中国語入門」を開講している。この結果、年間の中国語の授業はわずか30コマに限られる。受講学生全員が高い学習意欲を持っていたとしても、限られた授業時間の中で十分な学習効果を上げることは難しく、実際には想定された学習成果が得られていないのが現状である。

初級中国語の指導においては、文法に偏らず会

話中心の授業を展開し、学生が積極的に会話する機会を増やすことが重要である。また、この段階では、学生が外国語の勉強に対して不安を感じないようにすることが大切である。このため、筆者が担当する授業では、前回の復習から始め、全員が発話するように工夫し、前回の授業内容に関連する単語から新しい内容を教えている。しかし、予習や復習をしない学生も散見され、中国語学習に対する意欲が必ずしも高いとは言えない。

他方で、日本人の中国語学習者は、非漢字圏の学習者と比べて中国語の習得に有利である（王，2001）一方、音声面においては理解能力が極めて低いと指摘されている（張，2002）。そのため、「聞く」能力や「話す」能力の向上が必要である。また、言語能力の育成や、グローバルな視野で活躍するために必要な資質・能力の育成には、外国語を使い多様な人々と目的に応じたコミュニケーションを図れるようにすることが不可欠である。しかし、筆者が勤務する大学を例にとると、学内の異文化交流会への日本人学生の自主参加者数は全学の1%未満であり、留学生参加者と比べても少ない（図1）。

2 先行研究

大木ら（2019）は、「英語を用いたコミュニケー

ション能力の向上には、教室で英語の表現方法を提供するだけでなく、実際に英語で表現する意味のある状況を設定し、そこで用いる表現を意図的に設定する必要がある」と述べている。加えて、「身体を動かしながら仲間と行動する体育の授業は、英語での発話に対する心理的な抵抗感を低減させ、英語の発話の意味を実感しやすい場面設定になり得る」とし、体育活動が英語に対する苦手意識の低減に積極的な効果をもたらすことを実証している。また、千田（2012）は、大学初級英語クラスにおいてTPR（Total Physical Response, 全身反応教授法）を取り入れた結果、英語に苦手意識を持っていた学生がTPRを通じて積極的な変化を見せたことを報告している。さらに、二五ら（2017, 2019, 2021, 2022, 2023）は、高等専門学校（専門学校）の学生を対象とし、英語教育に体育CLIL（Content and Language Integrated Learning, 内容言語統合型学習）の応用可能性を検討するため、サッカー、バレーボール、バスケットボール、パラスポーツ、バドミントンの各種スポーツを実践した。いずれの場合も、学習者の「学習意欲」「コミュニケーション能力」「思考力」「人間性（協力性）」が高まり、スポーツを用いた教育が英語学習において肯定的な結果をもたらしている。

他方で、身体活動を通じた中国語学習については、勝川（2017）が、初級中国語授業において、

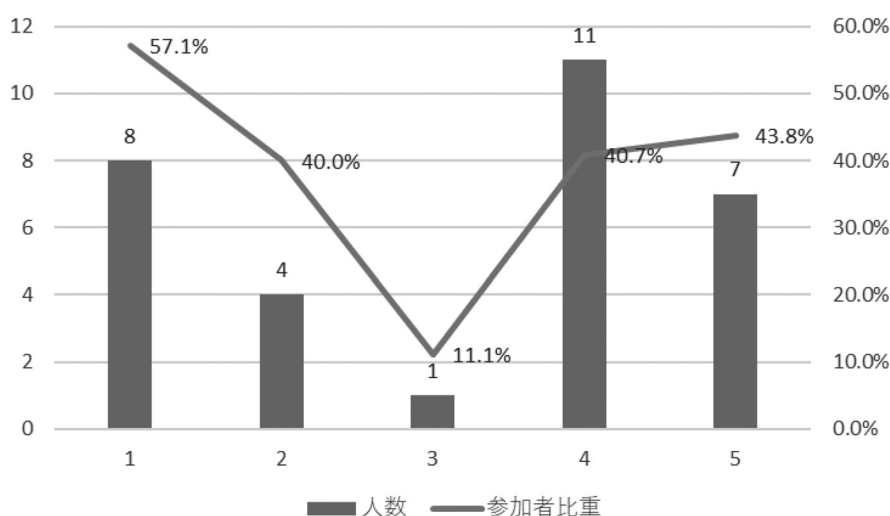


図1：学内異文化交流会参加状況

基本動作や教室内の事物を教材として TPR を実践しているのみである。ここでは、全身反応教授法の限界はあるものの、その利点は圧倒的に多かったと指摘している。しかし、スポーツを通じた中国語学習については、管見の限り確認できない。

