

認知機能強化トレーニング

ヨグートル

オンライン

トレーニングガイド



監修からのメッセージ

コグトレは、未来を担う子どもたちに、生きるための土台となる力をつける包括的支援プログラムです。その中で、このコグトレオンラインは認知機能の強化を目的としています。

これまで主に紙ベースで行われてきたコグトレが、オンライン化によって、先生方のご負担を減らし、より効率的・効果的に施行できるようになりました。さらに 各児童・生徒やクラス全体の成長のようすも視覚的に把握できますので、ぜひ細やかなご指導にお役立てください。

宮口 幸治

立命館大学教授
困っている子どもたちの支援を行う
「一般社団法人日本 COG-TR 学会」代表理事
医学博士／児童精神科医



目次

見て覚える

何があった?	4
どこに何があった?	6
●はどこ?	8

聞いて覚える

最初とポン	10
最後とポン	12
何が何番?	14

数える

記号さがし	16
さがし算	18
さがし算チャレンジ	20

写す

点つなぎ	22
------------	----

見つける

形さがし	24
------------	----

想像する

順位決定戦	26
スタンプ	28

その他機能

がんばりノート	30
今週のコグトレ	31



何があった？

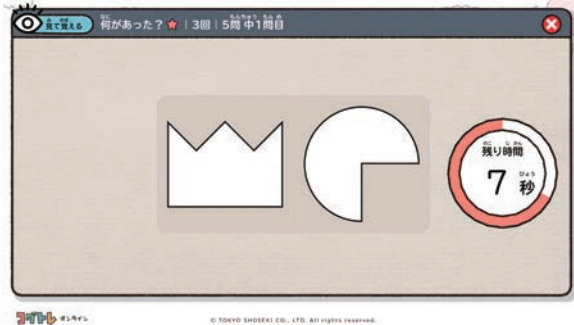
認知機能	記憶	言語理解	注意
	知覚	推論・判断	
難易度(レベル)	★	★★	★★★

● トレーニング概要

提示された図形や形を覚えるトレーニング。

● ねらい

- ☑ 形の特徴をとらえる力を養う
- ☑ 形を覚える力を養う
- ☑ 黒板の文字や図などを、ノートに正確に写す力を養う



\check! / 指導のポイント

- 覚えるための工夫をしてみるよう声をかけましょう。
- グループでの指導の際は、上手く覚えるための工夫を、子ども同士で発表し合う場面を設けてみましょう。
- 提示図形が2つある場合は、子どもの能力に応じてどちらか1つだけ覚えるように指示してもよいでしょう。
- 覚えるのが困難な子どもには、形を正確に紙に模写する練習から始めてもらいましょう。



…トレーニングの進め方…

1

開始画面

「はじめる」をクリックすると、出題画面に遷移します。



2

出題画面

カウントダウンの後、問題が表示されます。
表示されている図形や形を覚えます。複数の図形が表示されている場合には、その位置も覚えます。
10秒経過すると、自動で解答画面に遷移します。



3

解答画面

解答を入力し、「答え合わせ」をクリックします。
もう一度問題を見たい場合には「もう一度見る」をクリックします。

● 解答方法について

- ★/★★の問題では、選択肢の中から覚えた図形をクリックで選択、もしくは、覚えた図形を正しい位置にドラッグアンドドロップで移動します。
- ★★★の問題では、図形をドラッグアンドドロップして、覚えた形を再現します。図形を解答欄の外にドロップすると消すことができます。



