

リーディングDXスクール事業【実践事例】

西宮市立上ケ原小学校（兵庫県）【指定校】

【取組内容】「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体化に向けた単元づくり

単元の計画を児童と共有して見通しを立てる

「やまなし」学びの道しるべ 2・3時間目

課題 <「イーハトーヴの夢」を読んで、宮沢賢治はどんな人なのか調べて、まとめよう。>

【学習課題】
課題を確認し、自分のめあてを決める。

- 【情報収集】
- ・「イーハトーヴの夢」「宮沢賢治の歴史」から、**宮沢賢治のしたことや考えたこと**からどんな人かについて情報を集める。
 - ① 賢治の生き方に強く影響を受けた「**重大な出来事**」は何か？
 - ② 影響を受けた「**重大な出来事**」によって、どのように考えが変わったのかな？
 - ③ いつ、どんな出来事が起こって、賢治はどんなことを思ったのかな？
 - ④ 宮沢賢治は、何を大切に生きてきたのかな？
- ※「やまなし」に書いてあることも、つなげて考えられるとハイレベル!!

- 【整理・分析】
- ・プリントにまとめる。
 - ・仲間と比べてみる。聞いてみる。なるほど!と思った意見はいただく。

- 【まとめ・ふりかえり】★「なぜ、宮沢賢治は物語のタイトルを『やまなし』と名づけたのか。」について考えが変わったか。
- ・まとめ・ふりかえりシートに書く。・自分の現在地(今日はどこまで学べたか)を確認する。
 - C: Bに満たない。
 - B: 課題や上の★に対する答え(まとめ)が書いている。
 - A: Bに加え、自分の考えや思い(ふりかえり)が書いている。
 - S: Aに加え、だれか(仲間)が、何に気づいたのか。

【事例①】6年 国語科

【教材名】「やまなし」「(資料)イーハトーヴの夢」

【留意点】

- ・叙述を基に意見を出すことを押さえた上でICTを活用。
- ・児童が学び方（誰と、どうやって、どのように学ぶか）を選択できる環境づくりと事前指導。
- ・自分の考えを出す手立てとして、見通しを持たせ考えを出すヒントとなる資料「学びの道しるべ」の提示。

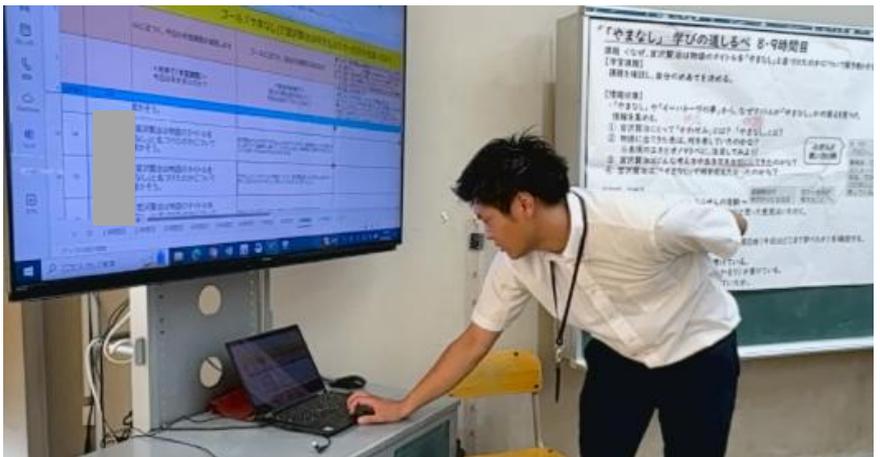
クラウドを活用して児童の意見を集約した。その上で他者参照をして、学級内でつながっていく場面が多く見られた。

情報を集約して他者参照がしやすい環境

やまなし「なぜ、宮沢賢治は物語のタイトルを「やまなし」と名づけたのかについて解き明かそう。」

The screenshot shows a digital workspace. On the left, a document titled 「やまなし」 学びの道しるべ 8・9時間目 is open, containing a lesson plan for a 6th-grade Japanese language class. The document includes a main task, learning objectives, and a list of questions for students to explore. On the right, a grid of shared documents is visible, including files named 「やまなし めあて・ふりかえり...」 and 「8・9時間目[1~10]...」, indicating a collaborative learning environment where students can access and share their work.

クラウドで状況を把握してフィードバック



リーディングDXスクール事業【実践事例】

西宮市立上ヶ原小学校（兵庫県）【指定校】

【取組内容】 スケール表を使い、子供に委ねる場面を意識化する

学びやすい環境の設定（実物に触れる）



直接体験を多くするためのICT利用（他者参照）



【事例②】1年 生活科

【教材名】「あきのことをつたえよう」（東京書籍）

【留意点】

- ・学習支援クラウドサービスを使い必要な写真を選出して、自然の様子を比較・分類した。
- ・クラウドで児童の考えを共有して、学習形態を選択する手助けとした。

秋の自然と関わることを通して、身近な四季に気づかせるために環境の設定をした。それぞれの気づきを共有することで、だれと学ぶのかを意識させることができた。また、子供に委ねる場面をスケール表を使い意識して単元を計画した。

スケールを基に子供に委ねる場面を意識する

次回訪問までに3以上を目指してください

現状はどこか？今後どこを目指すか？

	1	2	3	4	5
課題 (めあて/目標)	教師が課題を決める	ほぼ教師が課題を決める	子供に選択肢から選ばせる	子供が選択肢をつくり、選ぶ	子供が自分で課題を決める
過程	教師が意識して過程を回す	ほぼ教師が意識して過程を回す	過程の一部を子供が回す	ほぼ子供の意思決定で過程を回す	すべての子供の意思決定で過程を回す
形態 (個別/協働)	教師が誰とどう学ぶかを定める	ほぼ教師が誰とどう学ぶかをほぼ決める	過程の一部で誰とどう学ぶかを子供が決める	過程のほぼ全てで誰とどう学ぶかを子供が決める	すべての過程で誰とどう学ぶかを子供が決める
ツール	教師が何を使うかを定める	ほぼ教師が何をを使うかを定める	子供に選択肢から選ばせる	ほぼ子供が自分でツールを決める	子供が自分でツールを決める
場所	教師が学びの空間を決める	ほぼ教師が学びの空間を決める	子供に選択肢から選ばせる	ほぼ子供が自分で学び空間を決める	子供が自分で学び空間を決める
ペース	全員同じペースで学ぶ	ほぼ同じペースで学ぶ	一部学びたいペースで学ぶ	子供がほぼ学びたいペースで学ぶ	子供が学びたいペースで学ぶ

(出典) 富山市立芝園小学校のスケールをもとに三井が追加・修正を行った

