

「マルチメディア韓国語」学習システムの開発と実践

A Development of Multimedia Korean Language Software and its Educational Practices

李 奉賢* 神山高行*

東海大学福岡短期大学国際文化学科

福岡県宗像市田久1137

TEL 0940-33-1177 FAX 0940-33-1355

E-mail:rihouken@ftokai-u.ac.jp

Abstract: A common question for any foreign language instructor is "How effectively can the students enjoy learning a foreign language?" In the case of the Korean language it is true that from the standpoint of syntax the Korean language is the easiest language for Japanese students to learn. In spite of that, it is also true that the difficulty of learning the Hangeul alphabets is a hurdle for Japanese learners. Considering these circumstances, Multimedia Korean Language Software was developed for Korean language CAI classes for Japanese learners at Tokai University Fukuoka Junior College. In this paper various functions and features of this Multimedia Korean Language Software and the students' reaction in CAI classes are introduced and discussed.

Keywords: CAI, Korean language, multimedia, educational effectiveness

1. はじめに

外国語の教師にとって、学生がいかに効率よく、興味を保持し、そして楽しく外国語を学習できるかということは、常に念頭にある問題である。こうした問題を少しでも克服すべく、筆者は外国語科目担当の教師として、1997年より東海大学福岡短期大学における韓国語（授業科目名はコリア語、コリア語、各半期・2単位）のCAIアプリケーション「マルチメディア韓国語」の開発とその改良に従事してきた。最初のアプリケーション・ソフトウェア（以後、ソフトと称す）は98年4月より短大の授業に導入され、さらに改良を加えた現在のソフトは、99年4月より導入された。システムの規模はPower Macintosh 7600を30台使用し、各マシンはイーサネットに接続されている。情報教育機器の利用頻度は、毎週1回、75分である。

本稿は、本ソフトの諸機能と特色を紹介し、また本ソフトによる短大の授業での実践結果を報告するものである。

2. 本ソフトの開発の背景と目的

韓国語は文法上日本語に最も近い言語である。したがって、日本人の学習者にとって最も学習しやすい外国語と言える。しかしながら、韓国語を初めて学習する人にとって大きな壁となるのが、ハングル文字を覚えることと、ハングルの発音である。ハングル文字は、世界でも他に類のない科学的に作られた人工的な音標文字であり、韓誠氏が言うように、「何の工夫もなしに教えられたり学んだりすると、実際よりもはるかに難しい」文字なのである。テキストを使って、教師が教室内で自分の声（またはテープレコーダー）と板書だけに頼って行う教授方法では、学習者に音声とともに効果的にハングル文字を習得してもらうことは難しい。ハングル文字の習得には、視覚と聴覚の両面に訴える効果的な学習方法が必要である。本ソフトの開発の目的は、まずこの点にあった。音声と文字を結びつけて学習することは語学学習の基本であり、本ソフトでは韓国語の発音とハングル文字の習得の難しさを克服して、楽しみながら学習できる様々な工夫がなされている。

本ソフトのもう一つの目的は、学習者の学習効果と学習意欲を高めることである。語学学習で大切なことは持続性と反復性であり、学習者は繰り返し復習することによって、理解度も増し、自信にも繋がるのである。本ソフトによって、学習者は授業以外でも自由に自己学習ができる環境となり、韓国語に対する学習効果と学習意欲は著しい向上をみた。

3. 本ソフトの主な機能

本ソフトは音声、ムービー、画像、ランダムに出題されるテスト問題などのマルチメディアを活用している。各学習項目ごとに音声によるテスト問題があり、練習回数と正解率が記録できる。学習者の解答が不正解の場合は、正解箇所を表示する機能もある。また、自然に韓国語の正しい発音を身につけてもらうために、「スピーカー」ボタンで何度でも繰り返し音声を確認することができる。なお、使用テキストは自作（未出版）である。

