

池田小学校 総合的な学習の時間

川西 諒・前田 まひる

対象	第5学年 梅組 桜組	単元 (題材)	池田町の新しいイベントを創ろう (6/20)
本時の目標	イベントを盛り上げるために自分に何ができるか考え、見通しをもって課題を設定し、解決に向けて取り組むことができる。(思考・判断・表現)		
事前準備	○Googleクラスルーム、スライド、ドキュメント、スプレッドシート ○Canva ・クラスルームで情報共有を行えるようにする。 ・スプレッドシートで振り返りを記録していく。 ・ガントチャートを作成し、見通しを持たせる。 ・ドキュメントやスプレッドシートで整理・分析ができるように、テンプレートを用意する。		

I ICT活用のポイント

自ら情報ツールを選択し、活用できる人材の育成

本学年では、Googleワークスペースを中心に、Canvaや生成AIなどの多様な情報ツールを活用した授業を行ってきた。本単元では、児童が自分の課題を解決するために、自らツールを選択し、活用する力を育むことを目指す。例えば、本単元ゴールまでの見通しを持つことができるようにするために、ガントチャートを活用することによって、自らスケジュール管理を行わせるようにしたい。ドキュメントやスプレッドシートのテンプレートを用意することによって、整理・分析ができるようにしたい。また、Googleクラスルーム上では、児童がいつでも進捗状況を共有したり、池田高校生とチャットができるような場を設定する。

さらに、協賛金や取材協力を依頼する場面では、生成AIを活用してメール作成に取り組むことができるようにしておく。インスタグラムへの投稿する場面では、Canvaを用いて映像編集ができるようにしておく。

このように、ツールを児童が自在に活用できるよう、環境を整備し支援を行っていく。

三好のおもっしょフェスティバル

本時の学習目標	学習活動	1学期(1)1学期(2)				2学期(1)2学期(2)				3学期(1)3学期(2)				
		月	日	月	日	月	日	月	日	月	日	月	日	
本時		3												
アラインメント	学習	知識の活用												
評価目標(学習)	実践	課題を解決するために様々な方法を試みる力												
評価目標(態度)	リーダー	グループ内で役割を分担し、協力して課題を解決する力												

三好のおもっしょフェスティバルを創るにあたって、みんなに学んで欲しいことです。自分が「これはできた」という内容はありますか？それを振り返りながら書きましょう。

A	B	C
A1 イベント制作をする中で、新しい人や物との出会いの良さや池田町の良さや特徴を知りたいするなどイベントの良さに気付いた。	B1 イベントを盛り上げるために自分に何ができるか考え、ガントチャートで目標を立てた。	C1 自分の良さを知ったり、他人の考えを取り入れたりとすることができた。
A2 Canvaや生成AIなどを活用したり、イベントをスムーズに進めるために専門家に助言を求めたりするなど、今まで学んできたことを行動に移すことができた。	B2 必要な情報を、インターネットで調べたり、アンケートをおこなったりした。また、石山さんや横川さんに相談する。アドバイスをもらいに行った。	C2 たくさんの人と協力しながら、盛り強くイベント制作に取り組むことができた。
A3 イベントを企画・運営できているのは、自分たちが何度も考えて進めているからだ分かった。	B3 集めた情報を表にまとめたり、ドキュメントに整理したりした。	C3 イベントに向けて、自分にできることを達成する中で、「学校でもっとこんなことがしたい」とか「次は〇〇に挑戦してみたい」という思いが生まれた。
	B4 実際に企業さんやメディアの方にメールや電話をしたり、イベントに来てくれたお客さんを一生涯命もてなした。	

オーセンティックな学びで培う学習の基盤となる資質・能力

本単元では、池田町の新しいイベントを創り出すという大きな課題を設定する。児童はこれまでの学校生活の中で、校内イベントを企画したり、地域のイベントに参加したりしてきた。これらの経験を活かし、自分たちがこれまでに開発してきた「木工製品」や昨年度に考案した「ゆるスポーツ」を用いて、イベントの企画や運営に取り組む。同じ地域の小・中・高の学校や行政、民間企業、保護者と連携することで、実社会と結びつきの深い学びを目指す。このような学びを目指していく中で、情報活用能力や問題発見・解決能力、言語能力など、学習の基盤となる資質・能力を高めることができると考える。何より、自分たちで町のイベントを創り上げる経験を通じ、児童は今後の学校生活で、さらなる挑戦をしたいという意欲を高めていこうと期待している。



