

スマホを利用した緩やかな 英語学習コミュニティの形成

平成28年度 教育改革ICT戦略大会

(主催：公益社団法人私立大学情報教育協会)

平成28年9月8日(木)

於：アルカディア市ヶ谷(東京、私学会館)

報告者(E-9)：加藤 貴之(清和大学法学部法律学科)

t_kato@seiwa-univ.ac.jp

[本報告の目的]

- 授業時間内外の学修の連動を図るため
- スマホアプリ「みんなチャレ」を活用した
- 英語学習コミュニティの形成に関する
- 一試案の提示

アウトライン

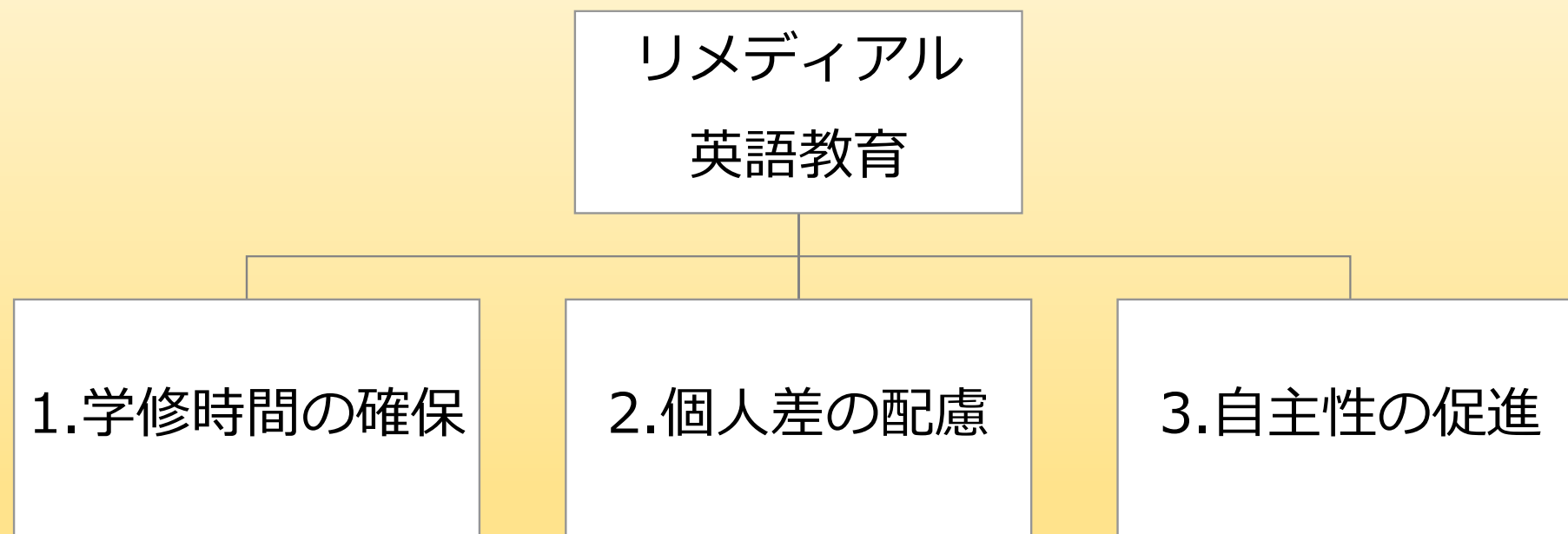
1. リメディアル英語教育に関する問題意識
2. アプリ「みんなチャレ」の仕組み
3. 期間・対象および導入方法
4. 結果と考察
5. まとめと今後の発展性

アウトライン

1. リメディアル英語教育に関する問題意識
2. アプリ「みんなチャレ」の仕組み
3. 期間・対象および導入方法
4. 結果と考察
5. まとめと今後の発展性

1. リメディアル英語教育に関する問題意識

[リメディアル英語教育における3つの視点]



