

Kahoot!のゲームを用いたカタカナ語の綴り・意味の学習スキル向上

アカラパトゥムラック パットリター

NIDA 言語コミュニケーション研究科修士課程

本研究の目的は、1)Kahoot!のゲームを通して、カタカナ語彙の綴りと意味の記憶力を向上させ、学習前後（1週間）の点数を比較すること、2)Kahoot!のゲームを通じたカタカナ語彙の綴りと意味の記憶の持続性を調査すること（1週間後および1ヶ月後）、3)Kahoot!のゲームによるカタカナ語彙学習に対する学習者の満足度を調査することの3点である。研究対象者はパトゥムターニー県の私立大学日本語ビジネス学科の2年生と3年生の学生10人で、目的別サンプリングによって選んだ。研究に用いたツールは1)学習計画、2)Kahoot!のゲーム、3)学習前後のテスト（学習前、1週間後、1ヶ月後）、4)Kahoot!のゲームによるカタカナ語彙学習に対する満足度調査である。データ分析には、百分率、平均、標準偏差、およびt検定統計量を用い、学習成果を比較した。この研究は、1つの実験群を対象にした研究である。

研究結果によると、1)カタカナ語の綴りに関して、学習後（1週間）の点数が学習前よりも有意に高いことが分かった（統計的有意水準0.01）。また、カタカナ語彙の意味の記憶に関しては、学習後（1週間）の点数が学習前よりも有意に高い（統計的有意水準0.001）。2)Kahoot!のゲームを通じたカタカナ語の綴りと意味の記憶の持続性を調査した結果、カタカナ語彙の綴りに関する持続性は、学習後（1週間）と学習後（1ヶ月）の点数に有意な差がないことがわかった。意味の記憶に関しても、学習後（1週間）と学習後（1ヶ月）の点数に有意な差はなかった。学習者が最もよく間違えた音の上位3つは、拗音、促音、濁音だった。さらに、学習者は和製英語の意味を、カタカナ英語の単語よりもよく理解していた。Kahoot!ゲームによるカタカナ語彙学習に対する満足度については、学習者は全体的に「良い」と評価していた。

キーワード：綴りの書き取り 意味の記憶 カタカナの語彙 Kahoot!のゲーム