

効果報告レポート

【事業者名】

株式会社REKIDS

【ツール名】

カラオケEnglish

【ツールの機能分類】

オンライン語学学習

2022年2月

カラオケ English

UNIT 22 現在完了形・完了(肯定文) 2



Kumasan has just cleaned the room.

UNIT 22 現在完了形・完了(肯定文) 2



クマサンは、たった今、(その) 部屋を、掃除した、とこ

■ EdTech ツールの概要

他社製品の特徴

見て聞いて 学ぶ



動画の英語を聞いて学ぶ
文法講義を聞いて学ぶ

カラオケ English



カラオケEnglishの特徴

学校で学ぶ例文・単語を声に出して 学ぶ

- デジタル教科書で学ぶチャンスや動画例文を、パターン分類し、学習者が音真似・音読を繰り返しながら、文法パターンをアクティブに学ぶ仕組みです。
- 小学生コースはLet's Try!、We Can!、各社教科書の例文パターンを、基本文法コースは、中学文法例文や単語をカバーしています。
- 管理画面では、学習状況を確認でき、児童・生徒にメッセージを送ることができます。
- 1UNIT約8分。個人学習・学校の授業・休校時のオンライン授業でご活用いただけます。
- ALTやAETとの会話に加え、パソコンでスピーキング練習ができます。
- カリキュラムは文科省指導要領に連動、かつCEFRのA0/A1/A2レベルに対応しています。

児童・生徒

- 小学校児童
 - ・英語が読めなくても、音真似から学べる。
 - ・イラストで意味を推測できる。
- 中学校生徒
 - ・4技能と文法を同時に学べる。
 - ・瞬間英作文でスピーキング対策ができる。



教職員

- 小学校児童
 - ・英語を教える自信をつけられる。
 - ・評価の基準がある。
- 中学校生徒
 - ・発音を教えられる。
 - ・文法が分からなくなった生徒を救える。

■ EdTech ツールの概要

自治体・学校法人様向けに**ボリュームディスカウントの学校プラン**をご用意しています。詳細については、お問い合わせいただくことになっています。

登録可能人数

1人1コース制 5人まで登録可

1人1コース制のため、人数に応じて料金が変わります。

学習者は5人まで登録できます。

※ 1アカウントで複数のコースを選ぶことはできません。

コース利用人数	月額
 ×1	¥980 税別
 ×2	¥1,960 税別
 ×5	¥4,900 税別

支払方法

クレジットカード決済



- ※ PayPal、デビットカードなどはご利用いただけません。
- ※ 未成年の方のご利用には、保護者のご同意とご登録が必要となります。
- ※ 保護者名義のクレジットカードをご用意ください。

基本料金

1人あたり
コース利用料 月額 **980円** 税別

オプション料金

コース
変更料 1回 **300円** 税別

コース変更した月のみ、料金に追加されます。

※ コースの変更は、月1回まで。

※ コースを変更しても、スタンプや学習履歴などは残ります。

■ 学校等教育機関の抱える課題

課題は山積みだが、その中でも

4技能英語、特にスピーキングを学ぶこと、教えることが課題となっている

児童・生徒

- ・ 日常生活と英語が切り離されている子どもが大半
(学びの探求化・STEAM化への課題)
- ・ 個々の学習進度にフィットした学習ができない
(学びの自律化・個別最適化への課題)
- ・ コロナ禍の長期休業、不登校、病気により長期入院をすることで**学びの機会が著しく減ってしまう**

教職員

- ・ 小学校には、英語指導者としてのスキルセットのある**教員が少ない**
- ・ ALTの増員で補うことは予算的に難しい
- ・ 都立高校ではスピーキングテスト導入も検討されている
- ・ 新・旧の学習指導要領を比較すると、中学校では**学ぶ文法項目や単語数が増えている**
- ・ 英語指導者の人員不足・新学習指導要領への対応
(**教員の働き方**の課題)

