

ICTで 授業 をDX!

学年 小学校3年 教科 体育 など

個別最適な学びによる愛好的な態度を高める指導法

使用するアプリケーション等
ロイロノート

単元・題材 器械運動系マット運動・きめるぞマット

本時の目標 技ができるようになるために、課題解決の方法を選ぶことができる。

ICTを活用することで できること

- ・自分で選んだ技で課題となる部分を友達同士で伝え合い、課題解決の場を選べるようにロイロノートを活用する。
- ・教師は、課題や場を選んだ理由を児童に問いかけながら選んだ根拠をもたせる。
- ・児童同士で動きを観察するための視点を教師が与えることで、技の出来栄を友達に伝えられるようにする。ロイロノートを活用した学習カードを作成する。
- ・振り返りは、安全や準備・片付け、仲良くすることができたかを3点満点で自己評価をさせる。
- ・次時で挑戦したい技を選ばせ、グループ作成時の資料として活用している。選んだ技の自分の動画を毎時間記録している。

DX前 (ICTを使っていなかった頃は・・・)

1 導入

- ①準備運動をする。
- ②感覚づくりの運動をする。
- ③本時の技を提示し、ポイントを整理した後、一つの技に挑戦させつつ、自分の課題を選ばせて練習をする。

2 展開

課題：自分の課題に合った練習の場を選ぼう。

- ①連続図(図1)を見て、決められた技(前転)ができるようになるために、自分の課題に合った場を選ぶ。

- | | |
|-----------------|-----------------------|
| 課題① シャガみ立ちができない | 解決② 重ねマットでおこなう |
| 課題② まっすぐ回れない | 解決③ 立つときに、ペアの子にタッチをする |
| 課題③ 後ろに手を突いて立つ | 解決④ テープの中を通る |
| 課題④ もっと上手になりたい | |

- ②課題を解決するために課題別にフィードバックをする。
- ③もう一度技に挑戦をする。

3 まとめ

- ①練習した成果を報告する。
- ②振り返りを行う。
- ③次時の見通しをもつ。

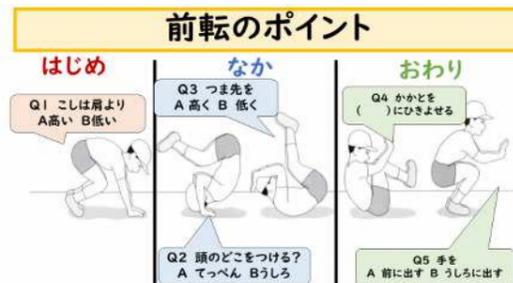


図1 連続図

DX!

DX後 (赤字はICT活用場面)

1 導入

- ①準備運動(なわとび、徒手体操)をする。
- ②場の準備をする。(図1)
- ③感覚づくりの運動(2分間ローテーション)をする。
 - 前転(坂道、一枚マット)
 - 後転(坂道、一枚マット)
 - 壁倒立・ゆりかご玉入れ

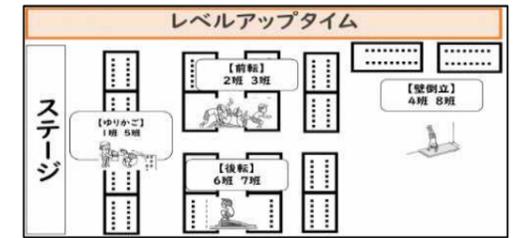


図1 場の準備

2 展開

- ①本時の課題を確認する。
課題：技をより美しくするためにどの練習を選びますか。
- ②自分のめあてを決める。
赤：友達と見合う
白：先生からアドバイスをもらう
- ③自分が挑戦したい技の場で練習をする。
 - 同じ技を選んだ子と練習を進める。(図2)
 - お手下動画と自分の動きを比べて課題を把握する。(図3)
 - 課題を解決する練習の仕方を端末の資料から選ぶ。(図4)
 - 課題を解決するために練習をする。友達と見合う。(図5)



図2 選んだ技ごとの練習



図3 お手下動画

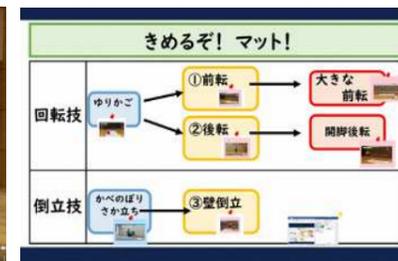


図4 技を選ぶ



図5 練習の場の選択

3 まとめ

発表タイム

- 自分の動きを端末で撮影する。
- 整理運動をする。
- 端末上で振り返りをする。(図6)
- 挨拶をする。
- 片付けをする。



図6 学習カード ↑共有できる

授業者から (成果・課題・留意点)

・本研究では、個別最適な学びの実現に視点をあてて単元を展開した場合の学習意欲、運動に対する愛好的な態度の数値の高まりについて検証した。その結果、自己決定する学習で進めた方が、学び方や意欲の最高値を維持しながら学習に取り組めることが分かった。自分が挑戦したい技に粘り強く取り組む姿も見ることができた。さらに、学習意欲アンケートから、自分たちで進めていく授業がよいと、ほとんどの子が感じていることがわかった。主な理由として、「自分のペースで進められる」「自分が挑戦したい技のレベルを決めることができる」などが挙げられた。ただし、先行実践と比較が十分ではないため、課題に対する成果について丁寧に検証する必要がある。