

中学校英語科における学習支援アプリ「Kahoot!」の実践報告及び有効的活用に向けた考察

言語文化系教育サブプログラム

中本 雄大

【指導教員】 及川賢 奥住桂 井上和樹

【キーワード】 Kahoot! GIGA スクール構想 エンゲージメント ICT 個別最適な学び 共起ネットワーク分析

1. 課題設定

平成 29 年 3 月に公示され、令和 3 年度から全面的に実施されている中学校学習指導要領（以下、「現行学習指導要領」）総則において、情報活用能力の育成を図るために、各学校がコンピュータや情報通信ネットワークなどの情報手段を活用するために必要な環境を整備し、これらを適切に活用した学習活動の充実を図ることが明記されている。また、文部科学省が 2019 年に開始した GIGA (Global and Innovation Gateway for All) スクール構想により、生徒一人に一台の端末が配布されると同時に、高速大容量の通信ネットワークが一体的に整備された。

文部科学省が 2020 年に公表した「外国語の指導における ICT 活用」によれば、外国語教育と ICT の親和性は非常に高いとされている。さらに、現行学習指導要領の外国語科では、「生徒が身につけるべき資質・能力や生徒の実態、教材の内容などに応じて、視聴覚教材やコンピュータ、情報通信ネットワーク、教育機器などを有効活用し、生徒の興味・関心をより高め、指導の効率化や言語活動の更なる充実を図る」ことが求められており、外国語指導における ICT 活用の重要性が示されている。

ここで、ICT 活用と英語力との相関関係を示すデータを紹介する。文部科学省が実施した「令和元年度 英語教育実施状況調査」を基に作成された高校生生の英語力と ICT 活用状況に関するデータによれば、ICT を積極的に活用している都道府県ほど、文部科学省が設定した英語力の目標である CEFR A2 レベルに到達している生徒の割合が高い傾向が見られる。また、ICT を活用している学校が多い地域では、指導方法や評価の改善に関する取組がより進展していることも示されている。

次に、現状の英語教育における ICT 機器の活用状況について述べる。令和 5 年度に実施された「英語教育実施状況調査」によると、ほぼ全ての学校が ICT 機器を活用しており、英語科授業の多くの活動において活用割合が増加している。また、2024 年度から他教科に先駆けて先行導入された電子教科書については、約 9 割の中学校で学習者用デジタル教科書を活用した授業が行われていることが分かった。

しかしながら、諸外国と比較すると、日本では ICT を授業で活用する頻度が低いという課題が指摘されている。例えば、経済協力開発機構 (OECD) が実施した学習到達度査 (PISA) 2022 年版では、各教科での ICT 利用頻度が平均値

より低い結果が示された。

以上のことから、英語科における ICT 活用は、今後その必要性がさらに高まることが予想されるとともに、英語学習に有効であることを示すデータもすでに示されている。これらを踏まえると、英語科における ICT 活用は、今後も継続的に議論されるべき重要なテーマであるといえる。

本研究では、英語科における ICT 活用の一環として用いられている学習支援アプリに着目し、検討を行う。具体的には、学習支援アプリの一つであり、近年教育現場での活用が進められている一方で、公立学校における先行研究が必ずしも多くないクイズアプリ「Kahoot!」を取り上げ、筆者自身の実践および生徒を対象とした調査結果を基に、その有効な活用方法について分析する。

2. Kahoot! とは

まず、Kahoot! とは、クラス全体でクイズを行うことができる学習プラットフォームである (図 1)。生徒は ICT 環境が整備されていれば、クイズに参加できると同時に、自らクイズを作成することも可能である。Kahoot! の利点として、四択問題、True & False 問題、語順並び替え、文字入力問題など、様々な形式の問題を出題できる点が挙げられる。また、クイズ形式も多岐にわたっており、エンターテインメント性 (以下、「エンタメ性」) の高いクイズを授業で行うことが可能である。さらに、回答時間の設定など、教師側の設定項目によってクイズの難易度を調整することも容易である。生徒は問題の正答数や回答速度に応じて点数を獲得する仕組みである。

図 1 Kahoot! 問題例 (4 つの選択肢が色別に示されている)



3. 先行研究

Kahoot!の実践研究は国内外で行われており、概ね Kahoot!使用の効果を示している。ここでは、国内外からそれぞれ1つずつ先行研究を紹介する。

山本 (2023) は、日本の私立中学2年生を対象として、ゲームを取り入れた実践 (Gamification) を活用した英語授業が生徒の授業への認識に与える影響について実践研究を行った。山本は Kahoot! を授業内で週1回程度使用し、単語や本文の内容理解、文整序問題、スペリング問題などを出題した。また、Kahoot! を活用した授業について生徒がどのように感じているかを検証するために、データ収集方法として評定・記述型の質問紙調査を実施し、さらに授業観察メモを作成した。

