

**EdTech** 導入補助金2022

令和3年度補正 学びと社会の連携促進事業  
(先端的教育用ソフトウェア導入実証事業) 費補助金

## 効果報告レポート

【事業者名】

株式会社 教育ネット

【ツール名】

情報活用能力育成アプリ「らっこたん」

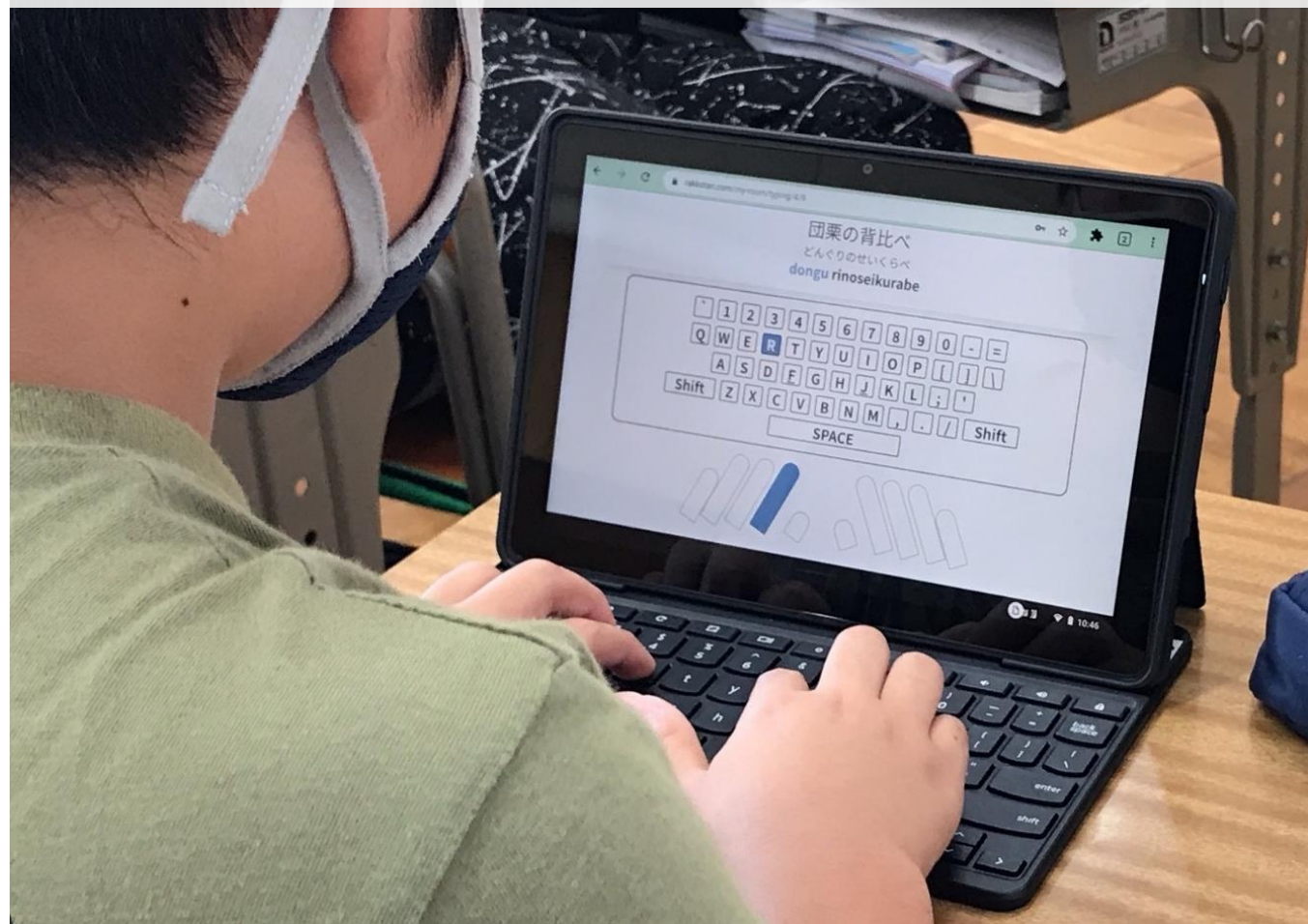
【ツールの機能分類】

学習支援・授業支援 (LMS)

2023年2月

個別最適なAIタイピング

らっこたん



らっこたんは、『タイピング練習』や『情報モラル等のクイズ』を通して  
**情報活用能力を可視化・育成**するためのWebアプリケーションです。



児童は楽しく  
先生は楽に



個別最適化  
された学習を



朝の5分などの  
短時間で



## ①低学年から正しいタイピングが習得できる。

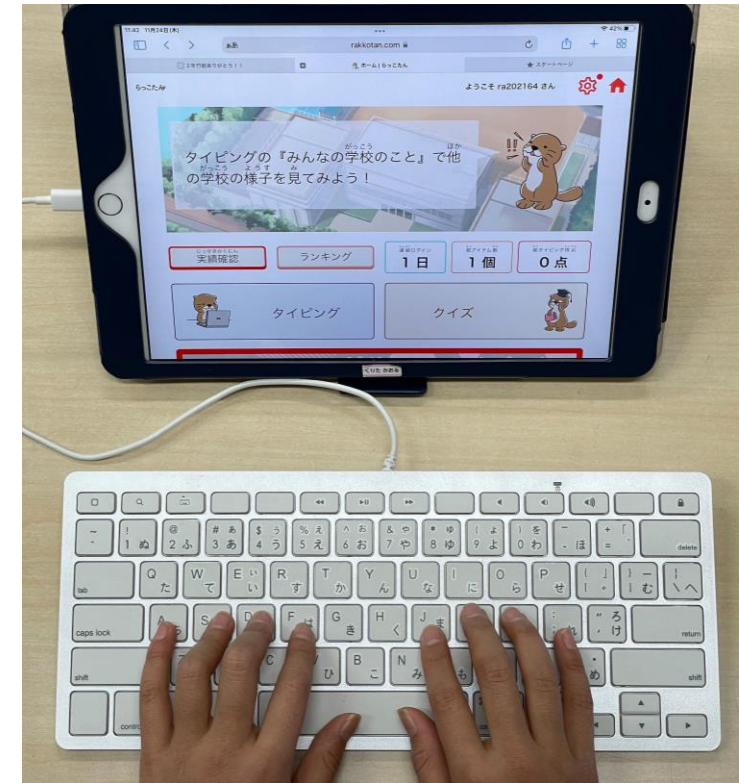
- 指の練習から始められる
- 正しい姿勢等、動画教材を実装

## ②自分の伸び率がやる気に繋がる。

- 9年間の自分の伸び率がグラフでわかる
- 苦手なキーが直感的にわかる

## ③先生が個人の習熟度を把握できる。

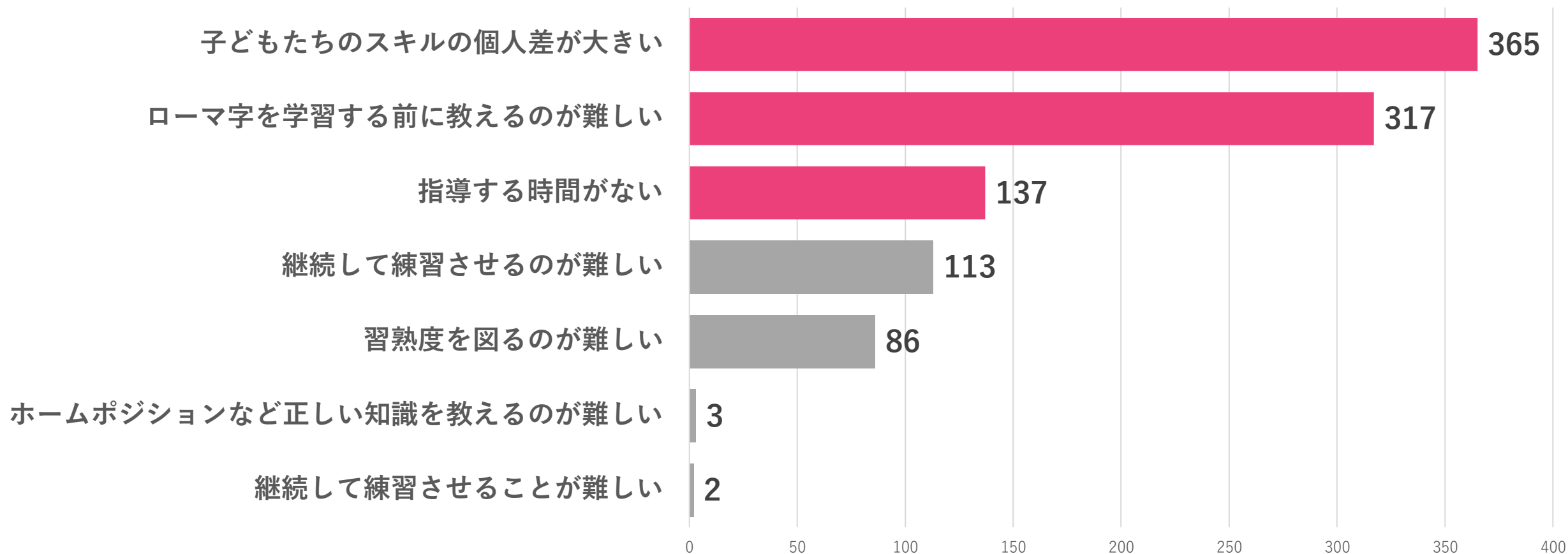
- 教員画面から学校全体・学年・クラス・個人単位で把握可能



利用料金目安  
年間500円~2,000円/1アカウント程度  
※サポート内容等要相談

タイピング指導に関する課題を教えてください(複数回答可)

対象：教職員 608人



スキル差・低学年での指導・時間の確保が課題

活用事例①：スキル調査の実施

スキルの個人差が大きい

