

中学校英語科における 学習プラットフォームを用いた内容理解タスク —小学校外国語との接続期における Listening と Reading につながる指導—

Listening and Reading Comprehension Tasks Using a Learning Platform “Kahoot”! in Junior High School English Classes: Instruction Leading to Listening and Reading in the Connection Period With Elementary School Foreign Language Classes

松井 千代 (Chiyo MATSUI)

1. 主題設定の理由

2020 年度から施行された学習指導要領により、小学校外国語活動は 3 年生から始まり、5 年生及び 6 年生では教科となった「外国語」科の授業が行われている。本稿執筆時の 2023 年度の中学生は全員その教科となった外国語の授業を受けてきた中学生である。筆者は小学校で外国語活動が始まって以来、小学校または中学校の授業実践を数多く観察してきたが、小学校との真の連携を考えた中学校の実践というものにはまだ巡り合っていない。ある中学 1 年生の授業では、小学校でアイコンタクトを意識しながら生き生きとしたスピーチをしていた児童らが、中学 1 年生の授業で同じようなスピーチの場面において、紙に書いた原稿を見ながら文を読むような発表の授業を見て、大変残念に思ったことがある。中学生になり、読むこと、書くことが本格的になったとはいえ、話すこと、聞くこと中心で始まった小学校英語の良さや英語を学ぶ楽しさを、接続期である中学 1 年生時にも生かしてもらいたい。

この指導要領の改訂に伴い中学校英語科の教科書の構成にも変化が見られる。小学校との接続期となる中学 1 年生の現行の教科書である東京書籍 New Horizon English Course 1 を例に挙げると、その構成は約半分のユニットである Unit0 から Unit5 までが小学校で学んだ内容の復習となり、新出語彙以外の新しい学習項目は入っていない。小中接続期の英語教育のスムーズな移行を重視していることが分かる作りとなっている。

教員を目指す学生に英語科教育法等で実践させると、学生は自分の受けてきた授業から指導の方法を考えていることが多々ある。学生にとって記憶の新しい指導方法を思い出し選択した場合、高校で受けた英語授業を想起してしまい、当然読み書きができ語彙も豊富なうえでの指導を立案してしまう。中学生になったからといってすぐに読むことや書くことを中心においた授業をしてしまうと、小学校までに培ってきた音声中心からはじまる英語教育の流れを断ち切るようになってしまうかもしれないことを、学生には伝えるようにしている。アウトプット活動は豊富なインプットがあってこそできるものであり、中学生以降、特に、小学校高学年の外国語科との接続期は、聞く力や読む力をどのような教材で、どのような方法で指導するか考えていく必要がある。

文部科学省の令和4年度英語教育実施状況調査ⁱによると、小学校外国語活動・外国語の授業において、教員がデジタル教材等を用いて授業をすすめている割合は99.8%とほぼ100%となっている。また、児童生徒が1人1台端末を活用した授業の割合も小学校で96.8%、中学校で99.4%と大変高い。このようにICT教材が充実するなか、学習プラットフォームを利用した教育現場での実践が日本の小学校でも見られるようになってきた。海外では有名なKahoot!ⁱⁱなど、クイズ型教育サイトを外国語活動や国語の授業内で利用した実践も報告されている(久高2023ⁱⁱⁱ, 西脇・是永2023^{iv})。ある程度まとまった文章を聞いたり読んだりする機会の増える中学校英語では、その内容を理解するためのタスクとして、このクイズ型サイトを利用できるのではないかと考えた。

本研究では、小学校外国語との接続期である中学1年生は、どのような英語を聞く力と読む力が備わっているのか、また、この時期にはどのような指導を行い、今後の生徒の聞く力、読む力を育成していくのかについて確認していく。そして、指導実践の例として、学習プラットフォームであるKahoot!がListeningやReadingにつながる指導に利用できるかどうかを、筆者が担当する小学校外国語及び中学校英語教育に関心を持つ学生とともに、授業内における指導実践で検証し、考察していく。

2. 接続期における中学1年生の英語を聞く・読む力

小学校との接続期における中学1年生の聞くこと、読むことの指導を考える場合、小学校を修了した段階で身に付いている力がどの程度であるか把握しておく必要がある。以下は小学校学習指導要領に示されている外国語科の目標と目指す資質・能力^vである。