3 研究目的

以上のことから、本研究の目的は、スポーツ実践を通じた中国語学習が、学習者に対してどのような効果をもたらすかを明らかにすることである。そして、本研究を通じて、中国語入門レベルの学生に対する授業改善の一助としたい。

4 研究方法

4-1 理論的背景

本研究の授業は、CLIL（内容言語統合型学習）に基づいて構想した。CLIL は、Content and Language Integrated Learning の略称であり、教科科目やテーマの内容（コンテンツ）の学習と外国語（言語）の学習を組み合わせた学習（指導）の総称である（日本 CLIL 教育学会 HP, online）。CLIL における 4C は、Content（教科内容）、Communication（習得を目指す外国語であり授業で使用する言語）、Cognition（学び・認知のプロセス）、そして Culture（異文化理解および世界市民としての意識）である（アレン玉井光江, 2016）。

つまり、CLIL の主な特徴は、学習内容（Content）の理解に重きを置き、学習者の思考や学習スキル（Cognition）に焦点を当てる点にある。また、学習者のコミュニケーション（Communication）能力の育成や、文化（Culture）の意識を高めることも重要であると言える。なお、二五ら（2017）は CLIL を「言語学習の際に、地理・歴史・理科・数学・音楽・体育といったオーセンティックな教科内容と効果的に結び付け、学習者に言語知識を獲得させたり、『聞く』『話す』『読む』『書く』の 4 技能を習得させたりすることが主眼である」として活用している。そこで、本研究では、CLIL の「Content（内容）」として、中国語の数字の発音およびその活用を取り上げる。これまでの中国語の数字表記に関する授業内容は、座学で 1 から「イー、アール、サン、スー、…」と順に学ぶ形式的なものがほとんどだからである。

4-2 授業の概要

授業は、2022 年から 2024 までに、筆者が勤務する北海道の私立大学における「中国語入門Ⅰ」の 1 コマ（90 分）で実施した。この「中国語入門Ⅰ」は、中国語の全く経験のない学生を対象とした入門クラスであり、第二外国語の必須選択科目として開講している。なお、当該授業の到達目標は、学生が中国語の数字の発音ができるようになることである。表 1 に、履修学生の状況を示す。

また、イマージョンラーニング環境を整えるため、中国語を母語とする留学生をゲストとして数

表 1：履修学生

	中国語入門Ⅰの 受講者	性別		学年（年齢）		
		男子	女子	2 年生 (19 歳)	3 年生 (20 歳)	4 年生 (21 歳)
1 回目授業 2022/7/25	44 名	14 名	30 名 ※ベトナム人 1 名	35 名	5 名	4 名
2 回目授業 2023/7/28	36 名	25 名 ※モルック経験者 1 名	11 名	34 名		2 名
3 回目授業 2024/7/12 と 2024/7/15	52 名	31 名	21 名	44 名	5 名	3 名

※年齢（19 歳～21 歳）はあくまで推定平均値である

名招いた（表2）

本授業では、スポーツとしてモルックを選定した。モルック（Mölkky）はフィンランド発祥のアウトドアスポーツであり、伝統的な投擲系スポーツである。この特徴は、運動能力や体力よりも戦略や正確な投擲が重要である点であり、年齢や性別を問わず誰でも楽しめることである（日本モルック協会 HP, online）。そのため、本授業で取り扱うスポーツとして最適であると判断した。

また、モルックで使用する用具は、「モルック」と呼ばれる木製の投げ棒と、1から12までの数字が刻まれた12本の木製ピン「スキttl」である。モルックを投げてスキttlを倒し、倒れたピンの合計得点を競う。最終的に50点ちょうどを先に達成したプレイヤーやチームが勝利となる。ただし、50点を超えると得点が25点に戻されるため、計算や戦略が重要である。このことから、数字の学習（Content）に適していると考ええる。さらに、チーム戦では、運動能力よりもグループワークを重視しながら、自然にコミュニケー

ション（Communication）を取ることになる。表3に、授業の流れを示す。

4-2-1 第1回授業（2022/7/25）

1）事前準備

授業実施前に、講義室でモルックの紹介動画を視聴し、ルールを説明した。また、到達目標として以下の点を伝えた。「全員が数字を中国語で発音できるようにすること。他学科・他国籍のグループメンバーと仲良く楽しく交流すること」

2）導入（10分）

授業当日、学生たちは初めてモルックの用具を手にし、その新鮮さから盛り上がりを見せた。教員（筆者）は用具を使いながらルールを再度説明し、具体的なプレイ方法を示範した。

3）グループワーク（20分）

学生間での協同学習（communication）はCLILの4つの軸の一つであり、学習者が主体となる活動や学生間の助け合いを促進する上で重要である（二五，2017）。そのため、グループ内のチーム対

表2：ゲスト（中国語を母語とする留学生）

	留学生	性別		学年（年齢）	
1回目授業 2022/7/25	7名	男子：4名	女子：3名	1年生 22歳：2名 21歳：1名 20歳：2名 19歳：1名	2年生（26歳） 1名
2回目授業 2023/7/28	7名	男子：2名	女子：5名	1年生（19歳） 1名	科目等履修生（20歳） 6名
3回目授業 2024/7/12と 2024/7/15	2名	男子：2名		別科学生（45歳） 1名	4年生（22歳） 1名

表3：実践授業の流れ（3回共通）

		内容	使用言語	補助
(1)	事前準備	ルール／チーム分け／到達目標の説明をした	日本語	パワーポイント
(2)	導入（10分）	モルックのルール説明および示範	日本語	モルックセット図
(3)	グループワーク（20分）	チームメンバー間の挨拶 作戦タイム	日本語 中国語	モルックセット図 得点板
(4)	メインゲーム（50分）	モルック対戦	日本語 中国語	
(5)	まとめ（10分）	ゲームの振り返り 用具の片付け	日本語	

抗戦という形で授業をデザインした。グループ編成は、教員（筆者）が事前に運動能力・学力・性格を考慮せずランダムに行った。1グループ約18人、グループメンバーはクラスメイトであるものの、初めて話す相手も多く、最初に簡単な中国語の挨拶（中国語での挨拶例：「你好」「我叫○○」）を交わした。各チームには中国人留学生を含めており、挨拶の際に「合っている？」と確認し合うなど、アイスブレイクの効果が見られた。その後、グループ内の対戦チーム（赤・青）を決定した。A・Cグループではメンバー間の話し合いで、Bグループではじゃんけんでチーム分けを行った。モルックの用具は配布したプリント(図2)に従ってセットし、出場順を決めた。

4) メインゲーム (50分)

各グループ内の対戦は学生主体で進行し、教員（筆者）は観察役を務めた。ゲームを進める中で、単音節や声調の誤りが多く見られたが、学習者が積極的に中国語を使用しようとする姿勢が見受けられた。言語面では、数字に加えて「好 hǎo (よし)」「加油 jiā yóu (がんばれ)」といった感情表現も導入することが可能であった。さらに、指を差しながら「这个? zhè ge (これ?)」「那个? nà ge (あれ?)」「你 nǐ (あなた)」「我 wǒ (私)」といった指示代名詞や代名詞も使用されていた。これは従来の書面中心の中国語学習と比較し、実際のコミュニケーション場面に即した言語を学習者に習得させることができる点で特徴的である。

5) まとめ (10分)

メインゲーム終了後、各チームで用具の片付け

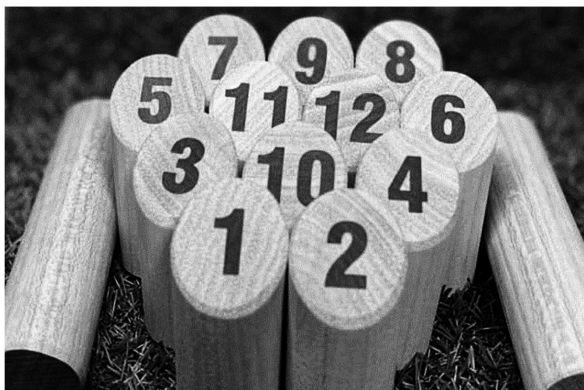


図2：モルックセット図

を行った。メンバー間で「お疲れ様」と挨拶を交わし、ゲストとして参加してくれた中国人留学生たちにも「谢谢 xiè xie (ありがとうございます)」と感謝の言葉を伝えた。

4-2-2 第2回授業 (2023/7/28)

第2回目の授業は、第1回目の実践授業と同様の流れで進行した。事前準備、導入 (10分)、グループワーク (20分)、まとめ (10分) の各ステップは第1回授業とほぼ同じであったため、詳細は省略する。1グループは約14名の学生で構成されている。

以下、メインゲームについて述べる。各グループ内での対戦は学生主体で進行し、教員（筆者）は観察役として参加した。本来は50分間の予定であったが、当日の高温を考慮し、「1ターン (約30分) で解散してもよい」という指示を出した。その結果、早めに帰宅した学生もいれば、予定通りフルタイムでゲームを楽しんだ学生もいた。

前回と同様に、学習者はゲームを進める中で積極的に中国語を使用しようとする姿勢が見られた。今回は台湾の留学生も参加しており、台湾の独特な発音と中国本土の普通話との比較 (例：数字「2」の発音) や、ジェスチャーの違いについて話し合う場面もあった。これにより、日本人学生は戸惑いつつも興味を持ち、活発な交流が行われた。

