

お話クイズをしよう

ロイロノート・スクールを使ってクイズ大会を行い、
「読む・話す・聞く」を楽しみながら学び、読書意欲の喚起につなげます。

実践の概要

まず「はらぺこあおむし」、「どうぞのいす」、「そらまめくんのベッド」を読み、どの場面が好きか、どんなクイズを作るか、2人1組で相談します。「にせもの文クイズ」、「順番あてクイズ」、「なんでもクイズ」の3パターンにわかれ、分担してクイズを作りました。「にせもの文クイズ」では、本の場面をカメラで撮り、その画像にお絵かき機能を使って、にせもの文を書き込むようにしました。お絵かき機能・ソフトボードによる文字の書き込み機能を使って文字や絵を書き、問題文・答えを効果的に見せるためのカードを作って、クイズの順番を考えてカードをつなげていきました。文字の大きさや色は伝わりやすいか、カードの順番は適切かなど、自分たちが作った発表資料を見直し、レベルアップを目指します。資料が完成したらクイズ出題者は前に出て、作った資料を見せながらクイズを出題しました。クイズを出して答えるだけでなく、友達の作ったクイズカードのよいところも見つけ、今後につなげられるようにしました。

ロイロノート導入のメリット

- ・プレゼンテーションを作成する上で、修正や順番の変更などが簡単にできるので、よりよい資料を作ることへの意欲が高まりました。
- ・クイズを分担して作ることで作成時間を短縮でき、お話ごとにつなげることができるため、多くのクイズを体験することができました。
- ・作ったクイズは他学年や他クラスにも活用することができる点もメリットです。
- ・大きな画面でクイズ大会ができ、視覚に訴えやすい資料となりました。

実践の目標

- ・本を言葉や文章に注目していねいに読み取ることができる。
- ・対義語は何かなどを考えながらクイズを作り、作った問題をわかりやすく正しい言葉づかいで話すことができる。
- ・問題や答えをよりわかりやすく伝えるために、有効的な発表資料が作ることができる。
また、発表資料をメタ認知し、よりよい資料に修正できる。
- ・大事なことを落とさずに聞ける。
- ・お話クイズをすることで、読書意欲の喚起につなげられる。

実践の場面

1. 「お話クイズ」を体験する

「はらぺこあおむし」、「どうぞのいす」、「そらまめくんのベッド」を読み、ロイロノート・スクールを活用して教師が作った「お話クイズ」を体験する。体験を通してクイズのやり方や、カードの作り方を学ぶ。教師が作った資料から、どんな工夫がされているかに気づき、自分ならどんな資料を作りたいかを考える。クイズをするためには、「聞く」ことが大切であることに気づかせるようにした。



2. 絵本を読んでみる

「はらぺこあおむし」、「どうぞのいす」、「そらまめくんのベッド」を読み、どの場面が好きか、どんなクイズを作るか、2人1組で相談する。



3. クイズを作る

「にせもの文クイズ」、「順番あてクイズ」、「なんでもクイズ」の3パターンにわかれ、分担してクイズを作る。対義語は何か、お話の展開に注目してクイズを作るようにした。

「にせもの文クイズ」では、本の場面をカメラで撮り、その画像にお絵かき機能を使って、にせもの文を書き込むようにした。



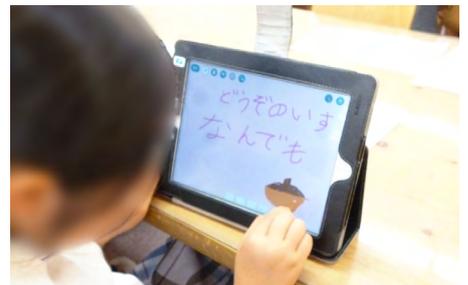
4. 発表資料をつくる

問題文・答えを効果的に見せるためのカードを作る。お絵かき機能・ソフトボードによる文字の書き込み機能を使って文字や絵を書き、カードの順番を考えてつなげていった。



5. 発表資料を見直してレベルアップする

文字の大きさや色は伝わりやすいか、カードの順番は適切かなど、自分たちが作った発表資料を見直す。イラストや文字の書き方を工夫することでよりわかりやすく楽しい資料となるように修正して、発表資料をレベルアップさせた。



6. お話クイズを出題する

クイズ出題者は前に出て、作った資料を見せながらクイズを出題した。クイズ出題者は効果的にカードを見せながら正しい言葉で話すよう意識させた。解答者はクイズをよく聞いて答えるようにした。クイズを出して答えるだけでなく、友達の作ったクイズカードのよいところも見つけ、今後につなげるられるようにした。

