

TOEIC 学習における Kahoot! の効果に関する考察

若 杉 莉 末*

TOEIC Learning Through Kahoot!

WAKASUGI Limo*

キーワード : Kahoot!, TOEIC 学習, モティベーション, ICT, ゲーム要素

1. はじめに

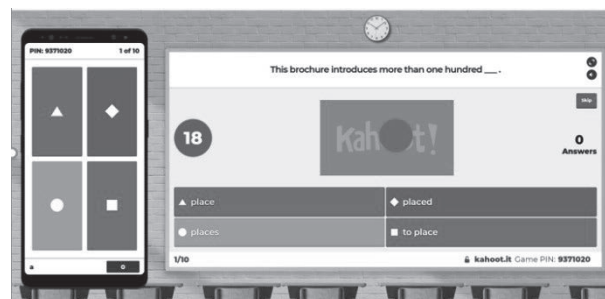
情報化が急速に進むにつれ、ICT 教育が多くの大学において導入される中、ICT ツールをいかに活用するかが、教員にとって大きな課題となっている。ICT 教育における ICT ツールとしては、教室内に設置されているプロジェクターや学習者用の端末などのハードウェアから、e ラーニングのための学習ソフトウェアまで、幅広く様々である。特に、教育用に活用できるウェブサイトやアプリケーションなどに限ってみても、筆者の知っている限りでも、少なくとも百を超えているのではないと思われる。教員がこうした多くの ICT ツールの中から、どれを選択して授業に取り入れるかについて、いくつかの要因があるのではないかと考えられる。例えば、使いやすさ、学習効果が明確に表れるかどうか、授業の目的や学習者のレベルと合っているか、さらには、学生のモチベーションの向上に有効かなども、教員が ICT ツールを選択する際の要因となるのである。

本稿は、TOEIC の語彙学習と Part 5 の文法学習における Kahoot! というゲーム型学習用ウェブサイトの利用を紹介し、Kahoot! を利用することによる TOEIC の習得や学習意欲の変化を分析し、その効果について考察を行う。

2. Kahoot! について

Kahoot! とは、ノルウェーで開発されたゲーム型教育用ウェブサイトで、使用方法は、以下のとおりである。

まず、教員は、Kahoot! のウェブサイトに登録し、授業前に学習内容に関するクイズを作成する。授業中、教員はパソコンを用いてそのクイズ問題をプロジェクターに映し出し、学生はスマートフォン等の端末を用いてクイズに答える。教室内の全員が同時にゲームに参加し、リアルタイムでクイズの得点が反映されるため、クラス全体を集中させ、全員が息を統一して授業を進行することができるのである。Kahoot! には、無料と有料の 2 つのバージョンがあるが、本稿で紹介した活動は、無料バージョンを使用したものである。



学生の端末画面 パソコン画面

図 1

次に、Kahoot! を使った授業の進行について詳細

*工学部英語系列非常勤講師 Part-time Lecturer, Department of English Language, School of Engineering

に説明する。図1のように、パソコン画面の上部にクイズの問題が表示され、その下部に選択肢が表示される。学生は、各自の端末を使って正解と思われるボタンを押すと、リアルタイムにその得点が自分の端末に反映される。また、図2のように、正解も提示されることから、その際に教員が解答についての解釈をすることができるのである。さらに、毎回トップ5の名前が全体の画面に映され（図3）、参加者に良い刺激を与えることで、知識の習得やモチベーションの向上につながると考えられる。図4が、クイズ完了後に、トップ5が表彰される画面である。

