

SKYMENU 活用授業 実践レポート

お名前	田淵 宏樹	学校名	神戸市立本山第一小学校
実施学年	6年生	教科	体育科
单元名	本ーグランプリ ～滑らかな演技に挑戦!～		

《学びを深めたいポイント》

学習指導要領では、「B 器械運動」での(1) 知識及び技能では、「ア マット運動では、回転系や巧技系の基本的な技を安定して行ったり、その発展技を行ったり、それらを繰り返したり組み合わせたりすること」、(2) 思考力、判断力、表現力等では「(2)自己の能力に適した課題の解決の仕方や技の組み合わせ方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えること。」と記載がある。自分のできる技をどのように組み合わせるのか、自己の課題はどういったもので、どのように解決していくのか、を考えさせたい。それだけでは自己完結型になってしまいがちなので、友達とどう関わっていくのかという点もポイントの一つである。端末活用と運動量の確保の両面から、学びを深めていきたいと考え、本授業をデザインした。

《SKYMENU 活用のポイント》

本実践における SKYMENU 活用のポイントは以下の3点である。

① 自分のできる技の組み合わせを考える

マット運動に限らず、器械運動系は「できる」「できない」がはっきりとわかる单元である。そのため、「できない」児童にとっては最初から苦手意識のあるものである。さまざまな技のカードから選択できるようにすることで、「できる」技の組み合わせを意識できる。また、学習が進むにつれて紙で書くよりも容易に挑戦、修正がしやすい。技の系統に合わせて色を変えているため、「できる」技の中でもちがう系統に挑戦しやすくするための仕掛けを行っている。

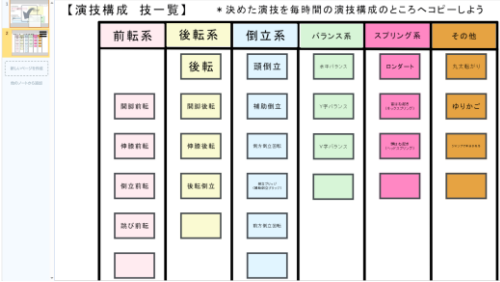
② 「滑らかさ」を意識した動画の撮影、確認

「滑らかな演技をしよう」を合言葉に、学習を進めた。動画のメリットとして、細部を確認できるだけでなく、全体を通した滑らかさも確認することができる。自分の姿を客観視できる動画を使って、自分の技はどうだったのか、目の前にいる友達との違いは何か、そこに近づくためにはどうすればいいのかを考えさせながら取り組ませた。また、毎時間の取り組みを記録させることで、学習のポートフォリオとしての活用も行えた。

③ ふりかえりの共有

提出箱に提出された発表ノートは、学習者同士でも閲覧できる。この良さを活用して毎時間のはじめに前時の学習カードを画面に投影してふりかえりを共有した。どこに視点を置くのか、どうふりかえっているのかを共有することができ、マット運動だけでなく、ふりかえりの方法についても共有することができるようにした。

《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 (1)手首、足首を中心にストレッチをする (2)ローテーションをしながら、基本の動きを行う 2. 本時のめあてを確認する (1)前時のふりかえりを共有する (2)本時の自分のめあてを決める	・前時で使用した発表ノートを開き、画面で共有してふりかえりと本時の課題の確認をする。 今日の自分のめあて 演技構成を決める ●●をできるようにする ●●の完成度を上げる	・前時までのノートに本時のページを追加することで、取り組みをふり返られるようにする。 ・大型テレビに投影し、みんなで確認する。
展開	3. グループタイム グループで演技を見合いながら、自己の課題を確認する。 4. チャレンジタイム 自己の課題に合った場を選んで挑戦していく。	・技一覧から自分の演技構成にする技を決め、1ページ目の演技構成の欄に入れて試してみる。 【演技構成 技一覧】 *決めた演技を毎時間の演技構成のところへコピーしよう  ・必要であれば、友達に撮影してもらう。 	・「どうすれば滑らかな演技になるのか」の単位を通した課題のもと、技を選ぶ。 ・技の系統別に色分けをしておくことで、自分の演技構成に偏りが出ないか自然と確認できるようにする。
まとめ	5. おかえりタイム 再度グループで集まり、自分の伸びを確認する。 6. ふりかえり ・自分の学習動画を見ながら、自分の学びをふりかえる。	演技の動画を貼り付ける 【今日のふりかえり】 【今日の学習のふりかえり】を書く。	・グループごとに最終演技を行い、撮影する。 ・提出する動画は、グループタイムのものでよい。 ・映像を見ながらふりかえりができるようにし、「滑らかな演技」が達成できているか自己評価ができるようにする。

《実践を振り返って》

今回の実践で、発表ノートを用いた学習カードにしたメリットが3点ある。

1 点目は、動画が載せられるという点である。器械運動系をはじめとして、自分の体がどのように動いているかを確認できるということは体育学習において大切である。発表ノートは、撮影し、添付するという作業が非常に容易にできる。容易であるからこそ、必要に応じて何度も挑戦できる。これは、自己のフィジカルリテラシーを高めていくことにつながる。また、動画を撮影するためには友達のを借りる必要がある。すると、必然的に関わる機会が1つ増えるのである。「今の滑らかだったよ。」「この技を変えたらどうかな。」と、撮影しながら気付いたことを友達に伝える姿も見られた。

2点目は、色がつくという点である。今回は技の系統ごとに色をつけたカードを用意した。従来であれば、紙に印刷したものを切り、必要に応じてラミネートする。班ごとに1セット、という渡し方になりがちで、自分の学習カードには鉛筆で記入するという流れになる。しかし、発表ノートでは、その手間を大いに省き、一人一人に渡せるのである。さらに、繰り返しコピーできるので、試行がしやすいのである。色による視覚支援を行うことで、より演技構成全体にも視野を向けることができるのである。また、手間が省ける分、たくさんカードを用意することができ、運動が苦手だと思える児童も得意な児童も自分の課題に合わせたものができると考えられた。

3点目は、情報の共有がしやすいということである。ふりかえりの視点がするどい児童もいれば、何を書いたらいいのか分からない児童もいる。さっと書ける児童もいれば、じっくりとふりかえりたい児童もいる。従来の紙のふりかえりシートでは、そうした課題に対して対応できる範囲が限られていた。しかし、発表ノートであれば、時間や場所を越えてそのノートにたどりつくことができる。自宅でゆっくりと見返してふりかえりを書く児童がいる。何を書いたらいいのか分からない児童は他者参照を行い、視点を養っていく。これは、大きなメリットであり、児童のフィジカルリテラシーを高めていくことに大きく寄与する。

以上のような発表ノートのメリットを生かした学習計画を立てた。端末を使う時間と運動量の確保の両立を目指すべく、「活動中は選択する」「ふりかえりは文章や映像を使う」を意識した。この考え方は他の教科や領域においても活用できると学び、今後の学習活動も計画していこうと思う。