

3次元仮想空間を利用した日本語の授業と教師の役割

— 海外遠隔実験授業の実践報告 —

李美江*・森山新**・金世恩***

mlee23@reitaku-u.ac.jp・morishin@cc.ocha.ac.jp・seondesu@hanmail.net

＜要 旨＞

本稿は、3次元仮想空間を利用した「日本語」の海外遠隔授業が実際どのようにおこなわれ、このような授業において教師に何が求められるのかを考察した実践報告である。

米国CRGが開発した「VXInteractive Distributed Learning Client」(以下、CRGと表す)は、3次元仮想空間内においてリアルタイムに音声を通じてコミュニケーションをはかることができるという利点がある。本稿では、日本のお茶の水女子大学と韓国の同徳女子大学を結び、CRGを最大限に生かせる授業を実験的に試み、そのなかで得られた知見、教師の役割について考察した。

3次元仮想空間を用いた授業では、従来の授業とは異り、国内外の遠隔地を結び、リアルタイムコミュニケーションによる学習が可能である。また、日本人学生を交えての学習を行うことにより文化的側面を考慮した実践的学習環境を提供することができる。その上、多様で豊富な学習機会を提供することにより、学習の動機づけ、向上をはかれる。また、日本語教育とコンピュータリテラシー能力の育成を同時におこなうことができる。こうした授業を実現するにあたっていくつかの課題が残されており、それを最小限にしていくために新たに教師に求められるものとして、次のようなものがあると考えられる。第一に、将来的に、遠隔授業による大学間の単位認定が望まれる。第二に、従来のシラバスを応用し適用、遠隔授業を重ねることにより教授法を確立する必要がある。第三に、学生の反応や外部からの評価を受けながら、どのように授業をおこなうか常に問い続ける必要がある。第四に、コンピュータやインターネットを使って指導できる教員の養成が望まれる。

CRGの開発により、3次元仮想空間を共有した国を超えての授業が可能となり、学習者の学習への動機づけ、向上が図れるようになった。しかし、同時にこうしたシステムを最大限に有効活用するにあたって、日本語教師には、今までにない様々なスキルが要求されるといえる。

キーワード: 3次元仮想空間、海外遠隔授業、CRG、バーチャルキャンパス、アバター、スライドショー

1. はじめに

1.1 先行研究と研究目的

日本のお茶の水女子大学と韓国の同徳女子大学校は、米国CRG(Created realities Group)が開発した「VXInteractive Distributed Learning Client¹⁾」(以下、CRGと表す)というシステムを用い、2003年10月から2004年2月まで、3次元仮想空間を利用した「日本語」の遠隔実験授業をおこなった。

CRGでは、コンピュータのネットワーク上に3次元仮想空間、バーチャルキャンパスを構築、その空間上で教師や学生は自らの分身ともいえるアバター(avatar)を媒介とし、遠隔地を結びリアルタイム

* 麗澤大学 日本語教育センター 講師 言語教育

** お茶の水女子大学 留学生センター 助教授 応用言語学

*** 同徳女子大学校 外国語学部 講師 日本語教育

1) 本システムについては、<<http://created-realities.com/crgdlsvxi.html>>を参照のこと。

に音声会話やチャット、画像を通してコミュニケーションをはかることができる。コミュニケーションを主体とした学習環境を提供しているので、多人数講義による知識伝達型のみならず受講生同士のグループ型授業にも適していると言えよう。

このような新たな形態での授業における教師の役割は、当然のことながら従来の授業とは様々な面において異ならざるをえない。

3次元仮想空間を利用した遠隔授業に、「3D-IES」²⁾を用いた九州大学言語文化研究院での英語³⁾とドイツ語の試みがある。「ディスカッション」「ディベート」「ロールプレイ」などタスクを中心とした演習が行われているが、「文法及び表現の学習に焦点を当てた講義形式」は未だおこなわれていないのが実状だ。CRGは、遠隔地を結び、3次元仮想空間内においてリアルタイムに音声を通じてコミュニケーションをはかることができるという利点がある。本稿ではこうした側面を活用した実験授業をおこなうこととする。

