

実践事例や教材の活用事例等、英語科の先生方に参考にしていただける情報をお届けします。

実践
紹介タブレット端末での学習
～[Kahoot!]を使った教材づくり～

札幌市立中学校
英語教諭

はじめに 生徒1人に1台、タブレット端末が配付されて2年目となりましたが、その長所短所も徐々に見えてきた中、先生方それぞれに、効果的な活用方法を模索しているところでしょうか。今回は、前回の石岡先生の実践紹介に近い形で、クイズゲーム形式でのさまざまな質問を通して英語学習を進めることができるアプリを紹介します。

Kahoot!とは、ノルウェー生まれのアプリケーションで、早押しクイズ形式でさまざまなQ&Aができる学習アイテムです。本校ではALTが積極的に活用しており、生徒たちも毎回楽しみにしています。早く正答できるほどポイントが多く獲得できて盛り上がるのですが、逆にそこが難点の一つでもあり、一部の生徒はポイントを得たいがために、問題をよく読んだり考えたりする手間を省いてしまうきらいがあります。問題を作る際や活動を行う際は、その点に留意する必要があります。

ですが、基本的には無料アプリですので、タブレットを使った学習の一つとしてまずは先生方もトライしてみたいかがでしょう。無料版は、50人までのプレイが可能ですので、1クラスでの活動が十分可能です。ただし、解答形式が下記の①と②に限定されます。③④の解答形式や、テレビ番組のように、徐々に画像が現れていくような出題方法を選択できるようにするには、課金をしてバージョンアップの必要があります。年会費\$30か\$60程度ですが、一気にゲームの内容が充実します。本校のALTはバージョンアップをしていますが、使用頻度が高い場合は、そのほうが望ましいと思います。使い方については、[Kahoot!]で検索すると、説明や実践報告がヒットしますので、詳しくはそちらをご覧ください。

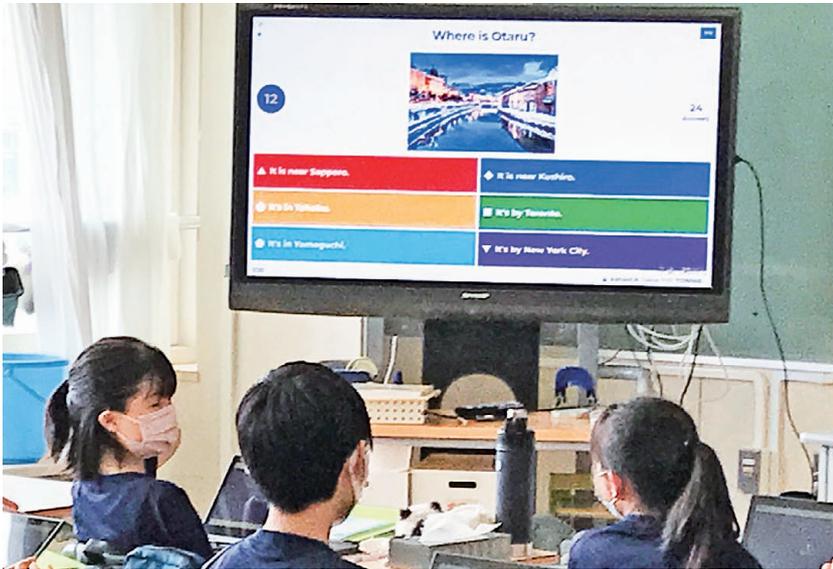
- 解答形式の例
- ① True or False の2択
 - ② 4択または6択の中から最も適切な答えを選択
※複数選択できるmultiple answersの設定も可能
 - ③ Puzzle (パズルのように4分割された語群を正しく並べかえる)
 - ④ 短文形式での解答

上記以外の解答形式もありますが、無料版ですと確認できません。次ページには、②の6択の実践例を紹介しています。一例として、解答制限時間を10秒または20秒で設定し、20～25問程度で作成しますと、1回のゲームが10分～15分程度となり、飽きずに継続して取り組めます。どのくらいの頻度で行うか、授業の中のどういう位置付けにするかによって、設定を工夫されると良いと思います。

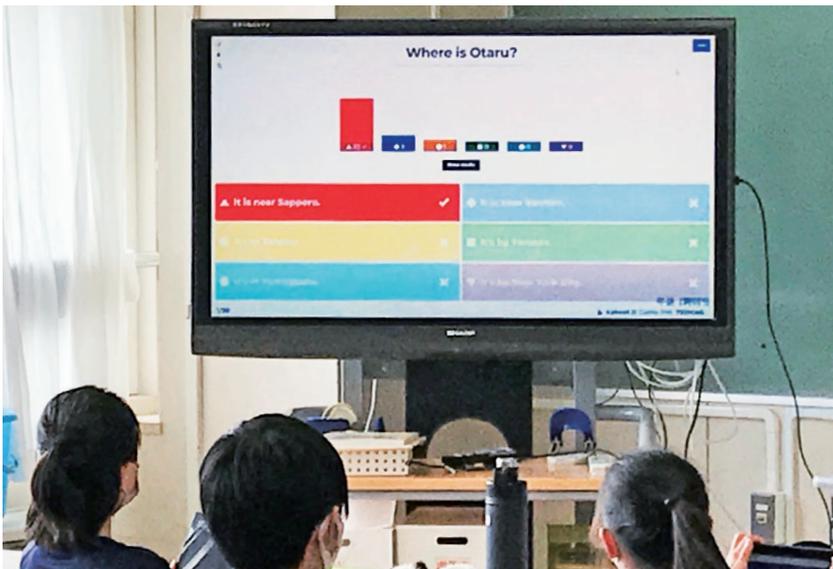
実践例

1年生の疑問詞 where の学習 (東京書籍 New Horizon Book1・Unit 3-1)

〔質問〕 Where is ~? に対し、前置詞を用いた6つの「選択肢」を用意して選ばせた。



←生徒が各自のタブレットを使って解答しているところ。
生徒たちは、確認しあいながら和気藹々と解答を進めます。



←正解が表示されたところ。
(選択肢ごとに選ばれた割合も表示される。)
教師側は、誤答分析やつまずきポイントを確認でき、その後の指導に生かすことができます。



ゲームを始めるにあたって、生徒はニックネームを自由に設定します。この段階からかなりモチベーションが高く、ユニークな名前に最初からクラスは盛り上がります。

最後には、ハイスコア top 3 の名前と得点が、表彰台に発表されます。ごほうびシールをあげるのですが、これがまた盛り上がるのです。

応用編として、子どもたち自身が問題を作る方法もあるようです。自分もいつかやってみたい実践です。

■秀学社は中学校の英語教材を発行しております。教材についてご要望がございましたら、秀学社HP「お問い合わせフォーム」まで、ぜひお知らせくださいませ。

秀学社HP

<https://www.shugakusha.co.jp/>
