

No part of the candidate's evidence in this exemplar material may be presented in an external assessment for the purpose of gaining an NZQA qualification or award.

SUPERVISOR'S USE ONLY

S

93002



Draw a cross through the box (X) if you have NOT written in this booklet

☐

+

OUTSTANDING SCHOLARSHIP EXEMPLAR



Mana Tohu Mātauranga o Aotearoa
New Zealand Qualifications Authority

Scholarship 2025 Japanese

Time allowed: Three hours
Total score: 24

Check that the National Student Number (NSN) on your admission slip is the same as the number at the top of this page.

There are two sections in this examination:

- Writing – Questions One and Two
- Speaking – Question Three.

The writing section takes place during the first two hours of the examination. Answer Questions One and Two in this booklet.

The speaking section takes place in the third hour of the examination. The supervisor will let you know when you are to go to the recording room, where you will receive Question Three.

If you need more room for your answer to Question One or Question Two, use the extra space provided at the back of this booklet.

Check that this booklet has pages 2–16 in the correct order and that none of these pages is blank.

Do not write in the margins (XXXX). This area will be cut off when the booklet is marked.

YOU MUST HAND THIS BOOKLET TO THE SUPERVISOR AT THE END OF THE EXAMINATION.

LISTENING PASSAGE: ジェネレーションギャップ? (Generation gap?)

Listen to this conversation between Mayu, a Japanese exchange student in New Zealand, and her grandfather in Japan.

Refer to the conversation in your answer to Question One on page 3.

You will hear the passage three times:

- The first time, you will hear it as a whole.
- The second and third times, you will hear it in sections, with a pause after each.
- As you listen, you may make notes in the space provided.

Glossed vocabulary

あみもの	knitting / crochet	Can shrink ^{Can be very} generation gap.	マーじゃん	mahjong, a game
てづくり	hand-made	Not fully tho.	かぞえる	to count
こいのぼり	fish-shaped streamer or flag	Internet	ねん	age
あむ	to knit or crochet	important.	年だい	

People can share hobbies across generations.

LISTENING NOTES

かわい〜ポスター from Mayu. He can teach
Mayu made it. Very pretty. Knitting. Internet helps Mayu.
Not at school. He does it as a hobby. ↑
Knitting is big between youth. ↑
GP also used to make stuff. ↑
eg. 20の(子) ↑
He thinks handmade gifts are old. ↑
Some people only use that technology. ↑
Mayu wanted traditional stuff. ↑
Internet to see tutorials. ↑
Internet is good for hobby. ↑
Chat between peers. ↑
Less stress, more fun. Give to loved ones. ↑
GP hobby? ↑
A lot of open time. ↑
マーじゃん大会 → 頭を使う. Good for elderly. ↑
Mayu doesn't know Mahjong. He can teach her. ↑

QUESTION ONE

Do you think it is possible to bridge the generation gap between younger and older people through shared hobbies?

Use evidence from the passage, as well as your own and others' views, to support and justify your response. Develop a structured and well-considered argument.

同じしゅみをもつて、わかい人とおとしよりのジェネレーションギャップは、
なくなると思えますか？

今、聞いた会話、あなたやほかの人の意見^{いけん}を使って、あなたの考え^{かんが}をより深め、
述^のべてください。よく考えた内容^{かんが}と構成^{ないよう}の議論^{こうせい}を展開^{ぎろん}してください。

日本語で答えて下さい。

Respond in Japanese.