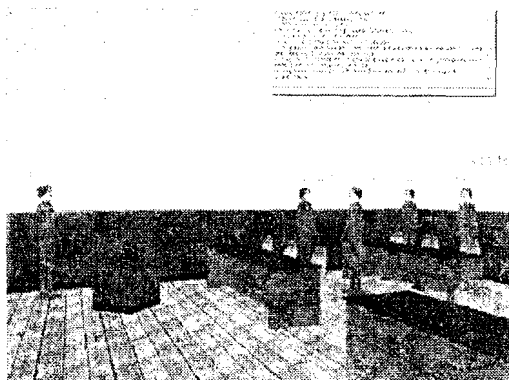
明海大学日本語教育国際フォーラム2003にて「3D遠隔日本語学習の試み」として実践報告があるが、本稿は、3次元仮想空間を利用した「日本語」の授業がどのようにおこなわれ、且つこのような授業において教師に何が求められるかを中心にまとめたものである。

1. 2 バーチャルキャンパスとアバター

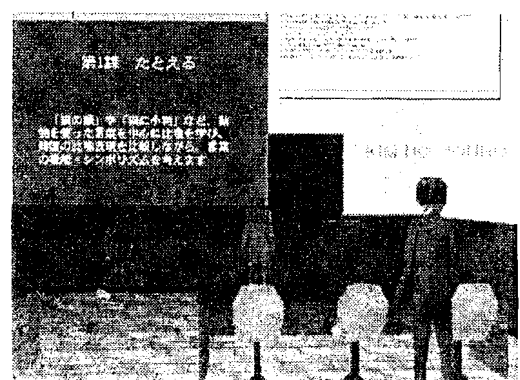
CRGのソフトをインストールし、事前に登録したログインとパスワードを入力すると3次元仮想空間に入ることができる。2階建てのバーチャルキャンパスの建物があり、1階に教室が4つある(図1参照)。中には黒板や教卓、机、椅子などが配置されている。入口付近にある階段で屋上へも上がることができる。建物の正面玄関を出ると噴水とベンチがある。

話し声は通常、同じ空間(教室、廊下、屋上、入口付近など)でのみ聞こえる。つまり、一人が教室にいて、一人が廊下にいる場合、異なる空間にいるので、お互いの音声は聞こえない仕組みとなっている。

<図1> バーチャルキャンパス内の教室



<図2> 実際の授業の様子



2) 詳細は野村総合研究所<<http://www.nri.co.jp/>>を参照のこと。

3) 鈴木右文(2000)「3次元仮想空間チャットシステムによる英語授業の試行」<<http://www.rc.kyushu-u.ac.jp/~yubun/index3-3d-ies.html>>

<図1>にあるようにアバターに個性はなく、みな同じ顔をしている。頭の上に明記された名前を読まない限り区別がつかない。表情はもとより手をあげたり椅子に座ったりといった動作をすることもできない。アバターの移動はカーソルで行う。パソコン画面に写しだされるのは、アバターの目を通して見た景色である。よって他人の姿(アバター)は見ることはできても、自分の姿を見ることはできない。

<図2>は実際の授業の様子である。画面の右上にあるのが、チャットウィンドウである。音声ではなく文字でのコミュニケーションを果たす必要があるとき、何らかかの理由で音声がいれないときに使用する。その際、英語でしか入力できない。

2. 遠隔実験授業の実践報告

2.1 遠隔実験授業について

CRGを用いた日本語の遠隔実験授業は、平成15年9月から10月にかけて、計4回おこなわれた。同徳女子大学校外国語学部日本語専攻の3・4年生の12名を対象とし、6名ずつ2クラスにわけ、実施した。時間帯は、1部が4時30分から5時45分、2部が6時から7時15分の各75分である。

実験授業の全体の流れは以下の通りである。

<表1> 遠隔実験授業の全体の流れ⁴⁾

	月 日	内 容	
1	10月14日	第1課 たとえる	「新しい言葉」「考えましょう」「本文」「答えましょう」「使いましょう」「書きま しょう」
2	10月21日	第1課 たとえる 第4課 あきれる	「話しましょう」 「新しい言葉」「考えましょう」「本文」「答えましょう」
3	10月28日	第4課 あきれる	「使いましょう」「書きましょう」
4	11月11日	第5課 たべる	「新しい言葉」「考えましょう」「本文」「答えましょう」

実施日	2003年10月14日 (75分授業)
対象	同徳女子大学校外国語学部日本語専攻の3・4年生 クラスB (6名)
参加場所	教師はお茶の水女子大学の研究室、学生は自宅・同徳女子大学のマルチメディア室・インターネットカフェ(PC房)から参加
授業形式	「文法及び表現の学習に焦点を当てた講義形式」 日本語を学習しつつ、背景に存在する文化について考え、討論する
教材	松田浩志他6名『テーマ別中級から学ぶ日本語改訂版』研究社、2003.7.

