

日本語教育実践報告

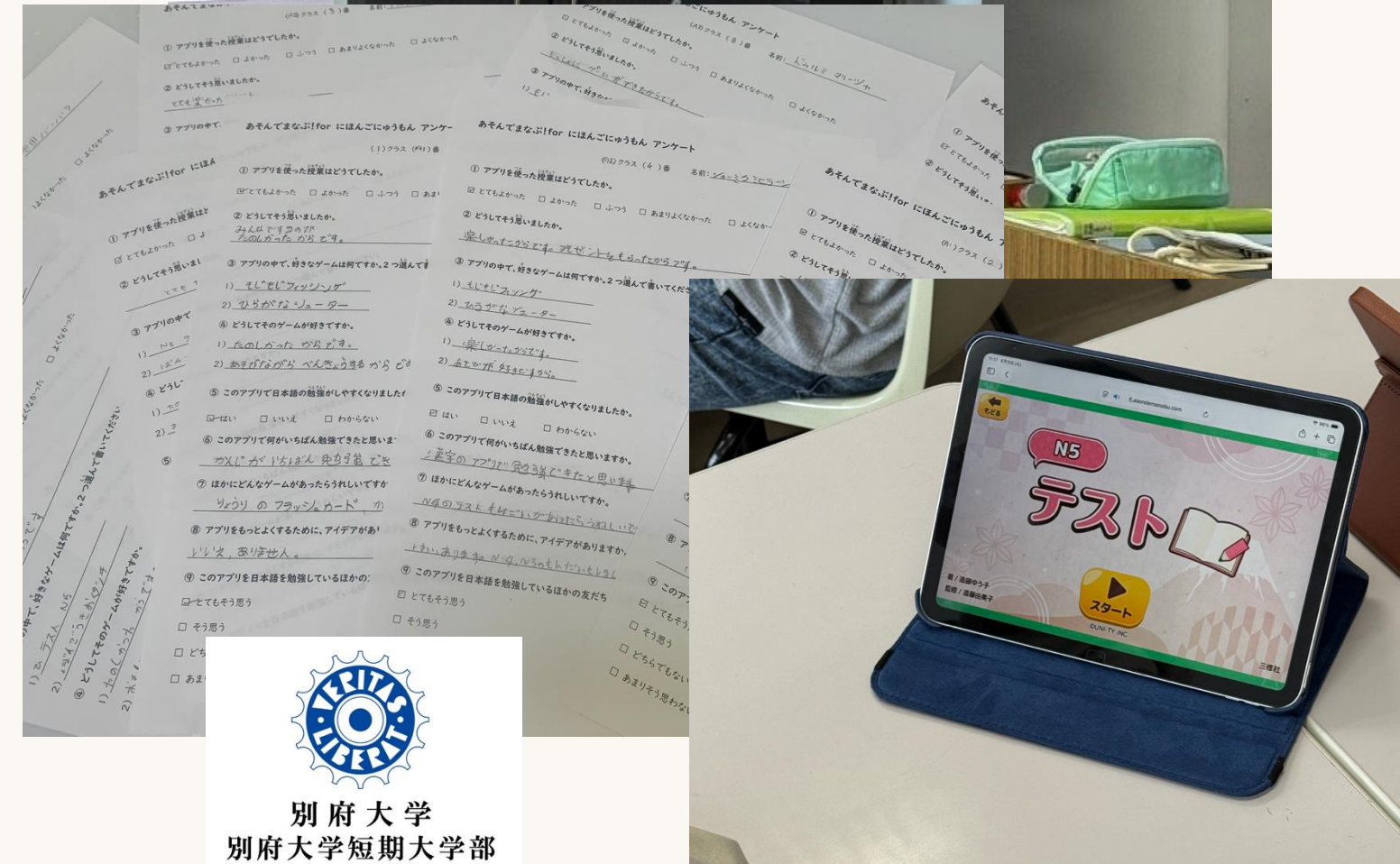
「あそんでまなぶ！ for にほんごにゆうもん」を

活用した ICT × ゲーム 日本語学習の実践

楽しさが、学びを動かす。

A1・A2クラスにおける文字・語彙学習の取り組み

『あそんでまなぶ！ for にほんごにゆうもん CUP』 実施報告



別府大学
別府大学短期大学部

実践の概要

PURPOSE

導入の目的

楽しみながら日本語を学ぶ。
日々の学習の **息抜き** としても
活用できる環境づくり。

TARGET

対象

A1・A2クラス
学生 **18 名**
(昨年度より継続的に展開)

