

## 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 × リアテンドント

【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ラーニングでは確保しづらい。



●セルフラーニングに特化。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。

## 学校事例：玉村町立 南中学校

**利用状況：** 家庭学習をメインにし、授業でも必要に応じて利用。授業内容に該当するUNITを授業の前後に行い、発話を通じての学びにつなげている。3年生は高校受験対策としても利用できる旨を教員が声かけし、多くの生徒が家庭学習時間に利用している。

**家庭学習の具体的な方法：** 自主学習の教材として、生徒が自分の課題に合わせて取り組むUNITや量、タイミングを決めて利用している。教員が授業で取り扱った文法に該当するUNITを示すことで、生徒が積極的に利用できるように促している。教員用管理画面から生徒の利用状況を把握し、「今、〇〇さんが学校で1位だよ！」など学習時間ランキングを発表すると生徒の学習意欲向上に繋がっているように思う（2年生）

**生徒の姿（話す）：** 授業時間に学習する際、発話することを恥ずかしがる生徒が一定数いたが、すでにタブレット学習には慣れているため、アプリを使った学習に抵抗なく取り組む様子が多く見られた。

**教員用管理画面の活用：** 積極活用している。とても使いやすい機能で、生徒の利用状況の確認がスムーズにできているのでとてもありがたい。

**スタンプラリーカード：** 利用している。英語学習が好き、得意な生徒はすぐにコンプリートしていた。

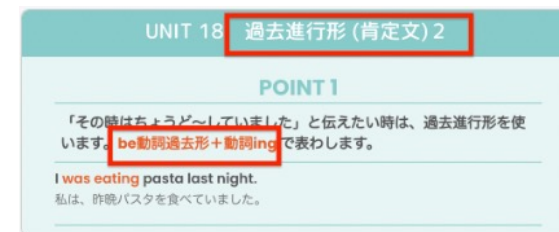
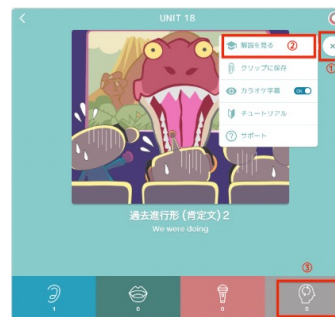
**教員の感想（全学年英語科教員）：** 教科書で学習した内容を楽しく学べる。四技能を効率よく身につけられる。入門編から高校文法まで学べるため個別最適学習に適している。生徒が楽しみながら学べる。狙った文法項目のパターンプラクティスができ繰り返し行うことで定着に繋がるアプリではないかを感じる。学習スタートまでの準備が楽で教科書に沿って声を出して学べる所はとても良いと思う。

## 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っ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。



僕らは、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.

### 学校事例：高崎市立 佐野中学校

**利用状況：** 主に家庭学習として利用中

**家庭学習の具体的な方法：** 自主学習帳にカラオケの英文や瞬間英作文の文章を書いてくることを、推奨している。リスニング、スピーキングだけでなく英文法の学習教材としての活用が定着している生徒が一定数いる。

**生徒の姿（話す）：** 活用開始当初、学校内利用の際は、大勢の中で発話・録音することを躊躇している生徒が多い様子だった。家庭学習での活用は気兼ねなく取り組んでいる。1 UNIT完了に必要な時間が10分程度で、ゲーム感覚で取り組めるところが良い。生徒たちには取り組みやすいようで、英語が得意な生徒も苦手な生徒も家庭で取り組んでいる。英語が得意な生徒は高校文法にも取り組んでおり、継続することで学習がより楽しくなっている様子。

**特別支援学級：** 特別支援学級の教員からは、「楽しく入門から学べるので、生徒が取り組みやすいかもしれない」とコメントあり。

**不登校生徒の活用：** 不登校生徒も初期設定までは行えているため、家庭学習できる状況にある。

**（総じて）** 小学校英語（シチュエーション会話）から高校3年の文法までセルフラーニングできるのは個別最適化としてとても良い。

**教員用管理画面の活用：** 生徒の利用状況は自主学習帳からだけでなく管理画面でも確認している。管理画面上で生徒の利用状況が細部まで確認できるため非常に使いやすい。メッセージ機能も活用しており、継続学習している生徒には個別メッセージを送るなど生徒とのコミュニケーションにも活用している。