リメディアル教育においてこそ、教師から与えられるだけでなく、課題を学生が自ら設定して取り組むことを促すための仕組みが必要

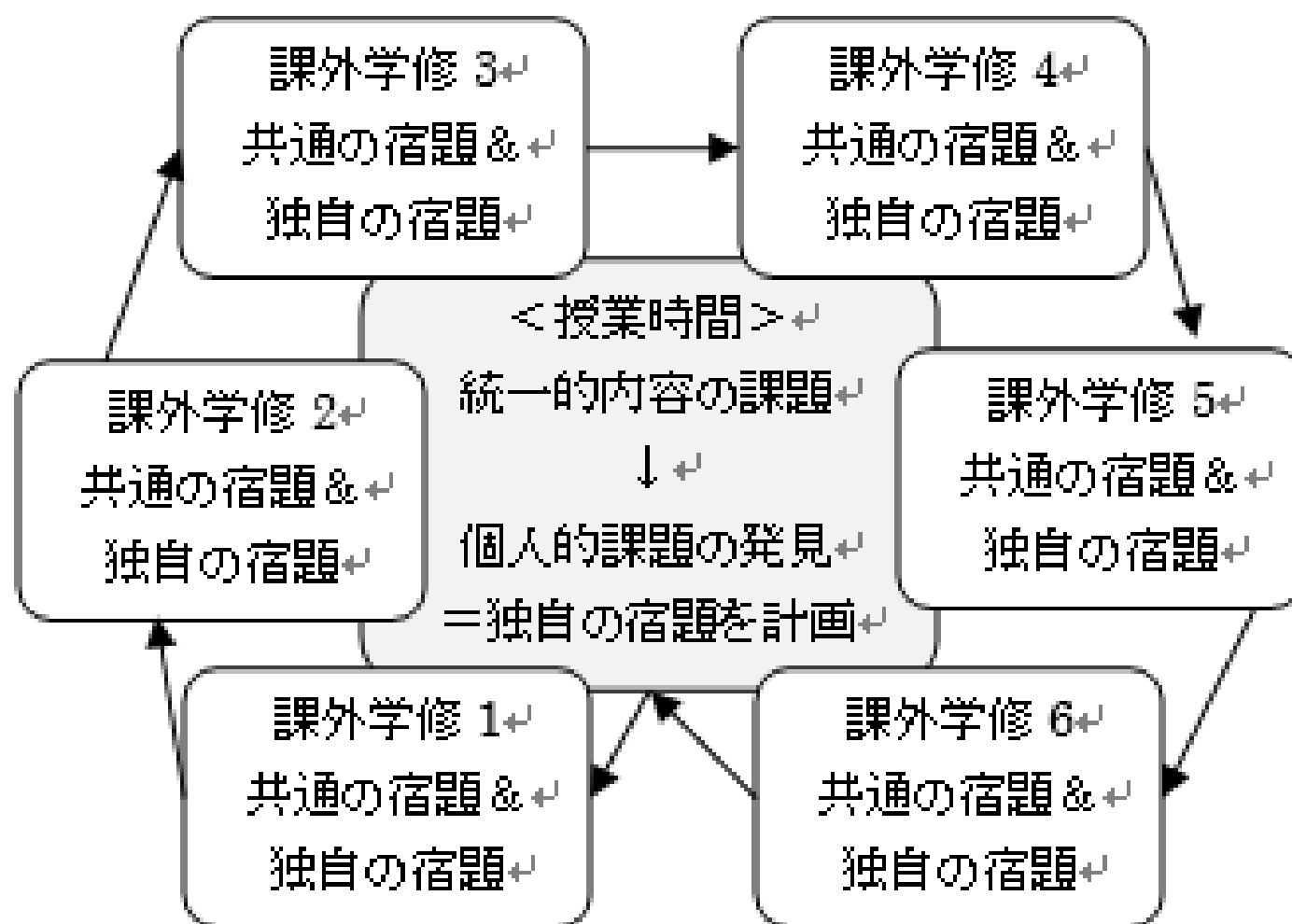


図 2. 理想的な 1 週間の授業内外の学修サイクル

正確で流暢な英語力を目指す 4 つの指針

- Four Strands

1. 意味重視インプット・・・似ている表現で形より意味重視
2. 意味重視アウトプット・・・似ている表現で形より意味重視
3. 言語形式に習得・・・まったくorほぼ同じ表現の反復
4. 流暢さの養成・・・1. 2. 3を結びつけることで達成

- It is **through these four strands** that learners achieve the learning goal of a language course, namely **fluent control of the sounds, spelling, vocabulary, grammar and discourse features of the language**, so that they can be used to communicate effectively.

