台大日本語文研究第 42 期
2021 年 12 月，頁 71-100
2021-09-01 收稿，2021-11-22 通過刊登
DOI: 10.6183/NTUJP. 202112_(42).0004

高級日語聽力練習課程修課學生對於 Kahoot！之意見

陳文敏*

摘要

筆者於高級日語聽力訓練課程的課堂活動中導入了 Kahoot!。其主要的理由為，比起傳統的點名回答，Kahoot!更能使學生參與課堂活動，而且 Kahoot!的結果也能讓教師更進一步把握學生的理解狀況，進而能從事更適當的解說。本稿針對於 106，107 學年度所做的問卷調查（修課學生對於 Kahoot!的優缺點等意見），利用 KJ 法（川喜田 1967）做了分析與考察。結果顯示，修課學生更積極地參與課堂活動；同時，也獲得了許多能更加改善授課相關的見解（電腦網路設備的改善，練習問題的調整，回答前的說明與引導等）。今後將參考先行研究與本稿的結果，持續精進授課技巧與課堂活動的策劃。

關鍵詞：Kahoot!、修課學生意見、點名回答、課堂活動、參與

* 靜宜大學日本語文學系助理教授

臺灣大學學術期刊資料庫

Students' Opinions of Kahoot! Used in the Advanced Japanese Listening Practice

CHEN, WEN-MIIN*

Abstract

I am using Kahoot! as a tool for classroom activities in Advanced Japanese Listening Practice. The main reasons are that Kahoot! is a better way to engage students in classroom activities than the traditional way of picking students to answer questions in class, and that Kahoot!'s result also allows the teacher to better grasp students' comprehension so that teacher can provide more appropriate explanations. This paper analyzes the questionnaires, which are students' opinions, the pros and cons, of Kahoot!, conducted in 2018 and 2019, using the KJ method (Kawakita 1967). As a result, students became more active in participating in classroom activities when they used Kahoot!. Meanwhile, many insights were obtained to improve the teaching, such as improvement of the computer device/internet environment, devising practice questions, and explanations and instructions before answering. In the future, I would like to further devise classes, including classroom activities, by referring to previous studies and the results obtained in this paper.

Key words: Kahoot!, students' opinions, picking students, classroom activities, participate

* Assistant Professor of Department of Japanese Language and Literature, Providence University

臺灣大學學術期刊資料庫

上級日本語聴解授業で活用したKahoot!に対する受講生の意見

陳文敏*

要旨

筆者は上級日本語聴解授業で教室活動のツールとしてKahoot!を導入している。その主な理由は、従来の指名と比べて、学生たちに教室活動への参加を促すことができること、それからKahoot!の結果を通して教師が学生の理解の度合いを把握し、適切に説明できることにある。本稿は、106学年度（2017年9月～2018年6月）と107学年度（2018年9月～2019年6月）に実施したアンケート調査（Kahoot!の利点と欠点等に対する受講生の意見）について、KJ法（川喜田 1967）を用いて分析・考察したものである。その結果、Kahoot!の使用で受講生たちが授業の教室活動への参加がより積極的になっていることが分かった。それと同時に、授業改善のための知見（パソコン・ネット環境の整備、練習問題の工夫、回答前の説明・指示等）も多数得られた。今後、先行研究と本稿で得られた結果を参考に、教室活動を含め、さらなる授業の工夫をしていきたい。

キーワード：Kahoot!、受講生の意見、指名、教室活動、参加

* 静宜大学日本語文学系助理教授

臺灣大學學術期刊資料庫

上級日本語聴解授業で活用した Kahoot!に対する受講生の意見

陳文敏

一、はじめに

大学における授業の進行形態は様々あるが、教師による一方的な講義形式が最も採用されている。しかし、そうした中、まじめに教師の説明を聞いている者は少なく、さらに授業後、授業内容についての記憶もさほど多く残っていないと指摘されている（蔡 2014)。筆者は日本語聴解授業においても一方的な授業にならないよう、例えば、よく授業中質問をし、受講生に理解の度合いを確認する等の工夫をしている。ところが、その際、指名では限られた者しか確認できず、挙手の形を採っても全員は手を挙げてくれず、挙手の人数の計算にも時間がかかってしまう。つまり、学生の理解度合いをあまり把握できず、これでは学生が必要とする説明がうまくできないと常に悩んでいた。一方、シャドーイング、書き取りや穴埋め等の活動を通して、文字に頼らない聴解練習を促している。しかし、こうした方法もクラスの人数によってその参加状況と練習の結果の把握が容易ではないと感じている。さらに、個人作業になってしまうためか、授業の雰囲気が重くなり、楽しく感じられていないようにも思う。こういった状況を改善するため、筆者は今 Kahoot! [1]という **I**nteractive **R**esponse **S**ystem を教室活動のツールに導入している。本稿では、筆者が担当している上級日本語聴解授業（106 学年度及び 107 学年度）における受講生の Kahoot!に対する意見を分析して、Kahoot!の効果を確かめ、さらなる授業改善の糸口を探りたい。

[1] Kahoot!は 2013 年にノルウェーで開発された Web クイズシステムである。開発された当初は無料であったが、2020 年頃から有料の機能が出てきている。使用方法についての紹介は四、（二）を参照されたい。

臺灣大學圖書館典藏資料庫

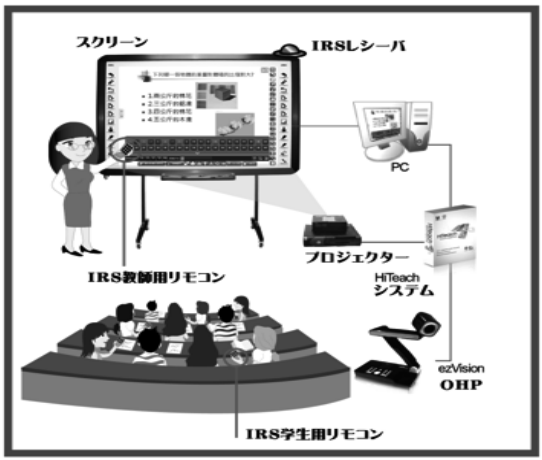
二、Interactive Response System とは

Interactive **R**esponse **S**ystem（以下、IRS）という用語は、台湾では「即時反饋系統」と訳されている。日本では Web クイズシステム（またはアプリ）等と呼ばれているが、決まった表現はないようである。その定義に関して、陳（2008：158）は次のように述べている[2]。

> IRS 即時反饋系統(Interactive Response System,簡稱 IRS)，係透過電子載具(如 PDA、手機或遙控器) ，讓課堂中全班學生可以即時反饋資訊給老師的一種教學應用系統，是近幾年來改善課堂教學品質最重要的資訊應用設備之一。

インターネットが普及していなかった時代では、次の図 1[3]のようなレシーバやリモコンなどの専用機材の導入が必要であった。

図 1　IRS 設備のイメージ図



[2] 筆者訳：IRS はデジタルデバイス（例えば、PDA、スマホまたはリモコン）を利用して、授業に応用できるシステムのことである。それを通し、クラスにいる受講生全員が瞬時に授業担当教師に何らかのフィードバックを与えることができる。近年、授業改善に役立つ最も重要なハイテク設備の一つである。

[3] http://www.habook.com.tw/eteaching/products.aspx?BookNo=IRS_01 より（2021.07.02 閲覧）。ただし、図中の中国語の日本語訳は筆者による。

