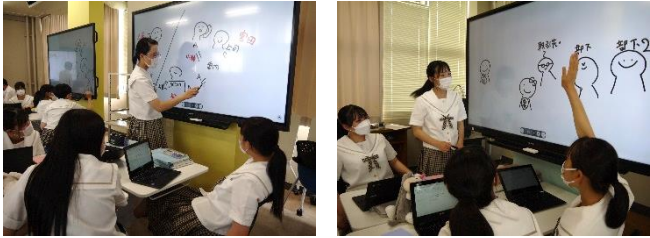



令和4年度 1人1台端末の活用による実践事例

学校名		岡山県立津山商業高等学校	
実践者等		吉澤 智美	実践日 令和4年6月27日・30日
実践場面 <small>(教科・科目(単元名)、学校行事等)</small>		ビジネスコミュニケーション 「対応に関するビジネスマナー」	
対象生徒(学年等)		商業科1年	
育成を目指す資質・能力		<input type="checkbox"/> 知識・技能 <input checked="" type="checkbox"/> 思考力・判断力・表現力等 <input 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 type="checkbox"/> 思考やデータの可視化	
		<input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 表現を充実させる活用 <input type="checkbox"/> 課題のやり取りと評価の支援 <input type="checkbox"/> 効率化や省力化 <input type="checkbox"/> その他()	
家庭学習		<input type="checkbox"/> 振り返り <input type="checkbox"/> 探究 <input type="checkbox"/> 反転学習 <input type="checkbox"/> 補習・定着	
実践の内容			
<p>【授業】 ビジネスコミュニケーションの単元「対応に関するビジネスマナー」のまとめとして、一連のやり取りを取り入れたロールプレイングのシナリオを自分たちで考え、発表を行った。</p>			
1時間目	<p>場面設定を考える。大型提示装置を使い、意見をまとめる。 ドキュメントを共有し、シナリオを作成する。</p>		
2時間目	<p>実際にロールプレイングを行う。 応接セットのある教室と Meet で繋ぎ、配信する。 カメラは「電話対応」「受付」「応接室」と、場面ごとに用意する。 観察側はロールプレイングの見ながら「良かった点」「改善点」を出し合う。 ロールプレイングの評価を Forms で入力する。</p>		
良かった点	<p>シナリオを作るにあたって、学んだことを取り入れようと思えることができた。 カメラを分けて配置することで、見てほしい場면을焦点化することができた。</p>		
改善すべき点	<p>配信の準備に時間はほとんどかからなかったが、2部屋に別れたため指示を出しづらい場面があった。</p>		
<p>【本時と家庭学習との連動】 (本時前) 授業時間中に完成しなかったシナリオはドキュメントを共有し、発表時まで完成させておく。</p>			