



実践事例

香川県丸亀市立城西小学校

児童・生徒数 546名

導入学年 1年～6年

導入教科 国語 社会 算数
理科 英語

活用場面 授業内容の定着を図る場面

使用端末 Chromebook

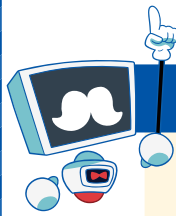
端末の持ち帰り なし

ふくなが たくみ
福永 拓海先生に
タブドリLive!の
活用状況について
お答えいただきました!



タブドリLive!を導入してみて、活用状況はいかがでしたか?

タブドリLive!は、子どものやる気を後押しする工夫が凝らされており、私が指導しなくても子どもたちは進んで取り組んでいます。授業内の演習時間で主に活用していますが、雨の日の休み時間は、子どもが自ら開いて夢中で使っていますね。また、さまざまなコーナーが用意されているので、『タシピタ』でランクインを目指したり、ドリルの称号を集めて友だちと見せ合ったりするなど、その子自身に応じたモチベーションで活用できるのも、魅力ではないでしょうか。友だちとゲームをするような感覚で盛り上がっていますが、中身はドリルなので、安心して使うことができます。



紙のドリルと比べてタブドリLive!のメリットはどんなところですか?



授業が終わった後のわずかな時間でも、事前準備がなくてもすぐに演習を行ったり、早く解き終わった子どもが進んで別のドリルに取り組んだりするなど、使いたい時にすぐに使え、学習できるので、先生も子どもも非常に活用しやすいと思います。また、タブドリLive!は紙のドリルに比べて、1つのドリルが短時間で解けるようになっており、答え合わせもその場ですぐできるので、子どもが自己調整しながら解いていける点も、デジタルならではの良さではないでしょうか。問題の途中であってもすぐに終わらせられるので、時間を指定して取り組ませやすいです。



タブドリLive!の導入により、子どもたちの学力や意欲に変化はありましたか?

タブドリLive!への積極的な取り組みもあり、学習内容が着実に定着してきているので、学力も定着していると感じています。自分でがんばった結果がポイントとして可視化されるため、さらにタブドリLive!で学習したくなるような学習習慣の形成にも役立っているのではないのでしょうか。また、意欲面も変わったと感じています。授業で学んだ内容や復習した内容について、タブドリLive!でも正解できたという実感がモチベーションに繋がるようで、普段の授業でもクラス全体が前向きになりましたね。



活用の流れ



1 テストの類題を復習(10～20分)

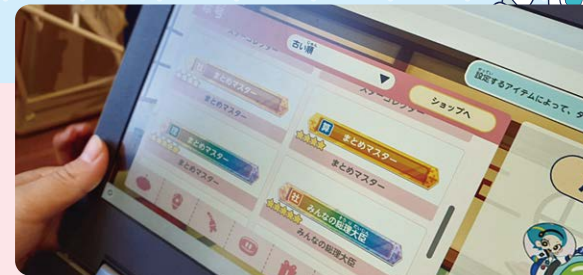
授業の始めに紙のプリントで確認テストを行った後、類題となる単元をタブドリLive!で学習します。一人ひとり自分のペースで復習しています。



2 自習時間(15分)

復習が終わったら自習時間です。子どもの意欲を大切にしているので、タブドリLive!の学習であれば特にコーナーは指定しません。『みんなのLive!』で学習している子どもも多いです。

タブドリLive!を使っている 子どもたちの声



集めたアイテムやタペットをよく友だちと見せ合っています。レアな称号をもらえるように、勉強を続けています。

他の学年も学習できるところが良いです。特に好きな教科は上の学年に設定して、次々進められるところが気に入っています。



マイタペット



今後に向けて取り組みたいことはありますか?

まだタブドリLive!を導入して日が浅いので、managerの活用があまりできていません。特にドリルを課題として児童に配信できる機能を使いたいですね。授業で一斉にドリルに取り組ませる際、現在は口頭でドリルを指定していますが、配信機能を使えばよりスムーズに授業を行えると思います。また、ドリルには良問が多く掲載されており、勉強したことが身に付いているということを子ども自身が実感しやすいと思います。子どもたちの学習状況やがんばりを、うまくmanagerを活用して見取っていきたいと考えています。



長友 理 教頭先生からのすすめ

本校で導入した当初、先生方には授業での活用など、具体的な活用シーンはあえて指定せず、まずは子どもに使わせるようにと伝えました。これは使用を強制するのではなく、まずは、子どもが自由に使える時間を確保することを目的としたからです。今では授業の自習時間や休み時間、家庭学習など、さまざまなシーンで子どもが自ら活用するようになり、この状況に驚くとともに、非常に満足しています。今後は先生方にmanagerの使用も促し、さらにタブドリLive!を活用していきたいと考えています。