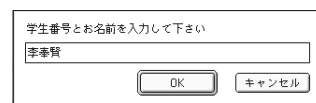


図1 ID入力画面



図2 タイトル画面

(1) ソフトの起動

本ソフトを起動すると、図1のように学生番号と氏名の入力が要求される。入力が完了し、「OK」ボタンをクリックすると図2の画面に移る。本画面では学習記録の確認、ソフトの終了、目次画面に進むことができる。

(2) 目次画面

図2の画面上の中央にある「マルチメディア韓国語」ボタンをクリックすると、図3のような目次画面に移る。学習者は、目次画面で自分の学習の進行状況によって学習項目の選択ができる。図3の目次画面は本ソフトのメイン画面である。

*Houken Li and Takayuki Kamiyama
Tokai University Fukuoka Junior College

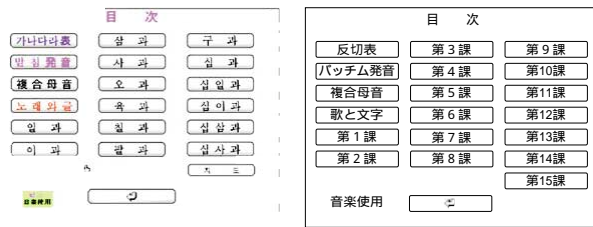


図3 目次画面

(図3の日本語訳)

(3) 反切表

図3の目次画面で「가나다라表」ボタンをクリックすると、図4のように「反切表前半」画面に移る。この画面はハングルの基本子音と基本母音を組み合わせた140個のハングル文字（日本語の50音にあたる）の「反切表」の前半部分である。140個の基本ハングル文字が読み、パッチム（終



図4 反切表前半画面

声子音のこと)の発音と複合母音および重子音の発音を習得すれば、すべてのハングル文字が読めるようになる。この画面では男性あるいは女性どちらかの声による唇画面のムービーが選択でき、画面のハングル文字をクリックすると、そのハングル文字の音声流れ、唇画面のムービーが動作する。同時にそのハングル文字の発音記号と、六つの単語が唇画面の下に表示される。各単語をクリックすると音声流れ、日本語訳が表示される。学習者は単語の例題練習によって、各々のハングル文字の発音を確認するだけでなく、同時に語彙力をつけることにもなる。各々のハングル文字を練習した回数は学習記録にカウントされ、「学習記録へ」ボタンをクリックすると「学習記録」画面に移り、学習の途中においても一時的に学習記録を読むこともできる。

さらに、「反切表前半」画面右下の「練習問題1」ボタンをクリックすると、レベル数字の入力が表示される。レベル数字は図4で示した8列のハングル文字の左から1列目の「가」から8列目の「이」にかけて、上から下に1~80の順に配列されている。レベル数字の入力を完了すると、画面上にあるハングル文字のレベル範囲の中から、ランダムに選択された一つの発音が流れ、その発音がどのハングル文字であるかを判断させるテストとなっている。たとえば、レベル数字38を入力すると、「가」から「류」までの38個のハングル文字の中からランダムに選択された一つの文字の発音流れる。発音が流れた後、学習者は正解を判断するために、男性あるいは女性のどちらかの声を選択して、「スピーカー」ボタンで練習問題の発音を繰り返して確認できる。学習者が自分の答えを選択すると、まずそのハ

ングル文字の発音が流れ、その解答は正解、不正解を知らせる効果音とともに「正解です」、「不正解です」と韓国語で告知される。不正解の場合は正しい場所も点滅で知らせる。行っているテストのレベル、練習回数、正解率が画面上に表示される。

同様に、「練習問題2」では、画面上にあるハングル文字のレベル範囲の中からランダムに選択された三つの発音が連続して流れ、その三つの音声の順番を問うテストとなっている。正解、不正解の判断と告知方法は「練習問題1」と同様である。

「反切表後半」および「反切表」画面においても、図4の「反切表前半」と同様の機能となっている。「反切表前半」と「反切表後半」を合わせた全体画面である「反切表」での総レベル範囲は1~140となり、学習者は授業進度あるいは個人の習熟度に合わせて、テストのレベルを設定して練習することができる。

