

# 文字学習を楽しく —連想法を用いたアプリ "Memory Hint"シリーズの可能性—

国際交流基金関西国際センター日本語教育専門員主任  
熊野七絵 (Nanae\_Kumano@jpf.go.jp)

日時: 平成28年11月19日 (土) 14:00-17:00

場所: 学習院大学南1号館106号教室

# はじめに

---

- ▶ 文字(ひらがな、カタカナ、漢字)を教えたことがありますか？
- ▶ どんな学習者が対象でしたか？
- ▶ 何を使ってどのように教えましたか？
- ▶ 文字を教える上で、難しかったこと、困ったことはありませんでしたか？



# 本日の講座

---

1. 日本語の文字とは？

2. 連想法とは？

3. ひらがな/カタカナを楽しく学ぶ

HIRAGANA/KATAKANA Memory Hint

ひらがな/カタカナオンラインコース

4. 漢字を楽しく学ぶ

KANJI Memory Hint 1

5. 文字学習を楽しくー学習デザインのポイントー

---



# 1. 日本語の文字とは？

---

## ▶ 日本語の文字の種類と数、使い分け

ひらがな

- ・46文字
- ・機能語(助詞や活用部分)、和語など

カタカナ

- ・46文字
- ・外来語、外国の固有名詞、地名など

漢字

- ・2136字(常用漢字)、1006字(教育漢字)
- ・独立語(意味のある部分)

参考:「漢字辞典オンライン」 <http://kanji.jitenon.jp/>

参考:「まるごとプラス入門A1」日本語イントロダクション

【Writing】 [http://a1.marugotoweb.jp/intro\\_to\\_jp.php?p=w/](http://a1.marugotoweb.jp/intro_to_jp.php?p=w/)

【Kanji】 [http://a1.marugotoweb.jp/intro\\_to\\_jp.php?p=k/](http://a1.marugotoweb.jp/intro_to_jp.php?p=k/)

---



# 1. 日本語の文字とは？

---

## ▶ 日本語の文字で学ぶこと

ひらがな

- ・清音
- ・濁音・半濁音
- ・拗音
- ・特殊音(長音、促音、撥音)、(句読点)

カタカナ

- ・清音
- ・濁音・半濁音
- ・拗音
- ・特殊音(長音、促音、撥音)、カタカナ特殊音

漢字

- ・意味
  - ・字形(筆順含め)
  - ・読み(音読み、訓読み)
  - ・使い方(漢字語彙)
-

# 1. 日本語の文字とは？

---

## ▶ 学習者の気持ち

「どうしてこんなに文字があるのか？非効率的だ。」

「どうやって覚えればいいのか。すぐ忘れてしまう。」

「文字、特に漢字はいつまでたっても終わりがみえない。  
達成感が感じられない。」

---



# 1. 日本語の文字とは？

---

## ▶ 文字学習体験

1: タイ語の文字を覚えてみましょう。

2: ヒントを出します。

3: 話し合みましょう。

4: 書いてみましょう。



# 1. 日本語の文字とは？

---

## ▶ 文字学習体験

ポイント1:覚えるためには関連付けが必要

ポイント2:読めること、書けることは異なるステップ



## 2. 連想法とは？

---

### ▶ 連想法(アソシエーション法)とは？

イメージやストーリーなどに関連づけて記憶する方法。

### ▶ IS連想法

イメージとストーリーを使った連想によって文字を短時間で導入する教授法。

1970年代初めにカッケンブッシュと大曾が教授法と教材を開発し、普及。教育現場でさまざまな言語版が作成されている。

『HIRAGANA in 48Minutes』(1983)

『HIRAGANA/KATAKANA in 48Minutes』(1999)