4

正誤判定画面

入力した解答内容が自動で採点されます。

「次へ」をクリックすると、次の問題が自動で表示され、全5問の解答が終わると、結果画面に遷移します。



5

結果画面

全設問の正誤状況が表示されます。

「見直し」をクリックすると、それぞれの設問の正誤判定画面が表示されます。

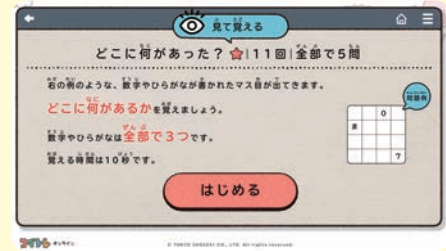


…トレーニングの進め方…

1

開始画面

「はじめる」をクリックすると、出題画面に遷移します。



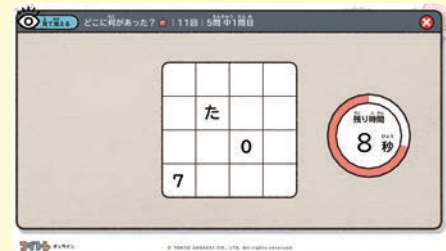
2

出題画面

カウントダウンの後、問題が表示されます。

どこに何の数字やひらがなが表示されているかを覚えます。

10秒経過すると、自動で解答画面に遷移します。



3

解答画面

解答を入力し、「答え合わせ」をクリックします。

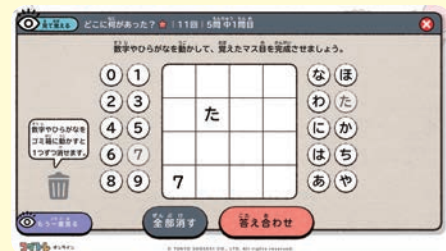
もう一度問題を見たい場合には「もう一度見る」をクリックします。

● 解答方法について

数字やひらがなを、入力したいマスにドラッグアンドドロップで移動します。

入力した数字やひらがなは、ドラッグアンドドロップで別のマスに移動できます。

入力した数字やひらがなをマス目の外にドロップすると消すことができます。



4

正誤判定画面

入力した解答内容が自動で採点されます。

「次へ」をクリックすると、次の問題が自動で表示され、全5問の解答が終わると、結果画面に遷移します。



5

結果画面

全設問の正誤状況が表示されます。

「見直し」をクリックすると、それぞれの設問の正誤判定画面が表示されます。



○はどこ？

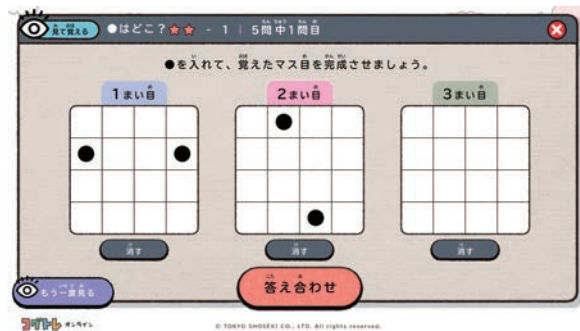
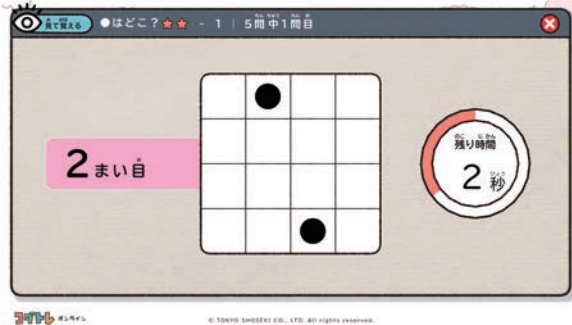
認知機能	記憶	言語理解	注意
	知覚	推論・判断	
難易度(レベル)	★	★★	★★★

●トレーニング概要

連続で提示されるマス目の中の●の位置を覚えるトレーニング。

●ねらい

- ✓ 見たものの位置と順番を覚えておく力を養う
- ✓ 黒板の文字や図などを、ノートに正確に写す力を養う
- ✓ 効率よく覚えるための方略を考える姿勢を養う



✓check! 指導のポイント

- 覚えるための工夫をしてみるよう声をかけましょう。
例) ●の位置が四隅にあるのかを覚える
複数の●の位置で三角形などの形を作っていないか確かめる
指を使って何度も繰り返し確認する など
- グループでの指導の際は、上手く覚えるための工夫を、子ども同士で発表し合う場面を設けてみましょう。
- 子どもの能力に応じて、1枚だけ、もしくは、2枚だけ覚えるよう声をかけましょう。

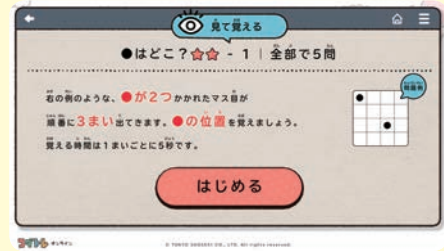


…トレーニングの進め方…

1

開始画面

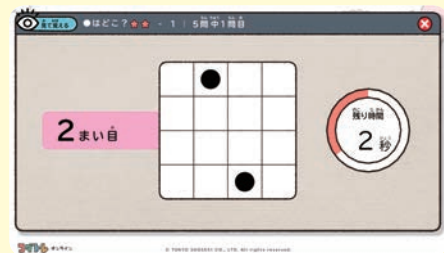
「はじめる」をクリックすると、出題画面に遷移します。



2

出題画面

カウントダウンの後、問題が表示されます。
マス目の中の●の位置を覚えます。
5秒経過すると、次のマス目が表示されます。
マス目が3枚表示されると、自動で解答画面に遷移します。



3

解答画面

それぞれのマス目に解答を入力し、「答え合わせ」をクリックします。
もう一度問題を見たい場合には「もう一度見る」をクリックします。

- 解答方法について
クリックしたマスに●が入力されます。
マスの●をもう一度クリックすると、●が消えます。
「消す」をクリックすると、そのマス目の中にあるすべての●が消えます。

