

ICT の授業内外での活用実践例

—教材として、授業管理ツールとしての ICT—

檜本 英之

1. はじめに

教育現場において、「ICT を活用した授業づくり」ということが言われ始めて久しい。しかしこの「ICT」もしくは「ICT 利用」という言葉が実はとても曖昧で、「プロジェクトを使っていれば ICT を利用している」という現場もあれば、「Web 通話を使って海外の学校生徒と会話をする」という本格的な運用をしている現場もあり、何をどこまでやっていけば ICT を利用していることになるのかという基準がわかりにくい状態にある。

本質に立ち返ってみると、時代の流れや社会的な期待として授業での ICT 利用が求められているのは、ICT をうまく利用することによって授業が「わかりやすく」「楽しい」ものになり、学習者の「意欲を向上させる」べきだからである。また、ICT を使う効能というのは決して授業の中で教材として使う場面に限られた話ではないと考えている。これは一般企業生活を経て高校の教育現場に入った筆者自身の個人的な経験から実感したことだが、ICT 利用は、毎日がとてつもなく多忙な教員の授業運営・管理の作業効率を最大限に引き上げるツールとしての利点も多い。本稿で触れる「ICT」は、教材そのものと管理運営ツールという二つの要素に焦点を当て、筆者が非常に実用的で教育的効果もあると感じているものをいくつか紹介したい。

2. 教材としての ICT 実践例：Kahoot!

Kahoot! はウェブ上で操作できる無料のクイズ作成ツールである (<https://kahoot.com>)。自分だけのオリジナルクイズが作成できるほか、他のユーザーが作成し公開しているクイズも見ることができ、その中に使えそうなものがあればそのまま利用することが可能である。筆者が思うに、この Kahoot! はリーディング活動で最もその効果を発揮する。リーディングというのはアクティブに進めるのが最も難

しい活動だと常々感じていたが、Kahoot! の導入により生徒たちの姿勢が受け身から完全に能動的な Active Reader にシフトする瞬間を何度も目の当たりにしている。

事前準備として、配布テキストに関わる 7～8 問程度のオリジナルクイズを Kahoot! 上に作成しておく(問題作成時の注意点は後述する)。また、生徒にはあらかじめキーとなる Vocabulary を必要に応じてインプットしておくのもよい。

クイズゲーム形式のため、個人戦よりもチームにしたほうがクラスとしての盛り上がりは大きいので、40 名程度の規模のクラスの場合、筆者は 4～5 名一組でグルーピングする。テキストを各グループに配布し、時間を区切ってグループリーディングを行う。その際、段落ごとに分業して読むグループもあれば、各個人がじっと読み込んでから後で情報を持ち寄るグループもあるが、読み方は自由とする。

制限時間が来たら、各グループは手持ちのタブレットやスマートフォンなどのデバイスから、インターネットもしくは無料の専用アプリを通じて Kahoot! のクイズエントリーサイトにアクセスし、教師がスクリーンに出した PIN ナンバーを入力してグループ単位でゲームに参加する。クイズは正解したかどうかに加えて回答したスピードも加味されて順位が決まるため、各グループは出来るだけ「速く」情報を「スキャン」し、「正確に」操作し答える必要がある。これらはリーディングに置いて重要なスキルである。

グループリーディングにすることのメリットとしては：①リーディングそのものに割く時間を短く出来る ②クイズの成果に関わるためグループ内で自分の担当部分に関する責任感が生まれ、真剣に取り組む ③コンペティション形式のためグループとしての一体感、達成感が生まれる ④デバイスの不足や、アクセス集中による接続切れなどのトラブルを避けることが出来る、といったものがある。特に②

の要素はピア・プレッシャー的要素となり「情報を自分の力で積極的に取りに行くという読み方」に誘導する意味で効果的である。

Kahoot! を利用する上で教員側の最大の負荷となるのがやはりオリジナルの4択問題を作る作業だろう。だが、慣れると案外短い時間で作成することが出来、Kahoot! に限らずとも単純に教員の作問スキルの向上と言う意味でとても有意義な訓練になる。これまで何度も Kahoot! 上で問題を作成してきた中でコツのようなものがある程度蓄積されているのでここで共有したい。

