

情報技術を効果的に活用し、多様な人と学び合いながら、課題を解決しようとする児童



- ・約9割の児童は体育の学習が好きである。しかし、「できない技が多い」「役に立たなさそう」などを理由に、6割の児童がマット運動に対して苦手意識をもっている。
- ・学習や生活の場面において、ICTの有効な活用方法を自分で選択したり、工夫したりして、使えるようになってきている。

- ・タブレットを活用して、動きのポイントと自己の動きを照らし合わせ、技のできばえや次の課題を確認できるようにする。
- ・発表会に向けてグループで技を構成することで、互いに学び合うことができるようにする。また、タブレットを活用して、技のこつや分かったことを仲間に伝えることができるようにする。

【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】

- ・オリエンテーション及び本時の振り返りで使用した。
- ・選択式及び記述式の設問で、3つの資質・能力における成果や課題、改善や次時の学習課題をそれぞれが入力した。
- ・実態調査の結果や本時の振り返りを全体で共有した。

【ICT ツール使用内容】

時期	ツール	内容
4月	カメラ	撮影
	Google Classroom	資料の配布、課題の提出
	コラボノートOEX	授業用ワークシート
	SKYMENU Cloud	授業用ワークシート グループ学習機能
	Google フォーム	アンケート
	Google スライド	プレゼン資料作成

教科：体育 単元名「マット運動 (Let's try みんなでマット)」 令和4年4月27日実践

- ・第1時では、既習を振り返るとともに、目的意識をもつために、オリエンテーションを行った。
- ・第2時は、「知る時間」として、個人で技の行い方やポイント、練習の仕方確かめ、自分の課題を見付けたり、学習資料を活用して課題の解決の方法を選んだりした。
- ・本時は、「取り組む時間」として、自己やグループの課題を確認した。仲間と互いの動きを見合い、課題解決の仕方や技の組み合わせを工夫して練習に取り組んだ。
- ・グループで、模範動画や資料で技のポイントを確かめたり、タブレットで撮影した自己の動画と模範動画を比べたりしながら学習を進めた。
- ・仲間と取り組むことで技を客観的に見合い、より意欲的に取り組めるように学習を進めた。



【成果と課題】

- 模範動画と自己の動きを見比べることで、自己の気付きにつながっていた。また、動画と見比べた事実を、相手にアドバイスとして伝えることができていた。
- タブレットでの教え合いと運動量のバランスをとって1単位時間をマネジメントしていく必要がある。