

リーディングDXスクール事業 【実践事例】

両河内小中学校

【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につながる社会科授業（水産業）

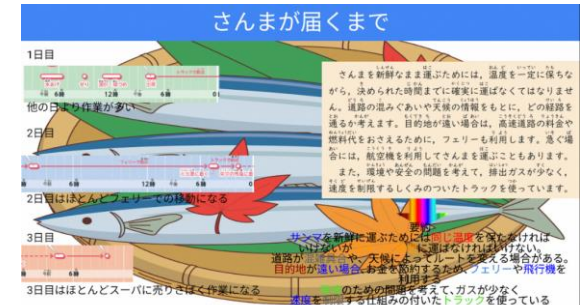
授業をゴールを定め、個々のペースに合わせた学習展開

社会科の授業では、旅行会社や地元で働いている人になりきるといったパフォーマンス課題を設定し、スライドを活用して水産業の課題、解決するためにどのような工夫をしているのかなどを個々のペースに合わせた学習を計画して行った。

まず、日本で獲れる魚、獲れる場所について全体で共有し水産業についての関心を引き出した。その後、個人で興味のあることを中心に学びを進め、調べていく中で疑問に思うこと、気になることをさらに追及していくようにした。どんな魚がとれるのか気になる児童は詳しく写真を使ってまとめ、サンマがどのようにして私たちのもとに届くのかについて興味がある児童は、そのことを中心にまとめていた。最終的にどんな課題がありどんな工夫をしているのかについて自分の考えや調べたことをまとめ、プレゼン形式で全体共有した。



【獲れる魚について興味をもった児童のスライド】

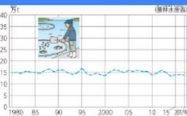


【さんまが届くまでの過程を調べた児童のスライド】

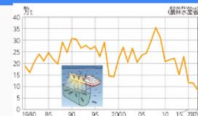
水産業の課題

養殖ブリの2つの生産量の
2つの生産量の

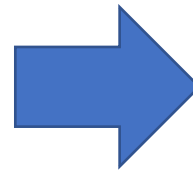
変化と課題
変化と課題



- ・生産量が全然変化していない
- ・ブリを育てやすい環境下で育てられているため、生産量をあまり変えずにブリを生産することができる



- ・養殖ブリの生産量とは大きく違い、変動が大きく近年では大きく減っている
- ・海水温などの環境の変化によって、魚の取れる場所が大きく変わってしまう。



水産業をしている人々はどのような努力、工夫をしている？

課題 と

それを改善するための 努力

世界の漁業生産量が増え、とりすぎによる水産資源の減少が進むことが心配されている。

水産業のさかんな国々が集まって話し合い、漁船の数や取る量、魚の期間などを決めて、管理しようとしている。

自然の海から魚を取ってくる漁業は、海水温などの環境の変化によって、魚の取れる場所や量が大きく変わってしまう。

世界各地では、水産物消費量の増加に応えるため、養殖業もさかんに行われている。

日本全体の漁業生産量は、消費量とともに減ってきている。

海藻を育成して海の環境を改善する取り組みなどを進めている。

少しでも安定した生産ができるように研究を続ける人達がいる。

サンマだけではなくたくさんの漁業生産量は消費者とともに減ってきている。一方で、外国からの輸入に頼っている水産物もある。

【課題と工夫をまとめた児童のスライド】

【取組内容④】 校内安全点検の電子化

月に一度行われる職員による安全点検の結果をクラスルーム上で共有することにより、危険箇所の確認や修繕が必要な箇所、その理由が素早く共有できるようになった。職員からは、押印や印刷の手間が簡略化できた、前月の結果がすぐわかるので修繕箇所の経過がわかりやすいなどの声があがっている。

点検項目	異常なし→○ 異常あり→											
	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月		
1 【手すり】木製の場合、ささくれたり、割れたりしていないか。	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
2 【手すり】ねじのゆるみやくらつきはないか。	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
3 【手すり】金属部分が腐食していたり、溶接部分が外れたりしていないか。	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
4 床に段差や隙間、ささくれ、滑りやすい箇所など、けがの原因となるものがないか。	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
5 窓が外れやすくなっていないか。	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
6 ガラスが割れていたり、ひびが入っていたりしていないか。	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
7 窓の近くに足がかりになるものを置いていないか。	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
8 災害時に避難の妨げになるものが置いていないか。	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
9 戸棚やロッカーの転倒防止ができていないか。	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
10 壁や天井に設置されているもの（スピーカー、時計、照明、掲示板等）に落下の恐れはないか。	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	