結果として、約66%の生徒が「とても役立った」または「役に立った」と回答した。しかし、2回目の調査では「とても役立った」と回答した生徒が約20%減少し、「役に立った」と回答した生徒が約16%増加する結果となった。この結果は、新しい教材や教具が生徒の興味や関心を一時的に高める「新奇性効果 (novelty effect) 」が、1回目の調査で強く現れたことが要因であると推測される。ただし、gamification を活用した授業に対する新奇性効果が薄れた後でも、「とても役立った」または「役に立った」と回答した割合の合計は2回の調査を通じてほとんど同じであることから、多くの生徒がこの授業を好意的に捉えていると考えられる。加えて、記述型質問紙では、多くの生徒が Kahoot! を好意的に評価した理由として、活動の楽しさや1位を取ったことによる達成感を挙げていた。まとめとして、山本は Kahoot! が持つ新奇性効果により生徒が楽しく活動できるだけでなく、達成感を得ることができたと述べている。また、Kahoot! を活用した英語授業を継続的に行うことで、新奇性効果が弱まった後には、生徒の認識が楽しさから語彙や言語材料の学習促進へと移行する可能性を指摘している。

もう1つの先行研究は、日本と同様に外国語としての英語 (EFL: English as a Foreign Language) を学んでいるインドネシアで行われたものである。

Kadek et al. (2019) は、英語学習のために Kahoot! を使用することに対する教師および生徒の認識を調査した。調査対象はインドネシアの高等学校理数クラスに通う生徒32人と1人の教師である。データ収集方法として、5件法を用いた質問紙調査、インタビュー、観察を実施した。

結果として、教師および生徒の Kahoot! を英語授業で使用することに対する認識は好意的なものであった。質問紙調査において最も高いスコアを示したのは、Kahoot! が持つゲーム性やエンタメ性による学習の楽しさに関連する項目であった。多くの生徒が、Kahoot! が英語学習へのモチベーション向上に寄与していると認識していたことが示された。

一方で、この2つの先行研究において、Kahoot! 使用に関する課題も指摘されている。山本 (2023) は、Kahoot! の活用により生徒の情意面における学習意欲に一定の効果が認

められるとしつつ、Kahoot! を使用した授業が実際に英語力にどのような影響を及ぼすかについて、さらなる研究の必要性を述べている。つまり、Kahoot! の使用が生徒に「楽しかった」という、感想をもたらすだけで終わるのではなく、実際に英語力を向上させるツールとして機能することが重要である。

また、Kadek et al. (2019) は、Kahoot! における出題問題の文字数制限といったソフトウェア面の問題や、生徒が Kahoot! を使用する際に必要となる技術的サポート、リアルタイムでスムーズに利用するための十分なインターネット設備の必要性といったハードウェア面の問題についても言及している。

3. 本研究の目的

前述した2つの先行研究は、英語科授業における Kahoot! の使用が英語学習者にとって有益である可能性を示している点で共通している。また、教師が Kahoot! を使用する際に考慮すべき問題点や課題が存在することも明らかにされている。

さらに、現時点において、日本の公立中学校における英語科での Kahoot! 活用に関する研究は十分に行われていない状況である。このような背景を踏まえ、本研究の目的は以下の2点である。

1. 筆者による中学校英語科での Kahoot! 活用実践及び生徒への質問紙調査を通じて、Kahoot! をどのような場面で、どのような目的で、どのような問題や出題形式で使用することが効果的であるのかを明らかにすること。
2. Kahoot! 活用において注意すべき問題点や課題が存在する場合、それに対する対策を検討し、今後の教育実践に向けて分析すること。

4. 中学校における Kahoot! 実践

4.1 実践先学校・作成した Kahoot! クイズ問題

筆者は、埼玉大学教職大学院のカリキュラムとして定められた実地研究として、埼玉県戸田市立の公立中学校において、2年間にわたり計40回の実習を行った。実習校では、現行学習指導要領で定められている英語科標準時間数である、年140時間 (約週4コマ程度) の内、週1コマをOC (Oral Communication) として、アクティビティ中心の授業を設定していた。筆者は、中学校3年生のOCを3単元 (合計13時間) 担当した。使用教科書は、東京書籍 New Horizon English Course 3 であった。各単元において、前もって Kahoot! も目的別に作成し、実践を行った。

以下に、目的別に作成した Kahoot! の内容を示す。

(1) スキーマの活性化を促すクイズ活動

最初に担当した単元は、ラジオの災害情報を聞き、どのように行動すべきかを理解することを目的としたリスニング中心の授業であった。筆者は、メイン活動であるリスニングへと繋げるため、導入段階で生徒が持つ既存のスキーマを活性化させることで、新出内容に対する認知的負荷を減ら

すことを目的として、自然災害に関するクイズを作成した。

スキーマとは、人が過去の経験や知識を基にして頭の中に形成している「理解の枠組み」や「知識の構造」を指す。

廣森 (2024) は、近年英語教育において重要視されている「エンゲージメント」と英語科における授業デザインとの関係性を示す理論的モデルを提示している。このモデルにおいて、導入の工夫はエンゲージメントの先行要因の一つとして位置づけられている。また、廣森はエンゲージメントを「意欲+行動」と説明している。

図2 エンゲージメントの理論的モデルと授業モデル



また、廣森は学習者の頭の中に「？」(はてな)を浮かべることが重要だと説いている。そのため、メイン活動に関連する自然災害に関するクイズを生徒に取り組みさせることによって、生徒の自然災害への興味・関心を喚起し、さらに知りたいという気持ちや、自然災害について「？」を浮かべさせることを狙いとして Kahoot! を作成した。

具体的なクイズ内容として、自然災害の中で地震が多い日本の状況や、メイン活動の自然災害がハリケーンであることから、地震やハリケーンに関する問題などを出題した。以下に、出題した問題を数例示す。

How many levels of seismic intensity are there?