**スタンプラリーカード：** 配布済み

### 学校事例：高崎市立 第一中学校

**利用状況：**

家庭学習がメインであるが2学期当初は授業の最初5分程度で利用していた。中間テスト前になり授業で扱う教科書内容のボリュームが増えたため、取り組み時間を家庭学習に移行した。

**家庭学習の具体的な方法：**

2学期に入り、1年生は冬休み終了までに指定範囲のUNITの学習を完了するよう伝えている。（生徒は随時学習を開始している。）

3年生は高校受験前なので宿題として設定はしていないが、カラオケEnglishはリスニング、スピーキング力向上だけでなく、英文法の解釈目的にも利用できるため、苦手な単元は文法解説を使って学習することを薦めている。

**生徒の姿（話す）：**

文法項目が單元ごとに分かれており、文法解説が丁寧なので家庭学習に適している。聞いて真似して録音してとステップをきちんと踏まないと完了できないシステム、適当にやったのでは次のステップに進むことができないところも生徒の学びに直結していると感じる。

**教員用管理画面の活用：**

積極的に活用している。とても使いやすい。生徒の利用状況の確認がスムーズにできている。冬休み宿題のチェックも管理画面上で行う予定。

**スタンプラリーカード：**

初期設定時に配布済みだが、利用は任意としている。



## 学校事例：東村山市立 東村山第四中学校

利用状況： 授業及び家庭学習として利用中

授業利用の具体的方法：クラス全員で同じUNITを開き、ステップ1、2は全員で行う。ステップ3は指名された生徒が代表で行い、他生徒は発表を聞く。ステップ4は全員で瞬間英作文をし、回答確認後全員で音読する。

**生徒の姿（話す）**：文法解説がステップの合間に適宜入っているため授業で取り組んだ内容を復習しやすく文法理解が深まっているように感じる。自分の音声ですぐに聞けることで「話す」回数増加につながっていると実感している。

**管理画面の活用**：積極活用している。生徒の利用状況が詳細まで把握できるところ、メッセージ機能で生徒への声かけ。家庭学習は任意とはしているが、「管理画面で利用現況を把握されている」ということが宿題と同様の効果になっていると感じられる。メッセージ機能は頻繁に活用しており、それが生徒の「やる気の動機づけ」につながっているようにも見られる。

スタンプラリーカード：活用中

学校独自の取り組み：

- 四技能を伸ばす取り組みを積極的にしている。独自の取り組みとして3年生全員参加の英語スピーチコンテストを開催
- 長期休暇時は特別講習としてスピーキング力向上講座開催
- 週末課題として英語音読の取り組み。生徒はタブレットの録音機能を使って音読を録音、提出。
- スピーキングテスト対策のひとつとしてカラオケEnglish活用を推奨。課題にはしていないが、管理画面活用により積極活用されている。特別なテスト対策実施より学習の積み重ねが重要と感じており授業や家庭学習において四技能をバランスよく鍛えられるよう努めている

## 学校事例：東村山市立 東村山第五中学校

利用状況： 家庭学習として利用中

**生徒の姿（自主性）**：成績項目「主体的な取り組み」において評価の一部としておりカラオケEnglishを選択した生徒には「やればやっただけ評価にする」と伝えているため多くの生徒が非常によく学んでいる。英語が得意な生徒は高校文法のUNITに取り組んでいる様子、受験対策をしたい生徒は中1文法からの学び直しをしているなど学びの個別最適に繋がっていることを把握している。キャラクターへの親しみやUNIT完了時にスタンプ取得できる仕組みも「やる気の動機づけ」になっているのではないかと感じる。

**管理画面の活用**：管理画面上で生徒の家庭学習の状況を把握している。英語が好き、得意な生徒のほか高校受験対策やスピーキングテスト成績向上目的で一生涯懸命に取り組んでいると思われる生徒が積極活用している様子が管理画面上からよく分かる。学習UNITや学習時間の詳細など各生徒の細かな情報が管理画面上で確認できるのはありがたい。

