

事例名			
ChatGPT を補助道具として作成した百人一首暗唱用ゲームアプリの活用			
校種・学年	高等学校・定時制 1 年		
教科・科目・単元・題材	国語科・言語文化・「和歌・短歌」		
学校名〈任意〉	京都府立朱雀高等学校 定時制課程	事例報告者氏名〈任意〉	坂本 美和子
機能名 (アプリ名)	<ul style="list-style-type: none"> ・百人一首 4 択ゲームアプリ (特定札 20 首→10 問/復習・読み上げ・和風演出) (自作) ・ロイロノート Webカード 		
ICT 活用のポイント			
<p>ChatGPT を使ってゲームアプリを作成した。</p> <p>アプリの機能</p> <ul style="list-style-type: none"> ・百人一首の特定の 20 首を選び、1 ゲーム 10 問をランダムに出題。 ・上の句を表示して、下の句の正解を 4 つの選択肢の中から選ばせる。 ・不正解のときだけ「正しい下の句」を読み上げる機能付き。 ・10問のゲーム終了時に「間違えた札一覧」を表示し復習ができる。 ・「間違えた問題だけ復習」を選択すると、間違えた問題だけで再ゲーム(反復学習)ができる。 			
活用場面			
<p>①作成したアプリのURLを用いてロイロノートの web カードを作成する。 https://sakamotomiwako-cloud.github.io/gosyoku-ao2/hyakunin-ao2.html</p> <p>②Web 上で動作するため、URL をロイロノートの Web カードとして配信し、生徒一人一人が自分のペースで取り組めるようにした。</p> <p>③解答後は正誤が即時に表示され、さらに「間違えた問題だけで再挑戦できる」機能を設けることで、個々の理解度に応じた学習が可能となった。</p> <p>ゲーム中の動画 https://youtu.be/RuCX4p4fS5c</p> <p>期待される効果</p> <p>暗唱にゲーム性を取り入れることで、生徒が主体的に百人一首に取り組みやすくなり、暗唱への心理的ハードルを下げる効果が期待できる。また、繰り返し挑戦できる仕組みにより、自然な形で和歌の定着を図ることができる。スマホでもできるので家庭でも取り組みやすい。</p>			
  			
授業者のコメント・児童生徒の主な反応等			
<ul style="list-style-type: none"> ・百人一首の暗唱に苦手意識を持つ生徒も、ゲーム形式にすることで意欲的に取り組む姿が見られた。 ・自分のペースで何度も挑戦できるため、全体の学習進度に左右されにくく、個別最適な学びにつながった。 ・「間違えた問題だけをやり直す」機能により、生徒自身が弱点を意識しながら学習できていた。 <p>生徒の反応</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「ゲーム感覚でできて楽しかった」 ・「間違えたところだけもう一回できるのがよかった」 ・「読み方が音声で聞けるのがいいけれど、もっと上手だとさらにいい」 			