(4) 発音部分の単語練習

「反切表前半」、「反切表後半」および「反切表」画面で「単語練習へ」ボタンをクリックすると、図5のような単語の画面に移る。この画面は、「反切表前半」と「反切表後半」にある単語をすべて集めた全体画面となっている。ここでは各々の単語のボタンをクリックするたびに、音声と同時に日本語訳が表示される。テストボタンをクリックすると、1から77までの間でレベル範囲の設定をして、単語の発音聞き取りおよびハングル文字の練習ができる。正解、不正解の判断と告知方法など、ここでの諸機能も、「反切表前半」の「練習問題1」で説明した機能とほぼ同様である。授業の進度に合わせて、単語練習はハングル文字の練習と連動して行うことができる。



図5 単語発音練習画面

(5) パッチム

ハングル文字には七つの基本的パッチム発音がある。図3の目次画面で「받침 발음」ボタンをクリックすると、パッチムの画面に移る。この画面のパッチム発音と練習問題の機能は「反切表前半」の機能とほぼ同じであり、「単語練習へ」のボタンをクリックすると、単語練習画面に移る。各々の単語をクリックすると音声流れ、日本語訳も同時に表示される。単語練習とパッチム発音の各画面にはランダムによる練習問題のテストボタンがある。

(6) 複合母音と重子音

ハングル文字には、11個の複合母音と五つの重子音があ

る．図3の目次画面で「複合母音」ボタンをクリックすると図6のような複合母音の画面に移る．



図6 複合母音・重子音画面

本画面での「発音」、「練習問題」、「単語練習へ」はパッチムの場合とほぼ同じ機能となっている．

(7) 歌とハングル文字

歌は学習者に韓国語の発音，リズム，語感，情感などを伝え，単にハングル文字と発音を覚えてもらうための一つの方法であるだけでなく，韓国語の学習を楽しく，また豊かにする格好の材料である．

図3の目次画面で「 노래와 글」ボタンをクリックすると，図7のような画面に移る．画面下の中央の「歌と発音」ボタンをクリックして，さらに画面上の「花畑で」(曲名)ボタンをクリックすると音楽と歌が流れ，歌詞に合わせてハングル文字が次々と画面に表示される．強調色が付いているハングル文字あるいは単語をクリックすると，音声の流れ，画面左下の「和訳」ボタンをクリックすると，日本語訳が表示される．画面右下にある「テスト」ボタンをクリックすると，強調色が付いている部分の音声による聞き取りテストができる．

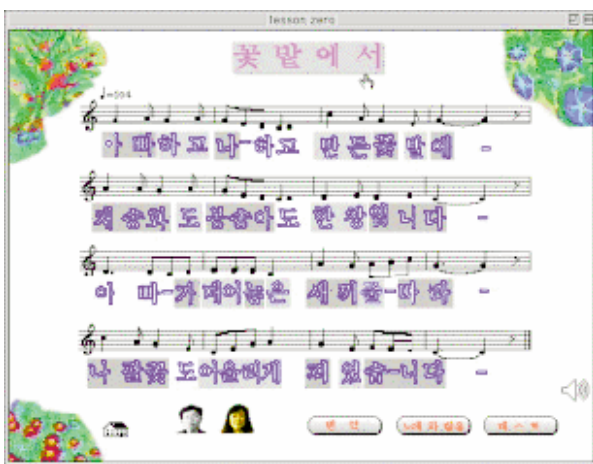


図7 歌によるハングル文字練習画面

(8) 文章・会話・文法練習機能

ハングル文字をある程度習得した学習者は，文章，会話，文法などの学習項目に進む．これらの学習項目についてはテキストがあり，学習者はテキストを参照しながら学習を

進めることもできる．テキストは第1課から第13課まであり，内容は挨拶から日常生活の様々な場面に設定されている．各課での主な機能は，単語および短文の発音・聞き取り練習，ハングル文字の練習，文法練習などである．なお，各課で使用されている会話のムービーは韓国で取材したものである．ここでは一つの課を例にあげて機能を説明する．

