



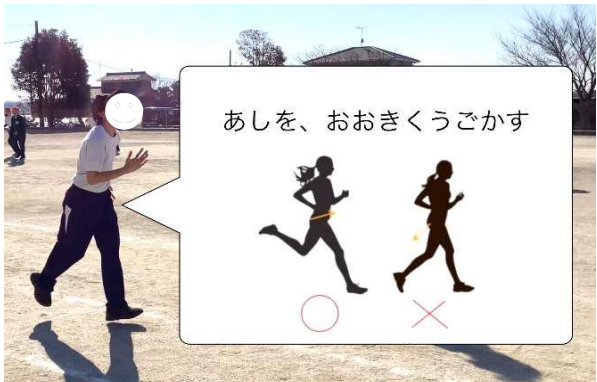



ICT活用シート

<題材名 カッコよくなげよう		<作成者>
<教科> 体育	<学年、学習集団> 小学部高学年	<使ったアプリケーション> カメラ、iMove、Clips
<授業計画> <ul style="list-style-type: none"> ・ 投げるところを動画撮影し、児童に見せる。 ・ 投げるフォームの良・悪の2パターンの動画を見せる。 ・ 目的（遠くに投げるなど）によって、腕の上げ方、体の向きなどスローモーションやコマ送りでフォームを見て、矢印やマークでどう動くのか確認する。 		
<教材や授業の様子の写真> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <p style="text-align: center;">↑ イラストと効果音で自分のフォームを確認 ↑</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <p style="text-align: center;">↑ 撮影した動画を見ている様子 ↑ 上手く投げられなかったの時の動画</p>		
<工夫した点> <ul style="list-style-type: none"> ・ 児童がわかりやすいように、○や×の記号は大きく目立つものを見せた。 ・ 視覚による正誤だけでなく、聴覚による判断もできるように○や×に効果音をつけた。 ・ 意識するポイントが分かるように、練習を行う前に良い手本と悪い手本を示した動画を見るようにした。 		
<ICT機器を活用したことによって感じられたメリットや成果> <ul style="list-style-type: none"> ・ 「Clips」の効果音を使うことで、児童が楽しそうに自身の動きを確認していた。 ・ 毎時間意識するポイントを確認できる。 ・ 自分の動きをすぐに確認できる。 ・ 自分の動きがすぐ見られるので、意欲的に活動に参加する姿が見られた。 		
<課題、改善点> <ul style="list-style-type: none"> ・ 手本動画と実践動画を1つの画面で同時に見せて、比較させるとよりわかりやすくなる。 ・ 手本の写真から子どもにかっこいい部分を選ばせる（指さし、シールなど）ことで子どもが主体的に考えることができる。 ・ 手本の良・悪を教員が行い、良・悪のメリハリをつけるとわかりやすくなる。 		

ICT活用シート

<p><題材名> かっこよく走ろう</p>		<p><作成者></p>
<p><教科> 保健体育</p>	<p><学年、学習集団> 中学部</p>	<p><使ったアプリケーション> カメラ、iMovie、Clips、効果音ラボ（サイト）</p>
<p><授業計画></p> <p>① 運動会の50m徒競走で、速く走るためのポイントを説明する。 ② 「姿勢」「腕の振り」「膝の高さ」の3つを意識して、直線を走り、徐々に距離を伸ばし、実際のコースを走る。 ③ 練習毎に動画を撮影し、編集後の動画を生徒と確認することで、適切なフォームに変化していく過程や、走る速度が速くなっていく様子を実感できるようにする。</p>		
<p><教材や授業の様子の写真></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>姿勢を確認する 動画の一場面</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>歩幅を確認する 動画の一場面</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>		
<p><工夫した点></p> <p>動画を撮って確認するだけではなく、スローモーション、フリーズ機能、○×記号の貼り付け、「まえを、むく」など文章による項目の提示、動画への正解音や歓声など音声データの挿入などを編集で追加することで、楽しく、かつ詳しく自分の走り方を確認できるようにした。</p>		
<p><ICT機器を活用したことによって感じられたメリットや成果></p> <ul style="list-style-type: none"> ・タブレットを用いて映像を確認することで、自分の動きを見るだけでなく自分で早送りしたり、一時停止したりする様子が見られた。（主体性の向上） ・校庭で確認した後、休み時間など教室で何度も確認する機会が得られた。（11） ・自分の走っている動きに音声や視覚効果が付いていることで、走るフォームへの興味が高まり、楽しく振り返り、次回に生かそうとすることができた。（興味関心の向上） 		
<p><課題、改善点></p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達が走っている姿を見るのも、自分のフォームと比較ができるので有効なのではないか。 ・（生徒の実態によるが）タイムを計測し確認をすると、より速く走れたことへの実感もてるのではないか。 ・良い例と悪い例があると、比べたり、ポイントを見取りやすいのではないか。 		