

オンラインクイズ「Kahoot」で、 活気とモチベーションが向上

100名を超える大人数授業において、学生との双方向コミュニケーションを実践するのはたやすくはない。特に日本人学生を主な受講生とする授業を英語で行う場合、英語力不足が理解度を妨げるため、学習意欲をそいでしまいがちだ。この課題を克服するため、杉本講師はわせポチとKahootというオンラインツールを導入したところ、授業参加度と満足度が大きく向上したという。



杉本 清香
人間科学学術院 講師



わせポチで知識レベルを把握し、 授業の目標を明示する

この「英語圏文化概論」という授業は、英語圏の文化を学ぶことを目指すもので、複数の教員によるオムニバス形式となっている。授業の少なくとも半分は英語で授業を行うという規定があり、全15回のうち杉本講師が担当する7回は、すべて英語で行われている。しかし、100名前後の受講生のうち留学生は10%程度で、ほとんどは日本人学生であることによる困難が生じていた。

杉本講師がこの授業を担当したのは2017年度からだが、前任校でも英語だけによる授業を3年間経験していた。その頃から、英語運用能力が不足していることが授業内容の理解やモチベーション維持を困難にするという問題意識を抱えていたという。

この問題を解決するためのヒントとなったのは、オックスフォード大学やワシントン大学で受けた研修だった。そこで学んだのは、英語による授業のコツとして以下の4点が重要だということだ。1.目標の明示、2.学生の知識や英語レベルの事前把握、3.ピア・ラーニングの活用、4.達成度の自覚。これを踏まえ、早稲田でこの授業を開始するにあたっては、ICTツールを導入することにした。

まずは、当日の講義内容に関する質問を5、6問英語で用意し、授業の冒頭で学生にわせポチから回答させる。選択式の問題で学生の知識レベルを把握することに加え、自由回答によって知識だけでなく英語のレベルも把握することができる。その結果に応じて授業での達成目標が調整可能になると同時に、学生たちにも当日の目標を明示することもでき、上記1と2のポイントをクリアできるというわけだ。

ランキング表示で、 学生の意欲が大幅アップ

さらに、授業中にはKahootというオンラインツールを利用している。Kahootは一般に公開されている無料サービスで、選択肢から回答を選ぶ問題をオンライン上で簡単に作成できるものだ。教員が用意した問題をPCからスクリーンに投影し、学生は

PCやスマホから回答する。回答内容が瞬時にグラフ表示されるという点は、わせポチと同様だ。「インターフェイスは英語のみですが、操作自体は簡単なのでわせポチを使えば誰でも問題なく使えると思います」。

わせポチとの大きな違いは、回答の制限時間を自由に設定したり、クラスメートの回答状況を表示したりできることだ。回答までの時間を記録し、早く回答したユーザーをリアルタイムにランキング表示したり、全問終了時に正答率の高いユーザー上位3名を表示したりすることもできる。「特にランキング表示は学生たちがものすごくエキサイトし、モチベーションアップには大きな効果がありました」。

これら回答状況に関するデータはすべてダウンロードが可能。「どの問題が学生にとってはむずかしかったか、どの学生がどのぐらい回答できたか、どのぐらいの学生が授業内容を理解できたかなどを、数値ではっきりと知ることができます。それによって、次回の授業の組み立て方も調整できるのは非常にいいですね」。

Kahootの導入は、授業態度の改善という効果もあった。「口頭で質問するだけだと学生はなかなか答えてくれませんが、Kahootを使ったクイズにはほぼ全員が参加してくれるなど、授業参加度が大きく向上しました。クイズに参加するには授業を聞いている必要があるので、寝てしまう学生は減り、積極的にノートを取る学生も増えました」。学期末の学生アンケートでも、「ゲーム感覚で楽しく学習できた」「自分がどの程度授業を理解できているか確認できるのが良い」というようなポジティブなフィードバックが得られた。

