ジダマ

JIDAMA ／ 学習

漢字を読んで・書いて・仲間にして、昔の日本の国を取りもどせ。



漢字を宿した武将たちと、まちがい字の魔物「バケジ」の大将

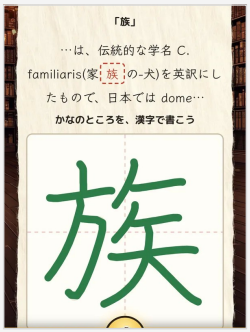
このアプリについて

ジダマは、漢字に宿るたましい「字霊（じだま）」を仲間にして、まちがい字の魔物「バケジ」から日本の国々を取りもどしていく、漢字学習のシミュレーションゲームです。おすすめの文章を読むと、出てきた漢字が字霊として現れ、読み・書きの問題に正解すると仲間になります。常用漢字2,136字すべてに書き順の手本があり、指やペンで書いた線を、書き順・向き・はね・はらいまで手本とくらべて判定します。仲間にした字は書道場で書いて育て、4字をならべた熟語の陣で合戦に出ます。

こんな方へ

小学1年生〜高校3年生。学年に合った字から出てきます。小学1〜3年生は、まだ習っていない字にふりがなが出て、せりふや説明を読みあげるボタンもつきます。保護者の方は、アカウント名とパスワードを決めるだけで始められます（メールアドレスは不要）。学校・塾の授業や教室の時間にも使えます。

画面



読む：答えの字を書くと、字霊が仲間になる



書道場：書き順の手本をなぞって育てる

くわしい紹介・導入のご相談はこちら

https://app.soship.co.jp/app.php?id=jidama

公式サイト：kanzi.fesvol.xyz/about ／ 導入のご相談：soship.co.jp/contact

できること

1. 読む：昔話・名作・歴史の人物・生き物・宇宙などのおすすめの文章か、その日に読んだページから、出てきた漢字が字霊として現れる。読み・書きの問題に正解すると仲間に
2. 書く：常用漢字2,136字すべてに書き順の手本。なぞる→見て書く→見ないで書くの順に進め、ていねいに書くと経験値3倍
3. 熟語で使う：4字をならべて熟語をつくると部隊が強くなり、四字熟語なら奥義。合戦では、熟語になる字を書くと「会心」の攻撃
4. まちがい字に気づく：バケジの盾に書かれたまちがい字を見つけて正しく書くと、一撃で浄化できる
5. 歴史をたどる国取り：国ごとに奈良・平安から幕末・明治まで、時代の順に5つの合戦。合戦の前には、その土地の歴史の動画が流れる
6. みんなで遊ぶワールド：1つのワールドに50人まで、68か国を取り合う。攻めるのは1日3回まで、毎月1日に地図がもどる
7. 小学1〜3年生は、学年を選ぶだけで画面が切りかわり、習っていない字にふりがなと読みあげがつく

なぜ、つくったのか

漢字の練習は、書き取りのくり返しになりやすく、覚えた字を文の中で使う場面は多くありません。くり返しが続かないことが、いちばんの壁です。ジダマでは、自分で読んだ文章から字が集まり、その字を書いて育て、熟語として使って戦う、という一つの流れの中で、読む・書く・使うを何度も行き来できるようにしました。文章は1日1本、合戦は時間で回復する体力を使うなど、遊びすぎない決まりも入れています。

これから

遊べる国を順にふやしていきます（いまは関東・甲信越・東海の10か国、50の合戦）。人名用の漢字など、常用漢字の外の字へ広げることも考えています。学校や塾で使うときに必要になることは、現場の声をうかがいながら検討します。



陣：4字で四字熟語「電光石火」をつくる



合戦：山・川・林の地形のマスでバケジと戦う



直し書き：盾の「成積」のまちがいをさがす

提供元　株式会社SOSHIP

放課後等デイサービス・学習塾・通信制高校サポート校を自ら運営しながら、現場で必要になった仕組みをアプリケーションとして開発・提供しています。

〒225-0024 神奈川県横浜市青葉区市ケ尾町1158-3 杉田ビル　／　soship.co.jp　／　導入のご相談：soship.co.jp/contact

アプリ・公式サイト