

## リーディングDXスクール事業 【実践事例】

久喜市立青葉小学校

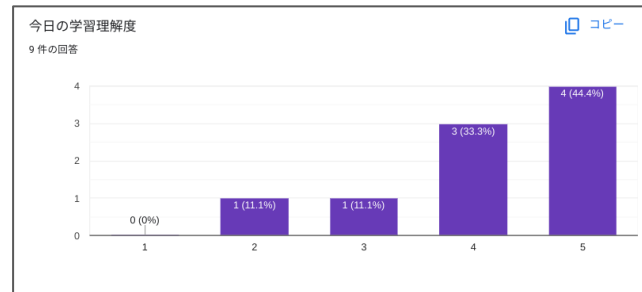
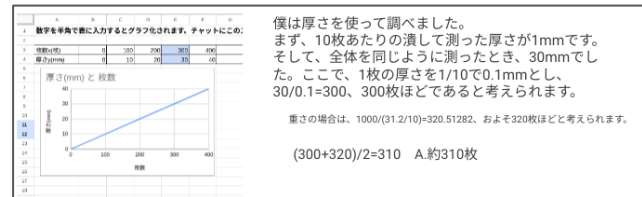
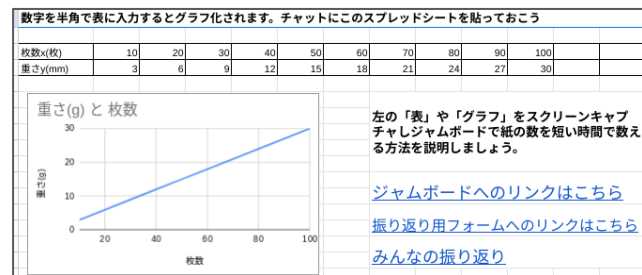
## 【取組内容①】 「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実を目指した、クラウドの活用

子供の学習シートを共有化することにより、児童の思考の共有を図った。6年生「比例」の学習では、学習内容を活用して紙の枚数を求める活動を行った。実際に紙の重さを測定し、表に記入した。スプレッドシートを活用することで、自動的にグラフ化し、比例の関係を視覚的に捉えることができるようにした。

グラフと表をもとに、紙の枚数を求める計算をジャムボードで行った。各学習活動で使ったアプリをチャットで共有したり、考え方を質問したりすることで、児童が課題を解決することができるようにした。振り返りをチャットで行い、その時間の中での共有を図った。

学習の目標を定め、学習過程を児童が各々で進めることで、表を作り思考することに時間をかける児童や、思考した内容をジャムボードに表現することに時間をかける児童など様々であった。自分自身の納得がいくまで、課題に取り組む事ができ、児童が思考を止めることなく、学習を行う事ができた。

また、学習シートの共有を行うことで、児童同士での質問や学び合いが活発に行われた。紙の重さをもとに考える児童や、紙の厚さをもとに考える児童がおり、児童自身が考えた方法を比較検討することで、より良い方法を導き出すことができた。児童自身が自分で時間配分などの学習過程を考え、その思考を共有していくことで、自分の考えと比較したり、考えを進める補助にしたりするなど、学びが深まっている様子が見られた。



## リーディングDXスクール事業 【実践事例】

久喜市立青葉小学校（埼玉県）

## 【取組内容①】 Googleスプレッドシート、Googleチャットを活用したデータ整理と共有

## 6年生「データの調べ方」

データの調べ方の学習においてスプレッドシートを用いてデータの整理を行った。児童自身で関数を書き整理を行うことができるようにした。データの並べ替えや平均の際の足し算の時間などを大幅に短縮し、データを基に優勝クラスを予想する思考場面に時間を使うことができた。児童自身が関数を活用刷ることができるようになることで、学習内容を生活に活かすことができるようになった。また、チャットを活用して他者参照、途中参照ができるようにし、随時思考の修正が出るように工夫した

