

リーディングDXスクール事業 【実践事例】

栗橋小学校（埼玉県）

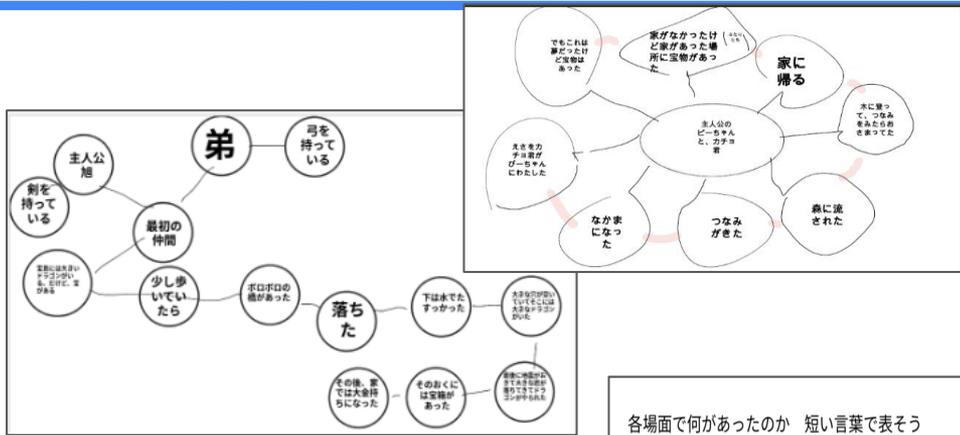
【取組内容①】 Googleアプリや思考ツールなどを使った個別最適な学びと協働的な学びの充実

Googleスライドやジャムボードを活用し、子どもたちが自走できるように単元計画を組み、学習に取り組んだ。

【例】

3年生の「3年とうげ」では、各場面でどんな事が書かれ、何がおじいさんの気持ちに変化をもたらしているのかを調べた。

また、3年とうげの話の展開（起承転結）を応用し、「宝島の冒険」の物語づくりを行った。思考ツールを活用し、物語を構想することができた。作成もスライドで行うことで、子どもたちの作品の添削をすぐ行うことができスムーズに学習を進めることができた。



各場面で何があったのか 短い言葉で表そう

1の場面
 3年とうげの説明。3年とうげには、昔から、こんな言い伝えがありました。
 「3年とうげで転ぶでない。3年とうげで転んだならば、3年きりしか生きられぬ。長生きしたけりゃ、転ぶでないぞ。3年とうげで転んだならば、長生きしたくも生きられぬ。」

あるところに、子豚のくー、たー、びーの仲の良い兄弟がいました。くーは力持ちで、たーは食いしん坊で、びーはどうしようもない泣き虫でした。

ある日、くーが「村の人たちが恐ろしいと言っているあの宝島へ行こうよ」とたーとびーに言いました。たーとびーはそれにさんせいして早速準備を始めました。

宝島に向かっての途中、海でイルカ、クジラ、サメに会いました。くーはいいことを思いつきました。くーは、「美味しい魚をあげるから一緒に来てくれない？」と聞きました。魚は、イルカ、クジラ、サメの大好物です。イルカたちはすぐに「OK」と言い、一緒に行くことになりました。

森へ行って、海を渡ってやっと宝島へ着きました。ついでとたん、ぎょろっとした目をしたタコ、イカ、クマ、パンダがこちらをにらんでいます。タコたちは、子豚たちに、「ここを通りたかったら俺様たちと勝負をし、勝ったらここを通ってやる」と言いました。子豚たちは勝負をすることになってしまいました。イルカ、クジラ、サメは、海にいるタコ、イカと勝負をします。子豚のくー、たー、びーは、パンダ、クマが相手です。

まず、くーがクマを持ち上げて海へほうり捨ててしまいました。たーがいきよい良くパンダのみこみました。海では、まず、イルカがタコの周りをものすいスピードで回ってタコがおぼれてしまいました。クジラの背中の水がイカに直撃してイカが飛ばされてしまいました。これ一件落着です。

そして、イルカたちと子豚たちは（宝を見つけて宝を持ち帰り子豚たちは）幸せにいつまでも暮らしました。おしまい！