

ICTで授業をDX!

学年 小学校1年 教科 体育 など

遅延カメラで自分の動きを確認しよう!そして体育の振り返りはループリックで!

使用するアプリケーション等

- ・遅延カメラ
- ・スクールタクト

単元・題材 マット遊び

本時の目標 自分の課題を見つけて、よりよい前転がりができる。

ICTを活用することで できること

- ・自分の動きを遅延カメラで確認できる。
- ・自分の課題や直したいところを見つけることができる。
- ・スクールタクトで本時の振り返りをループリック化できる。

DX前 (ICTを使っていなかった頃は・・・)

1 導入

可搬用ボードを用意し、前転などのイラストを貼って例示するアナログな方法
 →準備に手間がかかる、持ち運びが不便
 →スロー再生できない

2 展開

- ① 場の設定
- ② 本時のめあての確認
- ③ 友達のお手本を全体で確認する
- ④ 練習する

3 まとめ

単元のまとめ、振り返り
 →全体で発表し合い、全員に発言の機会はない(全員の達成状況がわからない)

DX!

DX後 (赤字はICT活用場面)

1 導入 大型テレビで本時の流れを映す。(児童が見通しをもって取り組める)

- ① 準備運動 場の準備をする。
- ② 慣れの運動をする。(動物まね)
- ③ 本時の確認をする。

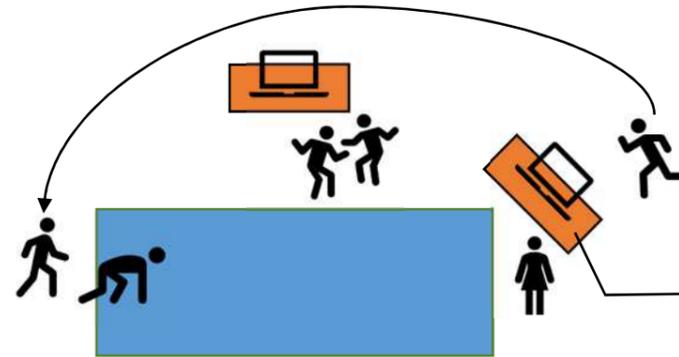
- 準備運動 場の準備をする。
- 慣れの運動をする。(動物まね)
- 本時の確認をする。
- etc

自分の課題を分かって、よりよい前転がりをしよう。

2 展開

起動した遅延カメラで児童が自分の動きを確認したり、友達から、アドバイスをもらいよりよい前転がりを目指す。

https://kaihatuinkai.jp/time_shift/



見るポイント! ①手の置く場所、
 ②背中をしっかりついて回れているか、
 ③おしりの高さ

側面と正面から二台で撮影し、
 自分の動きを確認できる。

3 まとめ

スクールタクトで自己評価をする。
 前回の先生からの評価も確認する。

S評価	ともだちのようごきを、つたえることができた。さらに、じぶんなりに、まねすることができた。
A評価	あそびかたをくふうできた。さらに、ともだちのようごきをみつけることができた。
B評価	マットをつかって、あそびかたをくふうできた。

授業者から (成果・課題・留意点)

- ・自分の動きを正確に確認できることに喜びを感じ、自分の課題を解決しようと意欲的だった。
- ・振り返りをループリック評価にすることで、1年生~6年生までの自分の振り返りを確認でき、成長を感じられる資料になった。

課題

- ・自分の動きの確認(課題の確認)ができたからと言って、誰もがすぐできるようになるわけではなかった。
- ・スクールタクトの振り返りは自由記述ができないので、児童の思考を正確に測れるわけではない。(そもそも1年生に記述は難しい)