

<実践事例>

## 積極的な授業参加を促す ICT を取り入れた語彙指導の一例

新本 庄悟<sup>1</sup>

本稿では、授業応答型システムである Kahoot! の使用方法を紹介し、その参加促進効果について論じた。リメディアル教育対象の学生は授業への参加が消極的で、そのことが学習効果の妨げとなる場合が多いが、Kahoot! を使用した語彙学習では、ほぼ全員の参加者が積極的に参加していることが確認された。また、自由記述アンケートのデータを KH コーダーを用いて分析し、可視化した共起ネットワークを分析した。その結果、参加者は Kahoot! を通して、楽しんで英単語を覚え、復習できていることが示唆された。Kahoot! を導入した語彙学習は習熟度の低い学生の授業参加態度を大きく変容させる可能性があると考えられる。

キーワード：ICT, 語彙学習, Kahoot!, リメディアル教育

### 1. はじめに

基礎的な学力を身に付けていない大学生の増加に伴い、大学でのリメディアル教育の重要性が謳われはじめてから久しい。そのため、近年リメディアル教育を行う大学は増加してきている（牧野 2019）。

英語のリメディアル教育に関しては、中学・高校での英語学習の成功体験の乏しさや失敗経験から英語に対する自己効力感を失っている場合が多く、英語の授業に積極的に参加しない者も多い（臼倉 2011）。また、習熟度の低い学習者は英語の授業に消極的な態度で臨むことが多く、そのことが学習の妨げになる場合もある（清田 2011）。こうした学習者は、語彙学習や文法学習に対して抵抗感を持っていることが多い（阿川ほか 2011）。しかし、(Wilkins 1972) は “Without vocabulary, nothing can be conveyed.” と述べ、語彙学習の重要性を指摘している。そのため、リメディアルを目的とする英語授業では、学習者が積極的な態度で語彙学習を促進できるような方法が求められる。また同時に、学習者が達成感を感じ、学習意欲や自己効力感を高められるような方法も必要だと考えられる。

本稿では、学習者の積極的な授業参加を促すのに効果的なゲーム型応答システムである Kahoot! を紹介し、学習者が Kahoot! に対してどのような印象を持ったかを調査した。

### 2. Kahoot! とは

Kahoot! とは、2013 年に公開されたゲーム型の応答システムである。登録は無料であり、クイズの作成は非常に単純で、誰でも手軽に始められる。クイズの実施もインターネット環境とプロジェクターがあればすぐに実施可能である。次に示す手順に従えば、授業内で早押しクイズショーのような演出を体験しながら、多肢選択問題に取り組むことが可能である。

まずは、学生に各自持参しているスマートフォンなどの端末を使用し、Google などで Kahoot! を検索させ、Kahoot! のページにアクセスさせる。アクセス後、教員が教室のスクリーンに示す PIN Number (図 1) とニックネームを入力させる。入力が終わると、参加人数と参加者のニックネームがスクリーンに表示される。学生全員の参加が確認できたら、教員が Start ボタンをクリックし、ゲームを開始する (図 2)。