4-2-3 第3回授業 (2024/7/12 と 2024/7/15)

第3回目の授業は、これまでの実践授業と同様の流れで進行した。具体的には、事前準備、導入 (10分)、グループワーク (20分)、まとめ (10分) の各ステップを踏んだが、その詳細は省略する。ただし、これまでの反省点を踏まえ、2024年度の実践授業では少人数グループに分けて2回に分けて実施した。各グループは10人以内に抑えた。

メインゲームについて述べる。今回は留学生の参加者が2名のみであったため、中国語を母語とする学生との交流機会がほとんどなかった。そのため、教員（筆者）が各グループを回り、学生た

ちに中国語で数字を発音するよう促した。学生たちは積極的に中国語で答え、難しい数字が出てきた場合には仲間同士で助け合う姿が見られた。また、数字以外に、「打 dǎ (打つ)」,「投 tóu (投げる)」,「倒 dǎo (倒れる)」などの動詞を実際のプレイ中に繰り返し使用した。

5 分析方法及び結果と考察

5-1 分析方法

各回の授業実践後、参加者に 500 字程度のレポートを提出してもらい、その内容をテキストマイニングソフトである KH Coder の共起ネットワーク機能¹⁾を用いて、学習者の用語頻度により Content (中国語の数字習得に対する効果)、Cognition (学習方法)、Communication (社交・協力意識)、Culture (異文化理解)、および運動自体の観点から分析を行った。以下に、3 回の結果を示し考察する。

5-2 結果と考察

5-2-1 第1回授業の結果と考察

図3に、第1回授業レポートの共起図を示す。
以下、この図を踏まえて考察する。

1) 中国語の数字習得に対する効果

多くの受講者が、中国語の数字を楽しく習得できたと報告している。以下はその代表的な意見である。「中国語の声調がまだ難しくて発音は間違っているかもしれませんが、1から10までの数字は覚えることができました」、「中国語を交えながらモルックをすることを意識してできていたし、咄嗟に言われた数字も中国語に直して言えるくらいには1～12の数字を覚えられていたと思います」、「どの数字のスキットルを取ればいいか、何本倒したか、現在の合計点は何点かを確認する際、Sさんと一緒に中国語で数字を言った。そのおかげで、1～10をすぐに言えるようになった。この授業を通して、楽しく中国語を学ぶことができた」