1. 問題数はテキストの段落数+2問程度
2. 語彙・数字・因果関係を利用する
3. テキストに答えの無い問題を作る

1の問題数についてはグループリーディングの際にはほとんどのグループが段落ごとに分担を分けるため、各段落より一問という作問をすることで、自然と各人にグループ貢献できる場が生まれるようにするためである。「+2問」というのは3につながるので後述する。

2は各段落からどの部分を問題にするかということである。これは改めて詳細に述べる必要もないかもしれないが、文脈から語彙を推測する(もしくは事前インプットした Vocabulary の確認)問題、日時や年号、数字に関わる事実関係を把握するための問題、また因果関係を示す部分などが格好の問題材料となる。因みに、4択形式に落とし込む際に錯乱肢を考えにくい場合は、問題文を反転させて事実でないものを探させる形式にするという方法も有効である。例えば食に関するパッセージの中に「味噌は米麴と大豆、塩から出来ている」という事実が含まれていたとして、その箇所を問題にするという場合は「味噌の材料として正しいものは？」という聞き方をするよりも「味噌の材料として正しくないものは？」と問うことですでにある3つの事実を利用しながら一つの錯乱肢を考えれば良いだけということになるので負担が軽減する。またこの“Which one is NOT mentioned...?” という類の質問形式は TOEFL などでも度々現れる形としてもおなじみであるので、将来を見据えて検定試験の問題形式に慣れさせるトレーニングとしても良いだろう。

3の「テキストに答えの無い問題」を作る意図は、文化背景や一般的な知識として持つておくべき事項を質問にすることで、そのパッセージのテーマに関する理解を補完したり興味を拡大させたりする狙いがある。筆者は常々、英文のパッセージを読む意味とは文章そのものの理解に加えて、生徒の外国文化への興味を醸成するチャンスだと捉えている。例えば、スウェーデンのお祭りに関するパッセージを題材に使用したとして、パッセージではお祭りに関する様々な情報は述べられているが、スウェーデンそのものに関する記述はないという前提であれば、Kahoot! 問題の中のひとつに「スカンジナビア半島の白地図」を表示させスウェーデンの場所を問う、といったような問題である。スウェーデンのお祭りのことについて細かい事実を知っているのにそもそもスウェーデンがどこにあるのか知らない、というのは知識として少しいびつだと感じるので、こうしたタイプの問題を時折挟み込むことにしている。このことで、各段落から一問という縛りから解放され聞き方のオプションが増えるので作問の負担が軽くなる上に、こうした問題がいくつか意表について出現することで生徒は驚き、笑い、シンプルにコンペティションとしてクイズが大変盛り上がるのである(Kahoot! は選択肢を二つだけ設定することで T/F 問題にすることも可能で、最後の問いをスピード回答重視の二択にするなども面白い)。

この活動を通して最終的に生徒に教えようとしていることは通常のリーディング活動で教えるスキルと特に変わりはない。しかし、ゲーム要素を加え、手軽に(費用をかけずに)、そして自在にオリジナルの質問を設定できる Kahoot! を通じ全員参加型の活動にすることで、活気溢れる雰囲気を作ることが可能である。結果、生徒は必要な情報を文字通り必死になって素早く探し始める。慣れてくると生徒たちは、ある程度聞かれそうな質問を想定して作問のポイントに挙げたような事実関係に読み始めから敏感になる。これこそが嗅覚の鋭い Active Readers へとなる第一歩であり、いろいろな場面で活躍する非常に実践的な英文の読み方だと思う。

もちろん、リーディングをグループで行う事のデメリットも存在する。個々のリーディングスキルがこの活動によってどれほど成長しているか、またグループ活動が故にパッセージの個人レベルの理解度