4) システムやサーバの問題により、授業の進行に支障をきたすこともあった。授業中、学生の声我突然聞こえなくなったり、学生のアバターが教室から消えることがあり、やむをえず授業を中断することもあった。

単元	第1課 「たとえる」
学習のねらい	「猫の額」や「猫に小判」など、動物を使った言葉を中心に比喩を学び、各国の比喩表現を比較しながら、言葉の機能・シンボリズムを考える
使用言語	日本語

本稿では2003年10月14日に実施した授業のうち、クラスBの例を述べる。

日本側では教師がお茶の水女子大学の研究室からコンピュータ端末をネットワークにつなぎ講義をおこなった⁵⁾。韓国側の受講生は、同徳女子大学のコンピュータ室⁶⁾もしくは自宅のコンピュータ、インターネットカフェの端末からアクセスして授業に参加している。

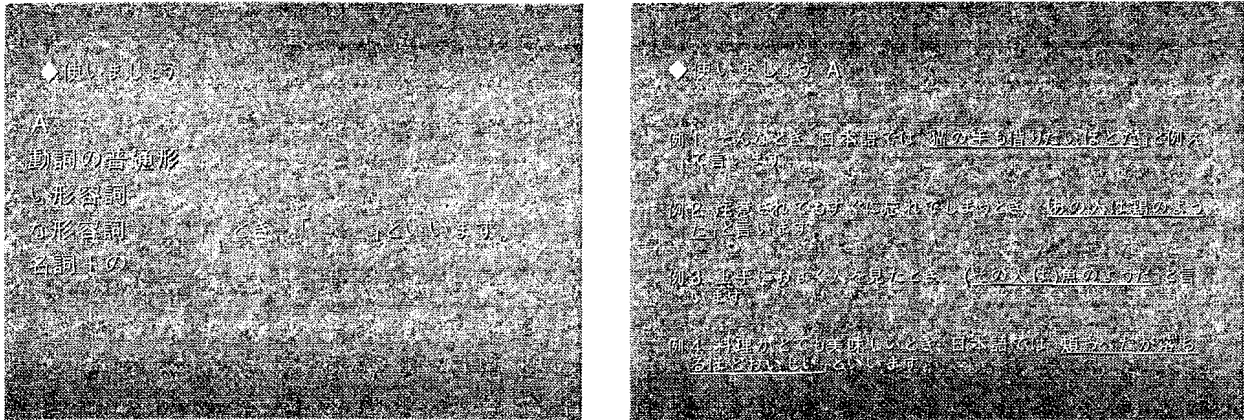
授業で使用した教材は『テーマ別中級から学ぶ日本語 改訂版』(研究社)である。

この教材を選んだ理由は、学習者の学習時間を考慮したという点、そして本文中に日本の文化的な要素がたぶんに含まれている点にある。また、各課は「新出語彙」「テーマ導入のための質問」「本文読解」「本文内容確認のための質問」「新出の文型および文法項目の導入・練習」「本文のまとめ」「各課で扱われたテーマと関連した意見交換」「短文作成」という内容で構成され、4技能がバランスよく配置されている。そのため、授業を通じて4技能を効率よく身につけさせることができると思われる。また、本教材を使用することにより、教育の現場で実際に行われる多人数講義による知識伝達型学習、そして日本語の運用能力を高める受講生同士のグループ型学習の両方を行うことができると判断した。

テキストは予め受講生に渡し、前もって目を通しておくように指示した。授業はテキストに沿って行われるが、担当教員は事前に黒板の役割を果たすスライドショー(slide show)をサーバーにアップロードしておいた。これは当日、従来の授業環境と同じ環境を受講生に提供するものとして、聴覚のみならず情報を視覚で提示する役割を果たす。具体的に「学習目標」「新出の文型・文法項目の説明、接続方法、留意点」「例文」「質問に対する答え」といった内容をアップロードした。

-
- 5) 授業を進める教師以外に、二人のサポートがついた。
 - 6) 授業中、同徳女子大学校のマルチメディア室には、万一のアクシデントに備え、TAが一人待機していた。
 - 7) CRGではスライドショーをリアルタイムに遠隔地から参加している多数の受講生に配信できる。授業中、担当教員がスライドショーを立ち上げると、受講している学生のコンピュータ画面の左上に一斉にウィンドウが現れる仕組みとなっている。スライドショーの欠点は、事前にサーバーにアップロードしておかなければならないことだ。現時点では授業中に教師がキーボードで入力し、その場で即座に提示するという事はできない。