図3の目次画面で「오과」(第5課)を選択し，ボタンをクリックすると，図8のような第5課の会話のムービー画面に移る．ここでは，学習者は会話を音声だけで聞き取ることになる．会話の内容を文章で確認するためには，「文章へ」ボタンをクリックする．すると，図9のような第5課の文章の画面に移る．会話のムービーは画面左上の「ムービー」ボタンによって，オンあるいはオフの状態にできる．会話の内容を音声と文章同時に確認するためには，画面下の「発音」ボタン，次に画面1行目の文頭にある「地球絵」のボタンをクリックすると，全体の会話の音声順番に流れ，音声が続いている行の場所も表示される．2行目以降の「地球絵」ボタンをクリックすると，その行だけの短文の音声が出る．「和訳」ボタンを選択して同様の操作をすると，各々の短文の日本語訳が表示されながら音声が出る．「テスト1」ボタンをクリックすると，音声による会話の短文の聞き取りテストができる．また，文章中で強調色が付いている箇所は，この課で使われているすべてのハングル文字で，「テスト2」によって，学習者はハングル文字の発音と文字を確認することもできる．また「単語へ」ボタンをクリックすると「単語」画面に移り，新出単語の発音確認やテスト問題などの機能がある．



図8 会話ムービー画面



図9 会話内容画面

図9で「練習へ」ボタンをクリックすると，図10の短文練習(第5課)の画面に移る．本画面には第5課の学習のポイントに合わせた20の短文があり，発音，和訳，テストなどの機能がある．

「短文練習問題へ」ボタンをクリックすると，「聞き取り判断練習」画面に移る．さらに「次の問題へ」ボタンをクリックすると，韓国語による短文の音声の流れ，同時に二つの日本語の文章が画面に表示される．学習者は，日本語にあった正しい韓国語の短文を選択することが要求される．ここで学習者は，「スピーカー」ボタンで繰り返して短文の音声を確認できる．答えを学習者が選択すると，図11の画面のように正解か不正解かが表示される．再生ボタンで繰り返して二つの短文の音声練習と比較ができる．再び「次の問題へ」ボタンをクリックすると，ランダムによる新しい問題が表示される．本ソフトのテストはすべてラ

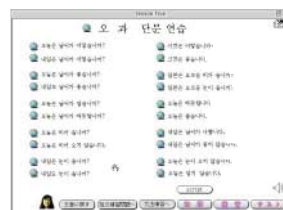


図10 短文練習画面

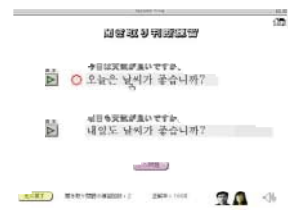


図11 聞き取り練習画面

ランダムによるテストなので、何回繰り返しても学習者に練習問題の出るパターンを予測されることはない。

図10で「文法練習へ」ボタンをクリックすると、二種類の文法練習、「(成績) カウントなし」と「(成績) カウント」という画面が表示される。まず「カウントなし」を選択すると、日本語の文章と四つの韓国語の単語が表示される。学習者は日本語の文章と一致するように、四つの枠の中に単語をドラックして入れる。四つの単語はそれぞれ正しい枠の中に入らないと、枠から拒否されるようになっていて、学習者に自然と韓国語の正しい文法的な語順を覚えてもらう機能となっている。一方、図12のように「カウント」を選択した場合、ここでは「カウントなし」の場合と違って、それぞれの単語は枠から拒否されない。図13のように、学習者が四つ目の単語を枠の中に入れて文章を完成させると、正解の音声流れ、同時に正解の場合は「○」、不正解の場合は「×」の表示がされる。「カウント」では正解率と練習回数が学習記録に記録されていく。「カウントなし」と「カウント」の両方に共通した機能は、両者とも単語をドラッグし、離すと単語の音声流れ、また枠の中に入れて単語をクリックしても、音声流れるようになってい