臺灣大學學術期刊資料庫

今、インターネット、及びパソコン、タブレット、スマートフォーンといったデジタルデバイスが普及しているため、インターネットに繋いでいれば、すぐ IRS の使用ができる。つまり、昔のように専用機器の導入が必要でなくなっている。2021 年現在、インターネットを通して使用できる IRS の具体例は、例えば Kahoot!、Mentimeter、Quizizz、Socrative、ZUVIO 等がある。一部有料だが、どれも教師本人のみアカウントを申請して練習問題を作っておけば、すぐ授業で使用できる。いずれも専用アプリに加えて、Chrome、Edge、Safari といったブラウザでも使用できるため、教師にとっても学生にとっても非常に手軽に用いることができる IRS と言える。

本稿の上級日本語聴解授業で使用している IRS は **Kahoot!** である。採用した主な理由は、受講生は練習問題に回答する際、教壇にあるスクリーンに映された選択肢を見なければならないことにある。その使用方法は改めて四、（二）で紹介する。

三、先行研究

近年、台湾では IRS を授業に導入することが多くなってきているが、初期は小中学校の事例が主であったと指摘されている（蔡 2014）。台湾の大学における実践例としては陳（2008：専用機材使用）、張他（2010：専用機材使用）、黄（2014：専用機材使用）、蔡（2014：専用機材使用)、郭・莊（2018：Kahoot！使用）等がある。また、日本の大学における実践には山内（2017：Kahoot！使用）、若杉（2020、2021：Kahoot！使用）がある。いずれの研究でも IRS が学生の学習成果にも、教師の授業成果にも役立っていると報告されている。例えば、教室活動及び授業自体への参加動機が高くなる（陳 2008、張他 2010、黄 2014、蔡 2014、山内 2017、郭・莊 2018、若杉 2020、2021）、教師と受講生のインターアクションが促進される（陳 2008、張他 2010、黄 2014、郭・莊 2018、若杉 2021）、教室の雰囲気作りができる（蔡 2014、郭・莊 2018、若杉 2020、2021）、回答時間が短く

臺灣大學學術期刊資料庫

なり、授業運営がより効率的になる（張他 2010）が挙げられる。一方、課題も残っている。例えば、デバイス・インターネット状況といったハード面の問題（張他 2010、黄 2014、蔡 2014、郭・荘 2018、若杉 2021）、練習問題の難易度の設定（黄 2014、郭・荘 2018）、参加者の回答時の心構え（蔡 2014、郭・荘 2018）[4]、参加者が互いに小声で答えを教え合う（蔡 2014）が指摘されている。筆者が授業の教室活動のツールとして Kahoot!を利用する際、特に上記の課題に気をつけながら行っている。

四、上級日本語聴解授業の概要と Kahoot!の使用方法

本稿で取り扱う上級日本語聴解授業（以下、聴解授業）は必修科目で、三年生を対象に開講している。以下では、聴解授業の概要、Kahoot!の使用方法の 2 節に分けて説明していく。

（一）聴解授業の概要

聴解授業の授業時間は週に 2 時間である。毎回、一時間目は教科書（大新書局の『生活日語遊東京』）の会話または問題を、二時間目はネットニュース（約 60～90 秒）を利用する授業を行っている。その際、受講生に教室活動により積極的に参加してもらえるよう、Kahoot!の使用とピア・リスニング[5]を導入している。具体的な手順は次の通りである。

一時間目に使用する教科書は一単元に会話が 3 つ、及び聞き取り TEST が 2 つあり、計 16 単元から構成されている。一単元を二週間に分けて聴解練習、解説を行っているため、一単元前半の一週目では、当該単元と関連する表現・単語を予測すること、及び会話を 2 つ聞くこととなっている。一単元後半の二週目では、会話を 1 つ聞

[4] 蔡（2014）が「回答の間違い・未実行の受講生について、教師が何もケアしなければ、学生は今後適当に回答する可能性がある」と指摘している。郭・荘（2018）では「受講生の中に速さを競うため、適当に回答している者がいるかもしれない」と述べられている。

[5] 約二週間に一回、ランダムに 3～4 人を一グループに分けて、ピア・リスニングを行っている。横山他（2009）ではピア・リスニングの効果がよいと報告されている。本授業関係の結果は別稿で報告したい。

臺灣大學圖書館期刊資料庫

き、聞き取り TEST（2 問）を Kahoot!で練習することとなっている。表 1 に授業の流れの概略をまとめた。

表 1　授業の流れの概略

一時間目（一単元は前半・後半の二週間で行う）		二時間目
教科書（前半）	教科書（後半）	ネットニュース
単元関連の単語・表現予測	会話聴取（2回）	音声内容聴取（1回目）
話し合い	話し合い	単語提示
表現についての確認（挙手か指名）	会話聴取（3回目）	音声内容聴取（2回目）
会話聴取（2回）	内容についての確認（挙手か指名）	話し合い
話し合い	聞き取りTEST聴取（2回）	音声内容聴取（3回目）
会話聴取（3回目）	話し合い	Kahoot!
内容についての確認（挙手か指名）	聞き取りTEST聴取（3回目）	簡単な説明
	Kahoot!	書き取り
	解説・確認、補充情報	解説・確認、補充情報

一時間目の授業の進行は一単元の前半と後半は内容が異なる。本稿と関わる Kahoot!による聴解問題の練習は後半の聞き取り TEST（2 問）のところのみで、二週間に一回となっている。

まず、一単元前半では「当該単元と関連する表現を予測する→ピアと話し合う→受講生の挙手による情報提供、または筆者が指名して表現について確認」後に、会話を 2 つ聞く活動に入っていく。会話は 1 つずつ「二回聞く→ピアと話し合う→三回目の音声内容を聞く→聴解問題の練習をする（挙手または指名）[6]」の繰り返しである。

一単元後半の授業はまず会話を 1 つ聞くが、その流れは上記の通りである。その後、聞き取り TEST（2 問）に進んでいく。手順は会話と同様に、「聞き取り TEST を二回聞く→ピアと話し合う」を 2 問分行う。この時、聞くのは会話のみで、問題文と選択肢は聞かせていない。2 つの聞き取り TEST の会話を聞き終わったら、問題と選択肢を含めた三回目を聞いて、「**Kahoot!**→解説・確認→補充情報」に進んでいく。解説・確認は、Kahoot!の結果によるポイント的解説、音声内容の詳細確認である。

[6] この段階の会話は短いため、聴解問題の練習は Kahoot!を使用していない。

臺灣大學學術期刊資料庫

授業二時間目のネットニュースでは、毎週 Kahoot!による聴解問題の練習を行っている。ネットニュースは、初回の授業で受講生たちが決めたメンバー(3〜4 人)に担当してもらうこととなっている。進行は担当の受講生であるが、やり方は筆者担当の教科書のとほぼ同じく、「音声内容を聞く→ヒントとなる単語を提示する→二回目の音声内容を聞く→ピアと話し合う→三回目の音声内容を聞く→**Kahoot!**（3〜4 問）→簡単な説明→書き取り」となっている。受講生の担当が終了後、それに関連する情報の補足と詳細な解説をまた筆者が行うこととなっている。発表内容のスクリプト、及びKahoot!で出題する聴解問題は、担当の受講生らが事前作成して、筆者と確認を行い、必要に応じて修正を加えるようにしている。

（二）Kahoot!の使用方法

Kahoot!による聴解問題は、すべて「Quiz」という選択肢の問題である。以下、Kahoot!のプレビュー機能で使用方法を図 2 に説明する。設定しておいた練習問題の Play→Teach→Classic をクリックすると、図 2 における 1 のように、その都度一回限りの「ゲーム PIN」という番号（1 における 7418152）が発行される。左側の参加者のスマホ模擬画面（以下、スマホ画面）に「ゲーム PIN」を入れると、次に 2 のような「ニックネーム」を求める画面が出てくる。ニックネームには、グループ番号と受講生の中国語の実名を入力してもらっている[7]。

