

令和4年度 1人1台端末の活用による実践事例

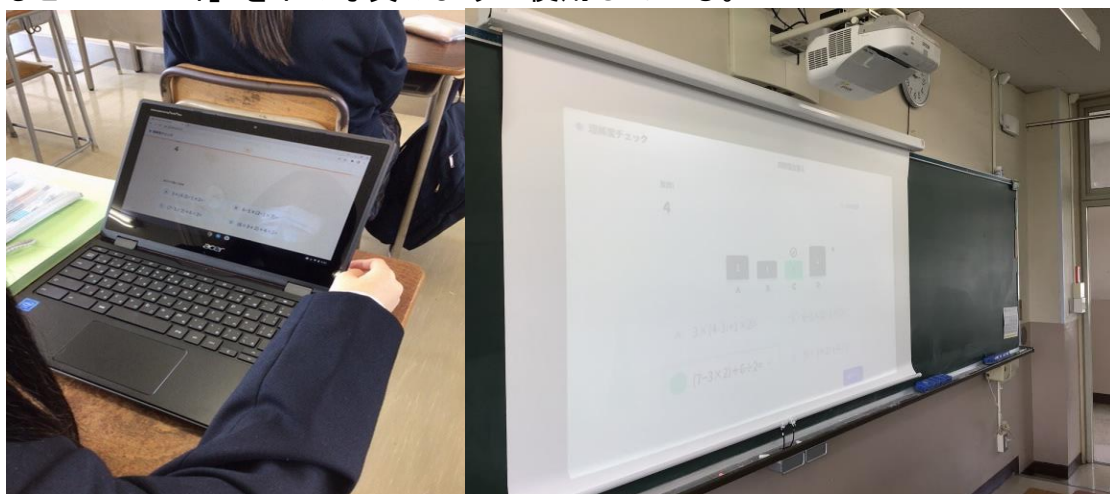
学 校 名	岡山県立勝間田高等学校		
実践者等	松本 理史	実践日	令和4年5月6日
実践場面 (教科・科目(単元名)、学校行事等)	数学Ⅰ (単元: 数の計算)		
対象生徒 (学年等)	第1学年		
育成を目指す資質・能力	観点Ⅰ: 知識・技能 観点Ⅲ: 学びに向かう力・人間性等		
分類	授 業 中	クラウドやアプリの活用	
		思考を促す活用	
	家庭学習	【振り返り】 【補習・定着】	

実践の内容

【授業】

第1学年数学Ⅰの授業では1～2時間の授業ごとに一度、授業の最初に「kahoot!」というクイズアプリを活用している。本アプリは教員が予め設定したクイズに対して生徒が個人もしくはグループでそれらに答えていき、最終的にポイントが高い者が勝者となるような、対戦形式で学習ができるものである。ポイントは問題に対する正誤・回答時間の早さによって決まる。

このアプリの使用を通した授業でのねらいとして、生徒の知識・技能の確実な定着、また、これから行う授業への足がかりを作ることの2点がある。本授業では前時で学習した単元【数と式】の内容について、その思考方法や数学的な表記方法を定着させる目的のもと「kahoot!」を下の写真のように使用している。



↑ 生徒が chromebook を用いて問題に答える様子

↑ クイズの結果はリアルタイムに電子黒板に反映される

【本時と家庭学習との連動】

(本時前)

授業前は生徒に特別な指示は出していない。

(本時後)

「kahoot!」で教員が作成した問題は、生徒が自宅でも再度チャレンジできる仕様になっている。教員から具体的な課題として自宅で「kahoot!」を用いた復習をするように指示しているわけではないが、一部の生徒は積極的に取り組んでいる。