<図3> スライドショー



<図3>の左にあるのが新しい文型を導入したときに提示したスライドショー、そして右にあるのはその「例文」である。

授業はバーチャルキャンパスの1階の教室でおこなわれた。現実世界の授業と同じように、担当教員のアバターは教卓の前に立ち、受講生のアバターを見渡しながら授業をおこなった。

授業は主にCRGの利点を活かし、音声会話を中心におこなわれた。チャットは日本語入力は出来ず、英語のみ可能なため、授業中はサーバーの問題などで音声でコミュニケーションがとれなくなったときのみ、チャットを利用した。

2.2 授業の結果報告

実験授業は次のようにおこなわれた。

1) 授業前

授業が始まる前に受講生は各々の場所からシステムをインストールし、CRGを立ち上げる。そして、ログインおよびパスワードを入力して、3次元仮想空間内に入り、バーチャルキャンパス内の指定の教室で待機させる。テキストは持参するよう前もって指示しておく。

2) 時間配分

時間配分は、テキストの構成にそって以下のように組んだ。

<表2> 授業の時間配分

時間配分	内 容
00—05分	出席
05—10分	新しい言葉 (語彙)
10—20分	いっしょに考えましょう (話す)
20—30分	本文 (読解)
30—40分	答えましょう (読む・話す)
40—60分	使いましょう (文法)
60—70分	話しましょう (話す)
70—75分	宿題提示 (書く)、連絡事項

3) 授業内容

出席 出席を取る。出席確認に止まらず、システムのいいかを確認するため、教師は学生と簡単な会話を交し、システムがうまく機能するかを確かめる。

新しい言葉 (語彙) スライドショーを立ち上げて、第1課のテーマについてふれ、新出語彙を導入。まず、指名した学生に単語の意味を説明してもらい、後で教師が補足説明をするという方法をとる。学生からの質問にも随時答える。

いっしょに考えましょう (話す) ここではテーマ導入のための質問が5問設けられている。1つの設問に対し、2・3人に自由に答えてもらう。その際、「猫」と「犬」を対象に、日韓においてそれらのイメージはどのように異なるのか比較しながら、授業が展開するようにする。また、韓国の比喩表現で登場する代表的な動物を挙げてもらい、その意味についても説明してもらう。

本文 (読解) 教師が音読し、4人の学生に段落ごとに読ませる。その後、教師は本文を読みながら読解をおこなう。

答えましょう (読む・話す) 本文の内容確認のための質問が10問設けられている。教師が質問をし、学生に答えてもらうといった方法をとるが、最後の2問だけは、学習者の意見を述べる質問なので、対話形式でおこなう。つまり、学生が発話した内容に対し、あらゆる角度から教師が質問をなげかけ、情報を引き出すという方法をとる。質問は10問あるので、口頭で3問ずつ答えあわせをした後、再度スライドショーで教師の答を提示する。

使いましょう (文法) ここでは文法項目が扱われているので、スライドショーを活用しながら3段階にわけて提示した。まず、「新出の句型・文法項目」を提示し、「意味・接続方法・留意点」などの説明をおこなった後、スライドショーに書かれてある「例文」を学生に読んでもらう。そして、練

習問題に入り、1つの問題に対し、口頭で2・3人の学生に答えてもらう。その後、スライドショーを通して教師の答を提示、学習項目が定着するように試みる。

話しましょう (話す) ここでは、本文についての反論、つまり違う視点からの意見が交換できるように設問が設けられている。学生同士ペアを組ませ、意見交換をし、話しあった内容について代表者が報告するという方法も考えられるが(10月21日のクラスBの授業でおこなわれている)、今回は2人の学生を指名し、各自、自分の意見を述べてもらう。

宿題提示 (書く) 「書きましょう」を宿題とし、後日、メールで送るように指示する⁸⁾。
授業終了。

連絡事項 感想文の提出。授業終了後、学生に今日の授業の感想文(授業内容についての質問、説明の早さ、授業中に起こった不具合、機会を操作するにあたっての問題点など)を書いてもらい、電子メールで送ってもらう。これは学生の率直な意見を知るとともに、次回の授業をする上で参考にするためのものである。

