

本時のねらい

仲間が行っていた動き方の工夫やよさを見つけて、周りに伝えることができる。

本時における1人1台端末の活用方法とそのねらい

ルールを全員が把握しやすいよう、クラスルームに動画を載せ、児童がいつでも見られるようにした。また、よい動きについても同じように自由に見られるようにすることで、動きを考えるための手立てとした。

活用したICT機器・デジタル教材・コンテンツ等

- ・タブレット PC
- ・タブレットカメラ
- ・Google クラスルーム
- ・デジタルタイマー

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"> ○準備運動 ○わくわくタイム（基本の動き） <ul style="list-style-type: none"> ・まねっこラン ・しっぽ取り 	<ul style="list-style-type: none"> ・授業開始時から最後まで、コートの端より全体をタブレットカメラで撮影しておき、後で自分たちのチームの動きを見直すようにする。
展開 (30分)	<ul style="list-style-type: none"> ○めあての確認 「チームで立てた作戦をやってみよう！」 ○グループの作戦会議を行う。 ○作戦を生かし、ゲームをする。 ○きりりタイム（グループ交流） 	<ul style="list-style-type: none"> ・今日の自分の動きのめあてを立てやすくするために、必要に応じて児童はクラスルームから動きの見本や前時の自分たちの動きの動画を視聴できるようにしておく。（授業前に行う） ・デジタルタイマーで、40秒のプログラムタイマーを設定し、鬼あそびの攻守の切り替えを教員の声かけなくスムーズに行えるようにしておく。
まとめ (5分)	<ul style="list-style-type: none"> ○学習のふりかえりをする。 ○整理運動、片付けをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・本時に撮っておいた動画は教室に戻ってからクラスルームに載せ、自由に視聴できるようにする。毎時間重ねていくことで、自分たちの動きの変化に気付かせることをねらった。

1人1台端末を活用した活動の様子



写真1：事前にルールや作戦の動画を見て動きの確認をしている場面



写真2：ゲームをしている動きを撮影し、後の動きのふりかえりのために記録している場面



写真3：授業の後に、動きを見返し、どうすれば点数が取れるかを考えている場面

児童生徒の反応や変容

- ・あらかじめ動画でルールを確認した上で授業に臨めるので、最初からルールで困る児童が見られなかった。
- ・動画の中の動きの名前が児童の間で共通言語として使われており、話し合いの中で効果的に動き方を伝えていた。
- ・クラスルームに動画を掲載していたので、給食後や課題が早く終わった後などの時間に自由に自分たちの動きを確認して、次の授業で改善しようとする姿が見られた。

授業者の声～参考にしてほしいポイント～

- ・事前ルールの動画や作戦の動画をタブレットを使い児童と共有することで、体育の時、説明時間の短縮になり、活動時間をしっかりと確保できた。
- ・共有した作戦の動画の中の名前がクラスの中の共通言語になり、児童同士の話し合いがスムーズに進んでいた。