

【取組内容①】 「児童主体の学びの実現へ ～児童が学び方を決定する場作り～」

4年 体育



メインゲームの様子

打撃テスト



スキルテストの様子



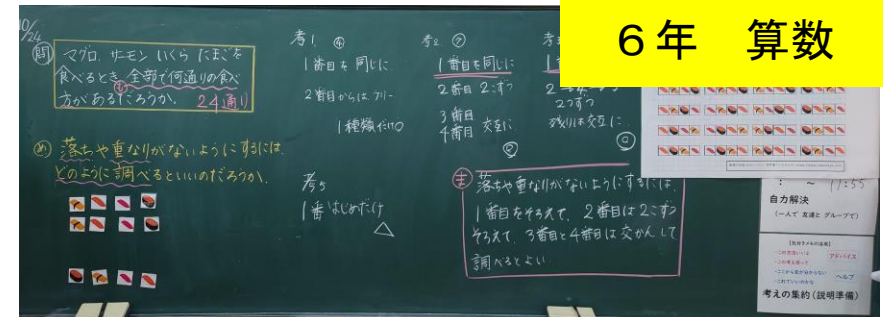
自己の課題を活動から見付け、課題解決に向けて練習内容を自分で選択し、進んで活動していく。



課題解決の時間の様子



6年 算数



方法を選択して、課題解決

タブレット上での操作活動や図や表を書いて解決するなど、解決方法を自分で選択する。