これらの意見から、ゲームを通じた中国語の数字学習が効果的であったことが示唆される。一方

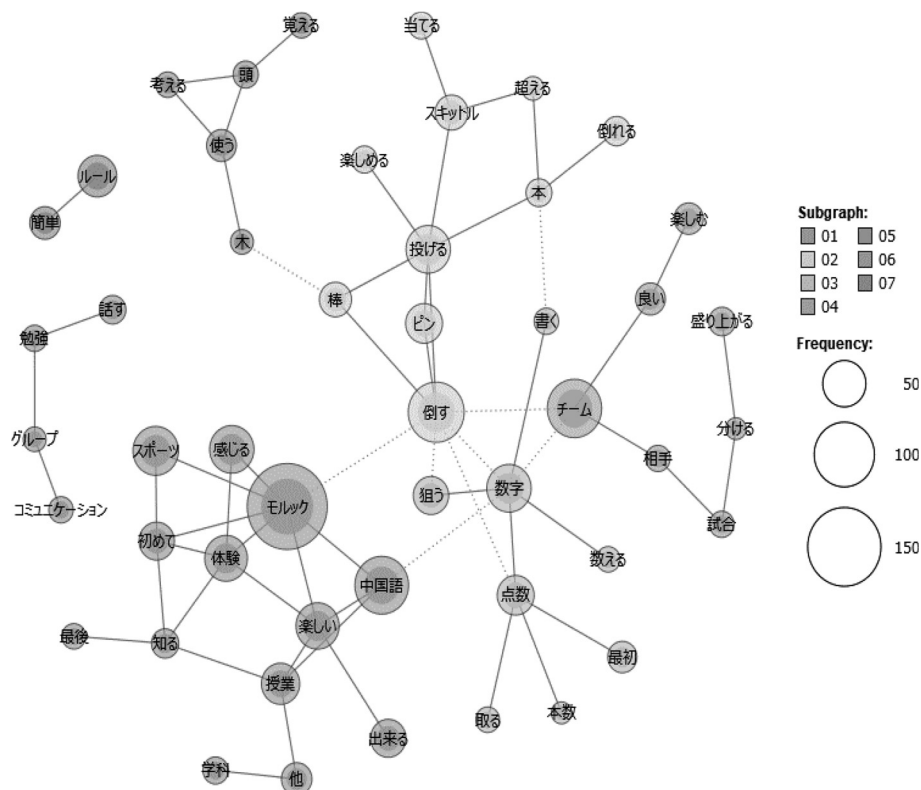


図3：第1回授業レポートの共起図

で、「自分がまだ中国語の数え方をしっかりと覚えていなかったのが難しかった」という意見もあり、個人差が存在することがわかる。

2) 学習方法に対する評価

従来の座学とは異なる学習方法に対して、参加者からは肯定的な評価が寄せられた。例えば、「ただ単に中国語を書いたり発音したりするといった勉強方法ではなく、グループでコミュニケーションをとりながら楽しく体を動かしながら学ぶことができる」などである。「話すー勉強ーグループーコミュニケーション」のつながりは、身体活動を伴う協働学習が学習意欲の向上や理解の深化に寄与していると推察される。

3) 社交面での効果

モルックを通じて、受講者間のコミュニケーションが活発になり、社交的な苦手意識の減少が見られた。具体的には、「ゲームをやる前は、初対面の人と話すのは苦手だし、中国語の数字をあまり覚えていなかったのが不安でした。しかし、周りの人が積極的に中国語で数字を言ってくれたので、ゲームが終わるころには覚えられました。楽しみながら数字を覚えられて、さらにみんなと楽しい思い出ができて嬉しかったです」、「普段話さない人たちとコミュニケーションをとったため良い活動だった」などである。これらのコメントは、モルックゲームが社交性の向上や人間関係の構築に効果的であることを示している。

4) 協力意識とグループ意識の向上

ゲームの進行において、協力の重要性を実感した参加者も多かった。具体的には、「あと1点がとても難しく、そういった状況になったときにピンポイントで1のピンを倒すことがほぼ不可能だったので、コミュニケーションと協力が大切だと感じた」、「50点でぴったり倒しても、うっかり超えてしまっても、同じグループの人たちと盛り上げられるのが面白いなと思いました」などである。これらの意見は、チーム内での協力やコミュニケーションがゲームの成功に不可欠であり、それがグループ意識の向上につながったことを示している。

5) モルック競技に対する評価

モルック自体の競技性や楽しさについても、多くの肯定的な意見が寄せられたが、一部ではルール理解の難しさが指摘された。「モルックは1本倒せば書いてある数字が点数になるけど、2本以上倒せば本数分の点数にしかないのです、覚えるまでは少し戸惑う部分もありました」、「競技自体はとても楽しかった。途中から2チームに分けて対戦したことで、さらに勝負感が高まってとても面白かった。あと数点というところで外したり、逆にぴったり当てられたり、知らない方でも結構盛り上げられる試合だった。最後に私がぴったり数字を当てて終わったのはとても気持ち良かった。自慢です」。前者のコメントからはルールの複雑さによる初期の戸惑いが窺えるが、後者のコメントでは自己効力感や達成感が強く感じられていることがわかる。

5-2-2 第2回授業の結果と考察

第2回授業のレポートから得られた共起図を図4に示す。考察の観点は第1回目の授業と同様であるため、簡略的に述べる。

1) 中国語の数字習得に対する効果

第1回目の授業と同様に、受講者の多くが中国語の数字を効果的に習得できたと報告している。レポートの記述から、ゲームを通じた中国語学習が数字の習得に効果的であったことが示唆される。具体的な例は省略する。

2) 学習方法に対する評価

従来の座学とは異なる新しい学習方法に対して、前回と同様に積極的な評価が見られた。例えば、「座学の授業に校外で体を動かす時間があるのはとても新鮮だった」という意見が挙げられる。

しかし、一部の学生からは異なる見解も示された。「たった10～30分のスポーツ体験に語学に対する影響力は、おそらく無いに等しいと考える」と述べている。確かに、1回の授業で学生の興味を引き起こすことはできても、根本的な変容をもたらすには限界があることが示唆される。これは本実践の限界と言える。

