

プログラミングアプリを使った継承日本語学習児のための漢字授業の提案

Proposal for Classes to Learn Kanji for JHL(Japanese as a Heritage Language) Children Using a Programming Application

ストレスレ 梓^{*1} 鈴木 克明^{*1,*2} 戸田 真志^{*1,*2} 合田 美子^{*1,*2}
Azusa STRAESSLE Katsuaki SUZUKI Masashi TODA Yoshiko GODA

*1 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

*1,*2 熊本大学教授システム学研究センター

*1 Graduate School of Instructional Systems, Kumamoto University

*1,*2 Research Center for Instructional Systems, Kumamoto University

<あらまし>日本語を継承語として学ぶ子どもが増加しているが、継承日本語教育は歴史が浅く、学習者特性に適した教授法や教材が不足している。そこで本研究では、バイリンガル教育の理論とインストラクショナル・デザインの手法を用いた漢字授業の開発を目指す。本発表はその中の授業設計についての提案である。学習目標として「新分類体系を用いた漢字学力の構造」を使用し、「マルチリンガル環境におけるリテラシー獲得の教育的枠組み」と ARCS モデルを取り入れ漢字授業を設計した。学習ツールとして、プログラミングアプリ Springin'を使用する。最後に、今後の予定を述べた。

<キーワード> 継承日本語 漢字力 漢字授業 学習目標 ARCS モデル

1. はじめに

グローバル化が進み、日本にルーツを持つが教育は現地語が中心という海外在住の子どもも増えてきている。年少の頃は第一言語として使用していたが、成長するにつれ優勢言語でなくなった日本語を「継承日本語」と呼ぶ。これまでの研究から継承語は母語（国語）とも外国語とも異なる特徴を持つことがわかっているが、継承日本語教育はまだ歴史が浅く、この領域に特化した教授法や教材が不足しているのが現実である。

2. 目的

継承日本語教育では教材を国語教育・日本語教育から借用することが多く、その結果マルチリンガル能力を活かせない学習環境におかれることもある。その一つが、漢字学習である。継承日本語学習児（以下 JHL 児）は一般的に同世代の母語話者より日本語語彙数が少なく、教材の言葉を知らないことが多い。さらに漢字環境が身近にない、表語文字の学習ストラテジーを知らない、といった理由で困難を抱えることになる。また、日本語で読み書きする機会が非常に少ないにも関わらず、評価は読み書き筆記テスト中心である。そこで本研究ではまず JHL 児に必要な漢字力とは何かを考え、次に効果的な授業の提案を試みた。

3. 方法

3.1 漢字力とは何か

まず、学習目標を決めるために「漢字力とは何ができる／わかることか」を定義した。今回は富安（2021）の「新分類体系を用いた漢字学力の構造についての記述案」（表 1）を使用する。ブルームのタキソノミーを改訂したマルザーノらの「新分類体系」を用い、漢字の知識と運用力を細分化したものである。漢字を正しく再生する読み書き能力に限らず、運用についても目標化できると考え採用した。

表 1 新分類体系を用いた漢字学力の構造についての記述案（富安 2021）

思考システムの処理のレベル		
自律システム	漢字観や漢字学習観、漢字運用観などに基づき、思考等に取り組むかを決める	
メタ認知システム	目標を決めたり、運用や知識の状況についての自己評価を行ったりする	
認知システム	知識の活用 分析 理解 取り出し	状況に合わせ、どのように理解／表現を行うのかを決定／実行する 他の漢字運用について分析したり、漢字自体を分析したりする 未知の漢字や漢語を理解／記憶する 自動的に漢字を理解／表現する
知識の領域		
情報 (宣言的知識)	1. 枠組み 2. 詳細事項	・漢字観 ・漢字学習観 ・漢字運用観 ・字形・意味・音・用法 ・漢字の来歴・漢字の機能 ・部首・語彙・辞書など
心的手続き (手続き的知識)	1. プロセス 2. スキル	・状況に沿う語彙の理解／使用 ・未知の語の推測／調査 文脈に沿う語彙の理解／使用
精神運動手続き (身体を動かす手続き)	1. プロセス 2. スキル	・状況に沿う表現手段の使用 ・字形認識（字種識別） ・字形再生

