

教材教具および題材	学部	授業名 (主たる教科領域)	執筆者
言葉集めビンゴゲーム	中	ことば・かず (国語)	稲葉

<ねらい>

- ①ゲームを通して、語彙を増やしていく。
- ②新しい言葉を知ったり、書いたりする。

<内容(作成方法・使用方法・工夫点など)>

- 中学部の「ことば・かず」の授業で使用。
- 使用方法
  - ①生徒たちは口のつく知っている言葉を、3×3の口の中に合計9つ書き出す。
  - ②記入できると、全員で「答え合わせ」ということで、一人一つずつ、口に書き出した単語を順番に発表する。
  - ③発表された単語が3×3の口に記入していれば、その単語に○をつける。
  - ④口の中に発表された言葉がなければ、別紙に記入する。
  - ⑤発表を続けて、縦・横・斜めに3つ○がつけば「ビンゴ！」
  - ⑥9つすべての単語の○がつけば、「パーフェクト！」
  - ⑦パーフェクトの人、ビンゴがたくさんできた人がその日の優勝者！
- 工夫点
 

全般的に語彙が少ない生徒たちなので、教師からジェスチャーやスマホの画像を見せるなどヒントを与え考えさせた。  
ビンゴにしたいため、友達のプリントをのぞき見ようとするのが多く見られたので、記入中は、机を離して、お互い、見れないようにした。

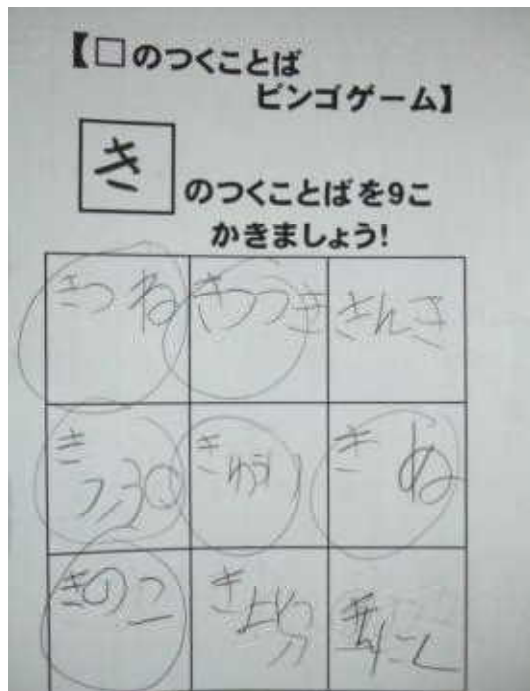
<良かった点・改善点(児童生徒の反応を含め)>

- 良かった点
 

ゲームをしながら、新しい言葉知ったり、書いたりできた。
- 改善点
 

ルールの理解まで、しばらく時間がかかり、繰り返し取り組みが必要だった。ゲームを楽しめるまでには約1学期間必要だった。
- 生徒たちの「話し言葉」と「書き言葉」が違うので、「正しい言葉」を確実に覚えさせるために、一語一語確認しなければならなかった。

<その他(材料、費用、購入先等)>



(生徒の例)「き」のつく言葉あつめ