In America, hurricanes are named after the names of places. True & False 問題

(2) input としてのクイズ活動

続いて担当した単元は、メイン活動として、ペアで道案内をし合う、スピーキング活動中心の内容であった。具体的なスピーキング活動の内容としては、教師側が設定した戸田市の施設にペアの片方が、施設に訪れたいが、場所がわからない設定であるペア相手に対して、英語で道案内を行う内容であった。

筆者は、メイン活動において発話量を増やすこと、および英語が苦手な生徒やスローラーの生徒へのサポートを目的として、道案内の場面で使える表現を Kahoot! を用いて明示的に input を与えた。

鈴木 (2024) は、コミュニケーションに必要な文法知識として「形式 (form) ・意味 (meaning) ・機能 (function)」の三要素が重要であると述べている。形式は文法規則や表現の形の取り方、意味はどのような意味・内容を表すか、機能は目的・場面・状況に合わせて、どのような形式を使うかを指す。そのため、メイン活動のコミュニケーションがより活発になるように、各問題の間にポーズをとり、「形式・意味・機能」を意識した明示的指導 (explicit instruction) を行った。(4.2. (2) 参照)

問題例

私は戸田駅に行きたい

I () to go to Toda Station.

選択肢

would/ will/be going to/would like

(3) ウォームアップとしてのクイズ活動

3つ目の Kahoot! 問題の目的は、アイスブレイクの視点を取り入れたウォームアップである。英語科の授業においては、Practice (練習) ・Production (発信) の場面が言語習得に必要な部分である。一方で、英語を発話する場面で言語不安を抱えている生徒も一定程度存在することが予想されること、また英語学習における発話を行う多くのやり取り場面であるピア・インタラクション (peer interaction) の成功には、教室内の良い雰囲気作りが重要であることから、アイスブレイクを目的としたウォームアップとして Kahoot! クイズを作成した。

先行研究においても、大学生を対象にアイスブレイクの視点を取り入れた実践研究を行った西畑 (2019) では、協働学習の効果を最大化するためにはアイスブレイクが必要であると考へ、自己表現ゲームである The Ungame (アンゲーム) をアイスブレイク目的で、日本語・英語で通訳演習クラスを受講している生徒同士に行わせた。実践結果としては、アイスブレイクを目的にしたゲームの実施により、受講生の不安や必要以上の緊張を低減し、良いクラスの雰囲気作りをすることで、協働学習の効果を高めることが一定程度実現できていた。

筆者は、受験を控えた中学校 3 年生のクラスでの授業実践であったため、入試に出題されることが予想される他教科の知識をクイズ形式で英語で作成した。Kahoot! は、前述の通り、正答数や正答スピードによってリアルタイムで順位が変動する。そのため、他教科の知識をクイズ番組のようにエンタメ性を高めた Kahoot! を生徒に取り組みさせることにより、Kahoot! でのクイズ活動を授業のメイン活動に向けた良いクラスの雰囲気作りのためのウォームアップとして位置づけた。以下に、出題した問題を数例示す。

Who wrote “BOTCHAN” ?

Who will be shown on the new 10,000 yen note?

What is the longest river in Japan?

4.2 Kahoot! 授業実践

(1) 授業内容の周辺知識に関するクイズ活動

筆者が実習校で初めて Kahoot! を用いた授業実践は、スキーマを促すクイズ活動であった。実習校では、他教科においては Kahoot! を授業で活用した経験があったが、英語科においては Kahoot! を使用した経験がなかった。そのため、英語科授業で Kahoot! でクイズ活動を行うことが目新しく、生徒も楽しみながら集中して Kahoot! に取り組んでいた。この点は、先行研究である山本 (2023) でも見られた新奇性効果であると分析できる。

しかし、筆者の Kahoot! 実践を通して、今後授業で Kahoot! を活用する際に改善すべき点が見られた。1つは、正答スピ

ードに応じて獲得ポイントが変動する仕様であるため、数人の生徒は十分にクイズ内容を考える前に勘で答えてしまっていたことである。2つ目は、各問題が出題される間に、獲得した合計ポイントに応じた順位が上位の生徒のみ画面上に表示される点である。クイズが苦手な生徒においては、毎回各問題の間に表示される順位表に名前が記載されることがなく、モチベーションが低下する可能性がある。この点については、Kahoot!がさまざまな問題形式でのクイズ出題を可能にするため、問題形式を工夫することで一定程度対策できるのではないかと考えている。

Kahoot!の活用の利点として見受けられたのは、Kahoot!でのクイズ活動と授業内容との関連性を作り出すことによって、生徒の興味・関心を引き出すことができたことである。授業内容であるラジオの災害情報の内容は、日本人学習者にとって馴染みが薄い、ハリケーンが起きた際の取るべき行動についてであった。そこで、Kahoot!のクイズ内容にハリケーンと、既存のスキーマとして生徒が持っている台風との違いに関する問題や、地震が起きた際の取るべき行動に関する問題を含めた。生徒が経験したことがある地震や台風に関するクイズを出題することによって、「ハリケーンが起きた際にはどのように行動すべきだろうか」という疑問を生徒の頭に浮かばせる状況を作り出し、授業内容へのエンゲージメントをKahoot!によって一定程度高めることができた。