私は同じしゅみを通して若^{わか}い人とお年寄^{としより}りの間にあるジェネレーションギャップは減^{ひく}らせるものだと思います。若^{わか}い人とお年寄^{としより}りは全く異なる教育^{きょういく}を受けていた^{ため}に、全く違う生活^{くわつ}をしてきた^{ため}に、お互^{お互}いともかけはなれた感性^{かんせい}を持っていると思^{おも}え^{られ}がち^です。よく思^{おも}え^{られ}ますが、年代^{ねんたい}など関係^{かんけい}無く趣味^{しゅみ}は誰^{たれ}しもがもっているものです。そして趣味^{しゅみ}の共有^{きうゆう}など^{など}でジェネレーションギャップは糸^{いと}宿^{すく}まると思^{おも}います。しかし、ジェネレーションギャップは完全^{かんぜん}には例えば、まゆさんは趣味^{しゅみ}として^{編み}あみものをもする事^{こと}で、おじいちゃんはおく失^くわれていた^{ため}に、^手作^てりの文化^{ぶんか}を^もつないでいます。この様^{よう}に、年代^{ねんたい}は違^{ちが}くとも、趣味^{しゅみ}の共通^{きょうつう}点^{てん}など^{など}はいくらでもあります。そしてジェネレーションギャップを利用^{りよう}して年代^{ねんたい}を越^こえた趣味^{しゅみ}の共有^{きうゆう}も可能^{可能}

ですよ。例えば、おじいちゃんはいまさんにマ
 ジャンを教えると言っています。マジジャン
 は豆頁を使うのでお年寄りに良いと言われ
 ており、若い人がするイマージはあまり
 ありません。でも、若い人がマジジャン
 を覚え、~~お年寄りに~~お年寄りに寄り添い、一糸者に趣味を楽し
 む事ができます。私も去年おじいちゃんに
 会いに行ったら祭にお母さんと一糸者にマ
 ジャンを教わりました。いつもはあまりしゃべら
 ないおじいちゃんと毎晩一糸者にマ
 ジャンするのが楽しくておじいちゃんともっと仲良
 くなれた感じがして喜かったです。この様に、

~~趣味はジェネレーションギャップを越えて仲良くなる~~
~~趣味の共有はジェネレーションギャップを~~
 系宿める事を可能にして年代など関係なく仲良
 く楽しめます。趣味を共有したりお時に役
 立つのはインターネットの存在です。いまは
 人はあつものの勉強はインターネットでしています。
 そしておじいちゃんもインターネットでHIPHOPを
 見たり学んだりしています。この様に、
 インターネットは新しい趣味を習いやすくしてくれて
 います。いまさんはインターネット上での同じ趣味
 をもつ仲間との会話をストレスが減り、趣味
 に対する楽しみが増すと述べています。そして
 ブログを書いたりチャットで話したりする事で
 同じ趣味を通して楽しく仲良くなれます。
 このインターネットを利用した同じ趣味をもつ
 仲間のつながりは年代など問わずできて

ます。要するにインターネットの発達で、
 ジェネレーションギャップを無視した
 友だち作りが可能になりました。しかし、ジェネラ
 ションギャップが完全に無くなるとは思いません。
 なぜなら、まゆさんのように、常にけいたいでゲーム
 をしている友だちなどの様な人もいますからです。
 若い人とお年寄りの間にかべを建て、寄り添お
 うとせず、自分の趣味を自分だけで楽しめ
 ます。他にも、お年寄りが「若い人の行動」をす
 るのに違和感を感じる人もいます。私、まゆさん
 のおじいちゃんはお年寄りにも、HIPHOPやコ
 ンテンストの若い人たちにもびっくりされています。
 この様な「若い人の事」と「お年寄りの事」は
 社会の固定観念に支配されていて、両者の
 間に大きなかべを隔てています。私のお
 ばあちゃんも、しかし、ここで大事な事は、結果的に
 認めてくれる事、言ってくれる事です。HIPHOP
 コンテストの人たちもまゆさんのおじいちゃんに対して「すげ
 い」と言っています。私のおばあちゃんもフラダンスを
 習っていて私も最初は驚きました。しかし、フラダン
 スを踊っているおばあちゃんを見て楽しそうだと
 思いました。ジェネレーションギャップは文化的な
 違いなどがあるとしても、結局はただの社会の固
 定観念です。これを乗り越える事によって私
 は、ジェネレーションギャップは趣味などの
 共有でなくせろと思います。趣味は年代
 など全く関係無く習って、教え合って、楽し
 むべきものだと思います。

READING TEXTS

Read the three texts on pages 6–10 and refer to them in your answer to Question Two on page 11.