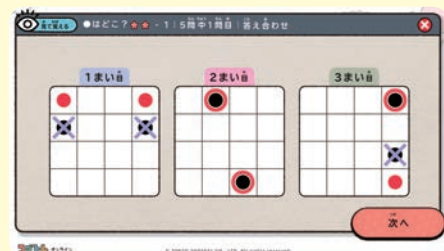


4

正誤判定画面

入力した解答内容が自動で採点されます。

「次へ」をクリックすると、次の問題が自動で表示され、全5問の解答が終わると、結果画面に遷移します。



5

結果画面

全設問の正誤状況が表示されます。

「見直し」をクリックすると、それぞれの設問の正誤判定画面が表示されます。



最初とポン

認知機能	記憶	言語理解	注意
	知覚	推論・判断	
難易度 (レベル)	🌱	★	★★

●トレーニング概要

読み上げられる文章の、最初の言葉を覚えるトレーニング。
ただし、指定された種類の単語が聞こえたら、「ポンボタン」を押さなければ
ならない。

●ねらい

- ☑ 注意力・集中力を養う
- ☑ 聞いた内容を順番に覚えておく力を養う
- ☑ 先生の話や指示を正確に聞き取る力を養う



\check!/\ 指導のポイント

- 覚えるための工夫をしてみるよう声をかけましょう。
例) 覚える言葉を繰り返し口に出して確認する、覚える言葉を映像と結びつける など
- グループでの指導の際は、上手く覚えるための工夫を、子ども同士で発表し合う場面を設けてみましょう。
- トレーニングが難しいと感じる子どもには、次のような対応で難易度を調整しましょう。
 - ・最初の言葉は覚えず、「ポンボタン」だけを押しようにする
 - ・「ポンボタン」は押さず、最初の言葉だけを覚えるようにする
 - ・メモを取る

など



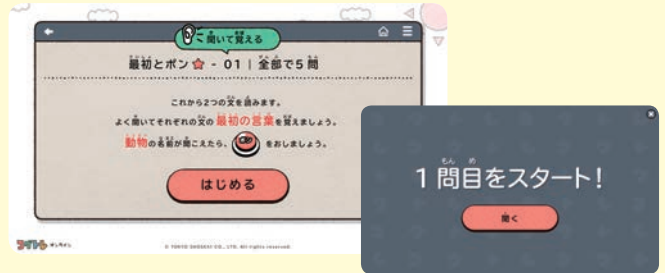
…トレーニングの進め方…

1

開始画面

「はじめる」をクリックすると、スタート画面に遷移します。

表示されたスタート画面で「聞く」をクリックすると、出題画面に遷移します。



2

出題画面

問題文が自動で再生されます。

1文ごとに最初の言葉を覚えます。

ただし、問題ごとに指定された種類の単語（動物・果物・色）が聞こえたら、すぐにポンボタンを押します。

すべての問題文が再生されると、自動で解答画面に遷移します。



3

解答画面

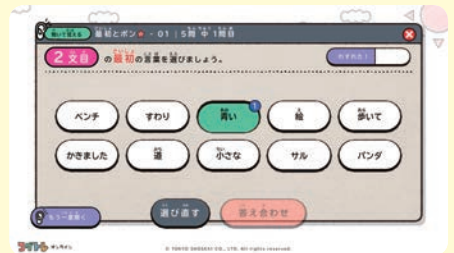
1文目から順番に解答を入力し、「答え合わせ」をクリックします。

もう一度問題文を聞きたい場合には「もう一度聞く」をクリックします。

● 解答方法について

表示された選択肢の中から、解答を選んでクリックします。

わからない場合には、画面右上の「わすれた!」をクリックします。



4

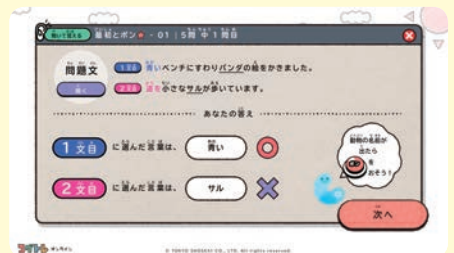
正誤判定画面

入力した解答内容が自動で採点されます。

「聞く」をクリックすると、問題文をもう一度聞くことができます。

「次へ」をクリックすると、次の問題のスタート画面が表示されます。

全5問の解答が終わると、結果画面に遷移します。



5

結果画面

全設問の正誤状況が表示されます。

「👑ポイント」では、ポンボタンを正確に押せたかどうか、3段階で表示されます。

「見直し」をクリックすると、それぞれの設問の正誤判定画面が表示されます。



最後とポン

認知機能	記憶	言語理解	注意
	知覚	推論・判断	
難易度 (レベル)	🌱	★	★★

●トレーニング概要

読み上げられる言葉の組の、最後の言葉を覚えるトレーニング。
ただし、指定された種類の単語が聞こえたら、「ポンボタン」を押さなければ
ならない。

●ねらい

- ☑ 注意力・集中力を養う
- ☑ 聞いた内容を順番に覚えておく力を養う
- ☑ 先生の話や指示を正確に聞き取る力を養う



\check!/\ 指導のポイント

- 覚えるための工夫をしてみるよう声をかけましょう。
例) 覚える言葉を繰り返し口に出して確認する、覚える言葉を映像と結びつける など
- グループでの指導の際は、上手く覚えるための工夫を、子ども同士で発表し合う場面を設けてみましょう。
- トレーニングが難しいと感じる子どもには、次のような対応で難易度を調整しましょう。
 - ・最後の言葉は覚えず、「ポンボタン」だけを押しようにする
 - ・「ポンボタン」は押さず、最後の言葉だけを覚えるようにする
 - ・メモを取る

