

道志小学校 令和のやまなし教育活動モデル事業 実践報告②-2

「しゅくだいやる気ペンによる学習時間の把握」

実施年月日	令和5年12月	実施機会	家庭学習
	～令和6年2月	対象学年	1～6年生
実施形態	器具装着	業者	コクヨ社
<p><b>実施のねらい</b></p> <p>コクヨ社の「しゅくだいやる気ペン」を鉛筆に装着し、家庭学習で使用することで、学習時間を計測し、保護者がアプリケーションで同期させることによってデータ集積し、学習時間をグラフ化して確認することで、主体的な学習者として必要な自己認識を高めることを目的としている。</p>			
<p><b>活動の概要</b></p> <p>児童が家庭で学習する際に、コクヨ社の「しゅくだいやる気ペン」を鉛筆に装着することで、ペンに内蔵されたメモリーに学習時間に関するデータが蓄積される。このデータを保護者が専用アプリで同期することで学習時間をグラフ化して確認することができる。</p> <p>このアプリには、すごろくゲーム的な機能があり、学習時間に応じて取得したパワー（ポイント）を使ってゲームを進めたり、アイテムを獲得したりでき、学習への動機付けになる。</p>			
<p><b>実施によって得られた成果</b></p> <p>（成果）データをもとにした家庭学習についての親子の会話の充実</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○低学年の取組では、アプリが学習動機になっている児童が見られる。</li> <li>○学習時間を視覚的に把握することで、親の声掛けの参考になる。</li> <li>○個人差はあるが、学習への意欲的な声が児童から挙がっている。</li> </ul> <p>※児童の筆記具にしゅくだいやる気ペンを装着することで学習時間のデータを収集でき、保護者が子どもの学習状況を視覚的に判断する機能が生かされている。特に低学年の児童にはアプリケーションのゲーム的なシステムが魅力となり、学習意欲につながる例が見られる。高学年はフォーサイトアプリと併用しているため、継続的に実践できる児童は少ないが、学習時間の把握という機能を役立てている児童もいる。</p>			

### 児童からの代表的な感想

- ・たくさん勉強をするとゲームができるのが面白かった。
- ・自分が勉強した分だけパワーがもらえるので、やる気になった。
- ・パワーをもらってすごろくゲームが進められたので、知らないうちに勉強の時間が増えていた。
- ・一週間でどのくらい勉強したかがグラフで分かって、もっと頑張ろうと思った。
- ・ゲームは子どもっぽくてあまり魅力が無かったけど、自分の学習時間を確認できたのは良かった。
- ・フォーサイトアプリで学習の管理をする上で、自分の学習時間の確認に役立った。