

## 本時のねらい

- ・自分の好きなことやふだんすることなどを言えるようになる / 2 つ以上のものについて言えるようになる
- ・相手の好きなものについて、たずねたり答えたりできるようになる

## 本時における 1 人 1 台端末の活用方法とそのねらい

クイズやゲームのアプリはいろいろあるが、①Quizizz と②Kahoot!を用いる。①はランダムな順番で出題される問題に自分のペースで答える形式で、②はクラス全体がクイズ形式で一齐に同じ問題を解くという違いがある。今回は、それぞれのアプリの特性を活かして、前時の振り返りに①を、内容理解確認に②を用いる。1 年生では、英語を聞く・話すことをメインに活動を進めているので、各授業で習得した表現を使って文を作り、毎回録音して提出させている。個々に録音することで、生徒も落ちついて発音でき、教員も発音や文構造を丁寧に確認、評価して生徒に返すことができる。

## 活用した ICT 機器・デジタル教材・コンテンツ等

- ・ Quizizz ・ Kahoot! ・ ロイロノートスクール ・ マイクつきイヤホン ・ プロジェクター ・ スクリーン

## 本時の展開

学習の流れ	主な学習活動と内容	ICT 活用のポイント・工夫
導入 (15分)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Quizizz* (前時学習事項の振り返り) (写真1)</li> <li>※学習事項がランダムに提示され、それに答える速さを競うクイズアプリ</li> <li>・小テスト</li> <li>・フォニックスタイム</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Quizizz を用いて前時の学習内容を楽しく復習する。</li> <li>・Quizizz の復習内容を含んだ小テストを行い、学習内容の確認を行う。</li> </ul>
展開 (25分)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・kahoot!*を用いた内容理解確認 (写真2)</li> <li>※提示された問題をクラス全員で一齐に解いて答える参加型クイズアプリ</li> <li>教科書 p 3 2、3 3 の本文内容や新出単語の意味を確認する発問を行う</li> <li>(例) Do you play basketball every day? A. Yes, I do. B. No, I am not. C. No, I don't. D. Yes, I am.</li> <li>・ペア活動「毎日(週)の習慣についてインタビュー」 (Do you ○○ every day / every week?)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スクリーンに本文の内容や、写真を投影して、聴覚的な理解だけでなく視覚的な理解も促す。</li> <li>・kahoot!はクイズ形式で問題を共有しながら、皆で協力して答える。解答もその場で共有し、理解を深めることができる。</li> </ul>
まとめ (10分)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ペア活動で学習した内容「自分が毎日(毎週)行うことについて」英語でロイロノートのカードに録音させ、提出させる。(写真3)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・個別に録音することで、普段から「話す」活動の評価ができる。</li> <li>・録音した内容を自身で何度も確認し、最も上手に話せたと感じた録音のカードを提出させる。</li> <li>※マイク付きイヤホンを活用することにより、確実に音声を録音することができる。</li> </ul>

## 1 人 1 台端末を活用した活動の様子



写真1 Quizizz で前時の振り返りをしている様子



写真2 Kahoot で内容理解をしている様子



写真3 ロイロノートに録音している様子

## 児童生徒の反応や変容

毎時間「今日は Quizizz 無いのですか?」と聞かれるほど、Quizizz は多くの生徒たちが大好きで盛り上がりを見せる。同じタイトルで 2 ~ 3 回繰り返すことで、定期テスト前の復習としても取り組ませている。2、3 回目と正答率が上がるため、達成感が得られることがこの活動の特徴である。録音する際にイヤホンマイクを使用したことにより、教室内の雑音を除いて自分の声をはっきりと録音することができた。教科書の英文カード(ロイロノート)上に録音させて、読み間違っているところをハイライトすると A 評価になるまで何度も挑戦しようとする生徒が増えた。

## 授業者の声~参考にしてほしいポイント~

Quizizz や Kahoot!を授業で使用する際は、事前にログインさせて、授業の中で使用する際にすぐにゲームスタートできるのが理想である。タブレット PC 起動に時間がかかる、Wi-Fi がなかなかつながらない等の状態で全員が揃うのを待つと、授業時間が短くなってしまふ。画面上のある問題の文字が小さいので、問題や文章選択肢の中に多くの文字数を入れることはあまり適さない。