

① 自評 スラウドを基に...

○ リーの面白さ(コト)

「スタートからゴールまでバトンを速く運ぶこと」

○ 深まりと共有をどう保障するか

⇒ 千々にてコトを ^{深める} ~~共有~~ 学ぶ

深めたコトを多様な仲間と共有する学び

↓
[?] リーの面白さを共有できれば
みんながリーに参加できるのはいいか?

手立て

- OPPシート
- アンカレベルの提示
- ICT機器

- ① オリエンテーション
- ② バトンパス 問い返し
- ③ ④ バトンを速くわたすための活動
タイムの測定
- ⑤ ふり返りを整理・課題の確認

質疑

清水
(佐賀)

- ・評価 S-Cの決め方は?
↳ 子ども達と一緒に以前作成したもの
- ・3・4時間目の視点は
↳ 子どもの振り返り・授業中
の共有から。

~~加~~

質疑

中島
(質疑)

○ めぞり海は、個人？チーム？

↳ 個人の評価用。検討していく。

○ どのJ:CE. 単元の最後に記述
できたら、よいのか？(深まったと言っているか)

↳ バトニをより速く運ぶための
記述と、仲間を助けていたことへの記述

清水
(質疑)

○ アニマルレベルの見直しはできるのか？

↳ 子ども達から出てきたら、

↳ 子ども達は活用しているのか？

↳ こちらから意図的に見せる。

↳ SA --- 誰とでも双対に落ちるのか？

○残り3時間のイメージは？

↳ もう1時間のx-バーで

次. 分析.

次. 再度千-ルを突いて.

技能のこころに特に考える.

加藤

(東京)

○テイクオーバーゾーンの使-方のルールは!

→ 子どもとのやりとりの中で. 1つに合った.

→ 自分. 走る距離を短くした. といふこと?

→ これを授業で見られた.

協議

(柱1)

宮坂

(埼玉)

○どのグループも. 問いについて追求してきた.

これでの学びとしては?

→ 各教科で学び合いを行っている.

3年間の積み重ねの成果.

宮田

(佐賀)

○リオリンピックのデータの共有が.

知果的だと感じた.

(柱2)

問いが理解している事でどんな
グループ・年代でも楽しめるのでは。

くずし方・組み方のねらいは

↳ 同じ人とペアをつくらない。

決まらなかった時は教師が決めようと
思っていた。

集団の中でリトルティーチャーなど
つくってきたが。

↳ わからない時にすぐ聞ける人間
関係を目指してきた。