など



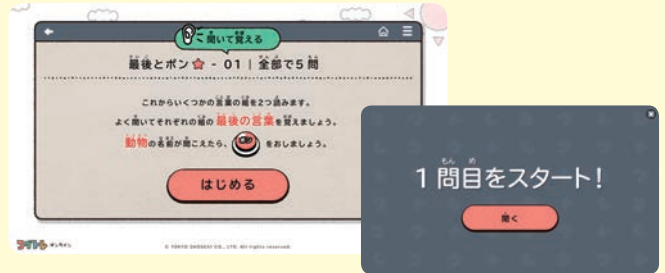
…トレーニングの進め方…

1

開始画面

「はじめる」をクリックすると、スタート画面に遷移します。

表示されたスタート画面で「聞く」をクリックすると、出題画面に遷移します。



2

出題画面

問題文が自動で再生されます。

1組ごとに最後の言葉を覚えます。

ただし、問題ごとに指定された種類の単語（動物・果物・色）が聞こえたら、すぐにポンボタンを押します。

すべての問題文が再生されると、自動で解答画面に遷移します。



3

解答画面

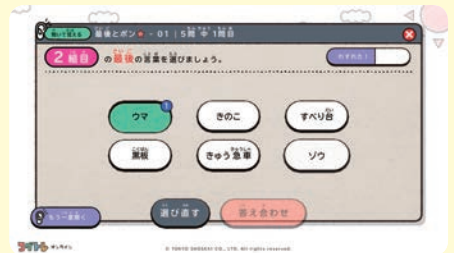
1組目から順番に解答を入力し、「答え合わせ」をクリックします。

もう一度問題文を聞きたい場合には「もう一度聞く」をクリックします。

● 解答方法について

表示された選択肢の中から、解答を選んでクリックします。

わからない場合には、画面右上の「わすれた!」をクリックします。



4

正誤判定画面

入力した解答内容が自動で採点されます。

「聞く」をクリックすると、問題文をもう一度聞くことができます。

「次へ」をクリックすると、次の問題のスタート画面が表示されます。

全5問の解答が終わると、結果画面に遷移します。



5

結果画面

全設問の正誤状況が表示されます。

「👑ポイント」では、ポンボタンを正確に押せたかどうか、3段階で表示されます。

「見直し」をクリックすると、それぞれの設問の正誤判定画面が表示されます。



何が何番？

認知機能	記憶	言語理解	注意
	知覚	推論・判断	
難易度(レベル)	★	★★	★★★

●トレーニング概要

大きさや長さ、数、位置などについての文章を聞き、その内容に関する問いに答えるトレーニング。

●ねらい

- ✓ 聞いた文章の内容を理解する力を養う
- ✓ 聞いた内容を覚えておく力を養う
- ✓ 覚えるための方略を考える姿勢を養う
- ✓ 先生の話や指示を正しく理解する力を養う



✓check! 指導のポイント

- 手や指を使うなど、覚えるための工夫をしてみるよう声をかけましょう。
- 子どもの能力によっては、わかるまで何度も聞いてもらいましょう。
- 子どもの能力によっては、メモを取らせてもかまいません。
- 正答を見ても理解するのが難しい場合は、「図でかくにん」で表示される図をもとにして、理解を促しましょう。



