

連想イラストとゲームで漢字を楽しく学べるアプリ 「KANJI Memory Hint」

熊野七絵・笠井陽介(国際交流基金関西国際センター)
＜共同研究者＞前田純子(同上)

開発の背景

- 漢字学習は達成感を得にくい(字数の多さ、覚える要素の多さが原因)
- 教室内で、漢字の導入や練習に十分な時間を割くことが難しい
- 定着には繰り返し練習が必要

→アプリは、一度ダウンロードすれば時間や場所を選ばずにオフラインで利用できるため、漢字学習に向いているのではないかと

コンセプトと工夫

- 気軽に学べる
→「Memory Hints」と「Game」のシンプルな2構成
→トピック単位で覚え、6漢字1セットのゲームで短時間で学習
- 繰り返し学べる
→複数の提示方法で、漢字を繰り返し目にして覚える
→同じ内容(読み・書き・字形)を異なる方法(ゲーム)で練習
→ユーザーが範囲、難易度、内容を選び、シャッフルで何度も



- 楽しく学べる
→連想イラストで楽しく覚える
→2種類のゲームで楽しく練習
- 達成感が得られる
→学習の区切り、絞込みで「覚えられた」という達成感
→ゲーム終了後に、学習の継続を促す励ましコメント
→達成度に応じて、ごほうびにチャレンジ

Memory Hints

「Memory Hint」で漢字を覚え、「Kanji Words」で学習し、「Kanji Check」「Kanji Table」で覚えたかどうかを確認

Memory Hint

「連想イラストで楽しく覚える」



Kanji Words

「ことば単位で漢字を学ぶ」



Kanji Check

「漢字を覚えたかチェック」



Kanji Table

「漢字を一覧で確認」



Game

2種類のゲーム「Kanji Memory」と「kanji Catch」で漢字を繰り返し楽しく学び、達成感が得られる

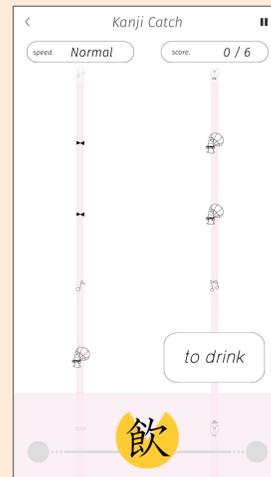
Kanji Memory

「字形、意味、読みをマッチング」



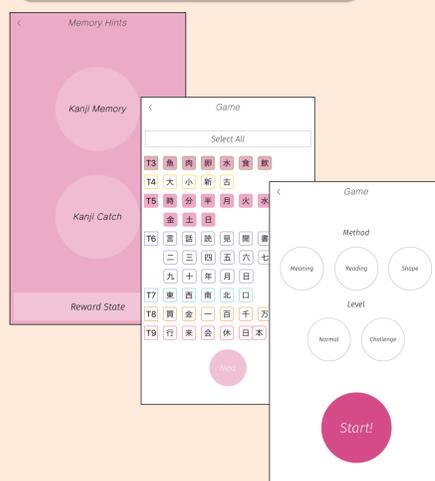
Kanji Catch

「正しい意味や読みをキャッチ」



Game Menu

「内容、難易度を自分で選択」



Reward Challenge

「達成度に応じたごほうび」



ユーザーの反応

「漢字が無理なく学べる」「楽しく学べて、シンプルでとても使いやすい」
「漢字を何度見ても覚えられなくて困っていたが、このアプリはとても助けになる」
「漢字に変化していくイラストで簡単に覚えられる」
「ゲームを通して漢字のすべてを学べ、とても楽しい」

「漢字数がもっと多いといい」
「続くレベルも作ってほしい」

本アプリのコンセプトの実現への評価

続くアプリの制作の検討