

Kahoot!を活用して学習効果を高めましょう! 日本における研究結果の報告 2026年アップデート版

Kahoot!について

Kahoot!は、学習ゲームやトリビアクイズをわずか数分で作成して共有しプレイできる、ゲームベースの学習プラットフォームです。ユーザーは、教育とエンターテインメントを融合させたインタラクティブな学習体験に簡単に参加できます。



Kahoot!に関する研究

Kahoot!は、学習ツールとして世界中で幅広く研究されており、その成果は学術論文として発表されています。NGOのWiKIT (EdTechインパクトの国際センター、International Center for EdTech Impact)が実施したレビューでは、Kahoot!に関する155件の科学論文が評価され、Kahoot!が学習、エンゲージメント、動機付けを促進することが確認されました。¹

また、Kahoot!に関する研究を総合的に理解するためのプロジェクトでは、ノルウェー科学技術大学の研究者たちがKahoot!を学習ツールとして分析・比較するため、93件の学術的研究を精査しました。その成果は、トップレベルの科学ジャーナルであるComputers & Educationにて発表され、Kahoot!が学習成果、教室での活性度、学習者の態度や不安感に対して肯定的な影響を与えることが結論付けられました。²

日本におけるKahoot!に関する研究

- 日本国内のKahoot!に関する研究は、日本の国立情報学研究所(NII)が提供する学術データベースサービスのCinii³によると、2017年頃から見られ、近年は言語教育系の学術誌や大学紀要などに論文が掲載されています。
- 例えば、日本の数学を学ぶ学生を対象とした鳴門教育大学の研究では、授業の導入部分とまとめ部分でKahoot!を活用する効果が検証されました。その結果、Kahoot!は積極的で深い学びを促進することを明示しています。⁴
- また、日本の大学生を対象に2024年に実施された研究では、Kahoot!が学術的語彙の習得と学習プロセスに対する認識に与える影響を探るケーススタディが行われました。その結果、同義語テストのスコアが26%向上し、多くの学生がリーディング、ライティング、スピーキング能力の向上を報告しました。この研究は、Kahoot!が語彙習得を促進する効果を示しており、より良い学習成果のために英語教育に取り入れるべきであることを示唆しています。⁵

- 第54回日本てんかん学会年次集会では、Kahoot!を活用した質問形式のウェビナーが実施されました。多くの参加者が、この形式が意見共有に役立ち、セッションを有意義なものにしたと感じたことが報告されています。この結果は、プロフェッショナルが参加する定例会議において、ゲーミフィケーションが満足度や形成的評価を向上させる可能性を示唆しています。⁶
- 大阪教育大学の吉田と松原の研究でも、日本の大学のEFL(英語を母語としない人の英語学習)クラスにおいて、Kahoot!が語彙習得の向上や教育効率に与える影響を調査しました。その結果、これらのツールが学生の動機付けと語彙学習を大幅に向上させることが明らかになりました。⁷
- 京都産業大学の新本は、学生がKahoot!を通して、楽しみながら英単語を覚え、復習できていることを示唆しました。Kahoot!を導入した語彙学習は習熟度の低い学生の授業参加態度を大きく変容させる可能性があると考えています。⁸
- もう一つの例として、17歳・18歳の工学系コースの大学生を対象とした信州大学の山本と北澤の研究があります。この研究では、語彙テストにKahoot!を活用することで、学習者の動機付けとエンゲージメントを効果的に向上させることを確認しました。多くの参加者が、Kahoot!と紙とペンを用いた復習テストの組み合わせに好意的な反応を示しました。⁹
- 福井進学ゼミの鳴戸と兵庫教育大学の鳴海の2025年の論文では、中学3年生がKahoot!の利点である「モチベーション維持」と「楽しい学びの提供」を生かしつつ、語彙学習の質をさらに高めることが期待できるとし「Kahoot!が持つクイズ形式のゲーム性により、生徒は友だちと競い合いながら学ぶ楽しさを感じるだけでなく、語彙力も向上させていることが確認できた。」と述べています。¹⁰
- 富山大学では、大学生がKahoot!などのアプリケーションを活用し、その教育効果の有用性や課題を検討し、匿名性やアミューズメント性を活かしたアプリケーションを授業に効果的に取り入れることで、より教育効果の高いアクティブラーニングを実施することが可能であることを確認しました。¹¹
- 最後に、2025年の論文で宮崎大学の小川らは、Kahoot!の活用前と比較して、学習意欲が低い傾向にあった児童の学習態度や行動にもポジティブな変化が表れるなど、学習活動を支援するツールとしての可能性を確認しています。¹²

