

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】

デジタル教材（英語）

学習支援・授業支援（LMS）

2023年2月

スピーキングは口真似だ

E 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

他社製品の特徴との比較

他社製品の特徴
見て聞いて 学ぶ



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
特許を取得しています



動画の英語を
見て学ぶ



文法講義を
聞いて学ぶ

■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!に準拠した教科書の例文パターンを、基本文法コースは、中学や高校で学ぶ文法項目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・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、タブレットでスピーキング練習ができます。

■文科省指導要領に連動、CEFRのA0/A1/A2/B1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・高生徒
 - ・スピーキングと文法を同時に学べる。

教職員

- 小学校児童
 - ・英語を教える手段が得られる。
 - ・評価の基準がある。

- 中学校生徒
 - ・発音を学ばせられる。
 - ・文法が苦手な生徒を支援できる。



利用料金

毎日何時間でも学習し放題！

1人あたり

コース利用料

月額 1,078円

※コース変更は1回330円
※日割返金なし

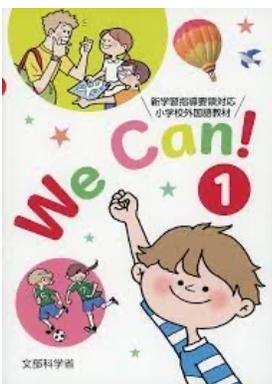
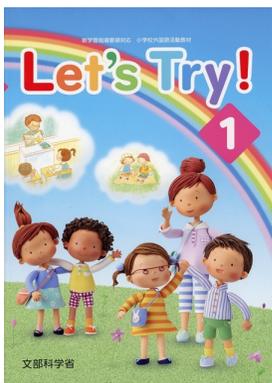
学校版はドリル費程度のボリューム
ディスカウントがございます。
詳細はお問い合わせください。

新学習指導要領/CEFRに沿った内容



学校で学ぶ例文を音読 →→ 4技能英語をセルフラーニング
 単語や重要例文をボタン一つで学べるのが特徴です。

小学生コース



中・高生向け基本文法コース

CEFR対応表

CEFR	カラオケEnglish	新学習指導要領	英検	
B1	基本5	高校	2級	
A2			準2級	
A1	基本文法コース	中学校	3級	
A0~			基本2	4級
			基本1	英検 Jr~5級
	小学英語コース	小学3~6年英語	小学校	

※小学校低学年から学べるジュニア入門コースもあります

■ 学校等教育機関の抱える課題

課題は山積みですが、その中でも

4技能英語、特にスピーキング・リスニングを学ぶこと、 教えることへの負担が課題となっています

児童・生徒

- スピーキング・リスニングの学習機会をセルフラーニングでは確保しづらい
- 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）
- 日常生活と英語が切り離されており、英語学習に向かう動機付けに繋がらない、英語に対する好奇心が刺激されない（学びの探究化・STEAM化への課題）
- 授業や入試、検定試験に向けた学習に加えて、スピーキング・リスニングの学習を追加するゆとりがない

教職員

- 英語4技能、特にスピーキング・リスニングの指導・評価について、スキルセットのある教員が少ない（都立高校ではスピーキングテスト導入も開始されたが、現行の授業内では全てを対応しきれない）
- ALTの増員でスピーキング・リスニングの学習充実を図ることは自治体の予算的に難しい
- 個々の児童・生徒の学習進捗を授業内で把握しきれない
- 授業内で、これまでの学習活動にスピーキング・リスニングの学習を追加する時間がない
- 新学習指導要領や教科書に対応したスピーキング・リスニングの教材を探すことが難しい

※株式会社REKIDS学校サポートチームによる自治体・学校へのヒアリング結果より引用

児童・生徒

4 技能英語、特にスピーキング・リスニング学習における課題解決への対応

●スピーキング・リスニングの学習機会をセルフレARNINGでは確保しづらい。



●セルフレARNINGに特化。家庭学習や隙間時間での活用をしやすいように活用方法を提案する。

●日常生活と英語が切り離されており、英語学習に向かう動機付けに繋がらない、英語に対する好奇心が刺激されない。（学びの探究化・STEAM化への課題）



●日常生活で出てくるシーンや会話をベースに例文を構成。
●全てのUNITに英文内容に合ったイラストを提示。
●スタンプ、スタンプラリーカードで学習への動機付けを見える化。

●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）



●自分の英語力に合ったUNITへコース変更可能に。
●学習時間、UNIT数をベースに課題設定することを推奨。

●授業や入試、検定試験に向けた学習に加えて、スピーキング・リスニングの学習を追加するゆとりがない。



●スピーキング・リスニングの学習をベースにしながら、学習指導要領、教科書の単元に沿った音声とテキストによる文法解説をつけ、授業の予習・復習などと一体的な学習ができることを提案。

教職員

4 技能英語、特にスピーキング・リスニング指導における課題解決への対応

●英語4技能、特にスピーキング・リスニングの指導・評価について、スキルセットのある教員が少ない。（都立高校ではスピーキングテスト導入も開始されたが、現行の授業内では全てを対応しきれない）



●教職員は教材を児童・生徒に配布し、課題設定をするだけで、児童・生徒のセルフラーニングで学習が完結するようソフトを設計。評価については、児童・生徒が自己評価できるルーブリック表を用意。