USAGE

授業内活用

週 **2 コマ** の
「文字・語彙」時間に定期的
に活用

SUPPORT AREA

通常授業では時間を確保しにくい領域を、ICTで補完

ひらがな

カタカナ

漢字
字

語彙

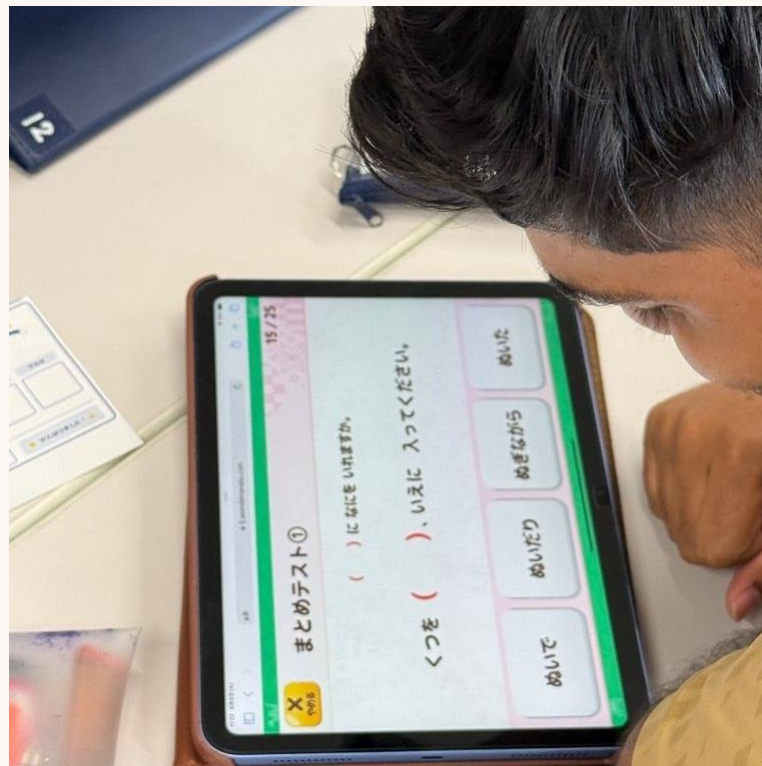
今回はその集大成として、イベント形式の授業
「**あそんでまなぶ！ for にほんごにゆうもん CUP**」を実施。