外国語によるコミュニケーションにおける見方・考え方を働かせ、外国語による聞くこと、読むこと、話すこと、書くことの言語活動を通して、コミュニケーションを図る基礎となる資質・能力を次の通りに育成することを目指す。

- (1) 外国語の音声や文字、語彙、表現、文構造、言語の働きなどについて、日本語と外国語との違いに気付き、これらの知識を理解するとともに、読むこと、書くことに慣れ親しみ、聞くこと、読むこと、話すこと、書くことによる実際のコミュニケーションにおいて活用できる基礎的な技能を身に付けるようにする。(知識及び技能)
- (2) コミュニケーションを行う目的や場面、状況などに応じて、身近で簡単な事柄について、聞いたり話したりするとともに、音声で十分に慣れ親しんだ外国語の語彙や基本的な表現を推測しながら読んだり、語順を意識しながら書いたりして、自分の考えや気持ちなどを伝え合うことができる基礎的な力を養う。(思考力・判断力・表現力)
- (3) 外国語の背景にある文化に対する理解を深め、他者に配慮しながら、主体的に外国語を用いてコミュニケーションを図ろうとする態度を養う。(学びに向かう力・人間性等)

[下線部は筆者による]

聞くことについては、外国語活動から慣れ親しんできたことから、コミュニケーションに活用できる程度までの力を期待できるが、下線部にあるように「身近で簡単な事柄」という限定的な内容となる。

読むことについては、外国語活動にはなかった領域として外国語科の目標に入っている。教科となった高学年で実施されている外国語科は、中学校の前倒しとして捉えられることがあり、児童がある程度できるものであると思われるがちである。しかし、二重下線部に注目すると、読むことについては「慣れ親しむ」こととなっている。音声で十分慣れ親しんだ語彙や表現を「推測しながら読む」段階であることを念頭に置いて、接続期の指導に当たらなければならない。

次に、小学校学習指導要領解説⁴から聞くこと、読むことの領域別の目標を検討し、その目標を達成させるための言語活動について確認する。学習指導要領には聞くことの目標として3点、読むことの目標として2点が以下のように挙げられている。

聞くことの目標

- ア ゆっくりはっきりと話されれば、自分のことや身近で簡単な事柄について簡単な語句や基本的な表現を聞き取ることができるようにする。
- イ ゆっくりはっきりと話されれば、日常生活に関する身近で簡単な事柄について、具体的な情報を聞き取ることができるようにする。
- ウ ゆっくりはっきりと話されれば、日常生活に関する身近で簡単な事柄について、短い話の概要を捉えることができるようにする。

読むことの目標

- ア 活字体で書かれた文字を識別し、その読み方を発音することができるようにする。
- イ 音声で十分に慣れ親しんだ簡単な語句や基本的な表現の意味が分かるようにする。

[下線部は筆者による]

これら目標から、聞くことに関して、児童は、簡単な語句や表現をイラストや写真と結びつけるような活動の工夫があることで聞き取ることができるようになると思われる。実際に、小学校の教科書には多くのリスニング問題が掲載されており、すべての選択肢に絵や写真がついている。また、担任やALTなど教員らによるやりとりやデジタル教科書の映像から、具体的情報を得たり、話の概要を捉えたりすることができるようになることが期待されている。

また、読むことに関しては、目標アの「音声としての読む」と、目標イの語句や表現の「意味がわかること」というように、違う視点で読むことが求められている。内容理解に関わる読む力として、十分慣れ親しんだ内容については文で書かれていても理解できると捉えてよいだろう。

中学1年生という小学校との接続期は、絵や写真を多く用いた補助の必要な Listening や、慣れ親しんだ表現が使われている文章であれば理解できる点を考えると、デジタル教科書に収

録されている会話やインタビューのやり取り、スピーチなどの短いモノローグは、生徒の理解を助け、本物のコミュニケーションに近い身近で簡単な事柄のやりとりを具体的に表す適切な教材となり、内容理解のための設問を簡単な英文で示すことができると考える。