結論: これらの日本での研究は、Kahoot!の活用に関する世界的な研究動向と軌を一にしており、Kahoot!が学習プロセスに肯定的な影響を与えることを示しています。特に語彙学習においては、新しい知識を学ぶ意欲を学生にもたすことが確認されています。また、質問や問題の作成における教師や専門家の関与の重要性を強調しており、回答のスピードよりも正確性に焦点を当てるべきであることも示唆しています。



脚注:

- (1) Kucirkova, N., Campbell, J. & Schewe, O. (2023) Kahoot! Integrative Review of Evidence, Report for WiKIT AS
- (2) Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning—A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818.
- (3) CiNii(サイニイ)は、日本の国立情報学研究所(NII)が提供する学術データベースサービスで、日本の大学、研究機関、出版社などの学術論文、書籍、学位論文、会議資料を検索できるプラットフォームです。
- (4) Sakai, T., Akai, H., Ishizaka, H., Kawaguchi, C., Tamura, K., Ozawa, H., & Miyake, K. (2024). Development of Mathematics Lesson Using Kahoot! as a Transformation of the Lesson through EdTech. *鳴門教育大学国際教育協力研究*, 17, 19-28.
- (5) Matsuda, M. (2024). Improving the Japanese College Students' Academic Vocabulary Mastery on Synonyms With Kahoot!. *多言語教育実践ジャーナル*, 4, 100-109.
- (6) Kitazawa, Y., Ikegaya, N., Kuroda, N., & Terada, K. (2022). Practical use of gamification at the 54th Japan Epilepsy Society annual meeting. *Epilepsy & Seizure*, 14(1), 1-9.
- (7) Yoshida, H., & Matsubara, M. (2018). The Effects of Mobile-Assisted Vocabulary Learning in Undergraduate EFL Classes. *教科教育学論集* (eISSN 2436-4096), 17, 25-30.
- (8) 新本庄悟(2023)積極的な授業参加を促す ICT を取り入れた語彙指導の一例. *高等教育フォーラム* Vol. 13, 2023, 135-139
- (9) 山本大貴, & 北澤佑太. (2024). Team-competition Style Vocabulary Tests Using Kahoot!: Developing a Motivating Test Format. *信州大学教育学部研究論集* (Shinshu University Journal of Educational Research and Practice), 18, 318-331.
- (10) 鳴戸 宏太 & 鳴海 智之 (2025) 中学3年生を対象としたKahoot!を用いた英語の語彙・表現の学習効果. *コンピュータ&エデュケーション* 58 (0), 82-87, 2025-06-01, 一般社団法人 CIEC
- (11) 大橋 隼人, 安藤 由香里, 杉森 保, 名執 基樹, 福田 翔, 笹山 啓, & 塩見 一三男 (2025). 教育 DX 化のためのアプリケーション活用と学生の反応. *富山大学教養教育院紀要* 第 6 号 (2025), 43-71.
- (12) 小川智博, 下田 航, & 小林 博典 (2025).ゲーミフィケーションを取り入れた学習活動の教育実践. *CIEC春季カンファレンス論文集* 16 (0), 50-54, 2025-03-24, 一般社団法人 CIEC