ニックネームの入力が完了すると、3 のような画面が出て、教師のほうの画面（教壇のスクリーンに映し出される情報、以下、スクリーン画面）では参加者の人数（ 1 のような箇所）とそのニックネームが確認できる。受講生が大体ログインしてきたところで[8]、右上の「スタート」をクリックすると、練習問題が始まり、4 のような

[7] 受講生たちは実名で Kahoot!に参加するが、互いの回答は見られないようになっている。

[8] 授業の出席人数と Kahoot!の参加人数が一致しないことがよくあった。その際、再度加入の呼びかけをしてしばらく待つが、参加人数の増加が見られない時は練習を始めることにしている。

臺灣大學圖書館藏日治資料庫

画面になる。4 のように、スマホ画面では、スクリーン画面と違い、レッド・ブルー・イエロー・グリーンの四つの色と△・◇・○・□の四つの記号しか表示されない。4 にある、大きな Kahoot!という絵の両側の情報であるが、左の、円に入っている数字は回答可能の残り秒数[9]、右は回答した参加者の数である。受講生はスクリーン画面に映された選択肢を見ないと練習問題に回答できないため、授業と無関係なスマホいじりを防止できるというメリットがあるように思われる。

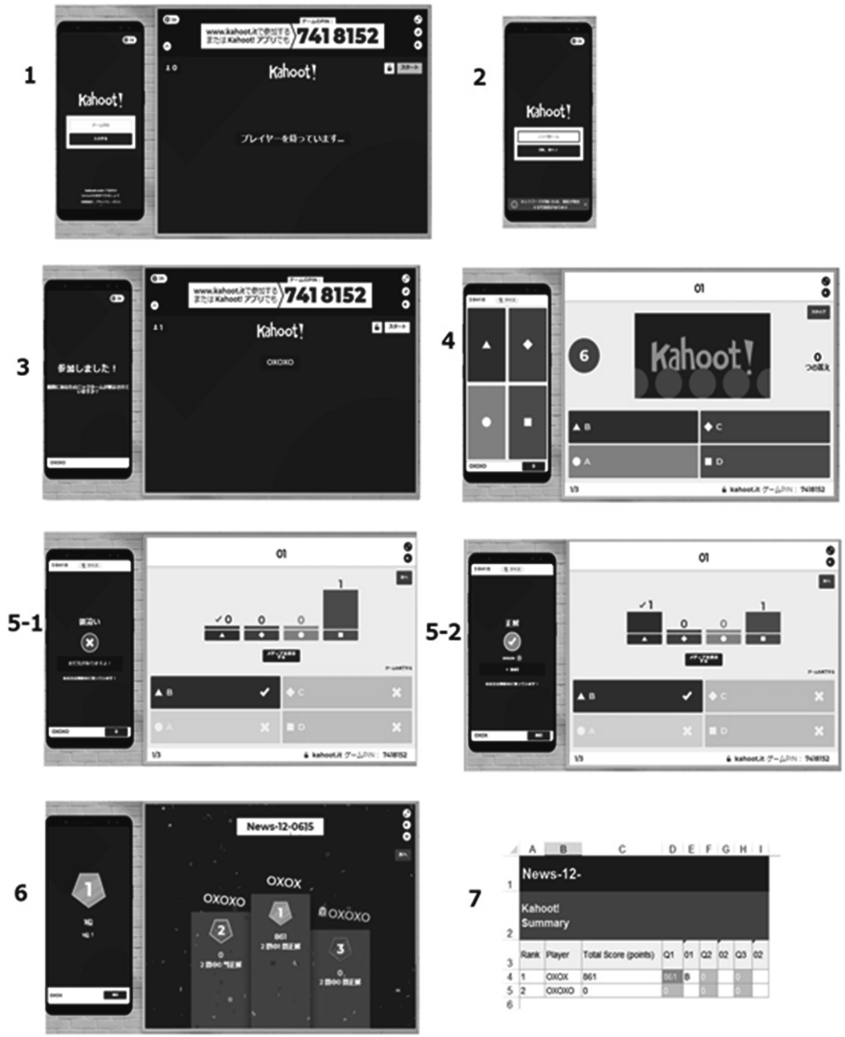
各問題において全員が回答終了、または制限時間が終了すると、5-1（間違い）か 5-2（正解）のような画面に変わる。ここでは、スクリーン画面では、正解の選択肢が✔という記号ともに際立って表示され、その上にそれぞれの選択肢の回答者数も出てくる。この情報は従来の挙手という形より受講生の回答状況が明確に確認でき、誤答率に応じて適切な解説を行う助けになる。もし練習問題が複数ある場合、5 のやや右上の「次へ」をクリックすると、当該問題の正解者の回答速度上位 5 位までのニックネームが映し出される。再度「次へ」をクリックすると次の練習問題へ進む。

練習問題が全部終了すると、6 のような画面になる。参加者のスマホ画面では参加者自身の回答状況が、スクリーン画面では表彰台、上位三位の参加者のニックネームが映し出される。多くの受講生はこの順位の発表を楽しみにしているようである。そうした気持ちは、ゲーム感覚のような競争意識から練習問題への参加動機に繋がるものになる（山内 2017、若杉 2020、2021）と思われる。図 2 における最後の 7 に示すように、練習問題終了後、excel ファイル形式で参加者の回答状況が自動生成される[10]。教師はそのファイルをダウンロードでき、出席・Kahoot!の参加状況が確認できる。以上より、Kahoot!は教師にとっても受講生にとっても非常によいツールだと言えよう。

[9] 回答制限時間は 5 秒、10 秒、20 秒、30 秒、60 秒等と自由に設定できる。
[10] ここで提示している情報は一例のみ（各参加者の回答内容と得点）である。実際はもっと様々な形（全体の正解率、各参加者の正答回数、各問題の回答情報）で回答情報が確認できる。

臺灣大學學術期刊

図 2　Kahoot!（Quiz）の使用方法



五、調査と分析方法

Kahoot!に対する意見は、授業中にアンケート調査の形で収集した。質問の日本語訳を図 3 に示す。本稿は 106 学年度及び 107 学年度に授業で実施した調査の結果について報告するものである。それぞれ

臺灣大學學術期刊資料庫

の学年度の受講生と収集したデータに関する情報は以下の通りである。

図 3　アンケート調査の質問内容（筆者訳）

1. この授業を受ける前、Kahoot でクイズに答えたことがありますか。
　（　　）あります　　（　　）ありません
2. Kahoot で聴解のクイズに答えることと、今までの先生指名による回答と、どう違うと思いますか。
3. Kahoot にどんな **利点** があると思いますか。
4. Kahoot にどんな **欠点** があると思いますか。
5. その他の意見

上級日本語聴解授業は三年生対象であるが、106 学年度に担当したクラスは、編入生である二年生が多かった[11]。受講生は全部で 34 名で、二年生 17 名（女性 13 名、男性 4 名）、三年生 15 名（女性 11 名、男性 4 名）、四年生 2 名（女性）となっている。調査は 2018 年 1 月 2 日の聴解授業で実施し、計 31 名（女性 24 名、男性 7 名）のデータが収集できた。107 学年度に担当したクラスは、全部で 33 名の受講生がおり、三年生 32 名（女 23 名、男性 9 名）、四年生 1 名（女性）であった。調査は 2019 年 6 月 14 日の聴解授業で実施し、計 26 名（女性 20 名、男性 6 名）のデータが収集できた。

