

修 士 論 文 要 旨

開放環境科学専攻	学籍番号 80225435	フリガナ 氏名	キム ジュヨン 金 柱妍
(論文題目) エデュテインメントを指向した漢字学習支援システム			
(内容の要旨) 近來、漢字教育の必要性が強調されているが、漢字に対する印象はいいものではない。漢字に対して覚えにくい、使用しにくくて興味が低いなどの考えを持っている。漢字をやさしく楽しく現実的に覚えられるシステムが必要されている。PC と internet の発展によって遠隔教育が可能になって、web を利用した教育方案が論議されている。 それで、漢字学習に対して学習者の興味誘発と理解向上を目的とした edutainment を指向した漢字学習支援システムを提案する。そして、そのシステムの edutainment 性を評価する。 Edutainment はゲームをするように楽しく学習する方法である。提案するシステムはゲームやアニメーションの形態として作られる。ゲームは目的、規則、競争、挑戦、娯楽性を持っていて学習動機を誘発する。アニメーションは専門家より初心者、経験者より無経験者に利用されるのが効果的である。 既存の漢字学習サイトを調べて見ると、漢字—漢字語—漢文という漢字学習過程に対して内容の構成は三つの段階の中一つや二つの段階を持っているのが大部分である。 提案システムは韓国の小学生を対象としてやさしい漢字で構成した。 提案システムは (1) 象形漢字—文字の生成原理を動画で表現 (2) 形声文字—文字の生成原理を動画で表現 (3) 四字熟語—シナリオを通じてアニメーションで表現 (4) 漢字語—puzzle ゲームを利用して単語と四字熟語を学習 (5) 漢字語の活用—文章中で使われる漢字語—ハングルの変換で表現 作られたプロトタイプは既存の漢字学習サイトと学習後のアンケートを通じて評価した。被験者である韓国の小学生を二つのグループに分けて異なる順序で提案したプロトタイプと既存サイトを使ってもらってから興味度、動機誘発、便利性、内容構成、学習性、理解度、相互作用性に関して質問して5段階で各項目の満足度を評価してもらった。評価結果、既存システムより提案システムが漢字学習の興味や動機誘発に有効だと思われる。ゲームやアニメーションが各学習段階に適切に利用されたと考えられる。しかし、目的とした理解度を上げるためには時間がかかると思われるので工夫が必要だと思われる。			