3. 考察

3.1 授業の実際

本授業が従来の授業と明らかに違う点は、対面授業でないことである。また、四技能のうち「聞く」と「話す」に焦点が絞られ、集中的におこなわれている点にある。従来の授業とは異なり、学生は教師の表情やジェスチャー、クラスの雰囲気を感じることができないため、授業中、緊張をしいられる人もいる⁹⁾。特に、システムの音声の状態がよくない時など「先生の声があまり聞こえなくて不安な気持ちや緊張があった。話すときに震えた」という学生の感想は、このことを如実に物語っていると言えよう。よって、授業中は学生ができるだけ安心して話せる環境作りに努めた。学生の発話に対し、きちんと対応し、相づちを多く取るようにした。また、語彙の選択に気を配り、誤解のない話し方をするように心がけた。システムの音声上の問題で、学生の発話が聞き取りにくい場合は、そのことをきちんと説明し、学生の発話によるものではないことを明確にした。緊張をほぐすため、話題の矛先を日韓の文化の違いや学生の日本に関する知識へと向けさせ、自然と話が盛り上がるようにした。

例えば、第一課の「たとえる」では、猫を対象に日韓においてそれらのイメージはどのように異なるのか比較し、「招き猫」や「キティーちゃん」へと話を展開させた。

8) 宿題を提出させることによって「書く」という技能を補っている。

9) 中には、自宅のできる、顔が見えないなどでリラックスできる人もいると思う。

また、こちら側の一方的な講義にならないよう、随時学生とコミュニケーションをとりながら授業を進めた。テキスト以外にもスライドショーを活用したり、意見交換をしたりしながら授業を進めた。従来の授業とは異なり、教師側としても学生の表情を観察しながら授業を進められないので、はじめは戸惑ったが、普段、教室で接している学生との授業を思い出しながら、授業を進めた。そして、授業の進捗がなるべく速くならないように心がけた。

学生が文法的に不適切な表現を使ったときなどは、適切な表現に訂正した後で、2度ほど繰り返して聞かせるなどの工夫をした。また、ヒントを与えるなどして、学生自らが適切な表現に直せるように誘導した。

耳から入った情報は、どうしても聞き逃したり、聞き流してしまったりする恐れがあるので、特に、覚えてもらいたい文法項目などを提示するときは、ポーズを置いて話したり、繰り返すなどして強調することもあった。

新しい文型・文法を導入するときは、スライドショーで提示しながら授業を進めた。その際、できるだけ多くの例文を提示することを心がけた。また、答えや例文を書き取る時間を与えるため、2、3度繰り返し、例文を読んだ。

学生は授業中、集中できるのか心配だったが、学生は一律に「不安だったが、音声中心の授業のため、集中できる」「緊張する反面、集中することができる」「家で一人で参加するので集中できる」といった感想を述べていた。教師の発話以外の雑音が入らないようにするため、授業中、遠隔授業をおこなっている研究室の立入りを禁止した。

「みなさん」と話しかけると譲り合いがおこり、一律に黙ってしまうので、指名して話しかけるようにした。遠隔授業では、学生数は6人くらいが望ましいと思われる。なぜなら、画面に収まるアバターの数に限りがあり、また学習者の数が多いと発言をする機会が少なくなるからである。

遠隔実験授業をおこなうにあたって、事前に日本側の者が韓国に渡り、一連の準備をおこなっているが、実際には実験授業が始まってからも自宅でのCRGの設置、音量の調整、マイクの準備などがうまくいかない学生がいたので、韓国側のTAに連絡し、適宜サポートしてもらった。今後、遠隔授業のシラバスを作成する際、お互いの学校の行事予定など十分考慮し、シラバスを組む必要がある。また、システムのインストールやパソコンの操作に関してはこれといった問題はないが、音声やサーバーの問題で、たびたび授業を中断することがあるため、こうした緊急時に備え、即座に対応できるよう、事前に対処法を立てる必要がある。

3.2 3次元仮想空間を用いた授業が可能にするもの

日本語教育の現場に3次元仮想空間の学習環境が導入されることにより、従来の授業と比較してどのような利点があるのだろうか。今回の実験授業で得られた知見をもとに以下に述べる。

- 1) 国内外の遠隔地を結び、リアルタイムコミュニケーションによる学習が可能となる

学生は、コンピュータをネットワークにつなげるだけで好きな場所から自由に授業に参加できるということに魅力を感じている。「自宅で一人で参加するので集中できる」という意見もあった。また、家にいながらにして、「集団学習」「グループ学習」「個人指導学習」とさまざまな形態で授業をおこなうことができるのも利点である。