[Nation, I.S.P. & Newton, J. (2009). *Teaching ESL/EFL listening and speaking*. New York, NY: Routledge. (kindle version)]

なぜ、コツコツ継続することが大切か

- Four Strands

1. 意味重視のインプット・・・似ている表現で形より意味重視
2. 意味重視のアウトプット・・・似ている表現で形より意味重視
3. 言語形式の学習・・・まったくorほぼ同じ表現の反復
4. 流暢さの養成・・・1. 2. 3を結びつけることで達成

⇒ リメディアル英語学習においても「意味重視」が重要

⇒ 教師が 7日間常にエンターテインし続けるのは難しい

⇒ 自主的な英語使用による課外学修の充実が必要

⇒ 完了型課題 < 日常浸透型課題

アウトライン

1. リメディアル英語教育に関する問題意識
2. アプリ「みんなチャレ」の仕組み
3. 期間・対象および導入方法
4. 結果と考察
5. まとめと今後の発展性

2. アプリ「みんなチャレ」の仕組み

[スマートフォンアプリ「みんなチャレ」]

- ソニー株式会社が運営：「新しい習慣を身につけたい人が5人でチームを組み、チャットで励まし合いながらチャレンジする、三日坊主防止アプリ」

(公式サイトより<https://minchalle.com>)

- 1日1回、チャレンジの証拠写真をチームのスレッドに投稿
- コメントやスタンプの投稿、達成度に応じてスタンプを獲得
- アシスタントキャラクター

メッセージアプリ として

- チームのスレッドに
コメントをアップ
[励まし]

画像：公式サイト動画よりキャプチャ
<https://www.youtube.com/watch?v=MqHVzOGmE6Y>





チャレンジを達成したら

- 証拠写真をアップ
- 他の人が写真のフラッグをクリック
(チャレンジに対して他者の承認)
- 達成度によってコインがもらえる
(全員クリアでボーナス = チーム連帯感)
- コインを集めるとスタンプと交換
(行為に対するアプリ内の報酬)

画像：公式サイト動画よりキャプチャ

<https://www.youtube.com/watch?v=MqHVzOGmE6Y>

- 「みんなチャレ」の支援機能例

スタンプ

チャレンジ写真
オレンジ色（承認済）

アシスタント



行為そのものの「楽しさ」か「必要性」か

英語学習

暗記

日常目標

テスト・単位

やや先の目標

卒業

ここを学生に呼びかける
ことで英語使用を新たな
チャンネルで促せる

英語学習

チャレンジ

日常目標

みんなチャレ投稿

やや先の目標

英語を使う楽しさ

[将来目標]
キャリア
仕事

アウトライン

1. リメディアル英語教育に関する問題意識
2. アプリ「みんなチャレ」の仕組み
3. 期間・対象および導入方法
4. 結果と考察
5. まとめと今後の発展性

3.期間・対象および導入方法

- 期間：平成28年度(前期) 6月から学期終了日まで 約2か月間
- 対象：関東圏の私立大学 約40名
「英作文の授業」と「英語プレゼンテーションの授業」
- 宿題は「共通の宿題」と自主的な「個人の宿題」
- 共通宿題：授業の進捗に応じた課題&E-Learningの指定問題
- 個人宿題：みんなチャレへの投稿 (頻度や内容は成績に影響しない)
- みんなチャレは、プライベートスペースではなく、英語学習のための公共の場であり、教師（私）も参加するし、参考になる投稿例は他の人に見せることもある旨、学生に周知

2. 不十分だった点&より関心が高まった点

3. 共通宿題と別に設定するが同じ素材は使用可能

学習課題の
発見

個人宿題
設定

授業の
振り返り

みんなチャレ
で宣言

1. 毎回、授業終了時

一週間、
投稿

みんなチャレが
使えない場合：
・教師にメール
・学習日誌の提出

4. 実際に取り組
んだ証拠写真

3. 期間・対象および導入方法

アウトライン

1. リメディアル英語教育に関する問題意識
2. アプリ「みんなチャレ」の仕組み
3. 期間・対象および導入方法
4. 結果と考察
5. まとめと今後の発展性

4. 結果と考察

(1) 投稿内容：「英作文の授業」

配布プリントの復習やテストの勉強・復習が多く、ノートに書いたものが投稿された。

苦手な点を指摘するかたちで具体的な文法項目について言及している投稿もいくつか見られた。

「英作文の授業」での自主的な個人宿題 投稿例

に自己判定]