学校安全点検表

点検場所		リンク	責任者	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月
例 9年1組教室		開く	静岡 花子	月別欄は自動入力されます。									
A	小校舎1階 昇降口	開く		×	○	○	○	○	○	○	○	○	○
A	小校舎1階 図書室	開く			○	○	○	○	○	○	○	○	○
A	小校舎1階 1階トイレ	開く			○	○	○	○	○	○	○	○	○
A	小校舎1階 1階廊下	開く			○	○	○	○	○	○	○	○	○
B	小校舎2階 1年教室	開く			○	○	○	○	○	○	○	○	○
B	小校舎2階 2階教材室	開く			○	○	○	○	○	○	○	○	○
B	小校舎2階 2年教室	開く			○	○	○	○	○	○	○	○	○
B	小校舎2階 3年教室	開く			○	○	○	○	×	○	○	○	○
B	小校舎2階 階廊下・手洗い	開く			○	○	○	○	○	○	○	○	○
B	小校舎2階 2階トイレ	開く			○	○	○	○	○	○	○	○	○
C	小校舎3階 4年教室	開く			○	○	○	○	×	○	×	○	○
C	小校舎3階 3階教材室	開く			○	○	○	○	○	○	○	○	○
C	小校舎3階 5年教室	開く			○	○	○	○	○	○	○	○	○
C	小校舎3階 6年教室	開く			○	○	○	○	×	○	○	○	○
C	小校舎3階 階廊下・手洗い	開く			○	○	○	○	○	○	○	○	○
C	小校舎3階 3階トイレ	開く			○	○	○	○	○	○	○	○	○
C	小校舎3階 南北階段	開く			○	○	○	○	○	○	○	○	○
		開く											
			校長確認	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			教頭確認	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			安全担当確認	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

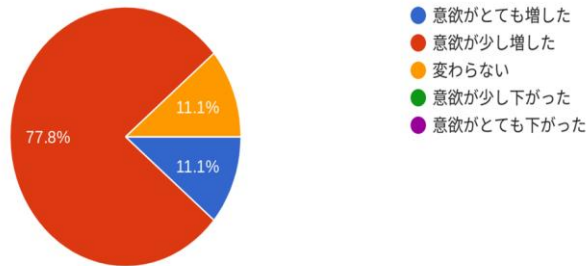
点検項目も学校独自に設定でき、追加・削除も容易なため、使用する箇所を拡大していく方向で検討している。（現在は小学校棟の点検のみで運用している）

【取組内容③】 デジタルドリルを導入し、家庭でも学習に取り組む習慣を身に付けさせる

本年度はAIドリルをA社とB社の2種類を用意し、家庭学習で導入した。2つのツールからどちらのツールが家庭学習の習慣化において有効であったのかについて検証した。

デジタルドリルを導入する前と比べて、家庭学習の意欲・主体性はどのように変化しましたか??

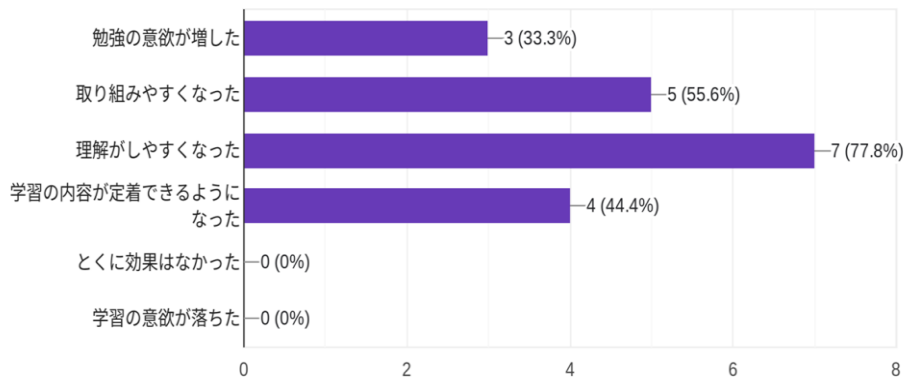
9件の回答



子どもたちにどちらのツールが家庭学習の習慣を身に付けさせる点で有効であったかをきいたところ、Aの方が評価が高かった。

デジタルドリルを導入したことによって、学習に対してどのような効果がありましたか??

9件の回答



『子どもの意見』

- ・ Aだと一つ一つの問題に動画で説明をわかりやすくなっていた。
- ・ どのような方法で問題を解くのが分かって良い。
- ・ 少しゲーム性もあり、楽しく学習できる
- ・ 動画で説明してくれるので、文で見るよりわかりやすい。
- ・ 勉強がわからなくても最初に解説の動画があったのでわかりやすい。
- ・ ゲーム要素があつて勉強をやったらコインがもらえるのでやる気が出ました。
- ・ パソコンで打っていたので書き間違いなどが無い。
- ・ 「デジタルドリルがあるから勉強がんばろう」と思った。
- ・ 習ったところを詳しく見直せた。
- ・ Aはゲーム要素がある。コインを集めたいのでドリルがやりたくなる。ついでに算数や理科などを予定してしたもの以上のことをやりたくなる。