

修士論文

継承日本語学習児の自律的漢字学習に繋げる思考システムの育成
ープログラミング・デジタルスケッチブックを使用した授業の提案ー

Developing Thinking Systems in order to improve autonomous kanji
learning in Japanese as a Heritage language children
-A Proposal for Classes Using Graphical Programming and Digital
Sketchbook as Supporting Tool-

熊本大学大学院 社会文化科学教育部教授システム学専攻 博士前期課程

216-G8806

ストレスレ 梓

主指導：合田 美子 准教授

副指導：鈴木 克明 教授

副指導：戸田 真志 教授

2023年3月

要旨

本研究の目的は、日本語を継承語として学ぶ子ども（JHL児）の漢字教授についての提案である。継承語は、幼少時に第一言語だったものが社会生活の広がりによって優勢でなくなった言語で母語（国語）とも外国語とも異なるが、継承日本語教育の歴史は浅く、学習者の実態にあった教授法・評価法・教材の開発が急務となっている。本稿には、JHL児が自らの意欲と目標を自覚した自律的な漢字学習者になるための思考システムの育成を目指し、インストラクショナル・デザインの手法で設計、実践した授業成果をまとめた。

序論として、第1章で研究の概要を述べる。第2章では、先行研究の分析と問題提起を行う。国語教育・日本語教育における漢字教授法や教材研究を収集し、それらを継承日本語教育に転用することによって起こる問題を検討した。

本論では、第3章で介入授業開始前の設計を、第4章で結果と考察を述べる。第3章では学習者分析と介入授業前の漢字教授分析から問題点を整理し、問題解決に向けた学習目標の設定および授業設計を検討した。問題点の整理と目標設定には、「漢字学力の構造」を使用した。「漢字学力の構造」はマルザーノの学習目標の新分類体系を参考に、富安によって作成されたものである。本研究では、長期的自律的に漢字を学んだり使ったりする際に必要な力を、「思考システムの処理」の「自律システム」および「メタ認知システム」の2つであると仮定し、その育成を目指した。授業デザインに際し、ガニエの学習成果の5分類とマルザーノを比較分析し「態度」が「自律システム」、「認知的方略」が「メタ認知システム」にあたるとして、課題分析を行っている。授業実践を経た第4章では、授業前後のアンケート・プレゼンテーション・インタビューそして作品のデータから、学習者の自律システムとメタ認知システムを分析した。

結論として、第5章で2つの学習目標の達成度を述べる。授業前後の変化比較から得た結論は、進んで日本語・漢字学習の継続を選択する態度は全員が獲得（または維持）できたが、自分の学習をメタ認知し、現実的な目標設計と到達手段を考える認知的方略の獲得には個人差が大きいということである。プログラミング・デジタルスケッチブックアプリSpringin'を使った作品作りの効果としては、保護者介入の減少、相互コメントによる作品のブラッシュアップ、社会的・文脈的な漢字学習がある。最後に、残された課題と今後の展望をまとめた。

Abstract

The purpose of this study is to propose a proposal for teaching Kanjis to children who learn Japanese as an heritage language (JHL children). Inherited language is a language that was the first language in childhood, but has become less dominant due to the expansion of social life, and is different from either the mother tongue (national language) or a foreign language. This paper reports the results of a class designed and practiced using instructional design methods, with the aim of fostering a thinking system that will enable JHL children to become autonomous learners of Kanjis who are aware of their own motivation and goals.

As an introduction, Chapter 1 provides an overview of the research. In Chapter 2, prior studies are analyzed and issues are discussed. It collects research on Kanjis teaching methods and teaching materials in Japanese language and Japanese language education, and examines some of the problems that arise when these methods and materials are transferred to heritage language education.

In Chapter 3, describes the class design prior to the start of the intervention class, and in Chapter 4, the results and discussion are presented. In Chapter 3, the problems were identified based on the analysis of the learners and the analysis of Kanjis teaching before the intervention class, and the setting of learning goals and class design to solve the problems were examined. The "Structure of academic ability regarding Kanji" was used to analyze the problems and set goals. The "Structure of academic ability regarding Kanjis" was developed by Tomiyasu based on Marzano's New Taxonomy. In this study, we assumed that the two necessary capabilities for long-term autonomous learning and use of Kanjis are the "autonomous system" of "thinking system processing" and the "metacognitive system," and aimed to develop these capabilities. In designing this class, comparing the five categories of Gagné's learning outcomes with Marzano's, an analysis of issues was conducted, assuming that "attitude" corresponds to the "autonomous system" and "cognitive strategies" corresponds

to the "metacognitive system. In Chapter 4, which is based on the practice of a class, the autonomous system and metacognitive system of the learners are analyzed based on the data from questionnaires, presentations, interviews, and productions before and after the class.

As a conclusion, Chapter 5 describes the achievement level of the two learning objectives. The conclusion from the comparison of pre- and post-class changes is that all students acquired (or maintained) the attitude of willingly choosing to continue learning Japanese and Kanjis, but there was a large individual difference in the acquisition of a cognitive strategy to metacognize their own learning and to think about a realistic goal design and means to reach it. The effects of using the Springin' programming/digital sketchbook application to create productions include a decrease in parental intervention, brushing up on productions through mutual comments, and learning Kanjis in a social and contextual environment. Finally, the remaining issues and future prospects are summarized.