スキル調査にて  
子どもたちのスキル状況を把握



先生の声

校内での意識統一が図れる

自分たちの指導結果が反映されるので、不安が解消できる

苦手な子がどれくらいいるのかが把握できる



委員会の声

各学校がどれくらい端末を活用しているのかがわかる

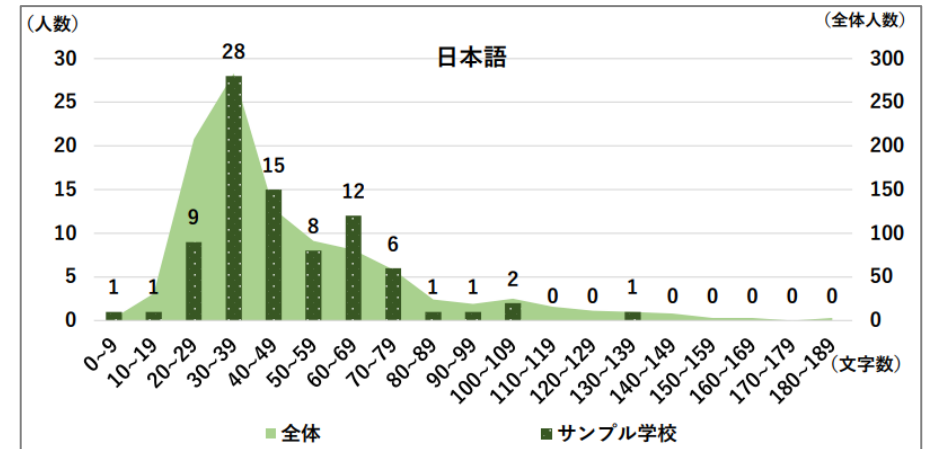
現場の課題感（スキルの個人差）が浮き彫りになる

学校ごとの声掛けがわかる

スキル差が少ない学校での入力を伴う授業の様子



スキル調査結果イメージ



## 活用事例②：小学校2年生でのらっこたんの活用

### 低学年での指導が難しい

ローマ字を使わない『指の練習』で癖が付く前の低学年から練習可能



### 児童の感想

最初はむずかしいのかな？と思ったけど、すぐ慣れてキーボードを見なくても打てるようになった！

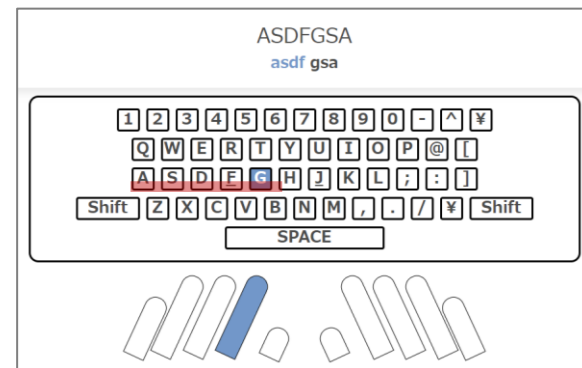
指の運動になって、だんだんスムーズに打ててきた。



### 先生の感想

とっても楽しそうです！  
2年生はローマ字をまだ習っていませんが、自分たちでどんどん進めています。ローマ字表を見ながら進めている児童もいたり、タイピングとローマ字を一緒に覚えている感じです。