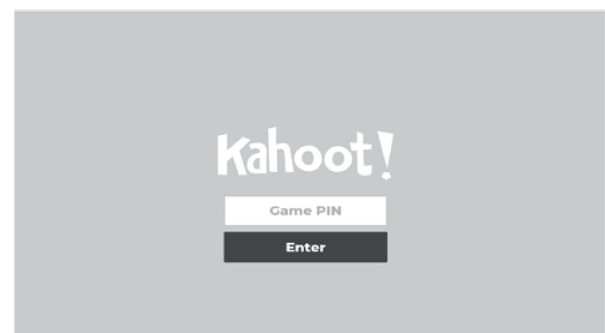


図 1. Kahoot!: 学生端末画面

<sup>1</sup> 京都産業大学 全学共通教育センター



図 2. Kahoot!: 教室スクリーン画面

クイズ中は、問題と選択肢が表示される（図 3）。参加者は、制限時間内に正解だと思う選択肢を端末でクリックする（図 4）。

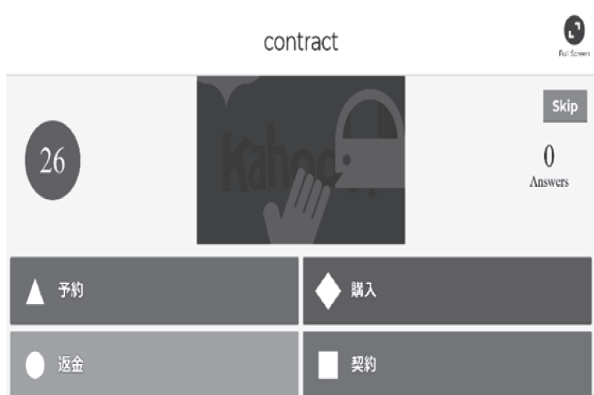


図 3. Kahoot!: 教室スクリーンクイズ画面

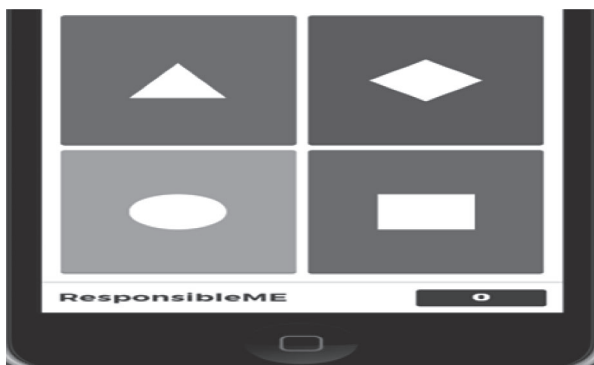


図 4. Kahoot!: 学生端末解答画面

クイズ 1 問ごとに、全員が解答を終えるか、制限時間が過ぎると問題の解答と各選択肢を何人の参加者が選んだかが確認できる（図 5）。教員側はクイズ 1 問ごとに参加者の正解率を確認できるため、正解率が低いクイズに関しては、その場でフィードバックが行えるため、語彙の復習や定着に有効である。

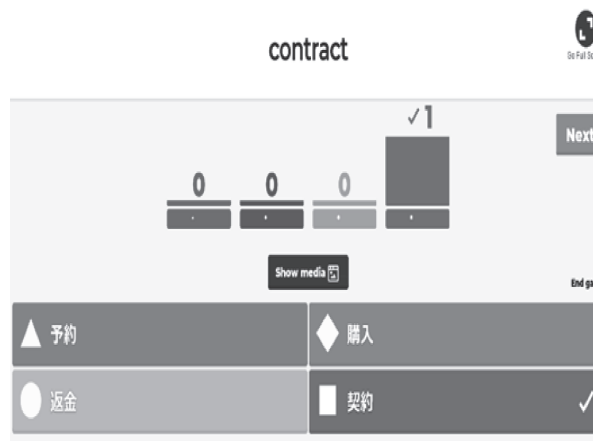


図 5. Kahoot!: 教室スクリーン解答確認画面

また、クイズ 1 問ごとに正答ポイントと反応速度ポイントを合計した中間スコアが算出され、上位 5 名のスコアとニックネームが表示される（図 6）。1 問ごとに順位が示されるため、その度に学生は大きな盛り上がりを見せる。学生によっては、順位入りした際にはペアで声に出して喜ぶ者もあり、学生がいかに Kahoot! にのめり込んでいるかが分かる。



図 6. Kahoot!: 教室スクリーン途中経過画面

全てのクイズの解答が終了すると、最終成績として上位 3 名のニックネームが表彰台に表示される（図 7）。

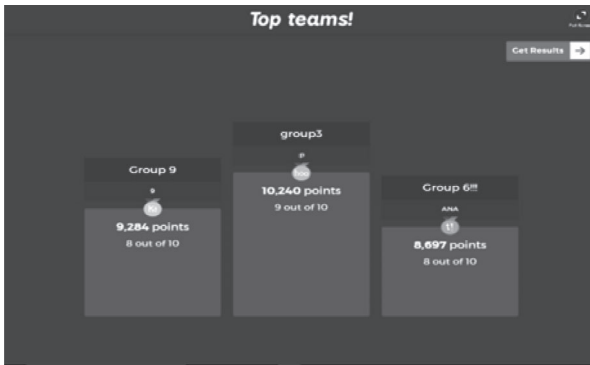


図 7. Kahoot!: 教室スクリーン最終成績画面

### 3. 期待される Kahoot! の効果

Kahoot! では、クイズ 1 問ごとに上位 5 名のニックネームが表示されるため、学生の反応が自然と起こる。クイズが進むごとに、順位が入れ替わったり、正解数が伸びると喜びや賞賛の反応がさらに大きくなる。ゲーム進行中には BGM が流れ、臨場感のあるクイズを演出することも大きな特徴である。また、ペアで Kahoot! に参加させることで、学生同士が解答をお互い考え合ったり、教え合うことができ、学生同士のインターアクションを促進でき、より積極的な授業参加が可能である。クイズ終了後には成績上位 3 名が「表彰台」で讃えられ、そこで喜びや悔しさなどの反応がピークに達し、大いに盛り上がる。その満足感や達成感が、次のクイズでは表彰されたいという意欲や動機づけにつながる。