■ EdTech導入補助金2021における活用事例

各自治体への導入内容

- 授業の**補助教材**や**宿題等**の**家庭学習支援**のための教材として導入・実証を行う
- クラスごとに、弊社のLMS機能を活用し、どの生徒が、いつ、どの程度音読学習をしたかの**学習ログ**を取得、設定した**目標への達成度等**を測定を行う
- デフォルトで設定されている**目標数は「1日1UNIT」**であり、毎日8分でも継続的に英語に触れる機会を作れるようにする
- スタンプ獲得システムを導入し、児童・生徒が**楽しく英語学習に取り組めるように**することはもちろん、スタンプ獲得システムを蓄積して**単元完了数の測定**を行う



学校名	学年	完了UNIT数
播磨西小学校	小3	503
播磨西小学校	小3	365
播磨西小学校	小4	312
播磨西小学校	小4	208
播磨西小学校	小4	198



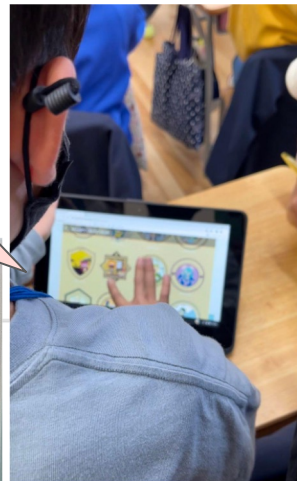
■ EdTech導入補助金2021における活用事例

播磨町教育委員会の活用事例

(9月～1月播磨西小学校における活用事例)

- 3～6年生は**授業の総まとめ**としてカラオケEnglishを活用することが多かった
- タブレットを持ち帰る日にはカラオケEnglishを**宿題**として出すこともあった
- 子どもにもUNIT完了数を可視化させ、**子ども同士で学習を励まし合える**ようにした

子ども達の意見として
終わるとスタンプがもらえて嬉しいといった声も聞かれた。

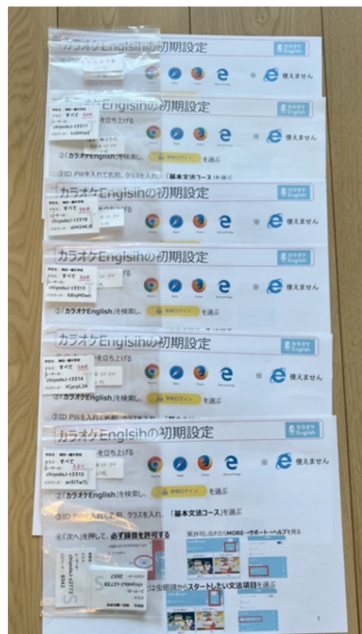


播磨西小学校 学習履歴



■ 補助事業において実施したサポート内容

① クラスごとに配布する ID PW キットを作ってお届け



② 管理画面の使い方、 メッセージの送り方をお知らせ

④ 管理ページ

管理ページでは、一人一人の学習状況の確認、メッセージの送付、名簿管理、ドリルのダウンロードなどができます。個別最適化学習のサポートツールとして、ご利用ください。



学習管理 メッセージ

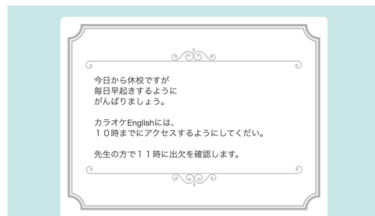


IDパスワード管理

送り先:

全130名

メッセージの種類: 自由メッセージ



戻る

送信する

送り込んだ学習者に一括送信

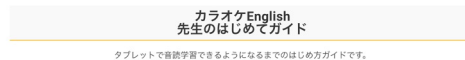
送り先:

全130名



③ その他の研修

1. GIGAスクール構想とEdTechについての研修動画
2. 英語教育を理解するための**研修動画**
3. 発音のコツ指導動画
4. 教員から**直接問い合わせ可能なウェブサポート**
5. 活用のためのオンラインセミナー
6. **サポート要員の派遣**