小学校2年生でのらっこたんを活用した授業の様子



『指の練習』練習画面

活用事例③：スキマ時間でのらっこたんの活用

時間の確保が難しい

1分から始められる設定で  
スキマ時間でタイピング練習が可能



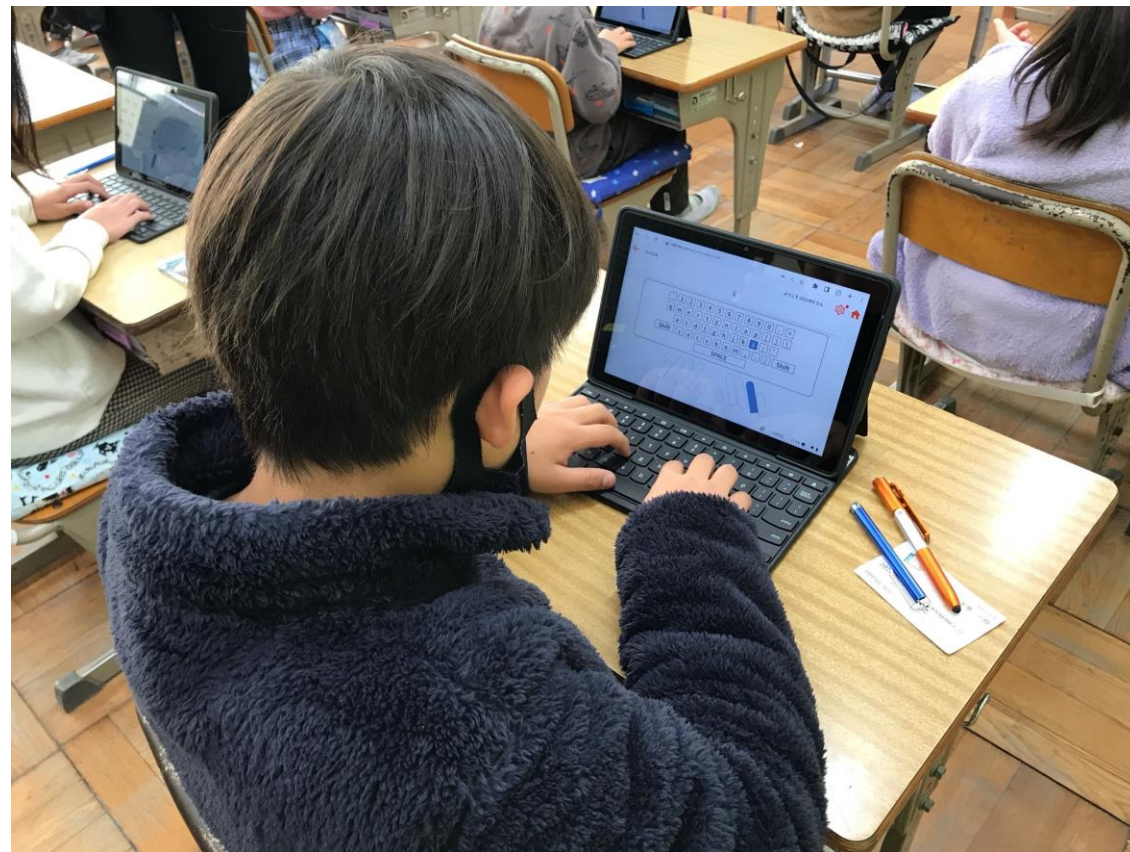
先生インタビュー

『らっこたんをいつ使っていますか？』

テスト後や授業の空いた時間に、学ぶ内容を自由に選べるのですが、そこでらっこたんを使ったり、休み時間や給食を食べ終わったあとに使っています

休み時間やテストが終わって空いている時間に、自主的に取り組んでいます。

授業のスキマ時間にらっこたんを利用する様子



## ■ 補助事業において実施したサポート内容

### 【児童向けサポート】

初回ログインから正しいタイピングのやり方まで  
現地講習・オンライン講習・動画提供など、  
学校にあった形でサポート

### 【教員向けサポート】

『一番最初にする事』や『成績の見方』など、  
使い方講習を実施

### 教員向けサポートでの研修内容

利用状況 [全体]

The screenshot shows a management interface with a sidebar on the left containing categories like '学習管理' (Learning Management) and 'ユーザー管理' (User Management). Under '学習管理', the button '利用状況全体' (Overall Usage Status) is highlighted with a red box and a hand cursor. Other buttons include '学年・学級ページへ' (Go to Year/Class Page) and '学年別比較ページへ' (Go to Yearly Comparison Page). Under 'ユーザー管理', there are buttons for '教員一覧' (Teacher List) and '児童生徒一覧' (Student List).