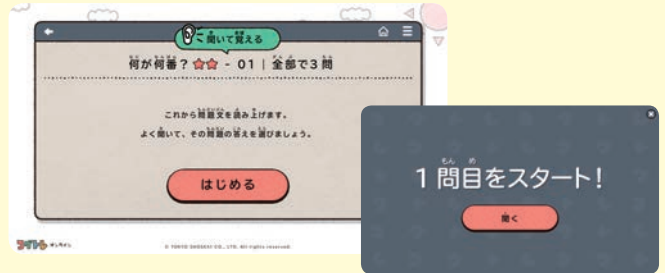
…トレーニングの進め方…

1

開始画面

「はじめる」をクリックすると、スタート画面に遷移します。

表示されたスタート画面で「聞く」をクリックすると、出題画面に遷移します。



2

出題画面

問題文が自動で再生されます。

問題文を聞いて、問いに対する解答を考えます。

再生後に表示される「もう一度聞く」をクリックすると、問題文を再度聞くことができます。

「答える」をクリックすると、解答画面に遷移します。



3

解答画面

問題文の問いに対する解答を選び、「答え合わせ」をクリックします。

もう一度問題文を聞きたい場合には「もう一度聞く」をクリックします。

● 解答方法について

表示された選択肢の中から、解答を選んでクリックします。



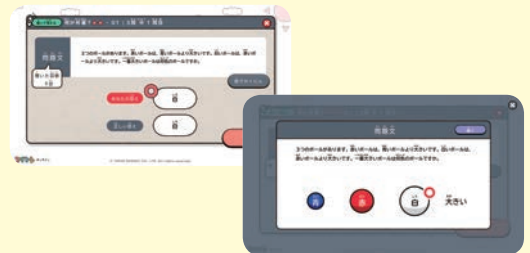
4

正誤判定画面

入力した解答内容が自動で採点されます。

「図でかくにん」をクリックすると、問題文とその内容を表すイラストが表示されます。

「次へ」をクリックすると、次の問題のスタート画面が表示されます。全3問の解答が終わると、結果画面に遷移します。



5

結果画面

全設問の正誤状況が表示されます。

「聞いた回数」では、設問ごとに何回聞いて解答したかが表示されます。

「見直し」をクリックすると、それぞれの設問の正誤判定画面が表示されます。



1²₃ 数える

記号さがし

認知機能	記憶	言語理解	注意
	知覚	推論・判断	
難易度(レベル)	★	★★	★★★

●トレーニング概要

指定された記号や数字を探しながら、その数を数えるトレーニング。
ただし、問題によっては記号を数えてはいけない条件がある。

●ねらい

- ✓課題を行うスピードを向上させる
- ✓注意力・集中力を養う
- ✓ミスなく課題を行う力を養う
- ✓衝動的な行動や気持ちにブレーキをかける力を養う



\check!/\ 指導のポイント

- 数える記号は、チェックしてから数えるのではなく、チェックしながら同時に数えるように伝えましょう。
- 正確かつ素早く数える工夫をしてみるよう声をかけましょう。
例) ストップ記号を口ずさみながらチェックする
数え終わった後に1つずつ確認する など
- グループでの指導の際は、上手く数えるための工夫を、子ども同士で発表し合う場面を設けてみましょう。



1²₃ 数える

さがし算

認知
機能

記憶

言語理解

注意

知覚

推論・判断

難易度
(レベル)

★

★★

★★★

• トレーニング概要

隣り合った数字を足して指定された数になる組み合わせを探すトレーニング。

• ねらい

- ✓ 正確に、素早く暗算をする力を養う
- ✓ 効率よく課題を行うための方略を考える姿勢を養う
- ✓ 注意力・集中力を養う
- ✓ 課題を行うスピードを向上させる



\check! / 指導のポイント

- 組み合わせは、左上から右下に進み、時計回りに探すように伝えましょう。
- 早く効率的に探す工夫をしてみるよう声をかけましょう。
たとえば、3つの数字を足す問題で、2つの数の和が、探す和より大きかったり、10以上の数をさらに足す必要があったりする場合には、その組み合わせはそれ以上探す必要はありません。
- グループでの指導の際は、早く効率的に探せる方法を、子ども同士で発表し合う場面を設けてみましょう。



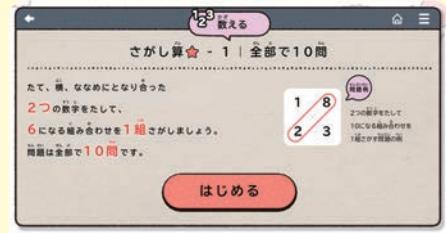
…トレーニングの進め方…

1

開始画面

★の問題では、「はじめる」をクリックすると、解答画面に遷移します。

★★/★★★の問題では、「目標タイムを決める」をクリックし、目標とする時間を決めます。その際、どのような問題が出題されるかは、「チラ見」をクリックすることで確認できます。目標タイムを入力後、「はじめる」をクリックすると、解答画面に遷移します。



2

解答画面

カウントダウンの後、問題が表示されます。

指示された和になる組み合わせを探して、その数字を囲みます。

組み合わせは、縦、横、斜めに隣り合った数字から探します。隣り合っていれば、囲みが曲がっていてもかまいません。

すべての問題で組み合わせを探したら、「答え合わせ」をクリックして、結果画面に遷移します。

● 解答方法について

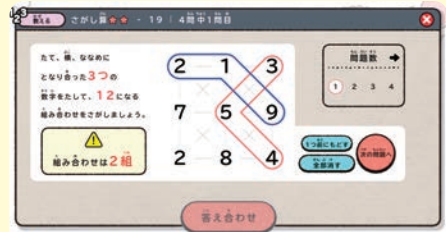
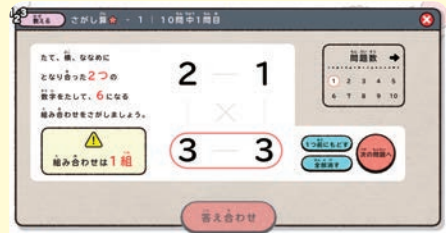
数字をクリックすると、線で囲まれます。

組み合わせごとに異なる色の線で囲まれます。

1つ前の状態に戻したいときには、「1つ前にもどす」をクリックします。

数字の囲みをすべて消したいときには、「全部消す」をクリックします。

次の問題に遷移するときには、「次の問題へ」をクリックします。



3

結果画面

入力した解答内容が自動で採点され、全設問の正誤状況が表示されます。

★★/★★★の問題では、結果タイムと目標タイムが表示されます。

「見直し」をクリックすると、自分の解答と正答を確認できます。



1²₃ 数える

さがし算チャレンジ

認知
機能

記憶

言語理解

注意

知覚

推論・判断

コース

60秒で2つたす

120秒で3つたす

・トレーニング概要

時間内により多くのさがし算の問題をクリアすることを目指すトレーニング。

・ねらい

- ✓ 正確に、素早く暗算をする力を養う
- ✓ 効率よく課題を行うための方略を考える姿勢を養う
- ✓ 注意力・集中力を養う
- ✓ 課題を行うスピードを向上させる



