

小学校外国語活動におけるゲーム型授業応答システムを使った指導の検討

Examination of Lesson using a Game-Based Classroom Response System in Elementary School English Activities

北村 優樹^{*1}, 向田 識弘^{*2}, 村松 麻里^{*2}
Yuki KITAMURA^{*1}, Norihiro MUKAIDA^{*2}

^{*1} 金沢学院大学 (学生)

^{*1}Kanazawa Gakuin Univ.

^{*2} 金沢学院大学

^{*2} Kanazawa Gakuin Univ.

Email: mukaida@kanazawa-gu.ac.jp

あらまし：本稿では、外国語活動における児童の学習意欲向上のため、ゲーム型授業応答システム (Kahoot!) の動画問題機能を活用した授業の提案と実践について報告する。小学校第4学年31名を対象とした授業実践の結果、学習意欲に関する肯定的な変容が見られ、導入場面におけるゲーム型授業応答システムの活用により児童の学習意欲向上につながると考えた。

キーワード：ゲーム型授業応答システム、小学校外国語活動、学習意欲向上、動画問題

1. はじめに

2017年の小学校学習指導要領改訂に伴い、これまで小学校第5学年からとされていた小学校外国語(英語)活動が、小学校第3学年及び第4学年を対象に前倒しされている。学習指導要領解説には、「児童が言語活動に主体的に取り組むことが外国語によるコミュニケーションを図る素地となる資質・能力を身に付ける上で不可欠である」と示されており、学習指導要領の改訂に伴い、コミュニケーションに関わる学習活動の充実が求められている。

小学校外国語活動における児童の授業への内発的動機づけを高めるための学習活動として「スモールトーク」が挙げられる。内山・染谷ら(2019)は、小学生を対象とした「スモールトーク」の授業実践から、「英語学習に自信の無さや難しさを感じている児童の変容を促すことはできなかった⁽¹⁾」と指摘し、児童に対して動機づけを高めていく指導や活動を模索していくことを課題として挙げている。

横川ら(2010)は、小学校外国語活動におけるICT教材の活用に関して、「児童の外国語活動への関心・意欲を高めると同時に、外国語活動の指導に自信のない多くの小学校の学級担任にとって大きな支えとなる等のさまざまな効果が得られる。」と提言している。一方で、ICTの扱いが苦手という教員が多いという問題点を指摘している⁽²⁾。

大学における英語教育においては、山内(2017)が大学生を対象に、ゲーム型授業応答システム(Kahoot!)の授業実践を報告し、「授業や学習に積極的に参加してこなかった習熟度の低い学習者は、積極的に参加するようになれば、その分だけ分かること・できることが増えていく⁽³⁾」と提唱している。

このことから、「スモールトーク」の学習活動を基盤として、自信の無さや難しさを感じている児童で

もICTの活用により、外国語(以下、英語)を学ぶ動機づけを高めるといった教育的効果が期待できる。しかし、ゲーム型授業応答システムを小学校現場で実践した研究は見当たらない。

本研究では、ICTが苦手な指導者でも扱いやすい、ゲーム型授業応答システムを授業で取り入れることを提案する。

2. ゲーム型授業応答システムの選定

ゲーム型授業応答システムとは、ゲーム型学習と授業応答システムが組み合わさったシステムのことである。代表例として、「Kahoot!」や「Quizizz」等のシステムがあるが、本研究では小学生の興味・関心を引き出すことができる動画問題の出題機能がある「Kahoot!」を選定した。

「Kahoot!」では、授業者が事前に問題を作成し、Kahoot!を行う際に端末を大型モニター等に映し出す。授業者の端末には問題と解答の選択肢が表示され、学習の端末には選択肢に対応した回答用ボタンが表示される。学習者は早押しクイズ形式で回答し、正答に係る時間に応じてポイントが獲得することができる。また、クイズごとに回答状況を瞬時に集計し提示でき、Kahoot!終了後に個人の成績・正答率等をまとめたレポートをダウンロードすることができるなど、学習ログ機能が特徴として挙げられる。

3. 授業課題の設定

本研究では、文部科学省発行 Let's Try!2 Unit7 「What do you want? ほしいものは何かな?」における児童同士で二往復以上のやり取りをする学習活動での「Kahoot!」の活用を検討した。この単元は全5時間で設定しており、2時間目で「欲しいものを尋ねたり要求したりする表現に慣れ親しむ」ことを

