



学校の窓 5月号

板橋区立板橋第四小学校

HP <http://www.ita.ed.jp/edu/ita4es/>

e-mail ita4es@ita.ed.jp

「すららドリル」

校長 堀内 祐子

早いもので、新年度がスタートして、1か月が過ぎようとしています。

ところで、子どもたちのタブレットに搭載されているドリルが「ドリルパーク」から「すららドリル」に変わったことをご存じでしょうか。

昨年度まで板橋区内の児童用のタブレットには学習用に「ドリルパーク」というドリルが搭載されていましたが、令和7年度からは、「ドリルパーク」に替わり「すららドリル」というドリルが搭載されることになりました。それに伴い、本校では、本年1月中旬頃より全学級で「すららドリル」を先行実施してきました。

この「すららドリル」の特徴は、「難易度コントロール」と「途中式判定機能」にあります。

①難易度コントロール

難易度コントロールは、一人一人の理解度に合わせて問題のレベルを調整する機能です。

AIが一人一人の学習状況を細かく分析し、その子にぴったりの問題を自動で出題します。例えば、学校の授業が分からない場合、そのつまずきの原因が既に習った範囲の理解不足にある可能性があります。「すららドリル」は「解けない原因」を自動的に特定し、難易度を調整しながら（時には前の学年の学習に戻って）「今必要な問題」を出題するため、「学び直し」をしながら次の単元に進めることができます。また、逆に、すららドリルでは、小学校1年生から一部高校までの問題を網羅しているため、学力に応じて各自が自分のペースで「学び進める」こともできます。

さらに、教科をまたがって問題を出すことも「すららドリル」の特徴の一つです。例えば、理科の実験結果について考察する問題で、出題されたグラフの読み取りが間違えていると判定された場合は、理科から算数のグラフの問題に跳ぶ、といったこともあります。

そのため、紙のドリルや従来のAIドリルのように、教員が学習範囲を一律に指定して取り組むような学習方法にはなじみません。本校では、「個別最適な学び」となるよう、昨年10月から、一律の宿題ではなく、自分で計画を立てて家庭学習に取り組む形に変更しましたが、この「すららドリル」の難易度コントロールの活用により、更に「個別最適な学び」が実現できると期待しています。

②途中式判定機能

この機能は「手書きモード」と「ノートを開く」を活用した状態で使うことができます。「すららドリル」では単に答えだけでなく、途中式も細かくチェックします。途中式判定機能とは「ノート」に書いた途中式の正誤判定をして、具体的にどの式に計算間違いがあるのかをフィードバックしてくれる機能です。

以下は4年生算数の「計算の順序」の学習「 $(18 + 4 \times 6) \div 6 + 9$ 」の計算を考える問題です。右側が「ノート」部分の計算ですが、「 $42 \div 6 = 8$ 」の間違いが赤い線で囲まれ「計算ミスをしている可能性があります。」と表示されます。子どもたちには、この「ノート」を見直して、「どのように問題を解いたのかを振り返る」こと、「どこで間違えたのかを具体的に把握して次の学習に生かす」ことを習慣付けてほしいと思います。

ただし、AIを全面的に信じることは禁物です。私が何問か解いている中でもAIの明らかな間違いがありました。AIも間違えるという前提の下、AIの間違いを見付けられるほど学習を深められると素晴らしいです。

学校でも家でも、このすららドリルを大いに活用し、「できた」「分かった」という経験を積み重ねてほしいと願っています。