

＜教育利用＞ ③ 4年生体育 生成AIによる「幅跳び」における技術改善アドバイスとルーブリックの自己評価の活用

## ＜授業の概要＞

この授業では、児童が幅跳びの基本動作（助走、踏み切り、空中動作、着地）を習得し、自己の課題を見付けて解決するための練習を行った。その中で、生成AIを活用して振り返りのフィードバックやループリックの自己評価に対する個別のアドバイスを行った。

出番	曲名	歌詞
1	助走	ふみきりは シミングで飛ぶ よ。
2	1欠	リズムよ、走るごと うでです。この調子 でスピードも満足し ますよ。
3	2欠	ふみきりが かわいい あります。ま で見て続けて く。
4	3欠	速さとリズムがしつ かりであります。その まま走らんたりを保 ちましょう。
5	4欠	助走のスピードを保 って走れないとい いから、走れない い距離を練習してみ ましょう。
6	5欠	ふみきりの スピードが しつかりで あります。ま で見て続けて く。



前時までの児童の振り返りや生成AIからのフィードバックを参考に、本時のめあてを設定する。

生成AIを使って、ルーブリックの自己評価に基づいたアドバイスを児童に提示し、各自の練習内容を改善する手助けを行うことで、児童は自分の課題を認識し、改善に向けた具体的な目標を立てやすくなる。

Googleフォームを使って児童の振り返りを収集し、前時のフィードバックや生成AIのアドバイスを確認しながら次回の目標を設定させることで、学びの定着を図り、次回への意欲を高める。

### ＜活用の効果＞

生成AIの活用により、児童は個別のアドバイスやフィードバックを受けながら、自己の課題を明確化し、効率的に改善策を見付けることで、学習意欲を高めることができた。また、協働的なグループ活動の中で生成AIからのアドバイスを活用することは、仲間と共に技術向上を図りながら学ぶ楽しさを実感することにつながった。