

小学部


題材・教材名【言葉クイズ】 領域・教科【国語・算数】

ねらい

- ① 絵（イラスト）と言葉を一致させることができる。
- ② クイズ形式で、自分から楽しく学ぶことができる。
- ③ クイズをステップアップしたり繰り返し行ったり、自分のペースで学習することができる。

写真




<使用アプリ>



Finger Board Pro

<作成問題>

\*ランダム表示。  
回答の選択肢も  
毎回ランダム  
に表示する。↓ 不正解！

不正解！


問題

正解！

タイトル

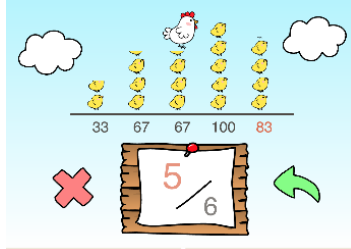
選択画面

←時間制限



←時間制限

得点表 →  
(自動表示)



教材使用  
方法  
・  
手順

- <準備・設定>
- ・アプリ「FingerBoard（フィンガーボード）」を学習モードにして配布する。
  - ・設定で、クイズモードは自分で次に送り、チャレンジモードでは、自動で次の問題に送るようにする。
- <使用例>
- ① テレビにつないで、全員で学習する（一人ずつ行い、総合得点を表示させる）。
  - ② 個別に配布し、それぞれのペースで進める。
  - ③ 教師が問題を選び、繰り返し学習するようにする。
  - ④ 時間制限設定をし、タイムトライアルのようにして正確に早く回答するようにする。
- \*主に学習の導入時に、意欲付けとして使用していた。

児童・  
生徒の  
様子など

- ・興味・関心の高いタブレット端末で、正誤の表示を楽しみながら学習していた。
- ・回答する場所が毎回変わるため、集中してクイズに取り組むようになっていった。
- ・時間制限設定ができるため、タイムトライアルではより集中して取り組んでいた。
- ・最後に得点を表示させることができるため、点数が分かる児童は、友達と競ったり、自分の点数を上げようとしたりと、意欲的に取り組むことができていた。



三つの白いポツを押すと設定画面になり、以下の設定ができる。

- ・出題順をランダムにできる。
- ・時間制限設定ができる。
- ・スコア表示ができる。
- ・モードを選んで設定を組み合わせることができる。

教師が編集するときは「編集」モード  
児童が操作するときは「学習」モード  
に毎回切り替える。

#### 【クイズモード】

- ・自分で次を押さないと次へ行かない。
- ・問題の正誤を確認しながらできる。

#### 【チャレンジモード】

- ・正誤を問わず、どんどん次の問題へ自動で進む。児童が一人で進めて学習することができる。

#### 【カスタムモード】

- ・次の問題へ自動で行くかどうか
- ・出題順をランダムにするかどうかを組み合わせることができる。