

26年度 9月10日(水) 体育の検証授業について

4年 体育科 「マット運動」 (本時2/6)



【本時のねらい】

模範の動きと自分の動きを比較し、動きのポイントに基づいて、自分の力にあった課題を見付けることができるようにする。また、体を振り下ろして両手を着くとともに脚を振り上げて、壁倒立ができるようにする。

【本時の活用したICT機能】

模範の動きと自分の動きを比較して見ることができる機能を生かして、課題を見付ける。

【本時の主な学習活動】

- 集合・整列して、本時のめあてを知る。
- 課題を明らかにして壁倒立の練習をする。
- 課題を明らかにして壁倒立をする。
- 壁倒立を行う。

【本時の主な手立て】

- 壁倒立の動きのポイントを基に、模範と自分の動画を見比べて、できていないポイントを明らかにし、課題をつかむことができるようにする。
- 「練習の場」を設定して、自分の課題に合った場を選択できるようにする。



- ペアでタブレットパソコンを使って、動きを投影し、練習の成果や今後の課題を確認できるようにする。



4年生で、タブレットPCを活用した体育(マット運動)の授業が行われました。前時に撮影した自分の壁倒立の動きを、今日は模範の動画と比べて、自分の練習課題を決め、練習に取り組んでいました。授業後半には、練習の成果として動画撮影し、満足そうに自分の動きを保存していました。

6年 道徳 「誠実に生きる」 (本時2 / 2)

【本時のねらい】

うそ偽りのない言葉の尊さを感じ取り、誠実に生活しようとする気持ちを高めるようにする。



【本時の活用したICT機能】

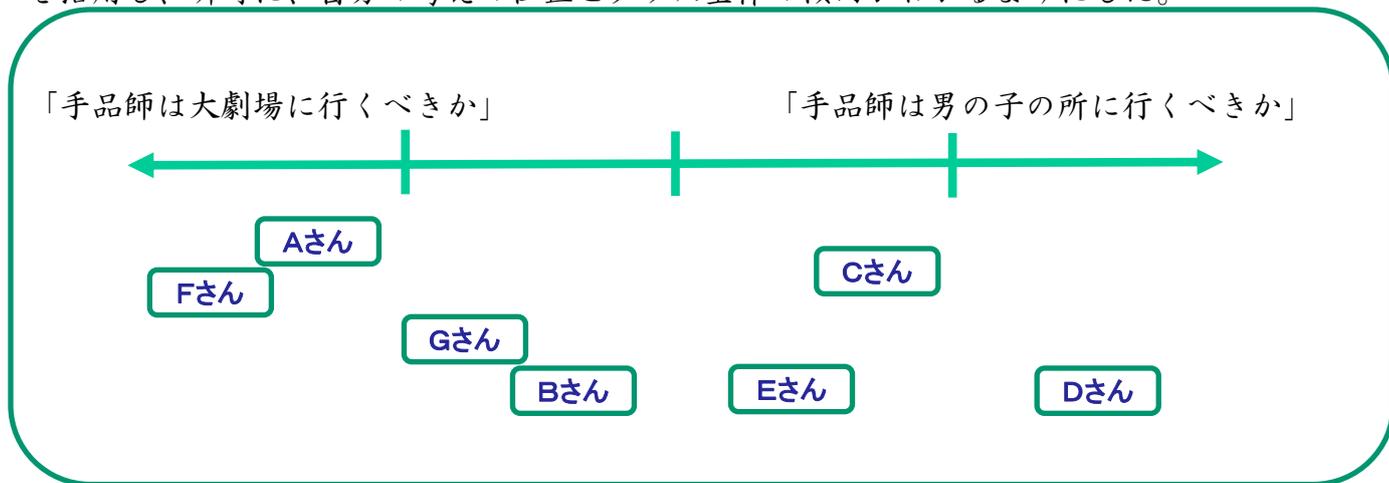
学級全員で共有できるように、画面に「心の尺度」を表し、付箋を貼りながら話し合う。

【本時の主な学習活動】

- 資料「手品師」を聞き、疑問を確かめる。
- 「夢の実現」と「約束を守る」という行為から、誠実について考える。
- 資料「手品師」の残り部分を読み、誠実について考えたことをまとめる。

【本時の主な手立て】

- 手品師の長年の夢であった「大劇場での出演」を選ぶのか、友達になって会う約束をした「男の子の所」を選ぶのかについて考えるために、資料「手品師」の後半部分を読まずに、話し合いの後、実際にとった手品師の行動を読み、再度手品師の行動に対しての考えを深めるようにした。
- 話し合いの立場が分かるようにするために、タブレットの付箋機能（「ネームプレート」）を活用し、瞬時に、自分の考えの位置とクラス全体の傾向がわかるようにした。



- 第一次判断の位置、話し合い後の最終判断の位置を比べることで、話し合いに対する意欲を高めようと考えた。(タブレットによって、第一次判断のシートを保存することができるため)

名古屋市教育センターの計画と指導・支援のもと、6年生の2クラスで、タブレットPCを活用した道徳の公開授業を行いました。市内から80人を超える先生方が来校される中、子どもたちは「手品師は『大劇場に行くべき』ですか、『男の子の所へ行くべき』ですか」をテーマに、主人公の誠実な行動について真剣に考えていました。ソフトウェアの付箋機能（ネームプレート）を活用し、一人一人の考えの変化を視覚的にとらえることのできるため、活発な話し合いとなりました。自分の考えを生き生きと述べ合う白鳥の子に、「よく集中していたね」「いい顔して発言していたよ」と大きな拍手を送りたいと思います。

4年 算数 「直方体と立方体」 (本時4 / 4)

【本時のねらい】

立方体を展開図で表すことを通して、頂点や辺のつながりについて理解できるようにする。

【本時の活用したICT機能】

立方体の展開図をかき、かいた展開図が実際に立方体になるかどうかを「組み立てモード」で確かめる。展開図を基に組み立てを行いながら、辺や頂点のつながりを確認する。

【本時の主な学習活動】

- デジタル教材を活用し、立方体の展開図をかく。
- 「組み立てモード」を使って、かいた展開図が立方体になるかどうかを確認する。
- 「組み立てモード」を使って、頂点のつながりを確認する。

【本時の主な手立て】

- タブレットパソコンの「直方体と立方体」ホルダー内の「立方体」ファイルを起動させ、かいた展開図が立方体になるかどうかを「組み立てモード」で確かめる。



- 画面転送機能で児童の画面一覧を電子黒板に提示して、5種類の展開図を確認する。



- 2人1組で、重なる辺や頂点の問題を出し合う活動を行わせる。



4年生で、タブレットPCを活用した算数科「直方体と立方体」の授業が行われました。子どもたちは、デジタル教材の「組み立てモード」を使って、自分のつくった数種類の展開図が立方体になるかどうかを確認しました。その後、展開図を組み立てたり、戻したりしながら、頂点や辺のつながりを発見していきました。今回のタブレットPCのもつ「再現性」「反復性」を効果的に活用した授業でした。