

## 1. 研究目的

漢字は日本の文字伝達において重要な役割を担っている。しかしスマホが普及し拡大したネット社会になった今、漢字を書くことが少なくなった。そこで漢字の特徴や仕組みといったものを解りやすく図柄、イラスト化し誰でも解りやすく、そして楽しく学べるようにし、漢字に少しでも興味を持ってもらうことを目的とする。今回は我々の身近にあることわざを取り扱うことにした。

## 2. 調査と分析

漢字を書くことが少なくなった現代で漢字はどのようになっているか調査した結果、子供だけではなく大人も書けないということが分かった。私は実際に調査し以下の問題点が明らかになった。

### 1) 漢字の書き間違い

- ・結婚式場といった場の名簿記入や個人名義登録などを行う際に住所の所で書けなくなる。
- ・年賀状やちょっとした手紙などの文章を書く際で書けなくなる。

### 2) 授業内での漢字を学ぶ方法が少ない。

- ・ひたすら反復練習で機械的な作業であり、毎回新しい漢字が出た時に大半は宿題になり、自学自習となっている。

### 3) 自動変換機能の多用

- ・大半はパソコンやスマホを使うのでその変換機能を頼りっぱなしになっている。

## 3. コンセプトの立案

「グループで遊びながら学べる」というコンセプトを設定し、ゲーム感覚で漢字について学んでもらう。対象は中学生とした。漢字検定の勉強も楽しく行えるようにしていく。

## 4. デザイン展開

勉強している感覚ではなく遊んでいる感覚を第一優先として考え、また一人でやるより大勢で行いそれをグループ化にし、競争意識を発生させてかつ楽しみながら行う。最初にテストを行い、現時点での実力を測る。そのテストの点数を集計し、その正解点数分のポイントをごとに与えてゲームに入る。これを小学校や施設などで実際に使用してどんな反応なのか、またテストを行い、成績がどう変化したかを検証する。漢字の形をなるべく崩さないでそのことわざの意味が間接的にわかるように、ポップ

なイラストにすることで楽しさを増幅させるようにした。ヒントの文は堅苦しくならないように注意しながら簡潔にまとめた。全体の構成として教材らしさを極力減らした。そのため左上に「ことわざ」の頭文字を置き、全体の色を落ち着いた効果をもたらす青色にし、なるべく使用者に勉強のイメージを無くすようにした。

## 5. 完成図



## 6. 結論

生徒の保護者や先生、そして私の地元の市民館の人に協力をしてもらい、1回目の検証を行った。「絵が可愛くて良い」、「うまく表現されている」との高評価を得た。逆に「人によっては所々意味が解りづらいかも」という指摘もいただいた。これを踏まえて次にサレジオ中学校の1年生に協力してもらった。最初の小テストの結果は、約 25%の正解率であり、漢字が分からない学生が多かった。ゲームが終わったあと同じようにテストをした結果、約 30%の正解率に上がった。さらに漢字も同じように書けるようになった学生が増えた。つまりことわざの意味をイメージしやすくなり、本質も理解できるようになったと考えることができる。改善点はイラストの表現方法、四字熟語版の検討である。時間が経ったあとも内容を理解しているかの調査も必要だと感じた。この検証の結果で 90%の方が皆でやるのは楽しい、こういう授業があればもっと楽しくなる、もっと漢字を覚えなくなったなどの感想をいただいたことからこの研究目的は達成できたと結論づけることができる。制作物を使って行う授業の仕方の難しさを、多くの人に解りやすく制作できるかが最も重要であるとわかり、同時にこの課題を解決することで今までと違った漢字の勉強方法が見つかるのではないかと確信できた。

## 文献

[1] 著) 劉明、鷲尾紀吉, “中国語の日本語への影響,”  
[www.lib.cgu.ac.jp/cguwww/06/31/031-07.pdf](http://www.lib.cgu.ac.jp/cguwww/06/31/031-07.pdf)