

【GIGA×指導の工夫・改善】 考えや進度を可視化し、個々をつなぐ指導の改善

<考察>

タブレット端末を活用することで、児童が、①何を考えているか②学習がどこまで進んでいるかが分かり、状況を常に捉えながら個別に対応しやすくなりました。

4年国語では、場面分けをする際に、スプレッドシートを活用しました。そうすることで、教師が児童の考えを見取ったり、児童同士が考えを共有したりしやすくなりました。【資料1】

5年社会では、児童の学習進度を把握できるスプレッドシートを作成しました。チェックボックスやゲージを作成することで、進度がすぐに分かるようにしました。【資料2】

教師は、スプレッドシートから児童の考えや進度を見取することで、児童が何に困っているかを把握し、他者の考えを参照させたり、他の児童に相談させたりと児童同士をつないでいくことを意識した指導ができるようになりました。

めあて	1	2	3
「ごん」の気持ち	いたずらが好きでしてました	おっかあを死なせてしまったと思った	自分のせいで母が死なれたらして決まらずに申し訳なくなった。
一場面の「ごん」の気持ち	「ごん」が「兵十」にしたこと	自分のせいでおっかあが、死んだ	兵十に殺害するために死んでいけしをあげた。
そのときの「ごん」の気持ち	兵十が来たのにびっくりして飛び上がった。うなづきあふすまでによぶよぶと泣きだした。	それだけの人がどうな様子が、兵十の涙が死んだのか。	自分のせいで兵十に殺された兵十を助けてあげた。
いたずらをしたごんが、つねの行動と気持ちを考えて書こう！	「ごん」が「兵十」にしたこと	兵十が通って捕まえたウナギを食った	いよいよおっかあが死んだ。兵十の涙が死んだのか。
そのときの「ごん」の気持ち	兵十が通って捕まえたウナギを食った	兵十が通って捕まえたウナギを食った	いよいよおっかあが死んだ。兵十の涙が死んだのか。
いたずらをしたごんが、つねの行動と気持ちを考えて書こう！	「ごん」が「兵十」にしたこと	兵十が通って捕まえたウナギを食った	いよいよおっかあが死んだ。兵十の涙が死んだのか。

【資料1】14年生国語のスプレッドシート

名前	共通の課題①	共通の課題②	共通の課題③	共通の課題④	共通の課題⑤	共通の課題⑥	%	進み具合	ゲージ	評価
1	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%		
2	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%		
3	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%		
4	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%		
5	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%		
6	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%		
7	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%		
8	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%		
9	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%		
10	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%		
11	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%		
12	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%		
13	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%		
14	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%		
15	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%		
16	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%		
17	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%		
18	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%		
19	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%		
20	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%		
21	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%		
22	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%		

【資料2】5年生社会のスプレッドシート