【取組内容】子ども一人一人が自ら学びをデザインするための手立て

- ○学習形態・方法等の自己選択・自己決定
- ○自走できるための手立ての工夫(学習ガイド・パフォーマンス課題・必要な情報へアクセスできる環境づくり)

○ 学習の自己選択・自己決定

・だれと どのように学ぶのか は自己選択・自己決定して学んでいく。その際には、デジタルホワイトボード等を活用して、友達の考えを参照しながら、一緒に学ぶ相手や意見交流する相手を選ぶようにした。他者参照しながら交流する相手も選択し、対話的な学びを大切にしていった。孤独な学びにならないように、教師がファシリテートすることも大事にし、いろいろな他者と学ぶ経験をさせ、そのよさを価値づけるようにした。

学習形態(1人で/友達と/先生と)は児童自身に選択



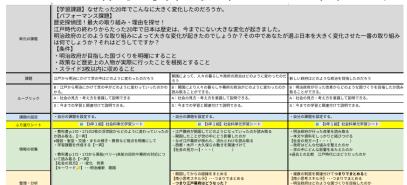


○ 必要な情報にすぐアクセスできる環境

- ・ヒントコーナー(デジタルホワイトボードに既習の学習内容や解決のヒントにいつでもアクセスできる)
- ・手作り動画(困ったときに教師の解説付きの動画を作成。自分のタイミングでいつでも何度でも解決のヒントが確認できる。
- ・動画へのリンク集
- ・図鑑や本などの資料の用意

○ 学習ガイドの共有

・高学年では、1時間毎の流れだけでなく教科によっては単元全体の流れとゴールを共有化する。学習計画も自分で立て、個別のペースで学びを進めていく。そのためには、パフォーマンス課題(追究しがいのある課題設定)とチェックポイントを意図的に設定し、目的と見通しをもって主体的に学習に取り組めるように仕組んだ。





←ヒントコーナー ↓教師の自作動画

