

コンピューターゲームを活用した動詞の「て形」活用の学習効果

—タイの高等学校日本語プログラムの生徒を対象に—

スクラップ タナッポーン

タマサート大学大学院日本研究科修士課程

本研究では、タイ人日本語学習者を対象にした動詞の「て形」活用を練習するコンピューターゲームを開発し、高校生がゲームを使用した際の学習効果を調べた。研究目的は ①日本語プログラムの高校生にコンピューターゲームを用いて動詞の「て形」活用を理解させ、その前後の学習成果を比較すること、② ゲーム使用後の動詞の「て形」活用の知識の記憶保持の状況を検証すること、③ コンピューターゲームに対する生徒の満足度を調べることである。以下の方法でデータを収集した。① ゲームの使用前・直後・2週間後に動詞の「て形」の知識を問うテストを実施し、点数を記録する、② コンピューターゲームに対する生徒の満足度を調べるアンケートを行う、③ フォローアップインタビューを行う。

調査の結果、ゲーム使用の前後で学習成果を比較したところ、平均点は30.00%から64.76%へと向上し、統計的に有意な差が見られた。また、ゲーム使用の2週間後に、51.6%の生徒が動詞の「て形」の活用ルールの記憶を保持していた。コンピューターゲームに対する生徒の満足度については、内容の理解度は平均4.59（非常に満足）、ゲームデザインは4.48（満足）、学習への有用性は4.54（非常に満足）であった。

キーワード： 教育用コンピューターゲーム、「て形」活用、知識の保持