

# 令和5年度 群馬県立吾妻特別支援学校

ICT活用実践事例

# ① Kahootの活用



# Kahoot!

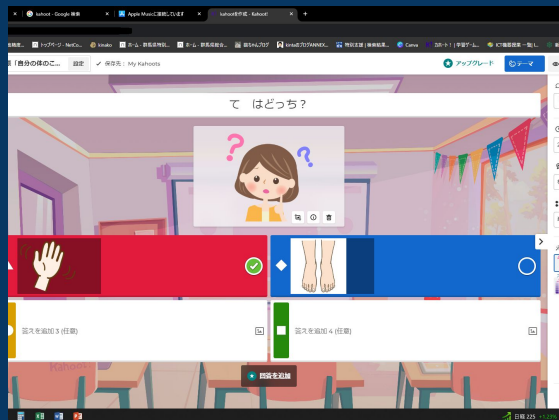
## Kahoot! (カフート!)

### ○ アプリ(サービス)の概要

- ・ Kahootは、ノルウェーの企業Kahoot!が開発した教育用ゲームプラットフォーム(WEBサービス)です。
- ・ 多肢選択問題や並べ替え問題、マッチング問題など、さまざまなタイプのクイズを作成し、参加者はスマートフォンやタブレットなどのデバイスを使って回答することができます。

### ○ このアプリ(サービス)の良いところ

- ・ 楽しく学べる:クイズゲーム形式で学習を行うため、児童生徒は楽しみながら学ぶことができます。
- ・ 参加型:全員が参加して楽しめるゲーム形式です。ゲームの種類によっては、対戦や協力ができるゲームもあり、児童生徒同士のかかわりが期待できます。
- ・ リモートに対応:WEB上で行うので、オンラインで行うことも可能です。



### ○ WEB上で問題を作成

- ・ 選択問題、○×を選びます。
- ・ 問題や選択肢に、イラストを使うことができます。



### ○ クイズとゲーミフィケーション

- ・ クイズだけで行うこともできますが、ゲーム形式で行うこともできます。
- ・ 問題の後に宝石をタッチしてスコアを競ったり、正解数で陣地の取り合ったりするゲームがあります。

# Kahoot!

Kahoot!  
(カフート!)

## 授業で活用

### ○ 指導の形態

- ・ 生活単元学習(保健集会)

### ○ 目標

- ・ 身体の部分の名前や、季節に応じて病気やけがまたはそれらの予防について知る

### ○ 取組の様子

- ・ 初めは答えがわからなくても、タッチするごとに反応する画面を楽しんで、取り組み続ける様子が見られました。
- ・ 取り組み続けるにつれて、だんだん正解を覚えていき、正解率が上がることもありました。
- ・ 「楽しかったね」「今度はいつクイズ大会するの?」と、次回を楽しみにする様子が見られました。



- ・ イラストを選んで回答することができます。
- ・ 有料版では、タイピングや並び替え問題もできます。



- ・ 保健室から校舎全体に向けて配信しています。
- ・ 画面共有されたクイズ画面を見て、担任の先生が支援しつつ、児童生徒はクイズに取り組みます。



## ② PhotoBoothの活用



# PhotoBooth (フォトブース)

## ○ アプリの概要

- Photo Boothとは、Appleが開発した写真撮影ソフトウェアです。内蔵カメラを使用して写真を撮影することができます。
- さまざまなフィルターやエフェクトを適用して、面白い・おかしな写真を作成することもできます。

## ○ このアプリの良いところ

- コミュニケーション: 児童が自分の姿や表情を写真に残すことができます。これにより、自己肯定感を高めることができます。また、教師や友達とコミュニケーションをとるきっかけにもなります。
- 創造性: さまざまなフィルターやエフェクトを使って、自分だけのオリジナル写真を作ることができます。これにより、児童の創造性を育むことができます。
- 社会性: 児童が写真を見せ合って楽しめる遊びです。これにより、児童はお互いの姿形に興味をもち、社会性を育むことができます。



## ○ 特殊効果を選択

- 特殊効果を選びます。
- 顔をタップすると撮影モードに進みます。

## ○ 撮影モード

- 特殊効果によっては、ゆがませる場所を伸ばしたり変えたりできます。
- 撮った写真は下部に並んでいきます。





# PhotoBooth (フォトブース)

## 授業で活用

### ○ 指導の形態

- ・ 遊びの指導

### ○ 目標

- ・ 身の回りの遊びや遊び方について関心をもつことができる

### ○ 取組の様子

- ・ 最初の説明の時点で、おかしな教師の顔を見て笑いながら、楽しんで説明を聞くことができました。
- ・ 特殊効果を変えたり、被写体との距離を変えたりして、取り方を工夫する様子が見られました。
- ・ 自分や友だちの写真を見て「撮るから止まって」「ぐにやぐにやだ～！」とコミュニケーションすることができました。



- ・ 少しずつ顔を動かして、面白い写りになるように調整しました。
- ・ 「ここで撮って！」と教師に頼んで撮影成功！



- ・ 表情や顔の向きを変えて、楽しそうです。
- ・ ベストの一枚を求めて、夢中で何度も試行錯誤していました。