播磨西小学校にて、教員サポート研修を行った時の写真

■ EdTech導入補助金2021における導入実績

学校等教育機関数（7校）	学校種	学校等設置者数	対象学年	児童・生徒数
渋谷区教育委員会	小学校	13	小1～6	5,610
	中学校	7	中1～3	1,863
伊豆市教育委員会	小学校	7	小1～6	1,004
	中学校	4	中1～3	785
名古屋市教育委員会	小学校	3	小1～6	1,603
	中学校	2	中1～3	811
播磨町教育委員会	小学校	1	小1～6	356
札幌市教育委員会	小学校	1	小1～6	16
	中学校	1	中1～3	16
養父教育委員会	小学校	1	小1～6	246

■ EdTechツールの活用効果にかかる分析と考察

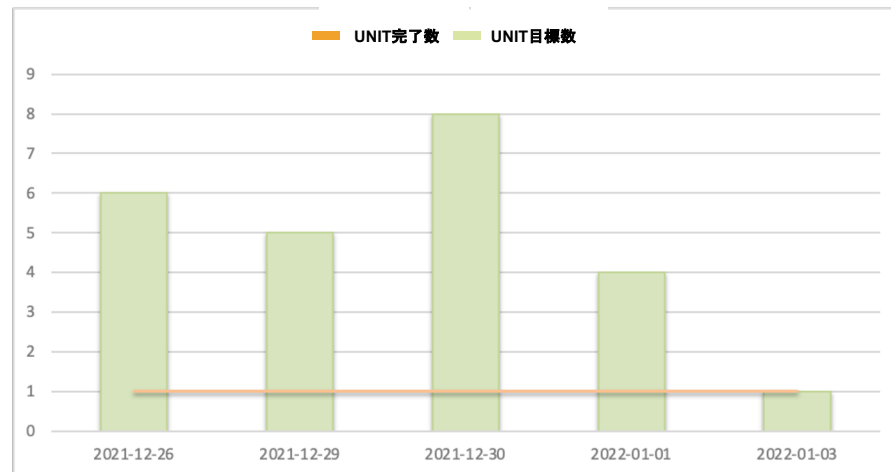
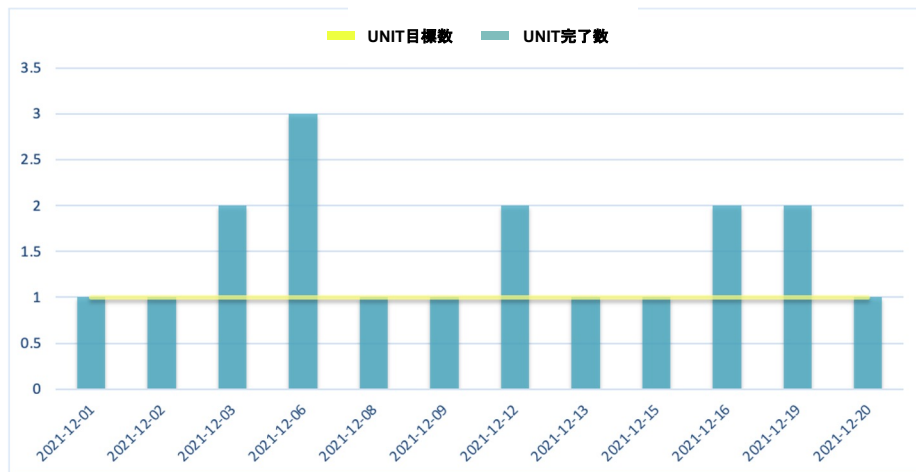


身近なくらしの中の興味関心（日常生活）と英語学習を掛け合わせた学習および、長期休等での家庭学習の支援についての効果

【名古屋市教育委員会のある児童の事例】

■豊治小学校児童Aの12月の学習ログを辿ると、デフォルトで設定されていたUNIT目標数1に対して、**ほぼ毎日達成**していることがわかる。教務主任からも「子供たちが進んで利用している様子が印象的だった教科書と違った感覚があるので**楽しく学んでいる様子だった**」というコメントが上がっており、**身近な英語を取り入れているカラオケEnglishだからこそ、毎日英語に触れることへの成果につながったのではないか。**