スタンプラリーカード：

配布はしたが利用は任意。  
管理画面上で利用状況が確認できるため。

学校独自の取り組み：

- カラオケEnglishのUNITを100以上完了している生徒が多数存在する
- ALT積極活用やリテリングなど四技能習得のための取り組みを実施している
- スピーキングテスト対策として授業時間に毎度1問程度過去問演習をする時間を設けている（とくに2学期以降）授業で学習した内容を都度音読、暗唱を家庭学習として課しておりタブレットで録音し、提出させている。
- カラオケEnglishもスピーキングテスト対策になることを生徒に伝えている。



東村山市の  
生徒の学習風景

# ■ 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。

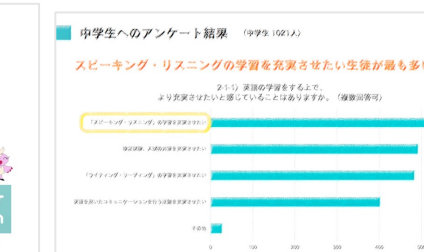
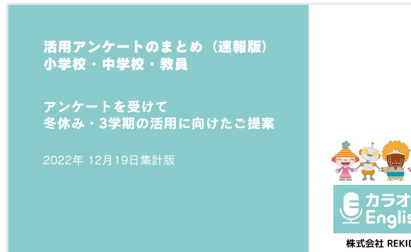
教育委員会に学校の活用状況の報告をし、教員間の事例の共有会の提案、実施まで行うことができた自治体も一部あった。

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	天童市立第一中学校	利用中	100	100	100	100
2	天童市立第二中学校	利用中	100	100	100	100
3	天童市立第三中学校	利用中	100	100	100	100
4	天童市立第四中学校	利用中	100	100	100	100
5	天童市立第五中学校	利用中	100	100	100	100
6	天童市立第六中学校	利用中	100	100	100	100
7	天童市立第七中学校	利用中	100	100	100	100
8	天童市立第八中学校	利用中	100	100	100	100
9	天童市立第九中学校	利用中	100	100	100	100



学校名	学年	参加者数	利用時間	利用回数	利用金額
天童市立第一中学校	小学1年	25	212	9	134
天童市立第一中学校	小学2年	138	20	14	1
天童市立第一中学校	小学3年	255	1500	54	720
天童市立第一中学校	小学4年	44	56	27	3
天童市立第一中学校	小学5年	91	179	3	289
天童市立第一中学校	小学6年	73	103	10	139
天童市立第一中学校	中学1年	165	26	28	3
天童市立第一中学校	中学2年	59	19	1	6
天童市立第一中学校	中学3年	81	266	38	43
天童市立第一中学校	中学4年	78	0	0	0
天童市立第一中学校	中学5年	156	38	0	17
天童市立第一中学校	中学6年	254	43	0	22
天童市立第一中学校	合計	2179	43	0	43
天童市立第二中学校	小学1年	829	71	0	162
天童市立第二中学校	小学2年	258	1559	0	682
天童市立第二中学校	小学3年	285	577	0	316



## ■ EdTech導入補助金2022における導入実績

### 大日本印刷とのコンソーシアムによる申請校

学校等設置者	学校種	学校数
高崎市教育委員会	中学校	25
東村山市教育委員会	中学校	7
吉岡町教育委員会	小学校	2
	中学校	1
玉村町教育委員会	中学校	2
下仁田町教育委員会	中学校	1
みどり市教育委員会	小学校	7
	中学校	4
	小・中一貫 義務教育学校 (前期・後期)	2
三豊市教育委員会	中学校	6
三豊市観音寺市学校組合	中学校	1
村上市教育委員会	中学校	2
美咲町教育委員会	中学校	3