図12 文法練習画面



図13 解答入力後

(9) 地図

図3の目次画面で「地 図」ボタンをクリックすると、図14のような地図画面に移る。この画面では音声による主な都市と道（行政区画）のハングル文字と地名、位置の練習ができる。ランダムに出題されるテストもある。

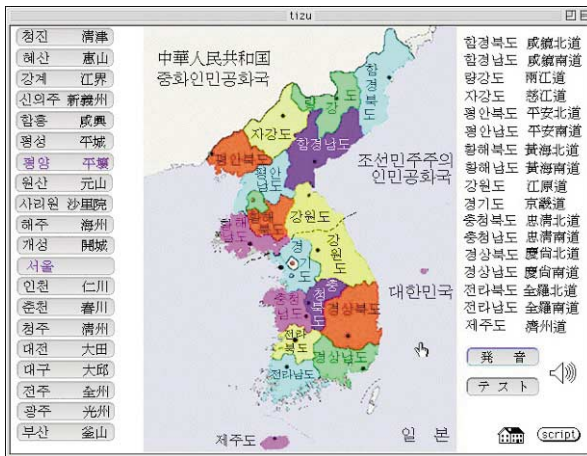


図14 地図画面

(10) 音楽

画面が替わるたびに韓国の音楽が流れ、韓国の音楽を親しむと同時に、学習者の緊張感を和らげることができる。音楽が不要な場合は、目次画面で「音楽使用」ボタンをクリックすると、「音楽停止」ボタンに変わり、画面が替わっても音楽は流れない。

(11) 学習記録

図2の画面で「学習記録へ」ボタンをクリックすると学習記録画面に移る。ここでは学習者の氏名、学習した日時、練習した時間数、練習総回数および正解率など詳しいデータが表示される。画面にある「印刷」ボタンをクリックすると、学習記録が印刷される。

4. 「マルチメディア韓国語」の授業の進め方

「反切表」、パッチム、複合母音といったハングル文字の発音段階の授業の導入として、学生に興味を持ってもらうために、授業の初めによく使われる簡単な韓国語の挨拶表現を一つ二つ教える。次に、その日の授業で学習するハングル文字の発音要領を教える。それから学習者は本ソフトを使って、各自ハングルの発音の練習とテストを行う。教師は座席を巡回しながら学習者の発音を訂正したり、質問に答える。長くヘッドホーンを使った音声練習が続くと、学習者の集中力が散漫になるので、時には気分転換に市販のビデオ教材なども授業に利用する。授業の終わりに授業中に出された課題テストの結果を印刷して、学習者から提出してもらう。早めに提出した学習者に対して、教師は韓国語で話しかけたりして、学習者とコミュニケーションを図りながら、学習者が発音したハングルの発音の訂正を行う。最後に、教師から正解率を設定した音声による練習問題が宿題として出される。

文章・文法段階の場合での授業の進め方は、学習者はまずソフトの目次を開き、その日に習う学習項目をクリックする。授業の進め方はほぼ次のような順番で行う。

文章に入ると図8のようなムービーだけの画面になるので、まず2～3回プレイして音声を確認する。それから文章画面に移る。

文章画面で学習者は文字を見ながら、再びムービーをプレイする。

次に単語画面に移って、文章中の各単語の発音練習と単語の日本語の意味を確認し、続いて音声による単語のテストを行って単語を覚える。

教師が文法や発音など授業のポイントを説明する。

文章画面では、学習者は「発音」と「和訳」を自由に選択し練習する。学習者の理解度の確認として、練習総回数30回以上、正解率80%以上になるまで練習してもらう。また短文による「テスト1」とハングル文字による「テスト2」を行う。

