

1 活動名

○×クイズアプリを使った

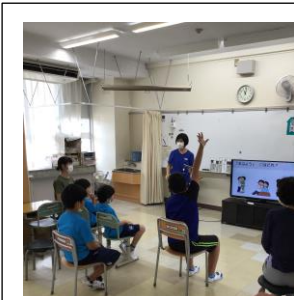
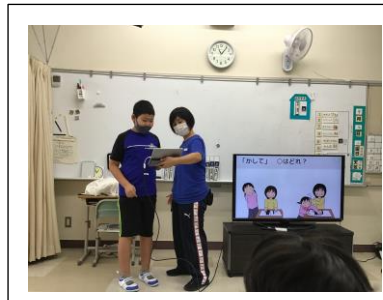
生活単元学習「腕いっぱい分、はなれよう！」(友達との適切な距離)

2 対象

- ・小学部3年生，5年生の児童

3 内容と取組の様子

- ・日常生活の友達との関りについて主な場面を取り上げ，一場面ずつイラストを用いて「どちらの行動が良い（○）か悪い（×）か」を考える。
- ・全児童に答える場を設けながら授業を進めていくが，悪い（×）と考えた理由を考えさせる場面も設ける。
- ・良い（○）場面を取り上げる際，キーワードとなる「腕いっぱい分」を繰り返し伝えるようにする。
- ・イラストで良い（○）悪い（×）が分かったら，テレビにつないでおいた iPad で「どれかなクイズ」を行い，ひとつずつ確認をする。
- ・全場面が終わったら数場面のロールプレイを行い，腕いっぱい分離れることを体感して覚える。



4 使用したツール(システム・アプリ・ソフト・教材等)

- ・○×クイズアプリ「どれかな？」
- ・iPad
- ・テレビ

5 おすすめポイント

- ・児童自身が良いと思った画面をタッチすることで、「○（ピンポン）」や「×（ブー）」と視覚的・聴覚的に分かりやすく正解がでるので，意欲的に取り組むことができる。
- ・アプリは活用しやすく，児童の実態に応じた問題が簡単に作成できる。

6 さらに工夫したいこと

- ・児童の実態に応じながら，他の授業においても有効的に ICT 機器を使用できないものかと模索中。