KANSAI GAIDAI UNIVERSITY

Quizlet Live およびKahoot!を用いた漢字・読解クラスの実践

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 関西外国語大学留学生別科 公開日: 2025-04-11 キーワード (Ja): 漢字教育, ICT活用, Quizlet Live, Kahoot!, デジタル学習ツール キーワード (En): 作成者: 宮内, 俊慈 メールアドレス: 所属: 関西外国語大学
URL	https://kansaigaidai.repo.nii.ac.jp/records/2000344

Quizlet Live および Kahoot!を用いた漢字・読解クラスの実践

宮内　俊慈

要旨

本稿は、関西外国語大学留学生別科の漢字&読解クラスのレベル 5（中級前半レベル）において、デジタル学習ツールである Quizlet Live と Kahoot!を活用した実践について報告するものである。実践では、15 名の学習者を対象に、両ツールの特徴を活かした漢字および読解学習活動を実施し、その効果を検証した。全学習者の内 11 名のアンケート回答者（回答率 73.3%）の分析の結果、Quizlet Live は特に語彙定着と学習意欲の向上において高い評価を得た一方、Kahoot!は文脈理解の促進に効果があることが示された。また、両ツールの活用により、漢字認識や読解力において一定の改善が確認された。本実践を通じて、ICT ツールの特性を活かした効果的な漢字学習の可能性が示唆された。

【キーワード】　漢字教育、ICT 活用、Quizlet Live、Kahoot!、デジタル学習ツール

1. はじめに

近年、言語教育における ICT の活用が進む中、効果的な学習ツールとして Quizlet や Kahoot!などのデジタル学習プラットフォームが注目を集めている。Wang & Tahir (2020)は、Kahoot!を用いた学習が学習者の動機づけと参加度を高めることを報告しており、Wolff (2016)は Quizlet Live の協働学習としての効果を指摘している。また、Dizon (2016)は日本の大学生の語彙学習における Quizlet の有効性を実証的に示している。本報告では、これらの先行研究の知見を踏まえつつ、日本語教育における漢字と読解の学習に Quizlet Live と Kahoot!を導入した実践について詳述し、両ツールの特徴を活かした効果的な学習方法を検討する。

2. Quizlet Live と Kahoot!の概要

2.1 Quizlet Live

Quizlet Live は、Quizlet が提供する協働学習型のゲーム機能である。新規登録やログインなしで利用可能で、個人戦とチーム戦の 2 つのモードを提供している。

個人戦の特徴：

- 12 問の 4 択問題を順番に解答
- 誤答時は 1 問目から再スタート
- スピードと正確性が要求される

チーム戦の特徴：

- チーム内で 1 つの問題に対する解答を協力して選択
- 各メンバーが異なる選択肢を保持
- チーム内のコミュニケーションが重要

実施に必要な環境：

- 学生 1 人 1 台の端末（アプリまたはブラウザ）
- 教員用 PC（ブラウザ必須）
- ネットワーク環境
- 投影用スクリーン（推奨）

参加方法は、QR コード、参加番号、またはリンク共有から選択可能である。教員用画面では全参加者の進捗状況がリアルタイムで確認でき、結果表示や再プレイもスムーズに実施できる。

ゲーム進行中の参加者の名前は、エントリーした時に入力した名前ではなくて動物名が自動的に割り振られる。12 の問題が終了した時点で 1 番早く正答した参加者が winner となり、そこで初めてエントリーした名前が分かるようになっている。成績がトップ以外の参加者の実名は leaderboard には表示されない（ただし、この仕様は 2024 年 11 月時点で変更されたようであり、現在は、エントリーした名前が表示される）。

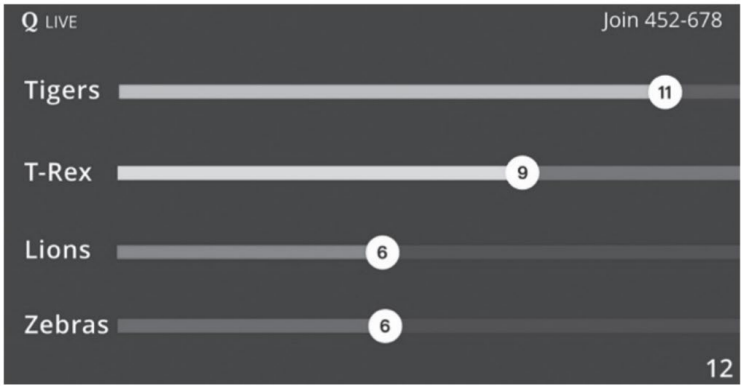

図 1 Quizlet Live leaderboard Reprinted from "Quizlet Live: The Classroom Game Now Taking the World by Storm" by G. Wolff, 2016, The Language Teacher, 40(6), p. 26.