■豊治小学校の児童Bの冬休み期間12月26日から1月8日期間のログを辿ると、5日間カラオケEnglishに取り組んでいることが読み取られる。また、取り組んだほとんどの日が**UNIT目標数を上回る**回数行っていることがわかる。このことから、長期休暇等における**家庭学習の支援においてもカラオケEnglishは有効だと考える。**



■ EdTechツールの活用効果にかかる分析と考察

発話による学習機会の定着効果

■播磨市教育委員会（播磨西小学校）のA児童の学習記録の事例

小学3年英語・6-1	アルファベットになれよう	Record	07:51
小学3年英語・6-1	アルファベットになれよう	Repeat	01:48
小学3年英語・6-1	アルファベットになれよう	Listen	01:28

■伊豆市教育委員会（熊坂小学校）B児童の学習記録の事例

小学4年英語・1-1	あいさつをして、出身地を言おう	Record	06:34
小学4年英語・1-1	あいさつをして、出身地を言おう	Repeat	01:38
小学4年英語・1-1	あいさつをして、出身地を言おう	Listen	03:07

■養父市教育委員会（八鹿小学校）C児童の学習記録の事例

小学5年英語・1-B	アルファベットに慣れよう	Record	06:12
小学5年英語・1-B	アルファベットに慣れよう	Repeat	02:31
小学5年英語・1-B	アルファベットに慣れよう	Listen	01:46

※カラオケEnglishは1UNIT学習時間のうち、5分程度の発話を想定した設計になっている。

※Recordはお手本の音声と、録音した自分の声を比べて内省するステップです。

※Listen/Repeat/Recordはどのステップも同じ例文で構成されている

発話による 英語学習時間が増えた

左の図の児童らは、RecordとRepeatの時間を足して**5分以上の発話時間**をとることができている。

現代の英語授業において、発話時間が少ない

ことが課題とされている中で、カラオケEnglishを1日1UNITの目標時間分学習することができれば、定期的に5分以上の発話時間をとることが可能となる。学習のステップは児童に任せているので、Recordのステップで自主的に発話時間を増やしていることから**積極的に発話を通した学習をして**と読み取れる。

また、家庭学習や長期休暇休みの宿題などで、英語学習を取り入れる際に困難な「**ネイティブ発音**」のリスニングもカラオケEnglishを導入することで、可能になる。

さらに、左の図の児童らのように、どのステップよりもRecordに多くの時間をかけているのは、**自分で考え発話している**背景として読み取れる。これは、例文を自分のものとして吸収し、アウトプットしている状態として捉えられ、アクティブに声を出しアウトプットすることに慣れることで、**コミュニケーションの土台を築く**ことも期待できると考える。

■ EdTechツールを活用した児童生徒・教員のコメント感想等

学びの個別最適化への課題に対するコメント

児童生徒

- ・ **いつでもどこでも**学習ができて便利だと思った
- ・ 中1～中3まで**自由に文法レベルを変えられる**ので自分の実力にあった問題を解ける
- ・ 長文を読むのが苦手ではなくなる
- ・ 難しい単語や文の発音が**繰り返し練習**できるから嬉しい
- ・ 自分で作文して答え合わせができて自分の力を確かめることができる

教職員

- ・ 英語が得意な子が特に意欲的に取り組んでいる様子なのが印象的だ
- ・ オンデマンドで利用できるため、**繰り返し何度でも聞く**ことができ、リピーター、マネをする癖づけになるため**英語が苦手でも取り組みやすい**と思う
- ・ 中学生はstep4の英作文が大変難しいようで苦戦しているが得意な子にはより高いレベルを提供できるところが良いと思った

学びの探求化・STEAM化への課題に対するコメント

児童生徒

- ・ キャラクターと一緒に学べるので英語が少し楽しくなった
- ・ ストーリーがあるので、見ていて楽しい
- ・ **実際に使えそうな文章**がたくさん練習できる



