

単元名：リレー遊び（走の運動遊び）  
（小学校第2学年 体育科）



## ICT活用のねらい

- ・ビデオ機能を使うことで、自分たちの動きを視覚的に確認できます。
- ・ノート機能を活用して振り返りを記述し、公開することで、友達の考えや気づきを自分の見方・考え方にとり入れられるようにします。

## 学習の流れ

本時の目標

- ・「障害物があるコースでもどのようにしたら速くリレーをすることができるか？」という問いに対する課題解決に向けて、粘り強く学習に取り組むことができる。

【主体的に学習に取り組む態度】

- ・障害物をできるだけ速く走り越える方法を仲間と話し合ったり、記述できたりする。

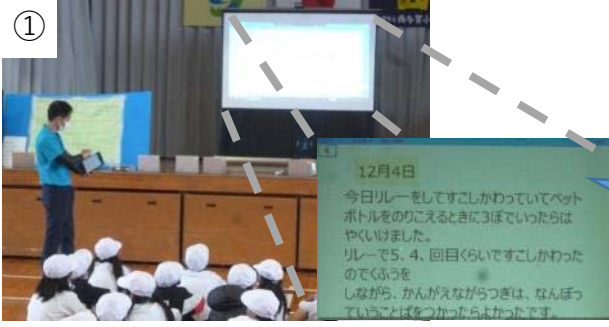
【思考・判断・表現】

導入	展開	まとめ
<ul style="list-style-type: none"><li>・前時を振り返り、本時の見通しをもつ。</li></ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">活用ポイント① 【ノート機能】 (SKYMENU)</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">活用ポイント② 【ビデオ再生機能】</div> <p>&lt;めあて&gt; ハードルをできるだけ速く走り越える方法を考えよう。 ～自分は何歩がっているかな？～</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>・歩数を確認しながら練習を行う。</li></ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">活用ポイント③ 【カメラ機能】</div> <ul style="list-style-type: none"><li>・試しタイムを計測し、これまでのタイムと比較する。</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>・全員リレーを1回行う。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・自分に合った歩数や速く走り越える方法について振り返り、記述する。</li></ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">活用ポイント④ 【ノート機能】(SKYMENU)</div> <p>&lt;評価&gt; (思考・判断・表現) B 振り返りの場面で、歩数を手がかりとして速く走り越える方法を考え記述している。 ●ハードル間の歩数が何歩であったかを尋ね、対話により記述する内容を具体化する。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・全体で振り返る。</li></ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">活用ポイント⑤ 【表示機能】(SKYMENU)</div> <ul style="list-style-type: none"><li>・次時の学習内容を知る。</li></ul>

詳細はICT活用教育「プロジェクトE」サイトをご覧ください  
<https://www.pref.saga.lg.jp/kyouiku/list01913.html>



①



①前時を振り返り、本時の見通しをもつ  
【ノート機能】(SKYMENU)

前時の良いふりかえりを、みんなで確認！

②



②前時を振り返り本時の見通しをもつ。  
【ビデオ再生機能】

前時の動画を見てポイントを考えます。

③



③歩数を確認しながら練習を行う。  
【カメラ機能】

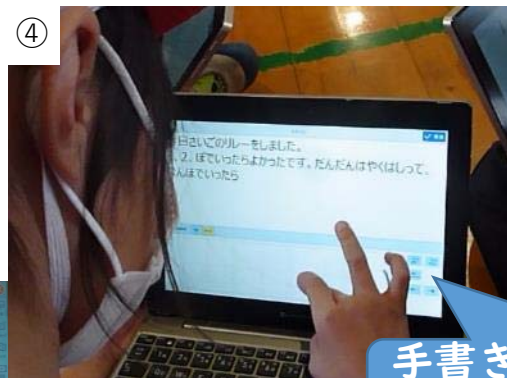
走っている姿を端末で撮影します。

考えさせたいところがあると、児童を集めます。ここで動画を見せることも！！

④

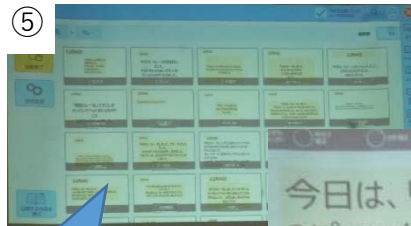


④

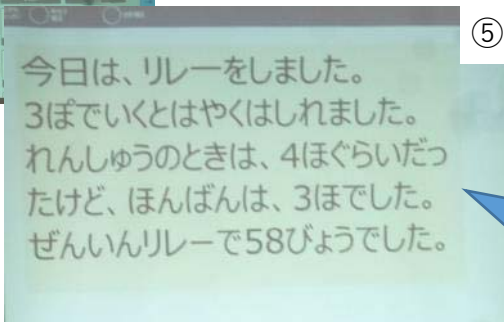


④自分に合った歩数や速く走り越える方法について振り返り、記述する。  
【ノート機能】(SKYMENU)

⑤



⑤



⑤手書きモードで振り返りを記入します。

⑤全体で振り返る。  
【表示機能】(SKYMENU)

具体的なものを紹介し、今後の学習でも活かせるように価値づけます。

一覧表示  
されます。

佐賀市立西与賀小学校のエリアリーダー大森常正教諭の体育科の実践です。子供達の動きをカメラで記録することで、視覚的に動きを確認する手立てをとられています。また、ノート機能を使って振り返りを記入することで、友達の考えや気づきを共有し、自分の見方・考え方に取り入れられるようにされていました。また、単元の終わりに単元全体の振り返りを書くことで主体的に学びを意識づけ、他の運動遊びでも活用できることもねらっています。1コマの授業を参観しただけでも、たくさんの工夫があり子供たちの学びの質が深まっていました。低学年の児童達が、1人1台端末の効果的な活用で、生き生きと学ぶ姿が印象的な授業でした。