2.2 Kahoot!

Kahoot!は、多肢選択問題を用いたクイズ形式の学習プラットフォームである。学習者は携帯端末やパソコンを使用して参加し、教室のスクリーンに投影された問題に対してリアルタイムで回答する（Wang & Tahir 2020）。

Kahoot!の主な特徴としては、以下のものがあげられる：

１．基本機能

- 多肢選択形式の問題提示
- リアルタイムでの回答
- 即時フィードバック
- 回答時間の設定可能

２．ゲーミフィケーション要素

- 回答速度に応じたポイント配分
- リアルタイムのランキング表示
- 各問題後の正答率表示
- 最終結果での上位者表彰

３．問題作成機能

- 画像の組み込み
- 問題文の自由な編集
- 選択肢の数を 2〜4 つから選択
- 問題ごとの制限時間設定

４．レポート機能

- プレイヤー毎のデータの記録
- 問題毎のデータの記録
- フィードバックの記録

５．利用環境

- ブラウザベースで特別なソフトウェア不要
- スマートフォンやタブレットからの参加
- 参加コード（PIN）による簡単アクセス
- プロジェクターまたは大型モニターでの問題表示が必要

3. 授業実践の目的

本実践の主な目的は以下の通りである：

1. Quizlet Live と Kahoot!を用いた漢字・語彙学習の効果を比較検証すること
2. 両ツールの特徴を活かした効果的な学習方法を確立すること
3. 協働学習と個人学習の適切なバランスを探ること
4. 学習者の漢字・語彙学習に対するモチベーションを向上させること
5. 即時フィードバックによる学習効果の向上を図ること
6. ICT を活用した新しい漢字学習方法の可能性を探ること

4. 実践方法

4.1 対象と期間

- 対象：関西外国語大学漢字・読解レベル 5 の学生 15 名
- 期間：2024 年度秋学期（8 月～12 月）
- レベル：中級前半

4.2 実践内容

4.2.1 使用教材

- 漢字学習：『日本語総まとめ N2 漢字』（ask 出版）
- 読解学習：『日本語総まとめ N2 読解』（ask 出版）

4.2.2 Quizlet Live の実施手順

１．事前準備

- 1 日分の漢字（約 14 字）から派生する語句（約 50 語）について Flash card を作成
- 読みと英語の意味で別個のカードスタックを作成
- 学生は事前に両方のカードスタックで学習（教科書・ワークシートでも学習は可能）

２．授業での実施方法

- 授業開始時に 10 問の漢字クイズを実施
- その後、読みと意味の 2 回のレースを実施
- 1 学期間で計 18 回実施

３．評価方法

- 各レースの上位 3 名に performance points（1 位 4 点、2 位 3 点、3 位 2 点）を付与
- 出席者には基本点として 1 点を付与
- 読みと意味のレースは別個に評価

4.2.3 Kahoot!の実施手順

１．事前準備

- 読解テキストから重要語彙を選定
- 単語リストを学生に配布
- 学生は事前に語彙の意味を調べワークシートに記入

２．授業での実施方法

- 4 択形式での語彙理解度確認
- 例題：「次の言葉の意味は？『注文』」
  - ✓ 選択肢:「payment; a bill; a check」「an order」「the whole store」「free (of charge)」
- 新しい読解テキストごとに実施
- 1 学期間で計 9 回実施