●ALTの増員でスピーキング・リスニングの学習充実を図ることは自治体の予算的に難しい。



●ソフトのモデル音声と、児童・生徒自らの声の録音で学習が進むので、ALTの増員は不要。

●個々の児童・生徒の学習進捗を授業内で把握しきれない。



●教員用LMSで、どの児童・生徒がどの時間にどれだけ学習を進めたかを把握、CSVで学習データをDL可能に。

●授業内で、これまでの学習活動にスピーキング・リスニングの学習を追加する時間がない。



●セルフラーニングに特化、家庭学習や隙間時間に活用しやすい工夫がされているので、授業内容を変更する必要はなし。

●新学習指導要領や教科書に対応したスピーキング・リスニングの教材を探すことが難しい。



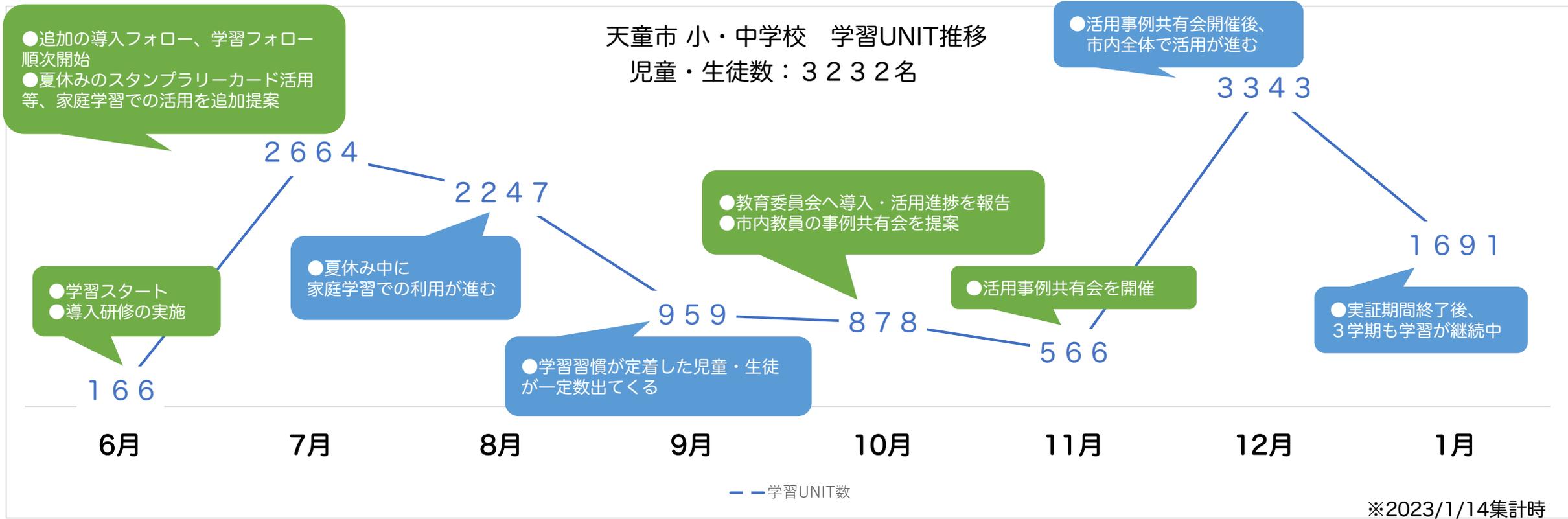
●学習指導要領、教科書の単元に沿ったUNIT構成、音声とテキストによる文法解説をつけ、授業の予習・復習などと一体的な学習が可能に。

EdTech導入補助金2022における活用事例

教育委員会との連携事例：天童市教育委員会

●学習スタートのタイミングで行った導入研修の参加を、教育委員会から教員に促してもらった他、各学校の活用状況や、導入フォロー、学習フォロー時に伺った教員からのフィードバックや活用の感想等を細やかにレポーティングして教育委員会に報告し、追加の活用事例共有会を提案。この活用事例共有会は、教育委員会主催で小・中合同実施することとなり、各学校から1名以上参加必須とした。開催後、市内全体で飛躍的に活用が進んだ。

●年度途中の導入のため家庭学習をメインの活用を勧めていくこととなったが、結果的に教員のカリキュラムマネジメントや追加指導の負担なく、導入が進んだ。家庭学習をサポートするスタンプラリーカードなども活用してもらい、学習習慣が定着した児童・生徒が一定数いる。また、3学期も学習が継続している。



- 追加の導入フォロー、学習フォロー順次開始
- 夏休みのスタンプラリーカード活用等、家庭学習での活用を追加提案

- 学習スタート
- 導入研修の実施

- 夏休み中に家庭学習での利用が進む

- 学習習慣が定着した児童・生徒が一定数出てくる

- 教育委員会へ導入・活用進捗を報告
- 市内教員の事例共有会を提案

- 活用事例共有会を開催

- 活用事例共有会開催後、市内全体で活用が進む

- 実証期間終了後、3学期も学習が継続中

学校事例：天童市立 山口小学校 6年生

児童への提案： 宿題として1週間に3UNIT
カラオケEnglishポスター教室掲示



教室に掲示した活用推進ポスター

児童の姿（話す）：教科書の英単語にカタカナルビを振る児童の割合が減少した印象。（カラオケEnglishで、音から英単語を学ぶことが関係しているかもしれない）

●授業内では、ALT等との直接的なコミュニケーションを重視しているため、カラオケEnglishの学習は宿題に設定している。

●言語学習得のためには児童が「話したい」「コミュニケーションを取りたい」と思うような仕掛けを授業でどう作るかが鍵だと思っており、そのためには児童がいかに自分ごととして捉えられるかだと思うので、教科書の定型文だけでなく、日常生活に直結するような例文に触れられる機会があるのは大事なことはないか。

●管理画面の学習履歴を児童に共有したところ、「もっとやろー！」など。他の児童の学習状況を知ったことで自身の学習意欲に繋がっている様子の児童もいた。スタンプがもらえる等も、学習の動機づけに繋がっている様子。

●授業内での活用や保護者・兄弟の前での学習の際、「英語は話せるようになりたいと思う一方で気恥ずかしさもある」という意見がある様子。

児童の姿（聞く）：リスニング力向上の効果を実感している。クラスで英語に関するアンケートを実施したところ、カラオケEnglishでの学習に前向きに取り組んでいる児童は「前よりも言っていることが分かるようになってきた」と回答する割合が高い傾向。ALTとの会話でも、耳慣れたことで聞き取れる英単語が増えてきた印象。

学校事例：天童市立 蔵増小学校 6年生

児童への提案： 1日1UNITを目標として設定
宿題を基本に家庭学習、朝学習・昼休みなどの活用

児童の姿（話す）：カラオケEnglishの学習開始直後は、英語を発話することに恥ずかしさを感じている児童が一定数いたが、学習が進むうちにモデル音声を実似てネイティブに近づいてきたと感じる。

児童の姿（自主性）：放課後だけでなく、朝学習・昼休みの学習も良しとしたことで、目標として設定したUNIT数以上の学習を自主的に進める児童の姿がみられた。

●6年生は11月にGTEC（ベネッセ）のテストを控えていたため、スピーキング・リスニングの対策として、10月以降にカラオケEnglishに取り組むことを決めた。6年生に関しては、今後も継続的に学習を進めていきたいと考えている。

テストがあったのは6年生のみであったが、他学年も家庭学習で一定の学習を進めているので、6年生の事例を他学年にも共有していく方針。

●管理画面は、児童の学習状況について細やかなデータを閲覧することができるとため利用しやすい。

●これまでの教材と比較すると、「楽しく学べる」工夫がある。3ステップの完了が色分けされていること、UNIT完了時にスタンプが取得できることが楽しく学ぶことに繋がっている印象。

品	品名	品番	品名	品番	品名	品番
1	天童市立東三小中学校	2021/10/15	2021/10/15	2021/10/15	2021/10/15	2021/10/15
2	天童市立大森小中学校	2021/10/15	2021/10/15	2021/10/15	2021/10/15	2021/10/15
3	天童市立東三小中学校	2021/10/15	2021/10/15	2021/10/15	2021/10/15	2021/10/15
4	天童市立蔵増小中学校	2021/10/15	2021/10/15	2021/10/15	2021/10/15	2021/10/15
5	天童市立大森小中学校	2021/10/15	2021/10/15	2021/10/15	2021/10/15	2021/10/15
6	天童市立蔵増小中学校	2021/10/15	2021/10/15	2021/10/15	2021/10/15	2021/10/15
7	天童市立蔵増小中学校	2021/10/15	2021/10/15	2021/10/15	2021/10/15	2021/10/15
8	天童市立蔵増小中学校	2021/10/15	2021/10/15	2021/10/15	2021/10/15	2021/10/15
9	天童市立蔵増小中学校	2021/10/15	2021/10/15	2021/10/15	2021/10/15	2021/10/15

