

## I C T 授業活用教育実践

対 象	特別支援【小学部5, 6年】
教 科	体育
単 元	ボール運動
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ボールを使って様々な運動をする。</li> <li>・ 動きの間違いに気付き修正する。</li> </ul>
I C T 環境 (授業で使用した機器)	iPad(2台) 大型ディスプレイ
利用したデジタル教材 (アプリ、サイトのアドレス、資料など)	<p>iPad アプリ「Coach's Eye」</p> <p>iPad アプリ「ラジオ体操」 <a href="https://itunes.apple.com/jp/app/rajo-ti-cao-dil-i2/id381015291?mt=8">https://itunes.apple.com/jp/app/rajo-ti-cao-dil-i2/id381015291?mt=8</a></p> <p>iPad アプリ「GoodReader」</p> <p>iPad アプリ「カンペ」 <a href="https://itunes.apple.com/jp/app/kanpe/id383341292?mt=8">https://itunes.apple.com/jp/app/kanpe/id383341292?mt=8</a></p> <p>iPad アプリ「Numbers」(以下表計算アプリ) <a href="https://itunes.apple.com/jp/app/numbers/id361304891?mt=8">https://itunes.apple.com/jp/app/numbers/id361304891?mt=8</a></p> <p>「できたよ！ボール運動 for iPad」</p> <p>ウェブサイト NPO 法人チットチャット「どこでもできる運動シリーズ」</p> <p>ウェブサイト 日本コカコーラ株式会社「クーの体操ムービー」</p>
授業での I C T 機器の活用 方法と手順	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 必要なアプリをiTuneStoreからダウンロード、インストールしておく。</li> <li>2 あらかじめ授業で使う動画をダウンロードし、コンテンツビューアアプリ「GoodReader」に入れておく。</li> <li>3 表計算アプリにてアセスメントシートを作成する。</li> <li>4 授業時にはHDMI変換ケーブルを用いて、iPadと大型ディスプレイを接続し、ミラーリングで接続する。</li> </ol>
授業の工夫 (ポイント)	<p>iPad で動画を再生しながら運動を行うことで、真似がしやすいようにした。</p> <p>表計算アプリで作成したアセスメントシートを使って、その場でデータを入力し、達成度がリアルタイムで計算・表示されるようにした。練習すべき運動が本人にも指導者にも分かりやすいようにした。</p> <p>アプリ「Coach's Eye」を使って、児童の活動を撮影した動画に図形や文字を書き込むことで視覚的に評価や注意事項が確認できるようにした。</p>
児童の様子	<p>児童が自分の点数をその場で達成度が確認できることで、モチベーションが高まっている様子が見られた。</p> <p>自分の動きを見て確認できることで、以前よりも早く動きを修正できるようになった。</p>

## 実践例

配当時間		学習の進め方	指導のポイント
導入	5分	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ iPad を大型ディスプレイに接続して、アプリ「カンペ」で本日の授業内容を文字で提示する。</li> <li>・ アプリ「ラジオ体操」を利用して、準備体操をする。</li> <li>・ アプリ「GoodReader」を使って、「クーの体操ムービー（ちゃんと食べよう体操）」を見ながら、リズム体操をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ アプリ「カンペ」を利用して、文字で情報保障をし、活動の見通しがもちやすいようにする。</li> </ul>
展開	30分	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ アプリ「GoodReader」を使って、NPO 法人チットチャット「どこでもできる運動シリーズ」動画を手本として再生する。</li> <li>・ あらかじめ表計算アプリで作成したアセスメントシートを使って、その場でデータを入力し、達成度を確認する。</li> <li>・ アセスメントの結果から目標を設定し、練習をする。</li> <li>・ 練習している様子をアプリ「Coach's Eye」で撮影し、評価・修正を確認する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 表計算アプリを使ってその場で達成度を確認できるようにする。</li> <li>・ アプリ「Coach's Eye」を利用することで修正すべきポイントを分かりやすくする。</li> </ul>
まとめ	5分	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 本日の運動でがんばりが目立っていた児童を発表する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 指導場面で入力したアセスメントシートや撮影した動画を見せながら頑張ったポイントを明確にし、共有できるようにする。</li> </ul>

## 評価

児童について	児童の興味・関心	動画やアプリを用いることで必然的に「画面」を見ることとなり、児童の関心は強い。
	児童の理解	表計算を使ってその場で達成度が確認できることで、モチベーションが維持されやすい。アプリ「Coach's Eye」を利用することで、修正すべきポイントが分かりやすくなり理解度も高い。
	児童の情報機器の活用度	その場で達成度が確認できることが分かると、自ら進んで iPad の画面を見にくる様子が見られるようになってきた。
授業について	事前準備の難易度	動画はインターネットからダウンロードしたり、アプリ内の動画を利用したりするため、基本的な ICT 活用スキルのみで準備は可能である。
	指導者にとっての授業展開の難易度	表計算アプリにその場でデータを入力するのはサブティーチャーにお願いすることとなるが、事前に操作を練習しておく必要がある。ポイントはどこまでデータを入力したかが後で確認できるようにするためにセルの色を変えておくが良いが、その操作がスムーズに行えるようにしておくことが望ましい。
	授業の「ねらい」の設定は適切であったか	一人一人の目標はアセスメントをして設定したので、児童にとって分かりやすく、適切であった。
	効果的な指導方法であったか	児童が今何をがんばらなければいけないかが分かりやすかったのではないかと感じている。
<p>&lt;実践の感想及び反省点等&gt;</p> <p>一人ずつ取り出しての指導となるので、全体の運動量が少なくなってしまった。前半にリズム体操を行うことでカバーしたが、もう少し運動量が確保できるように工夫できると良かった。</p>		