

SKYMENU 活用授業 実践レポート

お名前	枝木 一郎	学校名	神戸市立藤原台小学校
実施学年	6年	教 科	体育科
単元名	マット運動		

《学びを深めたいポイント》

6年生のマット運動の単元では、これまでの学習を踏まえ既習の技を各自3つ選び1つの演技を完成させるという学習を行った。どの技を選ぶのか、順番はどうするのか、またその1つ1つの技をどのように繋げるのかを考えながら学習を進める。その中で自分の演技を自分で客観的に見て完成度を高めたり、お互いにアドバイスをすることをICTを使いより主体的に行えたりするように学習をデザインした。個々での活動のイメージが強い器械運動領域であるがICTを使うことでチームで関わり合い、技能も高め合っていくことができるようにした。

《SKYMENU 活用のポイント》

SKYMENU 活用のポイントは大きく3つ

①自分の変容を貯めていく

自分の演技しているところを写真や動画で残すことで、より客観的に自分をみられたり、学習を進めていく中で自分の小さな変化にも気づけたりする。また単元を通して自分の写真や動画があるので自分自身の伸びが感じられ自己肯定感、自己有用感が高まる。

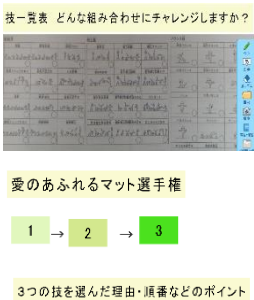
②気づき、アドバイスの共有

グループごとにスカイメニューの気づきメモを使い、気づきを記録していく。気づきメモは自分が友達にしたアドバイスや友達が自分にしてくれたアドバイスなど言葉で残すだけでなく、写真や動画を貼り付けて後で振り返ったときによりイメージしやすいように工夫した。また残した気づきメモはグループの振り返りだけでなく、授業の最後に全体での振り返りでも使用。プロジェクターで壁に拡大して教師の端末画面を投影し、気づきメモの言葉や写真、動画を見ながら全員で共有、学習を深めていく。また個人の振り返りでも気づきメモから発表ノートへコピーし、個々の学習のポートフォリオとして動画・写真と共に活用していった。

③評価にも活用

動画を提出させることで技能の評価もよりの確に評価できるようになる。また発表ノートの記述や気づきメモの投稿もあとから見返すことでより評価を適正にとることができる。

《実践内容》

	学習活動	SKYMENU 活用場面	活用のポイント
導入	今日の演技内容を確認する - 自分の演技内容を決定する - 場を選んで練習する時間の行き先を確認する ↓ 前時のふり返りで自分の課題とその解決のための場を選んでる	発表ノート  技一覧表 どんな組み合わせにチャレンジしますか？ 愛のあふれるマツ選手権 1 → 2 → 3 3つの技を選んだ理由・順番などのポイント	- 技一覧はいつでも確認できるように子どもたちに配布しておく。 - 学習カードに演技構成を記入。背景化していないので順番を入れ替えることなどが簡単でできる。
展開	チームで練習 - チームは男女混合 - チーム間等質 - 今日の自分の課題を明確にする - アドバイス、写真、動画等で伝え合う 場を選んで練習 - 課題に合わせて場を8つ設定 - 同じ課題をもったメンバーで集まりアドバイスをしながら高め合う チームで練習 - 交代で動画を撮影 - 成長を共有	気づきメモ  11:52 後転の時に真っすぐ進むといい 11:53 11:53 V字の後の流れがきれいでつながっていいと思う 11:55 12:04 ひざをつけたらきれに見える。 12:05 グループ1 11:56 11:57	- グループごとに気づきメモに気づいたことを投稿 ↓ 言葉だけでなく、動画、写真、見本動画など必要なものをチームのメンバーへ伝えられるようにする - 場を選んだ際も同様に気づきメモを使用。ただしグループはチームで使用しているため自分で打ち込む。またチームでの練習の様子を同じ場で練習している友達に見てもらうなど活用していた 1時間の最後に必ず動画は撮影 - 気づいたことは随時投稿、伝え合い
まとめ	ふり返り 全体での共有 - 気づきメモの言葉や写真、動画を見ながら全員でふり返りを行う 個人で発表ノート - 自分の伸びと次の課題をふり返る	気づきメモ 発表ノート  11:52 11:53 11:53 11:55 1時間目 よかったところ・真をつけたところ・アドバイスした・アドバイスされたところ 動画はこの大きさに 次は【 】へ行きます。なぜなら	- 気づきメモをスクリーンに映して全員で共有する ↓ その場にいなかった友達にも視覚的に伝えられる - 必要に応じて気づきメモから自分の発表ノートへアドバイスや写真などを写してふり返りを行う

《実践を振り返って》

写真や動画はもちろんアドバイス（言葉）も目に見える形で貯めていくことでその場だけでなく、その後また気づけたりする姿が多く見られた。また関わりを高めていく上でも口頭だけでなく ICT を使うことでより活発に伝え合っていた。授業者からみても学習カードを発表ノートにすることで回収や配布が容易に、そして確実に行えるようになり、学習者同様に後から見直して確認できることは授業をよりよくするためにも、正しく評価するためにも良かった。