接続詞の文には主語と従属語があって、それぞれに主語があったりなかったりして見分けるのが大変だった。

【本日の授業ではからなかったことを踏まえて来週までの自分への宿題】
主語が見分けられるように試みる。

【宿題の達成方法（勉強の工夫・時間・場所・人）】
プリントを見るようにする。

【相談相手（もしあれば） 質問・感想など何でも】

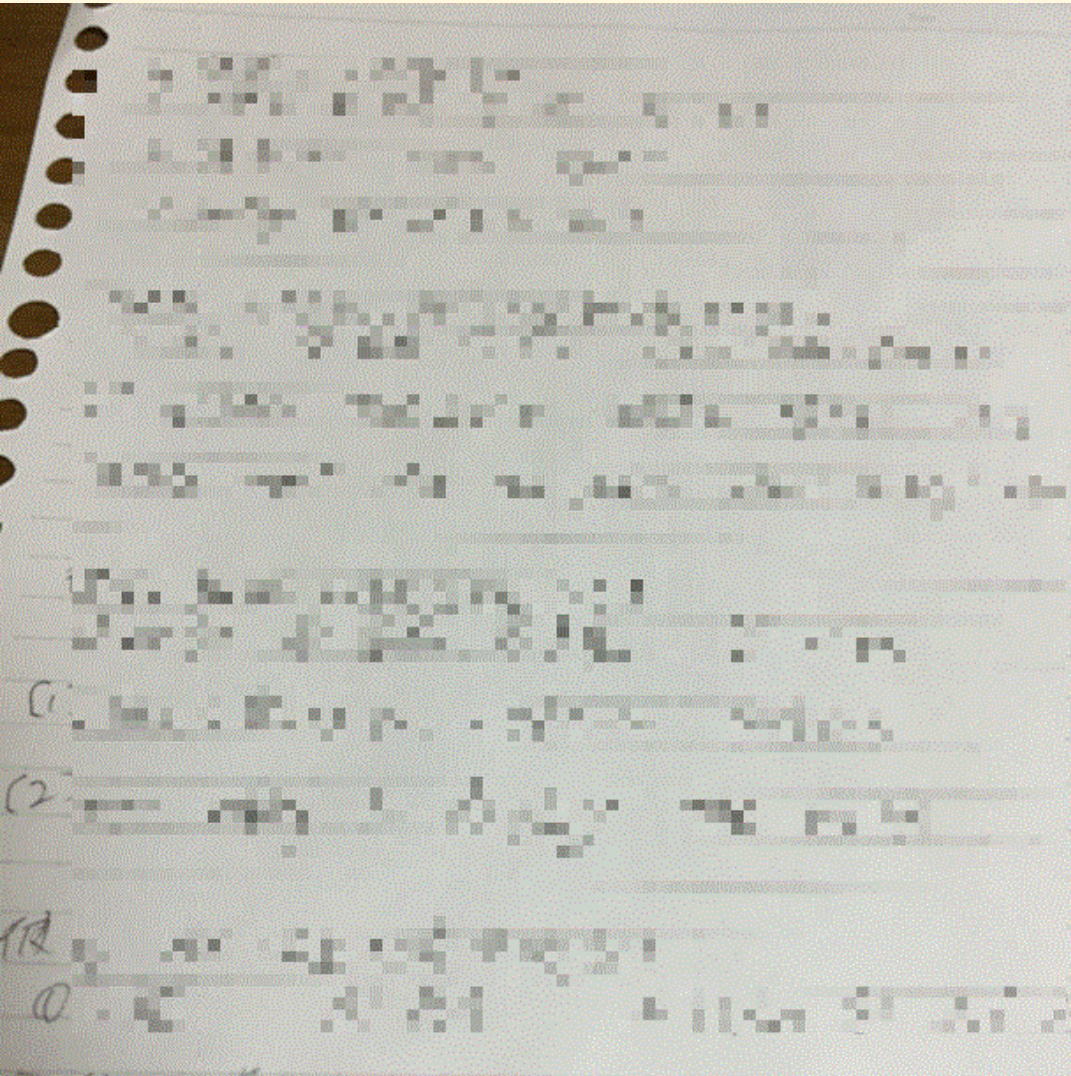
- 授業終了時の振り返りを
みんなチャレに投稿

学生の記入：節を見分けるのが大変
教師の介入：どういう文章において見分けるのが難しいか、質問に答えさせることで、言語化させる

学生の記入：主語を見分けられるように、プリントを見る
教師の提案：プリントの表現を使って日常の出来事を作文すること（意味重視）

（左記画像はプライバシー保護のためモザイク加工しています）

「英作文の授業」での自主的な個人宿題 投稿例



- 授業配布プリントの問題をノートで解いている例
- 内容はテスト勉強
- テストが次回に控えていると投稿が多い
(投稿しやすい)

(左記ノート写真はプライバシー保護のためモザイク加工しています)

