

動きと思考の見える化をめざした
体育授業の充実と効果的なICT活用の追究

実践研究のねらい aim

- ・児童の体力や能力に合わせた個別最適な学びと協働的な学びの往還(自己調整)
- ・動画での技の確認と、各局面の静止画による課題設定(課題解決)
- ・「わかる(知識)」と「できる(技能)」の一体化に向けた、児童同士の対話の充実(よりよい学び)

具体的な活用方法 use

個々の能力に適したよりきめ細やかな指導方法の開発・実践

指導・支援の工夫 devise

単元
4年生：跳び箱

時間	1	2	3	4	5	6	7
学 習 活 動	① 集合 整列 あいさつ	① 集合 整列 あいさつ ② 場の準備 ③ 準備運動(ねこちゃん体操)					
		④ 感覚つくりサーキット ・カエルの足打ち ・前転(真っすく) ・支持で跳び乗り ・支持で跳び下り ・舞台への跳び乗り ・舞台から回転して着地					
	② オリエン テーション ・学習の進め方を知る ・準備物、約束事、 グループの確認	⑤ めあての確認					
	③ 場の準備	⑥ 台上前転の ポイントを知る	⑥ スキルアップ タイム ・ポイント を意識し練習する	⑥ 首はね跳びの ポイントを知る	⑥ スキルアップ タイム ・ポイント を意識し練習する	⑥ 課題別練習 前半:台上前転 後半:首はね跳び	⑥ 練習 前半:台上前転 後半:首はね跳び
	④ 準備運動 (ねこちゃん体操)	⑦ スキルアップ タイム ・ポイント を意識し練習する	⑦ チャレンジ タイム ・今日の自分の 動きを確認する	⑦ スキルアップ タイム ・ポイント を意識し練習する	⑦ チャレンジ タイム ・今日の自分の 動きを確認する	⑦ 整理運動	⑦ 各グループ内で 互いに技を見せ 合う(動画撮影)
	⑤ 試しの運動	⑧ チャレンジ タイム ・今日の自分の 動きを確認する	⑧ 整理運動	⑧ チャレンジ タイム ・今日の自分の 動きを確認する	⑧ 整理運動	⑧ 片付け	⑧ 整理運動
	⑥ 学習の振り返り	⑨ 整理運動	⑨ 片付け	⑨ 整理運動	⑨ 片付け	⑨ 学習の振り返り	⑨ 片付け
	⑦ 整理運動	⑩ 片付け	⑩ 学習の振り返り	⑩ 片付け	⑩ 学習の振り返り	⑩ あいさつ	⑩ 学習の振り返り
		⑪ 学習の振り返り	⑪ あいさつ	⑪ 学習の振り返り	⑪ あいさつ		⑪ あいさつ
		⑫ あいさつ		⑫ あいさつ			

活動概要及び工夫点

- ・オンライン宿題化
授業内だけでなく、家庭での宿題として、「ねこちゃん体操」を行っている動画を学習支援ソフトを活用して提出させ、アドバイスを記入し返却することを繰り返した。また、内容や音楽も編集し、「ブリッジ」や「アンテナブリッジ」を入れることで、台上前転や首はね跳びの技能の習得につなげた。
- ・タイムシフトカメラの利活用
「スキルアップタイム」と「チャレンジタイム」で、タイムシフトカメラを利活用し、自分の技を客観的に振り返り、自己調整を図らせた。
「スキルアップタイム」：各自が自己の課題とその解決に合った練習の場を選び、「動きのコツ」を探ったり、技能の向上を目指したりする時間
「チャレンジタイム」：「スキルアップタイム」での取り組みをもとに、グループの仲間と技に挑戦したりアドバイスし合ったりする時間
- ・ワークシート(ロイロノート)における各局面の画像の利活用
技の動画資料だけでなく、各局面の画像も提示し、自分の技との比較から知識を活用しながら思考し、技能の習得につなげた(跳び箱運動では、各局面が一連の流れで行われるため、課題となる局面だけを練習しないよう留意させる)。



自身の技を振り返っている様子



話し合い・練習の様子

前半では自分の課題とめあてを伝え、後半では、コツを出し合った。また、自己の課題に応じた練習の場を選び、タイムシフトカメラで動きをふり返った

単元

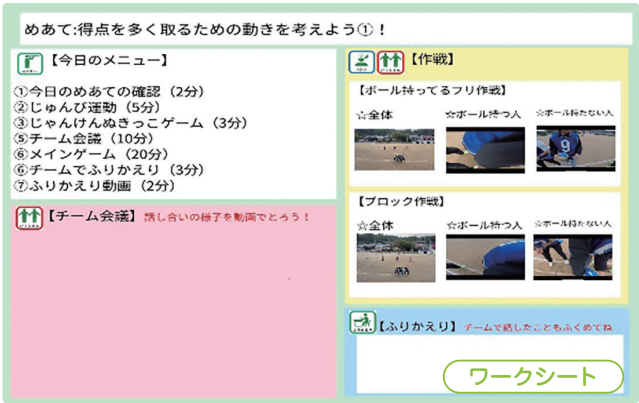
4年生：ボール運動(ゴール型)

時間	1	2	3	4	5	6	7	8	
ねらい	学習の進め方を知り 色々なゲームをしよう	ルールを知り 試しのゲームをしよう	作戦を選んで ゲームをしよう	得点を多くとるための 動きを考えよう	作戦を工夫して ゲームをしよう	てみるんピック ～フラッグフットの部～			
学 習 活 動	① 集合 整列 あいさつ	① 集合 整列 あいさつ ② めあての確認 ③ 準備運動 ④ 場の準備							
	② オリエンテーション ・学習の進め方を知る ・準備物、約束事、 グループの確認	⑤ ドリルゲーム ・しっぽ取りゲーム(個人戦) ※限られたスペースで、しっぽを取る人と逃げる人に分かれて行う ・しっぽ取りゲーム(チーム戦) ※限られたスペースで、チーム対抗でしっぽを取り合う ・じゃんけん鬼ごっこ ※じゃんけんをして、負けたら後ろに逃げる。勝ったら相手のフラッグを取る				⑤ ドリルゲーム ・しっぽ取りゲーム(チーム戦) ・じゃんけん鬼ごっこ			
	③ 場の準備	⑥ タスクゲーム ・ボール運び鬼 ※(攻撃)スタートラインからゴールまで2本の フラッグを取られないように玉をできるだけ たくさん運ぶ。玉はゴール奥に置いてあるフープ に入れていく (守備)決められた守備ゾーン内で、フラ ッグを取る。フラッグを取れば横に あるフープに入れる				⑥ チーム会議 ・前回の反省や作戦カード、作戦ボードをもとにメインゲームに向けて チームで話し合う。 ・チーム会議の様子はタブレットで録画しておく			
	④ 準備運動					⑦ メインゲーム(4vs3) ※1チーム3回の攻撃をしたら攻守交代をする。 【攻撃】スタートラインからゴールまでフラッグを取られないようにラン のみでボールを運ぶ ボール保持者(QB)が1回の攻撃で進んだラインまでが得点となる(タッ チダウン：5点)。 1回ずつQBは交代する タッチダウンするか、守備にフラッグを取られるか、ボールを落とすか、 サイドラインを出たら1回の攻撃が終了とする 【守備】3点ラインからスタートし、ボール保持者(QB)のフラッグを取る			
	⑤ ドリルゲーム ・しっぽ取りゲーム (個人戦) ・しっぽ取りゲーム (チーム戦) ・じゃんけん鬼ごっこ								
	⑥ タスクゲーム ・ボール運び鬼								
	⑦ 整理運動	⑦ ルールの確認	⑦ チーム会議	⑨ 整理運動 ⑩ 片付け ⑪ 振り返り					
	⑧ 片付け	⑧ メインゲーム (4vs3)	⑧ メインゲーム (4vs3)						
	⑨ 振り返り	⑨ 整理運動	⑨ 整理運動						
		⑩ 片付け	⑩ 片付け						
		⑪ 振り返り	⑪ 振り返り						

活動概要及び工夫点

・アクションカメラ(GoPro)を利用した示範動画の活用

ボール操作とボールを持たないときの動きが一連の流れの中で行われるゴール型のゲームでは、状況に応じた動き方や適切な動きのタイミング等が難しいことから、①コート全体の様子 ②ボール保持者 ③ボールを持たない人の競技者の3つの視点から示範動画を作成した。競技者視点の映像から捉えられるようにすることで、さまざまな状況に対してどのように動くといいか、状況に応じた動き方と適切なタイミング等について、ホワイトボード上だけでは実際の動きのイメージとつながりにくい児童へのアプローチの手立てとした。



示範動画を、①コート全体②ボール保持者③ボールを持たない人の3種用意し、必要な時にいつでも視聴できるようにした

成果と課題

results & tasks

成果

- ・動画撮影や遅延再生での振り返りや各局面における画像の比較など、一人一人が自分の技を客観的に捉え、友達と教え合うことで、技能の習得の効率化だけではなく、児童が運動ができるようになったと感じたり、どのように自分の体を動かしているかを考えたりすることにつながった。
- ・授業時だけでなく、家庭でも技の定着につながる運動(ねこちゃん体操)を日常的に継続させたことで、単元前に課題のあった児童を含む全員が、設定時数内で首はね跳びの学習まで行うことができた。
- ・アクションカメラで競技者視点の映像を提示することによって、特に「頭ではわかっているがどう動けばよいかわからない」児童に対し、「わかる」と「できる」をつなぐ一助とすることができた。

課題

- ・各局面の画像での振り返りでは、一連の動きの中でその前にも課題があることに気付く児童は少なかった。児童にとっては、局面の画像に主眼をおいて取り組むことになるため、一連の動き動画と局面の画像を適切に使い分けることが必要である。
- ・アクションカメラの映像だけでは装着者の映像しか見ることができないため、全体映像と併用して、①作戦の内容を全体映像で理解する ②アクションカメラでそれぞれの動きを確認する——という流れで活用することに留意する必要がある。