３．評価方法

- 上位 3 名に performance points（1 位 4 点、2 位 3 点、3 位 2 点）を付与

- 出席者には基本点として 1 点を付与

4.2.4 学習管理

- 両ツールともに、成績上位者への報酬制度を導入
- 事前学習と授業内活動の連携を重視
- 定期的な実施により学習の継続性を確保

5. 実践結果

5.1 ツール別効果の比較

クラス参加者 15 名の内、Google form によるアンケート（添付資料参照）で 11 名より応答が得られた（回答率 73.3%）。この回答率は、小規模クラスにおける調査としては一般的な水準であり、結果の解釈において一定の代表性を持つと考えられる。ただし、未回答者 4 名の意見が含まれていない点には留意が必要である。

アンケートで、「語彙定着」「読解力」「学習意欲」「日本語への自信」の 4 つのカテゴリーで Quizlet Live と Kahoot!のいずれが効果的であったと思うかを聞いた結果、以下の特徴が明らかになった：

１．語彙定着

- Quizlet Live：7 名が効果的と評価
- Both equally：2 名
- Kahoot!：1 名
- Neither：1 名

２．読解力

- Quizlet Live：5 名
- Both equally：3 名
- Kahoot!：1 名
- Neither：2 名

３．学習意欲

- Quizlet Live：5 名
- Both equally：4 名
- Kahoot!：1 名

- Neither：1 名

４．日本語への自信

- Quizlet Live：5 名
- Both equally：2 名
- Kahoot!：1 名
- Neither：3 名

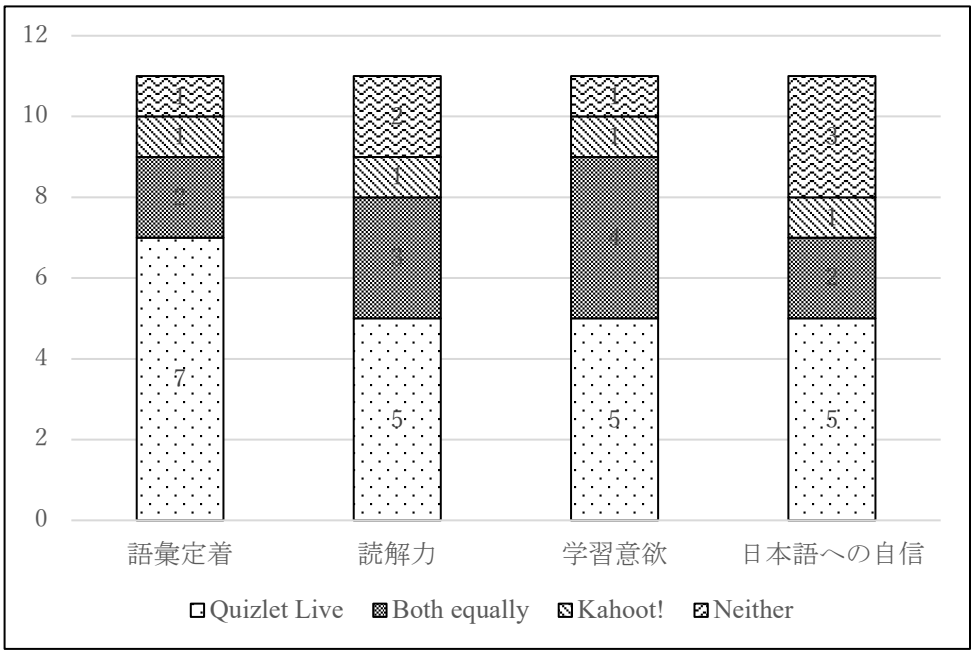

図 2 ツール別効果の比較

5.2 スキル改善度

アンケートで、Quizlet Live および Kahoot!のクラスでの使用によって「読解速度」「語彙認識」「漢字認識」「総合的な読解力」の 4 つのカテゴリーで自分のスキルの改善があったと思うかどうかを 5 段階で尋ねた結果が、以下の通りである。いずれのカテゴリーでも、no improvement と sightly improvement の回答は見られなかった。