2) 文化的側面を考慮した実践的学習環境を提供することができる

日本人学生を交えての学習を行うことにより、韓国人学習者はそのなかでさまざまな気づきを得ながら、実際のコミュニケーションを身につけることができると考えられる。

本実験授業では自分の意見を述べる場をできるだけ設けたが、「面と向かって話さないで、思いのほか自由に話が出て良かった」「話す機会が多くて良かった」という意見のほかに、「日本人の学生が加わればもっとおもしろいと思う」という意見も見受けられた。

3) 多様で豊富な学習機会を提供することにより、学習の動機づけ、向上が図れる

語学学習に対する学習者の能動的な姿勢が期待できる。本実験授業については、圧倒的に「おもしろい」という感想が寄せられ、インターネットカフェのマイクの故障により、授業中、一言も話せなかった学生は、その日、「もどかしさを感じた」と後述している。

3.3 今後の課題と教師に求められるもの

こうした授業を実現するにあたっていくつかの課題が残されており、それを最小限にしていくために新たに教師に求められるものとして、次のようなものがあると考えられる。

1) 将来的に、遠隔授業による大学間（国内外の大学）の単位認定が望まれる

大学間で共同で授業をするにあたり、国内外を問わず教育機関の協力体制を作る必要がある。また、成績評価に関する研究も進められなくてはならない。そのためには、事前に本システムの学習効果について、従来の授業と較べた場合に効果があるのか、その教育効果を測定・分析し、成績評価システムを構築をする必要があると思われる。

2) 従来のシラバスを応用し適用、遠隔授業を重ねることにより教授法を確立する

今回、授業で使用した教材については、「満足する」という意見を得ている。「本文を読み、本文の内容に関する質問に答えながら、再度本文を考える。また、文法も扱い、文法と関連した文章をつくるなど、教材の内容は非常に良かった」という感想であった。その他にも「黒板の役割を果たすスライドショーが見やすく、文法の理解を助ける例文が多く提示されてあったので良かった」という意見も聞かれた。

3) 学生の反応や外部からの評価を受けながら、どのように授業をおこなうか常に問い続ける必要

がある授業中、突然、音が聞こえなくなったり、声が割れて聞こえることがあった。語学を学ぶ上では支障があると思われるので、音質改善への取り組みは必要である。また、ログ記録などの機能が補完されることが望まれる。受講生の仮想空間内での発言を記録する機能が補完されれば、学生一人一人に対し、適切なフィードバックをすることが可能となる。そして更に、授業に欠席した学生や後から復習したい人のために、いつでも好きなときに再生して見るができるように、記録・再生機能があると良いと思う。

4) コンピュータやインターネットを使って指導できる教員の養成

教師のコンピュータ・リテラシー能力が問われる。日本語教師は、三次元仮想空間を用いた授業をどのように教育の現場に取り入れ、それをいかに実際の教育に適用・活用すべきかを模索する必要が迫られる。

4. おわりに

CRGは、3次元仮想空間内においてリアルタイムで会話をすることができるという利点がある。本稿では、それを最大限に生かせる授業を実験的に試み、そのなかで得られた知見、教師の役割について考察した。CRGの開発により、3次元仮想空間を共有した国を超えての授業が可能となり、学習者の学習への動機づけ、向上が図れるようになったが、同時にこうしたシステムを最大限有効活用するにあたって、日本語教師には、今までにない様々なスキルが要求されるといえよう。

[謝辞] 本実験授業をするにあたり、お茶の水女子大学の坂元章教授、熊谷倫子さん、同徳女子大学の李徳奉教授、尹福姫教授にお世話になりました。また、実験システムは、Gregさんにご尽力いただきました。記して感謝申し上げます。

◀ 参考文献 ▶

- 鈴木右文 (2000) 「3次元仮想空間チャットシステムによる英語授業の試行」
 <<http://www.rc.kyushu-u.ac.jp/~yubun/index3-3d-ies.html>>
 野村総合研究所 <<http://www.nri.co.jp/>>
 森山新 (2003) 「3D遠隔日本語学習の試み」『日本語教育国際フォーラム2003ハンドアウト』 pp.16-19.
 森山新・李美江(2004a) 「3DMUDを利用した遠隔日本語・日本文化理解教育」(デモンストレーション)2004年度春季大会日本語教育学会(於；東海大學)
 森山新・李美江・金世恩 (2004b) 「3次元仮想空間を利用した日本語・日本文化理解教育：韓国との海外遠隔実験授業の実践報告」『台湾日本語文学報』19、台湾日本語文学会、pp.539-556.
 CRG VXInteractive Distributed Learning Client <<http://created-realities.com/crgdlsvxi.html>>

