

令和3年7月1日

研究推進部 研究主任 佐々木

令和3年度 ユネスコスクール NISHITA 校内研通信 No. 1

3年生 総合的な学習の時間「しぜんと とともに くらそう」

3年1組

◆本時について

- タブレットを活用し、フィールドビンゴの予想をすることができる。
- フィールドビンゴの予想を通して、身近な自然と積極的に関わろうという意欲をもつ。

◆協議会での意見 授業を振り返る視点

- ・ 友達の考えが手掛かりになっていた子供が多かった。
 - ・ フィールドビンゴの写真を見せたことで、期待が高まっていた。
 - ・ 予想も考えすぎると、分かりすぎてしまう。短い時間で、次への期待をもたせる。
 - ・ 紙とタブレットの使い分けについて、考える必要がある。今回の予想は振り返り項目でOK。ビンゴ当日は記述で振り返れるとよい。
 - ・ ビンゴの内容は自由度が高くてもいいかもしれない。
 - ・ 振り返りシートの項目から、ヒントカードの内容とのつながりが見えづらい。ヒントは、漠然としたキーワードでもいいかもしれない。
 - ・ 振り返りの傾向を見ることは悪いことではないが、少数派だといけないのかと感じる子供もいる。慎重に。
 - ・ ロイロノートを使うことで、共有しやすかった。ヒントカードも上手に使っていた。
 - ・ 画面に集中するあまり、自然発生的な会話が生まれづらい。
 - ・ 自分の考えを更新するときは赤ペンにするなど、学校全体でルールを決めると、積み重なっていく。
 - ・ 子供たちの意思決定をする時間がなかった。項目を自分たちでつくることができれば、さらに広がる。
- 授業者より
- ・ 元のネイチャーゲームは本来予想しないもの。ヒントカードがどう影響を与えるかについての検証。
 - ・ 振り返りの集計の公開については、子供と教師がどこまで学びを開いていくかという挑戦でもあった。
 - ・ 部活をしに学校へ来ている子供がいる。それと同じで、総合があるから学校へ行く子供たちがいてもいい。

講師の先生より

サイレントサッカーの例を通して、大人がしゃべりすぎないこと、つまり子供たちが子供たちどうし
で考え、学び合う時間の大切さについてお話をいただきました（私自身の成長も感じました）。また、ロ
イロノートを使ったデジタルループリック（学習の記録）やアンケート（ふり返り）の有効性について
お話をいただきました。ギガ化の中で、今後の可能性が広がります。

研究主任より

今年度、また情報活用能力の育成をめざした最初の研究授業ということで緊張しました。試行錯誤し
た授業でしたが、3年生分科会の先生方のご尽力のおかげで形にすることができました。また協議会
ではたくさんのご意見をいただきました。ICTを活用した授業づくりに生かしていただければと思います。

デジタルループリックのお話は本校でもぜひ実践したいところです。子供たちはICTの活用はできて
いるが、課題解決的な学習は今一つと感じていることが調査からわかっています。課題解決の過程で、
自分にどのような力がついたか、資質能力が育ったかを自己認識することで、課題解決に向かう力もさ
らに育成されると考えます。そのためにも、ループリック（学習達成度を示す評価基準を、観点と尺度
からなる表として示したもの）の整備が必要と考えます。講師の棚橋先生からも、授業後のご指導から、
本校で育成をめざすESDの資質能力の整理が必要であるとのご示唆をいただきました。早速、総合の
評価規準を整理し直し、皆さんに提案する予定です。