

SKYMENU 活用授業 実践レポート

お名前	前島 有希	学校名	大阪市立北粉浜小学校
実施学年	小学3年生	教科	体育科
单元名	個別最適な学びの選択「とび箱運動」		

《学びを深めたいポイント》

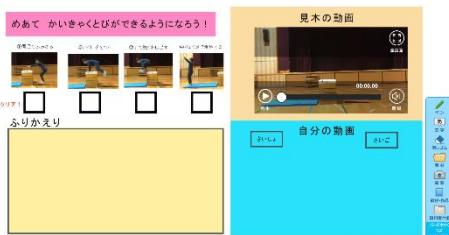
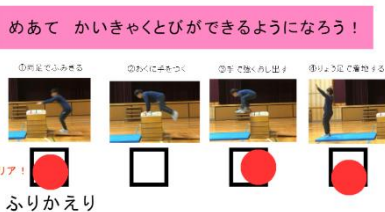
跳び箱運動は、技を身につけたり、新しい技に挑戦したりするときや、より困難な条件の下できるようになったり、より雄大で美しい動きができるようになったりするときに、楽しさや喜びに触れたり、味わったりすることができる運動である。そのために、自己の課題やグループの課題を見つけ、その解決の仕方を考えたり、練習の場や段階を工夫したりすることができるようにすることが大切である。児童は低学年まで「とび箱あそび」として技の素地に当たる部分に触れてきた。本单元では、「とび箱あそび」から「とび箱運動」への発展として、跳び箱運動の行い方を知り、切り返し系や回転系の基本的な技ができるようにする。その過程として、自己の課題を自らが発見し、自己の能力に適した練習の場を選択する個別最適な学びへと繋げていく。

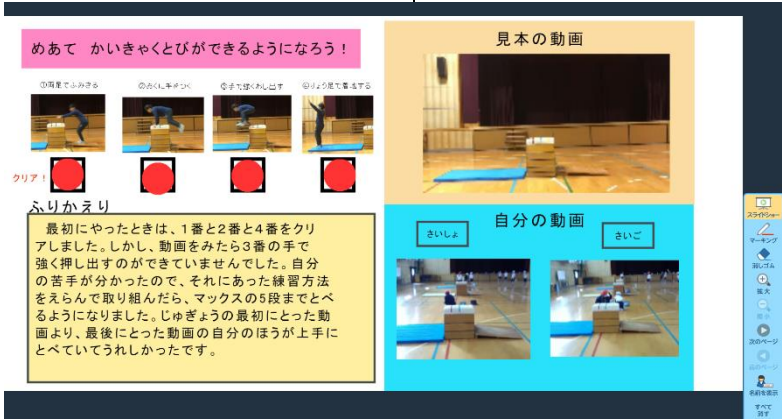
《SKYMENU 活用のポイント》

本单元では、発表ノートを「動くデジタルワークシート」として活用する。跳び箱運動の技には、跳ぶためのポイントがいくつかある。そのポイントを確実に理解するために、教師の見本動画とポイントとなる部分の静止画を発表ノートに添付した。これにより、児童は言葉だけではなく、実際の動きを自分の好きなタイミングで何度でも確認することができる。しかし、跳ぶためのポイントを知っただけでは自分の課題を発見することができない。そこで、発表ノートの動画撮影機能を使って、授業の始めに自分の技の動画を撮影することにした。教師の見本動画と自分の動画を直接見比べることによって、課題が浮き彫りになる。ここで、「自分より先生の技の方が上手だな。」と感想で終わらないように、具体的に自分の課題を確認していく。技が跳べるようになるための4つのポイント場面を静止画で貼り付ける。その4つの技のポイントを自分は達成できているかを、自分の動画をコマ送りにしながら静止し、確認する。既に達成している技のポイントには、発表ノートのスタンプ機能で「○」のスタンプを押していく。達成できていないポイントがあれば、その技が本時の自分の課題となる。自分の課題達成に適した学びの場を自らが選択し、練習に取り組む。既に技ができる児童も、この4つのポイントを動画と静止画で確認することで、より美しく跳ぶための練習を考え、選択することが可能となる。練習後、再度技に挑戦し、動画を撮影する。その動画をコマ送りで確認し、自分の課題であったポイントができるようになれば、スタンプで「○」を付け加えることができる。

