

小4 体育

「ICTを使っても運動時間を削らない飛び箱運動」
-いくつもの可視化マジックで「できた」を積み上げる実践-

- ・カード複製・選択肢機能で入力時間を減らし、運動時間を確保する授業設計。
- ・「できた！」を可視化し、達成感を積み重ねる工夫。
- ・レベル別練習で、児童が自分に合った学びを選択。
- ・動画と背景透過イラストカードを活用し、技能を客観的にチェック。

活用背景・ねらい

- ・事前アンケートから、飛び箱運動に対し「怖い・痛い・できない」といった苦手意識をもつ児童が見られた。
- ・国の調査等では、体育授業において、ICTを活用した際の運動量の確保と、知識（技の4つの局面の理解）を技能に生かす指導が課題と示されている。
- ・ICTを活用しても運動時間を確保しつつ、児童が自分の課題や成長を実感し、「できた」を何度も味わえる授業を目指した。また、苦手意識をもつ児童も安心して挑戦できる学習環境を模索した。

成果・効果

- ・運動時間確保：児童アンケートでは、「いっぱい練習できた」と回答した児童が約9割。ICTを活用しながらも、十分な運動量を確保できた。
- ・意欲の向上：飛び箱運動を「楽しい」と感じた児童は93.3%となり、学習前と比べて10.5%増加するなど、挑戦し続けようとする意欲の向上が見られた。
- ・技術の向上：各技とも、9割近い児童の「技の出来栄え点数」が向上。点数が下がった児童もいなかつことから、技能面においても確かな成果が確認できた。
- ・手立ての有効性：ICT活用で技のポイントや出来栄えを客観視でき、自分の課題を意識した練習になった。

授業・取り組みの流れ

①オリジナルチェックシート：技の4つの局面のポイントを確認できるチェックシートを作成し、小さな「できた」を何度も積み重ねられるようにした。

②ピラミッドチャートで練習をレベル別に：各技とも3段階に分けた練習方法を提示。苦手意識のある児童も、自分に合ったレベルから安心して取り組めるように配慮。

③課題可視化カード・技の出来栄え確かめカード：カードを複製するだけ、選択肢を選ぶだけの操作にすることで、キーボード入力の時間を減らし、運動時間を確保。

④背景透過イラストカード：透過したイラストを活用することで、技の出来栄えを客観的に捉えられるようにし、児童にとって動画を撮影する意義を明確にした。

⑤学びのロードマップ：学習を通して生まれた児童の気づきをつなげていく「学びのロードマップ」を作成。技を高めるヒントを増やし、他の児童の「できた！」につなげた。

ICTは、子どもが動きながら学ぶ体育授業を支える道具だと実感した。運動時間を大切にする工夫を重ねる中で、「できた！」という声が生まれ、前向きに挑戦し続ける授業となった。本実践の工夫は、どれか一つからでも試していただくことで、授業づくりのヒントになるのではと考えている。



①オリジナルチェックシート



技をチェックする児童



②ピラミッドチャート



③課題可視化カード



⑤学びのロードマップ



③技の出来栄え確かめカード

④背景透過イラストカード