

サンホセ日本人学校オンライン合同学習実施報告書

提携校：アグアスカリエンテス日本人学校

実践月日 5 月 26 日

報告者： 宮本豪

対象学年	教科	単元	合同学習形態
小 6	社会	縄文のむらから古墳のくにへ	直接

目的： 友達の多様な意見を聞くことで、読み取りの視点を豊かにしたい

状況	・一人学級であり，自分以外の同級生の視点や感覚に触れる機会がほとんどない ・ゲーム形式の授業も一人学級だと面白味に欠けるところがある ・振り返りの基準が定まらず，自己肯定感の低い結果になることが多い
----	---



手立て	①「歴史！ハッケン！ゲーム」（チーム戦）を合同授業で行う …弥生時代における人々の生活の様子が描かれた資料から 相談しながら特徴を読み取る →重要なポイント「ドキリ！ポイント」は高得点 →縄文時代と比較する ②FTカード（ファシリテーターカード）による児童中心の授業展開 ③ループリック型学習振り返りシート「学びの構造図」の活用
-----	---



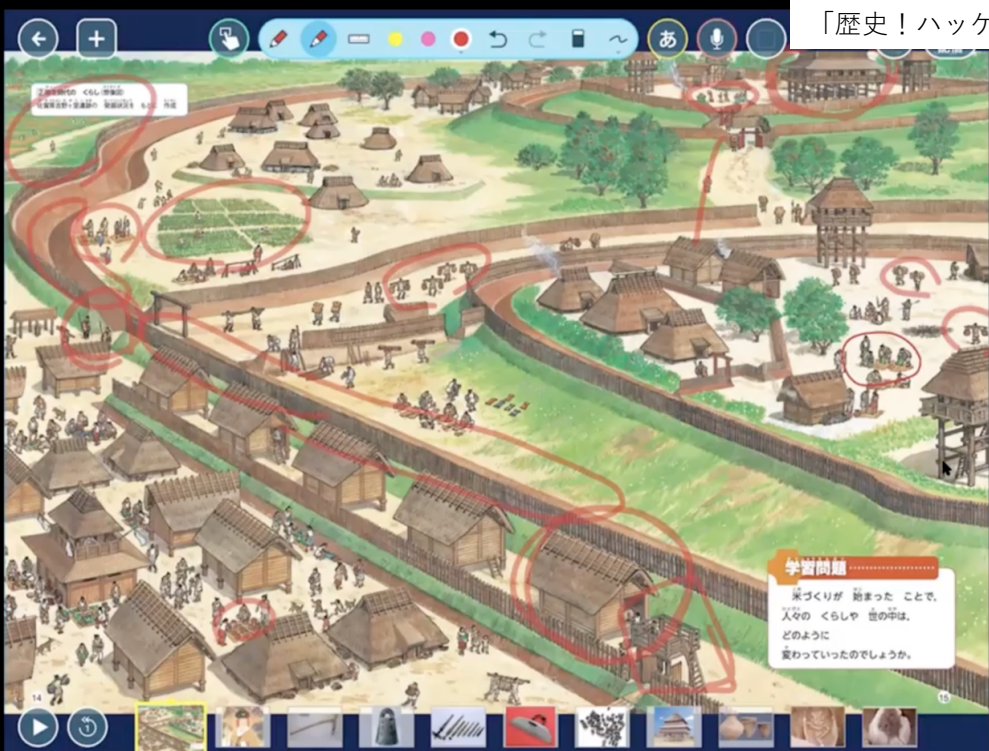
結果	・友達の発表から，児童が自分では気付かなかった新たな視点に気付くことができた ・友達と一緒にポイント獲得に向けて取り組むことで楽しく学習することができた ・前時の内容と比較する視点をもって相談することができた ・ループリックで自分の設定した目標に向かって努力することができた
----	--

「主体的・対話的で深い学び」の実現状況

※以下の項目を達成するための工夫ができたか

主体的な学び		対話的な学び		深い学び	
興味・関心を高める	○	子ども同士の対話の場の充実	○	教科の見方・考え方を生	◎
粘り強く取り組ませる		これまでの知識・理解だけでは説		かす	
見通しをもたせる	○	明できない状況づくり		新たな問いや課題や考え	
振り返りをさせる	◎	授業における「問い」の焦点化	◎	を創造させる	
		協力して解決する場面設定	○	考えを伝え合うことを通	◎
		外部人材、先哲との対話設定		して概念を形成させる	