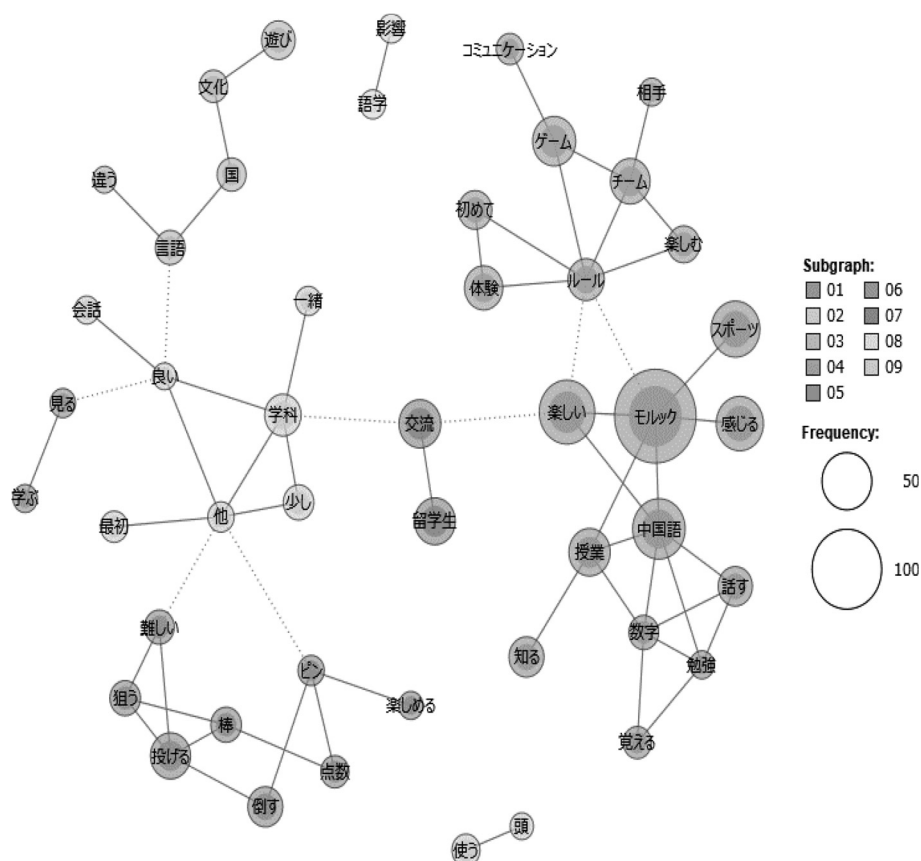


図4：第2回授業レポートの共起図

3) 社交面での効果

社交面から見ると、予想通り社交に対する苦手意識の減少傾向が見られたが、前回にはなかった課題も浮き彫りになった。それは留学生との交流に対する心残りである。一部の学生は次のように報告している。「留学生の人とあまり話せず、さらにピンを立てるなどの作業をほとんど任せてしまい、あまり一緒に楽しめなかったので、そのことと他の課題が残っていたために途中で帰って課題をやりに行ってしまう、長く楽しめなかったので、その2つが心残りです」これらの意見から、活動が社交性の向上に寄与した一方で、交流の深さに個人差があったことが示唆される。

4) 協力意識とグループ意識の向上

第1回授業と同じく、チーム内での協力と相互支援が強化されたことを示している。

5) モルック競技に対する評価

モルックというスポーツ自体に対する評価も高かった。前回の授業では、ルールを理解しやすさと達成感について述べる学生が多かったのに対

し、今回は「運動神経に関係なく、みんなと一緒に楽しめるスポーツというのが世界的に見ても少ないと感じられます」のように、参加者全員の一体感を生み出す効果があることが示されている。

5-2-3 第3回授業の結果と考察

第3回授業のレポートから得られた共起図を図5に示す。以下、これまでの考察観点に従って述べる。

1) 中国語の数字習得に対する効果と 2) 学習方法に対する評価

第3回目の実践授業でも、これまでの結果と同様に、スポーツを活用した学習方法が学習者の興味とモチベーションを高め、言語習得に効果的であることが確認された。加えて、「友人と話し合いながら習得する」という記述のほか、今回は「数字を繰り返し使うことで自然に覚えた」といった記述もいくつか見られた。これにより、身体活動の中で、学生同士の対話や言語の反復使用も、効果的な学習要素として重要であることが示唆され