児童・生徒の学習進捗を確認するLMS画面

学校事例：天童市立 第三中学校

生徒への提案： 長期休暇（夏休み）の課題として設定

生徒の姿（自主性）： 夏休み以降は課題としていないわけではないが、学習習慣が付き学習を継続している生徒が一定数いる。

●課題設定前に想定していた以上のUNIT数を進めた生徒もおり、感心したというご意見。管理画面で閲覧できる学習状況を参考に、積極的に活用している生徒の学習状況を他の生徒に共有することで、学習意欲に繋げる等の工夫をした。

●教科書以外の例文に触れる機会を持てることは良いと感じている。

●カラオケEnglishを活用して学習してもらおう場面としては、長期休みのようにまとまった時間が取れるタイミングが良い。その際は、教員が生徒に、具体的な学習UNITを指定して授業の復習等に活用していくことが有効と考えている。



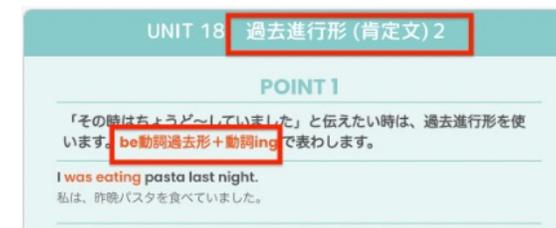
児童・生徒は、自分の学習したい単元を検索・選択し、モデル音声を真似て音読学習を進めたのちに、文法と重要単語についての音声解説で理解を深めることができる。そのため、家庭学習でも個別最適化した学びが可能になる。

中学校での活用のイメージ

①カリキュラム一覧の中から、学習するUNITを選びます。



②モデル音声を聞き、スピーキングで真似した声を録音していきます。文法解説を読み、文法を理解していると思えたら瞬間英作文にトライします。



③提示された日本語をその場で英文に変えて声に出し、録音します。多少間違っても文法を覚えていたら、もう一度このUNITを学習します。文法に覚えがなく英作文ができなかった場合は、少し前のUNITに戻ります。

僕は、恐竜（複数）についての、（一本の）映画を、見て、いました。
We were watching a movie on dinosaurs.

■ 補助事業において実施したサポート内容

- ① ツール設定・セットアップ・スタートキット配布
- ② 先生向け導入手引き配布
- ③ 導入説明会の実施
- ④ 導入フォロー

- ⑤ 学習フォロー
- ⑥ 問い合わせ対応



①活用の手引き



②先生・児童・生徒のID



③教室用ポスター



④スタンプラリーシート
(保護者・生徒向け初期設定ガイド付き)



⑤スタンプ大会表彰状 サンプル

コロナ禍により電話・メールでの設定フォローが中心となったが、自治体と連携し訪問ができた学校については対面による初期設定のアシストや、導入フォローを実施した。

保護者への手紙の雛形をご用意、長期休暇では、授業研究に活用できるeラーニングのご案内や、家庭学習に活用できるスタンプラリーカードの活用を提案した。

初期設定が完了した学校から、教員に伴走する形で実証事業専門のサポートチームが日々LMSをチェック、より有意義な活用に向けた学習フォローを行なった。

保護者からの問い合わせはREKIDS社のサポートチームが直接受付ける体制を整備し、教員や自治体の対応の負担を軽減する工夫をした。

活用が進んでいる学校は教員に個別のヒアリングを行い、学校の活用状況のレポートを作成した。

教育委員会に学校の活用状況の報告をし、教員間の事例の共有会の提案、実施まで行うことができた自治体も一部あった。

児童・生徒や教員への活用状況調査アンケートを実施し、結果を速報板として共有、長期休みの活用に向けた提案を行った。学校ごとのアンケート集計結果も送付した。

No.	学校名	利用中 / 未利用	4/9	5/9	6/9	7/9
1	天童市立第三小学校	利用中	100	100	100	100
2	天童市立東郷小学校	利用中	100	100	100	100
3	天童市立第一小学校	利用中	100	100	100	100
4	天童市立第二小学校	利用中	100	100	100	100
5	天童市立東山小学校	利用中	100	100	100	100
6	天童市立西郷小学校	利用中	100	100	100	100
7	天童市立南郷小学校	利用中	100	100	100	100
8	天童市立北郷小学校	利用中	100	100	100	100
9	天童市立西郷小学校	利用中	100	100	100	100

開ける、話せる英語を学ぼう！
天童市小・中学校 活用成果報告書
2022年10月 株式会社REKIDS

学校名	学年	参加人数	7月	8月	9月
天童市立第一小学校	1年生	252	272	0	134
天童市立第二小学校	1年生	138	20	0	14
天童市立第三小学校	1年生	255	150	54	72
天童市立東郷小学校	1年生	44	56	0	27
天童市立西郷小学校	1年生	91	77	3	358
天童市立南郷小学校	1年生	73	53	0	139
天童市立北郷小学校	1年生	162	26	0	28
天童市立東山小学校	1年生	59	19	0	15
天童市立西郷小学校	1年生	81	26	0	35
天童市立南郷小学校	1年生	78	0	0	0
天童市立北郷小学校	1年生	156	28	0	17
天童市立東山小学校	1年生	254	43	0	22
天童市立西郷小学校	1年生	219	43	0	43
天童市立南郷小学校	1年生	829	75	0	162
天童市立北郷小学校	1年生	258	159	0	124
天童市立東山小学校	1年生	285	277	0	316

活用アンケートのまとめ (速報版)
小学校・中学校・教員

アンケートを受けて
冬休み・3学期の活用に向けたご提案

2022年12月19日集計版
株式会社 REKIDS



ICTと英語の専門家による動画講座をYoutubeにUpしていきます。
授業研究等に活用ください。

公開予定講座
カラオケEnglish
YouTubeチャンネル

QRコードを読み取っていただくか、YouTubeで「カラオケEnglish」と検索

冬休みは、自主学習に。スタンプラリーカードをご活用ください。

スタンプラリーシート活用
25UNITSコンプリートして、
発話量を増やしましょう!

