

英語学習アプリ『WORD BRIDGE』 試作の試み

東京工科大学メディア学部 村上 和希 岸本 好弘、三上 浩司
キーウィ・イングリッシュスクール 眞館 尚子

1. 研究背景

国際化の高まりにより英語教育はますます重要になってきている。2008年に外国語活動として小学5、6年生を対象にスタートした公立小学校の英語教育は2011年には必修化となり、東京オリンピック開催の2020年には週3回「教科」として検定教科書を使用する授業を受けることになっている[1]。

また、デジタル教材の小学校への導入も進みつつあり[2]、小学生が本格的に英語を学び始まる際にモチベーションを持続させたまま学習できるアプリは重要になってくると考えられる。

[1] 日経DUAL「どうなってるの？小学校英語の“今”と“これから”」

<<http://dual.nikkei.co.jp/article.aspx?id=2327>>

[2] NHK ONLINE「デジタル教材 教育の現場では」

<<http://www9.nhk.or.jp/nw9/marugoto/2015/05/0512.html>>

2. 問題点

小学校へ導入されるデジタル教材は、アニメーションや読み上げ機能など紙ではできなかった要素を多く取り入れている[3]。しかし、その多くは教科書をデジタルにしただけで、小学生の学習モチベーションを持続させるような工夫はされていない。今後は小学生が自ら進んで学習をしたくなるようなデジタル教材が重要になってくる[4]。

[3]NHK news watch「デジタル教材 教育の現場では」

<http://www9.nhk.or.jp/nw9/marugoto/2015/05/0512.html>

[4]Benesse 進研ゼミ小学講座

<http://www.benesse.co.jp/s/4/pocketchallenge/interview/interview02.html>

3. 研究目的

将来の英語学習へのデジタル教材の活用を見据え、英語を楽しく学べることを目的として、英語学習塾「キーウィ・イングリッシュスクール」[5](以下、KES)と共同で学習アプリ『WORD BRIDGE』の研究・開発を行う。

[5]キーウィ・イングリッシュスクール

<<http://www.kiwi-english.com/>>

4. 研究内容

『WORD BRIDGE』は絵で出題される問題のアルファベットのつづりを、イラストアルファベットのブロックを並べて橋を作り、車を渡らせるというiPadアプリである(図1)。

