

リーディングDXスクール事業 【実践事例】

久喜市立砂原小学校（埼玉県）

【取組内容①】スプレッドシートを活用した「個別最適な学び」と「協働的な学び」の充実（複線型の授業）

(1組) ごんぎつね-振り返りシート ☆ 田 田
ファイル 編集 表示 挿入 表示形式 データ ツール 拡張機能 ヘルプ

メニュー 100% 123 デフォルト 15 B I A

日付	時間	学習活動	学習方法	自己評価	振り返り
		【ごんぎつね】	名前		
		単元のあめて	情景などに着目して気持ちの変化を捉え、思ったことを話し合おう。		
9/8	1	初めの感想を書こう	1	○	他の物語でも、ごんぎつねより長い感想を書きたいです。
	2	「1」の場面を読み、ごんの行動や気持ちについて考えよう。	1	○	登場人物は正解したけど、時や場所が予想が当たらなかったので、次は当たりたいです
9/11	3	「2」の場面を読み、ごんの行動や気持ちの変化を想像しよう。	1	○	前みたいに、登場人物も当たって、ときも当たったので嬉しかったです。次は場所を予想で当てたいです。あとゴンが兵十にしたことも当てたいです
9/14	4	「3」の場面を読み、ごんの行動や気持ちの変化を想像しよう。	1	○	今回はほとんど外れちゃったけど、次はわかりたいです。
9/20	5	「4」と「5」の場面を読み、ごんの行動や気持ちの変化を想像しよう。	1	○	今回は、時、場所、登場人物、全部当たってよかったです。続けて全部できたらいいなと思います。
9/22	6	「6」の場面を読み、兵十の気持ちを想像しよう。	1	○	六の場面は、兵十がきづいてくれた。だからゴンは、少し安心した。でも私は、打たれてしまったゴンが可愛そうだと思いました。自分がやることの、どうなるかの予想を立ててからやろうと思いました。
9/25	7	ごんと兵十の気持ちには、どのような変化があったのかを考えよう。	1	○	ゴンの気持ちの変化をして、ゴンは一番最初は悪ふざけでやってしまったけど、後々悔いて償いをやろうと思ったのは、とてもいいことだともいえました。
9/28	8	テーマを決めて、物語や登場人物についての考えをまとめよう。	友	○	兵十はゴンの償いの気持ちに気づいたのかなと言うテーマでやりました。結果、みんなでもまとめてゴンの償いの気持ちは兵十は気づいたと思いました。ちゃんと教科書を見てきちんと調べられてよかったです。
10/2	9	思ったことを発表し、友達と話し合おう。	友	○	前は、ゴンの償いの気持ちは届いたということをやりました。でも、今回はゴンの償いの気持ちは届いていないという結論を出しました。前回は、ゴンの償いは届かないという結論を出したけど二階に分けてやったほうが良いと思ったので、今回届かなかったという結論を出しましたちゃんと調べられてよかったです。

①学習方法の選択（複線型）

「1人で」「友だちと」「先生と」

毎時間、どのように学習するかを自分で決めて行ったことで、自己決定力の育成を図った。友達の考えをノートに写すだけの児童が減り、意欲的に授業に参加する児童が増えた。

②スタディログの蓄積

1単元の振り返りを1枚のスライドで行なうことで、自分の振り返りから学ぶことができる。

③他者参照

友達の振り返りからも学ぶことができ、多様な気づきを通した思考の深まりにつながっている。

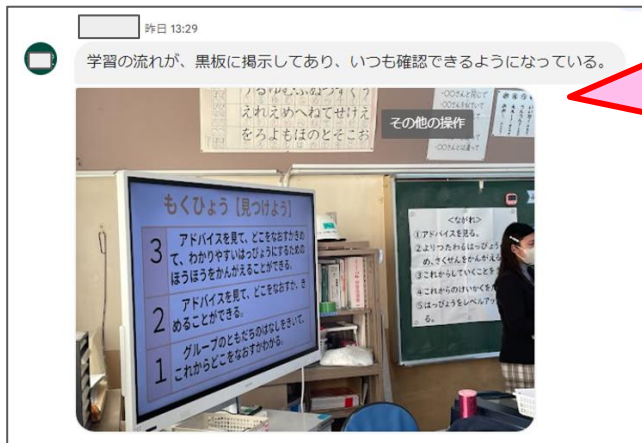
リーディングDXスクール事業 【実践事例】

久喜市立砂原小学校（埼玉県）

【取組内容④】 授業研究会ごとのGoogleチャット利用



①気付いたことは、気付いた時に。リアルタイムで共有することができる。研究協議で振り返る際にも使用可。
（対話的・協働的な教員研修）



②写真の共有も同時にできる。授業研究のまとめにも使用できる。（協働的な教員研修・校務の効率化）

③指導案・研究会の次第・協議会用のジャムボードなど、データを1か所にまとめておくことができる。（校務の効率化）



