

## 本時のねらい

自分の技の改善点に気づき、自分に合ったその技の課題を練習する。

## 本時における1人1台端末の活用方法とそのねらい

マット運動の技をするときに自分がどのような動きになっているか客観的に見ることは難しい。そこで、自分の動きを動画で撮ったものを確認することで、どの部分を改善すれば、よりよい技ができるようになるか気づくことをねらいにしている。

## 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      ・デジタルタイマー      ・拡大用テレビ

## 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"> <li>○あいさつ・マット等の準備を行う。</li> <li>○準備運動・基本の動きの運動。 (クマ歩き・あざらし・うさぎ・かえるの足うち・ゆりかご・ブリッジ・背支持倒立・壁倒立)</li> <li>○めあての確認。 「自分に合った練習場所を選んでマット運動の練習しよう」</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デジタルタイマーを1分間隔に鳴らす設定にし、すぐに次の運動に切り替えられるようにすることで、児童は活動の見通しを持つことができる。</li> <li>・マットの技の課題ごとに場所を設定する。</li> </ul>
展開 (25分)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○1つ目の技について自分の課題を確認し、練習する。 ・自分の課題の技の一つを選ぶ。 ・動画を撮影し、見本と比べる。 ・課題に応じた場所を自分で選び、練習する。</li> <li>○2つ目の技について自分の課題を確認し、練習する。 ・1つ目と異なる課題の技の一つを選ぶ。 ・動画を撮影し、見本と比べる。 ・課題に応じた場所を自分で選び、練習する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・グループで技をする人、タブレット端末のカメラを持つ人、アドバイスをする人に分かれ、役割分担をはっきりさせる。</li> <li>・横から撮影することで、見本の動きと比較しやすくなる。</li> <li>・スロー再生や一時停止をすることで見本と比較できると同時に、細かい体の動きを知ることができる。</li> <li>・練習を行った後、再び撮影を行うと、練習前の自分との違いも比較することができる。</li> </ul>
まとめ (10分)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○学習のふりかえりを行う。</li> <li>○整理運動・マット等の片づけを行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・タブレット端末に記録が残っているのでこれまでの学習での変化を知ったり、それを全体でテレビに映すことで共有したりすることができる。</li> </ul>

## 1人1台端末を活用した活動の様子



写真1：テレビとホワイトボード、タイマーを使い分け、視覚的に支援する場の設定をしている場面



写真2：技をする人、撮影する人、アドバイスをする人に分かれて技を練習している場面



写真3：スロー再生や一時停止を行い、動きの違いを見比べている場面

## 児童生徒の反応や変容

・タブレット端末を使うことで自分の動きを客観的に見る事ができたので、具体的な体の部分を意識した練習を行う児童が多くなった。  
・グループによっては、タブレットで撮らずに練習しているグループもあり、タブレット端末があくまでも体育の補助の一つとして位置づけられ、日常的に使っている感覚になっていた。

## 授業者の声～参考にしてほしいポイント～

・運動が苦手な児童もタブレットでゆっくり動きを確認できるので、動画と資料を活用しながら動きのポイントを具体的に伝え、交流することができていた。  
・タブレット端末を置く場所を明確しておかないと、運動時に破損の恐れがあるので、特に体育ではルールを徹底していく必要がある。  
・動きの比較が明確にできるようになったため、できる喜びを感じられる児童が増え、マットが楽しいと感じる児童が多くなった。