

日本人 EFL 教室における オンライン学習ツール・アプリを用いた語彙学習

— Utilization of online tool and application for vocabulary acquisition in Japanese EFL classroom —

長岡 穂

*国立東京工業高等専門学校

◎Key Words Vocabulary acquisition, Online learning, Quizlet, TOEIC, motivation

1. はじめに

本稿では高専1年生2クラス(41人2クラス)82名を対象に、PCを活用したリスニング授業内で無料オンライン学習ツールであるクイズレット(quizlet.com)を使用し、TOEIC語彙・フレーズ学習の実践報告であり、実施後のアンケート調査からPCやタブレットなどの利用状況や意欲や動機付けに対するアプローチを考察する。

近年、教育現場では急速にICT設備に伴う教育環境が整備され始めている。しかしながら、授業実施者によるPC操作などの技術不足や過度な負担による失敗事例も多い。

今回、無料オンライン学習ツールであるクイズレットという簡易的な学習ツールを使用することで、教員のPC技術不足を補い負担を軽減しながら、学習者の語彙学習に活用し、アンケート調査から学生のPC利用状況や英語学習意欲や動機付けなど多角的な調査を実施し82名のうち78名の回答を得ることが出来た。

2. クイズレットの活用

クイズレットは、PCやスマートフォンなどのタブレットからwebブラウザを使用し学習できるツール・アプリである。外国語学習だけではなく他教科でも利用できる簡易的で便利なツールである。今回、授業内での活動ではPC演習室を利用した。i-padなどタブレット使用であれば、無料アプリをダウンロードし授業内での活用も可能である。学生には授業外でも利用可能にするために、各自で自身のタブレットに無料アプリをダウンロードするように促した。初期登録の設定や管理者が学習セットを作成する場合は、PC画面から行う。

2.1 学習セットの作成

初期登録を済ませクラス作成後、「学習セットを追加」ボタンを押す。「新しい学習セットを作成する」画面になると、科目名・章・ユニットを記入する。

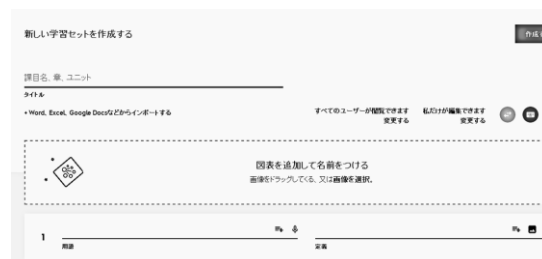


図1. 「学習セットの入力」画面

語彙・フレーズなど word や excel ファイルがあれば、copying し、画面上の「word, excel, Google Document などからインポートする」画面に paste する。データがない場合は、手動で入力する。



図2 「学習セット作成後」画面

2.2 クイズレットの主な機能

単語カード機能では、「オプション」ボタンで音声 on/off のどちらかを選び、回答方法を「日本語のみ・英語のみ・両方」の設定をする。「再生」ボタンを押すと自動的に単語カードが表示される。

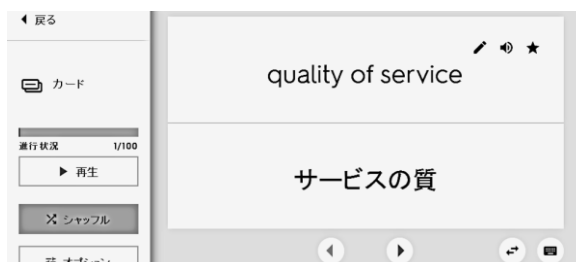


図3 「単語カード機能」画面

学習機能では、「オプション」ボタンから「選択問題」「入力式の出題」「単語カード」、音声 on/off、入力方法の「英語から日本語」「日本語から英語」を設定する。

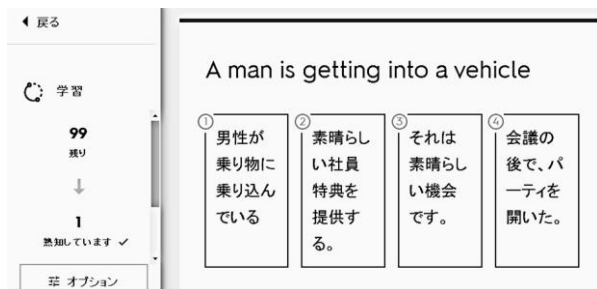


図4 「学習機能」画面

筆記機能では、「オプション」ボタンから回答方法を「英語から日本語」「日本語から英語」を設定する。問題でタイプミスや不正解の場合は正解が表示され、入力する。



図5 「筆記機能」画面

テスト機能では、「オプション」ボタンから、質問タイプを「文字入力」「マッチ」「選択問題」「○か×か」など選び、出題数や回答方法（日本語か英語か）を設定する。解答後、「テストを印刷」ボタンから、印刷またはPDFファイルで保存することができる。