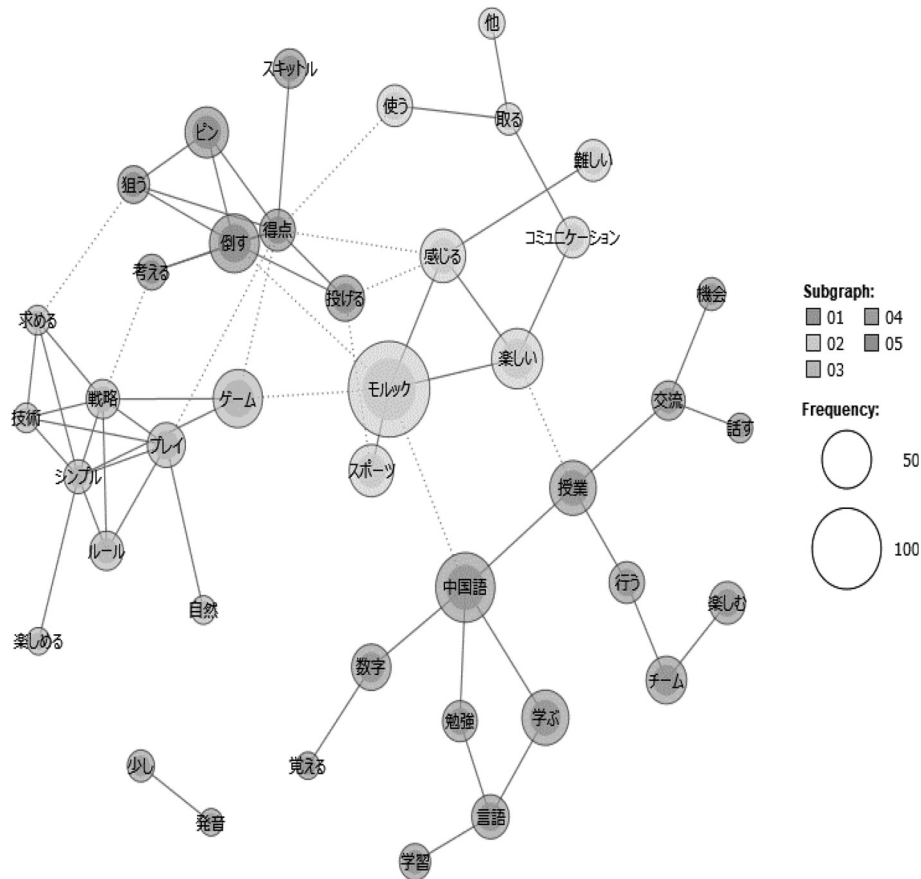


図5：第3回授業レポートの共起図

た。

3) 社交面での効果と4) 協力意識とグループ意識の向上

「モルックに書かれている数字を中国語で『11ちょうだい』とか、お互いにわからない時にはグループ全体で教え合ったり、中国人留学生の先輩が教えてくれたりと、自然と中国語が飛び交っていた」という感想から、モルックが異文化交流の機会を提供し、社交性の向上に寄与したことが示されている。また、協力や助け合いが活発に行われ、学生たちの協力意識やグループ意識の向上にもつながったことがわかった。

5) モルック競技に対する評価

モルックが運動能力に関係なく誰でも楽しめるスポーツであり、参加者の興味や意欲を大いに刺激したことが示された。3回の実践を通じて、ネガティブな評価は見られず、特に今回は「モルックの日本代表になりたい」といった前向きな発言もあった。

5-3 考察

本研究では、CLIL（内容言語統合型学習）に基づき、中国語の数字の習得を目的として、モルックを活用した実践授業を3年間にわたり実施した。その結果、スポーツを活用した学習が有効であることが確認された。学生たちはゲームを通じて自然に数字を発音し、繰り返し使用することで記憶の定着が図られ、モルックが外国語の数字学習に効果的であることが示唆された。また、従来の座学とは異なる体験型学習が学生のモチベーションを高めたことが明らかになった。さらに、学生間のコミュニケーションが活発になり、社交的な苦手意識の減少や協力意識の向上が見られた。チームで戦略を練り、協力してプレイする中で、自然と協力意識が育まれたと考えられる。

一方で、個々の習得度に差が見られたことや、留学生との交流を深めるための工夫が今後の課題として浮上した。また、外国語入門という基礎的な科目は、授業デザインの自由度が低いため、学

習者に大きな変化をもたらすことが難しいという限界も示唆された。今後は、個別サポートの強化や実践学習の拡充が必要となるだろう。

6 まとめ

本研究を通じて、モルック（スポーツ）を活用した中国語学習が、言語習得のみならず、学生の学習意欲の向上や社交性、協力意識の醸成にも効果があることが明らかになった。このアプローチは、外国語教育における新たな手法として有用であり、今後の教育実践において参考になると考えられる。今後は、個々の習得度に応じたサポートを行い、異文化交流を深め、さらに実践授業を増やすための工夫を取り入れることで、より一層の学習効果の向上が期待できる。

注

- 1) 共起ネットワークは、抽出語またはコードを用いて、出現パターンが似通ったものを線で結んだ図、すなわち共起関係を線（エッジ）で表したネットワークを描く機能である。KH Coderの共起ネットワーク図を用いることで、学生たちのレポートにおける頻出する単語やフレーズの関係性を視覚的に把握することができる。

謝辞

本研究の遂行にあたり、北海道大学教育学院の崎田嘉寛先生に多大なるご協力を賜りました。心より感謝申し上げます。また、モルックの道具を同大学教育学院身体教育講座コースよりお借りしましたことにも、深く感謝いたします。