25UNITS完了したシートを提出してもらいましょう。1シートを提出するごとに賞状を贈ります。

長期休みにご活用いただいた事例では、スピーキング学習の習慣が続き、その後も自発的に学習している児童・生徒が一定数おりました。

■ EdTech導入補助金2022における導入実績

単独申請校

学校等設置者	学校種	学校数
札幌市教育委員会	小学校	3
天童市教育委員会	小学校	12
	中学校	4
白鷹町教育委員会	小学校	4
	中学校	1
階上町教育委員会	小学校	4
横浜市教育委員会	小学校	1
	中学校	2
	特別支援学校	1
香芝市教育委員会	小学校	4
加古川市教育研究所	小学校	2
屋久島町教育委員会	小学校	1
	中学校	1

4技能英語、特にスピーキング・リスニングを学ぶこと、教えることについて

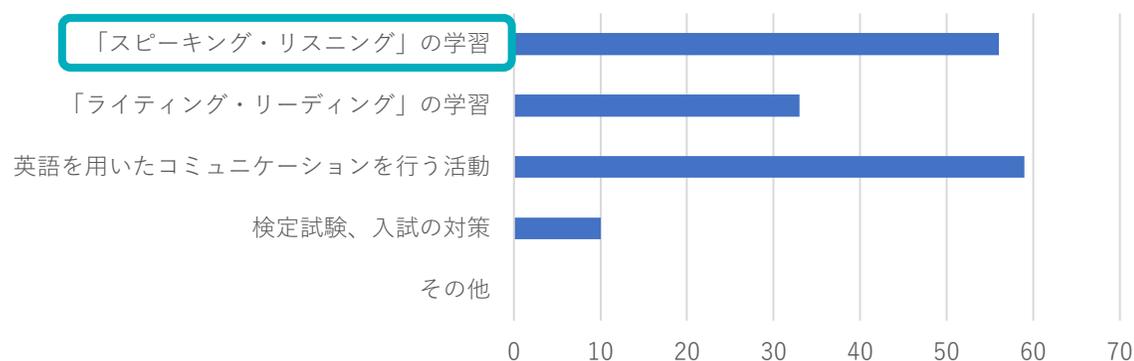
教員・生徒共に「スピーキング・リスニング」の学習を
充実させたいという声が多かったです。

※本項目は、小・中学校の教員、中学生のみ対象

教員

2-2-1) 児童・生徒の英語の学習を支援する上で、
より充実させたいと感じていることはありますか。(複数選択可)

教員
n=73



生徒

2-1-1) 英語の学習をする上で、
より充実させたいと感じていることはありますか。(複数回答可)

中学生
n=1321

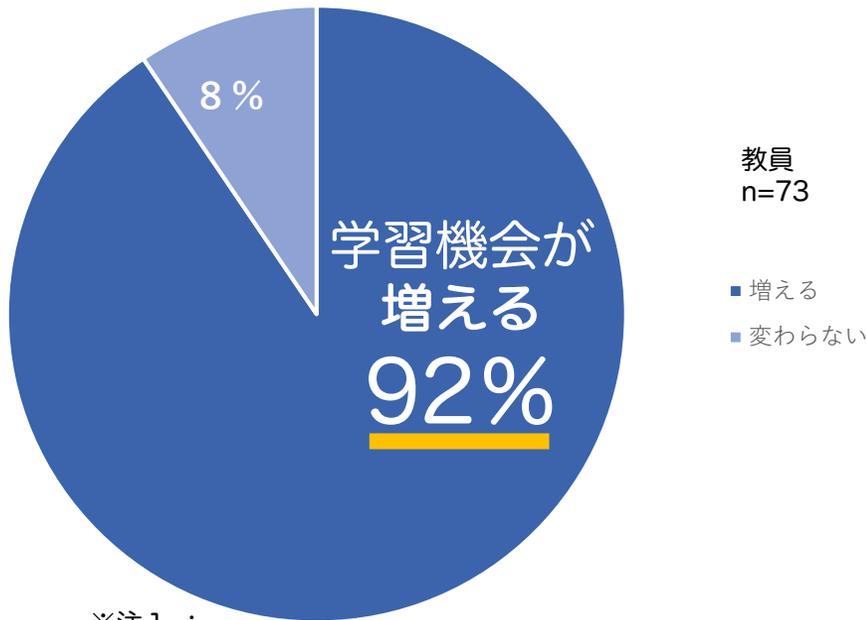


4技能英語、特にスピーキング・リスニングを学ぶこと、教えることについて

92%の教員と、児童・生徒の過半数が、
カラオケEnglishの学習で「スピーキング・リスニング」の学習機会が増えると感じています。

教員

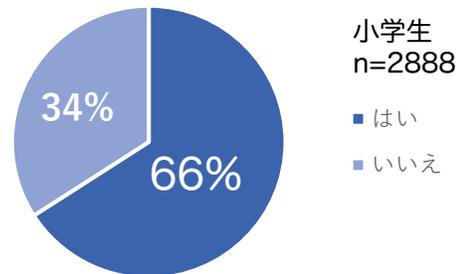
3-1) 本教材の活用を続けることで、ネイティブ*注1の発音に触れる、声を出して学ぶ(スピーキング・リスニング)学習機会は増えると思いますか。



