

【GIGA×指導の工夫・改善】 GIGA環境を活用した、自己決定を取り入れた学習環境の構築

4年国語(書道)「文字の組み立て方」

【実践内容】

児童が学びを自走できるように「自己決定」の場面を多く取り入れている。

- ①めあては自分で決める。
- ②練習方法は自分で選択する。
- ③清書を書けた児童から「ディスカッション」「チャット」の2種類から選択し、交流を行う。

資料A

練習方法
の選択

資料B

進捗把握シート

<考察>

【実践の振り返り GIGA環境が有効であった点】

- ①めあては各自で設定し共有しているため、めあてが同じか違うかなど、学ぶ相手を決める判断材料となる。
- ②進捗シートでできた子から「ディスカッション」か「チャット」を選択するので、交流相手を見つけやすい。また、交流できなくてもチャットで自分の作品を紹介できる。

今日のめあて 「○○に注目して、□□をする・できるようにする」	今日は何から練習する？	今のじょうきよう
まえよりつくりをおつくる	かて書き	ディスカッションできる！
へんとつくり注目してきれいに書く(大きさにも気おつけて)	動画	ディスカッションできる！
へんとつくりのおおきさにきおつけてかこう	水田字	ディスカッションできる！
へんのつくりの幅のちがいに注目して書く	手本を見て書く	ディスカッションできる！

【GIGA×指導の工夫・改善】 GIGA環境を活用した、児童が自ら学べる学習環境の構築

5年社会科「くらしを支える工業生産」

【実践内容】

学習の課題は単元の1時間目に学習問題を立てて学習計画を立てた。

学習の手引きを提示するようにし、教科書や資料集からの情報収集と整理分析の仕方を見直した(資料A、B)。

交流タイムを取り入れ、自分の意見を伝えられるような環境を作った(資料C)。

資料A

10/16 授業の手引

課題の設定：日本で盛んな工業の種類や工業地域の分布に着目して、日本の工業生産の特徴を見つけて、説明しよう。

情報の収集：教科書P6,7や資料集P60, 61の写真やグラフから工業の種類や工業の盛んな地域の分布に注目して、気づいたことをフィグジャム上の付箋を使って書く。

整理・分析：情報収集で集めたフィグジャム上の付箋から日本の盛んな工業の種類や地域の特徴を見つけ、なぜそのような特徴があるのか理由を考え、付箋でつなげる。

まとめ・表現：整理分析したフィグジャムをスライド上に貼り、日本の工業生産の特徴について理解したことをスライドにまとめる。

ふりかえり：自分の学習方法はよかったか、今日の学習でわかったことはなにか、次に取り組みたいことはなにかについてスプレッドシートに書く。

④ 愛知県のさかんな工業の特色



車の生産が盛
名古屋
豊田
岡崎

江戸時代

尾張市で、知多本線など織物産業

明治時代

製造品出荷額の40%機械製品

1960

重化学工業

自動車 鉄鋼 航空機

資料B

<考察> 【実践の振り返り GIGA環境が有効であった点】

学習の手引き+単元の計画を子供たちと共有することで、教師の指示がほぼなくとも学習に主体的に取り組むことができた。

しかし、情報収集と整理分析の仕方を全員ができるようになるまでに時間がかかる。他者参照をしつつ、協働的な学びになるようにしていきたい。

資料C



【GIGA×指導の工夫・改善】 GIGA環境を活用した、児童が自ら主体的に学ぶ学習環境の構築

6年体育科「フラッグフットボール」

【実践内容】

- ・事前に作戦の立案をしておく。
- ・授業の流れは、①チーム練習②試合③振り返りで統一する。
- ・練習方法は教師のアドバイスやネットより参照。参照動画はスプレッドシートにて全員が確認できるようにアップさせる。振り返りも他者参照可能(資料A)。
- ・リピートタイマーを活用し、教師の指示なしで自分たちで動き続ける(資料C)。
- ・試合では、①作戦決定②実行③検討を繰り返す(資料B)。

資料A

10/4 ・学んだこと ・感じたこと	10/4 ・チームのメンバーの良かったところ	10/4 次回練習したいこと	10/9 ・学んだこと ・感じたこと	10/9 ・チームのメンバーの良かったところ	10/9 次回練習したいこと
作戦カード通りに動くことがないから、難しいことがあったけどゴールできたこともあって良かったと思う。投げ、キャッチ上手な人を配置しておくといいことがわかった。	●さん、●さん、ありがとう！ ○さんはボールパスしてくれて●さんと●さんのおかげで、あまがねわすれずにいた！ブロックで意外に勝った。	ブロックするとき、触らないように足をつけないでタックルダメ絶対。手助けの動きが多かった。作戦をもう一度確認したい。	パスをうまく回すことができた。パスを回すときに、確率性の高い作戦がなかったことがわかった。作戦を立てるときも、そのときの状況によっても「パス」か「走る」かを考えて決めようと思った。	パスを回すときに、確率性の高い作戦がなかったことがわかった。作戦を立てるときも、そのときの状況によっても「パス」か「走る」かを考えて決めようと思った。	そのときの試合の状況によって、「パス」か「走る」かを決めたいと思った。最初の準備が大切かな？
	あれが難しかったけど、●さん、●さんのブロックで走ってゴールできたことが良かったと思う。二人ブロック上手い！！	ブロックのときに人にぶつからないようにしたい。ブロックの中で動いているから(自分)もうちょっと早く走ってボールの人がゴールできるようにしたいと思う。	作戦が難しいのもあったからゴール数が少なかったが、パスが回って良かった。パスの回し方、ゴールまでの道を改めて見直したいと思った。	パスの回し方が良かったと思う。ボールがうまく回って良かったからキャッチのしやすいボールで点数もよく取れたと思う。	都に達せず、投げやすい、キャッチしやすいところまでボールを投げる、取るようにしたい。
	●のブロックがすごく上手か		キャッチするときに振られてしまって怪我をしてしまったので今度は投げるのを、キャッチする場所をもう少し考えてほしいなと思いました。		キャッチしてから、すぐ走った。キャッチしやすい場所を投げる練習がしたいです。

資料B



資料C



<考察>

【実践の振り返り GIGA環境が有効であった点】

- ・子どもたちがすべて自主的に動くことができたことは成功だった。
- ・他者参照や動画での動きの確認、次回への記録は次時につながり有効だった。