短文練習画面でも とほぼ同様のことを行う。

短文練習問題画面では、二択あるいは三択の聞き取り練習を行う。ここでも教師が練習回数と正解率を設定したテストを行う。

文法練習画面でも とほぼ同様のことを行う。

教師が発音した韓国語を日本語に、日本語を韓国語に口頭で訳す練習を行う。この方法により従来の授業に比べて著しい効果がみられた。

学習記録を印刷して提出してもらう。

なお、学習者の成績評価は授業中に提出したテスト結果、宿題の正解率、定期試験によって評価される。ちなみに98年度コリア語の履修者は18名、99年度は25名である。

5. 「マルチメディア韓国語」による教育の特徴

本ソフトが初学者でもマルチメディアを利用して自己学習を効率よく行うための機能を持つことに開発の主眼を置いた。そのため、初学者がコースウェアとして「マルチメディア韓国語」を利用することで、学習

方法に悩むことなく、基礎学力を習得できるようなシステムになっている。

本ソフトを使って、学習者がどれほど韓国語を習得できたかという詳細な学習履歴を記録できる点も本ソフトの特徴である。これによって指導者（教師）がの学習者に応じた学習プログラムを改定できるようになった。

「가나다라表」でハングル文字と単語群の画面のテスト問題でレベル設定ができるので、学習者は自分の学習進度・理解度にあった学習ができ、教室での授業のように、わからなければ授業からおいていかれるということもない。自分のペースで着実に習得していくことになるので、自信にも繋がっていく。

テストはすべてランダムによる問題なので、何回行っても学習者に飽きられることがない。また隣のモニタ画面を覗いても、学習者は他人の答えを真似することができない。

すべての学習項目ごとにテスト問題があって、皆の平均正解率が表示されるので、学習者は他人よりも良い正解率を提出したいという競争心と向上心を自然と生むことになる。正解率の表示は学習意欲を高める一つの方法と言える。

韓国語の学習で最も重要なのが、ハングル文字の習得である。韓国語の学習者の中には、ハングル文字が覚えられなくて挫折してしまう人が少なくない。発音練習の繰り返しと何回も行うテストを通じて、ハングル文字と正しい発音を自然に覚えられるように、本ソフトの機能は工夫されている。

本ソフトは授業の中で実践しながら、学生の意見を取り入れて開発した。たとえば、日本語訳が韓国語の音声と同時にできるようにしたのは、学生からの意見によって改善したものである。

筆者自身の日本語の学習経験から、歌は発音と単語を覚えるのに役に立った。カラオケに慣れた世代である若い学習者には、特に効果があることが実践から分かった。右の表1に示されたように、歌による練習問題の平均正解率は98%だった。

練習回数と正解率を設定した課題を毎回出すことにより、学習者の韓国語に対する習得度・暗記度は著しく向上し、授業の進行状況もスムーズになった。テキストによる教室での授業であれば、学生の習得度も低く、1週間前に学習したことを再び教えなおさなければならない場合も多くあった。

コンピュータ室が空いている時間に学習者は自由に学習することができ、学習環境は飛躍的に改善された。毎週授業以外でも平均30分以上学習する人は100%に達している（次ページのグラフ参照）。

特にコンピュータの知識がない学習者でも、本ソフトは簡単なマウス操作だけで扱うことができる。

6. CAIによる授業と教室での授業

筆者はCAIによる授業が語学教育でベストなものだとは決して考えていない。CAIの授業では教室で行う授業のすべてをカバーできるとは言えない。たとえば、本ソフトでは学習者のハングル文字を実際に書く練習はできないし、学習者の発音の正しさをこのソフトでは判別できない。また授業における緊張度という点からすれば、CAIによる授業は、教室で行われる授業より学習者の緊張度は低いと言えるかもしれない。というのは、CAIの授業の場合は、コンピュータが相手であるのに対して、教室での授業は当て

られて、教師や他の学生の前で実際に答えなければならないこともあるからである。またCAIの授業が陥りやすい落とし穴としては、コンピュータとばかり接していると、時に生きたコミュニケーションのための言葉であることを忘れ、学習者が正解率などの数字ばかりを気にすることにもなりかねないということである。

