

第5学年 ICT活用教育実践事例

体育科「マット運動」

**～ロンダートの技を身に付ける！！
マット運動でのICT機器活用を通して～**

学習のねらい

- ・ ロングートの行い方を理解し、その技を身に付けることができるようにする。
- ・ 自分の課題に合った練習の場や方法を選んだり、自己や仲間の考えたことを他者に伝えたりすることができるようにする。

学習の流れ（本時：5／10）

- ① 基礎感覚学習（個人・ペア）
- ② 本時のねらいの確認（全体）
- ③ 技の練習～補助運動～（個人・ペア）
- ④ 自分の技の確認 練習方法の選択（個人）
- ⑤ 全体で技の確認 アドバイスを伝え合う（全体）
- ⑥ アドバイスを基に技の練習（個人・ペア）
- ⑦ 本時のまとめ（全体）

①

基礎感覚学習



～基礎技～

- 前転
- 後転
- 頭倒立
- かえるの足うち
- 支持での川遊び
- ゆりかご
- 開脚前転

② 本時のねらいの確認



～ねらい～

自分に合った練習方法を選んだり、友達からのアドバイスを生かしたりして技を身に付けよう！

③ 補助運動



～補助運動～

- ・ ロンダートの基本となる技
(側方倒立回転、補助倒立)
- ・ 側方倒立回転の手の付き方、
視線、足の運び方を中心に
練習を行った。

④ 練習方法の選択 (自分の技の確認)



～練習方法の選択～

- ①ソフトマット（壁倒立）
 - ・壁倒立を行い、倒立姿勢の確認。
- ②長マット（側方倒立回転）
 - ・手の付き方や足の動かし方の確認。
- ③長マット（箱の使用）
 - ・ロンダートがある程度できる児童のために、マット上に箱を置き（着地で踏まないようにさせる）、できる限り遠くに着地させるようにした。

⑤ 全体での確認



～確認～

- ・ 児童のタブレット端末からプロジェクターにつなぎ、児童の映像をスクリーンに映し、全員で良い点や改善点等を話し合った。
- ・ その際にスロー再生やリピート機能を使い、手の付き方、目線、腰の位置、体のひねり方などを話し合った。

⑥ 再度練習



～練習～

- ・ペアで映像を撮り合いながら、練習を行った。
- ・その都度映像を確認しながら、練習を行った。

⑦ まとめ（発表会）



～まとめ～

- ・ 現在できている範囲で、発表会を行い、技のポイントを伝え合った。

成果

○ICT機器の利用や学習カードの工夫をすることにより、児童相互の見合い、教え合いを促進させ、話し合い活動を深め、運動の行い方の理解を促すことにつながった。

課題

○全体確認の際に、話（技）のポイントをもう少し絞って話し合いをすると、話し合い活動がさらに深まった。