## 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

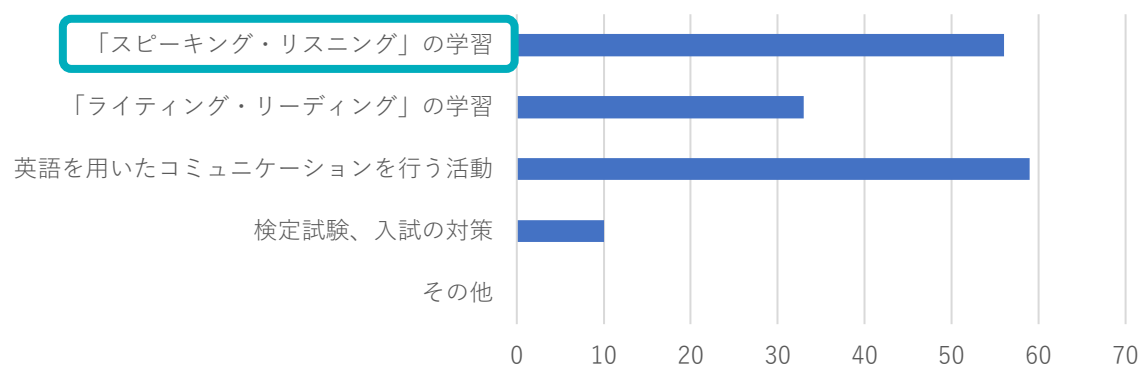
教員・生徒共に「スピーキング・リスニング」の学習を  
充実させたいという声が多かったです。

※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)