収集したデータは、KJ 法（川喜田 1967）に倣って、まず設問ごとに受講生の意見を意味別にまとめてラベルを作り、その後、それぞれの関連性について小グループ（さらに大グループ）を作って考察した。例えば、ある一名の受講生の「很有趣，老師點名較被動性，而且回答不出來很丟臉」という意見は、「很有趣（筆者訳：楽しい）」、「老師點名較被動性（筆者訳：先生の指名だと受身的）」、「而且回答不出來很丟臉（筆者訳：そして、答えられないと恥ずかしい）」のように意味内容によって分割して分類及び分析を行った。

[11] 筆者が勤めている大学では、どんな学生でも上の学年の授業を受けられるようになっている。

臺灣大學學術期刊資料庫

六、分析結果

（一）106学年度の結果

まず、質問1のKahoot!の使用経験では、「ある」と答えた受講生が21名と、67.74%であり、さほど多くはないように思われる。以下では、質問2と質問3の結果、質問4と質問5の結果、106学年度の結果のまとめの3節に分けて分析結果を報告する。

1. 質問2と質問3の結果（106学年度）

質問2の「今までの授業との違い」については、「その他」を含めて、次の6つのラベルにまとめた[12]。

①参与度の向上（17）:「参加している感じがする。」、「一回指名されたら、またぼうっとすることにならないから。」「先生の指名だと受身的。」[13]

②楽しさの増強（12）:「おもしろい。」、「活気がある。」

③緊張感の緩和（11）:「そんなに緊張しない。」、「間違えても大丈夫。」

④ゲーム感覚（5）:「試合みたいな感じで、ポイントが出るから、授業の雰囲気が悪くならない。」、「速さを競える。」、「選べるから。」

⑤授業時間の節約（2）:「時間の無駄にならない。」、「先生の指名だと時間の無駄になるし、たくさん指名するやり方は鬱陶しい。」

⑥その他（5）:「自分の間違いが分かる。」、「Kahootだと考える余裕がある。」[14]、「手をあげなくていい。」、「ハイテクの授業。」、「聴解訓練になる。」

質問3の「Kahoot!の利点」においては、「その他」を入れて次の

[12] ラベルに分類された意見の数の多い順で配列している。（ ）の中の数字は当該ラベルに分類された数のことである。1つしかなく、どのラベルにも分類できない意見は「その他」に入れておいた。以下同様。

[13] 紙幅の関係で筆者が訳した日本語のみ例として提示する。

[14] 学生の表記（Kahoot）をそのまま用いている。以下同様。

臺灣大學機構典藏資料庫

8 つのラベルに分類した[15]。

❶楽しさの増強（14/2）:「授業のおもしろさが高まる。」、「他の授業で体験できない新鮮さ。」

❷参与度の向上（12/2）:「ぼうっとしなくなる。」、「答えがどうでも全員参加できる。」、「まじめに授業を受ける動機を高めてくれる（上位の人がスクリーンに出る）。」

❸緊張感の緩和（7/3）:「指名されるプレッシャーがない。」、「プレッシャーを感じない。」、「間違っても恥ずかしくない。」

❹ゲーム感覚（7/1）:「ゲームみたいで、好き。」、「特に自分の名前が上位三位に入っている。」、「パソコンでのポイント計算で一番公平。」、「早押しによる得点がおもしろい。」

❺間違いの自己把握（4）:「自分が理解したか早くチェックできる。」、「しかも、スクリーンから誤答率が分かるから、（先生が）それに従って解説してくれる。」

❻回答時間の自己管理（4/1）:「Kahoot だと考える余裕がある。」、「回答時間が長い。」、「反応と答える速さの訓練になる。」、「回答を速く選べる。」

❼授業時間の節約（2）:「答える時間の制限があるから、時間の有効活用になる。」、「多くの人にテストできるし、時間の節約になり、便利。」

❽その他（5）:「書かなくていい。」、「こっそりスマホをいじって、眠気を覚ます。」、「タップが速くなる。」、「先生も成績登録が楽になる。」、「特にない。」

この質問 3 に分類したラベルは、質問 2 と類似している。その要因は、アンケートの質問内容、「Kahoot!の利点」と「今までの授業との違い」が意味的に近いと受講生たちが考えていることにあるかもしれない。それは、受講生に「同上」と回答した者が 4 名いること、

[15] 質問 3 では「同上」と回答した者が 4 名いた。それを質問 2 に書いてある内容で分類しているが、その数を（ ）におけるスラッシュの後に示している。ただし、107 学年度ではこうした書き方は見当たらなかった。

臺灣大學圖書館藏日本資料庫

そして言葉遣いはやや異なるが、質問2と質問3における回答内容が似通っていることから窺える。一方、質問2で抽出できなかったラベルは、「❺間違いの把握」と「❻回答時間の制御」の2つである。しかし、質問2の「⑥その他」を見てみると、❺と❻に当てはまる意見が1つずつあったため、質問2と質問3それぞれの存在意義があったと思われる。

この「Kahoot!の利点」では上記の8つのラベルが抽出できたが、それぞれから小グループが作成できるものがあり、関連性を見出すことができる。例えば、❶～❹は「モチベーションの改善」[16]に繋がると言える要素である。❶と❹のゲームのように楽しいことに加え、教師指名より❷の全員参加できること、さらに❸の恥ずかしさやプレッシャーといった緊張感が低減されることから、Kahoot!は教室活動及び授業自体へより積極的に参加するための起爆剤だということが改めて確認できる。❷と❺は「日本語能力のレベルアップ」と関係する意見である。Kahoot!を教室活動のツールとして導入することによって、「モチベーションの改善」ができ、回答した時に間違っているか否かの確認もできるため、日本語の聴解能力を少しでも高められることが期待できそうである。❻と❼は「時間のコントロール」に関わる要因である。❻は上記の具体的な意見のように、Kahoot!の練習問題に回答する際、時間的に余裕があるか否かは人によって感じ方が違うが、受講生は自分なりに時間の管理ができているように思われる。❼は教室活動の時間がより効率的になり、授業自体もよりよい状態になりつつあると言える。

❽は1つずつしかない意見で、その中の「こっそりスマホをいじって、眠気を覚ます。」[17]は筆者の狙い（スクリーン画面を見ないと回答できず、スマホいじりの防止ができる）と正反対である。後述するが、Kahoot!のログインの際かかる時間に個人差があり、早く準

[16] 小・大グループに下線を引くことにする。
[17] 恐らくKahoot!のログインの合間または終了後に、スマホをいじっているだろうと思う。

臺灣大學學術期刊資料庫

備ができている学生は授業以外のことをしていたようである。この点については、ごく短時間であるため許容してよいと考えている。このように、ラベルの❶～❽を併せて見てみると、Kahoot!の使用によって、教師の従来の方法による指名と比べ、学生たちは教室活動へより積極的に参加していること、そして楽しんでいる者もいることが窺える。

2. 質問 4 と質問 5 の結果（106 学年度）

質問 4 の「Kahoot!の欠点」については、「その他」と「特になし」を含め、次の 7 つのラベルにまとめた。

(1)設備の問題（9）:「ネット環境で結果に差が出ることがある。」、「スマホの電池切れやネットスピードが遅い時があって困る。」、「ネットが遅くて不便。」

(2)Kahoot!の問題（5）:「押し間違いの時、やり直しができない。」、「Kahoot からログアウトさせられたことがある、速さによるポイント制は不公平。」[18]

(3)回答の心構え（5）:「まじめに聞かないで適当に答えるかも。」、「音声が終わっていないのに、答えた人がたまにいる。」、「ぼうっとしていると、終わってしまう。」