<付録> 第1課のスライドショー (左から右へと進む)

<p>第1課 たとえる</p> <p>猫の額」や「猫に小判」など、動物を使った言葉を中心に比喩を学び、韓国の比喩表現を比較しながら、言葉の機能・シンボリズムを考えます</p>	<p>◆答えましょう</p> <ol style="list-style-type: none"> 猫の手も借りたいほどだと言います。 いいえ、手伝ってはくれません。 何か口に出して言いたいので、こう言うのです。 	<p>◆答えましょう</p> <ol style="list-style-type: none"> 猫の額ほどの庭があると言います。 猫に小判などという言い方がありません。 猫に小判をやっても役に立たないという意味です。
<p>◆答えましょう</p> <ol style="list-style-type: none"> 良いものを持っているのにその良さがわからず、全然使おうとしない人を見たときに言います。 昔から人間と一緒に生活してきたからです。 10. (自由回答) 	<p>◆使いましょう</p> <p>A</p> <p>動詞の普通形 い形容詞 な形容詞 名詞+の</p> <p>とき、「 」と言います。</p>	<p>◆使いましょう A</p> <p>例1. そんなとき、日本語では <u>猫の手も借りないほどだ</u>、と例えています。</p> <p>例2. 注意されてもすぐに忘れてしまうとき、<u>あの人は猫のようだ</u>、と言います。</p> <p>例3. 上手におよく人を見たとき、<u>(その人は)魚のようだ</u>、と言います。</p> <p>例4. 料理がとても美味しいとき、日本語では <u>猫っぺたが落ちるほどおいしい</u>、と言います。</p>
<p>◆使いましょう A</p> <ol style="list-style-type: none"> まだ四月なのにとっても暑いとき、<u>夏のようだ</u>と言います。 かわいい女の子を見たとき、<u>(お)人形のようだ</u>と言います。 寒くて手が冷たくなったとき、<u>氷のようだ</u>と言います。 	<p>◆使いましょう A</p> <ol style="list-style-type: none"> <u>庭が狭いとき</u>、<u>猫の額ほどの庭</u>と言います。 <u>高い本を買っても、本棚に並べるだけで読まないとき</u>、<u>猫に小判</u>と言います。 	<p>◆使いましょう</p> <p>B</p> <p>たとえ～でも、～とは思えません。</p> <p>↑</p> <p>動詞の形</p>
<p>◆使いましょう B</p> <p>例1. たとえ猫が手伝ってくれても、<u>それほど役に立つとは思えません</u>。</p> <p>例2. たとえ毎日牛乳を飲んでも、<u>それほど背が高くなるとは思えません</u>。</p> <p>例3. たとえお化粧をしても、<u>あまりきれいになるとは思えません</u>。</p> <p>例4. たとえ手術をしても、<u>病気が治るとは思えません</u>。</p>	<p>◆使いましょう B</p> <ol style="list-style-type: none"> たとえみんなでそうじをしても、<u>あまりきれいになるとは思えません</u>。 たとえ高い物を使っても、<u>それほど味が良くなるとは思えません</u>。 たとえタクシーで行っても、<u>約束の時間に間に合うとは思えません</u>。 	<p>◆使いましょう B</p> <ol style="list-style-type: none"> たとえ<u>毎日練習</u>しても、それほど上手になるとは思えません。 たとえ<u>日本語が話せ</u>なくても、それほど困るとは思えません。
<p>◆使いましょう</p> <p>C</p> <p>～ほど～はない = ～がいちばん～だ。</p> <p>↑</p> <p>名詞</p>	<p>◆使いましょう C</p> <p>例1. 面白い言い方はいろいろありますが、<u>猫に小判</u>という言い方は<u>面白くない</u>です。<u>猫に小判</u>という言い方がいちばん面白い。</p> <p>例2. 世界に女の人はいくらもいますが、<u>私の恋人ほどきれいな人はいない</u>です。(私の恋人が一番きれいな人です)。</p> <p>例3. 航空会社はたくさんありますが、<u>JALほどサービスがいい会社はない</u>と思います。(JALがいちばんサービスがいい会社です)。</p> <p>例4. このクラスで、<u>スミスさんほどまじめな学生はいません</u>。(スミスさんがいちばんまじめな学生です)。</p>	<p>◆使いましょう C</p> <ol style="list-style-type: none"> 私の国に山はたくさんあるのですが、<u>富士山ほどきれいな山はない</u>でしょう。 人間といっしょに生活してきた動物はいろいろありますが、<u>犬ほど人間の生活に役に立つ動物はない</u>でしょう。

