

■子どものICT環境



端末

- Surface Go (Microsoft)

OS

- Windows 11

ツール・アプリ

- Microsoft Teams (Microsoft)
- Microsoft PowerPoint (Microsoft)
- Mentimeter (Mentimeter)
- Surface ペン (Microsoft)

■授業のDXのポイント



①学習する単語を手元で確認させる

遊びに関するイラストを並べた画像を Teams 等のプラットフォームから子ども達へ投稿します。手元で新しい単語や表現に触れ、安心して新しい単語に慣れ親しむことができます。

“I like dodgeball.” など、教師が発話した遊びのイラストを指し示すポインティングゲームや、“tag, jump rope, soccer...” “reading, drawing, play cards...” と、ペアでそれぞれの端のイラストから順に読み上げていくドンジャンけんゲームなどの、言語活動を行います。

データ配信の場合、印刷する必要もなく一人一人に配布できることに加え、板書と同じカラー(4色)を手がかりに学習させることができます。

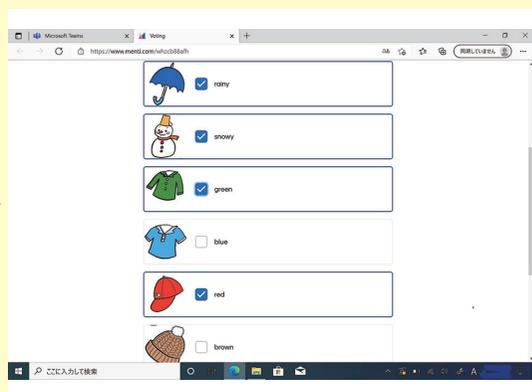
①遊びの言い方を練習する



Teams に投稿された画像を使って、ポインティングゲームをします。“soccer” (教師)、“soccer” (子ども)と教師の発話を繰り返し、当てはまるイラストを指します。

上のような単語レベルの練習から、“I like soccer.” (教師) “I like soccer.” (子ども) といった文レベルの練習まで行い、表現にも慣れ親しませます。

②リスニング問題をする



Teams に Mentimeter のリンクを投稿し、アンケートに接続してリスニング問題に解答させます。内容に当てはまるものを選んで投票させ、全体の理解度を把握します。Mentimeter の回答は匿名なので、どの子どもも安心して選択することができます。

一人一人の回答を把握したい際には、Forms 等のアンケート機能を使って答えさせます。

授業のねらい

・遊びの言い方を知り、慣れ親しませるための活動を行う。テキストに出てくる単語だけではなく、子どもたちが伝えたい単語も加える。

②子どものリスニングの状況を視覚的に把握する

二次元コードを読み取らせ、Mentimeter でリスニング問題に取り組みさせます。内容に当てはまるものを選んで投票させ、結果をグラフで確認します。これにより、リスニング後すぐに子ども達のつまずきに気づき、音声を再度聞かせたり、教師が読み上げたりして、指導改善につなげることができます。また Mentimeter は匿名なので、誰でも安心して選択することができます。

なお、一人一人の正答を把握したい場合には、Forms 等のアンケート機能を使って答えさせます。

③時短で作成したビンゴシートを活用する

PowerPoint のスライドに、ビンゴシートとして使う枠と遊びの単語(下図参照)を貼付して Teams で配信します。

子ども達は、配信されたスライドを開き、好きな位置にイラストを移動させて、簡単にビンゴシートを作ることができます。

PowerPoint を活用したビンゴシートでは、テキストの巻末の絵カードを切り取らせたり、遊びの絵を子ども達に描かせたりする時間を省くことができます。



リスニング問題のイラスト

③端末の画面でビンゴシートを作る



Teams を開き、「課題」から PowerPoint を開きます。遊びのイラストをタップして、ビンゴシートの枠内の好きな位置へ移動させます。その際、黙々と移動させるのではなく、教師の発話した単語を子ども達が繰り返し発話しながら1つずつ移動させます。音声に親しみながらみんなが同じタイミングでビンゴシートを完成させることができます。

④ビンゴゲームをする



“Do you like dodgeball?” のように、指名された子どもに対して、他の子ども達が好きな遊びについて尋ねます。

“Yes, I do.” の答えがあった場合には「描画」からペンを選んで、ドッジボールのイラストに丸をつけます。“No, I don't. I like soccer.” のような答えの場合は、サッカーのイラストに丸をつけます。