▲ A1・A2クラスの授業風景

「CUP」イベントの実施内容

これまでの学習成果の集大成として、個人戦・チーム対抗戦のゲーム形式で実施。



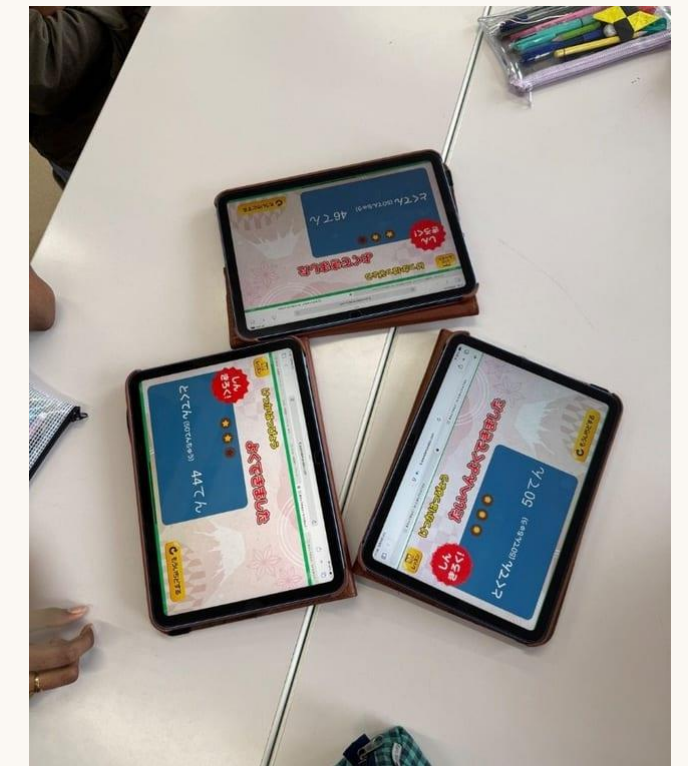
▲ 個人戦：集中して問題に挑戦



▲ チーム対抗戦：協力して語彙問題に取り組む



▲ ゲームコンテンツの紹介



▲ 得点の記録・集計

EVENT FLOW

活動の流れ

- 1 ルール説明・ゲーム紹介
- 2 個人戦（ひとりのチャンピオン）
- 3 チーム対抗戦（チームNo.1）
- 4 集計・表彰

使用ゲーム： もじもじフィッシング／ひらがなシューター／えでしりとり／N5もんだい／ばんごうきおくタッチ／りょうりのフラッシュカード ほか

アンケート結果

対象：A1・A2クラスの学生 18 名 / 設問：授業全体の満足度

SATISFACTION

「とてもよかった」 + 「よかった」

94%

の学生が高く評価

「このアプリで日本語の勉強が
しやすくなりましたか」 →

18名 全員が「はい」と回答



▲ 満足度の内訳 (n=18)

回答の内訳		
● とてもよかった	16名	89%
● よかった	1名	5.5%
● ふつう	0名	0%
● あまりよくなかった	1名	5.5%
● よくなかった	0名	0%

読み解き

「あまりよくなかった」の自由記述は「負けて悔しかった」「優勝できなかった」という内容。
授業中は積極的に活動しており、アプリ自体への低評価ではなく **競争要素による悔しさ** が反映されたと考えられる。

学習効果と考察

01 楽しさが主体性を引き出す

ゲーム性が高く、反復学習を自然に行えるコンテンツが支持。
普段は発言が少ない学生も積極的に参加する姿が見られた。

03 協働と相互サポート

ICT操作が得意な学生が苦手な学生をサポートする場面も。
知識習得だけでなくコミュニケーション能力の育成に寄与。

02 競争要素が集中力を高める

ランキング・チーム対抗戦の導入で、
普段以上に学習への集中力と意欲が高まった。

04 「失敗しながら学ぶ」姿勢

学生は間違いを恐れず何度も挑戦。
ICTに親しみながら学べる文字・語彙学習の補完として有効。



▲ 楽しみながら主体的に学ぶ学生たち

STUDENTS' VOICE

学生の自由記述

「みんなで活動するのが楽しかった」

「ひらがなや漢字の勉強になった」

「ゲームをしながら勉強できた」

「遊びながら学習できた」

まとめと今後の展望

KEY RESULTS 主要成果

満足度

94%

高く評価した学生の割合

学習しやすさ

100%

18名全員が「はい」と回答

人気No.1 ゲーム

もじもじ
フィッシング

11名が選択 / 反復学習に効果

SIGNIFICANCE 本実践の意義

ゲーム性を取り入れた学習が、主体的な参加と文字・語彙学習への意欲を引き出す。

チーム対抗戦・ランキング機能は協働学習を促進し、ICT機器に親しみながら学べる環境づくりに貢献した。

NEXT STEP 今後の活用可能性

学生からはN4レベル問題の追加・難易度アップ・漢字問題の拡充・新ゲームの追加を希望する声。

レベル・興味関心に応じて活用方法を工夫し、ICTを活用した日本語教育を継続的に推進していく。



▲ 表彰の場面：頑張った学生を讃える