１．読解速度

- Significant improvement：6 名
- Moderate improvement：5 名

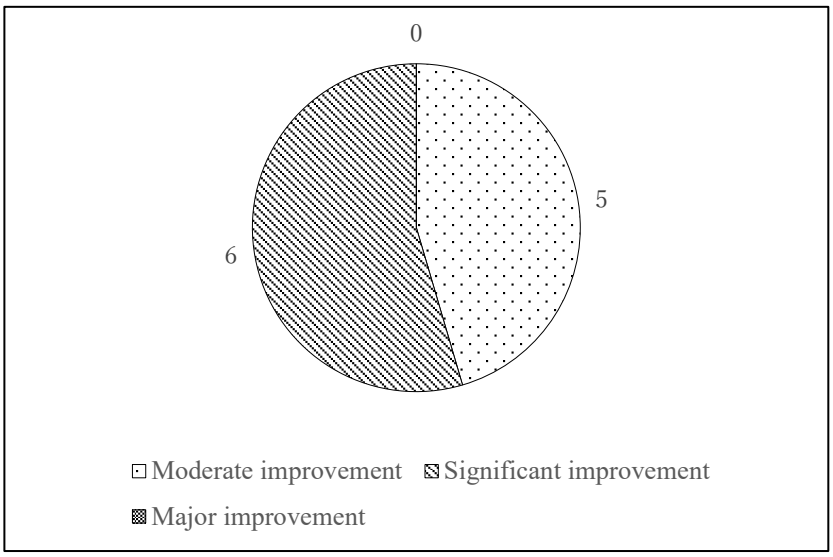

図 3 スキル改善度（読解速度）

２．語彙認識

- Significant improvement：6 名
- Moderate improvement：3 名
- Major improvement：2 名

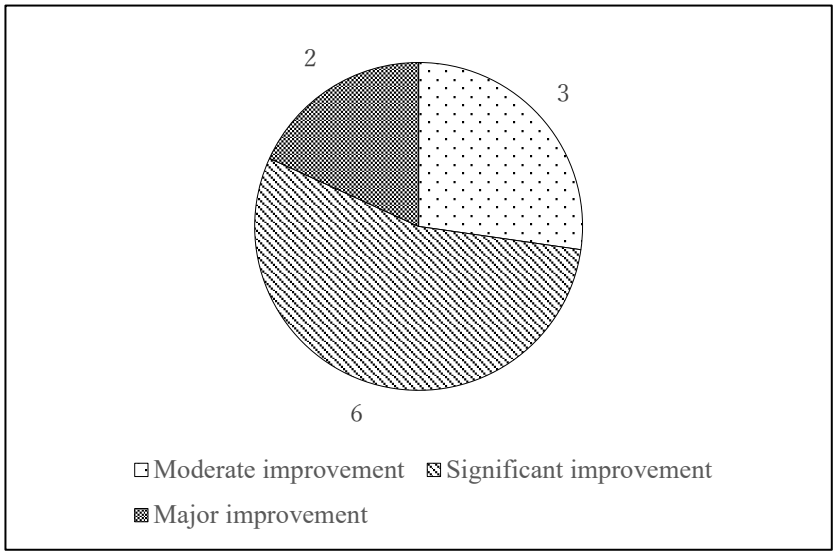

図 4 スキル改善度（語彙認識）

３．漢字認識

- Major improvement：5 名
- Significant improvement：3 名
- Moderate improvement：3 名

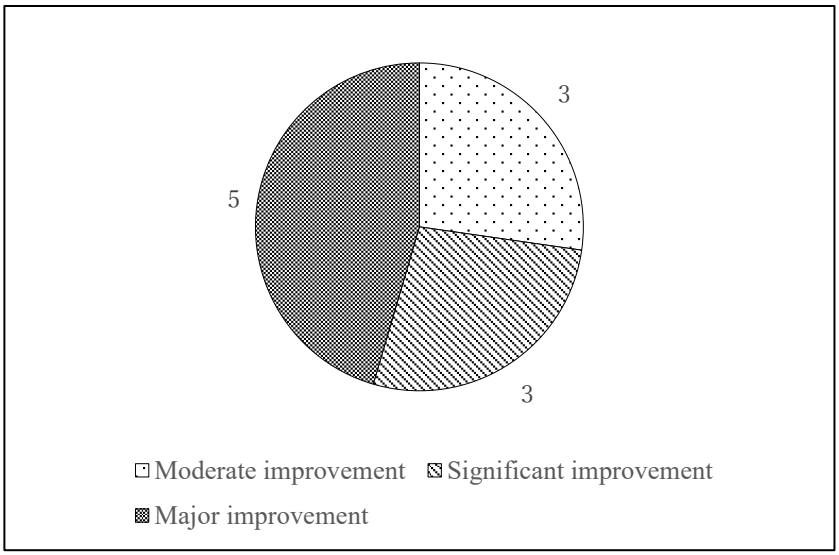

図 5 スキル改善度（漢字認識）

４．総合的な読解力

- Major improvement：4 名
- Moderate improvement：4 名
- Significant improvement：3 名

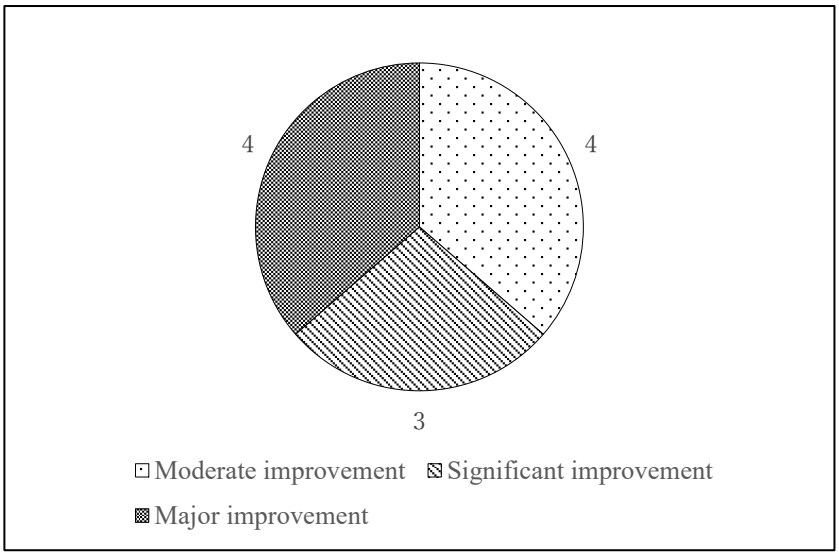

図 6 スキル改善度（総合的な読解力）

6. 考察

6.1 ツールの特性と学習効果

本実践を通じて、Quizlet Live と Kahoot!はそれぞれ異なる特性を持ち、漢字・読解学習において補完的な役割を果たすことが明らかになった。この結果は、Wang & Tahir (2020) が報告した Kahoot!の即時フィードバック効果や、Dizon (2016) によって、Quizlet が語彙習得において有効であると示されたことと整合性がある。