### 4. 学生の Kahoot! への反応

本稿では、リメディアル教育対象である大学生が Kahoot! に対してどのような印象を持ったかを調査し、その結果を報告する。調査における参加者は、私立大学に通う非英語専攻 4 クラス 107 名であった。参加者は必修英語クラスの単位を以前の学期で落としたため再履修クラスに在籍している学生と英語習熟度別クラス編成で 1 番低いクラスに在籍している学生であった。参加者の内訳は、再履修クラス 2 クラス 58 名、クラス編成で最下位であった 2 クラス 49 名であった。対象の学生の多くは基本的な語彙や文法事項を理解しておらず、リメディアル教育の対象であると考えられる。

授業は週 1 回行われ、春学期の間の合計 15 回を筆者が担当した。Kahoot! を使用したのは第 2 週目から第 14 週目までの計 13 回であった。各授業内の約 10 分間を使用し、前回の授業で学習した語彙を Kahoot! で復習した。出題された問題は 10

問で、前回学習した英単語の日本語訳を 4 つの選択肢から選ぶ形式で出題された。学生には、Kahoot! に参加する際にはペアを組むように指示した。

授業の最終週に Kahoot! への満足度と語彙学習にどれくらい役立ったかを 5 段階評価で問うアンケートを実施した (図 8)。また、参加者にアンケート内で Kahoot! に対する感想の自由記述を求めた。その結果を KH コーダーを使用し、分析した。

Kahoot! に関するアンケート	
(1) Kahoot! についてどう感じますか？	
1. 非常に不満	2. やや不満
3. どちらでもない	4. やや満足
5. 満足	
(2) Kahoot! は、単語学習に役立つと思いますか？	
1. 全く思わない	2. あまり思わない
3. どちらでもない	4. 少しそう思う
5. 思う	
(3) Kahoot! の感想を聞かせてください	
1. 全く思わない	2. あまり思わない
3. どちらでもない	4. 少しそう思う
5. 思う	

図 8. アンケート質問項目

### 5. 結果

#### 5.1. アンケート結果

アンケートの結果 ( $n = 107$ )、Kahoot! に対して「満足」と回答した参加者は 80 名、「やや満足」と回答したのは 21 名、「どちらでもない」は 6 名であった。「やや不満」と「不満」と答えた参加者いなかった。

Kahoot! が単語学習に役立つと「思う」と回答したのは 79 名、「少しそう思う」は 27 名、「どちらでもない」は 1 名だった。「あまりそう思わない」と「思わない」と回答した者はいなかった。

自由記述に関しては、ほぼ全員が肯定的なコメントを残している。Kahoot! に対して「楽しい」、「面白い」や「盛り上がる」といったコメントを残

したのが 65 名おり、学生の授業への積極的な参加が見受けられた。「単語の復習ができる」や「単語を覚えられた」とコメントしたのが 29 名おり、Kahoot! が語彙学習の促進に役立ったと考えられる。以下に自由記述の一部を抜粋する。その他にも「ペアと参加できたことが良かった」とコメントする者や「競争によって語彙学習へのモチベーションが向上した」と答えたものが複数名存在した。

- ・面白かったです。毎週楽しくできました。
- ・ゲーム感覚で面白かった。
- ・シンプルに楽しかった。
- ・クイズ形式もよくできていて楽しかった。
- ・楽しんで単語の学習ができた。
- ・盛り上がったのでいいと思った。
- ・他の学生さんとペアで学べて、貴重な経験になった。
- ・ペアで話すきっかけになって良かった。点数で競えるので負けまいと必死に楽しく単語の学習ができた。
- ・他の人と仲良くなったので良かった。
- ・毎回の授業であったから、しっかり復習ができていたと思う。
- ・授業でやった単語が出てくるので、その復習になる。
- ・自分の出来等が可視化されるためモチベーションの向上にもつながり、なにより楽しみながら行える点が素晴らしい。
- ・何個も単語を覚えることができた。ああいう形式が一番やる気がでると思う。とても効果的な学習方法だと思った。
- ・クラスの人とコミュニケーションをとる機会にもなったしとても良かった。
- ・友達と 1 位を目指して頑張れた。

## 5.2. KH コーダー結果

次に KH コーダーを用いて自由記述アンケートのデータを分析した。下記、図 9 は語と語のつながりを可視化した共起ネットワークの結果である。このネットワーク図で一番注目すべき点は、「楽しい」という語が最も大きく描かれており、その周辺に「単語」、「覚える」、「復習」、「学べる」という語が結び付いていることから、Kahoot! を通して参加者は楽しく単語を学び、覚えて復習できている傾向が見受けられる。また、ペアで協力して楽しんで取り組めるといった点や、クイズ形式が面白いので秋学期も継続して Kahoot! を行い

たいという記述が見られた。その他にも Kahoot! を通してやる気が出たという感想を持ったことが示唆されており、リメディアル教育対象の学生の動機づけの側面に Kahoot! が良い効果をもたらしたことは大変意義のあることだと考えられる。

