

教科	体育	単元名	運動あそび「アニマルクエスト」
----	----	-----	-----------------

本時のねらい

- 学習課題「動画撮影を活用して、自分の動きを見直し、くふうしよう。」に対する自分の「めあて」を設定して、運動あそびに取り組む。
- 動画撮影機能を活用して、自らの動きを見直し、工夫して表現する。

本時における1人1台端末の活用方法とそのねらい

- Google スプレッドシートを活用し、「めあて」や「ふり返し」を共有し、協働的な学びが生まれやすくする。また、「めあて」を設定し、各自で「ふり返し」を行うことで、体育科においても、探究的に学ぶ習慣を身に付けさせる。
- 動物の動画（遠足で撮影したものや、インターネット上の情報）を活用して、動きを工夫する。
- 動画撮影機能を活用して、自らの動きを見直し、探究的な表現活動を展開する。

活用したICT機器・デジタル教材・コンテンツ等

- Google スプレッドシート
- Google クラスルーム
- YouTube
- 動画撮影機能

本時の展開

学習の流れ	主な学習活動と内容	ICT活用のポイント・工夫
導入 (10分)	<ul style="list-style-type: none"> 場の設定を工夫する。 例：・舞台近くにセーフティマットを配置する。 ・フラフープやロイター板を活用して、ウサギを演じる場所をつくる。 学習課題を確認して、本時の「めあて」をスプレッドシートに記入する。 学習課題：動画撮影を活用して、自分の動きを見直し、くふうしよう。 <p style="text-align: right;">【写真1】</p>	<ul style="list-style-type: none"> スプレッドシートを活用して、前時の「めあて」や「ふり返し」から自己の課題を見つけ、本時の「めあて」の設定にいかす。 「めあて」や「ふり返し」を共有することで、協働的な学びが生まれやすくなるように配慮する。
展開 (25分)	<ul style="list-style-type: none"> 動画撮影機能を活用して、自らの動きを見直し、工夫して表現する。 <p style="text-align: right;">【写真2】</p>	<ul style="list-style-type: none"> 動物の動画（遠足で撮影したものや、インターネット上の情報）を Google クラスルームで共有することで、いつでも見ることができ、表現活動にいかすことができるようにする。 動画を撮影して、自らの動きを見直すことができるように、個別の指導や支援を行う。
まとめ (10分)	<ul style="list-style-type: none"> 本時の「ふり返し」をスプレッドシートに記入する。 片付けをする。 <p style="text-align: right;">【写真3】</p>	<ul style="list-style-type: none"> 「よくできた」「できた」などが選択できるようにスプレッドシートを作成し、時間短縮を図る。

1人1台端末を活用した活動の様子



【写真1】
本時の「めあて」をスプレッドシートに入力する。



【写真2】
動画撮影機能を活用して、自らの動きを撮影し、自らの動きを見直す。



【写真3】
スプレッドシートを活用して、「ふり返し」をする。

児童生徒の反応や変容

- 子どもたちはいきいきと運動あそびに取り組んでいるので、跳び箱などに対する恐怖心はなく、中学年を迎えることができると考える。
- 動画撮影機能を活用して、自分の動きを見直すことで、新たな課題や表現方法を考えるなど、探究的な学びができた。
- スプレッドシートを活用して、情報を共有することで、自然と協働的な学びが発生した。

授業者の声～参考にしてほしいポイント～

- スプレッドシートを活用することで、自然と子どもたち同士で教え合いが生まれたので、子どもたちはいきいきと体育の学びに取り組んでいた。
- 動画撮影機能を活用することで、自分の表現を客観的に見つめなおし、次の表現活動にいかすことができている、探究的な学びとなっていた。
- 動物園（遠足）の動画を Google クラスルームで共有することで、いつでも、どこでも動きを確認することができ、表現活動に役立っていた。