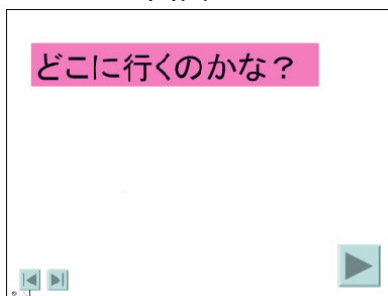
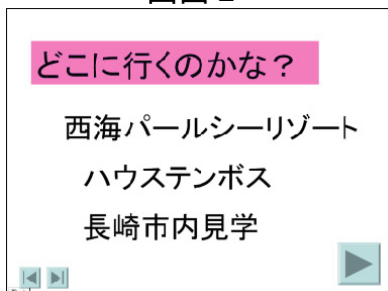


画面 1



画面 2



画面 3



画面 4



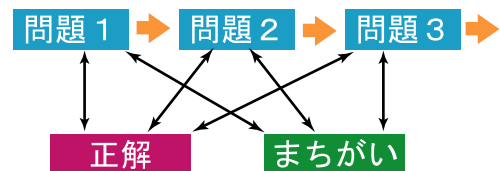
ソフトの内容

まず画面 1 には問題だけ表示される。問題を生徒に投げかけ答えさせ、答えによって左下のボタンで正解なら、「ピンポン！」の音とともに画面 3 のような画面を表示し、不正解の場合は画面 4 「ブー！」という音で×を表示する。画面 3・4 から戻ったら、画面 2 のように正解を表示する。次の問題へは右下のボタンで移動する。

作成方法

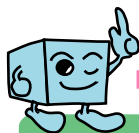
まずスライドのどこかに「せいかい」のページと「まちがい」のページを作る。問題の左下（どこでもいい）にボタンを二つ作り、それぞれのページにリンクさせる。「せいかい」と「まちがい」のページにはボタンをつけ、「前のページに移動」と設定する。問題のページにボタンをもうひとつ作り、これに次の問題へのリンクをつける。

流れ図



活用場面

高等部の学年全体で行った修学旅行の事前学習で使用した。ビデオを流すだけでは大事な内容が強調できないのであえて静止画で、遊び感覚を持たせるためにクイズ形式で行ってみた。ただ画面を見て説明を聞くだけより、生徒は集中して学習に取り組んでいた。クイズにすることで、生徒とのやりとりが増えるのがいい。



ワンポイントアドバイス

音は入れておくと非常に楽しい。ページに入れるのではなく、ボタンに設定しておくと動作が確実である。

ページ移動のボタンは、次のページに行くだけなら必要ないが、ページの順番をとばす場合や、ページそのものの動作が完結したかを確認するため（アニメーションの設定で、ボタンが最後に表示されるようにしておく）に付けるとよい。