TEXT ONE: ローン・ボウルズは、みんなのスポーツ (Lawn bowls is a sport for everyone)

The poster on the facing page is for international students, advertising a lawn bowls open day.

Glossed vocabulary

こくさい大会	international tournament
インバカーギル	Invercargill (a city in the South Island)

ローンボウルズをしたことがありますか？

ローンボウルズのインフルエンサー、
タカルアセンしゅは、ローンボウルズが
お年^{とし}よりだけのスポーツではなくて、何オ
でもできるスポーツだと言ったそうです。
わかい人は、このスポーツは、ラグビー
ほどおもしろくないと、かんがえていますが、
してみたら、それは、ちがうと分かる
かもしれません。



タカルアセンしゅは、「六オの時に、ローンボウルズをし
はじめて、今、ぼくのたいせつなアイデンティティになった」
と言いました。ニュージーランドのこくさい大会で、
一ばんになりました。今、せかいで八ばんです。



来週まつ、インバカーギルで、高校のりゅう学生に、
ローンボウルズをしょうかいする日があります。タカルア
センしゅが、みんなにおしえてくれます。

- チームに分けて、ミニ大会をします。
- とくべつなスポーツウエアをきなくてもいいですが、
スニーカーをはかなければなりません。
- できるだけ、たすけあって、がんばってください。

お年^{とし}よりとローンボウルズをしたら、ニュージーランドの
いい思い出ができて、ゲームをしながら、楽しい会話も
できるでしょう。

すばらしい一日をすごして、ローンボウルズが楽しいと
思ったら、クラブに入ってください！



TEXT TWO: アイヌのはくぶつかん (Ainu museum)

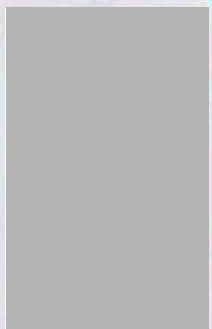
These online chat messages are between Holly, a New Zealand student studying in Japan, and her Japanese friend Yuri.

Glossed vocabulary

せんじゅうみん Indigenous people
 いみ meaning
 される to be subjected to

しゅうかん customs
 ひろめる to spread
 いのり prayer

Y



ゆりさん、それは何？

H

Y

これは、私がつくったけいたい電話のスタンド。

へえ、かわいい。ゆりさんがつくったの？

H

Y

そうだよ。週末に、札幌さっぽろにあるアイヌはくぶつかんに行った。
 そこで、いろいろなアイヌ人のでんとうてきなものをつくって
 みることができるよ。そこで、このスタンドをつくった。

へえ、いいけいけんだね。私は、アイヌ人が日本の北の方に
 すんでいたせんじゅうみんだと知っているけど、アイヌの文化
 について、少ししか知らない。私も、行ってみたい。

H

Y

あんないする人が言っていたけど、アイヌのアイデンティティを
 まもるために、そのはくぶつかんができたそうだよ。アイヌの
 ゲームや、音楽や、むかしの話をおしえてくれた。みんなが分かる
 ように、よくせつめいしてくれて、たくさんべんきょうすること
 ができた。ほんとうにおもしろかった。

それは、よかったね。そのスタンドは、かわいいね。
それは、アイヌのでんとうてきなデザイン？

H

Y

そうだよ。あんなにする人はアイヌ人で、いろいろな
デザインのいみをおしえてくれた。

H

そうなの。アイヌの文化やことばも、分かったね。

Y

そうだね。むかし、アイヌ人は、さべつされて、文化を
つたえることをやめてしまった。アイヌの文化をまもるのは、
今の人のせきにんだね。

H

そうだね。

Y

日本人も、かんこうきゃくも、ここに行ったら、アイヌの
しゅうかんやアイヌ語をならって、アイヌのことをひろめる
ことができるかもしれないね。

H

そうだったら、いいね。ニュージーランドでは、マーオリの文化
をまもっている。学校で、マーオリのうたをうたったり、
ダンスをしたり、ことばをべんきょうしたりすることができる。

