

ICTで 授業 をDX！

学年 小学校6年 教科 体育 など

タブレットを活用し、自分の課題を客観的に！

使用するアプリケーション等

・学びポケット
(スクールタクト)
・Google Classroom
・YouTube

単元・題材 器械運動（マット運動）を楽しもう

本時の目標 課題解決に向けてペアやグループで協力しながら活動し、技のポイントやコツを友達に伝えることができるようにする。（思考力、判断力、表現力等）

ICTを活用することで できること

- ・学びポケットを使用し、デジタルデータで振り返りを蓄積することで、いつでも確認ができ、学習内容を想起しやすくなる。
- ・今までホワイトボードに貼っていた今日の自分の課題を学びポケットを使用して端末上で行うことで、ペアやグループで活動する際に手元で友達の課題を確認し、アドバイスをすることができる。
- ・自分の技を動画で撮影してもらい、あらかじめGoogle Classroomにアップされた技のポイント動画と比較することで、技の改善を図ることができる。

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 集合・挨拶・健康観察をする。
- ③ 前時の振り返りをする。
 - 体育ノートを見て、学習を想起する。

課題 ペアで協力して活動し、課題解決を目指し、技のポイントやコツを友達に伝えよう。

2 展開

- ① 感覚づくりの運動をする。
 - ゆりかご、アンテナ、スロープ、前転、後転、手押し車、足上げなどを行う。
- ② 課題解決に向けた学習1（倒立前転）をする。
 - ペアを組み友達の技に対し、見て気づいたことをアドバイスする。
 - 友達の技の良いところを見て学ぶ。
- ③ 課題解決に向けた学習2（選択した技）をする。
- ④ 連続技の練習をする。

3 まとめ

- ① 片付けを行う。
- ② 振り返りをする。
 - 体育ノートに、良かった点や改善点、次回何に気を付けて練習していくかを記述する。
- ③ 全体でまとめをする。
- ④ 挨拶をする。

DX!

DX後（赤字はICT活用場面）

1 導入

- ① 準備運動をする。
- ② 集合・挨拶・健康観察をする。
- ③ 前時の振り返りをする。
 - スクールタクトに記述した前回の振り返りを基に学習を想起する。

課題 ペアで協力して活動し、課題解決を目指し、技のポイントやコツを友達に伝えよう。

- スクールタクト使用し、今日の自分の課題を選択する。

2 展開

- ① 感覚づくりの運動を行う。
 - ゆりかご、アンテナ、スロープ、前転、後転、手押し車、足上げなどを行う。
- ② 課題解決に向けた学習1（倒立前転）をする。
 - 自分の選択した課題を友達に告げる。
 - 自分の課題解決に向けて練習を行う。
 - Google Classroomのリンクから必要に応じて動画を視聴する。
- ③ 課題解決に向けた学習2（選択した技）をする。
 - グループで動画を撮影し、課題について話し合う。
 - 自分の技と動画の技を比較する。
- ④ 連続技の練習をする。
 - スクールタクトに設定した、連続技の流れを基に練習をする。
 - 自分の班のメンバーのページを比較して見られるように設定をする。

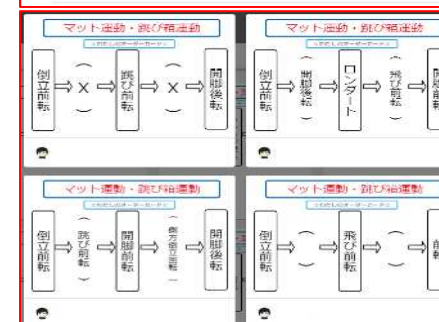
3 まとめ

- ① 片付けを行う。
- ② 振り返りをする。
 - スクールタクトに、良かった点や改善点、次回何に気を付けて練習をしていくかを記述する。
- ③ 全体でまとめをする。
- ④ 挨拶をする。



ページを積み重ねていくことで学習内容を想起しやすくなる。

タッチパネルなので項目を移動できるようにしてある。



授業者から（成果・課題・留意点）

- ・端末に振り返りを行うようになり、書くことが苦手だった児童も詳しく振り返りの記入をするようになった。
- ・撮影した動画を確認することにより、客観的に自身の課題を明確にすることができた。また、手本で示した動画と比較することで教師が多く関われなくても自力解決につなげることができた。
- ・端末を操作する時間が必要になるので、運動量をどう確保していくかが課題であった。今回の授業では、全体を集めて指示を出す回数を減らすことにより、運動量の確保を図った。