

C協働学習 (C1)

主な学習活動

天下統一へ向けて働きがより大きかったのは信長、秀吉のどちらかについて、学習したことを基に討論したりクイズ形式で復習したりする。

1 本時のねらい

2人の武将の働きについて話し合ったり、重要事項を改めておさえたりすることによって、戦国の世が統一されたことを理解することができる。

2 主に活用したICT機器・コンテンツ等

電子黒板

Kahoot

3 参考にしてほしいポイント

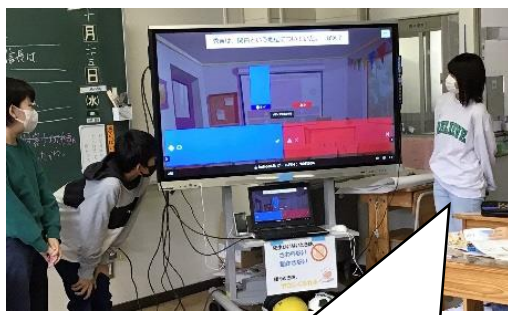
Kahoot (ゲーム型授業応答システム) は、児童が作った問題の出題が可能である。オンライン上で参加ができ、リアルタイムの競争が積極的な参加を促し、楽しく復習することができる。

段階場面	主な学習活動	ICT機器活用のポイント
終末	Kahootを活用し、事前に児童が作成した単元の復習問題に取り組む。	(Kahoot) 単元を通して学んだことを基にして、写真や図等を用いたクイズ形式の復習問題を作成する。確認のために教科書を見返したり、友達と話し合ったりしながら問題を解かせることにより、意欲的に理解を深めることができる。

タブレット

+

電子黒板



秀吉が行ったことはどれかな？
資料をヒントに○か×を選んでね。



う～ん…。この問題、教科書の
この資料から分かるかな？確認
してみよう。

4 活用効果

Kahootを活用し、学んだことを友達にアウトプットする機会として位置付けることで、子どもたちはこれまでの学習内容の振り返りを意欲的に楽しく行うことができた。そのため、これまで以上に知識の定着が図られた。

5 アドバイザーからのコメント

この実践では、ゲーム型システムで学習するのではなく、子どもたちがクイズゲームを作ることに面白さと学ぶ意味があります。作るためには、その内容を知り、どのように作ろうかと企画しなければなりません。自己調整力で言えば、見通しや予見する力が育ちます。
(東京工業大学 赤堀侃司)

他者の考えを想定しながら作問を行う活動は、思考過程を振り返ることにつながることで期待でき、自身の考えをより深い学びに導く可能性があり有用と考えます。特に、複数の解答を選択肢とする場合は、背景にある知識や関連する知識を意識することになり学びが深まりそうです。
(福島大学 平中宏典)