

まっばら
大阪府 松原市立松原第五中学校

グループ学習で有効活用

タブドリ Live! で「自分で解く」習慣を

中学校 数学



増田 憲一 先生



グループ活動を軸として授業全体が活性化

主に授業冒頭の5分間で、その日の学習内容へ繋げるための導入として、タブドリ Live! の課題配布機能を活用しています。数学では、論理的思考力や対話力を育む「グループ学習」を軸にしていますが、議論を深めるには、まず生徒自身が主体的に問題に向き合う時間が欠かせません。

従来の紙のワークやプリントでは、解き始めるまでに心理的なハードルを感じる生徒も少なくありませんでした。それに比べて、タブドリ Live! はゲーム感覚で、すっと入り込める「取り組みやすさ」があります。

この最初の5分間、積極的に問題に取り組むことで、その後のグループ学習が非常にスムーズになり、授業全体の活性化に繋がっています。



主体性を引き出して教材研究に注力

従来の紙の教材と比べて、アバターやポイントをゲットする仕組みが生徒にとってもマッチしていると感じています。教員にとっては、学習状況を一目で把握できる点がメリットです。紙のワークだと管理が苦手な生徒もいますが、タブレットなら紛失の心配もないのがありがたいですね。課題の一覧画面を見れば、一人ひとりが問題を解いたかどうかとか、どれだけの理解力があるかがデータで一発でわかります。生徒を見取るという点で時間短縮になり、働き方改革に役立っていますし、その分教材研究などの別の活動に力を注げるようになりました。



学習の習慣化で無回答率が改善

タブドリ Live! では課題配信機能をよく使っています。授業冒頭の5分の課題については、毎回の取り組み状況を台帳に記録し、主体的に取り組む態度の評価の参考にしています。

最近注目しているのは正誤だけでなく回答率で、以前はテストに取り組む場面などで問題を読まずに白紙で出す生徒がいましたが、継続的にタブドリ Live! に取り組むなかで、解ける楽しさがわかってきたのか、全国学力・学習状況調査で無回答が減ってきました。間違えても何度も挑戦する生徒たちの粘り強さが育っていることを、データからも実感しています。

レポート

ある日の授業の様子【2月】



朝の準備 (課題配布)

朝出勤をして、5～10分程度でその日の授業範囲を改めて確認し、適切な課題を選んで配信します。グループワークで扱う問題のヒントとなるような復習問題を選ぶのがポイントです。



5分間学習&教え合い

復習として配信した「展開図」に関する課題をグループや個人で取り組みます。「これなんだっけ?」と端末を見せ合いながら教え合う姿も見られます。



グループワーク

本時のグループワークでホワイトボードを用いて「表面積」を求め問題に取り組みました。復習に配信した「展開図」の考え方の問題を解き直す姿が見られました。

タブドリ Live! を使う
生徒の声

授業の最初に先生から送られた課題をすることで、授業の予習や復習ができ、より授業がわかりやすくなっています。



私のオリジナル「タペット」



休み時間にも自主的に授業の振り返りをしています。アイテムで目標を見える化することにより、みんな集中して楽しく取り組んでいます。



「楽しい」だから自信がついて伸びていく



小学校時代に不登校経験があり、勉強にしんどさを感じているような生徒が、自ら小学校の範囲までさかのぼって算数の学習に取り組み始めたことには驚きました。

ゲーム感覚で学びへのハードルが下がったことで、生徒の「やってみよう」という意欲が引き出されたのだと思いますし、教員として非常に嬉しく感じています。

また、今の学校現場では順位をつけないことが多いですが、「タシピタ」などのランキング機能は生徒たちのやる気を引き出す良い刺激になっています。

競い合いながら「私でもこんなに頑張れる」という自己肯定感を得ることで、それが自発的な学習姿勢へと繋がっていますね。