Y

いいね。何かつくることはある？

H

あるよ。私は、学校で、マーオリのかばん「kete」をつくった
ことがある。その前に、karakiaというマーオリのいのりを
言わなければならない。

Y

へえ。おもしろそう。ニュージーランドに行ったら、
マーオリのしゅうかんをもっとならいたい。

TEXT THREE: やぶさめ (Horseback archery)

This blog post is about a new hobby a student in New Zealand has discovered.

Glossed vocabulary

かいかいしき	opening ceremony	^{たいかい} 大会	match/competition
きゅうどう	Japanese archery	^{じぶん} 自分	oneself

やぶさめ

先週、学校で、日本のゆうめいなえいが見た。その中で、めずらしい日本のむかしのスポーツを見た。やぶさめというスポーツだ。2020年の東京オリンピックの時、かいかいしきで、せかいに見せるために、やぶさめをした。

やぶさめは、うまにのって、きゅうどうをするスポーツだ。さいきん、日本にも、やぶさめにきょうみがある人が多くなって、クラブもふえているそうだ。

ぼくのしゅみは、Eスポーツで、「Age of Empires」というゲームをしていた時に、やぶさめ^{たいかい}大会に出たことがある。そして、オンラインで、せかい中の人と友だちになって、ビデオを見たり、話したりすることができる。やっぱり、^{じぶん}自分と同じことにきょうみがある人と話すと、うれしくなる。

Eスポーツやゲームは、よくないと信じている人がたくさんいる。でも、ぼくは、そう思わない。Eスポーツのえいきょうで、インターネットで、やぶさめをしらべることになった。ぼくは、あまりスポーツをしたことがないけど、ゲームで、やぶさめをしたあとで、ほんとうのやぶさめをしたくなった。日本にしかないスポーツなので、ぼくは、いつか、日本に行って、やぶさめをけいけんしてみたい。

QUESTION TWO

In what ways are hobbies related to our identity?

Use evidence from the three reading texts, as well as your own and others' views, to support and justify your response. Develop a structured and well-considered response.

しゅみはどのように、私たちのアイデンティティに、かんけいがあるでしょうか。

三つの読み物の^{ないよう}内容、あなたやほかの人の^{いけん}意見を使^{つか}って、あなたの^{かんが}考えをより^{ふか}深め、^の述べてください。よく^{かんが}考えた^{ないよう}内容と^{こうせい}構成の^{ぎろん}議論を^{てんかい}展開してください。

英語かマオーリ語で答えてください。

Respond in English or te reo Māori.

I believe that ~~our~~ one's hobbies ~~play~~ has a large impact on one's life. Hobbies shape our ~~culture~~ culture and traditions and they can alter what ~~we~~ cultures we align ourselves with. ~~Firstly~~ Firstly, they can ~~literally~~ shape our future and our interests. For athlete, Mr Takalua, lawn bowls has changed his life. Initially just a hobby that he started when he was 6, lawn bowls became his career and legacy. He says that lawn bowls has become an important part of his life. ~~His hobby~~ He now aims to share this part of his identity in the hopes that others also enjoy lawn bowls. He believes that lawn bowls can bridge between age and ethnicity. He states that lawn bowls is not merely a sport for old people but a ~~sports~~ sport that should be enjoyed by all ages. Furthermore, by running his lawn bowls event for international students, people of various ethnicities are able to experience the ~~sp~~ sport as it may not exist in their home country. ~~From~~ Through lawn bowls, Mr Takalua

