

活動分野：

教育・人材育成

研究者名（研究グループ名）：

文学部 日本語日本文学科 設樂馨（設樂ゼミ）

## 活動概要

身の回りにある漢字を楽しく学べる、部首をキャラクター化した漢字教育コンテンツを開発し（10月開始）、小学生をターゲットとしたワークショップを開催（翌年2月）した。コンテンツ内容は、子どもが漢字の形（字形）・音（読み方）・義（意味）をビジュアルとストーリーで理解できるよう、  
 形の一部；部首をキャラクターにした「かんむりひめ」  
 一字の字形と音；文字が浮かび上がる「文字水晶」  
 義（字の意味）；かんむりひめが使える特別な「魔法」と整理・設定し、あめかんむりひめの「あめかんむり」（あめかんむり）とゲームをして漢字習得を促す。

## 活動内容

活動・研究・委託テーマ	漢字キャラクターの教育コンテンツ開発
対象となる地域・企業等	株式会社コトバノミカタ
活動学生（ゼミ・学年等）	設樂ゼミ（日本語学）3年生
連携時期	2019年10月1日～2020年3月31日
学外への広報方法	アフタースクールここね宝塚にて案内、テキストを配布
連携の内容・連携のプロセス	<p>設樂ゼミ（演習Ⅰ）では、日本語学の研究テーマを模索する。また、研究テーマを客観視するのに、学内外の多様な活動を推奨している。</p> <p>ところで、漢字学習はドリルによる書く練習ばかりという通念を離れ、部首や成り立ち・意味による分類を知ると、違った学習法が考案できる。子どもにとって、キャラクターを用いた教育コンテンツはキャラクターが魅力的であるだけでなく、漢字のイメージが多様化する、小学校学習指導要領に収まらない漢字の豊かな知識を得るなど、ポテンシャルが高い。学生の経験的な漢字学習法に当てはまらない、創造的で新規性のある気づきをもたらすだろう。</p> <p>そのため、小学生対象漢字ワークショップの開催を目標に、キャラクターのビジュアル設定、ワークショップのプログラム考案において、ゼミ学生とともに参加し、教員が監修を務めた。</p> <p>キャラクターの発案と造形は、株式会社コトバノミカタ・本下様による。ワークショップは、アフタースクールここね宝塚の協力を得た。資金は、連携する株式会社コトバノミカタ様が平成30年度第2次補正予算 小規模事業者持続化補助金に認定され、活動を遂行できた。</p>
地域面・教育面での成果	漢字教育は、子どもの保護者も学生も、経験による既定の通念が強く働いていた。本コンテンツにより、漢字教育の創造性や新規性を更新できた成果は大きい。また、株式会社コトバノミカタ様の一面として、女性起業家としての成功がある。女子大学生の学びとして、彼女の活躍からキャリアプラン形成の一助となった。

## コーディネートの課題や運営面での努力

学生の主体性が課題である。学生は、キャラクターが決定して可視化した成果が表れるまで消極的だったが、ワークショップ当日は非常に積極的かつ、素晴らしい動きをしてくれた。そのため、枠組み（今回は、ワークショップの形態）が不確定で、具体的な行動が想定できない活動だと、学びの目標を設定しにくいのだと考える。この課題については連携活動に限定せず、学生生活のあらゆる機会を通じ、多様な成功体験を積み上げてもらうことで、主体的に情報を収集し、意志決定のプロセスに加わる意欲を培っていくことが大切なかも知れない。

## 活動内容PR（活動の様子・関係者からの評価等）

武庫川女子大学×株式会社コトバノミカタ・アフタースクールここね宝塚  
 小学生対象ワークショップ  
 「あめかんむりとまほうのかんむり～たのしくまなぼう！かんじのヒミツ～」の様子

日時：2020年2月9日（日）午前10:00～12:00  
 場所：アフタースクールここね宝塚  
 参加者：合計10名  
 （年中園児～小4、女子3名・男子7名）



## 「あめかんむり」の誕生 冠を持つ漢字を書こう



## 学生参加の様子

草冠「茶」のまほうで休憩（上）  
 かんむりさがしゲーム（下）



## 【小学生の感想】

・かん字はいろんなところにあるんだなーとしました（小2男子）

## 【保護者・見学者の感想】

・同伴していた自分がとても勉強になった。  
 ・子どもが楽しく参加できてよかった。家に帰つてからも漢字を自分で書き始めた。  
 ・わからない字を見つけては寄り添いサポートする学生スタッフの細やかな気配りに感動した。  
 ・未就学児が漢字に興味を持ち、自分から漢字を書く様子に驚いた。