(4)スマホいじり（2）:「スマホをいじってる人がいる。」、「スマホに触り出すと、自分の世界に入ってしまう人がいる。」

(5)競争意識の確保（2）:「一番になれない。」、「ずっと一番で、ライバルがいない。」

(6)その他（2）:「ボーナス点がないと、だんだんつまらなくなるかも。」、「選択肢としての答えが単純すぎて、レベルが計れない。」

(7)特になし（8/1）:「今は特に問題ない。」等

「Kahoot!の欠点」においても、小グループにまとめられるものがある。(1)と(2)は先行研究でも指摘されている「ハード面の問題」で

[18] 同じく正解した場合、早くタップした者は Kahoot!システムから付与されたポイントが高い。

臺灣大學學術期刊資料庫

ある。デバイスとインターネットの問題以外、Kahoot!の回答は修正できないという意見もあった（2名）。(3)と(4)は、授業担当「教師のケア」に関わることである。「(3)回答の心構え」は先行研究（注4参照）でも指摘されていることであるが、本稿で収集した意見にも如実に現れている。授業の際「しっかり聞いてから回答して。」とよく呼びかけているが、なかなかうまく行かないようである。例えば、図2における4、各問題の回答状況をもう一度見てみよう。右側の回答人数という情報は、最後にまとめて出てくるのではなく、回答した瞬間、数が変わってくる。それをヒントに、たとえ選択肢の読み上げの途中であっても、回答してしまう者がいたようである。それを防ぐため、筆者は回答人数の情報が見られないように、スクリーン画面の大きさを調節しているが、忘れることもあり、反省しなければならない課題である[19]。「(4)のスマホいじり」は、「Kahoot!の利点」の❽にも似た意見があった。ここで欠点として言っている受講生はそれがよくないと思っていると考えられる。筆者も望ましくないと思っており、「教師のケア」である注意喚起が必要である。しかし、少しスマホに触ることにより授業自体・教室活動にまた参加してこられるという意味から、(4)と❽をまとめて「スマホ利用の気分転換」という小グループとして認めてもよいと思われる。

「(5)の競争意識の確保」に意見が2つあるが、一番になれないことを気にしているような者、及びずっと一番で楽しくなくなってきているような者である[20]。こうした意見は、次の「(6)その他」にある「ボーナス点がないと、だんだんつまらなくなってくるかも」、及び同じ受講生が質問5「その他の意見」として書いた「ボーナス点の導入もいいと思う。上位三位または一位の人に平常点を多めにあげるとか。でないと、だんだん楽しさがなくなってくるかも。」とともに新たな「ボーナス点の導入希望」という小グループを作ることが

[19] なお、受講生たちが適当に当てることのないように、選択肢に「よく分からない」を入れた質問もある。
[20] 実際には頻繁に上位三位に入る受講生はいるものの、常に同じ受講生が一位というわけではない。

臺灣大學學術期刊資料庫

できると思われる。特に、利点の「❹ゲーム感覚」から見ると、実際スマホ等のゲームでは、クリアまたは獲得ポイントによって、報酬がもらえることになっている。そのため、筆者担当の授業において、平常点の加点等の報酬が何ももらえていないことに、物足りなさを感じている受講生がいるかもしれない。この点について、郭・荘（2018：16）は（図 2 の 6 の表彰台という結果の）上位三位に平常点の加点等を行っていると述べている。筆者が平常点の加点を行わないのは、ネット環境により回答速度が正確に反映されていないためである。早く回答したのにネットが遅いせいで上位に入れないという不満（上記の(1)(2)参照）は、上位者に加点することでさらに高まると考えられる。一方、それとは逆に、Kahoot!に参加していない受講生には平常点の減点をしている[21]。

「(6)その他」にあるもう 1 つの意見は「選択肢としての答えが単純すぎて、レベルが計れない。」である。これは、恐らく質問が日本語レベルを計る検定試験のような難しさではない[22]ため、先行研究でも指摘されている「練習問題の難易度の設定（黄 2014、郭・荘 2018）」、さらに Kahoot!の問題作りに関わる聴解練習の音声内容の選択も課題として残っていると思われる。最後の質問 5「その他の意見」には、3 名しか回答していない。ボーナス点に関しては上記の通りであるが、他の 2 つの意見は「来学期も Kahoot!を使いたい。」、「このような調査は Google を使ったら早くできるし、紙の無駄使いにもならないと思う。」となっている。

3. 106 学年度の結果のまとめ

106 学年度で得られたデータを分析・考察した結果は上記の通りである。ここで改めて KJ 法（川喜田 1967）に倣って、分析・考察し、それぞれの関係性について図 4 のように図式化した[23]。

---

[21] いつも学期最初の一回目の授業に、Kahoot!の練習を含め、教室活動に参加していない場合は減点すると説明している。

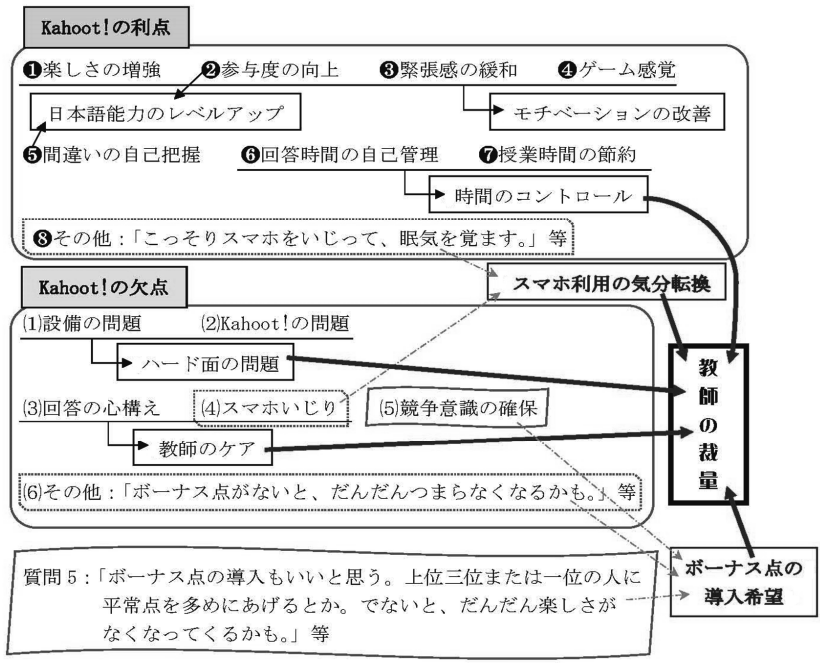
[22] 受講生担当のネットニュースには、数字（人数、年代、金額等）・人名・団体名といった単純確認の質問が少なくなかった。

[23] 質問 3 と質問 2 のラベルは類似しているため、ラベルの多い質問 3 を利用した。なお、関連性を示す小グループに繋ぐ矢印は、同じ質問内なら実線

臺灣大學圖書館期刊資料庫

繰り返しになるが、「Kahoot!の利点」で新たに作られた小グループは「モチベーションの改善」(❶～❹)、「日本語能力のレベルアップ」(❷と❺)、「時間のコントロール」(❻と❼)の3つで、「Kahoot!の欠点」では「ハード面の問題」((1)と(2))、「教師のケア」((3)と(4))の2つある。

図4　KJ法による関連性の図式化（106学年度）



さらに、利点と欠点から「スマホ利用の気分転換」((4)と❽)、欠点とその他の意見は「ボーナス点の導入希望」((5)、(6)と質問5の一部)にまとめられた。この7つの小グループのうち、「モチベーションの改善」と「日本語能力のレベルアップ」は学生との関わりが強いもので、学生本人の捉え方次第で、Kahoot!の楽しさが変わってくると考えられる。