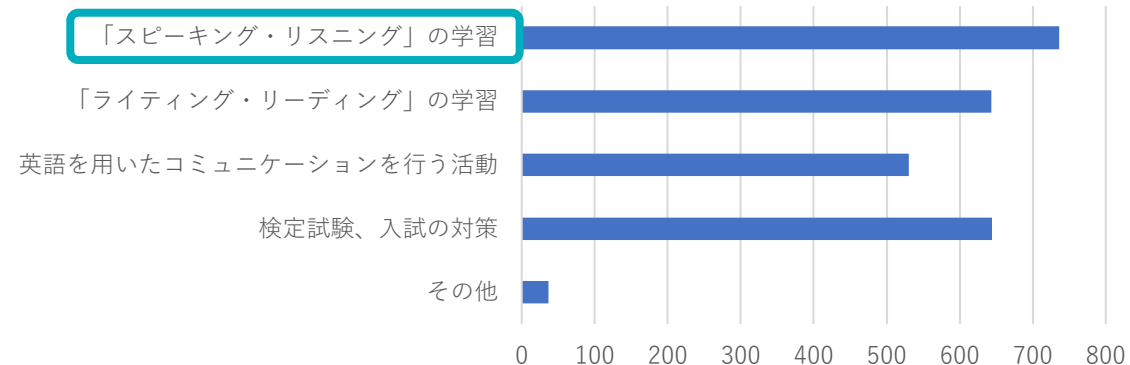
教員  
n=73



### 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

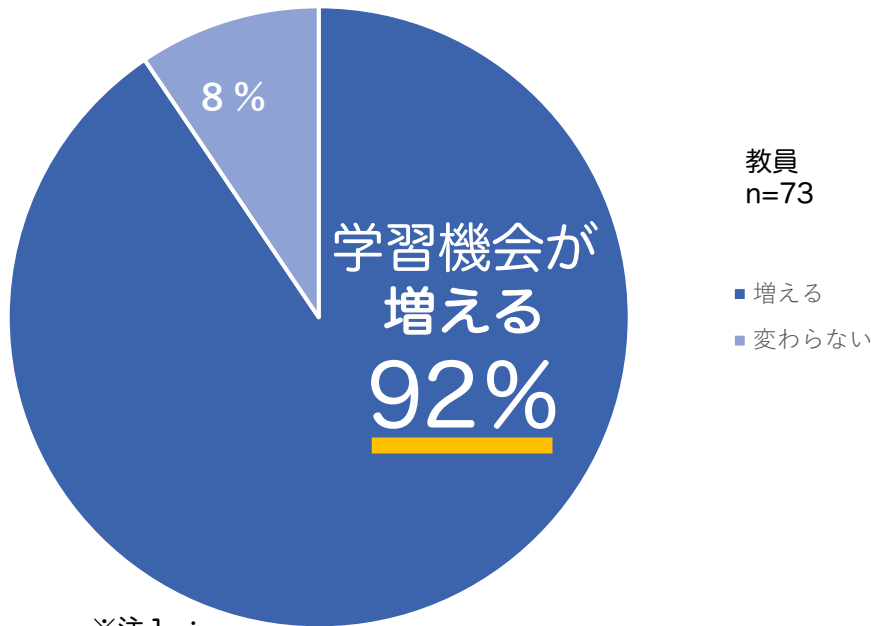


## 4技能英語、特にスピーキング・リスニングを学ぶこと、教えることについて

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

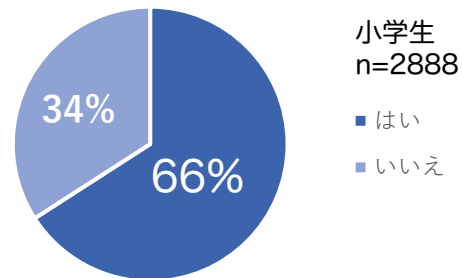
3-1) 本教材の活用を続けることで、ネイティブ\*注1の発音に触れる、声を出して学ぶ(スピーキング・リスニング)学習機会は増えると思いますか。



※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

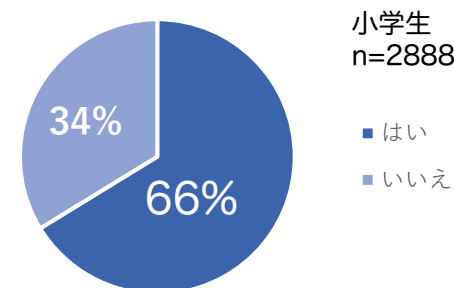
### 児童

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？



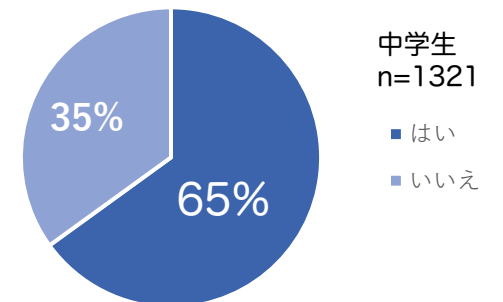
### 児童

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？



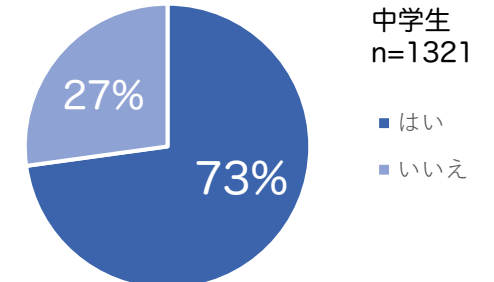
### 生徒

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

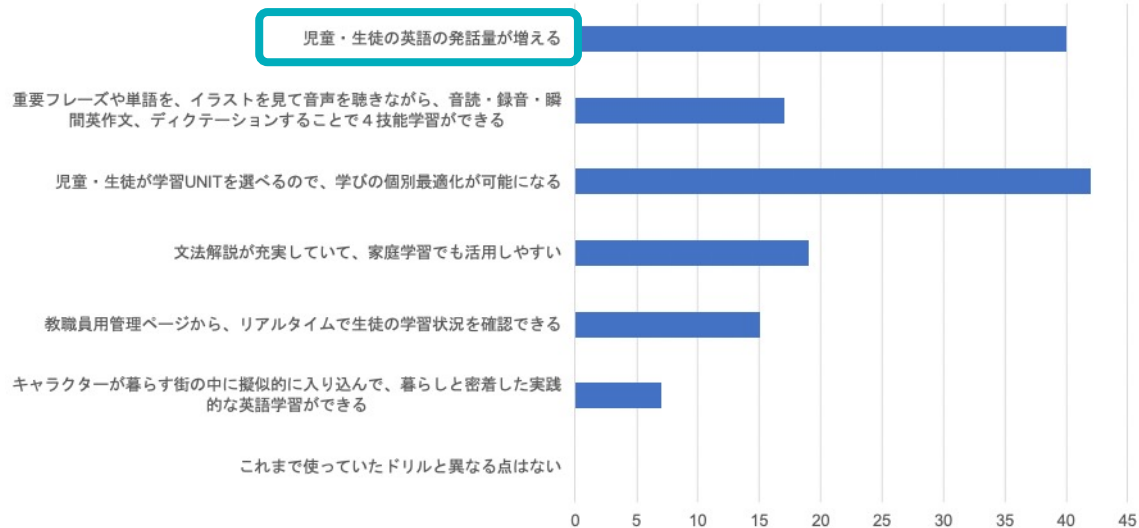
これまでの教材と異なる点としても、  
教員・生徒共に、**スピーキングの学習量が増えることを挙げています。**