2 本時の展開

	学習活動	指導上の留意点
導入	<p>・本時の学習の流れを確認する。</p> <p>①自分のプロジェクトチームの課題と自分の役割を再確認する。</p> <p>②池田高校生と情報共有を行う。</p> <p>③各プロジェクトに分かれて、課題に取り組む。</p> <p>④振り返りを行う。</p> <p style="text-align: center;">イベントを盛り上げるために 自分にできることは何だろうか？</p> <p>①自分のプロジェクトチームの課題と自分の役割を確認する。</p> <p>例</p> <ul style="list-style-type: none"> ・オープニングはどんな内容にするか？ ・取材のお願いのメールはどんな内容を書くべきか？ ・インスタグラムにどんな内容を投稿すると興味をもってもらえるか？ ・自分は何の役割を担うか <p>②池田高校生と情報共有を行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・児童が事前に池田高校生とクラスルームでやりとりができるように、環境を整えておく。 ・ガントチャートを提示することで、見通しをもって活動に取り組むことができるようにする。 ・事前に本日の活動の流れをクラスルームに送っておくことで、見通しをもって活動に取り組むことができるようにする。 ・課題が明確でないチームや児童には積極的に声かけを行う。
展開	<p>③各プロジェクトに分かれて、課題に取り組む。 (予想される各プロジェクトの取組)</p> <p>協賛金チーム：リストの一覧を作成し、協賛金のお願いのためのメールをAIを活用して作成する。</p> <p>チラシチーム：リストの一覧を作成し、チラシのお願いのためのメールをAIを活用して作成する。</p> <p>司会チーム：オープニングやエンディングの流れをドキュメント等にまとめる。</p> <p>取材チーム：リストの一覧を作成し、取材のお願いのためのメールをAIを活用して作成する。</p> <p>看板チーム：どんな看板をつくるか話し合い、必要な材料と予算を決める。</p> <p>音楽チーム：どの音源をどうやって用意するか考え、まとめる。</p> <p>会計チーム：何にどれだけお金をかけるか、他のグループと相談し、まとめる。</p> <p>インスタチーム：イベントの進捗状況等をCanvaで編集して投稿する。</p> <p>参加賞チーム：デザイン等をまとめ、必要な道具やお金をまとめる。</p> <p>小道具チーム：ゆるスポーツの道具の修正や衣装等の作成を行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・表のテンプレートや生成AIなどを用意しておくことで、児童が使いたいときに利用できるようにする。 ・池田高校生と積極的に交流させることで、協働の意識を持つことができるようにする。 ・困り感のある児童には自分がやりたいことは何なのか問いかけたり、友達と一緒に取り組むよう促したりするなどの支援を行う。 ・自分たちだけで解決できない問題や疑問は教師がサポートしたり、外部人材と繋げたりする。 ・チームより、個人の活動内容の見取りに重点を置き、望ましい姿は賞賛する。 ・活動に停滞感の見られる場合は、方向性を再確認させたり、新しい活動案を提示したりするなど助言する。
まとめ	<p>④振り返りを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自由記述 ・振り返りレシピをもとにして、自分が達成できたことを振り返る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・単元の評価規準に基づいた振り返りを例に出すことで、自分の成長をメタ認知する支援を行う。

授業者より

個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実を図るためには「問い」と「場の設定」が最重要だと考える。答えが1つとは限らない「問い」は児童の主体的な学びを促進するだろう。また、実社会と結びつきの深い「場の設定」は協働的な学びを生むとともに、探究の質を高め、ねらいとする資質能力を効果的に育むことができるだろう。そのような学びの実現にはデジタルツールの活用が必要不可欠である。このように、「問い」と「場の設定」を教師がしっかり工夫すれば、自然と子どもは必要に応じて「個」と「協働」を使い分けながら学んでいくと考える。