(2) input としてのクイズ活動

(2)の目的で作成したKahoot!では、ペアで道案内を行うスピーキング活動前に、道案内で使える表現を生徒にinputさせることができた。Kahoot!のクイズ活動では、次の問題を出題するタイミングを教師側が自由に選択することができる。実習校では、ホワイトボード上にスクリーンでKahoot!画面を投影していた。筆者は、各問題を生徒に回答させた後、その問題に出題された道案内に使える表現についてホワイトボード上で明示的文法指導を行った。

明示的指導を行った結果、クラス全体を通して、スローラーや英語でのスピーキング活動を苦手としている生徒を含め、ペア同士で英語で道案内を行うという目標をクリアすることができた。一方で、Kahoot!でのinputをスピーキング活動の直前に行ったため、生徒がKahoot!でinputさせた「would like to go〜」や「take 人 to 場所」などの表現を活動中に多用していた。Kahoot!でinputさせた表現以外の道案内で使える表現を知っている生徒も、明示的指導を直前に行ったため、道案内の表現のバリエーションが狭まってしまった。

そのため、今後はKahoot!でのinputを行う際に、どの程度明示的な説明を加えることが適切であるのかを分析していきたい。

(3) ウォームアップとしてのクイズ活動

(3) ウォームアップとしてのクイズ活動については、筆者はTBLT (Task-Based Language Teaching) を基盤とした授業構成の冒頭に実施した。TBLT とは、コミュニケーショ

ンを中心に据え、タスクを通して外国語習得を促す教授法であり、その性質上、ピア・インタラクションは重要な位置を占める。

そこで筆者は、ピア・インタラクションの活性化を目的として、授業冒頭のアイスブレイクとしてクイズアプリKahoot!を導入した。4.1節で述べたとおり、クイズの内容は入試問題を意識しつつ、他教科の要素も取り入れて構成した。出題形式は四択式とし、生徒が獲得した得点に応じて順位がリアルタイムで変動し、その結果を生徒自身が視認できる仕様で実施した。生徒はKahoot!が持つエンタメ性や競争原理の働きにより、クラス全体として楽しみながらクイズに取り組む様子が見られた。その結果、Kahoot!実施前と比較して教室内の雰囲気は改善され、メイン活動として実施したタスクにおいて、生徒同士の英語による発話量が通常の授業よりも増加する傾向が確認された。

しかしながら、これらの観察は筆者の主観的判断の域を出ない可能性がある。そこで次章5. 質問紙調査において、生徒がKahoot!をどのように認識していたのかを質問紙データに基づいて分析する。

4.3 自主学習におけるKahoot!の活用方法

筆者は、実践2年目において、実習校の協力もあり、家庭学習用のKahoot!問題を生徒に提供した。

Kahoot!問題の内容としては、筆者が実習を行った時期に実施される定期テスト範囲の単語・文法を題材にし、単語はフラッシュカード・入力形式で、文法に関しては並び替え形式でクイズを作成した。

生徒は学校から配布されたタブレット端末を家庭に持ち帰ることが可能であり、その端末を用いて学校で使用しているプラットフォームであるGoogle Classroom上のリンクにアクセスすることで、筆者が作成した家庭学習用のKahoot!クイズに取り組むことができる環境が整っていた。

5. 質問紙調査

5.1 調査対象

調査対象は、筆者が実地研究2年目に実際に授業を行った中学校3年生の生徒である。今年度4月から7月の1学期間において、週1回T1・T2として授業に関わり、当該生徒に対して、実習最終週に質問紙調査を無記名形式で行った。質問紙調査の回答数は122名であった。

5.2 調査方法・分析方法

質問紙調査はGoogle Formsを用いて実施した。生徒は学校から配布されているタブレットPCを用いて、選択肢式・自由記述式の質問に回答した。質問内容は、「筆者が授業内で実施したKahoot!に関するもの」「自主学習用に作成したKahoot!に関するもの」「生徒がKahoot!に期待することに関するもの」以上3点である。以下に実施した質問紙調査の内容を数例示す。

Q1英語の授業で先生に「Kahoot!」を使ってほしいと思いますか？

- Q5英語の授業で「Kahoot!」を使うとしたら、どれくらいの頻度がちょうどいいと思いますか？
- Q6自主学習として、テスト勉強用に用意されたUnit1の「Kahoot!」クイズに取り組みましたか？
- Q9家庭で英語の自主学習として、「Kahoot!」を使用したいと思いますか？
- Q12家庭で英語の自主学習として「Kahoot!」を使用するとしたら、どのような内容をクイズとして用意してほしいですか？
- Q13英語の自主学習として「Kahoot!」を活用するとしたら、どのような問題形式を用意してほしいですか？