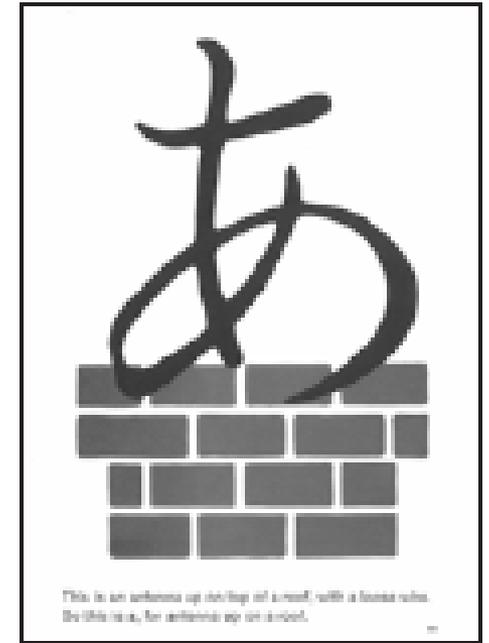
---



## 2. 連想法とは？

### ▶ IS連想法の教え方

- ①「あ」の文字に対して、語頭に「あ」に近い音を持つ語である「antenna」(イメージ語)をあてて、「The antenna is out of order because the wire is disconnected.(アンテナの線が切れて使えない)」のような意味のあるストーリー(連想文)を用意する。
- ②そして、表に「あ」の文字、裏に「あ」の文字と重ねて描いたアンテナの絵のカードを作成する。
- ③教師はこのカードと用意したストーリーをうまく組み合わせ「あ」の音と字形を導入する。学習者は「あ」の字形と自分の知っている「antenna」の語頭の音とストーリーを結び付け、「あ」の文字を覚える。
- ④このような絵とストーリーをひらがな46文字すべてに対して作成し、50分以内に46文字すべてを記憶させる。



( Quackenbush 1999)

## 2. 連想法とは？

---

### ▶ IS連想法の学習効果

#### ● 記憶方略

- ・覚えにくい字形の文字の連想価を高め、覚えやすくする
- ・図形の言語的処理によって字形と音が結びつきやすい
- ・ストーリーによってイメージをより深く意味づける
- ・字形の似た文字を関連付け、覚えやすくする

梅田、水田、鈴木(2009)



## 2. 連想法とは？

---

### ▶ IS連想法の学習効果

連想法を利用した学習効果実験結果

(英語版:カッケンブッシュほか1983、Matsunaga 2003、  
韓国語版:梅田、水田、鈴木2009)

- 直後効果:差はない。連想法が高い。特に非漢字圏学習者。
  - 短期効果:連想法が高い。差はない。
  - 長期効果:教え方による差はない。
- 導入手法として学習効果あり。  
ただし、繰り返し練習し、定着(長期記憶)をはかる必要あり。
- 動機づけの効果が大きい。  
面白い、短時間でできた！という達成感、自信
- 



## 2. 連想法とは？

- ▶ 各国語版
- 英語版

『KANA CAN BE EASY』、ジャパントイムズ  
Hiragana&Katakana through pictures(作成者: 岩本穰志)

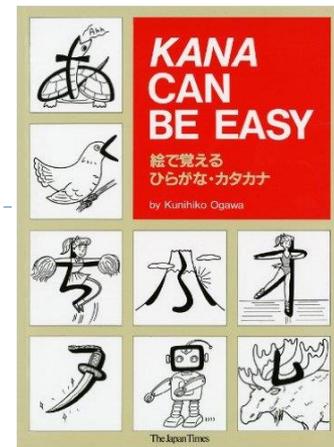
<https://sites.google.com/site/kanakanavi/>

- タイ語版

『絵と音で楽しくおぼえようひらがなカード』  
国際交流基金バンコク日本文化センター  
『こはるといっしょにひらがなわあーい』  
国際交流基金バンコク日本文化センター

- 韓国語版

『連想法による韓国語話者用ひらがな学習教材開発のための  
基礎的研究—平成17～平成18年度科学研究費補助金  
(基盤研究(B))研究成果報告書』(研究成果のみ)



