

活 用 事 例	兵庫県朝来市立山口小学校	國眼厚志教諭
活用事例タイトル	電子投票端末装置を活用した授業時間内評価システムの研究	
対象授業科目/活動	算数 社会 理科	
授業または活動の概要(目的、実施時期、授業の場合教科名や単元名、対象学年、参加人数、ICTの使用局面など)	<p>児童 1 人ひとりに電子投票端末装置を渡し、授業中に 10 問程度のアチーブメントテストを行う。このシステムの特長は 5 つ程度の選択肢を選んで解答したら瞬時に答えがわかるのことに、同時に全体の何%がどの選択肢を選んでいるかがグラフとなって示されることである。また各児童がどの程度の解答率であるかもテスト終了後パソコンに記録されるため、その結果をもとに次の授業が組み立てられることである。従前から行っている形成テストだと、テスト-採点-反省-授業へのフィードバック…と言う過程を経なければならないが、この投票端末装置を用いると授業の中で組み立てを変更したり、復習を強化するなど臨機応変に対応ができる。</p> <p>現状では算数で多く活用している。つまずきやすい問題を用意し、15 秒程度で 1 問を答えさせる。子どもの苦手な操作や計算を教師は簡単に知ることができ、短時間で対処することができる。</p>	
ICT 活用により期待できる効果 ICT 活用のねらい	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 1 人に 1 台ずつ端末装置を持つので自分で考え、自分の意見を出すことができる。挙手に比べ「誰が何と答えているか」は他児童にはわからないため、意思表示を容易に行える。</li> <li>・ 短時間で授業内容のアチーブメントテストと解答が可能のため 1 年間の統計を取り、教師自身の授業反省ができる。</li> <li>・ 算数に限らず使え、用語や記号のテストに対応できる。</li> <li>・ 2 人で 1 台の端末を与えることで 2 人で隣接バズ学習を行い、学び合いが行える。</li> </ul>	
評価、振り返り(活動の評価や児童・生徒の声など)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 1 台ずつの装置が与えられることで児童のやる気が表情からうかがえる。</li> <li>・ 選択肢が LED でカラー表示され、問題に参加している意識が強く見られる。</li> <li>・ 「今日は投票しないのですか」とせがむくらいアチーブメントテストが楽しいようである。</li> <li>・ 即解答が出るのと、円グラフで自分がどの位置にいるのかがわかり、やる気につながっている。</li> </ul>	