※注1 :
カラオケEnglishのリスニングパートは、
英語のモデル音声を採用しています

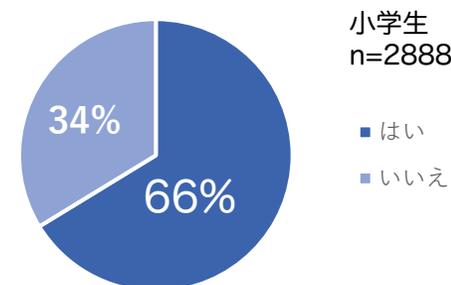
児童

2-2) 「カラオケEnglish」で えいごをまなんでいくと、えいごでこえをだすじかんはふえそうですか？



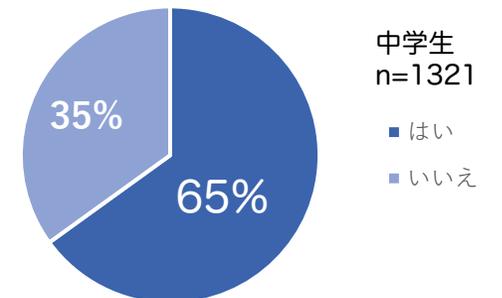
児童

2-1) 「カラオケEnglish」で えいごをまなんでいくと、おてほんの えいご おんせいなど、えいごのはつおんをきくじかんはふえそうですか？



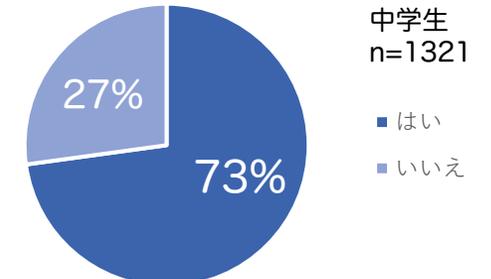
生徒

3-2) 自分で声を出してスピーキングの学習をする時間は増えそうですか



生徒

3-1) 「カラオケEnglish」で英語の学習を進めると、お手本の音声など、英語の発音をリスニングする時間は増えそうですか



4技能英語、特にスピーキング・リスニングを学ぶこと、教えることについて

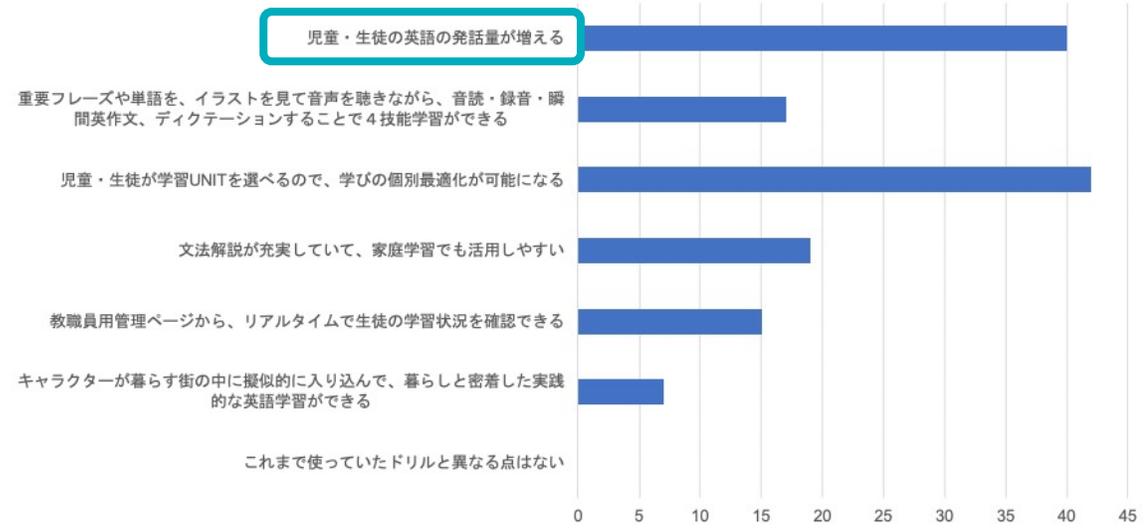
これまでの教材と異なる点としても、
教員・生徒共に、**スピーキングの学習量が増えることを挙げています。**

※本項目は、小・中学校の教員、中学生のみ対象

教員

3-6) スピーキングドリル「カラオケEnglish」が、これまでの教材での学習と異なると感じる点はありませんか？（複数回答可）

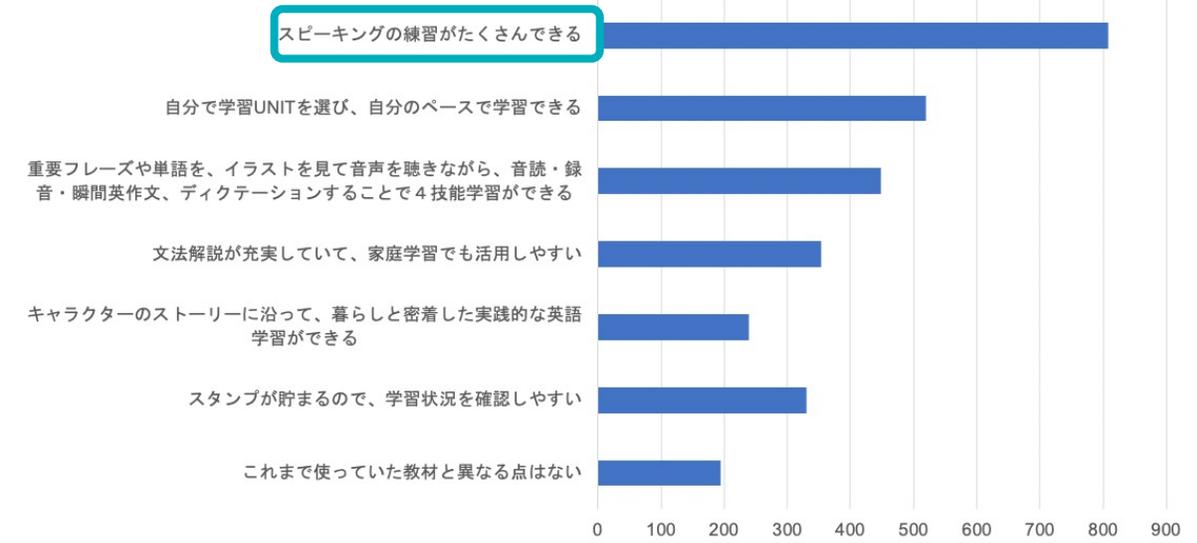
教員
n=73



生徒

3-5) スピーキングドリル「カラオケEnglish」がこれまでの教材での学習と異なると感じる点はありませんか？（複数回答可）

中学生
n=1321

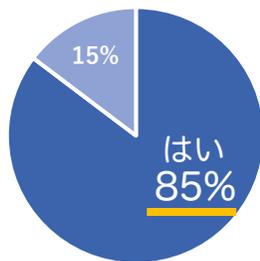


学びの自律化・個別最適化／学びの探究化・STEAM化

自主学習での活用を継続することで、
学習習慣が付き、英語への興味関心・学びに向かう力が養われます。

児童

2-3) もっと えいご を はなせるようになりたいな と おもいましたか？



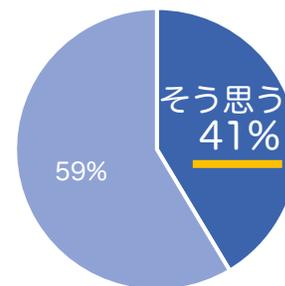
小学生
n=2888

- はい
- いいえ

85%の児童が
もっと英語を
話せるように
なりたいと思
いました。

生徒

3-3) カラオケEnglishが導入されてから、
自主的に英語を学びたいと思う機会は増えましたか？



中学生
n=1321

- そう思う
- そう思わない

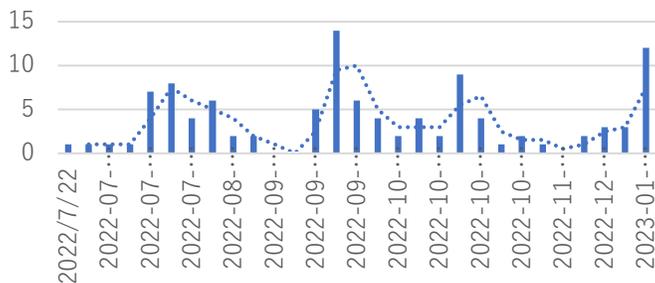
自主的に英語を
学びたい生徒が
40%増えました。

天童市立 天童南部小学校5年生 Hさん

1日30分程度、朝や夜に自主的に学習している。

学習習慣が付き、児童が進んでスピーキング学習に取り組むようになった。小学校5年生だが、自分の英語力に合わせて幼児対象の入門編に一旦戻り、小3→小4→小5の単元と学習UNITを段階的に調整している。