そこで、本研究では、中学1年生の指導を想定し、小学校デジタル教科書のインタビューや短いアナウンスを使用し内容理解タスクを考えることで、この時期の中学生にふさわしい指導法を模索することにした。また、児童生徒の自律学習の可能性を秘めた ICT 教材の活用として、学習プラットフォーム **Kahoot!** を利用した内容理解タスクを学生に考えさせることにした。教員として指導実践を行った学生の実践後の記述から、この **Kahoot!** の利用可能性と、小学校との接続期に行う中学校1年生の英語指導について検討していく。

3. 学生による指導実践と実践後のアンケート調査

指導実践を行い検討した授業は、筆者が担当する小学校教員養成課程のある大学の小学校免許科目「児童英語教育法Ⅱ」である。この科目は小学校教員免許科目の必修科目「児童英語教育法Ⅰ」を履修した学生のなかで、さらに英語の指導法を深く学びたい学生が履修する。中高英語免許の取得を目指す学生も履修していることから、彼らは小学校または中高英語教育法に関心を持った学生らと言える。指導実践は開講期の後期第10回から第13回にわたり行い、最後の実践発表後にアンケートを通して実践を振り返らせた。なお、このアンケート調査協力は、事前に履修学生に承諾を得、また、文学部倫理委員会により承認されている。

3. 1 指導実践について

- 実施授業： 小学校免許科目（選択）「児童英語教育法Ⅱ」2年生開講
- 実施期間： 2023年12月7日、14日、21日、28日（授業回 第10回～第13回）
- 対象者： 「児童英語教育法Ⅱ」履修学生8名
- 実践の概要： 第10回授業で、**Kahoot!** がどのようなものであるか、授業担当者（筆者）が例題となるクイズを作成し、提示した。また、**Kahoot!** のシステム等を説明した。その後、学生全員が **Kahoot!** オンラインサイトにアクセスし、無料登録を行い、実際に自分に関するクイズを作り、そのクイズを披露するクイズ大会を行った。

第11回授業では、筆者が手本として **Kahoot!** を用いた英語科の指導実践を行った。小学校5年生のデジタル教科書に収録されている動画のインタビュー場면을視聴させ、内容理解に関するクイズを **Kahoot!** で作成する例を示した。その後、学生は小学校5、6年生のデジタル教科書を各自視聴し、中学1年生にもふさわしいと考えられる動画を選択し、スクリプトを見ながら内容理解に関わるクイズを作成し実践に向けて準備を行った。

第12・第13回授業では学生が指導実践を行った。各回とも4人ずつ、計8人が教員役を担った。指導実践では、各自で選んだ動画を生徒役の学生に視聴させた後、第11回に作成した内容理解のためのクイズを出題した。第13回の指導実践後全体で感想を述べ合い、それを口

頭での振り返りとした。第13回の授業後、Microsoft Teamsにて配信されたアンケートにて、内容理解タスクの作成と Kahoot! の使用について感想や考えを記述した。

3. 2 実践に取り組む学生の様子

第10回では、Kahoot! のシステムに慣れさせるために、学生に自分に関するクイズを作成させた。代表学生3名に、自作したクイズを用い短いクイズ大会を主催させた。出題者以外は児童役となり、大いに楽しんでた。また、学生は、簡単に本格的なクイズを自由に作ることができることに驚く様子を見せていた。

第11回では筆者の指導実践後、Kahoot! を英語の授業で利用するために、図1の内容理解タスクの作り方や図2の留意点のスライド資料を参考にグループで話し合いをさせた。

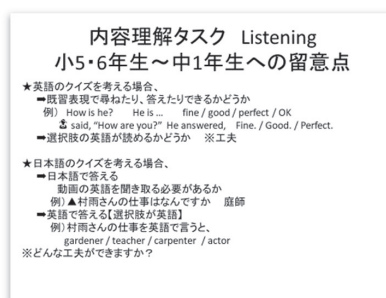


図1 授業スライド1 内容理解タスク作成 図2 授業スライド2 作成の留意点

学生は、スクリプトからどの部分をクイズに出すのか考えていた。また、留意点を参考に、クイズの英文に使われる語彙や表現、読めない場合の工夫、日本語のクイズを出す場合の意味のあるクイズになっているかなどについて考え、作成に取り組んでいた。