授業の終わりには、「教師の見本動画」「児童の練習前の動画」「児童の練習後の動画」の3本が1つのワークシートに貼られている状態である。振り返りの場として、それぞれの動画を改めて視聴し、この45分間で成長したところや、新たな課題を見つけ、発表ノートに文字として記していく。ワークシートが動くという点と、自らの学びの姿を客観視できるという点が、児童の学びを深める手立てとなる。

《実践内容》

	学習活動	SKYMENU 活用場面	活用のポイント
導入	1. 準備運動をする。 ○かえるの足打ち ○うさぎ跳び ○馬跳び 2. 学習の流れを確認する。	かいきやくとびができるようになろう。  ○開脚跳びの技を確認する。	○デジタルワークシートを児童に配布し、教師の見本動画を「全画面」で表示して視聴する。
展開	3. 練習前の技動画を撮影する。 ○3段～5段の自分に適した跳び箱を選択し、グループで撮影する。 ○撮影後に自分の動画を確認し、自己課題を見つける。  ○手のつく位置 ・赤…開脚跳び 黄…台上前転 4. 自分に合った練習の場を選択して、練習に取り組む。	 めあて かいきやくとびができるようになろう！  ○クリアしたポイントにはスタンプ機能で「○」を押していく。	○動画の撮影時間が長くなると、再生に時間がかかる上、容量も大きくなる。そのため、撮影者は手を挙げて合図し、撮影を始める。 ○技の4つのポイントのところで自分の動画を静止し、見本の静止画と見比べられるようにする。 
	 ①両足でふみきる練習の場 ・大きなロイター板を使用 ・ステージの上にジャンプ	 ②奥に手をつく練習の場 ・赤いテープより奥に手をつく。 ・手前のピンポン玉を落とさない。	 ③手で強く押し出す練習の場 ・跳び箱を2つ連結 ・手で押し出しながら進む。

	5. 練習後の技の動画を撮影する。 ○撮影が終わった児童から、自分の技動画を確認する。	 ○友だちにも自分の技を評価してもらう。	○技のポイントとなるところで動画を静止して確認するようにする。
まとめ	6. 本時の振り返りをする。 ○できるようになった技のポイントには追加で「○」スタンプを押す。 ○振り返りをデジタルワークシートに記入する。 	 ○動画や静止画を元に、自分が成長したことや新たな課題について考え、振り返りの文を書く。	○練習前と練習後の動画を見比べ、練習での変化に気付けるようにする。

《実践を振り返って》

練習の場を設定することが児童の個別最適な学びへと繋がった。学年が上がった際には、練習の場を見
 児童自身が考え、創作することも発展として考えられる。個別最適な練習により、この45分でクラスのほぼ全
 員が、基本の技となる開脚跳びを跳べるようになった。これらが可能となったのもやはり発表ノートによる動
 くデジタルワークシートの成果だと感じる。他教科と違い、体育は身体を動かす活動が多く、自分の学びの
 様子が可視化しづらい。そのため、どうしても3年生だと「跳べた。」「跳べなかった。」の2つに感想が絞ら
 れやすい。しかし、「見本の動画」「練習前の動画」「練習後の動画」をその場で見比べることにより、課題
 が明確化した。練習によって何ができるようになったから「跳べた。」のかも分かり、達成感が増したよう
 に感じる。何より授業の最後に行った振り返りが変化した。

ふりかえり

最初にやったときは、1番と2番と4番をクリアしました。しかし、動画をみたら3番の手で強く押し出すのができていませんでした。自分の苦手が分かったので、それにあった練習方法をえらんで取り組んだら、マックスの5段までとべるようになりました。じゅぎょうの最初にとった動画より、最後にとった動画の自分のほうが上手にとべていてうれしかったです。

また、1ページ目は開脚跳び、2ページ目は台上前転、3ページ目は閉脚跳び、4ページ目はしんしつ台
 上前転と、ページごとに技を分けてまとめていくことで、単元の終わりには跳び箱のデジタルポートフォリオ
 が完成し、いつでも自分の学びを見返すことが可能となった。