技能向上を支援する道具として活用した実践事例２

小学校６年　体育科『とびばこ運動』

学校名　光市立室積小学校
指導者　原田　貴裕

【学習指導におけるコンピュータ等の活用のメリット】

・跳び箱を跳ぶ自分の姿を映像で見ることにより、練習への意欲を高めることができる。
・教師や友達の助言によるポイントを、具体的に把握することができる。

【コンピュータ等を活用するための事前準備】㊎教師の事前準備㊐児童の事前準備

㊎デジタルカメラの映像をコンピュータで見ることができるようにしておく。

㊐デジタルカメラで動画を撮影し、コンピュータに取り込む操作ができるようにしておく。

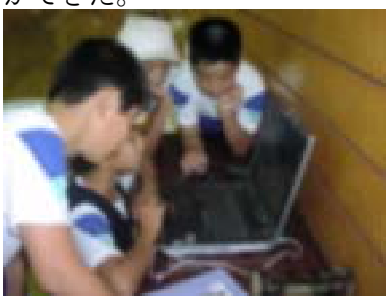
【単元実践記録（総時数　８時間）】

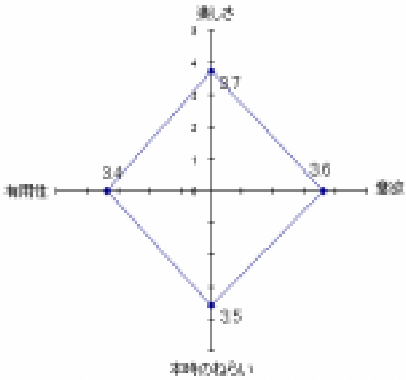
単　元　の　目　標			
(1)できる技で、いろいろな高さや向きの跳び箱を跳ぶことができる。 (2)練習の仕方を工夫して、できそうな技に挑戦することができる。			
次・時	**学　習　内　容**	**使用機器等**	**機器活用の具体的な方法**
第一次②	学習の進め方について見通しをもつ。 いろいろな高さや向きの跳び箱を跳ぶ。		
第二次⑤ 1/5～5/5	できそうな技に挑戦する。 ・閉脚跳び ・かかえ込み跳び ・あおむけ跳び ・頭はね跳び	デジタルカメラ コンピュータ	自分の跳ぶ姿をデジタルカメラで撮影してもらい、その映像を見ながら練習の仕方を工夫する。
第二次①	・発表会をする。		

【機器活用時実践記録】

【平成１５年１１月６日】

次・時 **ねらい** **場所**	第一次・２／５時 できる技を上手にしたり、できそうな跳び方に挑戦したりする。 体育館（デジタルカメラ、コンピュータ各５台）

○学習活動（４５分） **・学習内容** **支）教師の支援**	**コンピュータ等の活用形態**			**○児童の活動の様子や反応**
	提示	班	個別	
○自分に合った技を決める。　（５分） ・開脚跳び ・かかえ込み跳び　など 支）今までに学習した技を想起させ決定する。 ○自分の技に応じた場で練習する。 ※授業の様子（静止画）　（１０分） ・開脚跳び ・かかえ込み跳び　など 支）能力に応じて楽しく学習できるように場を工夫する。 ○友達どうしで、できばえを見せ合う。 ・開脚跳び　（１０分） ・かかえ込み跳び　など 支）お互いのよいところを言えるようにしておく。 ○少し努力すれば、できそうな技を選んで練習する。　（２０分） ・あおむけ跳び ・頭はね跳び　など 支）録画することにより、自分のフォームを振り返りながら練習できるようにする。				○自分にあった技を決めることができた。 ○自分の技に応じた場で練習することができた。  ○お互いに見せ合い、いろいろ声をかけていた。 ○友達と協力して練習できた。 ○映像を見て、自分の直すところを確認しながら練習することができた。 ○何回も撮っては繰り返し練習していた。 ○できそうな技に挑戦し、できるようになった子もいた。

	○デジタルカメラを使って自分の跳ぶ姿を見ること	**児童のアンケート結果**

考　察	で意欲的に練習に取り組むことができた。 ○自分のできているところ、できていないところが言葉よりはっきり分かり、手の着き方やフォームなどどう直せばよいのか分かりやすく、跳べるようになるきっかけとなっていた。自分の跳ぶ姿をすぐに映像で見ることは、技を練習する際に有効であった。