### 児童向けサポートの様子





**自治体数 : 15自治体**

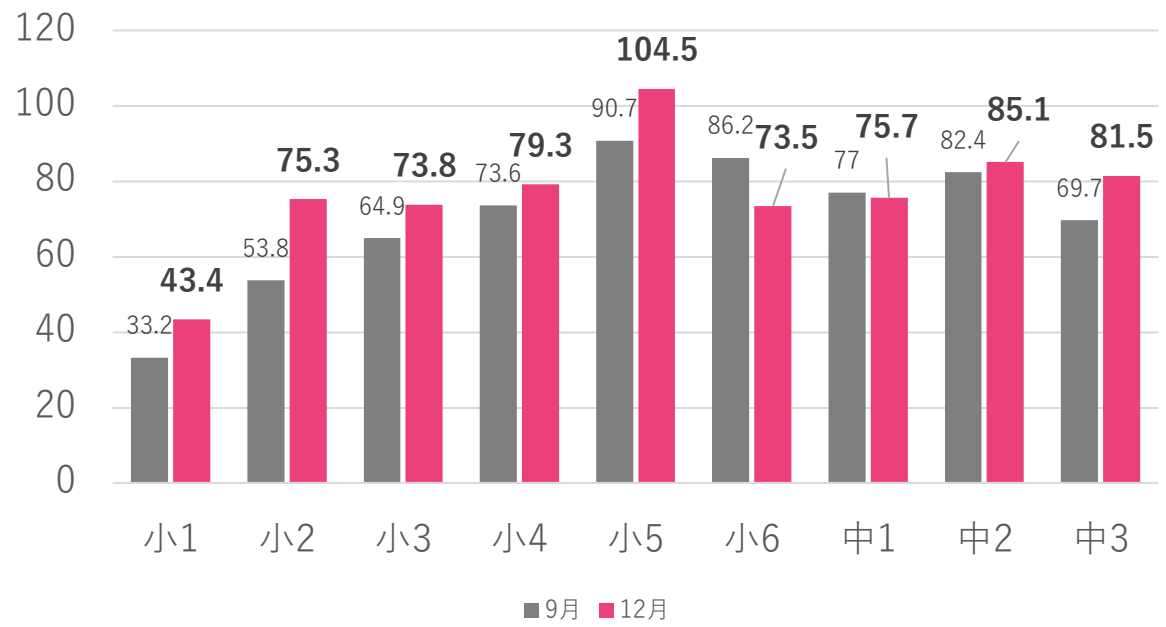
**学校数 : 169校**

**児童生徒数 : 77,067人**

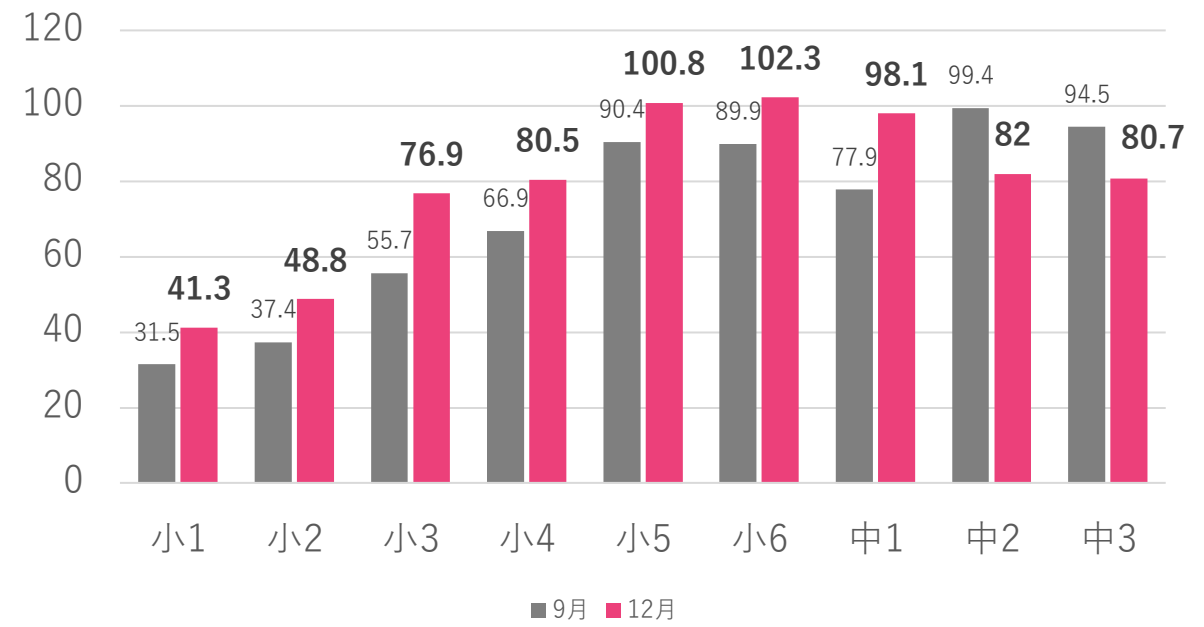
活用効果①：タイピングスキルの向上

9月と12月の1分間の入力文字数（利用回数平均）

アルファベット



日本語



小学校では、アルファベット日本語共に、入力文字数が増加した。  
中学校では、アルファベットでの増加が顕著であった。

活用効果②：教員の負担軽減

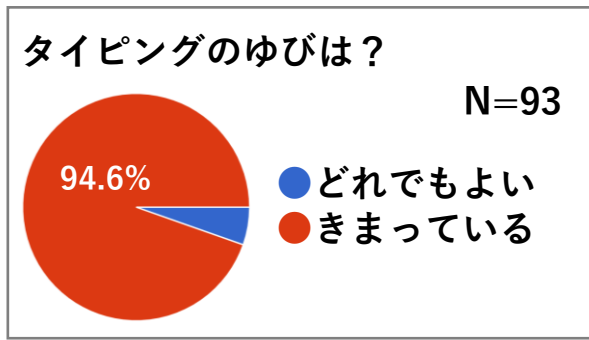
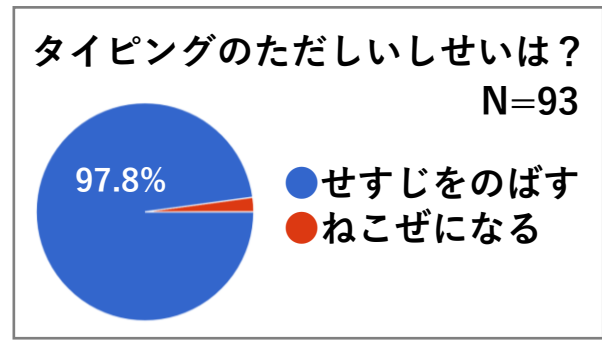
ログイン+タイピングの初期指導の授業

<p>児童へのねらい</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・らっこたんを使えるようになる</li> <li>・正しい姿勢・指の位置を知る</li> <li>・楽しくタイピング練習を行う</li> </ul>
<p>教職員へのねらい</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・初回ログインの負担を減らす</li> <li>・正しいタイピングを教員自身も知る</li> </ul>
<p>授業の流れ</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>①らっこたんへのログイン</li> <li>②正しい姿勢・指の位置を知る</li> <li>③『指の練習』にて、正しい指を意識して、練習を行う</li> <li>④学んだ内容の復習</li> </ol>

授業イメージ