目標に、授業冒頭にて「Kahoot!」を用いた会話場面を想定した動画によるクイズ活動を扱うことが最適であると考えた。

4. 動画問題の作成

問題に利用する動画は、中学校教諭一種免許状(英語)取得見込みの大学生数名に出演協力を依頼し、指導編⁽⁴⁾を参考にしながら作成した原稿をもとに会話場面を撮影した。また、学習者が会話場面を視聴し質問に対する答えを回答できるよう、「Kahoot!」にて4択での問題を計6問作成した。(図1)

動画問題は既習の「What do you want?」「~, please.」「How many ~ ?」による表現方法を理解していることを前提としている。問題では「What do you want?」「I want ~, please.」と「How many ~ ?」「~, please.」といった既習表現が繰り返し出てくるため、児童は動画を見ながら既習表現に慣れ親しむことができると予想する。また既習表現であることから、児童は答えがわかると前時までの学習が定着できていると実感でき、児童の学習意欲が向上されると考えた。

5. 実践と結果

授業は2022年11月にI県内の公立小学校第4学



図1 Kahoot!での出題画面

年1学級(31名)を対象に実践した。外国語活動における学習意欲の前後変容について検証するため、「Kahoot!終了後のレポート」、「授業前後の質問紙調査」の2項目から総合的に考察を行うこととした。

「Kahoot!終了後のレポート」による学習評価から、既習表現を使った動画の内容理解はおおよそできていると判断した。一方で、問題ごとの正答率に違いが生じており、出題形式が統一されていないことや動画を1回で聞き取れなかったこと等が要因として考えられた。

授業前後に「知識・技能」、「興味・関心」、「思考・判断・表現」に関する4件法での質問紙調査を行い、肯定的、否定的の2価化によるMcNemar検定を行った。その結果、特に「思考・判断・表現」に関して、英語によるたずね方を考えることに関して肯定的な意識変容が有意(P<0.001)に見られた。また、「知識・技能」、「興味・関心」に関する質問項目においても肯定的な変容が見られた。

これらの結果、ゲーム型授業応答システムを活用した動画問題によるクイズ活動によって、学習意欲の向上につながると期待できる。今後の課題として、英語に対して自信の無い児童が、ゲーム型授業応答システムによって「確かな学び」を実感できる授業を検討する必要がある。

参考文献

- (1) 内山寿彦,染谷藤重:“小学校外国語における児童の動機づけを高める授業実践:効果的なスモールトークの使用”, 鳴門教育大学小学校英語教育センター紀要, 第10巻, pp.51-59(2020)
- (2) 横川博一・福智佳代子ら:“小学校外国語活動におけるICT教材の意義と効果的な活用法”, コンピュータ&エデュケーション, 第29巻, pp.36-41 (2010)
- (3) 山内真理:“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, 第43巻 pp.18-23 (2017)
- (4) 文部科学省:“Let's Try! 2—新学習指導要領対応小学校外国語活動教材—指導編・指導書”, 東京書籍, pp.28-31, (2020)

表1 授業前後における児童の意識変容

| 意識変容 | 知識・技能 | | 興味・関心 | | 思考・判断・表現 | |
|-------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|
| | 問1 | 問2 | 問3 | 問4 | 問5 | 問6 |
| 否定→否定 | 3 (9.7%) | 2 (6.5%) | 1 (3.3%) | 4 (13.3%) | 3 (10.0%) | 3 (10.3%) |
| 否定→肯定 | 10 (32.3%) | 12 (38.7%) | 8 (26.7%) | 7 (23.3%) | 16 (53.3%) | 12 (41.4%) |
| 肯定→否定 | 0 (0.0%) | 1 (32.7%) | 1 (3.3%) | 0 (0.0%) | 0 (0.0%) | 1 (3.4%) |
| 肯定→肯定 | 18 (58.1%) | 16 (51.6%) | 20 (66.7%) | 19 (63.3%) | 11 (36.7%) | 13 (44.8%) |
| | n=31 | n=31 | n=30 | n=30 | n=30 | n=29 |
| | p=0.002 | p=0.003 | p=0.039 | p=0.016 | p<0.001 | p=0.003 |

※カッコ内は割合を表す