さらに、本学（星槎道都大学）の留学生基礎セミナーを担当されている佐藤恵利先生には、2年連続でセミナー生の協力をいただき、誠に感謝申し上げます。

引用・参考文献

アレン玉井光江（2016）、内容を重視した外国語教授

法—CBIとCLIL, ARLCE REVIEW No. 10 p 53-p 63

大木昌俊（2019）、岡出美則体育授業と英語発話の融合が双方にもたらす自信と効果に関する研究：ソフトバレーボールに焦点をあてて、日本体育大学大学院教育学研究科紀要 3(1), 177-186, 2019-09-30

勝川裕子（2017）、初級中国語授業におけるTPRの実践、ことばの科学 31 93-110, 名古屋大学言語文化研究会, 2017-12-25

千田誠二（2012）、TPRの実践における質的研究：大学初級英語クラスの場合、中部地区英語教育学会紀要 41(0), 161-168, 2012

二五義博、伊藤耕作（2017）、高専1年生に対する体育CLILの可能性：英語を使用したサッカーの授業を事例として、大学英語教育学会中国・四国支部研究紀要=JACET Chugoku-Shikoku Chapter research bulletin/大学英語教育学会中国・四国支部 編(14), 125-142, 2017-03

二五義博、伊藤耕作（2019）、高専1年生に対する体育CLILの可能性(2)英語を使用したバレーボールの授業を事例として、大学英語教育学会中国・四国支部研究紀要=JACET Chugoku-Shikoku Chapter research bulletin/大学英語教育学会中国・四国支部 編(16), 139-156, 2019-03

二五義博、伊藤耕作（2021）、高専1年生に対する体育CLILの可能性(3)英語を使用したバスケットボールの授業を事例として、大学英語教育学会中国・四国支部研究紀要=JACET Chugoku-Shikoku Chapter research bulletin/大学英語教育学会中国・四国支部 編(18), 87-104, 2021-03

二五義博、伊藤耕作（2022）、高専1年生に対する体育CLILの可能性(4)英語を使用したバラスポーツの授業を事例として、大学英語教育学会中国・四国支部研究紀要=JACET Chugoku-Shikoku Chapter research bulletin/大学英語教育学会中国・四国支部 編(19), 73-90, 2022-03

二五義博、伊藤耕作（2023）、高専1年生に対する体育CLILの可能性(5)英語を使用したバドミントンの授業を事例として、大学英語教育学会中国・四国支部研究紀要=JACET Chugoku-Shikoku Chapter research bulletin/大学英語教育学会中国・四国支部 編(20), 73-90, 2023-03

王学松（2001）、混合班会話課中日本留学生の集中表現及对策,《对日汉语教学国际研讨会文集》, 2001,

pp21-28, 北京：, 中国社会科学出版社
张卫 (2002), 中文水平的日本学生在汉语听力上的偏
误, 《第七届国际汉语教学研讨会论文选》, 世界汉
语教学学会, pp 204-211, 2002
日本 CLIL 教育学会ホームページ, [https://www.j-clil.](https://www.j-clil.com/clil)

[com/clil](https://www.j-clil.com/clil), (アクセス日 2024-09-30)
日本モルック協会ホームページ, [https://molkkky.jp/](https://molkkky.jp/molkkky/)
[molkkky/](https://molkkky.jp/molkkky/), (アクセス日 2024-09-30)
KH CODER ホームページ, [https://kncoder.net/scr_](https://kncoder.net/scr_r.html#netg)
[r.html#netg](https://kncoder.net/scr_r.html#netg), (アクセス日 2024-09-30)

A Study on Elementary Chinese Language Education Through Sports Practice

—An Attempt at Chinese Language Teaching Using Mōlkky—

Sun Chang

Abstract

This study aims to clarify the impact of incorporating sports practice into elementary Chinese language education on students' learning. Addressing challenges such as limited class time at the university, low student motivation, and a lack of interest in intercultural communication, a three-year program was conducted using the CLIL (Content and Language Integrated Learning) approach. In this program, students learned the pronunciation and usage of Chinese numbers through the sport of Mōlkky.

An analysis of students' reports following the lessons revealed the following points: students enjoyed learning Chinese numbers through Mōlkky, and the repeated use of the numbers facilitated memory retention. Moreover, integrating sports into the learning process increased students' motivation, enhanced their sociability, and fostered a sense of cooperation. Additionally, the students' interest in intercultural communication deepened, and their communication skills improved. However, differences in individual achievement levels and the need for more strategies to promote interaction with international students were identified as future challenges.

The results indicate that Chinese language learning through sports practice is effective not only for language acquisition but also for fostering students' communication skills and sense of cooperation. The findings of this study suggest that this approach can serve as a valuable new method in Chinese language education and can be referenced for future educational practices.

Keywords: Elementary Foreign Language Teaching Methods, Introductory Chinese, Communication Skill Development, Motivation for Foreign Language Learning