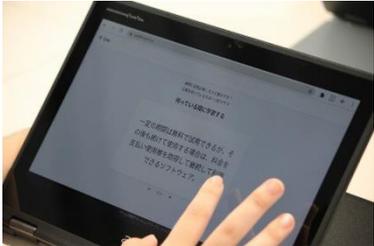
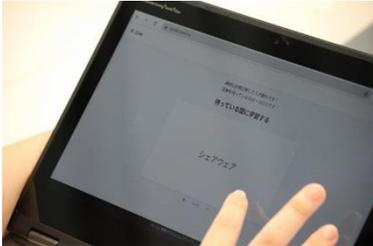


1人1台端末の活用による実践事例

| | | | |
|---|---|-----|-----------|
| 学校名 | 岡山県立津山商業高等学校 | | |
| 実践者等 | 頭士真人 | 実践日 | 令和3年10月1日 |
| 実践場面 (教科・科目、学校行事等) | 商業・プログラミング | | |
| 対象生徒(学年等) | 情報ビジネス科2年 | | |
| 単元名 (教科・科目の場合のみ) | 用語学習 | | |
| 使用したアプリ等 | Quizlet | | |
| 実践の概要(ねらい等) | 生徒が苦手としているプログラミング用語の学習を Quizlet を活用することでゲーム感覚で学べるように工夫する。 | | |
| 実践の内容 | | | |
| <p>Quizlet 内の機能の一つである Live を使用して、用語の学習を行う (教員アカウントとしての登録(無料)が必要)</p> <p>① 教師がコードを示し、生徒は Chromebook を用いて、ゲームに参加する(図1) 入力方法: コード番号を入力、QRコードの読み取り</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;">  <p>(図1)</p> </div> <p>② クラス全員が参加するまでの待ち時間を利用して、事前学習(図2・図3)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>(図2)</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>(図3)</p> </div> </div> <p>③ チームを編成して、ゲーム開始(図4・図5・図6) チームは自動で編成される。生徒は Chromebook を持って移動し、グループのメンバーで協力して、問題を解いていく。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>(図4)</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>(図5)</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>(図6)</p> </div> </div> <p>(効果) 生徒はゲーム形式ということもあり、用語の学習に主体的に取り組む様子が見られた。</p> | | | |
| 参考となるHP等 | https://quizlet.com | | |