■ EdTechツールを活用した児童生徒・教員のコメント感想等

4技能英語学習への課題に対するコメント

児童生徒

- ・ **自分の発音と手本の発音で比べ**ることができたので、どこが悪いのか分かるのでいい
- ・ 正しい発音を聞いた後にすぐ発音するので、**正しい発音が身についた**
- ・ 口に出して言ったら覚えやすくなった
- ・ 日本語訳を見ながら英語を発音するのがすごくためになっている、**自分で文章を作る力**もついた
- ・ 文章を聞いてそれからちゃんと**発音練習**をするので単元の文章の成り立ちが分かる



カラオケEnglishに
取り組む児童の
学習スタート時と8ヶ月後の姿

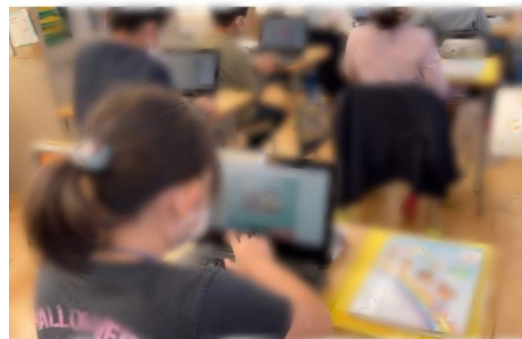
教職員

- ・ 英語が得意な子が特に意欲的に取り組んでいる様子なのが印象的だ
- ・ アウトプット学習が授業のはじめにできるので、子どもたちがアクティブに声を出して学ぶようになる

長期休暇等の家庭学習への課題に対するコメント

教職員

- ・ **授業に入りにくく、別室で学ぶ子供達**も自分でタブレットを開いて取り組んでいた。
- ・ コロナによるオンライン対応や不登校児童へのひとつのツールとして学びを止めない取り組みに大いに役立つと思う



■ EdTechツールの導入・運用における課題とその改善策

技術

課題

- 先生にとってID PWが配布されること自体が、苦悩。
- ICT支援員との連携なしには、学習スタートまでのハードルが高い。

解決策

- ハードルが高いと感じている教員に向けてネット上の情報だけでなく、活用状況レポートや使い方のコツを紙ベースでお届けする。
- ICT支援要員の先生と連携して、導入までをサポートするルートを開発する
- コロナの状況が落ち着き、対面での研修を希望する自治体や学校については、訪問をして研修を実施。

■ EdTechツールの導入・運用における課題とその改善策

管理

課題

■ 学校によっては、「クラス全員の初期設定が完了するのを待ってから、学習をスタートしなければならない」という風潮があった。転入生がいる場合、転入後、初期設定が終るのを待つ間、他の児童・生徒が学習をスタートしないというケースが散見された。

解決策

■ 学習体験を優先するため、共有IDを使った誰でもすぐに利用できるお試しプランを作成する。いち早くカラオケEnglishの価値を感じてもらいながら、児童・生徒一人一人のIDの準備を進めてもらうことで、導入をスムーズにし、ID管理を行うモチベーションの向上を図る。

GIGAスクール全般

課題

- GIGAスクールで何ができるか？先生には目標を考える暇もない。
- 学校ごとに1日にどれくらいさせたらいいかなど、活用ルールを決めるのは大変。
- 知識伝達型ではなく、アクティブ・ラーニング型の学びができるというが、イメージしにくい。

解決策

- 一定の教員が集まれば、オンラインでのショートな研修も随時執り行う。
- 引き続き現場に向けたヒアリングを行い、自治体や先生方の困りごとを1つずつ解決していく。
- 教員が全員に対してスピーキング学習を提供できることをもっと知ってもらうことが重要。

■ EdTechツールの導入・運用における課題とその改善策

GIGAスクールの価値を享受する前に**面倒なイメージ**が先走っている
→**GIGAスクールの価値を伝えることが重要**

＜GIGAスクールの目的＞

- どんな授業改善ができるのか？その目的を伝える必要がある
 - ー英語なら知識伝達型からスピーキング学習に変えられること
 - ー授業の振り返りを各自で行い、共有できること
 - ーGIGA活用をすると「先生が楽になり、生徒の学びが楽しくなる」というイメージを伝えること