加えて、質問紙調査において、生徒が回答した自由記述データを KH Coder を用いて分析を行った。本報告書では、特に生徒の自由記述回答に対して「共起ネットワーク」分析を行った。「共起ネットワーク」とは文章中に出現する語と語が共に出現する（共起する）関係性のことである。

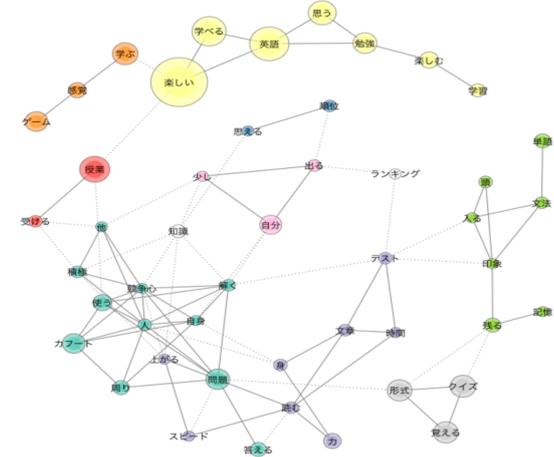
5.3 調査・分析結果と考察

まず、生徒に対して Kahoot! を授業で活用することへの意識を把握するため、「Q1：英語の授業で先生に Kahoot! を使ってほしいと思いますか？」を提示した（4 件法で実施）。以下に結果を示す（表1 Kahoot!使用の希望割合）。

使ってほしい	81人	66.4%
どちらかといえば使ってほしい	38人	31.1%
どちらかといえば使ってほしくない	2人	1.6%
使ってほしくない	1人	0.8%

結果として、筆者が授業内で Kahoot! を使用した際、ほぼすべての生徒が英語の授業における Kahoot! の活用に対して肯定的な感情を抱いていたことが明らかとなった。さらに、Q1 において「使ってほしい」または「どちらかといえば使ってほしい」と回答した生徒に対し、その理由を自由記述形式で回答するよう求めた。これらの自由記述回答については、筆者が KH Coder を用いて共起ネットワーク分析を行った。

図3 Q1に関する自由記述に対する共起ネットワーク
※（自由記述回答において、一部同意表現は分析のため1つの表現に統一）



共起ネットワークの見方としては、円の大きさが特定の語の出現回数を、語と語を結ぶ線が共起性や関連性の有無を、線の太さが関連の強さを示している。

生徒の自由記述においては、「楽しい」という語の出現頻度が最も高かった。語同士の関連性によってグルーピングされた黄色のネットワークを確認すると、生徒が Kahoot! を用いることで「英語を楽しみながら学べる」点を肯定的に捉えていることが読み取れる。筆者が中学校で実習を行った際、多くの生徒は NEW HORIZON の電子教科書に搭載された文法・単語学習コンテンツを自身の端末で使用していた。同機能には Kahoot! と類似する点も見られたものの、Kahoot! と比較するとエンタメ性が乏しかった。そのため、生徒が Kahoot! に対して英語学習の楽しさやエンタメ性を期待していた可能性が示唆される。

次に、共起性や関連性の強さに注目する。図4左に位置する「競争心」を中心としたグループは、他のグループと比べて強い共起性・関連性が示されている。このことから、一部の生徒は Kahoot! を使用する際、他者との競争（クイズの正答から得られるポイント）を通じて活動への積極性が高まると認識していることがわかる。これは、筆者がアイスブレイクを目的として実施した Kahoot! クイズの際に観察された「競争性が生徒の積極的な参加を促す」という現象と一致しており、生徒自身も同様の認識を持っていたことが共起ネットワーク分析によって裏付けられたといえる。

また、灰色および黄緑色（図右）で示したグループに注目すると、クイズ形式で学習することで内容を覚えやすいと感じている生徒や、従来の学習方法と比べて英単語や英文法が印象に残りやすく、記憶に定着しやすいと捉えている生徒が存在することが明らかとなった。

続いて、生徒に対し、Kahoot! を授業内で実施する適切な頻度について尋ねた。質問項目は「Q5：英語の授業で Kahoot! を使うとしたら、どれくらいの頻度がちょうどいいと思いますか？」である。多くの学校では外国語の授業が週4回実施されていることを踏まえ、回答選択肢は「週4回・週1回・2週に1回・月1回」の4件法とした。以下に結果を示す（表2 Kahoot!使用頻度の希望割合）。

1週に4回程度実施	35人	28.7%
1週に1回程度実施	62人	50.8%
2週に1回程度実施	20人	16.4%
1ヶ月に1回程度実施	5人	4.1%

筆者は前述したとおり週1回のOC授業で Kahoot! を実践していたが、表の結果から、約8割の生徒が少なくとも週1回程度以上の頻度で Kahoot! を実施してほしいと考えていることが明らかとなった。これらの結果から、多くの生徒が Kahoot! に対して肯定的な印象を抱いていることが示される。