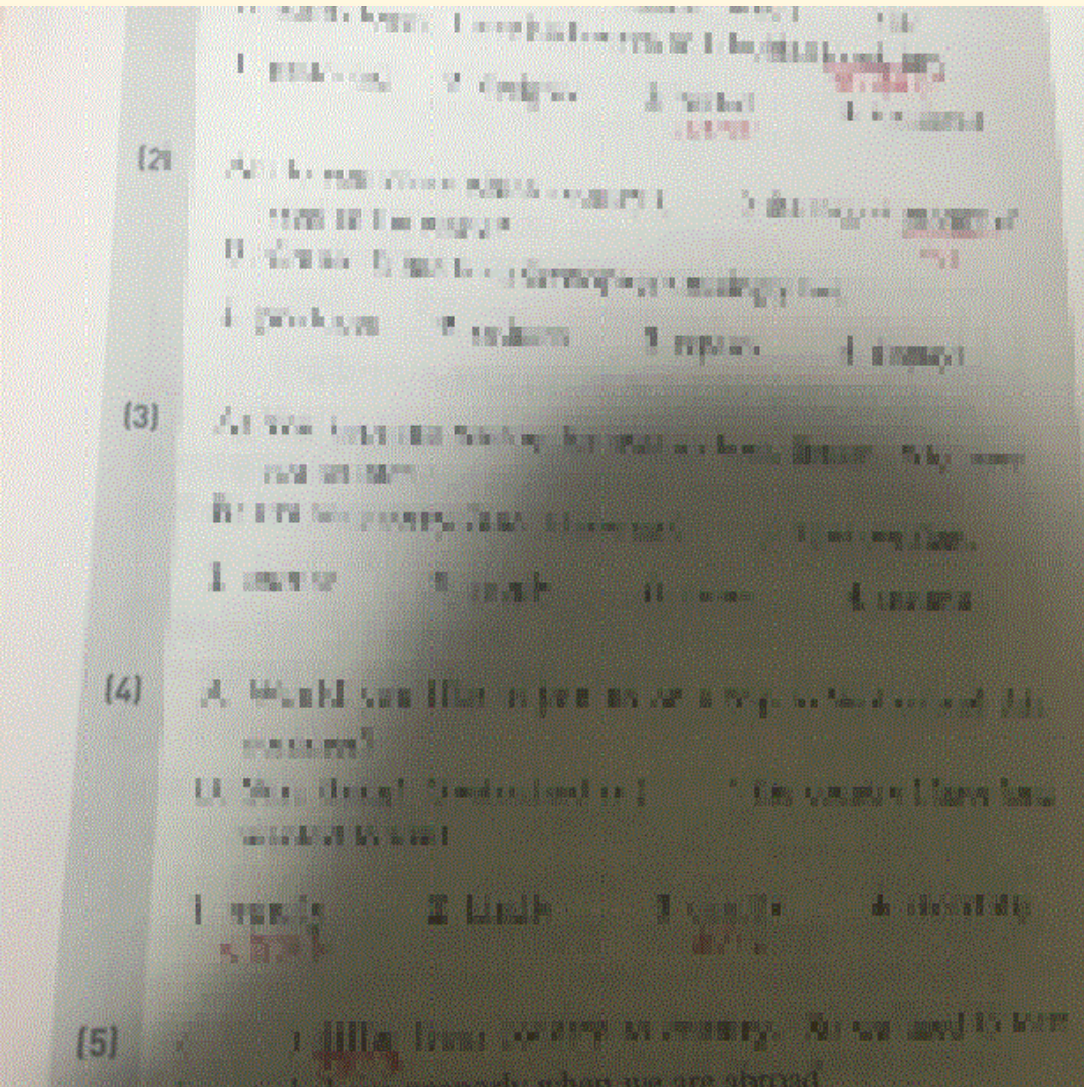
4. 結果と考察

(1) 投稿内容：「英語プレゼンテーションの授業」

- スピーチ原稿の作成過程のメモや音読・暗唱を行った原稿が多かった。
- 活発に投稿が行われていたチーム：課題について質問があった
- →最終課題のプレゼンが概ね良好
- 継続的な取り組みを必要とするプレゼンにおいて、投稿内容から、各人の作業過程の可視化はお互いの準備に良い影響を与えたと考えられる。

