

中学校外国語科におけるICTの活用について

単元：日本文化を紹介する(第3学年)

★「話すこと[発表]」に重点をおいて指導した単元です。

ツール・機能：One Note、Google Jamboard

ビデオ機能

プレゼンテーションソフト(Microsoft Power Point、Google スライド など)

音声入力機能

学習管理ツール(Microsoft Teams、Google Classroom など)

分類：思考活動、協働活動、製作・制作・創作活動



○ 単元の目標

来日したばかりのALTに日本のよさを伝えるために、日本文化について事実や自分の考えを整理し、簡単な語句や文を用いてまとまりのある内容を話すことができる。

○ 単元計画(全4時間)及び1人1台端末の活用場面

時間	主な言語活動等	活用場面〔ツール・機能〕
1	<ul style="list-style-type: none"> ■単元の目標を理解する。 ■教科書の内容を捉え、その内容について伝え合う。 	
2	<ul style="list-style-type: none"> ■ALTに日本文化について興味があることや知りたいことなどをインタビューする。 ■インタビューで得た情報を基に、発表内容についてマッピングを作成する。 	活用場面① :マッピングの作成 [One Note、Google Jamboard など]
3	<ul style="list-style-type: none"> ■マッピングを基に、ALTに伝えたい日本文化についてグループ内で発表を行う。 	活用場面② :発表の録画 [ビデオ機能]
4	<ul style="list-style-type: none"> ■ALTに日本文化について紹介する。 	活用場面③ :発表における資料提示 ※【第3時】から作成 [プレゼンテーションソフト(Microsoft Power Point、Google スライド など)] 活用場面④ :作品の提出 [音声入力機能] [学習管理ツール(Microsoft Teams, Google classroom など)]

活用場面①: マッピングの作成【第2時】

2

○ツール・機能

One Note、Google Jamboard など

○活用のねらい

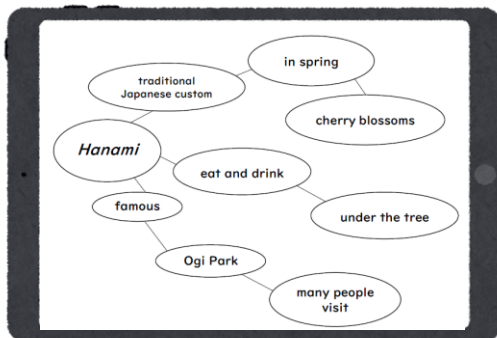
まとまりのある内容を発表することができるように、発表内容を可視化し、情報を整理する。

1人1台端末を活用してマッピングを作成することで、簡単に情報を加えたり削除したり、位置を移動させたり、記録したりすることができます。



○活用の流れ(例)

(1) ALTにインタビューした内容に基づきマッピングを行い、発表内容の整理を行います。



(2) ALTにインタビューした内容に基づきペアで交流し、新たに得た情報をマッピングに付け足します。



(3) 作成したマッピングを基に、ALTに伝えたい日本文化についてグループ内で発表します。



活用場面②：発表の録画【第3時】

3

○ツール・機能

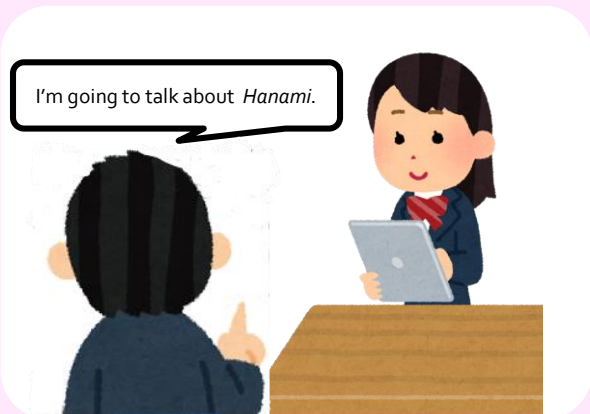
ビデオ機能

○活用のねらい

ルーズブリックと照らし合わせて、自分の発表を改善することができるように、発表の様子を撮影し、それを基に修正を行う。

○活用の流れ(例)

(1)発表の様子を撮影します。



(2)動画を見ながら、ルーズブリックと照らし合わせて、発表の修正点を洗い出します。



(3)次時の発表に向けて、修正点を改善するために発表練習を行います。



1人1台端末を活用して生徒が自分の発表を見ることで、ルーズブリックと照らし合わせて、自分の発表を客観的に分析することができます。また、自分の発表のよい点や改善点に気付くことができます。



活用場面③：発表における資料提示【第3時～第4時】

○ツール・機能

プレゼンテーションソフト
(Microsoft PowerPoint、Google スライド など)

○活用のねらい

日本文化について分かりやすく紹介するために、スライド資料を提示する。

○活用の流れ(例)

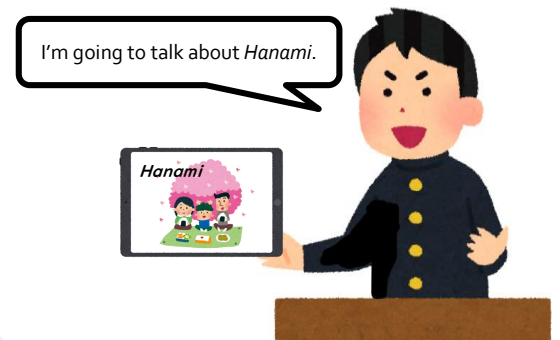
(1) 日本文化紹介において使用するスライド資料を作成します【宿題】。



(2) 作成したスライド資料について意見交換を行います。必要に応じて修正を行います【第3時】。



(3) 日本文化紹介において、スライド資料を用いて発表します【第4時】。



1人1台端末を活用して発表資料を提示することで、聞き手と資料や画像を共有したり、操作によって聞き手に伝えたいことを強調したりすることができます。



活用場面④：作品の提出

5

○ツール・機能

音声入力機能、
学習管理ツール(Microsoft Teams、Google Classroom など)

○活用のねらい

教師が生徒作品(パフォーマンス)を適切に評価するために、作品を記録し、提出させる。

1人1台端末を活用して生徒作品をデータとして蓄積することで、長いスパンで生徒の学習状況を見取り、生徒の学習改善や教師の指導改善に生かすことができます。また、評価資料として〔記録に残す評価〕に生かすこともできます。



○活用の流れ(例)

(1) 音声入力機能を用いて、生徒に日本文化紹介を1人1台端末に吹き込みます。

I'm going to talk about *Hanami*.



(2) 音声が文字に変換されます。適宜、大文字・小文字、ピリオド、固有名詞、改行等を修正します。



(3) テキスト(文章)をコピーして、教師に送信します。教師は、生徒が提出した英文をチェックし、生徒にフィードバックします。