第12回、第13回に行われた学生の発表では、一人ずつ指導者として教室の前に立たせて授業をさせた。また、指導者以外の履修者は児童役として参加させた。教壇向かって右に電子黒板を設置し、デジタル教科書に収録されている動画を児童役が一斉に視聴できるようにした(図3)。また、正面のスクリーンに Kahoot! のクイズやその結果が映し出されるように、発表者のパソコン等を接続させた。図4が、クイズが終わった後の結果発表の画面で、児童役の子のアイコンが表彰台に乗っている様子である。指導者として発表した学生は、楽しみながらも真剣に取り組んでいる様子が見られた。自分が考えてきたクイズが適切かどうか、児童役の反応見ながら進めている印象を受けた。



図3 実践の様子 動画視聴



図4 実践の様子 Kahoot! 画面

第 13 回の全員の発表の終了後、口頭による全体振り返りの場面で、一人一人の発表について、良かった点とアドバイスを言い合う時間を設けた。良かった点については、「選択肢も絵や写真を貼り付けて工夫をしていた」、「選択肢を読み上げてからクイズに取り組みさせた」「リスニングの導入にあたる Teacher Talk が上手かった」など意見が上がった。アドバイスについては、「リスニングポイントはやはり必要」、「クイズ内容が動画の英語の伝えたいところかどうか」、「選択肢の英文や単語が間違ってしまった」など意見が出され、他の発表者を見て自分の発表に関する気づきにもなっていた。

3. 3 実践後のアンケート結果

第 13 回発表後、この実践についての選択肢及び自由記述式のアンケート調査を行った。アンケートの内容は Kahoot! を使った内容理解タスクに関するものであった。表 1 は、内容理解タスクの作成について、易しかったか難しかったかを尋ねた設問に対する理由の自由記述である。また、表 2 は、問題作成時に意識したことについての自由記述である。

表1 アンケート結果 内容理解タスクの作成について

学生 A	児童のレベルや理解度を考えて使う単語や表現を決めなければいけないことが難しかったです。自分を基準として考えてしまい少し難易度の高いものになってしまったと思いました。
学生 B	児童に答えさせる部分の選択で悩んだ。 <u>出題する問題によっては授業前に単語や文法の確認をするべき。</u>
学生 C	どの部分を抽出するのか、どの単語なら小学生でも分かるのか考えるのが難しかった

表2 アンケート結果 内容理解タスク作成時に意識したことについて

学生 A	問題を作成する際には、一部分だけを聞けば分かる問題ではなく <u>全体を通して理解しないといけない問題</u> にすることを意識しました。一つの単語だけを聞いていれば正解できる問題では内容の理解には繋がらないと思ったので「～ではないのはどれ？」のような聞き方にして全体を理解しているかを問うような問題も取り入れました。
学生 D	capital という単語をわからないと思ったので、“Tokyo is the capital of Japan.”と <u>例文を問題文に入れ、首都を聞いていることを理解させよう</u> とした。英語では難しい質問は日本語の設問にした。【原文を一部修正：誤り訂正】
学生 E	考える時間を確保するため、 <u>できるだけ英文を短くした問題</u> にすること。(中略) 固有名詞を答える問題を少なくする。食べ物の問題を多くする。

表1及び表2から、学生はタスク作成時に、児童や生徒の実態と出題の意図を考えようとしていたことがわかった。

表1及び表2の学生Dの下線部にあるように、学生は、児童生徒がどの程度の英語を聞いたり読んだりすることができるのかという実態を捉えることに苦勞している。ここから、学生が、小学校高学年児童や中学1年生の生徒は何ができて何ができないかを把握することの重要性に気づいたのではないかと思われる。そして、たとえ既習事項であっても、そのタスクを行わせる前に必要な語彙や表現の確認等といった Pre-Listening^{vii}を行うことが必要だと気づいたようである。

表2の学生Aと学生Eからは、スクリプトにしっかりと向かい合わせるような問題を考えてようとしている姿が伺える。タスク作成という演習により、学習指導要領で示されている、話の概要や要点を把握させる問題を作成しようとしている姿が見られたことはよいことであった。

次に、Listeningの内容理解タスクとして Kahoot! を利用したことを踏まえ、Kahoot!は授業ツールとして有効かどうかを選択式で尋ねてみたところ、すべての学生が「有効」または「非常に有効」と答えた。また、実践の感想を自由記述で書かせたところ、以下のような回答を得た。