「英語プレゼン」での自主的な個人宿題の投稿例

•問題集を自主的に解いている例

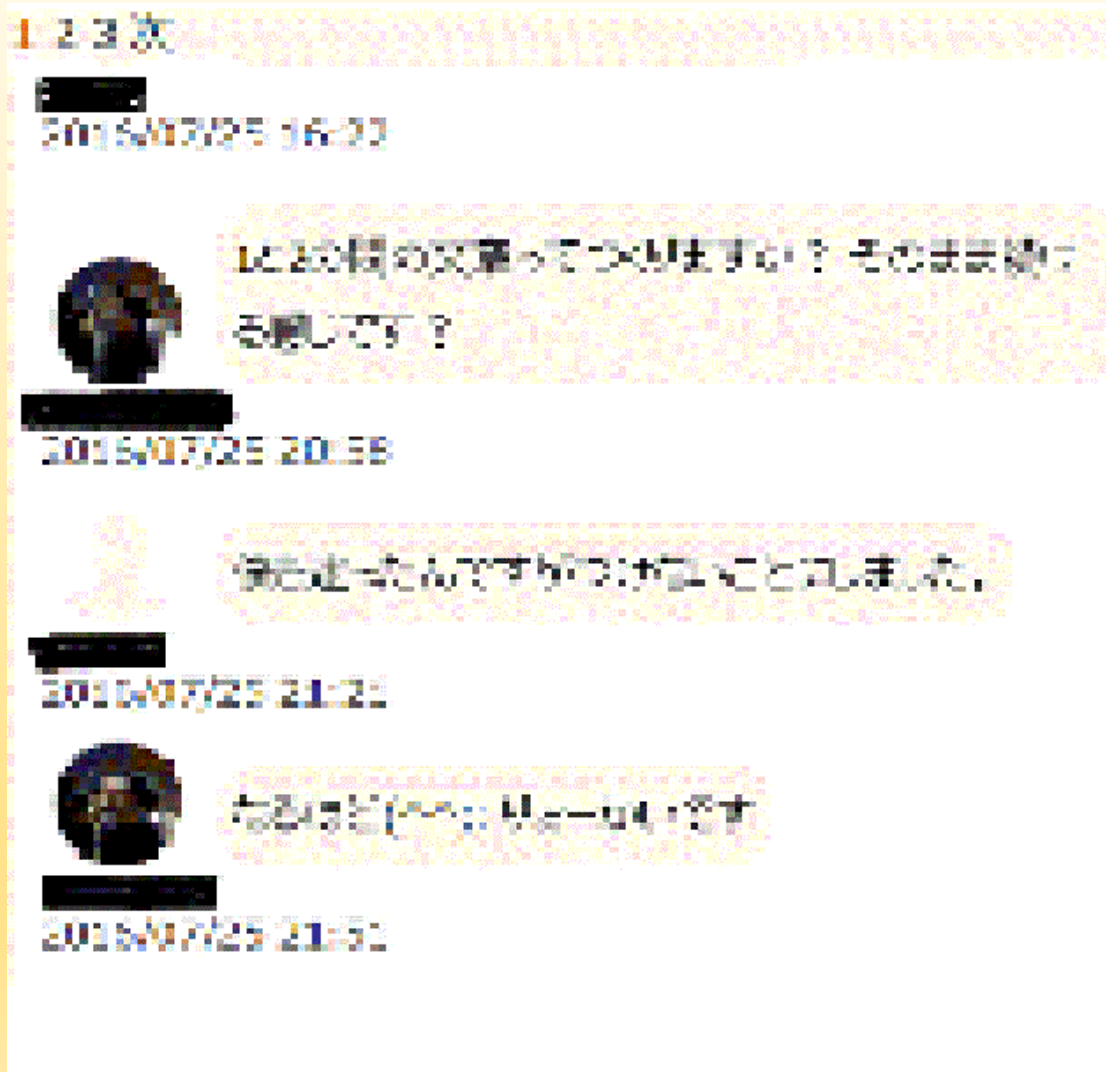


(左記のメモ書きのある問題集の投稿写真は著作権およびプライバシー保護のためモザイク加工しています)



- みんなのチャットで、共通宿題(E-learning)の範囲の確認をしている例

(左記画像は、プライバシー保護のため、一部、モザイク・黒塗り加工をしています)



みんなのチャレのチャットで学習内容に関する学生同士の質問と応答の例

スピーチ原稿の作成において、段落の移り変わりに関する質問がなされ、それに応答がされている

(左記写真は、プライバシー保護のため、一部、モザイク・黒塗り加工をしています)

4. 結果と考察

(2) 活用頻度

- 学期末に「みんなチャレを積極的に活用したか」アンケートをとったところ、ある程度積極的に使用した学生は1割弱であったと考えられる。
- 約40名のうち、2チームの一部が活発だった

⇒少数だが、共通宿題の他に自主的な学修を促進させられるので、この仕組みを広げていきたい

4. 結果と考察

(3) 課外学修に関する学生の意見

- アンケート「どのようにしたら、授業時間外の学修に積極的に取り組むようになると思うか」
- 回答例：「学生同士の呼びかけ」というピアの存在や「自分の意欲にあった課題の設定」・「しっかり思い出す」などの自己の視点、「加点分として評価」といった教師の関与が主な意見として挙げられた

⇒ 学生同士の関係性・自己の視点・教師の関与という三要素の調整が重要

アウトライン

1. リメディアル英語教育に関する問題意識
2. アプリ「みんなチャレ」の仕組み