※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）

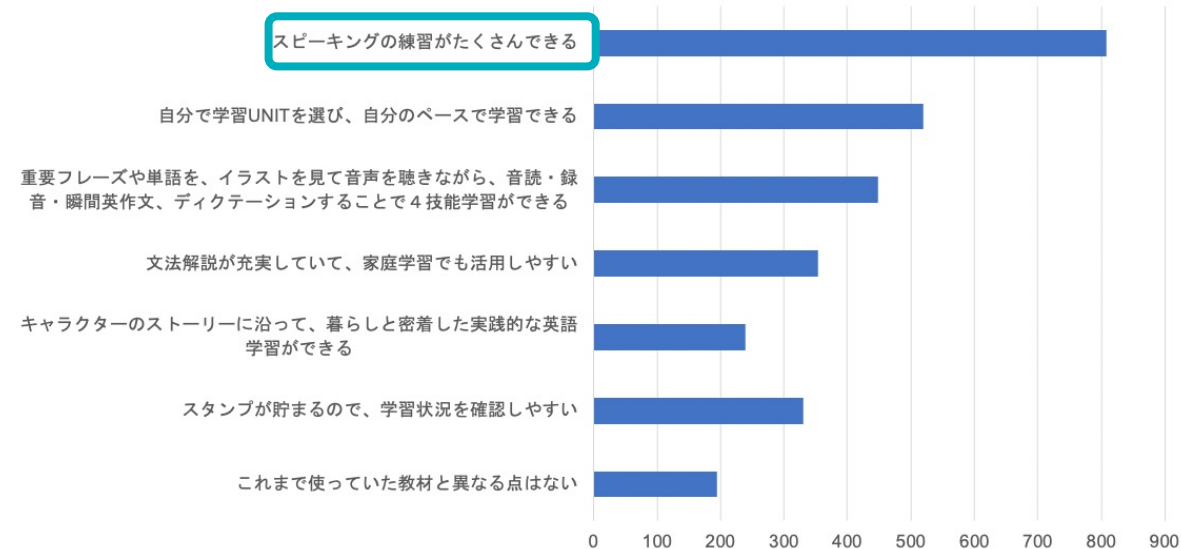
教員  
n=73



### 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

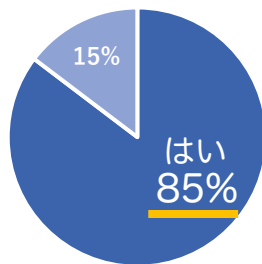


# 学びの自律化・個別最適化／学びの探究化・STEAM化

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？



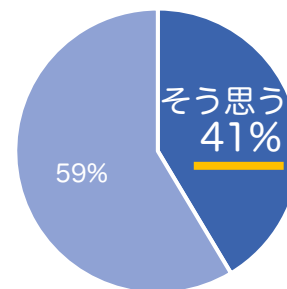
小学生  
n=2888

- 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。

## O小学校 全学年

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。朝  
学習や昼休みにも利用がある。

No	クラス名	月別合計 / 月別平均						
		8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月
1	3年1組	0分	0分	0分	0分	238分	697分	1分
2	6年1組	0分	0分	0分	0分	61分	274分	233分
3	4年1組	0分	0分	0分	0分	38分	289分	0分
4	5年1組	0分	0分	0分	0分	19分	7分	158分
5	1年1組	0分	0分	0分	0分	88分	100分	15分
6	2年1組	0分	0分	0分	0分	49分	67分	0分
7	たけのこ組	0分	0分	0分	0分	0分	0分	0分

## M中学校 3年生

高校入試に向けて、家庭内で積極利用している生徒が一定数いる。  
学校では、授業時間の前後で、当日学習する文法に該当する  
UNITを扱い、カラオケEnglishを副教材に文法定着を目指してい  
る。