3.2 JHL児の特徴を活かす授業

JHL児の特徴を活かすという学習者中心の観点から「マルチリンガル環境におけるリテラシー獲得の教育的枠組み」(図1)を参考にして授業を設計した。マルチリンガル児のリテラシー向上のため教師が実践すべき4つの指針が示されている。カミンズは具体例として、第一言語で培った能力を第二言語に転用し利用させ、児童の想像力、知性、(多)言語能力、芸術的才能を反映させた作品発表をあげている。

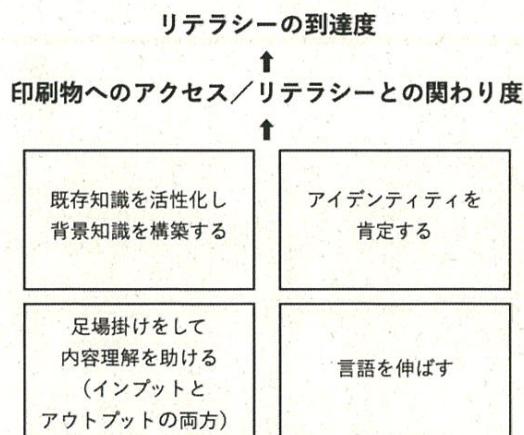


図1 マルチリンガル環境におけるリテラシー獲得の教育的枠組み (J.カミンズ 2021)

4. 授業設計

本研究での漢字授業を、以下の与件の中で設計した。

- ・形式：オンライン同期授業
 - ・時間：30分×12回（非同期課題あり）
 - ・冬休みを挟み、13回目の授業で発表会実施
- 4回の授業で一つのタームとする。タームごとにテーマに関する漢字を学んだあと、各自が興味を持った漢字を、ある観点からまとめSpringin'を使って作品として表現し、発表する。自分の興味で発表の題材となる漢字を選ぶことができ、作品作りの過程では日本語使用にこだわらない（優勢言語でのやりとり容認、日本語不要のプログラミングアプリの使用）で適度な足場かけとアイデンティティの肯定を感じられる環境を目指した。
- 以下、毎回の授業内容を記す（○は授業回数、アルファベットはARCSモデルの領域）。
- ① テーマと学習目標を確認する。テーマ関連動画や文章から、語彙を学んだり、デモ作品を見たりして見通しをもつ。（A）

- ② 作品構想を話し合い、作成を開始する。（R）
- ③ プロトタイプのゲームで遊んでもらったり、作品を見てもらったりしてフィードバックをもらい、作品を改良する。（R, C）
- ④ 作品発表会と自分の学習の振り返る。（S）
- ⑤ ①から④を3回繰り返し、冬休み中の課題として「漢字ってなあに」をテーマに、クラスメートと保護者に対し自分の漢字観をプレゼンテーションする資料を作成する。発表会は休み明けの1月に行う。

②から④で作成する作品は、漢字のゲーム、デジタル本、プレゼン等で、形式は自由だがSpringin'を使用を条件とする。今回使用するプログラミングアプリ Springin'（しくみデザイン）の採用理由は、文字を使わない直感的な操作で作品が作れるため日本語力を問わず使いやすい、海外でも無料で使用できる、ゲーム以外にも動的な本やプレゼン資料が作成できるといったことがあるが、最大の特徴は「マーケット」と呼ばれるアプリ内コミュニティである。ここに作品を出展すると、他の利用者からのフィードバックやコメントをもらうことができるため、作品作りの真正性を高め、日本語を使ったコミュニケーションが期待される。

5. おわりに

今後の予定はまず、新分類体系の漢字評価が適切かどうかの再検討を行う。検討に際しては、継承語教師、国語教師のエキスパートレビューを実施する。授業の流れに関してはID専門家からのエキスパートレビューを行い参考とする。

8月～12月はオンライン授業の運営をしながら、授業中の観察を行いデータを収集する。また、タームごとに学習者から形成的評価を収集し、授業を改善しながら開発を進めていく。

参考文献

- Springin'（スプリンギン） | 創造的プログラミングアプリ, <https://www.springin.org>
 (2022年6月14日参照)
- J.M.ケラー, 鈴木克明監訳 (2010) 学習意欲をデザインする, 北大路出版
- J.カミンズ, 中島和子訳 (2021) 言語マイノリティを支える教育【新装版】(電子書籍版), 明石書店
- 富安 慎吾 (2021) 漢字に関する学力の構造を記述する方法についての検討——「運用力」概念の検討を起点として——, 国語科教育, 90: 26-34.