小学校1年生での理解度 (授業後のミニテストより)



活用効果③：教員の指導負荷の軽減・ICTの活用

タイピングの初期指導＋ICT活用(カメラ)の授業

<p>児童への ねらい</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・正しい姿勢・指の位置を知る</li> <li>・自分のタイピングの様子を客観的に 見ることで、正しい姿勢を意識する</li> <li>・カメラを使う活動を体験する</li> </ul>
<p>教職員への ねらい</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・タイピング指導の負担を減らす</li> <li>・ICTを活用した授業イメージを持つ</li> </ul>
<p>授業の流れ</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>①らっこたんへのログイン</li> <li>②正しい姿勢・指の位置を知る</li> <li>③『指の練習』にて、正しい指を意識 して、練習を行う</li> <li>④2人一組になってお互いの様子を動 画で撮影し合う</li> <li>⑤それぞれが撮った動画を見る</li> </ol>

授業イメージ

となりの人と確認しよう！



二人一組でタイピングしている  
ところを動画にとろう

おたがいの動画を見せ合おう

- ✓正しいしせいになってる？
- ✓正しいゆびでうててる？

授業後の児童の感想(小学校3年生)

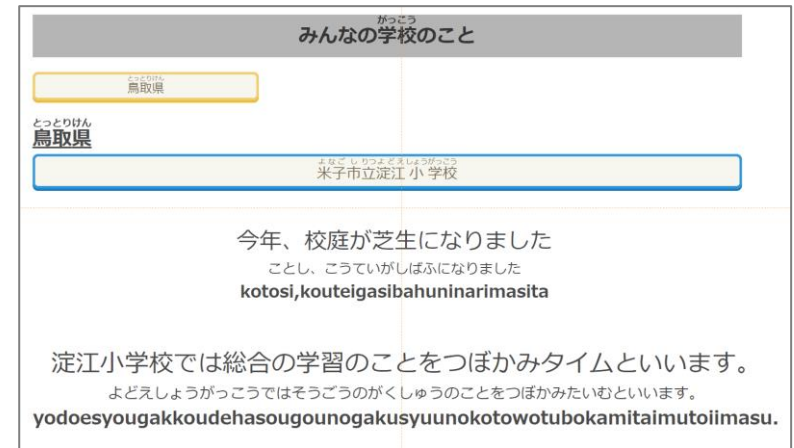
- ・ 初めて自分がタイピングをやっているところを見て、いけないところを直してがんばりたいなあとおもいました。
- ・ 自分のタイピングを見て、ぜんぜんうててないときもあったけど、よかったです。
- ・ タイピングをして間違えたりしたけど楽しくてよかったです