UNIT完了数



教材	UNIT完了数 / 目標UNIT数 = 4 / 1	目標達成の所要時間 = 01:55	1日の学習時間 = 34:36
小学3年英語 - 2-1 気持ちを伝えよう 1	UNIT完了		
小学3年英語 - 2-1 気持ちを伝えよう 1	Record	06:18	10:18:12
小学3年英語 - 2-1 気持ちを伝えよう 1	Repeat	18:45	09:59:25
小学3年英語 - 2-1 気持ちを伝えよう 1	Listen	00:35	09:58:46
小学3年英語 - 1-2 いろいろな国のあいさつ	UNIT完了		
小学3年英語 - 1-2 いろいろな国のあいさつ	Record	01:31	07:45:25
小学3年英語 - 1-2 いろいろな国のあいさつ	Repeat	00:42	07:44:42
小学3年英語 - 1-2 いろいろな国のあいさつ	Listen	00:29	07:44:12
小学3年英語 - 3-1 1から10まで数えよう	UNIT完了		
小学3年英語 - 3-1 1から10まで数えよう	Record	02:30	07:40:04
小学3年英語 - 3-1 1から10まで数えよう	Repeat	00:56	07:39:07
小学3年英語 - 3-1 1から10まで数えよう	Listen	00:44	07:38:21
小学3年英語 - 1-7 アルファベットを学ぼう？ (Y~Z)	UNIT完了		
小学3年英語 - 1-7 アルファベットを学ぼう？ (Y~Z)	Record	01:01	07:36:57
小学3年英語 - 1-7 アルファベットを学ぼう？ (Y~Z)	Repeat	00:33	07:36:22
小学3年英語 - 1-7 アルファベットを学ぼう？ (Y~Z)	Listen	00:16	07:36:03

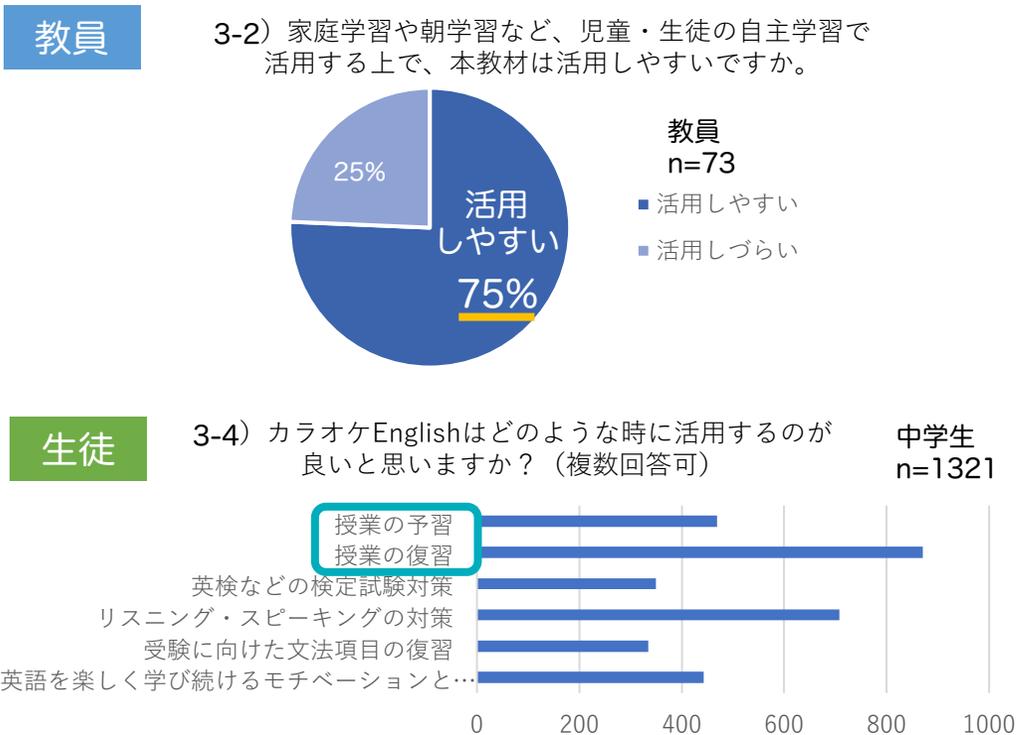
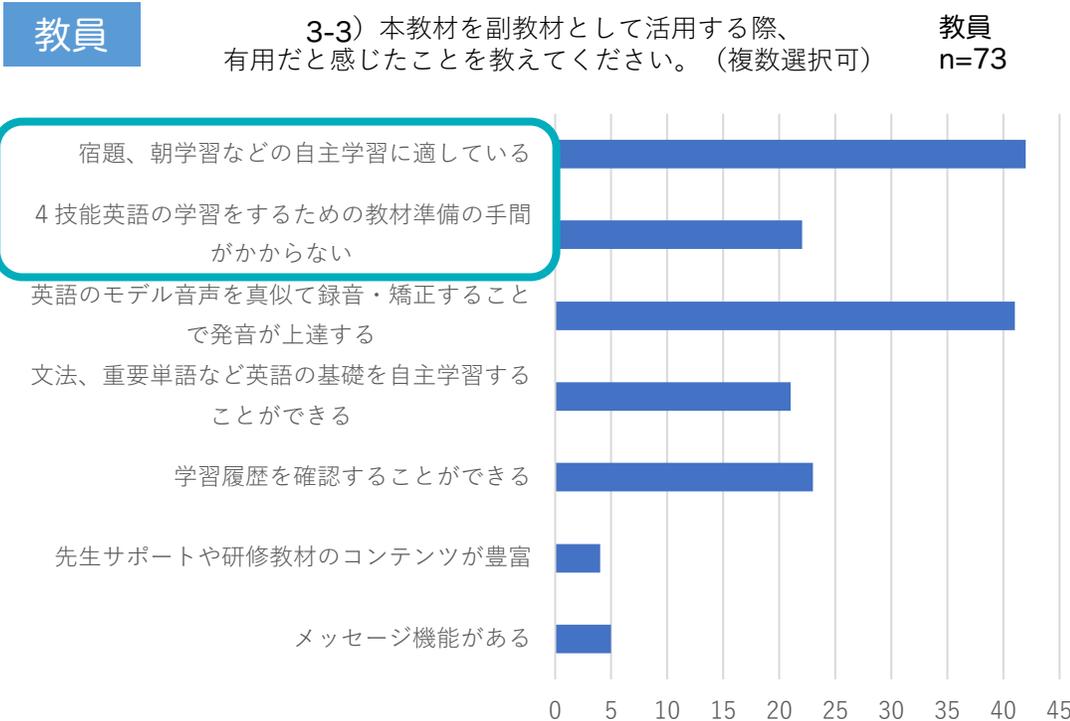
天童市立第三中学校1、2年生