## 2. 連想法とは？

---

### ▶ 各国語版

- スペイン語版

<http://www.fjmex.org/v2/site/abecedario.php?sc=92&abc=0>

制作：国際交流基金メキシコ日本文化センター

- 中国語版（元となる漢字の字形イメージを活用）

<http://www.jpfbj.cn/erin/down.php>

制作：国際交流基金北京日本文化センター

- ヒンディー語版

[http://www.jfindia.org.in/?page\\_id=3309](http://www.jfindia.org.in/?page_id=3309)

制作：国際交流基金ニューデリー日本文化センター

---



### 3. ひらがな/カタカナを楽しく学ぶ

#### ▶ HIRAGANA/KATAKANA Memory Hint

(国際交流基金関西国際センター2015)

- 連想イラストで「ひらがな」「カタカナ」を楽しく学ぶモバイル端末(スマートフォン・タブレット) 用アプリ

**Memory Hints:** 連想イラストでひらがな・カタカナを学べる。

**Quiz:** 4つのタイプのクイズで、覚えたかどうか確認できる。

**Hiragana/Katakana Table:** 50音表で発音を確認できる。

- 英語版、インドネシア語版、タイ語版の6アプリ



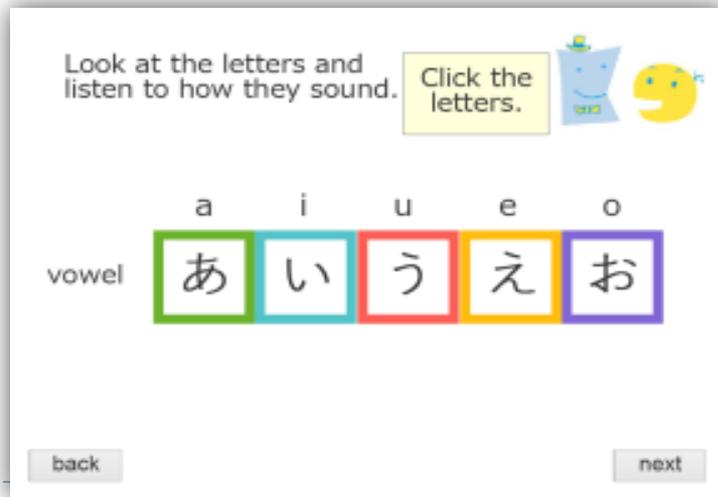
- ▶ • iOS、Android対応、ダウンロード数(2016/10/31 107,896)

# 3. ひらがな/カタカナを楽しく学ぶ

## ▶ ひらがな・カタカナコース

国際交流基金関西国際センター 制作・運用(2016)

- 日本語学習プラットフォーム「みなと」([https://minato-if.jp/](https://minato-<u>if.jp/</u>))上のオンラインコース
- ひらがな、カタカナの読み書きを学べる自習コース(無料)

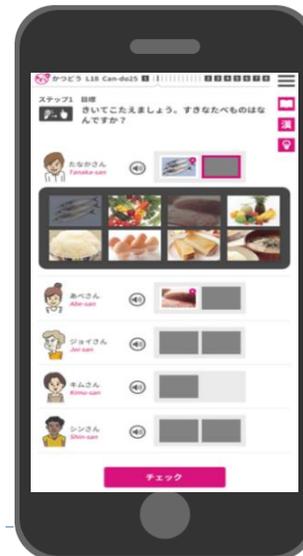


### 3. ひらがな/カタカナを楽しく学ぶ

#### ▶ まるごとコース

国際交流基金関西国際センター 制作・運用(2016~)

- 日本語学習プラットフォーム「みなと」(<https://minato-ij.jp/>)上で日本語と日本文化をまるごと学べるメインコース(<https://www.marugoto-online.jp/info/jp/>)
- 第1課でひらがな、カタカナの読み書きも学べる(無料)



## 3. ひらがな/カタカナを楽しく学ぶ

---

### ▶ その他のサイト、アプリ

NIHONGO eな( <http://nihongo-e-na.com/> )