表3 アンケート結果 Kahoot! を英語の内容理解タスクとして使った感想

学生 A	児童は楽しみながらリスニングタスクに取り組むことができ、指導者は児童の内容理解度を把握できるので双方にとってとても有効な手段だと思いました。また、問題の作成は簡単にできるので指導者にとっては手間がかからないというのが良い点だと思いました。今回はその場でのリスニングタスクだけだったけど使い方によって宿題として利用するなど様々な応用方法が考えられるのではないかと思います。
------	---

学生 B	使用すれば楽しい時間にすることができる。英語に限らず授業のおさらいで使用すれば、楽しく復習をすることができる。また、1 位になるために授業への積極的な参加も見込める。しかし、今回問題にも上がっていたようにその順位が回答時間などでも決まってしまう、1 人の児童が 1 位を取り続ける場合も想定される。そのため、グループで回答させるなどの工夫を児童の実態やカフトを実際にやってみての反応を見ながら考えていかなければならないと感じた。
学生 D	学級全員が参加できるので、全員が理解できているかどうか確認できる。児童もクイズ形式で楽しく英語を学ぶことができる。ただ準備に時間がかかったり、接続がうまくいかないなどでできなかったりするので、そこは心配な点である。ICT 活用が広まる現場でどんどんカフトを活用して、教員の負担を減らし、さらに児童の理解促進にもつながるので、とても良いアプリだと思う。
学生 F	クイズ大会みたいで楽しみながら全員が気軽に参加できる点がよかったと思います。また、誰がどのくらい理解できているかわかるので児童の理解度も簡単に知ることができ、教師側になって考えてみても良いと思いました。しかし、制限時間があり問題に答えきれない子がいたり、全然答えられなくて自信を失ってしまったりする子がでてしまいそうだなと感じました。リスニングの前に興味を惹きつけたり、問題文を音読したり、と教師が工夫できることはたくさんあると思いました

以上の記述から、指導者として気付いた Kahoot! の利点は以下のようなものとなる。

- 児童生徒が全員参加で楽しみながら取り組み、積極性が生まれる
- クイズが簡単にでき、手間がかからず教師の負担が減る
- システムを使うと、児童生徒個々の理解度が把握できる

また、課題となるべきことの気づきについては、以下のようなものとなる。

- クイズ大会は積極性を高める反面、同じ児童生徒が 1 位を取り続ける
- 制限時間があるため、問題に答えられない児童生徒もでてくる
- オンラインサイトへの接続の問題とその準備の負担

今後の利用にあたり、したいことや工夫などについては以下のようなものがある。

- ★宿題などによる復習にも利用できる機能を使う
- ★一斉授業でも制限時間を長くしてグループ活動もできる方法
- ★リスニングの前の指導の必要性和児童の読む力を補填するなど工夫は必要

教員を目指す学生にとって、このような実践を行ったことで、良い点だけでなく、課題や今後利用する際に気づくことは、大変有益であると考えます。

今回の実践により、英語力を含めた児童生徒の実態を把握することはもちろんのこと、これからの教員には、より児童生徒に興味を持たせることができるツールを利用し授業に生かしていく技術も必要になることを学生に示すことができたのではないかと考える。

4. まとめと今後への示唆：Kahoot!を用いた内容理解を深める Reading 指導

前章までに、Listening による内容理解タスクの作成とそれを用いた指導実践の様子を述べてきた。その中で、Kahoot! の授業における有効性についても述べてきた。

内容理解が求められる Reading 指導にも、内容理解タスクは必要不可欠である。

Kahoot!の機能上、設問に解答をしない限り、次の問題に進むことはできない。また、その解答が誤答であった場合、正答がすぐに示される。この特徴を活用し、Reading による教科書本文の、内容理解を徐々に深める指導を組み立てることができると思う。

西本（2001）^{viii}は、教科書本文のような文章を理解する、つまり、テキストを理解するということは、そのテキストを読んで記憶に残った心的表象の精緻さの度合いを指すことになると述べている。また、心的表象に関して、言語的な段階（表象的記憶）、概念的な段階（命題的テキストベース）、全体表象的な段階（状況モデル）というレベルが想定されるとまとめられている。そして、読み手の心的表象は、以下のような順で、豊かさと深まりを増していくと述べている。

