

リーディングDXスクール事業 【実践事例】

紀の川市立那賀中学校

【取組内容①】撮影した動画を確認・管理し、動画を使った活動につなげる力を育成する。

フリーランニングを目指した技への挑戦

紀の川市立那賀中学校

学科（保健体育）　单元名（器械運動：跳び箱～パルクール風～）

■ 本日のめあて

- マイウォルトとアクロバット（習得したい技）に挑戦する。



■ 情報活用能力について

- 撮影した動画を確認・管理し、動画を使った活動につなげる力を育成する。
- 思考の途中を共有し、自分の考えを深める力を発揮する。



■ 活用したICT機器・デジタル教材・コンテンツ等

- タブレット
- 共有ツール
- Webブラウザ

■ 本時の展開

学習の流れ	主な学習活動と内容	ICT活用のポイント・工夫
導入 (10分)	○準備運動 ○めあての確認を行う。 「マイウォルトとアクロバット（習得したい技）に挑戦する」 ・前回の課題を振り返り、今回行う技について再度確認する。	・タブレットを活用し、本時の流れを確認する。 ・今回挑戦する技をタブレットで確認する。
展開 (30分)	○各自で、ウォルトとアクロバットに取り組む。 ・各自、見本動画や実技動画を使って各自活用する。	・挑戦した技の実技動画を繰り返し確認しながら活用する。
まとめ (10分)	・本時の振り返りをシートに記入する。	・各自の実技動画を添付



- ①オリエンテーション、ランディング、動画視聴、「やってみたい」ヴォルトや技をみつける
- ②ランディング／ステップヴォルト＆スライドモンキー
- ③ブレシジョン→ロール／モンキーヴォルト(飛び乗り→跳び越し)
- ④-1 「マイウォルト／アクロバットに挑戦」(とび前転、頭はね跳び、ハンドスプリング・・・)
- ④-2 「マイウォルト／アクロバットに挑戦」(とび前転、頭はね跳び、ハンドスプリング・・・)
- ⑥FREERUNNING(TANDEO)【ランディング、ロール、ブレシジョン、ヴォルトの活用と挑戦】
- ⑦バル鬼【ランディング、ロール、ブレシジョン、ヴォルトの活用と挑戦】
- ⑧オリジナルENJOYコースとバル鬼（座学→アイデアをフル活用してコース設定）
- ⑨オリジナルコース①とバル鬼①
- ⑩オリジナルコース②とバル鬼②

走る・跳ぶ・登るといった移動に重点を置く動作を通じて、心身を鍛えるスポーツ（運動方法）です。パルクールは日本を含め世界中で様々なスタイルで実践されており、移動術、トレーニングメソッド、パフォーマンス、アート、ライフスタイルや哲学などパルクールの捉え方は多岐に渡る。

基本

ランディング（着地）	ロール着地
①その場でジャンプして静かに着地する ②ジャンプに腕の振りを合わせてリラックスして着地 ③足が付いた後、両手を地面に付き衝撃を吸収する	①まつから着地して膝を曲げて衝撃を抑える ②片手を地面に付き、肘→肩の順に回転する ③進行方向に勢いよく立ち上がる
ヴォルト（飛び越える）	ウォールラン（走る）
①しっかりと腕を振り助走をつける ②片足で踏み切り、片足で着地する	①助走をとり、直線上に跳ぶ感覚で壁を蹴る ②手で壁を押して上方向の推進力を作る
クライムアップ（登る）	フレシジョン（跳ぶ）
①指の第二関節を壁の角に合わせてしがみつく ②壁を蹴ると同時に上半身の力で引き上げる ③上体が上がったら肘を伸ばして持ち上げる ④片足づつ足を乗せて登る	①腕を振ってその場で大きくジャンプする ②平面で組った箇所にジャンプする ③障害物から障害物へジャンプする