以上のことを考慮して、筆者は韓国語の授業で「マルチメディア韓国語」の実践を補足するために、次の三点に特に留意した。

CAIでは書くことがおろそかになるので、テキストの中に実際にハングル文字を書いてもらう練習問題や、ハングルを日本語、日本語をハングルに訳してもらう練習問題を設け、これもコンピュータで行う課題と同様に課題として学習者に課した。

CAIではどうしても聞くほうに重点がいつてしまうので、ハングルの発音などは、実際に教師の前で発音してもらい、韓国語の語感やイントネーションを体得してもらった。

コンピュータと違い、生身の人間とのコミュニケーションも考慮して、教師は韓国語の簡単な会話で話しかけたりもした。

7. 実践結果とアンケートによる評価

(1) 学習効果と学習意欲の向上

従来の授業形態では、学習者の学習効果、学習意欲の面で著しい効果がみられなかった。しかしながら、本ソフトを韓国語の授業に導入して以来、学習事項では、特に音声面とハングル文字の習得度で大きな学習効果がみられた。その他の各学習事項についても、下の表1の学生から提出された学習記録をまとめた平均正解率が示すように、どの項目についても高い学習成果が得られた。また学習意欲の面でも、学習者は正解率をあげるために、積極的に学習に取り組み、授業以外の時間でも、自発的にソフトを使って韓国語を学習している姿がみられるようになった。なお、1999年前期の授業では、練習回数と正解率を設定した課題が26回出されている。提出されたデータにより、授業方法およびソフトの機能の改善が行われている。

表1 1998年度・99年度前期の学習記録平均正解率(%)

項目	ハングル文字			文章					歌と文字	
	反切表	単語	文字	短文	単語	短文練習	聞き取り判断	文法		
正解率	1998年	80	91	81	90	91	90	93	92	80
	1999年	86	92	86	96	98	96	97	92	98

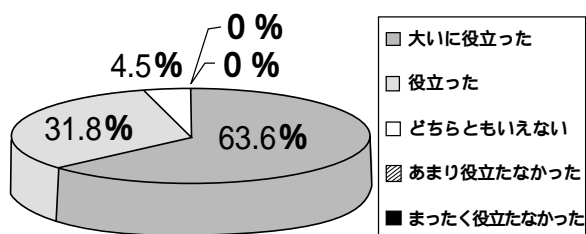
(2) 学習記録の効果

学習者の学習した日時・時間数、練習総回数、正解率を記録した学習記録は、単に教師が学習者の韓国語の習得度を確認し、成績評価をつけるために活用するだけのものではなく、学習者自身にとっても自分の学習の達成度・理解度を確認する上で、また学習者の学習意欲を高める上でも大いに役立った。

(3) 学生のアンケートによる評価

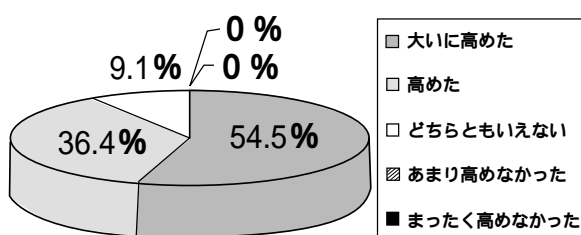
本ソフトを導入し、その学習効果を調査するために、筆者は1999年7月、韓国語の授業を受講した学生に対してアンケート調査(回答者22名)を実施した。以下は学生に実施したアンケート調査の質問項目と、回答されたデータである。

「マルチメディア韓国語」ソフトは韓国語の学習に役立ちましたか。



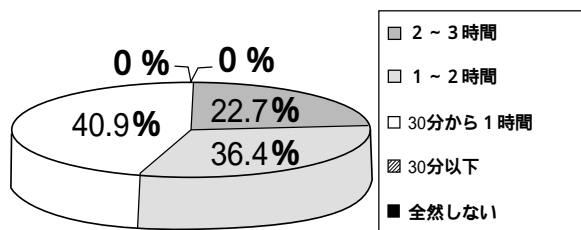
上のグラフが示すように、「大いに役に立った」と「役に立った」が95.5%に達している。