夏休みの課題の一つとして活用したのち現在は課題として出しているわけではないが、学習習慣が付き、自分の英語力にあった単元のスピーキング学習を継続している生徒や課題設定前に想定していた以上のUNIT数を自主的に進める生徒が一定数でてきた。

No	クラス	名前	学習UNIT	学習日時	UNIT完了数	総UNIT完了数	詳細
1	2年2組		基本1 - 99	2022/08/29 23:10	105	105	🔍
2	1年3組		基本1 - 66	2022/08/23 21:44	73	73	🔍
3	1年2組		基本1 - 56	2022/08/22 20:18	52	52	🔍
4	1年4組		基本1 - 1-3	2022/08/14 16:29	52	52	🔍
5	1年4組		基本1 - 56	2022/08/23 19:52	51	51	🔍
6	1年3組		基本1 - 47	2022/09/04 19:13	47	47	🔍
7	1年1組		基本1 - 46	2022/08/21 21:28	46	46	🔍
8	1年4組		基本1 - 33	2022/09/05 17:42	33	33	🔍
9	2年2組		基本1 - 31	2022/08/28 21:46	32	32	🔍
10	1年2組		基本1 - 33	2022/08/20 15:06	31	31	🔍
11	1年4組		基本1 - 34	2022/09/03 17:53	31	31	🔍

教員の働き方改革・サポート

授業の予習・復習など自主学習での活用がしやすいという意見でした。
 自主学習用の副教材として活用することで、
教員の授業準備やカリキュラムマネジメント不要で
 授業内容・スピーキング・リスニングの学習を一体的に行うことができます。



小学校 児童：学びの自律化・個別最適化

- カラオケEnglishだと何回も繰り返し聞くことができ、自分の声を録音して聴くことができるのが楽しい（小6）
- 最初にお手本があったり言い方や発音の仕方をちゃんと教えてくれたのでわかりやすく良かったです。
なので英語をもう少しやってみたいなあと思いました。（小6）
- カラオケイングリッシュをして、好きと思いました。
どうしてかという、外国語の授業があるんですけどその授業の参考にもなったりするし、気になる英語もいえるので好きになりました。（小3）
- 英語を間違ってもまた読もうと言う気持ちが高くなった（小1）
- 習った英語を復習するのが楽しかった。（小6）
- 問題の最初に説明などがあって分かりやすかったです。（小6）
- 苦手だったけど、英語の発音を何度も聞いて練習できるなど自分のペースで簡単に良かったです。（小5）
- カラオケイングリッシュで発音する時、前よりうまく発音出来るようになったからこれは楽しく発音するだけ覚えられると思うとやっぱり楽しくできた。（小3）

教科書準拠のポイント・文法解説から発話練習、瞬間英作文による到達度の確認までを担います。教材例文や単語には、すべてイラストと音声がついているため、文字が苦手な生徒でも、意味を推測することができ英語学習が始められます。多様な児童・生徒1人1人が4技能英語を自分のペースで効率よく、いつでも、どこでもセルフラーニングで学び、教職員は学習進度を確認することができるようになります。

中学校 生徒：学びの自律化・個別最適化

- リスニングやスピーキングの練習が沢山できてよかった（中2）
- スピーキングの練習は今までしたことがなかったので良かったです。話す力はこれから先必要になると思うのでこれからも継続して練習していきたいと思いました。（中3）
- 前の単元に何回も戻れるので自分のペースで出来るからいいと思う。音声が入るのでリスニングも強化出来たのが良かったと思う。（中2）
- カラオケEnglishでは話す、聞く、読む、などの内容がはっきりしていて、わかりやすい。はっきり覚えられていないところも説明、聞く、は、読む、で復習しやすく、スタンプが貯まるので楽しんで勉強ができるので、とても使いやすいです。（中1）
- お手本があることで自分の発音のミスなどに気づく事が出来ると思った。（中1）
- ポイントや、解説があるので家庭学習での活用ができる。（中1）
- 自分で苦手な部分を選択して学習できるので、自分から英語を聞ける事が増えたと思う。（中1）
- 授業の復習をすることができるので良いと思った。（中3）

セルフラーニングで4技能英語を学習することができるので、指導をするALT不在の場合でも、生徒が音声を真似て声を出し、録音してモデル音声と比較することで発音を向上させていきます。

学習メソッドは、新学習指導要領に沿いつつグローバルで採用されている文法学習法を参考に、CEFRに対応した学びを目指しています。一人一人が自然と声を出し、文法の形や動詞の変化を体で覚えることができます。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されます。

小学校 児童：学びの探究化・STEAM化

- キャラクターたちが日常生活の場面(話の場面)を再現しているので、**どういことを話しているのかがわかりやすかったです。** (小6)
- 英語で会話している感じがかんじられて良かった。** (小3)
- 「**キャラクターたちはていねいに英語の話し方を教えてくれたり、ほめてくれたりしてくれてありがとう**」と
思っています。ほめてくれたり、おしえてくれる所が大好きです♪ (小3)
- いろいろなキャラクターの様子が見れて楽しい**なと思いました。
カラオケEnglishを使って英語の学習時間を増やしたいなと思いました。 (小5)
- スタンプなどでキャラクターたちのいろいろなイラストがあってもらえる時、ワクワクしました!!** (小5)
- キャラクターと一緒に楽しく英語ができるのがとても嬉しいし楽しいです。**
これからも英語学習を頑張ります。素敵な発明をありがとうございました。
(小4)
- 英語はあんまり分からなかったけど、
カラオケEnglishを使うと**だんだん英語が分かっていくから楽しい**と思いました。
(小4)

子どもたち身近な暮らしの中での興味関心と英語学習が繋がり、実践的に学べるように、擬似的にキャラクターの暮らす街に没入しながらカラオケの世界の中で英語を学習できるよう工夫されたコンテンツの設計になっています。
(イマージョン教育手法)

暮らしの中で活用される英語は、教科の垣根を超えて様々な領域の単語やコミュニケーションが伴います。よって、実践的な英語を身につけることができるようになり、「学ぶ英語」だけでなく、「使う英語」への転換を図ることができます。ネイティブが実際の暮らしの中で母国語を学ぶように、身の回りで起きていることを視覚的に理解しながら英語を学んでいきます。様々な場所に出向くことなく学校や家庭学習の範囲で効率的に、ALTの配置状況や教員の英語スキルによらずに効果的に実践的な英語学習を行うことが可能です。

また、キャラクターが学習の伴奏者になり、また単元が終わるごとにスタンプが付与されるなどゲーム性があるので、子どもたちの学びに向かう力が引き出され、学習が苦手な児童・生徒でも学習が継続できると期待されます。

