

ICT を活用して、友達と関わり、意欲的に学び合おうとする児童



- ・コラボノート®EX、Google Classroom、カメラ機能などのアプリケーションを活用し、ICT を活用した学習の振り返りや交流活動を行ってきた。
- ・体育など実技教科においては、児童はこれまで一度も ICT を活用した経験をしていない。

- ・タブレットを活用することで、自らの動きを視覚的に捉えながら自己の課題を把握し、意欲的に学習に取り組めるようにする。
- ・チーム内で動画を使った振り返りを行うことで、互いのよい動きを認め合い、仲間とともに学び合う楽しさを味わえ、協働的に取り組めるようにする。

【Google フォーム】

- ・アンケート機能を有するアプリケーション
- ・即時に結果を集計・提示することが可能

【授業での活用】

- ・授業の振り返りでは選択式と記述式の質問を回答させた。
- ・回答結果を電子黒板などで児童に見せ、全体の意見や個別の意見を把握させ、次時につなげた。

【ICT ツール使用内容】

| 時期 | ツール | 内容 |
|----|------------------|---------------------------------------|
| 4月 | カメラ | 写真の撮影 |
| 5月 | Google ドライブ | 写真、課題の保存・共有 学習で使用する資料の配布、課題の提出、連絡帳 |
| | Google Classroom | |
| | コラボノート®EX | 授業用ワークシート |
| | Google フォーム | アンケート |
| | iMovie | 動画の閲覧 |

教科：体育 単元名「みんなでボンバー！」 令和4年6月8日実践

- ・ボールを捕ることに恐怖心がある児童がいるため、ビニール袋に新聞紙を入れたボールを製作し行ったキャッチバレー型のネットゲーム。
- ・1班5-6人で構成し、試合は3対3で行った。はじめの規則は教師側で提示し、児童の実態によってルールを工夫した。
- ・前半と後半で全メンバーが出場し、試合後にチーム内で動画を見て、次につながる動きや学習課題の解決につながる動きを確認した。その後、2試合目を行った。2試合目終了後、本時の学習課題について振り返りを行った。
- ・単元最終時、学級活動の時間で「自己の動きの変容」「仲間の動きの変容」をコラボノート®EX を用いて行い、成長を実感できるようにした。



【成果と課題】

- 動画を用いることで、自らの動きを視覚的に捉えながら自己の課題を把握し、意欲的に学習に取り組めた。
- タブレットを活用した振り返りを行ったり、動画を見て互いのよい動きを認め合ったりすることの経験値が少ない。