「マルチメディア韓国語」ソフトは韓国語の学習意欲を高めましたか。



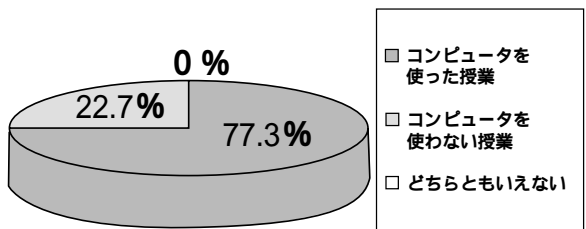
上のグラフが示すように、「大いに高めた」と「高めた」が90.9%に達している。

「マルチメディア韓国語」ソフトを授業以外で毎週平均どのくらい使用しましたか。



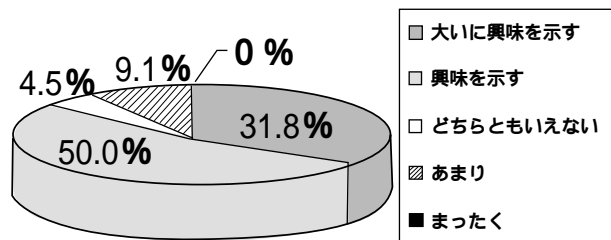
上のグラフが示すように、出された課題に対し、毎週授業以外での本ソフトの利用度は高く、1時間以上、課題に取り組んで学習した人が77.3%にも達している。

コンピュータを使った韓国語の授業と使わない授業とでは、あなたはどちらを選択しますか



上のグラフが示すように、コンピュータを使った授業だと答えた人が77.3%で、どちらとも言えないという人が22.7%である。コンピュータを使わない授業を選んだ人は0%である。

「マルチメディア韓国語」ソフトがCD-ROMとして市場で販売されていれば、一般の韓国語の学習者は興味を示すと思いますか。



上のグラフが示すように、「大いに興味を示す」と「興味を示す」と答えた人が81.8%を占めている。

以上の実践結果および学生によるアンケート評価から、本ソフトの主要目的である韓国語の学習（特にハングル文字の習得）、および韓国語に対する学習意欲の向上という点で大きな成果が得られた。マルチメディアを活用したCAIによる授業の最大の利点は、効率よくパターン化して語学の学習ができるという点であり、これは語学教育の初歩的な基礎学習において非常に有効な授業方法であると言える。またCAIによるもう一つの利点は、学習者は教師だけに依存することなく、機器を利用すればいつでも自由に学習することができるという環境にあり、それが学習者の学習意欲の向上に繋がったと言える。

8. 終わりに

本稿の冒頭でも述べたように、学習者が外国語をいかに効果的に興味深く、しかも楽しく学習できるかという問題は、語学教師にとっての永遠の課題と言えるだろう。幸いなことに、筆者は「マルチメディア韓国語」を開発して実践した結果、現在までのところ好反響を得ることができた。しかしながら、語学は生き物であり、学習者はさらに興味深い教材を求める。当然、教師の務めはさらに役立つ、興味深い教材を学習者に提供することである。今後とも改善を加えながら、さらなる韓国語のソフトを開発していきたい。

参考文献

- [1] 李奉賢, 伊津信之介, 斎藤守正:[中国語CAI]開発と実践. 私情協ジャーナル Vol.6 No.3, pp.6-11,1998.
- [2] 李奉賢:韓国語教育方法について - 日本人にはどのように教えたらよいか.東海大学教育研究所 研究資料集No.3, pp.97-103,1995.
- [3] 韓誠:韓国語が面白いほど身につく本.中経出版, 1994.
- [4] S.N.U.Language Research Institute: Korean 1. 도서 출판 풍남, 1993.
- [5] 掌田 津耶乃:実習HyperCard・応用HyperCard.アスキー出版局, 1994.
- [6] 日本放送協会:NHKテレビ ハングル講座「入門編」.日本放送出版協会, 1997.