

一人一人に応じた学習

～実態に合わせた支援を実現するために～

京都市立南太秦小学校 土田 真夕

1. 提案趣旨

- ・ 本学級の児童は、一人一人の学習進度がそれぞれで、得意・不得意なことも様々である。
- ・ 「得意なことや自分でできることは、どんどん伸ばす」「苦手なことは、先生と一緒に」という姿勢で、学級経営や日々の指導に取り組んできた。
- ・ 児童の実態として、日々の学習活動に自信がなく、不安をもちながら取り組む児童が多い。
- ・ 児童一人一人が、「自分でできた」という体験を重ねること、それを自信にしてさらなるチャレンジをしていく姿勢をもつことを目指す。
- ・ その手段の一つとして ICT を活用し、その効果について考察していく。

2. 提案理由

特別支援学級では、一人一人の学習進度に合わせた個別学習の時間があるが、担任一人につき、複数の児童の学習指導を行うため、担任と学習をする時間と、児童が一人で学習を進める時間が生じる。複数の児童を個別指導していると、一人一人支援をしていると授業時間が足りなくなるという困りや、児童が必要としているタイミングで適切な支援ができないという困りがあった。また、児童の実態として、集中して、最後まで積極的に学習に取り組むことが難しいということがあり、苦手な教科や、自信のない活動の時には、特に顕著であった。そのため、これまでの支援も踏まえながら、「見通しをもって学習に取り組むことができる。」「学習に意欲的に取り組むことができる。」という姿を目指した支援とその効果について考察していくことにした。

3. 実践研究の内容

(1) 児童の実態

いずれの児童も、端末操作が得意で、デジタルとアナログを合わせた学習にもスムーズに取り組むことができる。

いずれの児童も、本時の学習に見通しをもつことができないと、途中で集中が切れてしまったり、学習自体に意欲をもったりすることが難しくなる。

(2) 使用機器等

- ・ iPad
- ・ アプリ「ロイロノート・スクール」

京都市では、校内で Wi-Fi 環境が整備されているため、校内どこからでもインターネットに接続することが可能である。普通学級には、ノートパソコンが一人一台配布されているが、特別支援学級では、一人一台 iPad が配布されている。

授業中には、それぞれ自分の ICT 端末を机の上に置き、それを見ながら学習を進める。

(3) 授業の実際

ア、「児童が本時の学習の見通しをもつ」ための活用

児童が授業の見通しをもって学習を行うために、社会科や国語科の学習において、「ロイロノート・スクール」を活用した。

a. 「カード」活動

1つの活動が終わるたびに、カードをスライドさせて学習をしていく。児童は、その授業の学習活動について見通しをもつことができた。また、教師も、児童がどの活動まで進んでいるのかということ把握することができた。

b. めあての提示

タブレット端末を使うと、他の児童の気を

散らすことなく、自分のめあてをいつでも確認できる状態にすることができた。

c. 教科書のページを提示

児童はいつでも学習している教科書のページを確認することができた。一人一人の教科書のページを教師が確認する時間を減らすことができ、児童の支援に充てる時間を増やすことができた。

d. 具体的な活動内容

学習内容が明確になることで、見通しをもって学習を進めることができた。

e. ヒント

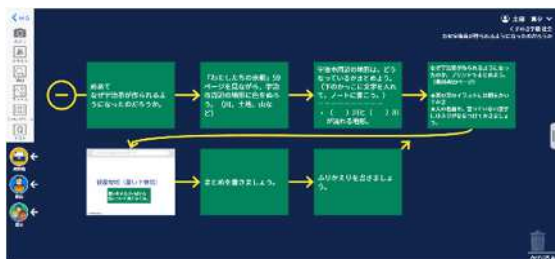
児童の学習のヒントとなるように、クイズのような形で例を示すと、児童の学習に対する意欲を引き出すことができた。

f. 資料

カードに見てほしい資料も入れることで、適切なタイミングで学習に合った資料を児童が見ることができるようにした。そうすることで、児童は具体的なイメージをもって学習を進めることができた。

▼学習の見通しをもつための支援

(アプリ「ロイロノート・スクール」の画面)



イ、「児童が必要な時に、必要な支援を受けられる」ための活用

a. 何度も見直せる動画

生活単元学習における実践である。本学級では、季節や季節の行事と関連付けた単元を設定し、「七夕かざり」を作る学習を行った。事前にかざりの作り方の手順を説明した動画を作成し、授業内で児童全

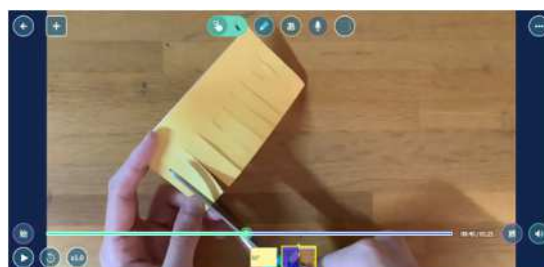
員に端末を通じて配布した。見逃したり、聞き逃したりした箇所も、自分で動画を確認しながら進めることができた。

b. 困ったときは教師と一緒に

動画を見ながら、やり方が分からなかったり、うまくいかなかったりした時は、教師と一緒に活動を行う方法をとった。そうすることで、教師も全員を見て回ることで、支援が多く必要な子に時間を割いたりすることができた。

▼動画の様子

(アプリ「ロイロノート・スクール」の画面)



4. 実践研究の結果と考察

学習活動を最初にすべて示すので、「何ができれば、終わりなのか」がはっきりし、児童が意欲的に学習に取り組むことができるようになった。また、見通しをもてるようになったことにより、授業終わりまで集中して学習に取り組むことができるようになった。

さらに、「できた。」という達成感を児童が得ることができた。1つ活動が終わるたびにカードをスライドしたり、自分で解決しながら学習を進めたりすることで、最後までやりきった体験を積み重ねることができた。

今回の実践は、児童の達成感や「できた。」という成功体験につながるということが分かった。ICTを活用すると、児童が自分一人の力で解決できる部分を増やすことができ、他の学習活動への自信にもつながる。端末について、学習の定着を図る道具の一つとして捉えるだけでなく、児童の自己調整力や自己肯定感につながるように活用することも重要であると考える。