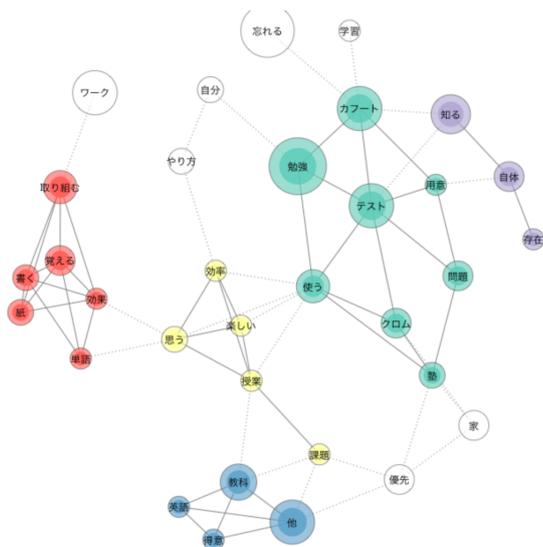
続いては、筆者が家庭学習用に作成した Kahoot! クイズの取組状況を確認するため「Q6 自主学習として、テスト勉強用に用意されたUnit1の「Kahoot!」クイズに取り組みまし

たか?」を提示した。以下に結果を示す(表3 自主学習におけるKahoot!使用実施の割合)。

はい	39人	32%
いいえ	83人	68%

多くの生徒が授業内での Kahoot! 活用を肯定的に捉えていた一方で、Kahoot! を自主学習として利用した生徒は多くなかった。そこで、自主学習として Kahoot! に取り組まなかった理由について、生徒に自由記述形式で回答を求めた。これらの自由記述回答についても、筆者は共起ネットワーク分析を用いて検討を行った。

図4 取り組まなかった理由(共起ネットワーク)



筆者がまず注目したのは、共起ネットワーク内の赤色で示されたグループである。共起ネットワークと生徒の自由記述回答を参照すると、学習形態がデジタルへと徐々に移行している一方で、一定数の生徒は学習において英単語や英文を紙に書く方が効果的であると認識していることが示唆された。つまり、生徒ごとに適した学習方法が存在しており、学習者自身が自らに合った学び方を選択する必要があることが示される。

文部科学省が公開している、「令和7年9月5日デジタル教科書推進ワーキンググループ(第11回)参考資料2」においても、「個々の児童生徒の学び方にも特質があり、ハイブリッドにデジタルと紙の教科書の両方が用意されている環境が必要」と記載されている。以上の点から、学習者に対してデジタルを用いた学習方法のみを提示するのではなく、従来型の紙ベースの学習方法も併存させることで、生徒が自らの学習スタイルに適した方法を選択できるようにすることが重要であると考えられる。現在、Society 5.0 の到来や教育現場における DX 化の進展により学習のデジタル化が加速しているものの、完全なデジタル化を一律に押し進めることは、現時点では必ずしも適切でない可能性が示唆される。

次に、黄色で示されたグループに着目すると、Kahoot! を課題として用いるのではなく、授業内で生徒とともに楽し

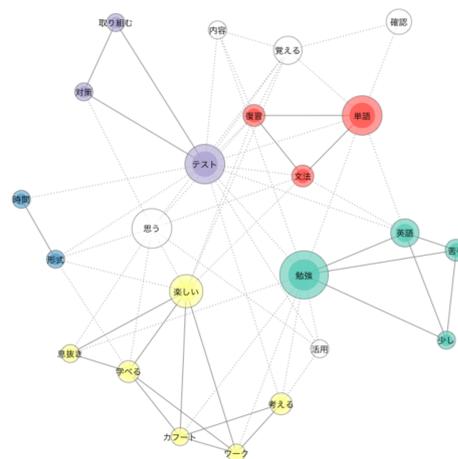
みながら活用することが望ましいと回答する割合が高かった。このことから、Kahoot! が有するエンタメ性は、生徒が自主学習として取り組む場面においては十分に機能していない可能性が、記述式回答の内容から示唆される。

さらに、緑色のグループに着目すると、生徒が Kahoot! を用いてテスト対策を行うことに十分慣れていないこと、Kahoot! で提示される問題形式(並び替え・選択式)と、実際の定期テストで出題される読解問題・記述問題との整合性が低いことが指摘された。これらの点から、Kahoot! を自主学習として活用する際の改善点が示されたといえる。

また、青色のグループに関しては、前述のとおり、筆者が作成した Kahoot! の問題が定期テストに特化した内容であったことから、英語が得意な生徒や、他教科の学習に時間を割きたい生徒の取り組みが限定的であったことが明らかとなった。したがって、定期テストに直接関連しない、英語学習一般を目的とした Kahoot! の自主学習用問題を配布していた場合、より多くの生徒が取り組む可能性があったと考えられる。

続いて、自主学習の Kahoot! に取り組んだ生徒の自由記述回答においても、共起ネットワーク分析を行った。

図5 取り組んだ理由(共起ネットワーク)



まず、緑色のグループに注目すると自主学習用の Kahoot! に取り組んだ生徒の多くが、英語学習に対して苦手意識を有していることが明らかとなった。自由記述回答を確認すると、英語が苦手な生徒にとって、英語学習そのものはハードルが高いものの、Kahoot! であれば取り組んでみようと感じた生徒が存在することが示されていた。

さらに、黄色のグループをみると、Kahoot! を用いた英語学習を楽しんでいる生徒や、息抜きとして活用している生徒の存在が確認された。これらの生徒においては、Kahoot! が本来有しているエンタメ性が生徒にとって十分に発揮されていたと考えられる。