\check! / 指導のポイント

- 組み合わせは、左上から右下に進み、時計回りに探すように伝えましょう。
- 早く効率的に探す工夫をしてみるよう声をかけましょう。結果画面から、「さがし方のヒント」を確認できることも伝えましょう。
- ヒントボタンを使うと、組み合わせに使う数字を1つずつ確認することができます。トレーニングが難しいと感じる子どもには、点数に影響しないことを伝えて、ヒントボタンを使ってみよう声をかけましょう。
- グループでの指導の際は、早く効率的に探せる方法を、子ども同士で発表し合う場面を設けてみましょう。



…トレーニングの進め方…

〈コースについて〉



で2つたす

2つの数字を足す問題です。制限時間は、60秒です。



で3つたす

3つの数字を足す問題です。制限時間は、120秒です。

〈難易度について〉

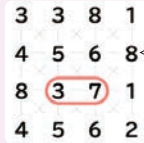
各コースには、それぞれ3つの難易度があります。解き進めると、表示される数字の数が増えたり、和の数は大きくなったりと難しくなります。



★
4個の数字の中から探す問題からスタートします。



★★
9個の数字の中から探す問題からスタートします。



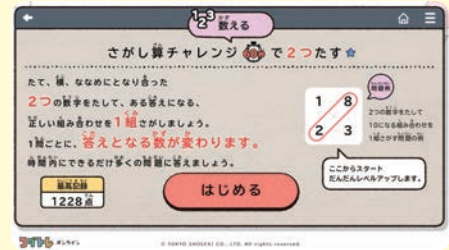
★★★
16個の数字の中から探す問題からスタートします。レベルがあがると、漢数字で表示された問題が出題されます。

1

開始画面

「はじめる」をクリックすると、解答画面に遷移します。

※1回以上取り組むと、各難易度の開始画面に最高記録が表示されるようになります。



2

解答画面

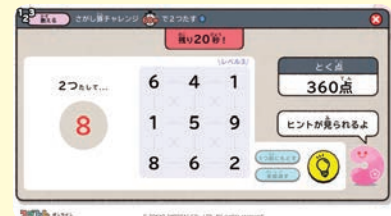
カウントダウンの後、問題が表示されます。

指定された和になる組み合わせを探して、その数字を囲みます。
正解であれば次の問題が表示されます。
不正解であればもう一度同じ問題をやり直します。
和の数は問題ごとに変わります。
早く正解すればするほど、高得点になります。
より高いレベルの問題のほうが、高得点が取れます。

残り時間がなくなったら、自動的に結果画面に遷移します。

● ヒントボタンについて

問題が表示され、一定時間が経過すると、🔍 がクリックできるようになります。
🔍 をクリックすると、組み合わせに必要な数字を1つ確認することができます。



3

結果画面

合計得点と正解できた問題数が表示されます。

「さがし方のヒント」をクリックすると、早く効率的に探すためのアドバイスが表示されます。



点つなぎ

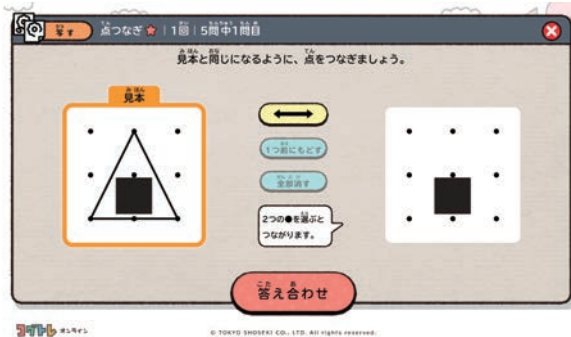
認知機能	記憶	言語理解	注意
	知覚	推論・判断	
難易度(レベル)	★	★★	★★★

●トレーニング概要

見本を正確に写すトレーニング。

●ねらい

- ☑ 見本を正確に写す力を養う
- ☑ 位置関係をとらえる力を養う
- ☑ 見る力や想像する力を養う
- ☑ 形を認識する力を養う
- ☑ 黒板の文字や図などを、ノートに正確に写す力を養う



\check!/\ 指導のポイント

- ミスなく点をつなぐために、工夫をしてみるよう声をかけましょう。
例) 長い線から写す、使わない点を数える など
- グループでの指導の際には、ミスなく点をつなぐための工夫を、子ども同士で発表し合う場面を設けてみましょう。
- 難易度があがると、写す先が回転します。目印となる点を見つけるところから始めるように伝えましょう。
- 写す図がひとつながりの線になっている問題では、線の端がどこかを見つけることから始めるように伝えましょう。