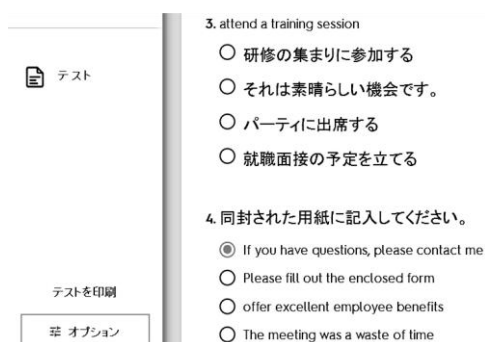


図6 「テスト機能」画面

2.3 クイズレットのゲーム性

クイズレットにはマッチ・グラビティ機能があり、マッチゲームでは、用語と定義を時間内で正しく合わせ、組み合わせを間違えた場合はペナルティ時間が追加される。マッチゲーム・グラビティゲームどちらも自己の最速タイムが表示され、参加メンバー内のトップスコアやランキング10が閲覧できる。



図7 「マッチゲーム」画面

グラビティゲームは小惑星アイコンに表示された意味を日本語または英語で記入するゲームである。回答方法は英語・日本語どちらかを選択し、難易度を選ぶことができる。



図8 グラビティゲーム画面

2.4 学生ユーザー管理と匿名性

クイズレット登録時には参加者のメールアドレスまたは保護者のメールアドレスを登録する必要がある。Google classroom や複数の SNS と連携しているため、既に持っている google アカウントや SNS アカウントを使用するとスムーズに登録が出来る。しかし、「匿名性を守りたい」「既に利用している SNS と連携したくない」という学生には、クイズレット用に新たに SNS/Google アカウントを作成してもらった。

クイズレットは公開性が高いため、登録者全員が閲覧することが出来る。そのため、公開設定を特定ユーザーだけが閲覧できるよう設定し、学内の特定ユーザーだけが閲覧できるよう設定した。ユーザー名は個人の実名を使用せず、本人だと特定できないユーザー名を作成すると安心である。

「クラス参加リンク」のアドレスを学生に伝え、クラスメンバー内に招待すると、クラスメンバー全員が参加者リストを閲覧することができる。



図9 ユーザー管理画面

3. 授業モデル

毎授業開始後、独自で作成した動画教材でシャドーウィング音読活動後、オンライン学習ツール・アプリを利用して語彙学習を実施した。(単語カード機能で音声 on に設定するとシャドーウィングや音読活動は可能である)。学習機能・筆記機能・マッチゲーム・グラフィゲームのどれかを選択し各自で練習する。同時に紙媒体でプリントを配布し、PC 画面・紙媒体の両方から語彙・フレーズを確認できるようにした。練習に要する時間は15~30分であった。練習後、テスト機能から小テストを行った。正答率 80%以上になるまで繰り返し小テストを受け、80%以上の点数を獲得できたテスト結果を PDF ファイルに変換し、データファイルとしてオンライン上で提出するようにした。PDF ファイル名は学籍番号・氏名を半角英数字で名前を付けて保存し提出する旨を伝えた。授業内で出来なかった学生は授業外で各自のタブレットや校内 PC で受験し提出するようにした。小テストの点数は成績には考慮せず提出の有無を考慮した。

他のネット画面を閲覧する学生がいるので、定期的な机間巡視または学生モニター画面を確認する必要がある。

4. アンケート調査の実施とその結果

質問紙は、無記名式で行い学期最後の授業で実施した。PC やタブレットの使用状況・英語学習意欲や動機付けに関して多角的な質問項目から、選択式と記述式で答える形式で、英語学習に後ろ向きな理工系の学生に対して調査した。41 人 2 クラスの計 82 名 (男子 72 名、女子 10 名) のうち 78 名から回答を得た。

4.1 PC・タブレットの利用状況に関する調査結果

表1 平日にタブレットを使用する平均時間

利用時間	回答者数 (%)
1日に30分以内	2(2.6)
1日に1時間以内	6(7.7)
1日に2時間以内	14(17.9)
1日に3時間以内	22(28.2)
1日に4時間以内	7(9.0)
1日に5時間以上	21(26.9)
使用しない	6(7.7)

表2 休日にタブレットを使用する平均時間

利用時間	回答者数 (%)
1日に30分以内	1(1.3)
1日に1時間以内	4(5.1)
1日に2時間以内	12(15.4)
1日に3時間以内	10(12.8)
1日に4時間以内	10(12.8)
1日に5時間以上	36(46.2)
使用しない	5(6.4)

表3 主に使用するタブレット機能

主な機能	回答者数 (%)
電話・通話 (無料通話アプリ含む)	6(7.7)
メール・チャット・SNS	16(20.5)
動画視聴・ゲーム	43(55.1)
音楽視聴	4(5.1)
スケジュール管理・目覚まし・カメラ	2(2.6)
上記すべて	2(2.6)
その他	2(2.6)
タブレットを持っていない	1(1.3)

