

学年	中学1・2学年	教科
目標		短学活など
タイピング技術の向上を目指し、タッチタイピングを習得する。		単元
		タイピング技術の向上

■内容

タイピングソフト「プレイグラムタイピング」を利用し、タイピング練習を行う。学期に1回コンテストを開催し、タイピングの技能を競う。

■取り組みの進め方

- ① 帰りの会やドリル学習の時間など少しの空いた時間を活用してタイピング練習を行う。
 - ・今回使用するタイピングソフトは「プレイグラムタイピング」を使用する。
 - ・プレイグラムタイピングの特徴として、ブラウザで利用できるソフトであり、アルファベットから学習できる。また、ホームポジションから指使いを効果的に学習でき、指使いを覚えることで、「タッチタイピング」の基礎を学ぶことができる。さらに、AIを活用し、苦手な文字を解析して課題を作成し、重点的に学習することができるようになっている。

- ② 練習が進んできたら、練習の成果を確認するために、ソフトのコンテスト機能を利用しスコアを競い合う。

ハイスコアが記録されていき、コンテストに参加した人の中で、順位が出され自分の成果を知ることができる。

- ③ ランキング上位者を掲示し、活動の意欲を高める。

・個人の成績を掲示したり、活動が進んできたらチームを組んで、チームの成績を掲示するなど、様々な工夫をすることで生徒の活動意欲を高められる。

■児童・生徒の様子

タイピングソフトは、インターネット上に無数に存在するが、多くは広告が出たり、単語を練習するものが多くなっているのが現状である。ゲーム感覚で熱中して取り組む生徒も多いが、タイピング技術の向上を目的として、プレイグラムタイピングは、広告がなく、AIが学習者の学習過程を分析した出題を行ってくれる。生徒の進度に合わせたタイピング練習を行うことができる。

生徒は、最初は慣れない様子も見られたが、練習を重ねていく上で、技術と集中力が向上している様子が見られた。また、コンテストを実施し、ランキングを掲示することでより高いスコアを出したいという気持ちが見られ、競って練習に参加する様子が見られた。2回目のコンテストは、3人1組でチームをつくり、競争することで、仲間とアドバイスし合いながら練習する姿も見られた。

ICT利用コンテンツ

ハード	タブレット端末
ソフト	プレイグラムタイピング

実践に対するICT支援員との関わり

コンテスト開催時、コンテストに登録するときのサポートをお願いする。
