事例名			
百人一首×神経衰弱			
校種・学年	高等学校・３年		
教科・科目・単元・題材	国語科・古典探究		
学校名〈任意〉	京都府立鳥羽高等学校	事例報告者氏名〈任意〉	福山　悠加
機能名（アプリ名）	カードの作成（ロイロノート、ChatGPT、Gemini 等）		

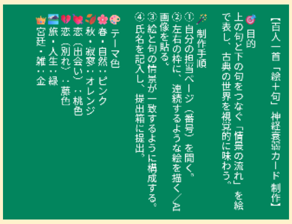
ICT 活用のポイント

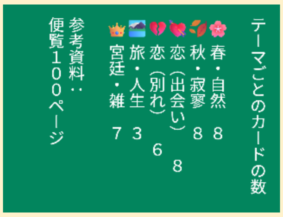
　カード作成の前に、和歌の内容をまとめさせロイロノートに提出させた。このまとめを教師がチェックし、明らかな間違いなどがあれば、すぐにフィードバックして、修正することができる。

　イラストは手描き orAI どちらでも可とし、先ほどの和歌の内容まとめと照らし合わせながら AI を使って作成、調整する。それぞれの和歌の情景にあったカードを簡単に作成することができる。

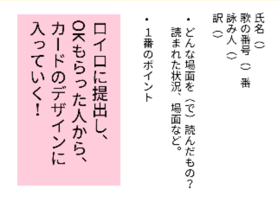
活用場面

①授業の概要説明

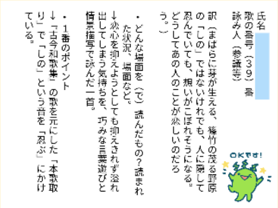




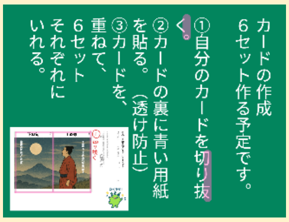
②和歌の内容をまとめ、ロイロノートに提出

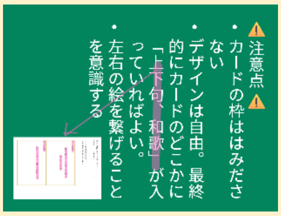


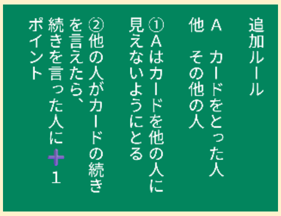
例



③カード作成







例

④ゲーム開始。終了後順位を決めて、2回戦目以降は各順位ごとに集めた班編成にし、実力差があまりでないように調整する。

授業者のコメント・児童生徒の主な反応等

　古文に対して苦手意識があり、今回の取組にも初めはあまり乗り気でない生徒が多かった。しかし基本は神経衰弱というシンプルなゲームであるため、ゲームが始まると前のめりに取り組む様子が見られた。またカードがとれなくても、歌の続きをなんとか思い出してポイントを取ろうとしている様子も散見された。

　今回の取組を通して、百人一首を知識面、ビジュアルの面でインプットし、ゲームを通して頭と体を使い、楽しみながらアウトプットすることができていると感じた。