

修士論文概要

The Effects of Digital Game-Based Vocabulary Learning on EFL

HUANG ANQI (コウ アンキ) (博士前期課程 2023 年 3 月修了)

語彙は言語学習の最も重要な要素の 1 つであり、言語学習の基本となるスキルである。多くの教育者は未知の語彙を学習するためのより効率的な学習方略指導に専念し、学習者は未知の単語を記憶するためのより興味深い方法を探している。このように学習方略は、語彙の教育と学習の重要な部分と言える。

さらに、デジタルゲームベースの学習は、メモを取ったり暗記したりすることなどの従来の学習方略よりも効果的であると提言する研究もある。本研究で使用される Kahoot! アプリは、学生が学習意欲を高め、英語語彙学習の目標を達することを目的としている。デジタルゲームツールの使用によって、従来の語彙学習方法に比べて学習者の自己学習がより効率的になり、より積極的に学習に取り組むようになることが、いくつかの先行研究にも示されている。

本研究では、従来の学習方法と比べて、デジタルゲームツールを使用することで、学習者が語彙知識を拡大できると、認知的方略および情緒的方略をどのように活性化させるかについて検討する。研究課題を以下とした。

(1) 従来の紙ベースの活動と Kahoot! アプリを使用する活動のどちらが、日本語母語話者と中国語母語話者の英語語彙学習により高い効果を示すのか。

(2) 日本語母語話者と中国語母語話者が英語の語彙を学習する場合、紙ベースの活動と Kahoot! アプリでの活動のどちらが学習者の学習意欲をより高めるか。

(3) 日本語母語話者と中国語母語話者かによって学習効果に違いがあるか、また、違いがあれば、その理由は何か。

研究課題(1)では、多くの日本語母語話者と中国語母語話者が Kahoot! アプリの使用しやすさに高い確率で同意したが、中国人母語話者の中には、2 種類の実験授業の成果がほとんど変わらず、Kahoot! を用いて学んだ後のテストの結果が紙ベースで学んだ後のテストの結果より低くなった者もいった。

研究課題(2)では、多くの日本語母語話者と中国語母語話者が Kahoot! アプリを使用しての学習を引き続き行いたいという意欲を高めたことを示した。

研究課題(3)では、半数以上の実験参加者のテスト結果では、Kahoot! アプリを使用しての学習の方が高い効果を示したが、中国語母語話者の学習後のテスト結果では、紙ベースの授業結果と比べてほぼ変化が見られなかった。以上のように、一般的にアプリを用いた学習は未知の語彙の学習を促進し、参加者が興味を持つ学習方略を提供できるが、アプリ使用の経験の有無がその効果量に影響していることも明らかとなった。加えて、デジタルゲームベースで学ぶことで、多くの学習者が認知的および情緒的方略と使いやすさに満足度を抱くことから、デジタルツールの潜在的な有効性も示された。

以上のように、Kahoot! アプリは紙ベースを用いての学びに比べてより利便性があり、程度には違いがあるが、日本語母語話者と中国語母語話者の学習者の双方が興味を持ち、集中力を高めるツールであることが判明した。