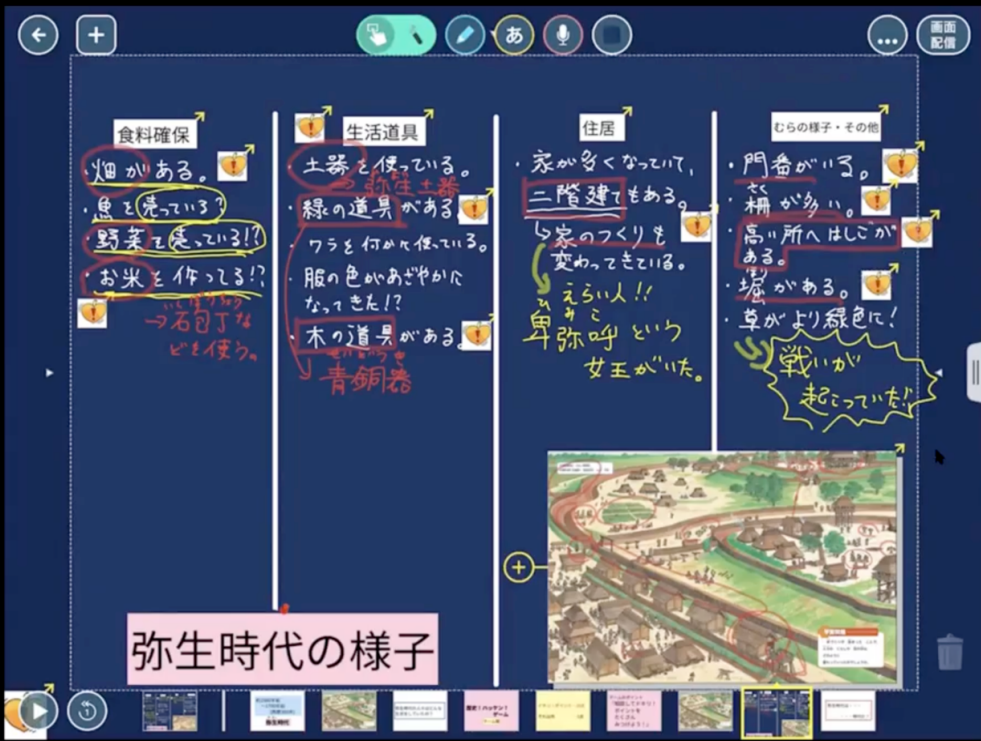
「歴史！ハッケン！ゲーム」



学習問題

呆づくりが 廻まった ことで、
人々の くらしや 世の平は、
どのように
変わっていったのでしょうか。

弥生時代の様子



食料確保	生活道具	住居	むらの様子・その他
・畑 がある。	・土器を使っている。	・家がなくなって、 <u>二階建て</u> もある。	・門番がいる。
・魚を売っている。	・緑の道具がある。	・家のつくりも 変わってきている。	・柵が多い。
・野菜を売っている！	・ワラを何かに使っている。	・えらい人!! 耳弥呼 いう 女王がいた。	・高い所へはここ がある。
・お米を作っている! →石臼など を使っている。	・服の色がやがた なってきた!		・堀がある。
	・木の道具がある。 青銅器		・草がより緑色に! 草刈りかき も始まっている!

章の課題 大昔（～500年頃）における人々の生活はどう変わっていったのだろうか？

NO	1	縄文時代の人々はどんな生活をしていたの？
目標	S A 歴史ハッケン！ポイントを45p以上ゲット	B 25p以上ゲット 自己評価 S+ S S- A+ A A- B がんばれたこと

NO	2	弥生時代の人々はどんな生活をしていたの？縄文時代と比べてみよう！
目標	S A 友達と相談して、歴史ハッケン！ポイントを70p以上ゲット！	B 45p以上ゲット 自己評価 S+ S S- A+ A A- B がんばれたこと

NO	3	古墳時代ってどんな時代？これまでと何が変わってきたの？
目標	S A 古墳時代がどんな時代か説明できる	B 古墳がなにか説明できる 自己評価 S+ S S- A+ A A- B がんばれたこと

NO	4	古代ニュース新聞を作ってみんに教えよう！
目標	S A 文字で古代の様子を伝えることができる	B 資料で古代の様子を伝えることができる 自己評価 S+ S S- A+ A A- B がんばれたこと

章の課題に対する答え

先生記入

FTカード

ファシリテーター役の児童に配る「FTカード」

このカードについているもの

- ①話合いの進め方
- ②弥生時代の様子(イラスト)
- ③昨日の縄文時代のまとめ表

ICT機器レイアウト（直接のみ）

※ 両校ともにオンライン授業期間であったため、教員・児童共に自宅から参加

教員…PC（zoom用）、iPad、Applepencil、アプリ（ロイロノートスクール）

児童…zoom用端末 ※SJ児童…iPad（ロイロノートスクール用）、Apple pencil