にバラつきがあっても見えにくい部分がある。これは個人活動やフォローアップの小テストなどを通じて確認していく必要があるだろう。しかし個々のリーディング能力を最終的に底上げしていこうという目標があればこそ、この Kahoot! を使った活動でリーディングの重要スキルをまずはグループ単位で体感させることが先決だと考える。

このほか、Kahoot! には4つの選択肢を正しい順に並べる Jumble というバージョンも存在する。こちらも時系列や因果関係を問う問題などに利用できるので参考にいただきたい。

3. 管理ツールとしての ICT—業務の効率化のために

ここで授業外での ICT 活用として筆者が利用しているいくつかのウェブアプリやツールについて紹介したいと思う。語学学習活動の中で何度も発生するグループ分け、時間を区切るなどの活動の際にかかる手間を効率化することで、時間短縮につながり、流れが途切れないスムーズな授業運営が可能になる。

まず紹介したいのは、Smart Seat というアプリ (iOS のみ) で、座席指定やグルーピングを自在に行えるアプリである。あらかじめ生徒名簿をクラスごとに登録しておくことで、座席の指定、グルーピング、シャッフル、出欠管理はもちろん、ランダムに生徒をピックアップしたりすることが出来る。

画面には通常、座席表が名前と共に表示されているが、ワンタップで顔写真モードに切り替えられるのも学期初めなどにはとてもありがたい。また、授業の中でグループ分けをする際に、座席指定の関係などでいつも同じグループになることを避けるためにグルーピングをシャッフルしたい場面があるかと思うが、その場合もグループ数を指定すれば瞬時に自動でグループ分けを行ってくれる。生徒も機械の判断で無作為のグループにされる分には特に不満も上がらず混乱も起きにくい。このアプリは有料であるが、少額でこれだけの機能が使えるのであれば非常に安い投資だと思う。

次に紹介するのは、時間を区切った活動をするときに重宝するタイマーアプリである。複数のタイマーを設定しておいてすぐに呼び出せるのがポイント

で、3分、5分、10分というようにあらかじめ設定しておけば、毎回時間を設定し直さなくてもすぐにタイマーを呼び出せる。また、タイマーをスクリーンに大きく表示させることでクラス全体に時間の経過状況を見せる事ができる。複数タイプの制限時間が行ったり来たりするディベート活動などでも非常に有効である。タイマーアプリは様々な種類があるため、個々の好みに応じて選んでいただければと思う。

4. まとめ

今回、授業や授業運営に関わる ICT 活用をテーマにこの稿を進めてきた。ここで紹介したのはほんの数例であるが、まだまだ紹介しきれない色々なツールがある。一昔前では考えられないような便利なものが今やほとんど無料で利用できるというこの状況をフル活用しない手はない。筆者自身は決してデジタル偏重主義というわけではなく、アナログ・デジタルに関わらず「便利なものは使う」というスタンスでこうした機器やツールと向き合っている。生徒たちに「何か楽しいことが起こるのではないか」「英語が話せたと実感できた」「あつという間に時間が過ぎていた」と感じる授業を毎回したい、というのは教員であれば誰もが感じていることだろう。しかし同時に、毎回そのような授業を展開することの難しさも筆者などは日々痛感している。そこでこうしたツールを仕掛けの一つとしてフル活用し、活気ある語学学習環境を作っていきたいと思っている。

余談であるが、Kahoot! を含め、このようなウェブアプリは英語版しか用意されていないものが多い。それらをさほど抵抗なく利用しようという気になれるのはある意味英語教員ならではの利点であり、そうした姿勢を生徒に見てもらふことすらも「英語が理解できれば利用できるテクノロジーの選択肢も増える」という事を伝える格好の例になっていると筆者は感じている。今回紹介したツールの中で少しでも読者の方々のクラスで役立つ情報があれば幸いである。

(大阪成蹊短期大学 講師)