


## リーディングDXスクール事業【実践事例】

つくば市立みどりの学園義務教育学校（茨城県）【指定校】

## ＜教育利用＞ ② 6年生、7年生体育科におけるAIを活用した教科の特性を踏まえた振り返り

## 単元 器械運動「跳び箱運動」

単元の目標 技などの自己の課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに、自己の考えを他者に伝えることができる。



会話をやり直す

A1: 今日の学習で、学んだことを教えてください。

今日の学習で学んだことは、チームとの連携、協力の大事さです。

協力も大切ですが、具体的にハンドボールでどのような技術や動きを学びましたか？

ハンドボールはパスを回す競技なのでキャッチがそもそもできなかつたら回らないのでキャッチの仕方をもっと詳しく学びたいです。

A2: キャッチの技術を向上させるために、次回の授業でどのような練習をしてみたいですか？

手の形をどのような形にすればいいか見つけられるように練習をしたいと思います。

A3: 素晴らしい意気込みですね！正しい手の形を見つけることでキャッチが上達し、チーム全体のパス回しもスムーズになるでしょう👏 次回、ぜひ練習を活かしてみましょ！頑張りましょ！👊



振り返りをタブレットで他の生徒と共有

## ○生成AI活用のポイント

振り返りは本時の学習における自分の姿を客観的に見直したり、次時の学習における目当てを構築するために大切な学習過程である。今回はAIを用いてチャットボットで振り返りを行った。事前に単元の学習内容をAIに学習させることで、教科の特性に応じた振り返りも可能となる。また、抽象的な振り返りに対しては、具体的な記述に変容させ、最後には自分の学習を承認してもらうようにした。

## ○生成AI活用における成果と課題

学んだことは何ですかという項目に対して、「協力の大事さ」と答えると、ハンドボールの技能に対して答えるように促してくれる。このような行為は本人だけでは難しく、教師が対応するのも限界があるので、働き方改革の視点からみても、効果があると思う。今後はデータとして振り返りを蓄積し、教師側のフィードバックも大切になると考える。