特に Quizlet Live は、語彙定着において高い効果が認められた。これは、学習者の 63.6%（11 名中 7 名）が Quizlet Live を語彙定着に効果的だと評価し、45.5%（5 名）が学習意欲の向上に寄与したと回答していることからも裏付けられる。この効果は、Wolff (2016) が指摘するように、Quizlet Live が提供する即時フィードバックと、読みと意味を分けた二段階の学習方式が、学習者の記憶定着を促進したためと考えられる。

一方、Kahoot!は文脈における語彙理解の促進に独自の効果を示した。特に、読解テキストから抽出した語彙を用いた 4 択問題の形式は、単なる語彙の暗記だけではなく、実際の使用場面における理解を深めることに貢献した。ただし、時間的プレッシャーや類似した意味による混乱が誤答の主な原因として報告されており、この点は改善の余地がある。

6.2 改善点と課題

実践における主な課題として、時間配分と競争要素のバランスが挙げられる。アンケート結果から、多くの学習者が問題解答時間の延長を望んでおり、特に Kahoot! における時間的プレッシャーが学習の妨げとなる場合があることが示唆された。この点については、問題の難易度に応じて解答時間を柔軟に設定するなど、きめ細かな調整が必要である。

また、競争要素については学習者間で評価が分かれた。一部の学習者は競争要素の軽減を望む一方で、競争的な環境が学習意欲の向上につながったとする意見も見られた。この点に関しては、学習者の動機づけのタイプや学習スタイルの違いを考慮し、競争的要素と協働学習のバランスを適切に保つことが重要である。

