

ロイロノートのテスト機能を使ったICT活用事例

【内容】3年生 既習事項の復習として活用

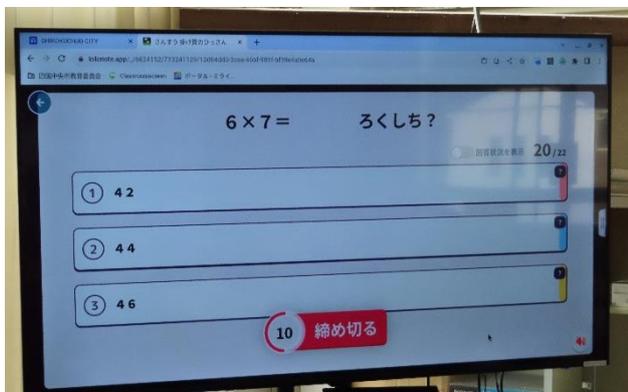
【使用アプリ】ロイロノート

【事例紹介】

ロイロノートのゲームモードを活用して、3年生で学習した内容を復習する。

妻鳥小学校では、毎週金曜日 8時から 10分程度、ICT機器を活用して学習する時間を設定している。3年生では、ロイロノートのテスト機能を活用し、復習問題に取り組んでいる。特に、テスト機能のゲームモードを活用すると、教師が作成したテストをただ解答するだけでなく児童一人一人が楽しんで、復習やテスト問題に取り組むことができる。Kahootなどと違い、誰が間違っているのかについて、一目で分かり、後の指導に繋げやすいことが良い点だと感じる。

2学期は、かけ算やわり算の復習を中心に、問題を出している。普段のテストだと集中が持続しにくい児童も、意欲的に学習に臨むことができている。また、2年生で、かけ算が苦手だった児童が、九九を唱えられるようになり、自信を持って算数の学習に取り組む姿が見られるようになった。



【終わりに】

ロイロノートのゲーム機能を活用することで、ただテストするだけでなく、児童が意欲的に学習に参加することができた。また、児童の正誤を瞬時に把握できるので、学習指導や授業改善に役立てることができた。今後は、児童が考えた問題を互いに出し合うなどし、さらに学習効果を高めるようにしていきたい。

☆教育委員会指導主事より☆

今回の報告では、児童の学習内容の定着を確認し、教師が後の指導に生かすための手段としてロイロノートのゲーム機能を活用しています。指導に生かすためのデータを得るには、個々の結果が一覧で確認できることが必要です。同様の活動はKahoot!やGoogleフォーム、EILSなどを用いて行うことが考えられますが、それぞれ実施方法や、出力される結果が違います。指導に生かすため、記録に残すため、雰囲気づくりのためなど、目的をしっかりと意識し、そこに迫るための手段として最適なものはどれかをじっくりと吟味して選択をしてください。ご報告ありがとうございました。