学習記録 学習者		UNIT完了数 / 目標UNIT数 = 1 / 1	目標達成の所要時間 = 10:43	1日の学習時間 = 10:43
2023年03月04日 (土)	教材	所要時間	開始時刻	終了時刻
小学6年英語・8-2 将来なりたい職業を言おう	UNIT完了			
小学6年英語・8-2 将来なりたい職業を言おう	Record	02:49	09:28:43	09:31:32
小学6年英語・8-2 将来なりたい職業を言おう	Repeat	01:36	09:26:45	09:28:21
小学6年英語・8-2 将来なりたい職業を言おう	Listen	00:52	09:25:31	09:26:23
小学6年英語・8-1 いろいろな職業を英語で言おう	Record	02:30	09:22:44	09:25:14
小学6年英語・8-1 いろいろな職業を英語で言おう	Repeat	01:43	09:20:32	09:22:15
2023年02月27日 (月)	教材	UNIT完了数 / 目標UNIT数 = 0 / 1	目標達成の所要時間 = 00:00	1日の学習時間 = 00:51
小学6年英語・8-1 いろいろな職業を英語で言おう	Listen	00:51	11:29:15	11:30:06
2023年02月13日 (月)	教材	UNIT完了数 / 目標UNIT数 = 0 / 1	目標達成の所要時間 = 00:00	1日の学習時間 = 00:56

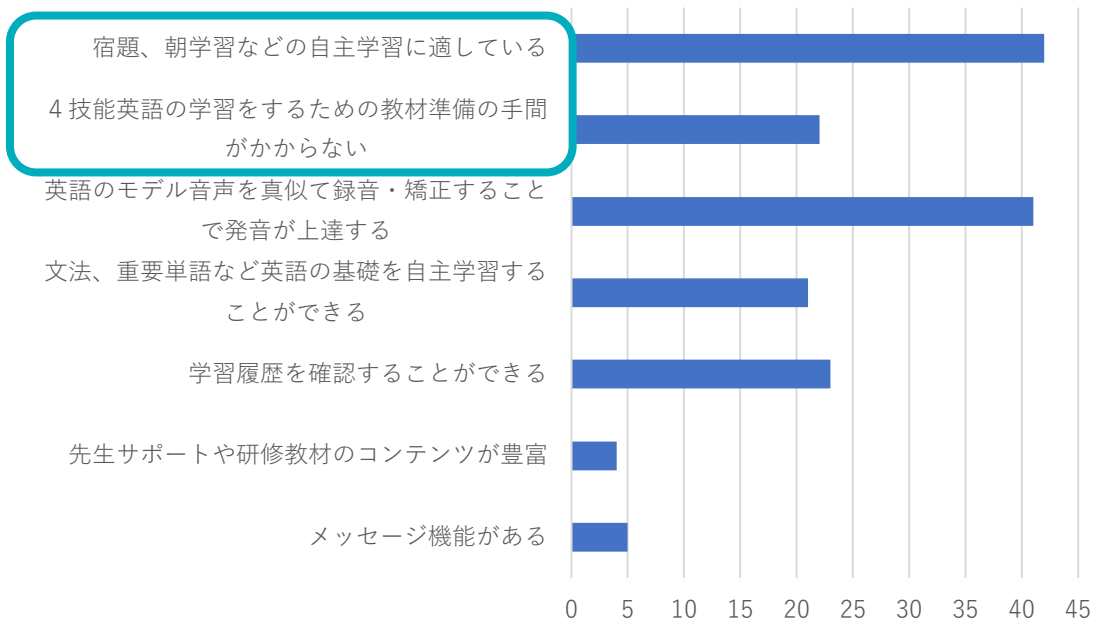
No	クラス	名前	学習UNIT	学習日時	UNIT完了数	総UNIT完了数	詳細
1	2年2組		基本1 - 99	2022/08/29 23:10	105	105	🔍
2	1年2組		基本1 - 66	2022/08/23 21:44	73	73	🔍
3	1年2組		基本1 - 56	2022/08/22 20:18	52	52	🔍
4	1年4組		基本1 - 1-3	2022/08/14 16:29	52	52	🔍
5	1年4組		基本1 - 56	2022/08/23 19:52	51	51	🔍
6	1年3組		基本1 - 47	2022/09/04 19:13	47	47	🔍
7	1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。