- ・ 単語認知や統語解析にもとづく言語的な表層表現に対する記憶表象
- ・ 文章の意味内容を命題と呼ばれる概念単位に分析し全体的な命題間の連合ネットワークを形成
- ・ 読み手の既有知識や語用論的知識、実世界に関する知識と結びついた当該テキストの状況に対する読み手の総体的認識そのものの表象（状況モデル）を形成

これを活用し、以下のような教科書の内容理解を深めるための、Kahoot!を用いた内容理解タスクを作成することができると思う。なお、タスクの提示は「割り当て」とし、「問題タイマー」及び「回答順序をランダム化」を必ず「オフ」の設定にする。

- ① 教科書本文の中の、「時間」「場所」「数字」等、単語レベルの読み取り問題を4択で作成
- ② 誰がどうするなどの、動詞を中心とした一文レベルの内容を読みとらせる○×問題の作成
- ③ ②をまとめて話の概要や要点をまとめさせる4択問題の作成

このように問題を作成し、順次生徒に解かせることで、理論的には教科書本文の内容理解が深まっていくのではないかと考える。

この内容理解タスクを用いた Reading の指導は、教科書本文の長さにもよるが、おおよそ5～10分程度の時間を生徒に与え、その時間内に①から③までの問題を順次解かせるようにする。そして、時間内であれば、教科書を何度も読み返してもよいこととする。そうすれば、例えば①の問題を解く際に、生徒は Scanning や Skimming を駆使するようになるであろう。また、②の問題を解く際に、動詞を中心とした因果関係等を考えながら英語をよむ生徒も現れるであろう。さらに、③の問題を解く際に、生徒の、一文レベルで理解した本文を要約する力を高めることができるであろう。教師は、机間指導を通して、課題に困難を感じている生徒の指

導をすればよい。

最後に、これらの問題に取り組ませた後、統合型学習として **Writing** や **Speaking** を通して、生徒に自分の考えを表出させる活動に取り組ませる。その際、例えば教科書本文の内容や自分の考えに関わる絵や写真、図やグラフ等を活用させることで、豊かな状況モデルを構築させることができるであろう。

本稿では **Kahoot!** を用いた **Listening** による内容理解タスクの中学 1 年生への指導について検証し、最後に **Reading** につながる指導の可能性について述べた。今後も聞く力、読む力を育成するために ICT 教材が活用されるであろう。一人一台のタブレットを有効に活用するためにも、それら機器やシステムを用いた指導法について今後も考えていきたい。

-
- i 文科省（2023）令和 4 年度英語教育実施状況調査
 - ii 2013 年にノルウェーで作られたデジタル学習プラットフォーム（ゲーム型授業応答システム）である。授業の中で多肢選択の早押しクイズショーのような活動が実施できる。実施形態としては、教員が用意しておいたクイズを教室のモニターに表示し、学生が各自の端末からボタンを押して解答するのが一般的。教員として利点として①操作・作成が簡単。児童生徒にも使用させることもできる。②ボタン 1 つで解答結果のシートが作成できるため成績管理が容易③自習モードが 2017 年のアップデートで使用できるようになり、宿題の利用もできる。（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, pp.18-23.）
 - iii 久高怜実（2023）「小学校外国語科における音声と文字をつなぐ指導の工夫 -ICT を活用した教材づくりとその活用を通して-」琉球大学大学院教育学研究科研究中間報告んじたち 7, pp.17-20.）
 - iv 西脇高峰・是永かな子（2023）「小学校 1 年生を対象とした国語教育における MIM を用いた支援」高知大学学校教育研究 5, pp.171-176.
 - v 文部科学省（2017）小学校学習指導要領
 - vi 文部科学省（2017）小学校学習指導要領解説
 - vii 事前の簡単なディスカッション、概要を把握するための事前質問のこと。リスニングの指導過程を 3 段階（Pre-Listening, In-Listening, Post-Listening）で構成した場合、指導上最も重要なものが Pre-Listening である。（木村松雄編著『新しい時代の英語科教育法』29-30. 東京：学文社）
 - viii 西本有逸（2001）V-3 テキストの理解とは：テキストの心的表象をめぐって 門田修平・野呂忠司編著『英語リーディングの認知メカニズム』pp.173-183. 東京：くろしお出版