

1人1台端末の活用による実践事例

学校名	岡山県立勝間田高等学校		
実践者等	山本 隼	実践日	令和3年9月24日
実践場面 (教科・科目、学校行事等)	コミュニケーション英語Ⅱ		
対象生徒(学年等)	総合学科2年		
単元名 (教科・科目の場合のみ)	全レッスン		
使用したアプリ等	Quizlet、Classroom		
実践の概要(ねらい等)	<ul style="list-style-type: none"> ・基礎学力の定着 ・教科書内容の予習、復習 ・英語学習への動機づけ 		
実践の内容			
<p>◎使用アプリ</p> <p>○Quizlet…オンライン上で単語カードを作成し、それを使って意味を覚えたりすることができるサービス。</p> <p>◎実践例</p> <p>○Quizlet Live(個人でorチームに分かれて、最も早く12問連続正解を目指すゲーム)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師がゲーム参加のためのQRコード及びゲームコードを投影する 2. 生徒に参加させる 3. 少し学習時間を設ける 4. グループに分かれてゲームをする 5. チームを入れ替えたり、「英語から日本語」「日本語から英語」と問い方を変えたりして数セット行う <p>○ClassroomにQuizletのリンクを貼り、家庭学習に活用</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Quizletの学習セットへのリンクをClassroomに貼る 2. 各自フラッシュカードやゲームなどに取り組ませる 3. 授業時間内だけでなく、家庭学習にも活用させる <p>◎補足</p> <p>どちらの実践例においても「基礎学力の定着」「教科書内容の予習、復習」「英語学習への動機づけ」のねらいをもって活用している。</p> <p>また、音声の再生もできるため家庭での音読練習にも活用させることができる。</p>			
参考となるHP等	Quizlet ホームページ (https://quizlet.com/ja)		