＜管理はSTEP BY STEPで＞

- 1人1IDにいたるまでのルートマップ作成が必要
 - ー個別最適化のために、IDに紐付けた学習は必要。
 - ーでもID PW地獄にはまると、GIGAスクールの価値が見えなくなる。
 - ーまずは学びに親しんでもらい、価値を感じてから管理という流れが理想。

＜先生が体系的に学ぶ仕組み＞

- GIGA活用で先生にとってほしいことを、リスト化、動画化、先生の学びを見える化
 - ーICTに積極的な先生とそうでない先生の格差が、直接子供たちの学びのチャンスを左右
 - ー先生にとってのインストラクション動画や活用法を体系的にまとめる必要がある

■ 会社概要

株式会社REKIDSは、「英語力とクリティカル・シンキング」を伸ばすためのeラーニング教材を開発

無料の探求・STEAM教材 なるほど！エージェント



プログラミング、SDGsなどの教材を横断的に学べる教材と思考シートがセットになった無料教材。



英語スピーキング教材 カラオケEnglish



小・中学生向けの4技能学習に対応したスピーキング・文法練習教材。



↑ 2017年
アクティブラーニング
賞受賞

2021年度株式会社REKIDS 財務情報

売上高	31,468,591
外注費	27,988,948
売上総利益	3,479,643

カラオケEnglish実績

2021年4月からカラオケEnglish
を導入している自治体

東京都 千代田区 小・中学生
倉敷市 小・中学生
青森風間浦村 小・中学生
茨城水戸英広小学校
クラスジャン（ホームスクール）小・中学生
など

EdTech導入補助金

（令和元年度補正 先進的教育ソフトウェア導入実証事業）

経産省「EdTech補助金」
対象ソフトウェアとして選ばれ、全国の
児童・生徒にご活用いただいています。
＜活用していただいている学校＞
つくば市義務教育の森学園 小・中学生
宮城いわき市 台南南中学校 中学生
東京都千代田区 小・中学生
横浜創英 中・高校生
倉敷市 小・中学生 など

経産省「未来の教室」の
サイトにも掲載されました。



■ 会社概要

代表取締役 行正り香(ゆきまさりか) プロフィール

創業者 行正り香

株式会社REKIDS 代表取締役

1966年福岡県生まれ。福岡高校から18歳でアメリカに留学。

カリフォルニア大学バークレー校政治学部を卒業。

株式会社電通に入社し、CMプロデューサーとして活躍。

在職中に料理本を出版し、ベストセラーとなる。

2003年、2005年に子どもが生まれ、デジタル教育コンテンツの作成を始める。

2007年に退社し、キッズ向けポータルサイト『なるほど！エージェント』を開始。

2017年には、自身の子どもたちをバイリンガルにすべく開発した

英語音読教材『カラオケ！English』をローンチ。

日本人の英語学習に欠けている発話量を増やすアプリとして

日本eラーニングアワード・アクティブラーニング賞を受賞。

2011年からNHKワールド英語料理番組『Dining with the Chef』のホストを務め、

英語による日本食のプロモーションに携わる。

2020年アメリカにて<食やライフスタイルのオスカー賞>と呼ばれる

Taste AwardsのHall of Fameを受賞。

主な著書に、『だれか来る日のメニュー』『19時から作るごはん』『行正り香のインテリア』

『やさしさグルグル』他45冊ほど。英語による料理本Rika's Modern Japanese Home

Cooking、

その他中国語、韓国語の本持出版している。

英語関連の著書には『ビリから始める英語術』『音から学ぶ小学生英語』など

出版した本の一覧



RIKEIDSメンバー

取締役：富野永和

チーフエンジニア：山之内隆弘

コピーライター：若井公一

デザイナー：矢吹のみ

ウェブデザイナー：坂本崇

マーケティング：山形知大

イラストレーター：森雅子

イラストレーター：いとうみつる

プランナー：木津孝次郎

REKIDS!

カラオケ  English



お問い合わせ : yukimasa@rekids-inc.com