…トレーニングの進め方…

1

開始画面

「はじめる」をクリックすると、解答画面に遷移します。



2

解答画面

左にある「見本」と同じになるように、右側の解答エリア内の点をつなぎます。


すべての線を写したら、「答え合わせ」をクリックします。

● 解答方法について

線の始まりとなる点を解答エリアから選んでクリックします。

線の終わりとなる点をクリックすると、点と点の間が線で結ばれます。

上記の操作を繰り返します。

左利きなどで見本を右側に置きたい場合は、をクリックします。

線を消すときは、引くときと同じように始まりと終わりの点を順番にクリックします。

1つ前の状態に戻りたいときは、「1つ前にもどす」をクリックします。

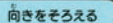
線をすべて消したいときには、「全部消す」をクリックします。



3

正誤判定画面

入力した解答内容が自動で採点されます。

写す先が回転している問題では、をクリックすると、向きをそろえることができます。

「次へ」をクリックすると、次の問題が自動で表示され、全5問の解答が終わると、結果画面に遷移します。



4

結果画面

全設問の正誤状況が表示されます。

「見直し」をクリックすると、それぞれの設問の正誤判定画面が表示されます。



…トレーニングの進め方…

1

開始画面

「はじめる」をクリックすると、解答画面に遷移します。



2

解答画面

解答エリアの中から、指定された『さがす形』と同じ点の配列になっている場所を探します。

すべての『さがす形』を ● で囲んだら、「答え合わせ」をクリックします。

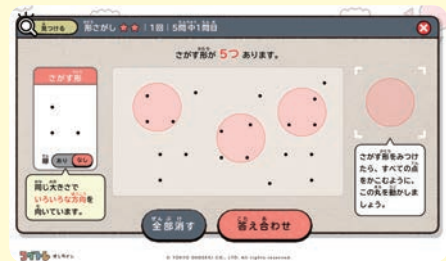
● 解答方法について

画面の右にある ● をドラッグアンドドロップで移動させ、『さがす形』のすべての点を囲むように配置します。

線で結んだ状態の『さがす形』を確認する場合には、線 **あり なし** で表示を切り替えます。

● を解答エリアの外にドラッグアンドドロップすると消すことができます。

「全部消す」をクリックすると、解答エリアの中のすべての ● が消えます。




3

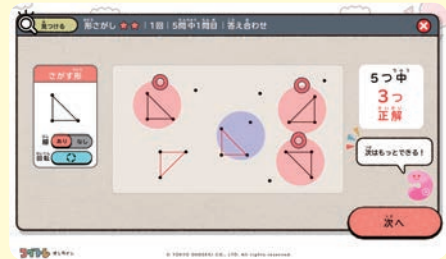
正誤判定画面

入力した解答内容が自動で採点されます。

線 **あり なし** を切り替えると、線を結んでいない状態で、解答を確認できます。

『さがす形』がいろいろな方向を向いている問題では、回転  をクリックすると、『さがす形』の向きを変えて解答を確認することができます。

「次へ」をクリックすると、次の問題が自動で表示され、全5問の解答が終わると、結果画面に遷移します。



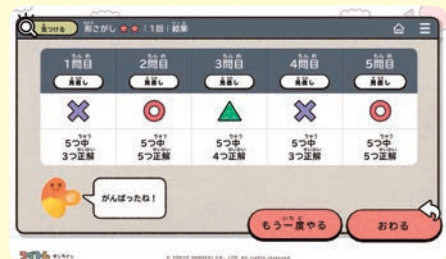
4

結果画面

全設問の正誤状況が表示されます。

正誤状況の下には、設問ごとにいくつ正解したかが表示されます。

「見直し」をクリックすると、それぞれの設問の正誤判定画面が表示されます。



想像する

順位決定戦

認知機能	記憶	言語理解	注意
	知覚	推論・判断	
難易度(レベル)	★	★★	★★★

●トレーニング概要

いくつかの表彰台の順位から、全体の順位を想像するトレーニング。

●ねらい

- ✓ それぞれの関係性を比較して論理的に考える力や判断力を養う
- ✓ 量や大きさの違いなどを比較する問題に取り組む力を養う



\check!/\ 指導のポイント

- ・まず、それぞれの表彰台の1位のもの同士を比べて、全体の1位になるものを見つけるよう声をかけてみましょう。その次に、2位、3位と順に考えるようにすると取り組みやすくなります。
- ・トレーニングが難しいと感じる子どもには、順位を図でかきながら考えるよう声をかけましょう。
- ・グループでの指導の際は、順位を考える工夫を、子ども同士で発表し合う場面を設けてみましょう。



