

ゲーミフィケーションを取り入れたクイズ体験・創造型授業の試み — 外国人留学生を対象に —

キーワード：日本語教育、ゲーミフィケーション、クイズ、授業デザイン、協働学習

Attempt to Introduce Gamification to the Class with Experiencing and Creating Quizzes
- For International Students -

Keyword: Japanese Language Education, Gamification, Quiz, Class Design, Collaborative Learning

李 縁舟 (LI Yuanzhou)
横浜国立大学教育学研究科教育実践専攻 日本語教育領域
riensyuurin@gmail.com

1

要旨

本研究では、「外国人留学生を対象とした日本語授業において、留学生の学習意欲の向上及び日本人学生との協働学習を実現にゲーミフィケーションが有効であるか」を検証するため、ゲーミフィケーションを取り入れたクイズ体験・創作型授業を試みた。実践結果から、留学生が日本語の学習への取り組みが活発になり、日本人学生と協働的に学習活動に参加することができた。

2

問題の所在

オンライン授業への不安

- ・授業内、留学生と日本人学生が交流する機会が減少
- ・授業外、日本語を積極的に使用する機会が減少

⇒オンライン日本語授業の改善を行い、留学生のモチベーション維持と効果的な学習を確立しなければならない。

ゲーミフィケーションの言語教育への応用

李・山下（2014）：試験や課題、発表などをポイント制にした韓国語クラスでの試み

平松（2017）：ドイツの卓上ゲームを利用したドイツ語授業の試み

岩本（2017）：授業内外で日本語を学習するとポイントが獲得でき、合計ポイント数に応じて力士として出世していくという仕組みを取り入れた日本語クラスでの試み

李（2020）：クイズを活用した日本語授業の開発

⇒管見の限り、日本語教育におけるゲーミフィケーションを利用した研究がほとんどされていない。

3

クイズ体験・創造型授業の開発

クイズ体験・創造型授業とは

クイズの概要と作り方を聞く ➡ クイズ大会を体験する ➡ チームワークでクイズを作る ➡ クイズ大会を開く

授業者：クイズ大会の司会者 ➡ クイズプレイヤー

学習者：クイズプレイヤー ➡ クイズプレイヤー、クイズ制作者、クイズ大会の司会者

クイズ体験・創造型授業のゲーム要素 (*マクゴニガル (2011) に沿った)

クイズ大会に参加するか否かを確認する ➡ 自発的な参加

クイズを制限時間内に全員一斉で解答する、正解すると加点される ➡ ルール

正解と不正解の判定、日本語・日本文化に関する知識の解説 ➡ フェイドバック

クイズ大会に優勝する、クイズ作家でも解けないクイズを作る ➡ ゴール

4

授業の実施

実施場所：zoom

実施日：7/16、7/23

実施対象：横浜国立大学国際教育センターJ453クラスの留学生7名

実施方法：①クイズ作家からクイズの概要と作り方を聞き、クイズ大会を体験する。②三つのグループに分けて、日本人学生と一緒にクイズを作る。③各グループで作ったクイズをクラス全員に出し、解答してもらう。

授業者：李縁舟

協力者：日本人学生3名、小田切由香子（クラス担当先生）、高柳優（クイズ&パズル作家）

協力会社：株式会社ニコリ（教材提供& 授業サポート）、株式会社キュービック（授業サポート）

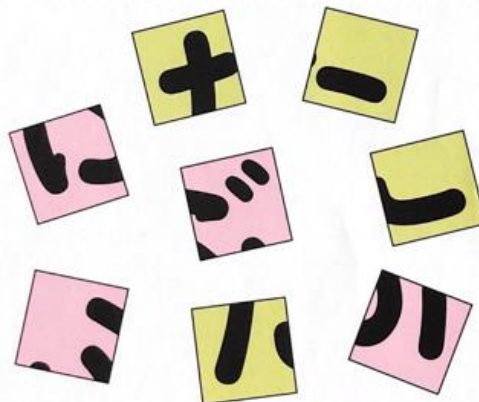
クイズの難易度を調整するため、授業事前アンケートで学習者の日本語学習状況とクイズへの認知度を調査した。その回答から見ると、クラス全体の日本語能力は初級レベルあり、クイズをゲームとして扱い、クイズを経験したことがある留学生が多いとわかった。

正解発表



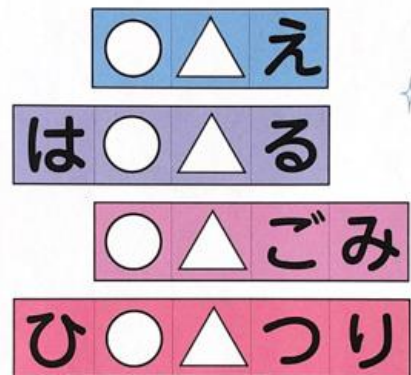
答え:
動物園
(どうぶつえん)

正解発表



答え:
豚 (ぶた)

正解発表



答え:
名前 (なまえ)
花丸 (はなまる) 生
ゴミ (なまごみ)
雛祭 (ひなまつり)

正解発表



4

授業の実施

学習者が作ったクイズの例



___ + ___ + ___ +



----- + ----- -



= -----



----- + ----- + -----



+ ----- - ----- - -----
= -----

5

結果と課題

授業事後アンケート、留学生の発表から：

①授業は楽しかったと評価された。楽しい要素について、「みんなとクイズを解き合うこと（4名）」や「誰かと一緒にクイズを作る経験（2名）」と「授業はゲームみたい（1名）」などの回答が挙げられる。

→留学生の学習意欲の向上と協働学習を促すにゲーミフィケーションが有効だと考えられる。

②クイズは日本語の学習に役立つと認識された。具体的に、「単語を印象深く覚える（4名）」や「振り返り学習ができる（1名）」、「知らない知識を積極的に調べる（2名）」などのコメントが挙げられる。

→留学生の主体的な学習を促すにゲーミフィケーションが有効だと考えられる。

③課題を明らかにした。「クイズが難しくて解けない」や「クイズを作る技術が足りない」、「作ったクイズの正しさは確認はできない」などの意見が課題として残された。

→クイズの難易度を調整する際、留学生の学習ストラテジー調査を行う必要がある。日本語サポートとクイズの

制作に関わる技術的な支援が必要である。

5

参考文献

- 平松 (2017) 「ゲーミフィケーションを利用したドイツ語授業の試み—ドイツ卓上ゲームを手がかりとして—」、『福岡大学研究部論集』17 (4)、pp. 73-96
- 岩本 (2017) 「日本語授業における、ゲーミフィケーションを用いた学習意欲向上の試み」、『日本語教育方法研究会誌』24(1)、pp. 8-9
- 李善愛・山下藍 (2014) 「ゲーミフィケーションが韓国語授業に与える影響—新たな韓国語教材の開発を目指して—」『宮崎公立大学人文学部紀要』21(1)、pp. 19-34
- 李縁舟 (2020) 「中国の大学におけるクイズを取り入れた授業の開発—日本語学部の専攻生を対象として—」、『授業実践開発研究』13、pp. 75-83
- McGonigal, Jane (2011) *Reality Is Broken: Why Games Make us Better And How They Can Change The World*, Londres, Penguin Books. (妹尾堅一郎監修 藤本徹・藤井清美訳『幸せな未来は「ゲーム」が創る』、早川書房 (2011年)、pp. 39-41)

ご清聴
ありがとうございました

李 縁舟 (LI Yuanzhou)
riensyuurin@gmail.com