

## 何を使う

**機器** スマートフォンまたはタブレット  
(教師：1台、生徒：各自)

**ソフトウェア (アプリ)**

Kahoot!, Mentimeter, Quizizz, Survey Monkey



Mentimeter



## それをどう使う (それで何ができる)

- ・参加者の意見 (回答) をリアルタイムで集計し、全体の結果を表示することができる。
- ・クイズを行い、正解・不正解や全体の回答状況、児童生徒の回答の速さなどをクラス全体で確認することができる。

## ここが変わる、活用メリット【ICT 活用 Before-After】

高校 外国語 (英語) 他

## 【 Before 】

- 児童生徒に挙手させることにより、集団内の意見の相違を把握していた。
- 小テスト等を実施することで、児童生徒の知識の定着状況を把握していた。

【 After 】 **メリット**

- 児童生徒に考えさせたいテーマを画面に提示し、回答させることで、学習集団の意見の相違を正確かつ瞬時に把握することができ、ディスカッションやディベート等の言語活動を円滑に行うことができる。
- 基礎知識の定着状況を把握するための活動を、一体感をもちながら、短時間で効率よく行うことができる。

機器 (台数)	スマホ	タブレット	PC	その他	学習 場面	一 斉	個 別	協 働
	○	○					○	
授業実施時に必要な環境→				インターネット接続	○	1人1台端末		○
活用が想定 される校種	小	中	高	特	活用が想定される教科・科目等		全教科	
	○	○	○	○	活用が想定される場面		回答集計	