さらに、両ツールの使用によって、漢字認識や読解力に一定の改善が見られたことは注目に値する。特に漢字認識については、5 名の学習者が Major improvement を報告しており、デジタルツールを活用した学習アプローチの有効性が示された。ただし、この効果を持続的なものとするためには、授業外での自主学習を促進する仕組みづくりが必要である。本実践では、performance points の付与という形で外発的動機づけを試みたが、今後はより内発的な学習意欲を喚起する方策を検討する必要がある。

7. まとめと今後の展望

本実践の結果は、デジタル学習ツールを活用した漢字・読解学習の有効性を示唆するものである。特に、Quizlet Live と Kahoot!の特性を理解し、適切に使い分けることの重要性が明らかとなった。この知見は、Medina & Hurtado（2017）が指摘するデジタルツールの相補的活用の有効性とも合致する。

今後の課題として、以下の点が挙げられる：

1. 個々の学習者のニーズに応じた使い分け
2. より効果的な時間配分の検討
3. 長期的な学習効果の検証
4. アンケート回答率の向上策の検討
5. 学習者の習熟度別の効果検証

参考文献

Dizon, G. (2016). Quizlet in the EFL classroom: Enhancing academic vocabulary acquisition of Japanese university students. *Teaching English with Technology*, 16(2), 40-56.

Medina, E. G. L., & Hurtado, C. P. R. (2017). Kahoot! A digital tool for learning vocabulary in a language classroom. *Revista Publicando*, 4(12), 441-449.

Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818.

Wolff, G. (2016). Quizlet Live: The classroom game now taking the world by storm. *The Language Teacher*, 40(6), 25-27.

(smiyauc@kansaigaidai.ac.jp)

添付：学習者アンケート

1. アンケートの概要

本アンケートは、Quizlet Live と Kahoot!を用いた漢字・読解学習の効果を検証するために、2024 年度秋学期の授業終了時に実施したものである。

2. 質問項目

A. 基本情報

1. 母語
   - ☐ English
   - ☐ Spanish
   - ☐ その他（記述式）
2. 日本語学習歴
   - ☐ 1 年未満
   - ☐ 1-2 年
   - ☐ 2-3 年
   - ☐ 3 年以上
3. 学習ツールの使用経験
   - ☐ 未使用
   - ☐ Quizlet のみ使用
   - ☐ Kahoot!のみ使用
   - ☐ 両方使用

B. Quizlet Live の評価

4. Quizlet Live の有用性（5 段階評価） 1: 全く役に立たない ～ 5: 非常に役に立つ
5. 従来の学習方法との比較（5 段階評価） 1: 従来の方法が非常に良い ～ 5: Quizlet Live が非常に良い
6. 特に良かった点（複数選択可）
   - ☐ 即時フィードバック
   - ☐ 競争要素
   - ☐ 視覚的学習
   - ☐ 自分のペースでの学習
   - ☐ 個人学習
   - ☐ その他（記述式）

C. Kahoot!の評価

7. Kahoot!の効果（各項目 5 段階評価）
   - ☐ 文脈での語彙理解
   - ☐ 新出語彙の記憶
   - ☐ 類似語の区別
   - ☐ 総合的な読解力
8. 誤答の理由（複数選択可）
   - ☐ 類似した意味による混乱
   - ☐ 漢字の読み方が不明
   - ☐ 時間的プレッシャー
   - ☐ 文脈が不明確
   - ☐ その他（記述式）

D. ツールの比較評価

9. より効果的だったツール（各項目について選択）
   - ☐ 語彙の定着
   - ☐ 読解力
   - ☐ 学習意欲
   - ☐ 日本語への自信

E. 総合的評価

10. ツールの効果（複数選択可）
    - ☐ 授業外での学習
    - ☐ テスト対策
    - ☐ クラスメートとの交流
    - ☐ 日本語学習の楽しさ向上
    - ☐ その他（記述式）
11. 改善点（複数選択可）
    - ☐ 問題ごとの時間延長
    - ☐ 異なる問題形式
    - ☐ 競争要素の軽減
    - ☐ 競争要素の強化
    - ☐ 練習オプションの追加
    - ☐ その他（記述式）
12. 能力の向上（各項目 5 段階評価）
    - ☐ 読解速度
    - ☐ 語彙認識
    - ☐ 漢字認識
    - ☐ 日本語テキストの総合的理解
13. 最も印象に残った学習経験（記述式）
14. その他のコメントや提案（記述式）