

# 【体育科・6年・「器械運動（跳び箱運動）」】

## 育成を目指す資質・能力

1人1台のICT端末を活用し、技のポイントを考え伝え合う活動を通して、自分の課題にあった練習を工夫することができる。

## ICT活用のポイント

回転技の「踏み切り・着手・着地」のポイントを踏まえ、見本動画と比較することで、自分や友達の動作をICTを活用して分析し、助言し合うことができる。

### 【本時のめあてをつかむ】

前時までに学習した3つのポイント（踏み切り・着手・着地）を踏まえ、めあてを設定する。

回転技の3つのポイントに注意し、自分や友達の動きを確認してアドバイスし合うことができる

### 【活動①グループで動作の確認（ICTタイム①）】

① 試技 → ② 撮影 → ③ 課題探し  
ローテーションをしながら1人1回試技

### 【活動②グループで動作の確認（ICTタイム②）】

① 試技 → ② 撮影 → ③ 課題探し  
ローテーションをしながら1人1回試技

### 【学習したことを振り返る】

めあてが達成できたかをレーダチャート等を使って振り返る。

## 事例の概要

- 回転技の3つのポイントに注意をし、自分や友達の動きを確認して、アドバイスし合うことができるようにする。
- 自分の課題や技量にあった場を選択し、練習することができるようにする。

## 事例におけるICT活用場面①

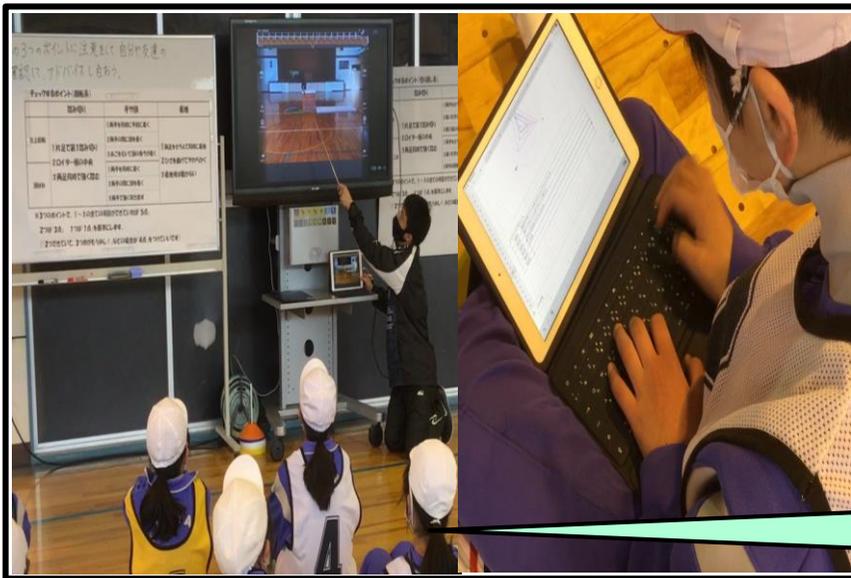
- めあてをつかむ過程で、回転技のポイントを見られるように拡大コピーを掲示し、大型テレビに手本動画を映して動作を確認できるようにする。
- 振り返りの過程で、レーダチャートに自分の動作を振り返り、得点を入力させ、どのような助言ができたか一言記入できるようにする。

## 事例におけるICT活用場面②

- 自分のiPadをグループの友達に渡し、動画を撮影し、見本動画と比較し、動作を分析・助言できるようにする。（カメラ・ウゴトル）
- 待ち時間をなくすために、空いている場所を教えたり、動画を比較する準備をさせたりする。

# 【体育科・6年・「器械運動（跳び箱運動）」】

## 【事例におけるICT活用場面①】



- めあてをつかむ過程では、回転技のポイントを見られるように拡大コピーを掲示し、大型テレビに手本動画を映して動作を確認できるようにした。
- 振り返りの過程では、レーダーチャートに自己の動作をふり返し、得点をGoogle スプレッドシートで入力させたことで、自分や友達の成果と課題を全員で共有することができた。

これまでの学習を振り返り、本時のめあてを設定した後、一人一人がICT端末を活用して自分や友達の動きを確認している。

## 【事例におけるICT活用場面②】



ICT端末ソフト「ウゴトル」を活用して、自分や友達の動きを手本動画と比較し、アドバイスし合っている。

- 追究する過程において、見本の動画と自分の動きを比較し、比較・分析した結果をICT端末で振り返ったことで、自分の課題にあった練習を考えることにつながっていた。
- 一人一台のICT端末の活用により、一人一人が自分やグループの動きを共有することができ、グループ全員が生き生きと練習に参加しながら楽しんでいた。

### 【活用したソフトや機能】

カメラ 動画撮影 ウゴトル 動作の比較 Google スプレッドシート 大型テレビ