

6月13日 6年社会「縄文のむらから古墳のくにへ」

パフォーマンス課題

米づくりがはじまったことで、人々の暮らしや世の中はどのようにかわっていったのか

学習課題 評価 学習の流れ

スプレッドシートの活用

④ 縄文のむらから古墳のくにへ

清水智也・5月26日（最終編集: 5月30日）

100点

パフォーマンス課題 「米づくりがはじまったことで、人々の暮らしや世の中はどのようにかわっていったのか」

評価

- A 米づくりがはじまったことで起こった変化について、調べたことを関連付けてまとめることができる
B 米づくりがはじまったことで起こった変化について、調べたことをまとめることができる

課題設定 教科書や友だちの問いを参考に → スプレッドシートに
情報収集 教科書 p 8 ~ p 21 資料集 p 24 ~ p 35 本 インターネット → ドキュメント
整理・分析 → 集めた情報を思考ツールなどを使って整理分析する
まとめ・表現 整理分析した情報をまとめる → スライド・ジャムボードなど

	縄文のむらから古墳のくにへ Google スプレッドシート		縄文のむらから古墳のくにへ Google スライド
	縄文のむらから古墳のくにへ Google ドキュメント		縄文のむらから古墳のくにへ Google ドライブ フォルダ



調べたこと
を
関連づける

思考ツール
整理・分析



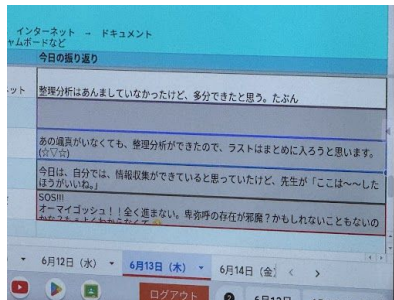
それぞれ違
う方法でま
とめる



計画を立てて共有

個別最適(学習の個性化)

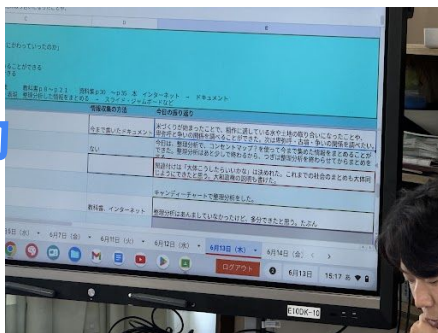
個別の振り返りが共有されている



学習に対する振り返り

協働的

価値
づけ



いい振り返りを紹介