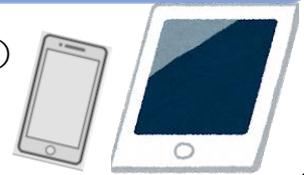


## 何を使う

**機器** スマートフォンまたはタブレット（教員は PC が必要）

**ソフトウェア（アプリ）**

Kahoot!（無料版）、iPhone・Android



## それをどう使う（それで何ができる）

- 世界で約 12 万人に利用されているノルウェーのオンラインプラットフォーム。
- 大人数で遊べるクイズを簡単に作成することが可能で、4 択や正誤判断等の設定もできる。
- 正解の場合のみポイントが加算されるとともに、解答までのスピードがポイントに反映される。



## ここが変わる、活用メリット【ICT 活用 Before-After】

高校 国語総合 or 古典 A・B 「古文の単語の学習」帯単元として実施

## 【 Before 】

- 古文の単語の意味を覚えることができているか、小テスト等で確認する。

【 After 】 **メリット**

- 従来、古文の単語に限らず、語彙に関する学習は暗記・再生の単調な学習になりがちであったが、ゲーム性を持たせることで、主体的に楽しく学ぶことができる。
- 解答の正誤だけではなく、スピードがポイントに反映されるため、ペーパーテストでは測定できない部分を測ることができる。

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
	○	○	○	モニター				
生徒：各自の端末（スマホ、タブレット）、教員：PC					○	○		
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		国語・英語	
	△	△	○	△	活用が想定される場面		語彙学習	