

2 研究の実際（運動の特性を学ばせる体育授業の改善）

（4）振り返り→作戦タイム→練習の充実

・タブレット型コンピュータについて

児童は、ゲームの中での自分自身や自分のチームを客観的に振り返ることは難しい。そこで、タブレット型コンピュータを活用し、自分やチームを写した映像からゲームでの技能のポイントや作戦がどうだったかを振り返ったり、次のゲームに生かせるような良い動きの映像を資料として見せたりするのは有効かと考えた。実際に使用したところ、以下のような課題が見られ、活用の仕方が明らかとなった。

活用法

- ・資料的な役割として使用する。
- ・（指導計画2時間目～4時間目あたり）
- ・撮る視点をはっきりさせる。
例 ①個人の攻撃の身体的な動き・守備の構え確認
例 ②チームでの位置確認

課題

- ・固定すると→視点が追いつらい。
- ・児童が撮影→それなりの技術と慣れが必要。
- ・ズーム機能がないと→誰がどこにいるかは確認できない。



タグがとられないように上手に逃げている人は・・・



ここに動けばよかつたんじゃない？



C君のこの動きがいいね。

・学習カードの充実

ゲームをした後に出る課題や成果を次のゲームにつなげ、学びの連続性をもたせるために、振り返りに使用する学習カードを工夫した。学習カードには、ゲームでの振り返りの視点をもたせられるようにその単元の「運動の特性」を明記した。

○体育実技研修の充実

単元の運動の特性はどのようなものであるかを調べ、どのようにそれを授業で展開していけば、児童に運動の特性を学ばせることができるのかを教師自身が実技研修を通して学んだ。

（詳しくは、実践事例「実技研」をご覧ください。）