

事例名			
英語でゲーム実況に挑戦しよう			
校種・学年	高等学校・2年		
教科・科目・単元・題材	英語科 ・英語コミュニケーションⅡ ・Big Dipper English Communication Ⅱ ・Lesson6 Wakamiya Masako: The world's Oldest Game App Developer		
学校名〈任意〉	京都府立向陽高等学校	事例報告者氏名〈任意〉	松本 陽
機能名（アプリ名）	オンライン英語学習ゲーム（URL: <a href="https://www.gamestolearnenglish.com/">https://www.gamestolearnenglish.com/</a> ）		
ICT 活用のポイント			
<p>①iPad のおかげで、ブラウザで遊べるゲームを授業内に取り入れることができた。</p> <p>②即興的に英語を発話する活動をすることができた。</p>			
活用場面			
<p>① ”Games to Learn English”という英語学習ゲームが40個ほど紹介されているサイトにアクセスして、ゲームを1つ選ぶ。（オンライン英語学習ゲーム URL: <a href="https://www.gamestolearnenglish.com/">https://www.gamestolearnenglish.com/</a> ）</p> <p>②生徒は、iPad を使って個人でゲームに挑戦し、ルールや操作方法を理解する。</p> <p>③生徒は、グループや全体に向けて「自分が選んだゲームについて理解したこと」を実際に操作しながら実況的に英語で説明する。</p>			
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div>			
授業者のコメント・児童生徒の主な反応等			
<p>「生徒が即興的に英語を喋る機会を作りたい。」と思い、この授業を計画した。日頃から英会話や英作文にも取り組んでいるが、どうしても形式的な内容になっていた。ゲームを授業に取り入れることで、とにかく生徒が楽しそうに英語を話しており、普段の英会話活動より積極的な姿勢が随所に見られた。特に失敗してでも英語をとにかく話そうとする姿勢が多く見られ嬉しかった。ちなみに、各ゲームには英文でルール説明も用意されており、教員が個別に生徒の翻訳等を手伝う必要がなく、その分、全体的な指導に時間を割くことができた。</p>			