thinks that the international students will have fond memories of New Zealand as they chat ~~with~~ and have fun with elderly people. Therefore, through ~~lawn~~ lawn bowls, Mr Takalua attempts to bridge the gap between various age identities and cultural identities. He ~~hopes~~ ^{hopes} to shape the identities of these international young students with lawn bowls, just like how lawn bowls shaped his own identity. The concept of cultural identity and how it can be changed by hobbies is also explored in texts 2 and 3. Yuri and Holly both show interest in their own ~~indigine~~ indigenous people and ~~to~~ they both hope to spread the ~~&~~ culture of the indigenous. They want to preserve the culture and traditions as it is a large part of their cultures identity and therefore of their own cultures. This desire can be reflected in the form of hobbies for people like Yuri, who learns various songs, games, tales, and designs. This manifestation of ~~the wish~~ her cultural identity as a hobby allows for Yuri to share both this hobby and the cultural ~~can~~ and traditional implications behind it to friends like Holly. Holly also tells Yuri about her interest in Māori culture. The interplay between hobbies and identity show how ~~influences~~ ~~and~~ hobbies can alter identity (in the case of ~~Holly~~ Holly, she wants to learn more about the Ainu because of their culture).

traditions and craft) and how identity can alter hobbies (Yuri's cultural identity makes her take interest in the traditions and craft of the Ainu). Hobbies and identity are therefore intertwined with both influencing the other. This In text 3, we see another example of hobbies altering identity. The student wants to ~~learn~~ go to Japan and learn the Japanese art and tradition of ~~pure~~ horseback archery, having been influenced by "Age of Empires". His hobby of video games led him to want to learn more about ~~the~~ an aspect of Japan's cultural identity. This student is however different from Holly in that his ~~hobby~~ hobbies and identities are even more complicated and intertwined. His original identity was that he likes videogames, even though they are thought of as not being good. He likes videogames as it allows him to talk to and watch videos of others that share his interests. This identity manifests into ~~the~~ his ~~hobby~~ hobby, "Age of Empires". Yet, through "Age of Empires", ~~his~~ a new aspect of his identity is born; an interest in Japanese traditions of horseback archery. This change in identity is ~~to~~ then reflected in the student's desire to try a new hobby which is horseback archery. ~~This~~ ^{These} constant back-and-forth interactions between identity and hobbies are what makes the two things intertwined and complexly involved with each other. They both ~~often~~ influence each other and shape each other to ultimately create

Extra space if required.

Write the question number(s) if applicable.

QUESTION
NUMBER

2. the final product which is the person themselves. Through the experiences of people like Mr Takahara, Holly, and ~~Yan~~ Yurii, and the student, we see ~~the~~ how hobbies and identities are related in that complex manner to create the people they are. Hobbies allow for the exchange, altering or sharing of identities, and identities shape ~~the~~ hobbies as ~~the~~ interest manifests into a desire to do something.

Extra space if required.
Write the question number(s) if applicable.

QUESTION
NUMBER

93002

Acknowledgements

Material from the following sources has been adapted for use in this assessment:

Text One

<https://southlandtribune.substack.com/p/southland-takes-leading-bowler-under-stock.adobe.com/670234829>

Text Two

https://ainu-upopoy.jp/wp-content/uploads/2025/04/0066_xlarge.jpg

Text Three

<https://www.shogunstable.com/yabusame-experience>
https://ageofempires.fandom.com/wiki/Yabusame?file=Yabusame_art.png

Outstanding Scholarship

Subject: Japanese

Standard: 93002

Total score: 23

Q	Score	Marker commentary
1	08	The ideas are very good, as they are perceptive and insightful. The text is fully interpreted and expanded upon with independent reflection.
2	07	A well synthesised response. The candidate has independently reflected upon the points in the texts and effectively evaluated their points.
3	08	Independent reflection at a very high level. Precise, clear, and convincing. Points from their speech included: • Traditional hobbies are decreasing. Doesn't think that's the fault of the rise of the digital age. • Yabusame (link to war), and people are busy. Not the fault of the digital age but it still has an influence. • Mayu in the Listening passage and gaming. Age of Empires reference – brings traditional hobbies to relevance. • Ainu reference – fewer people that can teach the traditional hobby, so it decreases. Can spread through the internet, e.g. calligraphy. Can resurrect traditional hobbies through the internet.