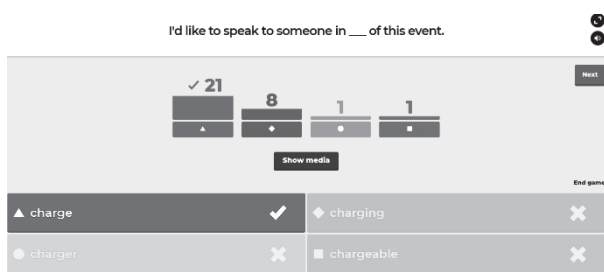


図2

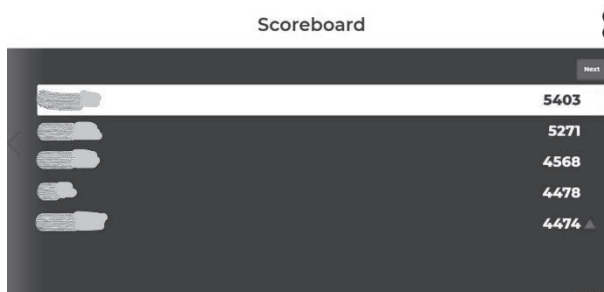


図3



図4

3. TOEIC 学習における試み

筆者は、英語授業において、これまで TOEIC 学習は授業の一部として行われていた。しかし、問題

を解釈するだけというような形を取ると、教室内の活気が欠けるような傾向がみられる。その上、英語学習に対するモチベーションが低い学生を授業に積極的に参加させることも課題であった。そこで、Kahoot!の早押しクイズを導入し、授業の雰囲気作りとモチベーションの向上を試みた。

4. 授業概要

2年生のクラスでは、TOEIC のスコアが成績の一部にもなるため、毎回授業の一環として、TOEIC の練習をさせていた。Kahoot!を導入したばかりの頃は、TOEIC の語彙を和訳するという簡単な早押しクイズにしていたが、多くの学生が授業後の感想に「Kahoot!ゲームをまたやりたい」と書いてあった。そのため、Kahoot!クイズに TOEIC の Part 5 の問題を使うようにした。

Part 5 の問題を学習させるときに、ここを素早く正確に答えて、Part 7 に時間を残すと高得点につながると説明していた。授業中も問題を解かせるときに、いつも時間を計っていた。Kahoot!クイズの制限時間は、10秒から4分まで設定することができるため、Part 5 の問題を素早く正確に答える訓練として使うのにふさわしいではないかと考えたのである。そこで、Kahoot!で Part 5 のクイズをやる際には、制限時間をいつも20秒にしていた。

また、正解が示された際には、図2のように、どのくらいの学生が理解できたのかを映し出しているため、教員は学生の知識に対する習得を把握でき、その場ですぐ説明することもできる。学生にとっても今なぜ負けたかという悔しい気持ちから、解答についての印象がより深く残ると思われる。時々、教員に「なんて？」と説明を求める場面もあった。

5. 学生の反応

5. 1 アンケートの結果

学期末に学生を対象にアンケートを行った。図5から図7までは、Kahoot!に対するアンケート質問の集計である。図5に示したように、52名の学生の中に40名は、Kahoot!が TOEIC 学習に役に立ったと評価していた。また、図6に示したように、

46名は Kahoot!の授業中の雰囲気作りに肯定的であった。さらに、図7からは、38名が Kahoot!を授業に取り入れることにポジティブであったことがわかる。

