

リーディングDXスクール事業【GIGA×指導の工夫・改善】

印西市立いには野小学校（千葉県）【指定校】

【GIGA×指導の工夫・改善】 GIGA環境を活用した体育科の指導改善

＜考察＞

①スライドを使って学習カードを作成し、クラスルームで各児童一人一台端末に配付した。

・各時間の活動の記録やその授業のふりかえりと満足度をカードに入力させ、授業後に全員のカードを確認した。（クラウド上に保存されているためどこでも確認することができた。）

・ふりかえりをもとに次に授業でそれぞれにアドバイスの声かけを行ったり、行動を褒めたりすることができた。

・満足度をもとに授業の流れや声かけの工夫を行った。

・ドリル運動の記録を共有することで、児童に自分のチームの記録をすぐに確認させることができ、積み重ねを実感させることができた。

②すべての活動をギャラリーから撮影した。

・カメラをギャラリーに設置し、毎授業撮影した。

・ドリル運動や試合の映像を確認し、児童がルールや動き方を理解できているか確認した。

・動きが悪かった時は、次の授業の最初に再度動きの確認を行った。

①スライドを使った学習カードを全時間分児童に配付し、児童も教師も確認できるようにした

キャッチアタックボール 学習カード 7時間目 日にち 12/16

学習のめあて	自分のチームに合った作戦を選んで、気持ちよくアタックを打てるようにしよう。		
記録	試合	対戦相手	お茶屋が協会スリービーズ
アンダーハンドパス	12	作戦	フェイント・瞬間性・バックアタック
オーバーハンドパス	37	理由	アタックが一歩前進しやすくなるのと、フェイントは相手の反応が速いので、フェイントにすると相手チームのボールとる位置も変わってくるから。
アタック	13	結果	お茶屋が協会スリービーズ 11対13 チーム
今日の満足度	95/100	理由	アタックがうまく打てるようになってきて自分がアタックしたときに点数が入ったときが楽しかったからです。今日は一人休みでいなかったのでちゃんとチームの人と協力して楽しくキャッチアタックボールができました。

②ギャラリーから撮影した授業の様子



キャッチアタックボール 学習カード 2時間目 日にち 12/3

学習のめあて	気持ちよくアタックを打つための作戦を知ろう。(フェイント作戦)		
記録	試合	対戦相手	チームギキーズ
アンダーハンドパス	10回	作戦	フェイント・瞬間性・バックアタック
オーバーハンドパス	34回	理由	一歩前進を極めたいし、気持ちよくアタックが打てるから。
アタック	7回	結果	11対8
今日の満足度	75/100	理由	ドリルゲームはスムーズにできて、昨日よりも多くできました。試合のときも、セッターができました。ただ、作戦を話し合う時間があまりなかったため、その時間がほしいです。

キャッチアタックボール 学習カード 6時間目 日にち 12/13

学習のめあて	自分のチームに合った作戦を選んで、気持ちよくアタックを打てるようにしよう。		
記録	試合	対戦相手	チームギキーズ
アンダーハンドパス		作戦	フェイント・瞬間性・バックアタック
オーバーハンドパス		理由	一歩前進を極めたいし、気持ちよくアタックが打てるから。
アタック		結果	11対8
今日の満足度	80/100	理由	・1時間目より、アタックが上手く打てたし、先生にほめてもらえてとても嬉しかったです。チームも5時間目よりもたくさんいたり、スムーズに対戦できて良かったと思います。

トスアップをする際に手を胸から出していたため、「額の上から試してみたら」とアドバイスをしたところ、高い位置でトスアップをするようになった。

