

事例名			
言葉を調べたり、創作したりして、言葉に親しみを持とう			
校種・学年	高等学校・3年		
教科・科目・単元・題材	国語科・国語表現・表現を楽しむ		
学校名〈任意〉	京都府立丹後緑風高等学校 (久美浜学舎)	事例報告者氏名〈任意〉	城元 裕生也
機能名(アプリ名)	・たほいやゲーム (https://www.tahoiyagame.com)		
ICT 活用のポイント			
<p>生徒自身が創作した言葉を発表する媒体として、たほいやゲームのサイトを活用した。発表された言葉をクラスメイトがどのような意味なのかを予想することで、予想が当たった時の達成感や、「このような意味も考えられるのか」という新しい気づきを得ることができる。</p> <p>通常なたほいやゲームは予想する意味を1枚1枚紙を使って提出するゲームであるが、上記のサイトの活用により、その共有が効率化することができる。</p>			
活用場面			
<p>① 辞書には載っていないけど、自分たちがよく聞く・使う言葉を探し、その意味や用例を考える。</p> <p>例)チキる・・・「A君はチキって、声をかけられなかった」(怯えること。怯えて足がすくんだり、怖気づいて弱腰になること。)</p> <p>② ①で探した言葉に倣って自分で言葉を創作し、その用例や意味を考える。</p> <p>③ ②で考えた言葉をたほいやゲームのサイトに入力し、考えた意味もあらかじめ入力しておく。</p> <p>④ そのサイトの二次元コードを他の生徒が読み取り、その言葉の意味を予想して入力する。</p> <p>⑤ 全員の解答が集まったら、その中からどれが本当の意味かを当てる。</p> <p>また、当日はゲーム性を取り入れるため、得点を競わせた。</p>		 	
授業者のコメント・児童生徒の主な反応等			
<p>今回の ICT 活用を通して、生徒自身が未知の言葉についてどのような意味があるのか深く考察することで、言葉に対する興味・関心が深まったように思える。生徒の振り返りにも「ゲームを通して、楽しく言葉に親しみを持てた」、「創作言葉を考えながら(流行語などの意味は)こんな風に広がっていくんだなと思った」などと、言葉の意味を考える楽しさや、時代と共に言葉が移ろい、広まっていく様を実感できたことが書かれていた。</p>			