

## SKYMENU 活用授業 実践レポート

|      |       |     |            |
|------|-------|-----|------------|
| お名前  | 梅津郁也  | 学校名 | 聖ドミニコ学院小学校 |
| 実施学年 | 5・6年生 | 教科  | 体育         |
| 单元名  | マット運動 |     |            |

### 《学びを深めたいポイント》

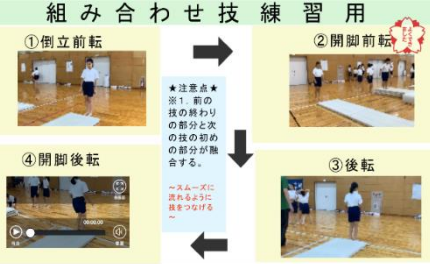
高学年となり多くの技を覚えてきた子ども達が、技と技を繋ぎ合わせ組み合わせ技にチャレンジする。今までは教員がいくつか考えた組み合わせ技を提示し、自分ができる組み合わせ技を選択して練習し発表会を行っていた。だが、提示した技の中で自分にはできない技があったりするなど子どももいて、全員が自分に合った学びができていないと感じていた（個別最適な学び）。だが、今回は技を組み合わせる所から子ども達自ら考え、自分にあったオリジナルの組み合わせ技・自分が今できる最高な組み合わせ技をできるようになってもらいたい。ただ、好きな技やできる技だけを組み合わせるのでは子ども達の学びにはならない為、組み合わせ技のポイントとして「前の技の終わりの部分と次の技の始まりの部分が融合できるような技」が大切になってくる為、このポイントを忘れずに子ども達には考えさせる楽しさやできる喜びを実感してもらいたい。

### 《SKYMENU 活用のポイント》

主に発表ノートを活用した。

技単品の動画を撮影し、自分の技1つ1つを発表ノートに貼り、組み合わせ技の練習用の発表ノートに動画①～④を入れいく。組み合わせ技のポイントである「前の技の終わりの部分と次の技の始まりの部分が融合できそうな技」を理解しながら、1つ1つの技の動画の最初と最後を自分で客観的に確認し技を選択して繋げていく。1つの画面に選択する技の動画を一連の流れで繋げて確認することができる。SKYMENU を利用しないと頭の中で組み合わせることしかできないため考えることに限界があった。その為 SKYMENU の発表ノート活用することにした。また客観的に自分の動きや組み合わせ方を見るだけでなく、自分の単品技の動画が1つのパズルのように組み合わせしていくことで、「プログラミング的思考」も養っていけるのではないかと思う。また、運動時間の確保や組み合わせ技を選択する時間を確保するため、SKYMENU を使いネット上での組み合わせ技の発表会も行った。その後、ふりかえりも SKY で行った。ふりかえりを書く際に SKY で発表会の動画をみながらふりかえりを書けることができるため、自分の動きや他の人の動きを比較しながら深いふりかえりを書いている児童も多かった。

《実践内容》

|     | 学習活動                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | SKYMENU 活用場面                                                                                        | 活用のポイント                                                                                              |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 導入  | <p>1. 組み合わせ技のポイント「前の技の終わりの部分と次の技の始まりの部分が融合できるような技」を全体で確認する。</p> <p>2. 本時のめあてを確認する</p>                                                                                                                                                                                                                        | <p>組み合わせ技練習用</p>  | <p>・ポイントを理解している児童の組み合わせ技練習用（発表ノート）を全体で確認する。</p>                                                      |
| 展開  | <p>3. ①～技の練習時間～</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・遅延アプリを活用し自分の動きを確認、修正を行う。</li> </ul> <p>②～組み合わせ方を考える～</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の動きをみて、組み合わせ方を工夫する。</li> </ul> <p>※①～②は同時進行</p> <p>4. ネット上の発表会を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・友達の良い所等気付いたことを伝えあう。</li> </ul> | <p>・発表ノートで組み合わせ方を確認する。</p> <p>・発表動画を提出箱に提出する。</p>                                                   | <p>・「前の技の終わりの部分と次の技の始まりの部分が融合できるような技」のポイントを客観的にみて確認する</p> <p>・学習者同士で閲覧できるを✓をして、全員が動画を確認できるようにする。</p> |
| まとめ | <p>5. 本時のふりかえり</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・組み合わせのポイントを理解できたか実現できたかを全員に確認をする。</li> </ul>                                                                                                                                                                                                      |                 |                                                                                                      |

《実践を振り返って》

今回の授業を通じて、ただ動く体育だけでなく考える体育を実現できたのではないかと。また、子ども達は自分にあった技を選択することができ、多くの子ども達が主体的に学んでいる姿を多くみることができた。ネット上の発表会では、本時でももう少し時間が欲しかった為、授業後もネット上の発表会のページを子ども達が自由に閲覧できるようにした。宿題にした授業後のふりかえりには、何度も自分の発表動画を確認する子や、他の子どもの発表動画も何度も確認して気付いたことを組み合わせ技のポイントを意識してふりかえりを書いている子も多かった。また、このような形ではあるが体育でも「プログラミング的思考」に近いことを学べることを知った。新しい取り組みをすることができ自分自信も多くのことを勉強することができた。今回のような実践ができたのも SKYMENU の学習支援システムのおかげである。今後も運動量はもちろん、子どもが主体的に取り組む体育を日々求め新しい学びに挑戦していきたい。

組み合わせ技練習用

①倒立前転

②開脚前転

③後転

④開脚後転

★注意点★  
※1. 前の技の終わりの部分と次の技の初めの部分が融合する。  
～スムーズに流れるように技をつなげる～

組み合わせ技本番用

①倒立前転 → ②開脚前転 → ③後転 → ④開脚後転

★注意点★  
※1. 前の技の終わりの部分と次の技の初めの部分が融合する。 ～スムーズに流れるように技をつなげる～

| 6年生 マット運動 最終ふりかえり |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |   |     |
|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|-----|
| 自己評価              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |   |     |
| ・精一杯運動できたか        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 2 | ③   |
| ・仲間と協力できたか        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 2 | ③   |
| ・教え合い話し合いができたか    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 2 | ③   |
| ・安全に注意できたか        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 2 | ③   |
| ・技能が高まったか         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 2 | ③   |
| 合計（15点満点）         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |   | 15点 |
| マット運動を<br>ふりかて    | <p>今回のマット運動では、難しい技に積極的に挑戦することができました。倒立前転は最後まで背中を打ちつけてしまいましたが、最初よりは倒立のバランスをとったり、肘を曲げたりすることができました。組み合わせ技では、倒立前転ができない代わりに、少し苦手な後転をたくさん取り入れました。後転と伸膝後転と開脚後転の違いが分かるように膝を伸ばしたり、足をしっかり開いたり工夫をしました。みんなからのアドバイスも基に、伸膝後転からの流れを意識しました。みんなの発表を見ていると、どんな技でも流れがあって、その上一つ一つの技への工夫が見えて、勉強になりました。今回のマット運動で身につけた技と技の流れ、メリハリを他の競技の技でも活かせたらいいと思います。</p> |   |     |