

【取組内容】「やる気づくり」をめざした授業改善

取り組みの概要： 1人1台端末を有効に活用し、児童がやる気を持って(感じて)授業に参加する。

取り組み ①既習事項の確認 ②スライドを用いた他者参照 ③課題、めあて、本時のゴールの明確化

①フォームによる復習 ②スライドを用いた他者参照

③ 評価の共有

前回のふくしゅう

パスワードを切り替える

👤

※必須の項目です

メールへ

📧

宛先に送るメールアドレスとして

hikaru-kampaku@kamu.ac.jp を登録する

1000 は、1000 をいくつあつめた数ですか？ *

0.1 元

1.0 元

10.0 元

100.0 元

わからない

0.1 元

1000 円 12 個あつめた数は、いくつですか？ *

12

120

1200

12000

わからない

0.1 元

2300 は、1000 をいくつあつめた数ですか？ *

0.23 元

23.0 元

230.0 元

2300.0 元

わからない

0.1 元

2 年算数

🏠

👤



2 今日のゴール！かくにん

2 今日のゴール！かくにん

Sランク🏆：地いきの人びとの活動を知り、いろんなきかんと協力している理由を自分の言葉でせつめいできる！

Aランク ：地いきの人びとの活動を知り、いろんなきかんと協力している理由がわかる！

Bランク🏆：地いきに人びとの活動が分かる！

3年社会

やる気づくりの様子



成果

- ・授業開始時に「アンケートツール」を使って前時の確認することで、授業の導入をスムーズにすすめることができた。
- ・困りのある児童が他者参照することで、意欲的に取り組んでいた。
- ・課題、めあて、本時のゴールを明確にすることで、子どもたちが主体的に取り組むようになってきた。
- ・ICTツール（アプリ・デジタルホワイトボードソフト・電子黒板等）を活用することで、より分かりやすい授業になり、学習意欲を高めることができています。

課題

- ・ 児童の発達段階や学級の実態に応じてどこまで子どもに委ねるか、その判断をどうしていくのか。
- ・ クラウド上での作業中のトラブルなど（スライドの消失・ネット回線の不具合など）への対応をどのようにしていくか。
- ・ 個々のペースで行うとき、未消化の児童への対応をどうするか。
- ・ 焦点化した課題解決の後、その知識を汎用的なものにしていくにはどうすればよいか。