…トレーニングの進め方…

1

開始画面

問題は、「動物のかけっこ」と「好きな食べ物のアンケート」の2種類あります。「はじめる」をクリックすると、解答画面に遷移します。



2

解答画面

複数の表彰台の情報から、全体の順位を考えます。全体の順位を表すように選択肢を並べ替え、「答え合わせ」をクリックします。

● 解答方法について

画面の下部にある選択肢をドラッグアンドドロップで移動させます。



3

正誤判定画面

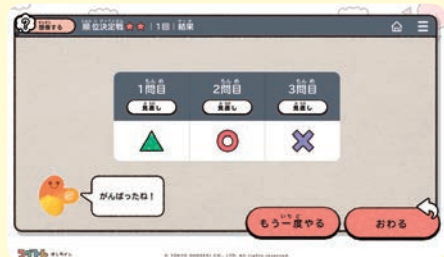
入力した解答内容が自動で採点されます。「次へ」をクリックすると、次の問題が自動で表示され、★の問題では全5問、★★／★★★の問題では全3問の解答が終わると、結果画面に遷移します。



4

結果画面

全設問の正誤状況が表示されます。「見直し」をクリックすると、それぞれの設問の正誤判定画面が表示されます。



スタンプ

認知機能	記憶	言語理解	注意
	知覚	推論・判断	
難易度(レベル)	★	★★	★★★

• トレーニング概要

スタンプを押したときの絵を想像するトレーニング。

• ねらい

- ✓ 1つの情報から別の結果を予想する力を養う
- ✓ 見えないものを想像する力を養う
- ✓ 図形の問題に取り組む力を養う
- ✓ 地図などの資料を正確に読み取る力を養う



\check!/\ 指導のポイント

- スタンプを押すと、押した絵は元の絵を左右反転させたものになることを、最初に理解させましょう。
- 明らかに異なる選択肢は、先に除いてから考えるよう声をかけましょう。
- まず選択肢同士を見比べて、どこが違っているかを確認してから問題に取り組むとわかりやすくなります。
- グループでの指導の際は、正解を考えるときの工夫を、子ども同士で発表し合う場面を設けてみましょう。



…トレーニングの進め方…

1

開始画面

「はじめる」をクリックすると、解答画面に遷移します。



2

解答画面

表示されたスタンプを押したときに、どのような絵になるかを考えます。選択肢を1つ選んで、「答え合わせ」をクリックします。

● 解答方法について

画面の下部にある選択肢の中から答えとする絵をクリックして選択します。



3

正誤判定画面

入力した解答内容が自動で採点されます。

選択肢をクリックすると、問題のスタンプを押したときの絵と並べて違いを確認できます。

回転している選択肢の絵は、「向きをそろえる」をクリックすると、向きをそろえることができます。

「次へ」をクリックすると、次の問題が自動で表示され、全5問の解答が終わると、結果画面に遷移します。



4

結果画面

全設問の正誤状況が表示されます。

「見直し」をクリックすると、それぞれの設問の正誤判定画面が表示されます。



がんばりノート

がんばりノートは、学習履歴を確認するための機能です。自分の履歴をふり返えることで、これまでの積み重ねを実感することができ、子どもたちの自信につながります。

月ごとのがんばり

月ごとの取り組みのようすを確認できます。

最初に、現在の月の履歴が表示されます。

前の月の実績や最高回数も表示されるので、以前と比べてどのような取り組み状況なのかを確認することができます。

画面左にある「前の月」をクリックすると、前の月の履歴を閲覧できます。

その月に、何回ログインしたかが表示されます。

その月に、コグトレに取り組んだ回数が表示されます。

🌟の数は、全問正解したトレーニングの数です。ここには、その月に新たに獲得した🌟の数が表示されます。今までに獲得した🌟の合計も表示されます。

これまでのがんばり

「これまでのがんばり」では、これまでの取り組みの総計などが確認できます。

下にスクロールすると、トレーニングごとの履歴も確認できます。

【トレーニングごとの履歴の見方】

トレーニングに取り組んだ回数が表示されます。

最後の設問まで実施したトレーニングがいくつあるかが表示されます。

獲得した🌟の数が表示されます。背景の円グラフは、🌟の獲得率*を表しています。

* 🌟の獲得率=(🌟の数) / (取り組んだトレーニング数)

💡 今週のコグトレ 💡

今週のコグトレは、各種トレーニングを最適な組み合わせ・順番で配信する機能です。実施する子どもたちの状況にあわせて、難易度や分野、週にどのくらいのペースで実施するかなどを設定して配信します。

配信のはじめ方

コグトレオンラインmanagerで登録

今週のコグトレを配信するときには、まずコグトレオンラインmanagerで登録をしてください。登録が終わり、配信開始日をむかえると、子どもたちのコグトレオンラインのTOPページに専用のタブが表示されます。

※詳しい登録の手順は、コグトレオンラインmanagerユーザーガイドをご参照ください。



実施の手順

1

TOPページ

配信されている今週のコグトレは、子どもたちのコグトレオンラインのTOPページに表示されます。

複数の今週のコグトレがある場合には、タブで表示されます。

「今週のコグトレ」をクリックすると、トレーニング選択画面に遷移します。



2

トレーニング選択画面

現在配信されているトレーニングが表示されます。

取り組んだトレーニングには✔がつき、全問正解すると🌸もつきます。

画面左の「前の週」をクリックすると、前の週に配信されたトレーニングを見ることができ、やり残したトレーニングにも取り組みます。



※第14週目の画面



一定のペースで飽きずに続けられる!

ゴグル
オンライン