(⟶)、異なる質問からなら点線(⇢)、さらに大グループのまとめには太目の実線(⟹)で示している。以下同様。

臺灣大學學術期刊資料庫

一方、「時間のコントロール」、「ハード面の問題」、「教師のケア」、「スマホ利用の気分転換」、「ボーナス点の導入希望」の 5 つは、より授業のデザイン、進め方に関する「教師の裁量」（大グループ）と言えるような側面である。つまり、次の三段階における教師の工夫が、Kahoot!進行上の大事な要素になると考えられる。まず、事前の機材等の準備、質問等のデザイン、それから、回答時の説明・指示、最後は、回答後の結果の処理、回答以外の時間のスマホいじりへの対処の三段階である。上記の分析・考察によって、受講生たちが Kahoot!を楽しんでいることが確認できたが、課題（教室のパソコン環境の整備、音声内容に関わる質問の工夫、図 2 の 4 の回答人数隠し等）も浮き彫りになってきている。これらの課題に関して、次のように改善して 107 学年度の授業に臨んだ。まず、事務にパソコンとインターネット環境がよい教室の使用を申し出た。音声内容の質問では問題数の追加をし、受講生が出題する際に単純に数や名前を選択するだけの問題を出さないように指示した。それから、図 2 における 4 の回答人数隠しを忘れないように留意した。次節で、こうした工夫をした 107 学年度の授業で活用した Kahoot!の調査結果について報告する。

（二）107 学年度の結果

まず、質問 1 の Kahoot!の使用経験では、「あります」と答えたのが 12 名と、46.15%で、106 学年度より約 22 ポイント少なかった。つまり、Kahoot!は 107 学年度でもまださほど普及していないことが読み取れる。以下では、106 学年度に倣って、質問 2 と質問 3 の結果、質問 4 と質問 5 の結果、107 学年度の結果のまとめの 3 節に分けて分析結果を述べる。

1. 質問 2 と質問 3 の結果（107 学年度）

質問 2 の「今までの授業との違い」については、「その他」を含めて、次の 7 つのラベルにまとめた。

ⓐ参与度の向上（14）:「全員ポイントがもらえる。」、「全員回答できるし、すぐ答えが分かる。」、「集中しやすい。」、「（筆者注：

臺灣大學學術期刊資料庫

今までのやり方の授業では）指名されるまで、答えを考えない。」

ⓑ緊張感の緩和（10）:「プレッシャーが減る。」、「間違えても心配はいらない。」、「指名は緊張しやすいが、Kahootはタップするだけで、間違えても自分しか知らないから。」

ⓒ楽しさの増強（5）:「授業の楽しさが増している。」、「早押しクイズみたいで、おもしろい。」

ⓓゲーム感覚（5）:「スピードの競争ができておもしろい。」、「スピードが速いほどポイントが高くなるから、まじめにやらなきゃ。」

ⓔ授業時間の節約（2）:「時間の無駄にならない。」、「選択肢があるし、回答も早くなる。」

ⓕレベル差の理解（2）:「同級生とのレベル差が分かる。」、「他の人の回答がはっきりと分かる。」

ⓖその他（1）:「（Kahootは競争って感じがするが）深く考えられなくなっている。」

106年度の調査結果と比較すると、数の違いがあるものの、ラベルはほぼ同様である。唯一、107学年度にしか見られないのは「レベル差の理解」であるが、106学年度の「⑥その他」には「自分の間違いが分かる」があり、似通った意見だと言える。それから、107学年度の「ⓖその他」にある上記の具体的な意見は、106学年度には見当たらなかった。その意見は、考える時間が足りないのか、そもそも問題内容・選択肢が簡単すぎるのかは推測しにくいため、「その他」に入れておいた。

質問3の「Kahoot!の利点」においては、「その他」を入れて次の8つのラベルに分類した。

Ⓐ参与度の向上（12）:「全員参加できる。」、「Kahootは全員参加だが、指名はそうとは限らない。」

Ⓑ間違いの自己把握（9）:「正解率によって、詳しい説明がしてもらえる。」、「自分のレベルと問題の難しさが分かる。」

臺灣大學學術期刊資料庫

Ⓒゲーム感覚（7）:「皆、順位の競争で、より真剣に聞いている。」、「（筆者注：図 2 の 6 の）表彰台がおもしろい。」

Ⓓ緊張感の緩和（6）:「先生に指名されるプレッシャーを感じない。」、「匿名回答だから、気まずくならない。」

Ⓔ楽しさの増強（5）:「おもしろい。」、「授業の楽しさが増す。」

Ⓕ授業時間の節約（2）:「効率がよい。」、「参加できて、効率がよい。」

Ⓖ便利（2）:「スマホで回答できるから、便利。」、「アプリのダウンロードをしなくても、できる。」

Ⓗその他（2）:「インターアクションって感じ。」、「たまにスマホでログインして、気分転換すると退屈しない。」

質問 3 の「Kahoot!の利点」のラベルは、上記の質問 2 とも、106 学年度とも似ている。「ⓕレベル差の理解」と「Ⓑ間違いの自己把握」とはラベル名が違い、具体的な意見の内容も多少異なるが、要は Kahoot!を通して、自分または他の受講生はどれぐらい理解しているかが分かるという意見である。

106 学年度の「❻回答時間の自己管理」と 107 学年度の「Ⓖ便利」はそれぞれの学年度にしか見られず、調査時期・受講生によって意見が異なることが窺える。

一方、各ラベル間の関連性であるが、106 学年度と似た結果となっている。ⒶⒸⒹⒺⒼは「モチベーションの改善」と関わる要素であるが、107 学年度には「便利」というラベルが 1 つ多く入ってきた。それから、ⒶⒷは「日本語能力のレベルアップ」と繋がる意見である。

Ⓗその他にある 2 つの意見、特に「インターアクションって感じ。」は初見である。それから、106 学年度の「スマホ利用の気分転換」に類似するスマホいじりの意見「たまにスマホでログインして、気分転換すると退屈しない。」もあったが、この受講生は質問 4 の「Kahoot!の欠点」では「全員がログインするまで、ちょっと時間がかかっていた。」と回答していることから、恐らくその合間を使って

臺灣大學學術期刊資料庫

自分なりに気分転換しているのかもしれない。

2. 質問4と質問5の結果（107学年度）

質問4の「Kahoot!の欠点」については、「その他」と「特になし」とともに、次の7つのラベルにまとめた。

(a)設備の問題（8）:「スマホのバッテリが切れそうな時があるが、まぁ大丈夫。」、「ネット環境が悪いと、ランキングに入らない。」、「スマホを持ってきていない時は困る。」

(b)Kahoot!の問題（6）:「長く待っていると、ログアウトさせられる。」、「時間制限があるから、押し間違えやすい。」、「ログインが面倒くさい。」、「サイトがちょっと不安定みたい。」

(c)回答の心構え（6）:「たまたま当たったかも。」、「正解が分からない人は、画面上の回答者数でヒントをもらえそう。」

(d)設問の種類（3）:「選択問題しかないみたい。」、「正解が1つしかないと、学生の学習状況が深く分からない。」、「問題のほうがちょっと面倒くさい。リンク方式でないと、短い問題以外は時間がかかる。」

(e)ログイン時間（3）:「ログインが遅い人がいる。」

(f)その他（2）:「スマホがうまく使えない人もいるから、先生の対応力が試されそう。」、「ハイテクは冷たいものだ。」

(g)特になし（3）:「なし。」

質問4では、107学年度も106学年度も上位三位のラベルは同じく「設備の問題、Kahoot!の問題、回答の心構え」である。「設備」に関しては、107学年度はパソコンとネット環境がよい教室を選んだが、それでもネット環境が不安定な時があるとの意見が相変わらず出ている。受講生が使用するネット環境は大学側のWi-Fiと自身のモバイル通信のどちらかは分からない。大学側のWi-Fiは、大人数で一斉に使用すると確かに遅くなることがある。また、受講生自身のモバイル通信では、デバイス自体のスペック、アンテナの基地局との距離等の要因が通信速度に影響し、さらに複雑になってくる。この点については、次世代技術に期待する面が大きいのではないか