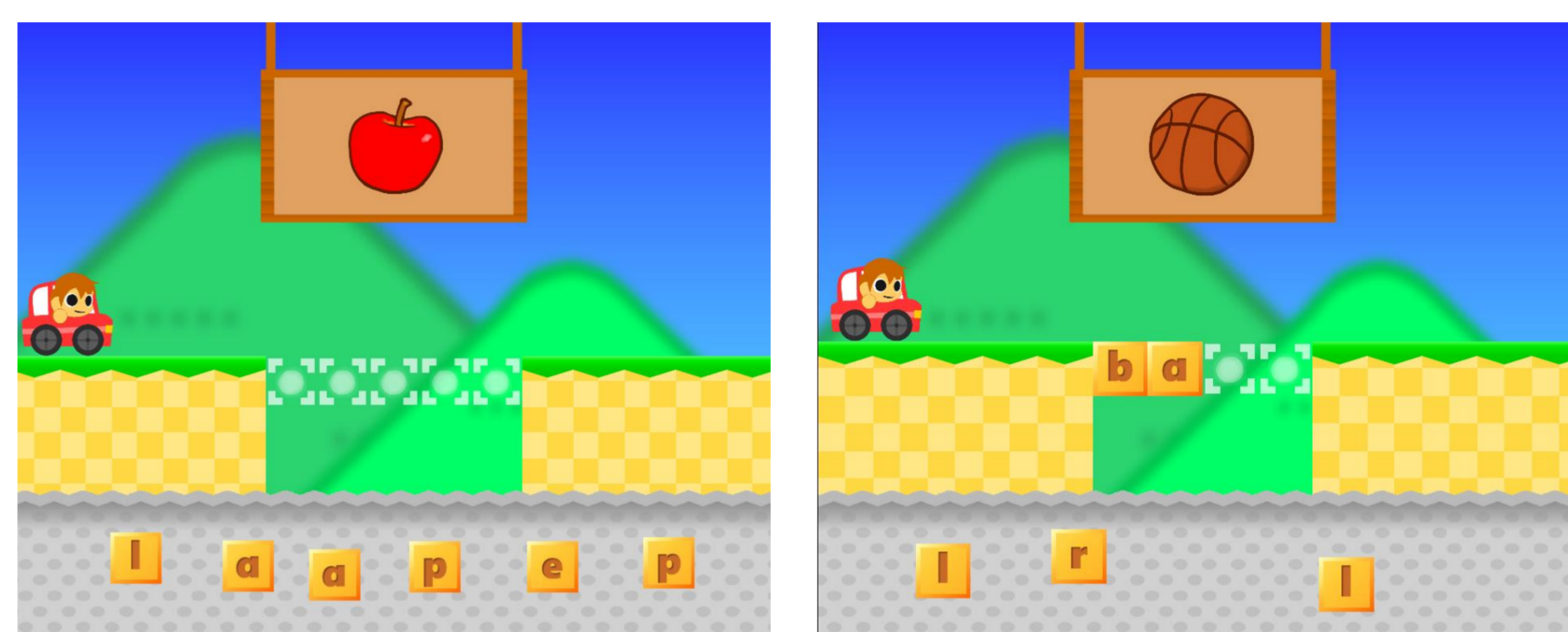


図1 『WORD BRIDGE』プレイ画面

タッチのみで遊べるシンプルな操作により小学生にも抵抗なく楽しんでもらえるように設計した。効果音やBGM、正解した時の称賛演出などでプレイヤーのモチベーションを維持する工夫も行っている。α版の検証では、KESにて小学生を2つのグループに分け、『WORD BRIDGE』をアナログ(机の上にピースを並べて学習(図2 左))で学習する場合と実際にアプリを使用して学習する場合を比較した。

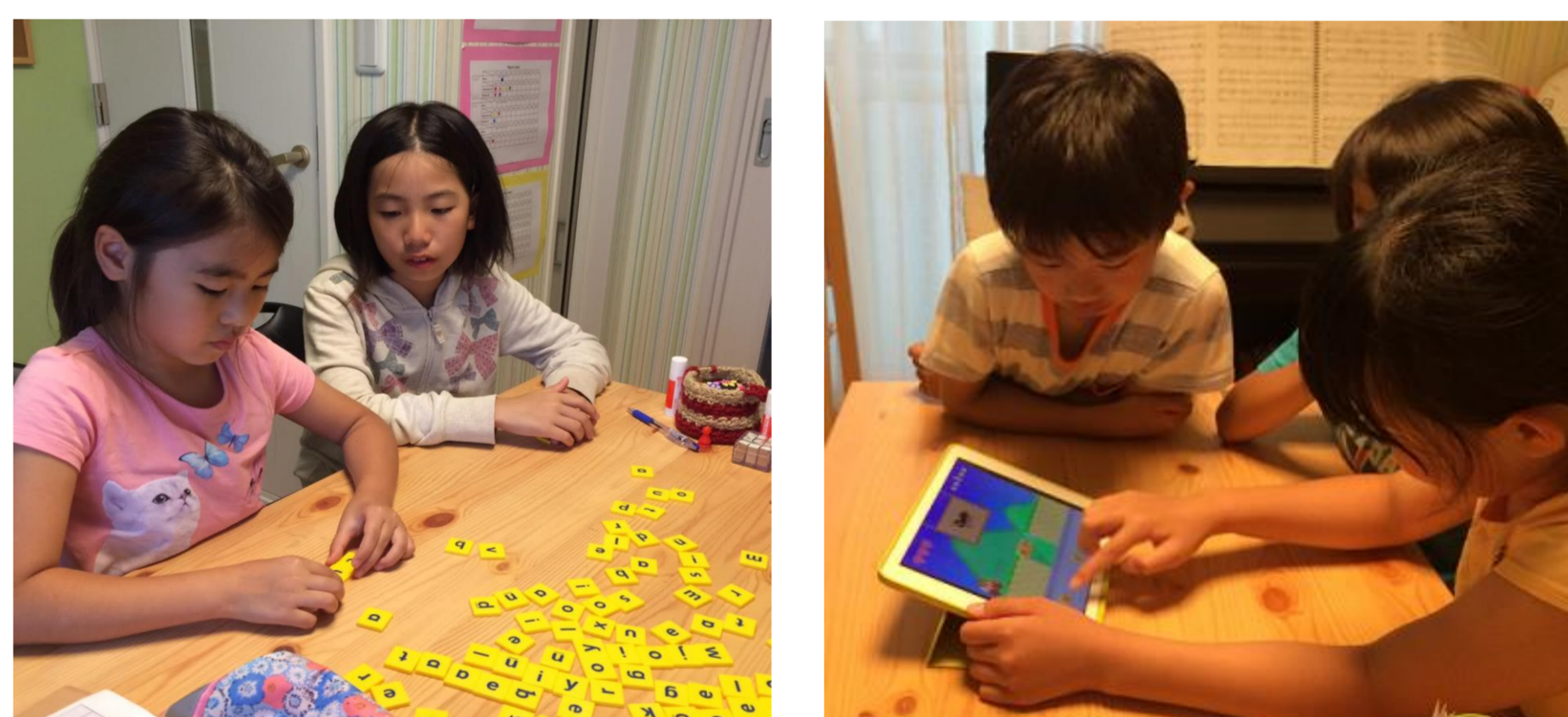


図2 『WORD BRIDGE』アナログとデジタル

その結果、『WORD BRIDGE』が今までのアナログ学習と比べても有効であることが分かった。著者のうち一人が講師として観察した結果、次のことがわかった。

優れている点

- ・児童の興味(絵, 声, 音, 演出など)
- ・講師作業の削減(準備, 音声など)

5. まとめ

『WORD BRIDGE』はα版での有用性は示された。すでにKESよりβ版に向けた改善点の指摘ももらっている。今後は、全仕様を入れたβ版に向けてKESと共同で制作・検証を行っていく。