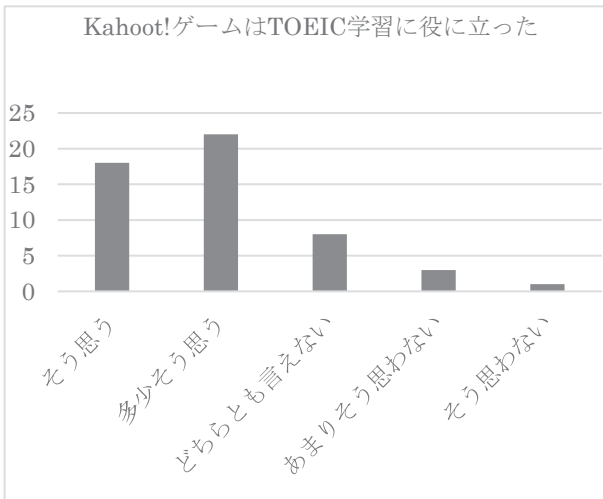


図5

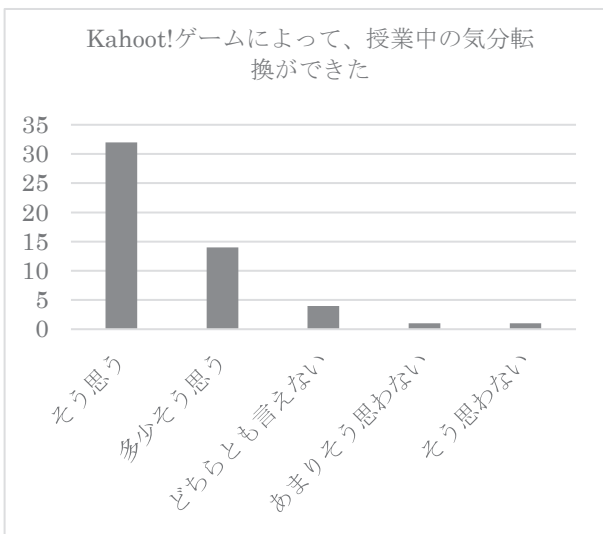


図6

5. 2 学生感想のまとめ

5.1のアンケートに書かれていた学生の感想をいくつかの特徴に分けて紹介する。

(1) 英語学習の楽しさ

ほとんどの学生が、Kahoot!は楽しいとか、おもしろいといった感想を抱いていた。また、「勉強で楽しむことの大事さを学びました」と言及した学生もいた。ただ、Kahoot!をはじめにめんどろうであったと思った学生もいたようである。

(2) TOEIC 学習にふさわしい

Kahoot!は TOEIC 学習に良いとか、優れているという学生の感想が多く見られた。理由として、以下の三つを挙げていた。一つ目は、制限時間があるので、早く答えると得点が高いため、なるべく早く問題の解答を見つけ出そうと頑張る必要がある。二つ目は、すぐ答えがわかり、説明があるので、その場で自分のミスの原因を確認でき、自分の弱いところを気づき、TOEIC 対策に役立った。三つ目は、クラスの正解率を確認することができ、明確な順位が出るため、自分がクラス内のどのくらいの位置にいるのかがわかる。順位が低ければ、少し意識を変えて復習しなければと感じ、高ければ、努力した成果が見えるので意欲向上につながった。

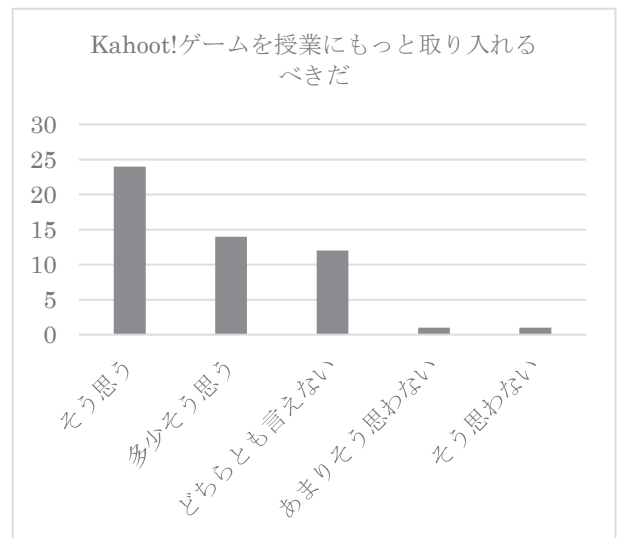


図7

(3) クラスメイトとの競争によるモチベーションの向上

大学生とはいえ、ゲームをやりとやはり競争心が湧き出るようである。自分の名前がトップに入ってスクリーンに載ったときはとても嬉しかったというようなコメントが多く見られた。また、一回であったが上位を取れて、とてもうれしくなり、もっと英語を学びたい、極めたいというやる気が起きたようであった。