臺灣大學學術期刊資料庫

と思われる。「(b)Kahoot!の問題」として、107 学年度にも押し間違い（3 名）が見られた（106 学年度では 2 名）。Kahoot!がゲームのようで、ポイント制であるため、速さを優先してつい押し間違えてしまう参加者がいることは、なかなか改善できる問題ではなさそうだと思われるが、さらなる説明をしていきたい。いずれにしても、この「(a)設備の問題」と「(b)Kahoot!の問題」は 106 学年度と同様に「ハード面の問題」であり、まだ改善の余地がある。

「(c)回答の心構え」に関しては、いくら「よく聞いて考えて」と学生に念を押しても、答えが分からない時はどうしてもあてずっぽうに押してしまう者が出てくる[24]。それから、106 学年度でも指摘されている図 2 の 4 の回答人数がヒントになる状況は、107 学年度にも見られた。授業担当の筆者は気をつけてスクリーン画面の大きさを調節したつもりであったが、授業の進行に集中してしまうと、つい忘れてしまうこともあり、もっと意識的に工夫すべき課題である[25]。

一方、「(d)設問の種類」と「(e)ログイン時間」は 106 学年度には見当たらなかったラベルであるが、106 学年度の「(6)その他」には「(d)設問の種類」に通じる意見が 1 つあった。選択肢が簡単で、単純すぎるという内容である。107 学年度では、教科書の聞き取り TEST の質問数の追加、発表担当の受講生とともにネットニュースの質問内容の工夫もしているが、まだ簡単すぎると思っている受講生がいたようである。「(e)ログイン時間」に関しては、筆者自身も 106 学年度から気になっている点である。Kahoot!への「ログイン時間」は正確に計っていないが、毎回約 5 分はかかっているようである。これは「Kahoot!の問題」にあった「長く待っていると、ログアウトさせられる」といった意見（106 学年度の(2)、107 学年度の(b)参照）に影響

[24] 注 19 にも述べたが、「よく分からない」という選択肢を入れた質問もあるが、それを選ばない受講生もいるかもしれない。

[25] 今では、図 2 の 5 のところで次の問題と選択肢の読み上げをした後、回答に移るようにしている。これで受講生たちは一斉に回答することになるため、回答人数の情報がヒントにならずに済む。

臺灣大學日本語文學系資料庫

を与える要因の1つだと考えられ、さらなる注意喚起が必要である。なお、「(e)ログイン時間」と質問2の「Ⓕ授業時間の節約」は反対の内容であるが、Kahoot!への「ログイン時間」をうまくコントロールできると、授業がもっと効率的になるため、併せて「時間のコントロール」という小グループにまとめてよいだろう。

それから、106学年度の「(4)スマホいじり」と「(5)競争意識の確保」は107学年度には見られなかったラベルであるが、前節の最後で述べたように、質問2の「Ⓗその他」に「(4)スマホいじり」に通じる意見があった。最後の「(f)その他」にある「ハイテクは冷たいものだ。」の真意は分からないが、回答している受講生は質問2では「時間の無駄にならない。」、質問3では「おもしろい。効率がよい。」と肯定的に答えていることから、この受講生もKahoot!のよさを感じていると言えよう。もう1つの意見「スマホがうまく使えない人もいるから、先生の対応力が試されそう。」があるが、実際、スマホがうまく使えない受講生は現れなかった。もしいるとしたら、上記の「(c)回答の心構え」とともに「教師のケア」と関わり、教師からの説明・指示が必要な事項になると思われる。

最後の質問5「その他の意見」は9つあり、106学年度の2つより多かった。Kahoot!と関係するものを次の3つのラベルに分類し、関係していないものを「その他」にまとめた。

㈠設問の出し方（3）:「レベルが計れるように、1つの音声ファイルに難しさが違ういくつかの設問を作ってほしい。」、「音声を流す時、質問内容を前もってカットし、そしてスクリーン画面に質問内容を提示する、という感じにしてほしい。一回に複数の問題を。」、「Kahootの練習はすべて選択肢問題だけど、テストのときはいろんなタイプの問題があるから、答えの文字を入力する問題も出してほしい。」

㈡よい練習方法（2）:「Kahootは皆に回答を促すよい方法。」、「この授業は集中できる。」

㈢ボーナス点の導入希望（1）:「ボーナス点の導入でもっと多く、

臺灣大學學術期刊資料庫

半数以上の学生をより積極的に話し合いと回答に参加させることができるかも。」[26]

㈣その他（4）:「書き取りの時、一文が長かったり、スピードが速かったりするから、書くのをやめたくなる。それから、チェックが終わっていないのに、スクリプトがスクリーン画面から消えてしまうけど、もうちょっと見せてほしい。」、「先生が選んだ音声には雑音が大きいものもあって、聞き取りにくかったりする。」、「先生が他のリソースも使っているから、とても実用的で好き。」、「一年間の指導、ありがとう。目、早く回復するように。」

まず、「㈠設問の出し方」は質問 4 の「㈣設問の種類」の延長線にある意見だと思われる。3 名からの意見であるが、その中の 2 名が質問 4 の「Kahoot!の欠点」でも同様の意見を出している。まず、難易度の違う問題の希望であるが、筆者も難易度を変えているが、上記のようにどれも簡単だと思っている受講生がいたようである。それから、スクリーン画面での質問内容を提示してほしいという意見であるが、聴解訓練にならないため、よい方法とは思えない。最後の文字入力の問題もほしいという意見であるが、授業時間の制限があるため、選択式にしている[27]。いずれにしても、さらなる工夫・説明が必要な事項であり、「㈣設問の種類」と併せて「練習問題の工夫」という小グループにできる。

次の「㈡よい練習方法」は 2 名からの意見で、ともに「Kahoot!の利点」でも「おもしろくて、頑張って答えたい。」、「皆答えられる。」等と回答している。これは「Kahoot!の利点」の小グループの「モチベーションの改善」に入れてよかろう。「㈢ボーナス点の導入希望」は 1 名からの意見で、106 学年度にも見られたが、この点については「六、（一）、2、質問 4 と質問 5 の結果」で論じたため、ここで

