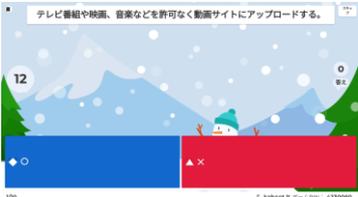
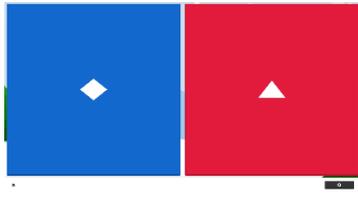
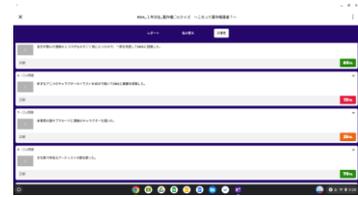
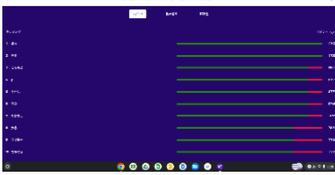


## 令和4年度 1人1台端末の活用による実践事例

学校名		岡山県立津山高等学校	
実践者等		安井徹人	実践日 令和4年5月21日
実践場面 <small>(教科・科目(単元名)、学校行事等)</small>		情報・情報Ⅰ (学校設定科目名: S L I) (著作権)	
対象生徒 (学年等)		普通科1年生40名	
育成を目指す資質・能力		<input checked="" type="checkbox"/> 知識・技能 <input type="checkbox"/> 思考力・判断力・表現力等 <input checked="" type="checkbox"/> 学びに向かう力・人間性等	
分類	授業中	<input checked="" type="checkbox"/> クラウドやアプリの活用 <input type="checkbox"/> デジタルデータの保存 <input checked="" type="checkbox"/> 思考やデータの可視化 <input type="checkbox"/> データの共有や共同編集 <input checked="" type="checkbox"/> 対話を充実させる活用 <input type="checkbox"/> 思考を促す活用 <input type="checkbox"/> 表現を充実させる活用 <input checked="" type="checkbox"/> 課題のやり取りと評価の支援 <input checked="" type="checkbox"/> 効率化や省力化 <input type="checkbox"/> その他 (                    )	
		<input checked="" type="checkbox"/> 振り返り <input type="checkbox"/> 探究 <input checked="" type="checkbox"/> 反転学習 <input type="checkbox"/> 補習・定着	
		<input type="checkbox"/> その他 (                    )	
実践の内容			
<p><b>【授業】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 本時の学習内容を確認する。</li> <li>2 著作権の目的、概要、例外規定等について、確認する。</li> <li>3 著作権を侵害する事例について考え、どのような権利を侵害しているか、何に注意しなければならないかをグループで話し合い、意見を共有する。</li> <li>4 <u>Kahoot!</u> を使ってクイズ形式で、生活の中における著作権侵害に関する問題に解答する。             <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 問題文を読み、解答を行う。(正誤選択、四択問題)</li> <li>(2) 問題の解答について、なぜその答えになるのかを周囲と話し合う。</li> <li>(3) 解説を聴き、重要だと思う内容のメモを取る。</li> </ol> </li> <li>5 3と4の活動を振り返って、今後著作権を侵害しないために、生活の中で特に意識する点を考え、<u>Jamboard</u> を使ってグループで意見をまとめる。</li> <li>6 本時の振り返りを行い、次時の学習活動を確認する。</li> </ol>			
		 <p>Kahoot! の出題画面 (教員)</p>	
		 <p>Kahoot! の解答画面 (生徒)</p>	
		 <p>Kahoot! の正答率結果の画面 (教員)</p>	
<p><b>Kahoot!</b> 小テストと同様に、学習内容の確認や知識の定着を図ることができ、結果を保存 (Excel) することで生徒の知識・理解に関する評価も行うことができる。また、自らの理解度をその場で視覚的に確認することができるクイズ形式のため、生徒は意欲的に参加し、レポート機能を使うことで間違えた問題を振り返ることもできる。</p>			
<p><b>【本時と家庭学習との連動】</b></p> <p>(本時前) 教科書・学習ノートを使い、学習内容の予習をする。</p> <p>(本時後) <u>Kahoot! のレポート (間違えたり時間がかかったりした問題)</u>を確認し、Forms を使って授業の振り返りを行う。</p>			
		 <p>Kahoot! のレポート画面</p>	