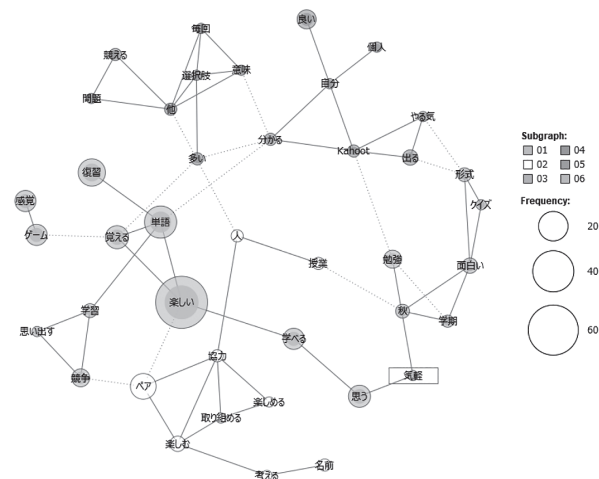


図 9. 自由記述部分の共起ネットワークの結果

## 6. まとめ

本稿では、大学での英語リメディアル教育における Kahoot! の効果について調査した。結果、Kahoot! が学生間のインターアクションや協同学習を促進する効果が確認されたことから、授業参加への積極性を促すことが示唆された。スクリーンに問題が呈示されると、参加者はペア同士で質問し合ったり、自らの考えを伝え合ったりする様子が常に見られ、学生間のインターアクションが自然に発生していた。そのため、ペアワークやグループワークにおいて、学生同士のインターアクションに及び腰な学生が多い授業では、Kahoot! が彼らの積極的な授業参加を促すことが大いに可能であると考えられる。また、授業内の他の活動ではそこまで乗り気ではなかった学生も Kahoot! には常に積極的に参加している様子もうかがえた。

Kahoot! は第 2 章で述べた通り、1 問ごとに適切なフィードバックが与えられる。そのため、学習者の習熟度に合わせて「Scaffolding (足場かけ)」を行うこともでき、特にリメディアル教育が必要な学生に対して語彙や文法指導を実施する際には効果的なアプリケーションになり得る。また、Kahoot! が語彙学習に役立つと大半の学生が回答し、リメディアル教育の課題である語彙学習の促進に Kahoot! が貢献したと考えられる。

ちなみに、再履修の 2 クラスは、眠気や疲労に



より授業への積極性が比較的低くなる1限目と5限目に設定されていた。それにもかかわらず、学生は毎回の授業でKahoot!を用いた語彙学習に積極的に参加しており、そのことに筆者も驚いた。授業開始前には疲労感や眠気からか静まり返っていた教室の雰囲気をKahoot!が一変させてくれたように感じる。そのため、授業内で語彙学習以外にもアイスブレイク的な役割でKahoot!を用いることもできるであろう。

今後はKahoot!を取り入れることで、実際に参加者がどれくらい語彙を定着させることが可能なのか具体的なデータを採取する必要があると考えられる。

### 参考文献

- 阿川敏恵, 阿部恵美佳, 石塚美佳, 植田麻実, 奥田祥子, カイラ順子, 佐野富士子, 清水順 (2011) 大学生の英語学習における動機減退の要因の予備調査 *The Language Teacher*. 35 (1): 1-15
- 清田洋一 (2011) 「否定的な学習意識を協働学習で変える: 自尊感情の向上を目指して」『英語教育』59 (1): 31-33
- 牧野真貴 (2019) 「英語リメディアル教育におけるピア・フィードバック活動を取り入れたスピーチトレーニングの実践報告」『リメディアル教育研究』13: 43-50
- 白倉美里 (2011) 「学生をやる気にさせる動機づけの工夫」『英語教育』59 (12): 25-27
- Wilkins, D. A. (1972) *Linguistics and Language Teaching*. Edward Arnold, London

Kahoot!, The total of 107 students participated. They were given ten-minute-Kahoot!-based vocabulary lessons for 13 weeks. After each lesson, the open-ended questionnaire was distributed and the data was analyzed with KH-coder. The results showed that Kahoot! successfully boosted student engagement. For future study, it may be necessary to examine the effectiveness of Kahoot! for the increase of learners' vocabulary size.

KEYWORDS: ICT, Vocabulary Learning, Kahoot!, Developmental Education

---

2022年11月25日受理

1 Center for General Education, Kyoto Sangyo University

---

## Fostering Positive Engagement towards Vocabulary Learning with Kahoot!

---

Shogo NIIMOTO<sup>1</sup>

This paper highlights the potent influences of Kahoot!, a game-based classroom response system, on learner engagement towards vocabulary learning. As is often the case with students with low-proficiency English, they tend to be unwilling to be involved in English class, resulting in negative effects on learning. In the current study, Kahoot! was employed in this study to investigate whether participants positively engage in vocabulary learning with