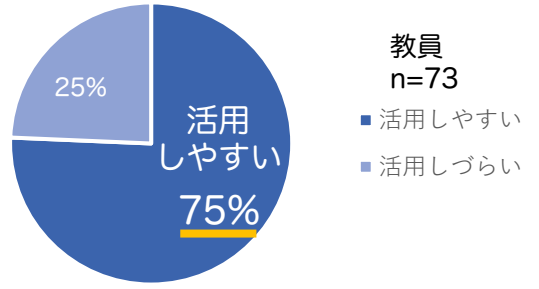
教員

3-3) 本教材を副教材として活用する際、有用だと感じたことを教えてください。(複数選択可) 教員 n=73



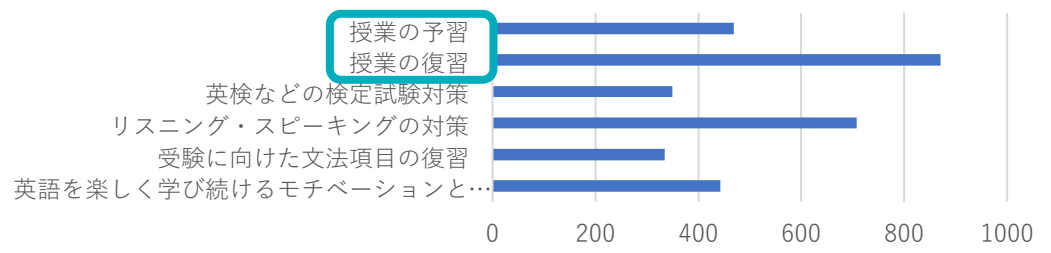
教員

3-2) 家庭学習や朝学習など、児童・生徒の自主学習で活用する上で、本教材は活用しやすいですか。



生徒

3-4) カラオケEnglishはどのような時に活用するのが良いと思いますか？(複数回答可) 中学生 n=1321





## ■ リアテンドとカラオケEnglishとのコンソーシアムとしての効果

### Reatendant

「リアテンド」による小テスト・定期テストのデジタル採点による採点時間の削減

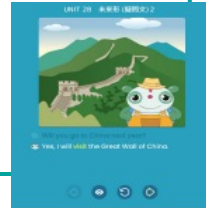
採点時間が以前の1/3から1/4へ

新たなEdTechツールの活用に取り組む時間を創出



スピーキング・ドリル「カラオケEnglish」によるICTを活用した英語四技能の学習を開始

- ・ 教員の授業準備の負担を軽減
- ・ 児童・生徒は自主的に学習を進められた



自治体・学校は、EdTechを活用した場合の校務改善・授業改善のイメージを持てた

先生の「働き方改革」と生徒の「学び方改革」の両輪を支援

### コンソーシアムとしての効果①

#### ■ 校務改善と授業改善の一体的な充実ができた

教員のコメント：「リアテンド」により、設問ごとに一覧にできるため、採点が効率的になり、業務負担が軽減された。採点時間が以前の3分の1から4分の1程度になった先生もいる。その分、授業準備や生徒指導といった他の業務に時間を充てられるようになり、新たなEdTechツール等の活用を検討する時間の創出にも充てられた。

今回、試した英語学習ツール(カラオケEnglish)は児童・生徒が自主的に学習できる教材が豊富に用意されており、教員の授業準備の負担の軽減にもつながっている。

今回EdTech導入補助金事業で利用したツールを今後も活用して、校務改善と授業改善の一体的な充実をさらに進めていきたい。

### コンソーシアムとしての効果②

#### 全国規模でのEdTechツールの利用促進

リアテンドと組み合わせて提案することで、カラオケEnglishを全国規模でご紹介し、コンソーシアムとして10自治体63校へ導入を進めることができました。

### 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

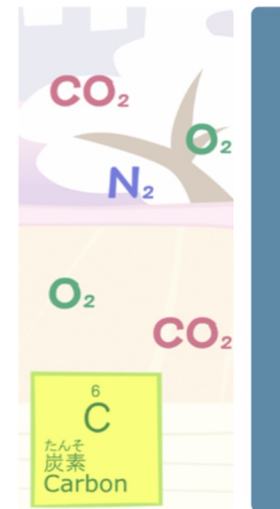
株式会社REKIDS 代表取締役

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](mailto:support-karaokeenglish@rekids-inc.com)