(4) 気分転換ができ、授業中の集中力が高まる

英語学習に苦手の学生からは、難しくてよく間違えていたけれど、気分転換になって面白かったとい

った内容が書かれていた。また、自分の文法の知識の無さが気づき、今後は克服できるよう頑張りたいとポジティブに取られる学生もいた。

6. 考察

ここから、上述のアンケート集計結果と学生の感想、さらに、筆者が実際に教室で感じたことから、TOEIC 学習における Kahoot!の効果を考察してみよう。

まず、Kahoot!ゲームを授業中に取り入れることにより、教室での活気が湧き出たと言える。Kahoot!を行うタイミングについては、授業時間の中間に行うよう心掛けた。それは、集中力が切れそうになった際に、Kahoot!ゲームで気分転換を行い、後半の授業も集中力よく続けられるようにしたいとの狙いであった。その狙いは実ったように思われる。

次に、TOEIC Part 5 の対策として、Kahoot!の効果を分析する。Part 5 では迅速そして正確に答えることが、高得点につながるの、いつも訓練させていたが、学生の出来具合にはバラツキがあった。その差を Kahoot!は明確にしてくれた。4. 2 で述べたように、同じ教室に座っているクラスメイトが自分より良くできたと明白になったときに、学生のモチベーションの向上に良い刺激となっていた。また、学生は自分がトップになったことをよく覚えていて、良い思い出が残ったという感想があったことから、競争心が学習意欲を引き出すことにつながったと思われる。自分のゲーム順位が低ければ頑張ろうと思ひ、高ければ成果が見え、励ましになる。このようなポジティブな意欲サークルが、学習に良い効果をもたらすであろう。さらに、学生が、その場ですぐ解釈を聞けることやゲームで負けたという悔しい気持ちから、間違えたことが記憶に残り、しっかり身に付くのではないかと考える。また、Kahoot!は時間制限があることと、クラスメイトと競争するという点で、緊張感が教室の中で漂っている。そうした緊張感は TOEIC を受ける際にも有効ではないかと推測される。二つのクラスの前期と後期の TOEIC スコアを比較すると、わずかであるが、それぞれ平均点で十数点が上がっていた。しかし、Part 5 のみの得点のデータがないため、Kahoot!

の効果がデータ上で有意義であるとは必ずしも断定はできない。しかしながら、学生のアンケート結果と感想、また教員の教室での実感としては、少なくとも Kahoot!の導入はモチベーションの向上にポジティブであったのではないかと考える。

以下、教える側にとって、Kahoot!を利用する意義について述べたい。教員は、Kahoot!を利用することで、瞬時に学生の理解度を把握できる。図2に示したように、語彙の知識について、どのくらいの学生が理解できたか、また、理解できなかったかが、一目瞭然である。そのため、理解度の低い問題に対して、時間をかけて説明し、理解度の高い問題については、簡潔に触れることにより、学生のニーズに合わせた授業ができる。また、全員が Kahoot!ゲームに集中していることで、緊張感と楽しさをバランスよく組み合わせられ、授業のメリハリをつけやすいのである。

7. これからの課題

本稿は、TOEIC 学習における Kahoot!の効果について考察してみた。その結果、学生の英語学習に対するモチベーションの向上に多少ポジティブな効果が見られた。しかし、TOEIC Part5 のスコアを高めるために、どれほど有意義であるかどうかについては、これからの研究課題の一つである。また、図5と図6と図7に示したように、すべての学生が Kahoot!に対してポジティブな態度であるとは言えないことから、言語習得に個人差があることを踏まえ、個々の学習者のニーズを見極める必要があると考える。本稿を書いている際、オンライン授業が行われている最中であることもあり、オンライン授業における Kahoot!の効果についても興味深いことから、今後の課題といたしたい。

参考文献

- 山内真理 (2017). 「Kahoot!による学生参加の促進 -ゲーム要素による学習態度の変容」『コンピュータ&エデュケーション』43, 18-23.
- Aktekin, N. C., Celebi, H. & Aktekin, M. (2018). Let's Kahoot! Anatomy. *Int. J. Morphol.*, 36(2), 716-721.