

## リーディングDXスクール事業【実践事例】

鹿児島市立田上小学校（鹿児島県）

## 【取組内容①】「『個別最適な学び』と『協働的な学び』の一体的な充実」授業における子供主体のアプリ選択と活用



これまで培ってきた対話型の授業をベースに、子供一人一人が自らの学習状況に応じて、提案するテーマから使用するアプリまでを選択したり決定したりした。

## 学習課題

この単元では、相手に提案するときの構成の特徴を知り、事実と意見を区別しながら筋道の通った提案をすることができるようになる学習をします。

そのための課題は、

自分の主張を支える材料を集めたり分類したり、関係付けたりしながら、「『今』、わたしたちにできること」をつくることです。

## 自分の問い

- 相手に共感してもらえる提案にするには、どのような資料や話し方をするとよいのだろうか。
- 友達は、どんな速さで発表したり、声の調整をしたりしているのだろうか。

児童A：□□さんの発表がよかったよね。

児童B：うん。よかった。一人だけMicrosoft Wordを使っていたよね。どうしてかなあ。分かりやすいからかな。

児童C：いや、きっと選んだテーマが関係しているんだよ。□□さんは、紙のチラシを配るのはもったいないということを発表していたよね。だから、Microsoft Wordで提案資料を作ることによって、一枚の紙をデジタルでみんなで見せるということをしていただけなのではないかな。（Microsoft Teamsにアクセスしながら説明をする。）



一人で



ペアで

他者の発表内容を捉えて、アプリの選択の意図を推し量ったり聞いたりする子供の姿が見られた。



自分のタイミングで端末にアクセス