リーディングDXスクール事業 【実践事例】

武雄市立武雄小学校（佐賀県）

【取組内容③】 学習の振り返りを家庭で行う、家庭学習と授業をつなぐ実践

３年体育（リングゲーム）

・作戦タイムでは、デザインソフトを活用し、作戦を立てさせた（作戦ボード）。作戦ボードには、児童の実態に合わせたルーブリックもつけており、単元の流れを意識し、見通しをもたせながら活動することができるようにした。（**図１**）

・活動の様子を定点カメラで記録し、classroomに投稿する。児童が動画を見て、自分や友達の動きを確認し、めあてや振り返りを行いやすいようにする。家庭でも各自確認、記入している。授業時間外に、チームの合言葉やうまくいった動きなどを記述している児童が多くいた。（**図2**）

・個人やチームの振り返りは、デジタルホワイトボードソフトを用いた。文字入力はタイピング、手書き入力どちらでも対応しやすくした。

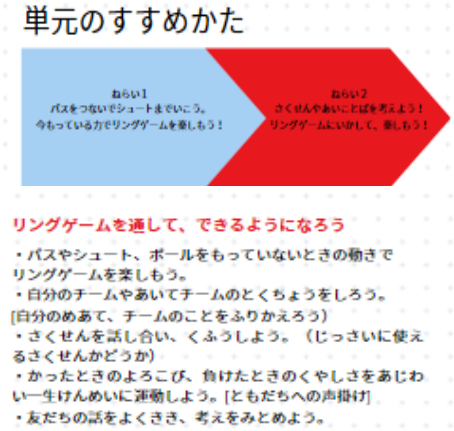

図1 単元計画と目指す児童の姿

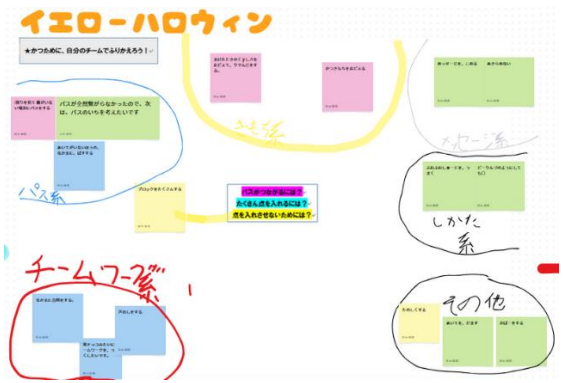

図2 個人の振り返り（抜粋）

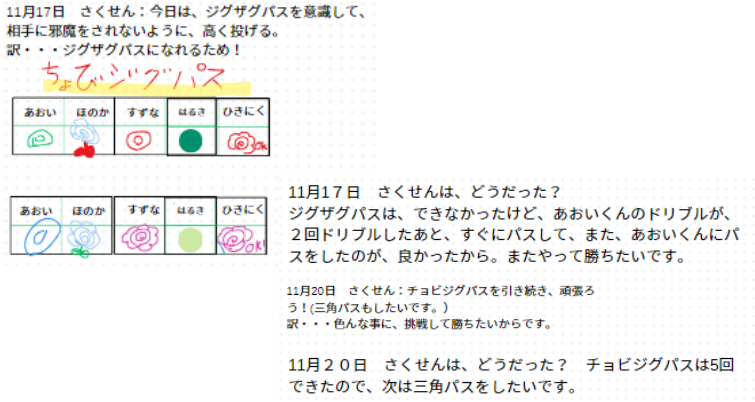

図3 チームでの振り返り（抜粋）

・定点カメラで撮影した動画をクラウドにアップすることで、児童が授業外に動画を確認し、作戦を考えたりめあてを確認したりしていた。また、端末を持ち帰り、時間を決めてクラウド上で作戦や動きの確認をしているチームがあった。ここで確認したことを授業時間に生かすという学習サイクルができつつある。

・児童に単元を通して目指してほしい姿を提示することで、見通しをもって学習を進めることができた。また、めあてや振り返りを具体的に考えさせることができ、授業時間以外にも練習したり、めあてを修正したりするなど、主体的な姿が見られた。