日本語学習に役立つサイト、アプリを探せる日本語学習ポータルサイト

- サイト eコレ、「かな」で検索！

例:「ひらがな・カタカナのゲーム」(1)(2)

「かな」「漢字」などが練習できるダウンロードサイト集めました！

- アプリ 「かな」で検索！

例:「がんばってかな」

### ■ 教材

例:「生活者としての外国人」のための教材「生活カタカナ」

(NPO法人実用日本語教育推進協会「THANK's」、平成26年度公開)

## 4. 漢字を楽しく学ぶ

### ▶ KANJI Memory Hint (国際交流基金関西国際センター2016-)

- 連想イラストとゲームで「漢字」を楽しく学ぶモバイル端末（スマートフォン・タブレット）用アプリ **NEW!**

Memory Hints: 「連想イラスト」で漢字を覚え、「漢字ことば」で学習し、「漢字チェック」で覚えたかどうか確認できる。

Game: 2種類のゲームに挑戦することで、漢字を繰り返し楽しく学び、達成感が得られる。

※「まるごと+入門A1」(<http://a1.marugotoweb.jp/>)の連想イラストを活用。サイトにも文レベルの練習あり。



## 4. 漢字を楽しく学ぶ

---

### ▶ その他のサイト、アプリ

NIHONGO eな( <http://nihongo-e-na.com/> )

- サイト eコレ、「漢字」で検索！

例:「漢字」の成り立ちをアニメーションやイラストで学習しましょう！

「文法」「漢字」が毎日届きます！

- アプリ 「漢字」で検索！

例:「常用漢字筆順辞典」「Sticky Study Lite」「Kanji Monster Defense」

### ■ 教材

例:「生活者としての外国人」のための教材「生活漢字」

(NPO法人実用日本語教育推進協会「THANK's」、平成26年度公開)

---



## 4. 漢字を楽しく学ぶ

---

### ▶ その他のウェブツール、辞書

- ルビ(ひらがな)をつける

YOMOYOMO <http://yomoyomo.jp/>

- 辞書を見て読む

POP jisyo [http://www.popjisyo.com/WebHint/Portal\\_e.aspx](http://www.popjisyo.com/WebHint/Portal_e.aspx)

- 読んでもらう

AITalk <http://www.ai-j.jp/>

- わからない漢字を調べる

Tangorin <http://tangorin.com/>

- 手書き漢字を認識する

<http://kanji.sljfaq.org/drawj.html>

---



## 5. 文字学習を楽しくー学習デザインのポイントー

---

### ▶ メモリーヒントアプリの開発コンセプト

- ① 隙間時間などを活用し、気軽に「楽しく」文字を学べる
- ② 連想イラストを活用し、文字を「楽しく」学べる
- ③ クイズやゲーム要素を活用し、「楽しく」繰り返し文字を練習することで、達成感を感じられる