学生間のレベル差が、 競争意識を刺激する

100名前後のクラスとなると学生間には英語力にも知識にもレベル差があり、どこにフォーカスするのがよいのかという悩みを抱えていたという。しかし、Kahootを使うことで、むしろレベル差があることが学生にとっては良い刺激となるという発見もあった。他の学生の回答が見えることで、自分は優秀だという自

覚があった学生も、もっと上の学生がいるということに気づいたり、逆に自信がなかった学生も意外にできていたと感じたりする。「このツールで自分の立ち位置を相対化することができ、それが自分もがんばろうという意欲向上につながったようです」。

Kahootへの参加は、学生が自分で決めたユーザーネームで登録させる。そのため、教場のスクリーンに表示される際には、学生同士では個人を特定できない。しかし、出席票の裏に自分の用いたユーザーネームを書かせることで、教員は保存したデータと突き合わせて、どの学生がどのぐらい参加したか、あるいはどんな回答をしたかも把握できる。これは参加点として成績に加算するほか、正答者の少ない問題に正答できた、あるいは全問が不正解だったなどの極端な結果は、プラスマイナスの評価として反映している。

初年度は授業の一番最後の時間帯に導入していたKahootを、2年目からは授業の途中にも利用している。「講義の内容がむずかしいときには、半ばあたりで一度Kahootで一息入れるようにしました。なんとなくダレてしまっていた学生も「今からKahootをやります」と言うとき背筋がシャキッとします」。また、初年度は問題を出して答えてもらった後、授業をそのまま終了していたが、2年目からはその後5分か10分、問題の解説をする時間も設けるようにして、授業のより良い理解へつなげるなど、その使い方も改善を加えている。

英語で行う授業の 難問解決に一石を投じたい

今回の試みを、日本人の学生に対して英語で授業を行うという困難さを乗り越えるために、必要に迫られた改善だったと振り返る。「ユーモアを交えてフレキシブルに対応するなど日本語なら簡単なことが、英語ではむずかしい。そんな環境で学生の反応を良くするために、工夫せざるを得ない状況で取り入れたアイデアです。学生はスマホやPCに触るのが好きですし、新しいものへの好奇心も強いので、関心をひきつけて授業を活性化するという意味では、日本語で行う授業でも同じような効果があるのではないだろうか」。

わせポチもKahootも、スマホとPCどちらからでも参加できるが、どちらも持っていないという学生のことも考慮し、貸出用のPCも検討していた。しかし、実際には不要だった。授業の最初の頃はスマホから参加する学生が多かったが、次第にPCを持ち込む学生が増えたという。その背景には、ワードでレクチャーノートを書く学生が増えたため、そのままPCから参加する方が便利だったという事情がありそうだ。以前よりノートを取る学生が増えたというのは、まさしく授業の参加意欲が向上したあらわれといえるだろう。

授業中にスマホなどを使うデメリットについては、気にしていないという。「ICTを使っていなくても、内職をする学生はするし、しない学生はしないものです。授業中はTAが見てくれていますが、今のところ特に問題はありません。スマホやPCも使い方によっては授業にプラスになっています。例えば、授業中に知識や英単語の検索にそれらを使うことは有効だと思うし、大いに活用すればいいと考えています」。

今後の展開としては、Kahootの回答をグループ単位で競わせることも考えている。「一度、グループワークの前にそのグループ単位で参加させたところ、ものすごく盛り上がり、その後のグループワークを円滑に進めるのに大いに役立ちました。今までは基本的に個人単位でしたが、それぞれのメリットを生かしているような使い方を組み合わせていきたいです」。

教育界も急速なグローバル化が進むなか、学部学科に関係なく英語で行われる授業は今後もますます増えていくだろう。「英語力が十分でない学生に対して英語で授業を行うむずかしさは、教員の間でも大きな問題になっています。今回の試みとその成果は、その課題の解決へ一石を投じるものだったと感じています。成績向上との関係を検証するなどまだやるべきことはありますが、今後もこの難問に対して石を投じ続けていきたいと思えます」。