続いて、赤いグループに着目すると、英単語や英文法の復習手段として Kahoot! を活用していた生徒が多かったと考えられる。Kahoot! には、フラッシュカード機能や誤答問題の記録機能など、効率的な復習を可能にする仕組みが備わつ

ている。そのため、これらの生徒は、こうした機能を適切に活用しながら学習を進めていたと推測される。

続いて、生徒は実際自主学習として、Kahoot!を使用したいのか確認するために、質問「**Q9 家庭で英語の自主学習として、「Kahoot!」を使用したいと思いますか?**」を提示した。以下に結果を示す(表4 自主学習におけるKahoot!使用の希望割合)。

使用したい	17人	13.9%
どちらかといえば使用したい	59人	48.4%
どちらかといえばしよしたくない	31人	25.4%
使用したくない	15人	12.3%

上記の表から、約60%の生徒が自主学習の手段としてKahoot!を活用したいと考えている一方で、約40%の生徒はKahoot!の自主学習利用に否定的であることが明らかとなった。この結果は、学習形態をデジタルか紙媒体かのいずれかに限定するのではなく、複数の選択肢を提示し、生徒が自らの意思で学習方法を選択できる環境を整えることの重要性を示唆している。

これは、「新たな時代の学び」「文部科学省(2021)」の中で重視される個別最適な学びの概念とも一致する。個別最適な学びの実現には、「指導の個別化」と「学習の個性化」の二点が求められており、とりわけ「学習の個性化」では、生徒自身が学習方法や進度を主体的に調整していくことが重要視されている。

したがって、生徒が自ら学習を調整できるように、多様な学習方法の選択肢を用意することは、教師にとって重要な役割であるといえる。

生徒に自主学習用Kahoot!問題を提供する際に、生徒目線から、どのような問題内容を求めているのかを分析するため、質問項目「**Q12家庭で英語の自主学習として「Kahoot!」を使用するとしたら、どのような内容をクイズとして用意してほしいですか?**」を提示した。選択肢として、生徒の現状を踏まえ、以下の6つを示した。(複数選択可)

- ①教科書のストーリー内容に関するもの
- ②教科書の文法に関するもの
- ③教科書に出てくる単語に関するもの
- ④他教科の内容に関するクイズを英語で出題したもの
- ⑤高校入試問題に関するもの
- ⑥外部試験(例:英検等)に関するもの

以下に結果を示す(表5 自主学習におけるKahoot!使用時において希望される学習内容の割合)。

①(教科書ストーリー)を選択	45人	36.9%
②(教科書文法)を選択	95人	77.9%
③(教科書単語)を選択	102人	83.6%
④(他教科)を選択	34人	27.9%
⑤(高校入試)を選択	80人	65.6%
⑥(外部試験)を選択	41人	33.6%

上記の表は生徒の回答結果を示したものである。これを参照すると、教科書に関するクイズをKahoot!で取り組みた

いと考えている生徒が多いことが明らかとなった。この背景には、電子教科書の導入により、端末上で教科書内容を学習することが生徒にとって日常的な学習形態となりつつあることが影響している可能性がある。

しかし、教科書の語彙や文法については電子教科書に搭載されたコンテンツでも学習できるため、Kahoot!で教科書内容を扱う際には、他のデジタル教材との差別化を図るための工夫が求められる。

具体例として、Kahoot!には任意の画像や動画を問題に挿入できる機能が備わっている。たとえば、教科書単語を学習させる際に、その単語に関連する画像や動画を提示しながら学習させることで、視覚的情報を補完しつつ、電子教科書とは異なる学習体験を提供できる可能性がある。やはり、単に電子媒体上で学習させるだけでなく、その中で生徒自身が学習方法を選択できる環境を整えることが重要であると考えられる。

また、各項目の選択割合のうち3番目に高かったのは、高校入試に関するKahoot!クイズであった。これは、本質問紙調査の対象が中学校3年生であったため、選択肢④・⑤と比べて比較的高い割合となったと推測できる。

最後に、Kahoot!には様々な問題形式を出題できる機能が備わっているため、質問項目「**Q13英語の自主学習として「Kahoot!」を活用するとしたら、どのような問題形式を用意してほしいですか?**」を提示した。選択肢として、生徒に実践した問題形式を踏まえて以下の4つを示した。(数選択可)

- ①選択肢を選ぶ形式(問題文に対しての答えを選択肢の中から選ぶ形式)
- ②○×クイズ形式(出された文が正しいと思ったら「○」、間違っていると思ったら「×」を選ぶ形式)
- ③並び替え形式(単語を並び替えて正しい英文を作る形式)
- ④短答形式(英単語や英文を打ち込む形式)

以下に結果を示す(表6 自主学習におけるKahoot!使用時において希望される問題形式の割合)。

①(選択肢形式)を選択	104人	85.2%
②(○×クイズ形式)を選択	70人	57.4%
③(並び替え形式)を選択	70人	57.4%
④(短答形式)を選択	65人	53.3%