3. 期間・対象および導入方法
4. 結果と考察
5. まとめと今後の発展性

5. まとめと今後の発展性

- 今回、みんなチャレの活用により、少数であったが、共通の宿題の他に、課外学修の自主的な取り組みが促されたケースが見られた。
- 後半に進むにつれて学生同士の応答のなかで、学習目標に関連性の高い投稿が増えたチームがあったことは1つの成果であった。
- 緩やかな学習コミュニティは、普段使いのコミュニケーションアプリによるプライベートな関係の外側で、教師も関与することに意義。しかし常に自発的に形成されるわけではない

5. まとめと今後の発展性

(1) 動画の投稿：

Google Driveのフォルダを共有し、みんなチャレに招待リンク

(2) スマホのない・インストールできない学習者へのフォロー：

Eメールでチームを作って一斉投稿

学習日誌の記録と授業内での交換

(3) 教師の適切な関与の実現：

適度な投稿へのプレッシャーのかけ方

チーム単位を中心とした授業内アクティビティ

教師の投稿（みんなチャレシステムで時間指定の一斉配信が可能）

学習法の提示

(4) 学外メンバーの募集による活性化

(5) 複数の課題を扱う負担の緩和方法（E-learning課題とみんなチャレ）

三日坊主防止アプリ



<https://minchalle.com>

謝辞：

この試みにおいてご協力いただきましたソニー株式会社
新規事業創出部に感謝いたします。

(本スライドでは、発表時に使用したスライドの表現をオンライン視聴用に
一部変更しております)

ご清聴・ご視聴ありがとうございました。

加藤 貴之（清和大学）

t_kato@seiwa-univ.ac.jp