

中学校2学年・B 器械運動 「マット運動」

使用機器：タブレット、大型ディスプレイ 使用機能：カメラ機能

〈ICT活用のポイント〉

- ①習得する技のポイントや動きを、ICT機器を活用し自分のタイミングで振り返ることができる。
- ②模範演技や自分の動きを見たいタイミングで見ることができ、お互いに意見を交わしながら実践することができる。

1 題材の目標

選択した技の合理的なポイントや練習方法、補助の仕方などをグループ内で意見共有しながら見つけることができるようにする。



2 題材の評価規準

知識・技能		思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<p>○知識</p> <p>①技の行い方は技の課題を解決するための合理的な動き方のポイントがあることについて、学習した具体例を挙げている。</p> <p>②発表会には、学習の段階に応じたねらいや行い方があることについて、学習した具体例を挙げている。</p>	<p>○技能</p> <p>①全身を支えたり突き放したりするための着手の仕方、回転力を高めるための動き方、起き上がりやすくするための動き方で、基本的な技の一連の動きを滑らかにして回転することができる。</p> <p>②開始姿勢や終末姿勢、組合せの動きや手の着き方などの条件を変えて回ることができる。</p> <p>③学習した基本的な技を発展させて、一連の動きで回ることができる。</p>	<p>①提供された練習方法から、自己の課題に応じて、技の習得に適した練習方法を選んでいる。</p> <p>②仲間と協力する場面で、分担した役割に応じた活動の仕方を見つけている。</p> <p>③体力や技能の程度、性別等の違いを踏まえて、仲間とともに楽しむための練習や発表を行う方法を見つけ、仲間に伝えている。</p>	<p>①練習の補助をしたり仲間に助言したりして、仲間の学習を支援しようとしている。</p> <p>②一人一人の違いに応じた課題や挑戦を認めようとしている。</p>

3 題材について

本題材は、タブレット端末と大型スクリーンを使用した題材である。ICTの基本的な機能であるカメラ機能を使用し「見る、撮る、確認する」といった基本的な操作ができ、比較的生徒は誰もが使える機能を使用した題材である。実技の特徴である「自分の動きを客観的に知る」ためにICTは今までも使用されてきた。学習に必要な情報の収集やデータの管理・分析、課題の発見や解決方法の選択などにおけるICTの活用が考えられる。

4 指導と評価の計画（10時間）

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
学習の流れ	0	授業 オリ 【復習】 ・特徴 ・技名 ・行い方 ・安全面 ・高まる 体力 ・昨年度 実績 *1年時 の学習 カード ・学び方 ・社会性 復習 ↓ 授業の見 直し 目標設定	ストレッチ 補強運動 あいさつ 健康観察 用具の準備 ねらいや目標の確認 ミーティング 基礎技能練習 (カエル倒立 頭倒立 補助倒立 ブリッジ 前転 後転)								
	50		基本的な技 ・開脚前転 ・開脚後転 ・側方倒立回転 ・倒立ブリッジ 発展技 ・倒立前転 ・跳び前転 ・伸膝後転 ・ロンダート ・前方倒立回転 補助の方法 練習内容の工夫 *一斉指導とペア学習	自由課題と中間発表 自己の課題に取り組む ↓ アドバイスカードの活用と中間発表表	組合せ技の決定 エキスパート説明 ↓ エキスパート活動	エキスパート活動 (技グループで) 技の行い方を様々な視点から ・合理的ポイント ・補助方法 ・練習道具の工夫 ・習得段階別の練習方法 技グループ内における意見の共有や実践 ↓ 学習カードへの記入	ジグソー活動 (組合せグループで) それぞれの技のエキスパートがグループ内の仲間に伝える ↓ 技の組合せ つなぎ技の工夫 組み合わせた技の練習	自由練習 ↓ 組み合わせた技の発表会			
		学習カードへの記入 振り返り まとめ									
評価機会	知		(①)	(①)	①	②					
	技			①					②	③	
	思		(①)	①			(②)	②	(③)	③	
	態				②	(①)	①				
		総合的な評価									

5 ICTの効果的な活用について

器械運動「マット運動」では、カメラ機能を使用し「見る、撮る、確認する」というICTとして一番簡単な活用になる。また、1人1台端末を使用することで自分のタイミングで模範演技や自分の動きを確認することができ、効果的に使用することができていた。



本実践では、器械運動における「ジグソー法」の中の「エキスパート活動」でICTを活用した。同じ組み合わせ技に分かれたグループ内で、それぞれが担当する技を1つ選択し、担当する技グループを再編成して合理的なポイントを明確にすることや、補助の方法や練習場の工夫、習得段階に合わせた練習方法など、エキスパートとして研究していく活動に活用することができた。



ICTを活用することで生徒同士での話し合い活動も活発になり、知識及び技能の習得にもつながる。また、思考力、判断力、表現力等における課題解決に向けた教え合い、与えられた役割に対する取り組み方、挑戦に対する認め合いの場面にもつなげることができた。しかし、運動量の確保のためには活用場面や時間の設定の工夫が必要だと感じた。