1組のとんだ回数 (回)		2組のとんだ回数 (回)		3組のとんだ回数 (回)	
1日め	61	1日め	54	1日め	56
2日め	60	2日め	55	2日め	60
3日め	57	3日め	53	3日め	60
4日め	62	4日め	56	4日め	55
5日め	55	5日め	65	5日め	59
6日め	56	6日め	65	6日め	58
7日め	64	7日め	70	7日め	56
8日め	63	8日め	67	8日め	57
9日め	67	9日め	68	9日め	63
10日め	62	10日め	70	10日め	40
11日め	68	11日め	56	11日め	67
12日め	63	12日め	56	12日め	70

## リーディングDXスクール事業 【実践事例】

久喜市立青葉小学校（埼玉県）

## 【取組内容③】 Googleスプレッドシートを活用したなわとびカードの作成

なわとびカードをスプレッドシートを活用して作成した。既存のカードは回数が10回刻みであり、僅かな伸びを実感することができなかった。スプレッドシートで数字を記入し、かつ回数に応じて目標とする級がわかりやすいよう自動で色わけが行われるようにしている。他児童の記録も確認をすることができ、集団における自分の位置の確認や自分自身の記録の伸びが明確になり、意欲の向上に寄与している。

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
二重とび	50	100	75	30						
後ろ二重とび	50	100	75	30						
あや二重とび	50	100	75	30						
前ふりとび	50	100	75	30						
交差二重とび	50	100	75	30						
後ろ交差二重とび	50	100	75	30						
三重とび										
	10級	9級	8級	7級	6級	5級	4級	3級	2級	1級
				1年	2年	3年	4年	5年	6年	

# リーディングDXスクール事業 【実践事例】

久喜市立青葉小学校（埼玉県）

## 【取組内容①】 体育科の学習を通し、学びの自己調整力を育成する

体育において学習の流れや準備をClassroom上で明示し、学習の指示の時間を短縮し運動時間を確保した。

学習のめあてを見童自身が決定し、課題に応じて学習に取り組んだ。手本となる動画をいつでも確認できるようにし、タイムシフトカメラを用いて、随時修正することができるようにした。

A-1壁にマットを付ける（壁倒立練習）  
 A-2壁にマットを付ける（壁倒立からの前転）  
 A-3壁にマットを付ける（川跳び）  
 B マットの下にロイター板を敷く（回転系の技練習）  
 C とび箱1段+マット（跳び前転）  
 D マット 4か所（技を試す場）  
 準備・片付け担当  
 A-1～6 B-7～12 C-13～18 D-19～24  
 ④自分で場を選択して練習  
 ※タイムシフトカメラの確認、友達の技助言を行い、客観的に自分の技を確認し修正する。  
 ⑤整理運動

	タイムシフトカメラ <a href="https://kaihatuinkai.jp/time_shi">https://kaihatuinkai.jp/time_shi</a>		器械運動（マット）～開... <a href="https://www2.nhk.or.jp/school/">https://www2.nhk.or.jp/school/</a>
	器械運動（マット）～前... <a href="https://www2.nhk.or.jp/school/">https://www2.nhk.or.jp/school/</a>		器械運動（マット）～ロ... <a href="https://www2.nhk.or.jp/school/">https://www2.nhk.or.jp/school/</a>
	マット運動場の準備 Google Jamboard		マット運動学習カード Google スプレッドシート

できたら技名にリンク貼付	できるようになった日	技のポイントや修正点
前転	<input type="radio"/>	
開脚前転	<input type="radio"/>	
伸膝前転	<input type="radio"/>	
跳び前転	<input type="radio"/>	
後転	<input type="radio"/>	
開脚後転	<input type="radio"/>	
伸膝後転	<input type="radio"/>	
側方倒立回転	<input type="radio"/>	
ロンダート	<input type="radio"/>	
壁倒立	<input type="radio"/>	

2024年2月 < >

日	月	火	水	木	金	土
28	29	30	31	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	1	2
3	4	5	6	7	8	9