活用効果④：継続した練習への動機づけ

タイピングの練習文章を作成する授業

<p>児童への ねらい</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・タイピングの練習文を作成する活動を通して、よりらっこたんへの興味関心を深める。</li> <li>・多くの人々が利用可能なサービスに文章を投稿することの責任を理解する。</li> </ul>
<p>教職員への ねらい</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・子どもたちが情報発信の責任を理解することで、普段の情報モラル教育を含む様々な場面での指導負荷を軽減する。</li> </ul>
<p>授業の流れ</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>①正しい姿勢・指の位置を知る</li> <li>②サービス開発に必要な視点とは</li> <li>③情報発信の責任</li> <li>④自分の学校コンテンツを作ってみよう。</li> </ol>

授業イメージ



らっこたんへの反映

活用効果⑤：先生同士での共通理解

参加者数：11744人

タイピングスキル調査の実施

実施概要

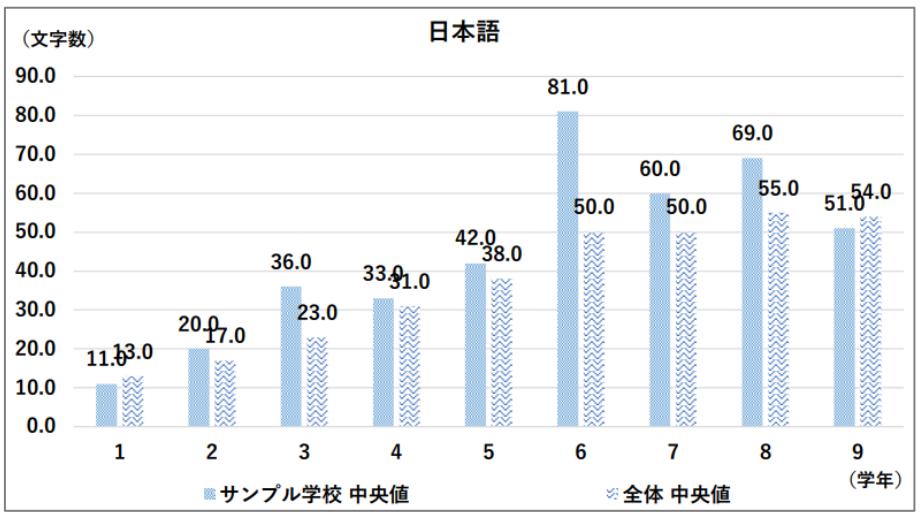
実施時期：2022年7月～12月  
 調査対象：らっこたんを利用している小中学生

【内容】

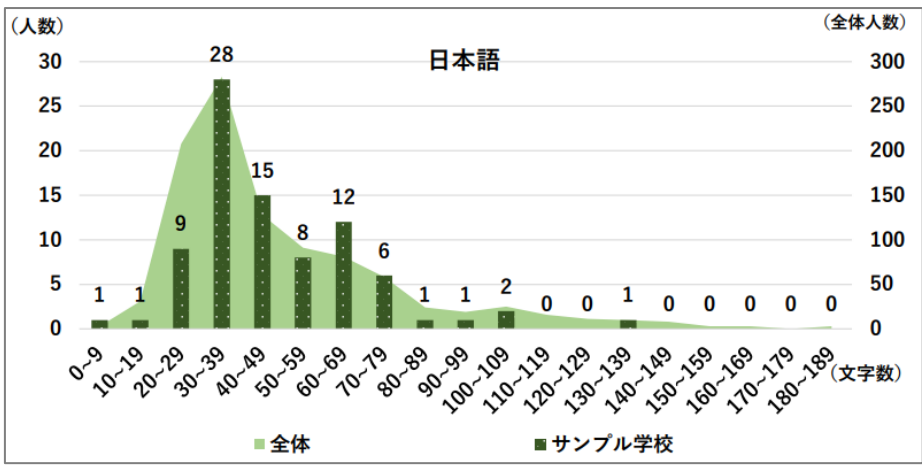
入力タイプ	アルファベット	日本語
実施時間	3分間	3分間
入力文字	<p>アルファベットをランダムに3文字</p>	<p>ひらがなのみの15文字程度の文章</p>
文字の 数え方	アルファベット1文字=1文字 warau:5文字	ひらがな(ローマ字)1文字=1文字 わらう:3文字