<p>◆使いましょう C</p> <p>3 おいしいものはたくさんありますが、<u>すしほどおいしい</u>食べ物はないでしょう。</p> <p>4. いろいろな言葉を知りましたが、<u>日本語ほど難しい言葉</u>はないと思います。</p> <p>5. いろいろな所へ旅行しましたが、<u>東京ほどにぎやかな所</u>はありませんでした。</p>	<p>◆まとめましょう</p> <p>日本語には動物を使った言い方がいろいろあります。<u>猫の手も借りたい</u>や<u>猫の額</u>や<u>猫に小判</u>など、どれも面白い言い方です。どの国にも動物を使った言い方がありますが、これはその動物が昔から人と一緒に生活してきたからだだと思います。</p>	<p>◆書きましょう</p> <p>A-1</p> <p>「て、て、だれ(に)でもいいから、__ __て」とても~ので</p> <p>もらいたかった。</p>
<p>◆書きましょう A-1</p> <p>例1. 嬉しい <u>嬉しくて、嬉しくて、だれ(に)でもいいから、話を聞いてもらいたかった。</u></p> <p>例2. 喜ぶ <u>喜んで、喜んで、だれ(に)でもいいから、クッキーをつけてもらいたかった。</u></p> <p>例3. 重い <u>重くて、重くて、だれ(に)でもいいから、手振ってもらいたかった。</u></p>	<p>◆書きましょう A-1</p> <p>1. <u>むずかしくて、むずかしくて、だれにでもいいから、教えてもらいたかった。</u></p> <p>2. <u>さびしくて、さびしくて、だれでもいいから、いっしょにいてもらいたかった。</u></p> <p>3. <u>つらくて、つらくて、だれにでもいいから、仕事を手伝ってもらいたかった。</u></p>	<p>◆書きましょう</p> <p>A-2</p> <p>「て、て、__ほどだった。」 ↑ ↑ ↑ い形容詞の形 それほどくらい?</p>
<p>◆書きましょう A-2</p> <p>例1. <u>おかしくて、おなかが痛くなるほどだった。</u></p> <p>例2. <u>注射は痛くて、涙が出るほどだった。</u></p> <p>例3. <u>スニーカーは重くて、腰が折れるほどだった。</u></p> <p>例4. <u>生まれたばかりの赤ちゃんは、小さくて、手の中に入るほどだった。</u></p>	<p>◆書きましょう A-2</p> <p>1. <u>高くて、めまいがし、足が動かなくなるほどだった。</u></p> <p>2. <u>寒くて、立ってられないほどだった。</u></p> <p>3. <u>おいしくて、言葉も出ないほどだった。</u></p>	<p>◆書きましょう</p> <p>B</p> <p>「__たら__ので、__て、__ほどだった。」 ↑ ↑ ↑ ↑ 1回の出来事 理由 感情・状態 その程度</p>
<p>◆書きましょう B</p> <p>例1. <u>よみさんの昔の写真を見たら、今と全然ちがっていたので、おかしくて、おなかが痛くなるほどだった。</u></p> <p>例2. <u>デパートで熊の橋段を見たら、とても高かったので、びっくりにして、目が飛び出るほどだった。</u></p> <p>例3. <u>好きな女の子にラブレターを出したら、その子がみんなの前で読んだので、恥ずかしくて顔から火が出るほどだった。</u></p>	<p>◆書きましょう B</p> <p>1. <u>家に帰ったら、国の友だちから手紙が来ていたので、うれしくて、晩ごはんを作るのも忘れるほどだった。</u></p> <p>2. <u>友だちに料理を作ってもらったら、塩と砂糖を間違えたので、からくて、泣きたくなるほどだった。</u></p>	<p>◆書きましょう B</p> <p>3. <u>映画を見に行ったら、日曜日だったので、人が多くて、映画館に入れないほどだった。</u></p>

■ 투 고 : 2005. 2. 28

■ 심 사 : 2005. 3. 19

■ 심사완료 : 2005. 4. 16