

ICT活用事例

小学校3年・体育・B 器械運動 「ア マット運動」

使用したソフトや機能：ホワイトボードソフト、学習支援ソフト、カメラ機能

B 1 (個に応じた学習)

B 3 (思考を深める学習)

〈ICT活用のポイント〉

模範動画と自分の動画を比較し、自分の課題とめあてを見つけることができる。

1 単元の目標

○運動の楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、その技を身に付けるようにする。

【知識及び技能】

○自己の能力に適した課題を見付け、技ができるようになるための活動を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えるようにする。

【思考力・判断力・表現力等】

○運動に進んで取り組み、きまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、友達の考えを認めたり、場や器械・器具の安全に気を付けたりする。

【学びに向かう力・人間性等】

2 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①自己の能力に適した回転技や倒立技ができる。 ・前転 ・後転 ・腕立て横跳び越し ・ブリッジ 発展技 ・側方倒立回転 ・開脚前転 ・開脚後転	①自己の能力に適した課題を見つけ、その課題の解決のための活動を選ぼうとしている。 ②課題の解決のために考えたことを友達に伝えている。	①マット運動の基本的な技に進んで取り組もうとしている。 ②器械・器具の片付けを友達と一緒にしている。 ③友達の考えを認めながら、互いの動きを見合ったりアドバイスしたりしている。 ④器械・器具の安全を確かめながら練習している。

3 単元について

器械運動「マット運動」、技を身に付けたり、新しい技に挑戦したりするときに楽しさや喜びに触れたり、味わったりすることができる運動である。また、より困難な条件の下でできるようになったり、より雄大で美しい動きができるようになったりする楽しさや喜びも味わうことができる。

ICT機器を用いて自分や友達の動きを視聴することで、課題やめあてを見付け、次時の学習に生かすことができる。また、友達と関わり合いながら学習を進めることで、学び合いを深めることもできる。

4 指導と評価の計画（9時間）

時間	1	2	3	4	5	6	7	8 本時	9
	共通技の学習				チームマットの練習				FUTANISHIオリンピック
0		準備	準備	準備	準備	準備	準備	準備	準備
5	1 学習の進め方を知る 2 感覚づくりの運動をする。 (FUTANISHIマット運動)	1 FUTANISHIマット体操 2 本時のめあての確認 3 進化じゃんけん 4 エビ玉入れ競争	1 FUTANISHIマット体操 2 本時のめあての確認 3 進化じゃんけん 4 エビ玉入れ競争	1 FUTANISHIマット体操 2 本時のめあての確認 3 進化じゃんけん 4 エビ玉入れ競争	1 FUTANISHIマット体操 2・坂道後転・壁ドン後転・段差後転 3 本時のめあての確認	1 FUTANISHIマット体操 2・坂道後転・壁ドン後転・段差後転 3 本時のめあての確認	1 FUTANISHIマット体操 2・坂道後転・壁ドン後転・段差後転 3 本時のめあての確認	1 FUTANISHIマット体操 2・坂道後転・壁ドン後転・段差後転 3 本時のめあての確認	1 FUTANISHIマット体操 2・坂道後転・壁ドン後転・段差後転 3 本時のめあての確認
10	3 場づくり	3 共通技の学習 1	3 共通技の学習 2	3 共通技の学習 3	4 技マスタータイム	4 技マスタータイム	4 技マスタータイム	4 技マスタータイム	4 チームマットの学習
15	4 進化じゃんけん 5 エビ玉入れ競争	【前転】	【後転】	【腕立て横跳びこし】	【自分のめあての達成に向けて取り組む】 ※同質グループで取り組む	【自分のめあての達成に向けて取り組む】 ※同質グループで取り組む	【自分のめあての達成に向けて取り組む】 ※同質グループで取り組む	【自分のめあての達成に向けて取り組む】 ※同質グループで取り組む	チームマット発表会をする
20	6 技調べを行う 【前転系・後転系・側立回転系】				5 チームマットタイム				5 感想を伝え合う ・技の出来栄 ・取り組み方 ・伸びたところなど
25		4 発展技の学習 1	4 発展技の学習 2	4 発展技の学習 3	【グループで場の作り方】や演技の構成・表現方法について話し合い チームマットに取り組む 【チームの全体で個々の技のできばえや完成度に目を向けるようにする】	5 チームマットタイム 【グループで場の作り方】や演技の構成・表現方法について話し合い チームマットに取り組む 【チームの全体で個々の技のできばえや完成度に目を向けるようにする】	5 チームマットタイム 【グループで場の作り方】や演技の構成・表現方法について話し合い チームマットに取り組む 【チームの全体で個々の技のできばえや完成度に目を向けるようにする】	5 チームマットタイム 【グループで場の作り方】や演技の構成・表現方法について話し合い チームマットに取り組む 【チームの全体で個々の技のできばえや完成度に目を向けるようにする】	
30		【開脚前転】 苦手な児童は前転の練習	【開脚後転】 苦手な児童は後転の練習	【側方側立回転】 苦手な児童は腕立て横跳びこしの練習	6 ビデオタイム 動画で今日の成果を撮影する	6 ビデオタイム 動画で今日の成果を撮影する	6 ビデオタイム 動画で今日の成果を撮影する	6 ビデオタイム 動画で今日の成果を撮影する	
35									
40									
45		5 本時の振り返りをする。 挨拶			7 本時の振り返りをする。 挨拶			6 本時の振り返りをする 学習カードの記入 挨拶	
知				① 観察			① ICT	① 観察	① 観察・ICT
思			② 観察・ICTカード		① 観察				
態	④ 観察	② 観察				② 観察・ICTカード		③ 観察・ICTカード	

5 ICTの効果的な活用について

本単元では、模範となる動画を児童の1人1台端末にアップし、家庭で模範動画を視聴することで、学習の見通しを持たせた。授業では児童が自分の動きを撮影し、端末に記録させることで、模範動画と自分の動きを比較するという工夫が見られた。また、比較することで、自分の課題を確認し、次時のめあてを設定するなど、主体的に学習に取り組む姿が見られた。撮影した動画を共有フォルダに保存することで、友達の動きを確認することもでき、互いの良さを認め合うこともできた。



家庭に端末を持ち帰り、活動の様子を振り返ることができるので、授業内での振り返りの時間が短縮し、運動量も確保された。動画を視聴した後、ホワイトボードソフトに技のポイントを児童が書き込み、教師が児童の言葉から共通のワードをまとめて、本時のめあてとして提示することは、児童にとっては、自分達の言葉でまとめてあるため、自分事としてめあてを認識することができた。