

# ひらがなの読み書きの能力の向上のためのはしゲームのテクニック方法の効果

(ジャカルタ Pusaka 1 高校の一年生に対する実験研究)

ヌルソバー。マウリダー

## 概要

### A. 背景

学校のカリキュラムにおける言語能力は通常すなわち、四つの用語が含まれている。

1. 聞く能力である。
2. 話す能力である、
3. 読む能力である。
4. 書く能力である。

各能力は三つ能力にしっかりと完成している。Tariganによると、やさしいの相対的に能力とやさしい能力は聞くと話すである。一方難しいの相対的に能力と難しい能力は読むことと書くことである。(1991)

クラスの学習中に教師は時々講演方法と解説方法だけ教材を伝えて、メディアを使わないので、それまで学生はちょっと飽きと思っている。

だから、魅力的なメディアを必要である。はじめての日本語教育の本

「基本用語辞典の中に授業の中にゲーム要表を取り入れると、言語学習に伴う緊張や苦痛が抑えられ、楽しい雰囲気の中で言語の使用経験を積みませることができると書いてある。(1997:34)

ひらがな字の学習中にはしというゲームのテクニックは一つのテクニックを使用される。はしというゲームは十分に単純なロジックのゲームである。標準的なサイズなし長方形でしている。この目標のゲームは一連の行を描いて、すべての島々をせつぞくされたと思わず。学習の中に内容の島はひらがな字を交換する。

## B. 問題提供

本研究の問題は以下のとおりである。

1. ジャカルタ Pusaka 1 高校の一年生に対するひらがなの読み書きの能力の向上のはしゲームのテクニック方法の効果はどうであるか。
2. ジャカルタ Pusaka 1 高校の一年生に対するひらがなの読み書きの能力の向上のはしゲームのテクニック方法に対して学生の反応はどうであるか。

本研究の目的は以下のとおりである。

1. ジャカルタ Pusaka 1 高校の一年生に対するひらがなの読み書きの能力の向上のはしゲームのテクニック方法の効果を知ること。
2. ジャカルタ Pusaka 1 高校の一年生に対するひらがなの読み書きの能力の向上のはしゲームのテクニック方法に対して学生の反応を知ること。

## C. 解説

研究に使った方法は真の実験という方法である。研究の対象はジャカルタ Pusaka1 高校の一年生である。実験の対<sup>たいしやう</sup>象はジャカルタ Pusaka1 高校の一年生の3組と一年生の4<sup>くみ</sup>組である。人数は六十人いる。研究器具はテスト（事前テストと事後テスト）とアンケートを使用する。テストは両方のクラスで行われたが、アンケートは実験クラスにしか配布されなかった。本研究のデータ分析テクニックはテスト結果のデータ処理やアンケート調査データや学習活動の効果を知るための点数計算によって量的のテクニックである。実験クラスと統制クラスにおける研究を実行した後、結果は次のとおりである。

### 1. 事前テストのデータ<sup>しやうり</sup>処理

ジャカルタ Pusaka1 高校の標準評価を基にして、実験クラスの学習者の能力の平均点は 41,67 点であるが、統制クラスのテストの平均点は 36,67 点である。統制クラスのテストの点数は「失敗」というカテゴリーになる。

事前テスト結果の  $t_{\text{数}}$  は 1,31 点である。そうすると、 $t_{\text{数}}$  は  $t_{\text{表}}$  より低いので  $H_0$  は受け入れられたが、学習者のひらがなの読み書きの能力の向上は実験前の実験クラスと統制クラスには重大な差がなかったので  $H_k$  は受け入れられないということである。

## 2. 事後テストのデータ処理

はしゲームというテクニック方法でひらがなの読み書きの能力の向上の学習した後、実験クラスの平均評価はジャカルタ Pusaka1 高校の標準表によって、90,17 点である。それは「優」というカテゴリーである。

一方、クラスでは講演方法と解説方法でひらがなの読み書きの能力の向上の学習した後、平均点 64 点である。それは失敗というカテゴリーである。

事後テスト結果の  $t_{\text{数}}$  は 11,79 点である。そうすると、 $t_{\text{数}}$  は  $t_{\text{表}}$  より大分高いので  $H_k$  は受け入れられたが、はしゲームのテクニック方法で学習した後のひらがなの読み書きの能力の向上は実験クラスと統制クラスのテストには重大な差があるので  $H_0$  は受け入れられないということである。

## 3. アンケート調査データの処理

アンケートの調査結果を見たら、学生はよほど (53, 33%) 日本語が好きである。日本語を学ぶで一つ学生の面倒なことがひらがなである。そしてほとんどの学生は (76, 67%) はしゲームのテクニック方法でひらがなの読み書きの能力の向上といている。

## 4. 学習の有効性の計算結果

実験クラスにおけるはしゲームのテクニック方法でひらがなの読み書きの能力の向上の学習の normalized gain の平均点は 0,82 点なので、非常に効果があるというカテゴリーである。

その一方、統制クラスのテストでは講演方法でひらがなの読み書きの能力の向上の学習の normalized gain の平均評価は 0,56 点なので、効果があるというカテゴリーである。

#### D. 結論

上記のデータを見れば、本研究によって次のことが分かった。

1. はしゲームというテクニック方法の使用はひらがな字の読み書きの能力の向上の学習に講演と解説方法の使用より効果がもっと高いである。
2. はしゲームというテクニックは学生のひらがな字の読み書きの能力は向上になる。そして学生はすぐ日本語を学ぶ。
3. 事後テストによると、はしゲームというテクニックを学ぶ前の事後テストの学生の点が高いである。一方、統制クラスは講演方法を学ぶ前の事後テストの学生点が低いである。
4. アンケートは、はしゲームというテクニックで楽しく勉強する。