上記の表から、ほとんどの生徒が選択肢形式を選択していることが明らかとなった。一方で、最も選択率が低かった短答形式については、生徒がキーボードを用いて英語を入力することに十分慣れていないことが影響した可能性があると考えられる。近年、令和7年度から全国学力・学習状況調査や英検などの外部試験においてCBT化が進展していることを踏まえると、数年後に同様の調査を実施した場合には、短答形式の選択率が上昇する可能性も示唆される。

加えて、本調査の対象は埼玉県内の中学生であったが、埼玉県では令和9年度の公立高等学校入学者選抜において、入試形式がマークシート方式(選択式)9割、記述式1割程度へと変更されることが決定している。このように、選択式問題

の割合が増加することから、選択式問題を多様な形式で提示できるKahoot!の活用割合が高まる可能性があるといえる。

令和9年度高等学校入試を受験する学年以降の生徒に対して、同様のKahoot!に関する一連の調査を実施した場合、今回とは異なる回答傾向が示される可能性がある。

調査結果まとめ

・生徒は英語の授業において Kahoot! を活用することに対して概ね好意的であり、その要因として「競争性」や「エンターテインメント性」が挙げられることが、自由記述の分析から明らかになった。

・一方で、家庭学習において Kahoot! を活用したいと考える生徒は限定的であることが判明した。このことから、Kahoot! を含む ICT を用いた学習形態に過度に依存するのではなく、生徒が自身に適した学習方法を選択できるような、多様な学習手段を提供することの重要性が示唆された。

6. まとめ (成果・課題)

本報告書を作成するにあたり、埼玉県戸田市の公立学校において、Kahoot!を用いた授業実践および質問紙調査を行った。その結果、Kahoot!の使用に対して概ね肯定的な回答が得られたこと、そしてKahoot!を活用する際の留意点や課題点を把握できたことが明らかとなった。

本調査を実施した戸田市は、「公立学校情報化ランキング」において上位に位置した自治体であり、電子黒板や高速ネットワークなど、学校現場での ICT 環境の整備が進んでいた。このような環境下であったため、Kahoot!を用いた授業実践を円滑に行うことができたと推測される。

一方で、公立学校全体に目を向けると、リアルタイムで Kahoot!を実施するために必要な ICT 環境が十分に整備されていない自治体が存在することも事実である。こうした課題に対し、文部科学省は今年度より「学校における ICT 環境の整備方針」および「学校 ICT 環境整備 3 か年計画」を開始している。これらの計画には、各普通教室への電子黒板等の大型提示装置の設置が含まれており、今後、Kahoot!を含む ICT 教材を活用した授業がより実践しやすい環境が整備されることは確実である。

以上のことから、まとめとしては、教師として、今後も生徒の学習実態を的確に把握しつつ、Kahoot! を含む ICT 活用を適切に進めていく必要がある。同時に、ICT に過度に依存するのではなく、生徒が主体的に学習形態を選択できる環境を整備していくことが重要であると結論付ける。

主な参考文献

埼玉県教育委員会『令和9年度埼玉県公立高等学校入学者選抜 学力検査問題について』

<https://www.pref.saitama.lg.jp/documents/257619/r9nyugakusy asenbatugakuryokukensamondainituite.pdf>

鈴木祐一(2024).『あたらしい第二言語習得論—英語指導の思い込みを変える』. 研究社

日経 BP(2020)『公立情報化ランキング 2019』

<https://active.nikkeibp.co.jp/atcl/wp/b/20/02/05/00336/>

西畑香里(2019).「通訳演習クラスにおけるアイスブレイクの視点を取り入れたウォームアップ活動」『東京外国語大学論集』99号, pp. 231-248.

廣森友人・和田玲(2024).『エンゲージメントを促す英語授業—やる気と行動をつなぐ新しい動機づけ概念』. 大修館書店.

文部科学省(2020).『外国語の指導における ICT の活用について』

https://www.mext.go.jp/content/20200911-mxt_jogai01-000009772_13.pdf

文部科学省(2021)資料7 新たな時代の学びの姿

https://www.mext.go.jp/content/20210215-mxt_sisetuki-000012797_8.pdf

文部科学省・国立教育政策研究所(2023)『OECD 生徒の学習到達度調査 PISA2022 のポイント』

https://nier.go.jp/kokusai/pisa/pdf/2022/01_point_2.pdf

文部科学省(2024).『令和5年度「英語教育実施状況調査」』

https://www.mext.go.jp/a_menu/kokusai/gaikokugo/1415043_00005.htm

文部科学省(2025)『令和7年度以降の学校における ICT 環境の整備方針及び学校の ICT 環境整備 3 か年計画』

https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/mext_02994.html

文部科学省(2025)『令和7年9月5日デジタル教科書推進ワーキンググループ(第11回)参考資料2』

https://www.mext.go.jp/content/20250904-mxt_kyokasyo01-000044698_4.pdf

山本裕也(2023).「Gamification を活用した英語授業が生徒の授業への認識に与える影響」『中部英語教育学会紀要』52 巻, pp. 235-242.

Kadek, E. K. A., Adnyana, I. W., & Mumiasih, N. N. (2019). Teacher and students' perception on using Kahoot! for English learning. *Proceedings of the 3rd International Conference on Innovative Research Across Disciplines (ICIRAD 2019)*, 62-67.