表4 主に使用するPC機能

主な機能	回答者数 (%)
文書作成 (word,excel など)	18(23.1)
ネット検索	15(19.2)
動画視聴	24(30.8)
SNS	6(7.7)
プログラミング言語など専門分野	15(19.2)

4.2 オンライン学習ツール・アプリに関する調査

表5 授業外でのクイズレットの使用経験

経験	回答者数 (%)
ある	25 (32.1)
ない	53(67.9)

表6 語彙やフレーズの暗記の有効性

有効性	回答者数 (%)
ある	54 (69.2)
ない	24(30.8)

オンライン学習ツール・アプリの長所 (記述式回答)

主な回答

- ・楽しく学習できた
- ・自分のペースで出来る (自宅で出来る)
- ・ゲーム感覚で英語が学べる
- ・身につけやすい
- ・スマホアプリがあるので気軽に出来る
- ・繰り返し練習できる
- ・暗記するまでに多くの時間がかからない
- ・タイピングですばやく単語の確認ができる
- ・手軽で便利

オンライン学習ツール・アプリの短所 (記述式回答)

主な回答

- ・覚えにくい
- ・勉強した気にならない
- ・実際にスペルを書かないので覚えづらい

4.3 学習意欲・動機付け

表7 英語学習に対する好感度

好感度	回答者数 (%)
あり	39(50)
なし	39(50)

「あり」の主な理由（記述式回答）

- ・コミュニケーションをとるのに役立つ
 - ・世界共通言語だから・外国に行ける
 - ・技術を伝えるのに必要
 - ・楽しい・言語学習が好き・海外に興味がある
 - ・海外でのゲーム実況が面白い
- など

「なし」の主な理由（記述式回答）

- ・覚える単語が多い
 - ・英語と触れ合う機会が少なく理解しづらい
 - ・似た意味が多い
- など

表8 現在・今後における英語学習の必要性

必要性	回答者数 (%)
あり	74(94.9)
なし	4(5.1)

現在または今後、英語を使用してやりたいこと
（記述式回答）

主な回答

- ・プログラミング
 - ・英論文を読む・書く
 - ・留学・世界旅行
 - ・英語の動画・洋画・TED Talks を見る
 - ・英語のゲーム動画やゲームサイトを見る
 - ・オンラインゲームで海外の人と会話・チャット
 - ・海外製の機械・器具の取扱書を読む
- など

5. おわりに

表3の調査結果からわかるように、ほぼ全員（78名中77名）がタブレットを持っており、表1・2の結果から平日または休日の1日の利用平均時間が5時間以上の学生が多かった。学生にとってPC・タブレットは既に手放せない存在になっている。しかしながら、使用目的は表3・4に示す通り動画視聴やゲームなど娯楽性の高い機能を使用している学生が多く、今回、オンライン学習ツール・アプリを利用して学習目的で使用した学生は全体の3割であった（表5）。また、語学学習には欠かせない暗記に有効性を感じた学生は全体の7割となった（表6）。

英語学習に後ろ向きであった理数工系の多くの学生が、実践後に調査したアンケート結果で「英語学習に好感度がある＝英語学習が好き」と答えた学生は5割であった（表7）。理由として、学生自身が興味・関心事であるゲームや動画、専門分野として学んでいる情報工学分野との関連付けがあったことが要因の一つとして考えられる。「好感度なし＝英語学習が嫌い」の要因としては、普段使用している日本語の構造とかけ離れており、「わからない・難しい・理解しがたい」「発音できない」という回答が複数あった。「似た意味が多い」「日本語の方が色々な表現が多く奥が深い」といった回答もあった。

しかし、表8でわかるように、英語学習は苦手ではあるが、現在または今後における英語学習の必要性を感じる学生は9割以上であった。英語を通してどのようなことをしたいか、活躍したいかという将来のビジョンや具体的な目標を明確に回答する学生が多く、今後は英語の必要性をさらに強調し、専門分野と関連付けて動機付けを行い、1年次の早い段階から先を見据えた英語学習を意識しながら向上心を促進すると共に、定期的な練習から日常の慣れにすることが課題である。

参考文献

- (1) Ashcroft, R. J., & Imrie, A. C. "Learning vocabulary with digital flashcards". In N. Sonda & A. Krause (Eds.), JALT2013 Conference Proceedings, Tokyo: JALT.(2014)
- (2) Blair W.B. Barr Blair, "Checking the effectiveness of Quizlet as a tool for vocabulary Learning", The Center for ELF jomal 2(1)36-48(2016)
- (3) Hulse Robert, "The use of smatphones as an Educational Tool in the EFL classroom", The center for the Study of English Language Teaching journal 6, 93-138,(2018)
- (4) TEX 加藤, "TOEIC L&R TEST 出る単特急 銀のフレーズ", 朝日新聞出版(2018)
- (5) 高山 芳樹, Geoffrey Tozer(2013), "受けてみよう TOEIC BRIDGE テスト", アスク出版(2013)
- (6) <https://quizlet.com>