

## 育成を目指す資質・能力

- ・できるようにになりたい技のイメージをもち、単元を通して課題解決に向けて主体的に取り組めるようにする。

## ICT活用のポイント

- ・ワークシートに貼付したお手本動画の二次元コードから個人で視聴できるようにして自主的に練習できるようにする。
- ・ICT端末の動画撮影機能を使って自分の技の完成度を確認したり、課題を明らかにしたりしやすくする。
- ・授業支援アプリを使って児童の考えを共有して整理・分類したり、児童の新たな気づきを生まれやすくしたりする。

### 【つかむ】

- ・動画を視聴して技のイメージをもち。
- ・ICT端末で二次元コードを読み取って自主的に練習できる方法や学習の進め方等を確認する。

めあて：どんな技ができるようになりたいか

### 【追究する】

- ・多様な体ほぐし、感覚づくりの運動を行う中で、それらが習得を目指す技につながることに気付く。
- ・できるようにになりたい技、自分に適した技を考えるとともに、その技をできるようにするためにはどんな練習が必要かを自分なりに考える。

### 【まとめる】

- ・学習を振り返り、単元の課題をつかむ。

単元の課題：自分で考えながら安定して技を繰り返したり、組み合わせたりできるようにしよう

## 事例の概要

本単元の第1時の授業である。児童ができるようにになりたい技のイメージをもち、単元を通して試行錯誤しながら意欲的に取り組めるようICTを効果的に活用する。

### 【事例におけるICT活用の場面①】

4年次に練習した技を振り返るとともに、電子黒板で新しく取り組む技の動画を提示してイメージをもたせる。

### 【事例におけるICT活用の場面②】

児童が自主的に練習できるようお手本動画の二次元コードを貼付した資料をICT端末を使って配付したり、体育館の壁に掲示したりしておく。

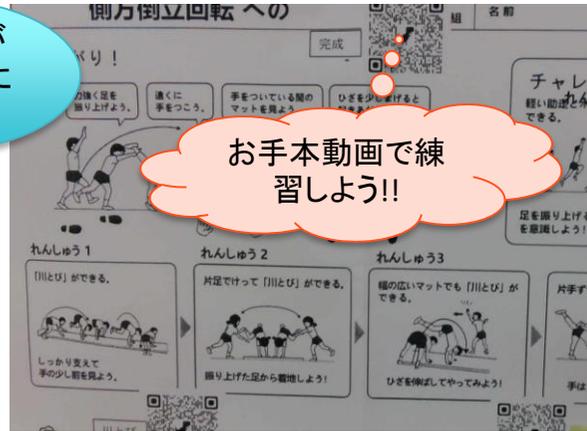
### 【事例におけるICT活用の場面③】

感覚づくりの運動後、その運動が習得を目指す技へつながっていることを実感し、理解できるよう動画を視聴させる。

※次時以降、ICT端末の動画機能や授業支援アプリの活用が計画されている。

# 【体育・小5・「マット運動」】 ②

## 【事例におけるICT活用の場面①】 【事例におけるICT活用の場面②】



電子黒板を使って4年次に練習した技を振り返るとともに、新しく取り組む技の動画を視聴してイメージをつかむ。予め準備したわかりやすい動画を視聴させることでより鮮明なイメージをもつことができ、児童の意欲を高めることにもつながる。【場面①】

T: 「8時間後の姿をイメージしよう。どんな技ができるようになりたいですか？」

S: 「ハンドスプリング!!ロンダートって何ですか？」

T: 「掲示物を見てごらん。ロンダートの説明があるよ。みんなのワークシートの二次元コードをICT端末で読み取ると動画も見られるよ。」

単元の第1次であるため、学習の進め方や自主的に練習する方法等を確認する。【場面②】

また、安全に練習するための約束も確認する。

### 【活用したソフトや機能】

- ・授業支援アプリ
- ・動画撮影機能
- ・二次元コード読み取り

どうすればいいかな!?

児童に飽きさせないように、テンポよく体ほぐしや感覚つくりの運動に取り組みせて4年次を振り返る。

- T: 「4年次に練習した川跳びをやってみよう。」
- S1: 「できない!! 忘れた!!」
- S2: 「肘を伸ばしながらマットに手を着くといいよ。」
- T: 「上手にできたね。みんなちょっと集合!!」
- T: 「川跳びは、これから挑戦する新しい技につながるんだけど何だかわかる?」
- S1: 「側方倒立回転!!」
- S2: 「側方倒立回転にひねりを加えるとロンダートだ。」
- 川跳びを練習してから意図的に発問したので児童は技のつながりを実感できた。さらに、動画を見せることで「川跳び→側方倒立回転→ロンダート」という技のつながりに対する理解を深めることができた。【場面③】

## 【事例におけるICT活用の場面③】