調査方法：らっこたん内の『スキル調査』コンテンツで実施

全国比較



スキル差のばらつき



## ■ EdTechツールを活用した児童・生徒・教員のコメント感想等

### 小学生

- 今日ぼくは楽しくらっこたんの指の打ち方をうまくできてよかったです。
- タイピングをミスせずに打てば打つほど早く打てることが分かりました。
- タイピングのfとjに人差し指を置くと初めてわかりました。
- 私は、タイピングの時ちゃんと指が正しい位置におけてないので今度から気をつけたいなと思いました。
- 指の置き方が分かったのでこれからは、その置き方で使っていきたいです。
- 私は、タイピングをするのが苦手であまりできなかつたけど、ちゃんとした指の置きかたや、どう打つと良いかがわかりました。
- 指を決まった所でやる事を意識していなかったの、意識して打ちたいと思いました。しせいも意識してやりたいです。
- らっこたんのやり方で、指の位置がわかって良かったです。
- タイピングの基準の、位置があるとは知りませんでした。ありがとうございました

### 中学生

- タイピングの基本が分かって良かったです
- タイピングを大人になるまでに、うまくできるようにしときたいと思った。
- タイピングが効率よく早くなる方法を教えてもらったのでそれを意識しながら練習したいなと思いました。
- 元から姿勢が悪いので正しくしてもすぐ戻ってしまうのでそこをいしきしていきたいなと思いました。
- 小学5年くらいからタイピングを少しずつしてきたけど今日までタイピングの指の位置が違うことに気づいてなかったの今日しれて良かったです。
- 早く打てるのも大事だけど、まずは正確に打てるようになりたいと思いました。自分の癖をちゃんと直していきたいです。

### 教職員

- 指の位置についてのアドバイスは参考になりました。自己流でタイピングをするのではなく、小指も使いながら正しい位置に指を置くことは小学生のうちから意識付けさせたいと思いました。

### 課題

- ①学校現場でのタイピングの大切さの啓発  
→『タイピングは遊びでやるもの』と感じ、子どもたちの初期指導がなされない
- ②子どもたちが『継続して練習する』ための工夫  
→身につくまで練習して貰う必要がある

### 改善策

- ①学校現場でのタイピングの大切さの啓発
  - タイピングができるようになることがゴールではなく、全員がスキルを身につけることで、端末を使った授業の質が大きく変化することをわかりやすく示す。
  - スキル調査で、現状を可視化することで現場の課題感を共有する
- ②子どもたちが『継続して練習する』ための工夫
  - コンテンツ作成に参加させるなど、今までのタイピングサービスにはない形で、飽きない仕組みをつくる。
  - アイテム等のやりたくなる仕掛けをバランスよく配置し、楽しく学べる環境を整える
  - 授業に関連する内容など、タイピング練習をしながら教科も学べるような内容を充実させる。



## ■ 会社概要

会社名 株式会社 教育ネット  
本社所在地 〒224-0032  
神奈川県横浜市都筑区茅ヶ崎中央24-4第6セキビル 502  
TEL 045-530-9401  
FAX 045-530-9402  
代表取締役 大笹いづみ  
設立 2014年6月6日  
会社HP <https://edu-net.co.jp/>

らっこたん問い合わせ先： [rakkotan@edu-net.co.jp](mailto:rakkotan@edu-net.co.jp)



## ■ EdTech導入補助金2022活用による成果の分析と考察

主な成果：多くの地域の学校でのICT活用支援が可能に

Edtech導入補助金の活用により、従来支援をすることが難しかった地域においても、多くのICT活用支援を行うことができた。

また、多くの自治体でらっこたんを活用してもらうことで、タイピングの初期指導にとどまらない、さまざまな授業支援ができたことが、今回の大きな成果である。

児童・生徒・教職員の感想から『正しいタイピングを習う』『タイピングを通して、様々な角度から機器を活用する』ことが非常に結意義であったことがわかった。

また、多くの利用者がスキル調査等らっこたんを通じた様々な活動に参加することで、今後より学校に求められる・現場に寄り添ったサービスに改良していくことができる知見が集まったことも、一つの成果といえる。

