**BingoSheet for FlashCard of IzumiHS1.0HS1.0.xlsmの使い方**

**―Word game (Bingo)で「書く力」をつけるのに役立ちます**

FlashCard for IzumiHS1.0.fmp12を授業で活用することで、学習者が英語を見て発音し、その表示される意味を確認する活動（receptive use）、続いて、表示された日本語を見て、その英語を発音する活動(productive use)を行うことが可能になります。

これらの活動に加えて、学習者が「書く作業」を行うために、BingoSheet for FlashCard of IzumiHS1.0.xlsmのソフトウエアを開発しました。

**（１）プログラムファイルのダウンロードについて**

下記のURLにアクセスします。

<http://www.tamagawa.ac.jp/research/je-parallel/izumishs/>

続いて、ユーザー名とパスワードを聞いてきますので以下のように入力します。

　ユーザー名izumi

　パスワードizumi19

次に、「BingoSheet for FlashCard of IzumiHS1.0.xlsm」を選択し、ダウンロードします。デスクトップに保存しておくと便利です。

**（２）使い方**

**①起動の仕方**

BingoSheet for FlashCard of IzumiHS1.0.xlsmをダブルクリックし、起動します。このとき、「!保護ビュー　注意―インターネットから入手したファイルは、ウイルスに感染している可能性があります。編集する必要がなければ、保護ビューのまましておくことをお勧めします。」と表示されることがありますが、「編集を有効にする」をクリックします。続いて、「!セキュリティの警告　マクロが無効にされました。」と表示されますが、「コンテンツの有効化」をクリックします。

**②Bingoシートの選択と作成方法**

・右上の「Hop」、「Step」、「Jump!」のどれかのボタンを選択します。（これにより、内部のマクロが起動します。）「Hop」を選択すると、9語、「Step」では16語、「Jump!」では25語まで選択可能です。

・「Hop」ボタンを選択し、Englishの列のセルをダブルクリックすることで「Hop」のBingo Sheetの表のEnglishに英語の語句が自動に入力されます。同時に、その日本語表現がJapaneseのシートに自動入力されます。

・最後に、左下の「Hop（3×3）」のシートをクリックするとBingoの表が完成しているはずです。印刷し、授業でご活用ください。

・なお、「Hop」ボタンなどでマクロを開始した後、中断したくなった場合は「保存しないで終了」ボタンで、一度、ブックを閉じてください。