埼玉県ＩＣＴ活用　実践事例

ＩＣＴで　授　業　をＤＸ！

学年　小学校６年　　教科など　体育

児童の「**思考**」はJamboardとスクリーンキャプチャにお任せ！

使用するアプリケーション等
・Google Jamboard
・スクリーンキャプチャ
(画面録画・録音機能)

単元・題材　ボール運動・ゴール型（ バスケットボール）

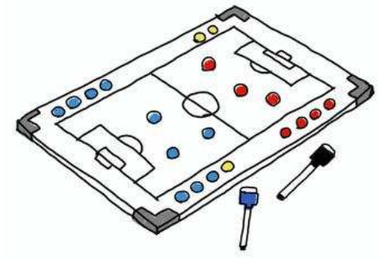
本時の目標　チームに合った作戦をたてて、ゲームを楽しもう。（思考力・判断力・表現力等）

ＩＣＴを活用することで　できること
・Jamboardを操作する際に、スクリーンキャプチャ(画面録画機能・録音機能)を使用することで、児童一人一人が行った画面上の操作や発言を、いつでも、どこでも、何度でも見返すことができる。
・Jamboardを使用することで、具体的にボールや人の動きを操作しながら作戦を立てることができる。
・毎回の作戦を保存することで、前回の作戦を振り返ったり、ゲーム後に今回立てた作戦がどうだったかなど、後からでも見返すことができる。

ＤＸ前（ＩＣＴを使っていなかった頃は・・・）

1　導入
① あいさつ
② 準備運動
③ 慣れの運動（パス練習、ドリブル練習、シュート練習）

2　展開
① 本時の目標の確認
②･作戦タイム（ホワイトボードにマグネットを貼って行う。）
→ 前回の授業で立てた作戦内容を、児童が振り返りにくい。
→ 全児童の思考や発言を全て把握することは難しい。
→ 「思考・判断・表現」を評価する際に困る。
→ 誰が発案したチームの作戦なのかが分からない。
③ ゲーム前半
④ ミニ作戦タイム・水分補給
⑤ ゲーム後半



3　まとめ
①振り返り
→ 全児童の思考や発言を全て把握することは難しい。
→ 児童の「気付き」 を全て把握することは難しい。
→ 学んだことや気付いたことを次回に繋げにくい。
② 整理運動
③ あいさつ

DX!

ＤＸ後　（赤字はICT活用場面）

1　導入
① 挨拶
② 準備運動
③ 慣れの運動（パス練習、ドリブル練習、シュート練習）

2　展開
① 本時の目標の確認
②･作戦タイム　Jamboardとスクリーンキャプチャ(音声も録音)を使用
→ Jamboardを見て、前時の作戦を振り返りと本時の作戦を立てることがすぐにできる。
→ ボールや人の動きなど、具体的に操作しながら作戦を立てることができる。
→ 全児童のJamboardの操作や発言を全て記録できる。
③ ゲーム前半
④ ミニ作戦タイム・水分補給
⑤ ゲーム後半

3　まとめ
①振り返り
→ 全児童のJamboardの操作や発言を全て記録できる。
→ 学んだことや気付いたことを、次回の作戦に繋げることができる。
② 整理運動
③ あいさつ

4　授業後
① 教師にスクリーンキャプチャの動画を提出をする。(classroomに課題提出)
→ 教師は、いつでも、どこでも、何度でも動画を見返すことができる。
→ 児童一人一人の気付きや学びが分かる。
→ 児童の作戦や発言をもとに、次時の授業計画や指導に生かすことができる。



授業者から（成果・課題・留意点）
・体育における思考・判断・表現の評価は、体育カードの記述や作戦タイムや振り返りでの評価が主であるが、作戦タイムでは短い時間に全グループの全児童を評価するのは難しい。スクリーンキャプチャの録画録音機能を使用することで、発言や作戦ボードの操作を動画で保存できることは、教師にとってのメリットは大きい。児童にとっても、人の動きやボールの動きを実際に操作するのでわかりやすい。また、Jamboardはページを複数作成できるので、毎回の作戦を残しておき振り返りの場面にも使用することができる。
・スクリーンキャプチャを使用するので、タブレットはグループで１台とする。
・タブレットの近くに他のグループがいると、他のグループの声が録音されてしまうことがあるのでグループ間を空ける必要がある。