[26] 1 つしかない意見はラベルにしなかったが、106 学年度に小グループとしてまとめられたため、内容を簡潔に表現できるラベルにした。

[27] 四、（一）の表 1、及び最後辺りに説明しているように、Kahoot!ではない活動で、ネットニュースの音声を書き取る練習を行っている。

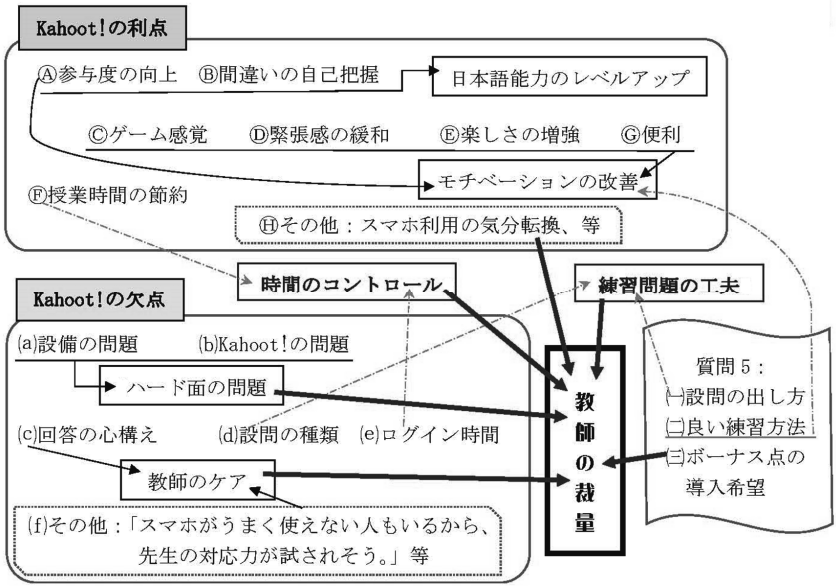
臺灣大學圖書館藏書

は省略する。一方、「㈣その他」にある意見は、Kahoot!と直接関係しておらず、紙幅の制限もあるため、これ以上触れないことにする。

3. 107学年度の結果のまとめ

107学年度で得られたデータを分析・考察した結果は上記の通りである。それぞれの関連性は図5のように図式できる。

図5　KJ法による関連性の図式化（107学年度）



この図5の関連図はラベルの内容、それから小グループの構成内容は多少異なるものの、図4の106学年度のと似通っており、最終的に大グループの「教師の裁量」にまとめられる。図5のように、ほぼすべての小グループ「スマホ利用の気分転換」、「時間のコントロール」、「練習問題の工夫」、「ハード面の問題」、「教師のケア」、「ボーナス点の導入希望」は、「教師の裁量」と関わる事項であり、特に「練習問題の工夫」が106学年度より際立って現れている。

「六、(一)、3」でも述べたように、これらの小グループは、授業のデザイン、進め方に関することである。教師の授業前の準備、授業・教室活動中の説明・指示、教室活動後の対処の仕方が、受講生

臺灣人學學術期刊資料庫

たちが Kahoot!を楽しめるか否かに影響を与える。言い換えれば、Kahoot!は「日本語能力のレベルアップ」と「モチベーションの改善」という効果があり、受講生の教室活動・授業自体への参加意欲に影響するものである。しかしながら、上記の「教師の裁量」に関わる事項が、Kahoot!の進行に影響を与えるため、教師は授業の準備・工夫を入念に行っておかなければならない。

七、終わりに

筆者は上級日本語聴解授業で Kahoot!を教室活動のツールとして導入している。その目的は、従来の一人ずつ指名するやり方より多くの受講生が授業の教室活動に参加できること、彼らの理解の度合いをより把握し、さらなる適切な説明を行うことにある。106 学年度及び 107 学年度のアンケート調査の結果（Kahoot!の利点と欠点）を改めて表 2 にまとめた[28]。

表 2 におけるラベル、さらに上記の分析でまとめられた小グループは、利点にせよ欠点にせよ、先行研究と似通っているところが少なくない。しかし、受講生の意見を直接聞くことによって、より明示的に受講生の考えが把握できた。そして、上記の分析・考察からも分かるように、たとえ同じラベルに分類していても、受講生からは様々な観点からの意見が得られたため、授業改善に繋がる知見にもなっていると思われる。

[28] 表 2 における割合は、当該学年度の回答者数に対する比率で、小数点第二位を四捨五入している。なお、ラベルの右にある v という記号は、当該年度にしか見られないことを表している。

臺灣大學圖書館典藏資料庫

表2　Kahoot!の利点と欠点のまとめ

	106学年度　N=31	人数	割合	107学年度　N=26	人数	割合
Kahoot!の利点	❶楽しさの増強	14	45.16%	Ⓐ参与度の向上	12	46.15%
	❷参与度の向上	12	38.71%	Ⓑ間違いの自己把握	9	34.62%
	❸緊張感の緩和	7	22.58%	Ⓒゲーム感覚	7	26.92%
	❹ゲーム感覚	7	22.58%	Ⓓ緊張感の緩和	6	23.08%
	❺間違いの自己把握	4	12.90%	Ⓔ楽しさの増強	5	19.23%
	❻回答時間の自己管理　v	4	12.90%	Ⓕ授業時間の節約	2	7.69%
	❼授業時間の節約	2	6.45%	Ⓖ便利　v	2	7.69%
	❽その他	5	16.13%	Ⓗその他	2	7.69%
	延べ人数	55		延べ人数	45	
Kahoot!の欠点	(1)設備の問題	9	29.03%	(a)設備の問題	8	30.77%
	(2)Kahoot!の問題	5	16.13%	(b)Kahoot!の問題	6	23.08%
	(3)回答の心構え	5	16.13%	(c)回答の心構え	6	23.08%
	(4)スマホいじり　v	2	6.45%	(d)設問の種類　v	3	11.54%
	(5)競争意識の確保　v	2	6.45%	(e)ログイン時間　v	3	11.54%
	(6)その他	2	6.45%	(f)その他	2	7.69%
	(7)特になし	8	25.81%	(g)特になし	3	11.54%
	延べ人数	33		延べ人数	31	

受講生たちから欠点を指摘されているものの、利点のほうがラベル数が多く、そして割合も延べ人数も相対的に高いものが多いことが確認できた。このことから、受講生たちはKahoot!の教室活動に積極的に参加しており、筆者の聴解授業における Kahoot!活用の目的は達成できたと考えてよいだろう。むろん、欠点は授業の改善に繋がる知見として受け取らなければならないものである。今後、先行研究と本稿で明らかになった課題を念頭に入れて、さらなる授業の改善・工夫をしていきたい。

【付記】本稿は2018年5月25日に台中科技大学で行った口頭発表を基に、データを追加して修正を施したものである。頭発表の際には多くの先生方、また本誌査読の際には匿名レフリーの先生方から大変有益なコメントをいただいた。ここにて諸先生方、関係者各位に記して心より厚く御礼を申し上げたい。

臺灣大學學術期刊資料庫

【参考文献】

郭倩琳・莊宇慧(2018)「Kahoot 於教學的運用與成效」『護理雜誌』65-6　台灣護理學會　pp.13-19

川喜田二郎（1967)『発想法―創造性開発のために』中央公論社

黃讚松（2014)「運用輔助教學提升師生互動與學習成效―以 IRS 為例」『電腦科學與教育科技學刊』4-1　銘傳大學　pp.24-38

蔡文榮（2014)「探討即時反饋系統運用在大學「管理數學」之教學現況」『教育科學期刊』13-2　國立中興大學師資培育中心　pp.75-96

張美雲・鄭芳珠・王惠姿・詹清全（2010)「大學生使用即時反饋系統之調查研究--以中臺科技大學為例」『中臺學報』22-2　中臺科技大學　pp.93-114

陳寶山(2008)「預習導讀、同儕評量與 IRS 結合運用―以「學校行政」課堂教學為例」『學校行政雙月刊』58　中華民國學校行政研究學會　pp.150-180

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　一般社団法人 CIEC（コンピュータ利用教育学会）　pp.18-23

横山紀子・福永由佳・森篤嗣・王璐・ショリナ, ダリヤグル（2009)「ピア・リスニングの試み―海外の日本語教育における課題解決の視点から―」『日本語教育』141　日本語教育学会　pp.79-89

若杉莉末(2020)「TOEIC 学習における Kahoot!の効果に関する考察」『東京電機大学総合文化研究』18　東京電機大学　pp.135-138

――――（2021)「授業活動における Kahoot!の活用―対面授業とオンライン授業での実践を通して」『多言語教育実践ジャーナル』1　立教大学外国語教育研究センター　pp.82-90

臺灣大學學術期刊資料庫