小・中学校：導入前後の変化、印象に残る児童・生徒の姿

- 短期記憶の弱い児童が、繰り返し文を聞いて、言えたときの笑顔。
はずかしがって声を出さない女の子が、友達と一緒に取り組みながら、声を出せるようになった姿。
(担当学年：小3、4、5、6)
- 英語に興味のある児童が、自分から学んでいる姿を見ることができた。
そのことをクラスで話したことで、
自分もやってみようとする児童が出てきた。(担当学年：小3)
- 導入以前に比べて、発音が良くなった。
また、子ども同士でのやり取りの場面でも、
英語で会話しようとする様子が増えて、
日本語を使う場面が減ってきている。(担当学年：小6)
- 教材準備の時間が削減された。(担当学年：中1、3)
- 意欲的に学習が進むように感じています。(担当学年：小3)
- 声を出すことに抵抗のある生徒やスピーキングに自信のない生徒は
個別のフォローの必要性を感じた。(担当学年：中3)

カラオケEnglishは、セルフラーニングをベースに、指導と評価を一体的にサポートできる設計になっています。

新学習指導要領への対応だけでなく、各学校で採用されている教科書に対応した授業支援ツールや、評価ツール、学習者に配布する学習到達度を測るテストプリント等用意しています。

教員は、授業のための教材作成・採点・評価のためのテストプリント作成等が不要になり、英語の指導が初めてでも、質の良い授業を展開することができます。発音が苦手な先生も、カラオケEnglishがネイティブの発音でお手本をしてくれるので、安心して指導にあたることができます。教員は、児童・生徒1人1人の見取りや、声掛けをする余裕を持つことが期待されます。

小・中学校 教員：その他感想

- ちょっとした時間に、ちょっと取り組んでみようと思えるところが良かった。下学年で取り組み始めた方が、恥ずかしさが少なく使いやすいのではないかなと思う。英語を声に出すことが、当たり前を感じるようになるといい。聞き取る力がつくといいなと思う。（担当学年：小3）
- 自分の力で進んで行けるのはいい事だと思います。（担当学年：小4）
- 長期休みの時に宿題として活用させていただきました。自分のレベルに合わせて学習を進めていくことができるので、英語に興味がある子はどんどん進めることができ、とても楽しそうでした。ありがとうございました。（担当学年：小3、4、5、6）
- 合格したら星が光ってレベルアップしていくのが分かるので子どもたちもやる気満々で取り組んでいました。外国語活動が苦手だと言っている子も積極的に話して録音を楽しんでいました。（担当学年：小4）
- 音声録音すぐ再生され、大変わかりやすいです。授業と並行してもっと活用していきたいです。（担当学年：小6）
- 課題を把握したあとに、単元のターゲットセンテンスを練習すると、効果が高まった。6年生は文字に慣れ親しむこの機会が増えて、学習の効率がよくなった。教育のDXはまだ2段階目だが、どの児童も持ち帰って活用できる環境やシステムになって、学習の自由度が高まることを願います。カラオケイングリッシュがその牽引役になると期待します。（担当学年：小3、4、5、6）

実証事業を通じて見えてきた課題とその改善策

●年度の途中からの導入の場合、授業での活用が難しい。

年度途中からの導入の場合、すでに年間の予定が組まれているので授業内での導入がしづらいという意見が複数の教員から上がった。年度途中での導入にあたっては、家庭学習での導入をREKIDS社側から積極的に提案し、導入が進んできたタイミングで授業での活用を提案するのが望ましいことがわかってきた。タブレットの持ち帰りが可能な学校については、児童に週末課題として提示すると活用が進んだ。そうすることで、導入時期や授業計画に左右されず活用が可能になる。家庭学習のみの利用でも、継続して学習を進めることでスピーキング・リスニング学習の習慣が定着し、授業の予習や復習にも活用することができる。セルフラーニングに特化した教材であることから、今後、家庭で活用しやすいスピーキングドリルとして提案していく方針。

●初期設定作業に時間を要する。

教員用管理画面より生徒指名とIDの紐付け作業（初期設定作業）ができるようシステムを改修した。

●教員の授業空き時間を使った導入・学習サポートをする場合、予定を組んでいただくのが難しい場合がある。

教育委員会と連携し、教育委員会主催の研修や事例共有会の予定を予め組んでおく。

実証事業を通じて見えてきた課題とその改善策

- 各家庭のWifi環境の差やタブレットの充電時間確保の観点から家庭学習を評価に入れるか否かについては要検討事項。（他のアプリケーションでも同様）

中学校で、「主体的な取組み」項目においてカラオケEnglishを評価対象に取り入れている自治体がある。

学校の休み時間なども使って学習をして良いことを声がけすることで、家庭のWifi状況に関わらず評価対象とすることが可能になる。

- 小学校の場合、専科の教員が家庭学習としてカラオケEnglishの活用を提案するハードルが高い。

家庭学習での活用が望ましいことや、授業の予習・復習を目的に活用することの有用性を示す資料等をREKIDSで作成する。

- 授業内の利用では、一斉に発音すると自分の声が聞きづらいという意見が出る場合があった。

教員が黒板表示（プロジェクター表示）したUNITを見て全員で発話し、録音パートは指名された生徒が代表で行い他生徒はモデル音声と発表生徒の発話聞き比べを行う、瞬間英作文のパートは全員で音読する形を採用している。他には、スピーキングドリルとして、家庭学習での活用を提案。

■ 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

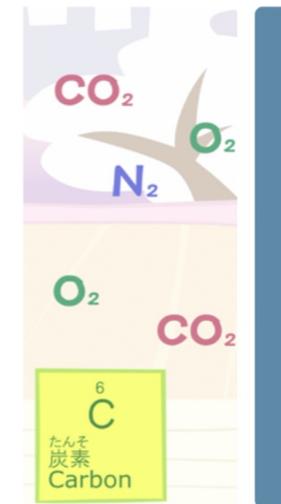
株式会社REKIDS 代表取締役

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パ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



■ 会社概要

株式会社REKIDSは、子どもの好奇心に火をつけ、考える力を育むeラーニング教材を開発

無料のSTEAM・探究学習サイト
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の学習サイト。



↑ 2022年
STEAM教育
特別部門賞
受賞

英語スピーキングドリル教材
カラオケEnglish



小・中・高生向けの4技能学習に対応した
スピーキング・ドリル教材。



↑ 2017年
アクティブラーニング賞
受賞

2022年期株式会社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

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
青森風間浦村 小・中学生
茨城水戸英光小学校
伊豆市教育委員会 小学校 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)

令和2年度3次補正
EdTech導入補助金
2021

経産省「未来の教室」の
サイトにも掲載されました。



REKIDS



カラオケ English



お問い合わせ： support-karaokeenglish@rekids-inc.com