## 5. 文字学習を楽しくー学習デザインのポイントー

---

▶ 隙間時間などを活用し、気軽に「楽しく」文字を学べる

① シンプルな構成、わかりやすいUIデザイン

メモリーヒント、クイズorゲームの2コンテンツ構成  
見て触ればわかるUI、説明は最小限

② 学習事項を絞る

かな: 認識(音と字形の一致)のみ

漢字: トピックごとの漢字の字形、ことばの意味、読み

③ 短時間で学べる量に絞る

かな: かな、行、全体

漢字: トピックごと、全体

---



## 5. 文字学習を楽しくー学習デザインのポイントー

### ▶ 連想イラストを活用し、文字を「楽しく」学べる

#### ①連想イラストと文字を関連付ける

かな:字形と音                      漢字:字形と意味

#### ②覚えられる範囲の入り口にする

かな:行、母音(色)      漢字:トピック

#### ③段階的に学習する

漢字:「メモリーヒント」字形と意味

「漢字ことば」ことばの読み(音)、筆順、例文

「漢字チェック」意味、読み、イラストを表示・非表示  
で確認

#### ④全体像を提示し、位置づける

かな:50音表→音

漢字:漢字表→各漢字の「漢字ことば」

## 5. 文字学習を楽しくー学習デザインのポイントー

▶ クイズやゲーム要素を活用し、「楽しく」繰り返し文字を練習することで、達成感を感じられる

①複数のクイズやゲームで繰り返し飽きずに学べる。

かな:4タイプのクイズ 漢字:2種類のゲーム

②自分で学習事項、範囲、難易度などを選べる。

かな:4つの事項、学んだ行

漢字:意味・読み・字形、トピック・指定漢字、難易度・速度

③ヘルプや解答でわからない部分、間違えた部分を確認できる。

④クイズ、ゲームの達成度の明示、達成度に応じた励ましのことばで達成感を感じられる。

⑤タイムアタック、ご褒美チャレンジなどが、継続学習の動機づけになる。

## 5. 文字学習を楽しくー学習デザインのポイントー

---

### ▶ ARCSモデル(授業設計における動機づけモデル)

A(Attention: 注意) 面白そうだなあ

目をパッチリ開けさせる、好奇心を大切にする、マンネリを避ける

R(Relevance: 関連性) やりがいがありそうだなあ

自分の味付けにさせる、目標に向かわせる、プロセスを楽しむ

C(Confidence: 自信) やればできそうだなあ

ゴールインテープをはる、一歩ずつ確かめて進ませる、

自分でコントロールできる

S(Satisfaction: 満足感) やってよかったなあ

無駄に終わらせない、ほめて認める、裏切らない



## 5. 文字学習を楽しくー学習デザインのポイントー

---

### ▶ 文字学習を楽しくするポイント

ヒントとなったキーワードは？

教師・支援者の役割とは？



## 5. 文字学習を楽しくー学習デザインのポイントー

### ▶ 文字学習を楽しくするポイント

- ニーズ(文字学習の目的)を考える。

読みだけ？書くのも必要？手書きは必要？

- 達成できる目標を立てる

長期目標、週ごとの目標、今日の目標、活動ごとの目標

- 関連付けて覚える(導入)

母語と、身近なことばと、既習事項と

- 繰り返して覚える(練習)

クイズやゲームも利用して楽しく

- 段階的に練習する

文字→ことば→文、読む→書く

教師は支援者。既存のサイトやアプリ、教材も活用して、学習者が選び、自律的に学べるメニューとステップを提供。

# 参考文献：

---

- ▶ Keller, J. M. 1983 Motivational design of instruction In C. M. Reigeluth (Ed.), Instructional-design theories and models: An overview of their current status. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates
  - ▶ Quackenbush H, C. & Ohso, M. (1983) HIRAGANA in 48 MINUTES. Curriculum Development Centre, Canberra, A. C. T. Australia.
  - ▶ Quackenbush H, C. (1999) HIRAGANA/KATAKANA in 48 minutes: teacher guide. Curriculum Corporation, Melbourne, Vic. Australia.
  - ▶ Matsunaga, Sachiko. (2003) Effects of Mnemonics on Immediate and Delayed Recalls of Hiraganaby Learners of Japanese as a Foreign Language, “世界の日本語教育” 13, 19-40
  - ▶ カッケンブッシュ寛子・中条和光・長友和彦・多和田真一郎 (1989) ‘50分ひらがな導入法: “連想法” と“色つきカード法” の比較’, 『日本語教育” 69号, 147-62, 日本語教育学会.
  - ▶ カッケンブッシュ寛子 (2007) 『連想法による韓国語話者用ひらがな学習教材開発のための基礎的研究—平成17～平成18年度科学研究費補助金(基盤研究(B))研究成果報告書』(研究代表者カッケンブッシュ寛子)
  - ▶ 梅田康子、水田澄子、鈴木庸子 (2009) 「韓国人高校生のためのIS 連想法ひらがな学習カードの評価記憶方略およびARCS 動機付けモデルの観点から」 『愛知大学言語と文化』、NO. 20
-