

狭山市立柏原小学校 ICT 授業実践例

1 ジャンル

小学校2年生

体育

B3 思考を深める学習

児童生徒

2 概要

挑戦している技について、自分の試技を記録し、その動画を見ながら気付いたことを発表ノートにまとめる。
動画の挿入、技名の入力、気付いたことの入力

単元(題材)名

鉄棒遊び

単元(題材)目標

活用したICT機器、アプリケーション等

SKYメニュー 発表ノート
タブレットの動画機能

本時のめあて

出来ない技に挑戦して、どうしたらできそうかを考えよう。

写真・記録

2年生てつぼうあそび
かたてこうもり

2年生てつぼうあそび
くろすさかあがり

2年生てつぼうあそび
かた足コウモリ

2年生てつぼうあそび
かたてこうもり

本時の展開の概要

鉄棒カードの技に挑戦し、自分のできる技を増やす。
友達と動画を撮り合いながら、自分の試技を見る。

ICT機器の活用でねらった効果

自らの試技を動画で見ることで、客観的にポイントに気付くこと。
また、体育カードの代わりとして、思考判断を見られるようにした。

児童生徒の様子(成果や課題)

最初は動画の挿入などに時間がかかったものの、回数を重ねる度にかかる時間が短くなった。こちらも、どんなことに気付いたのかがよくわかり、とてもよかった。
課題点としては、授業時間内の編集は難しいということ。次の時間の15分程度は作業にかかってしまっていた。

狭山市立柏原小学校 名前: