

心を育てるデジタルコンテンツの活用

ー 体育マット運動の実践を通して ー

岡山県倉敷市立豊洲小学校 教頭 尾島正敏

TS0060@kurashiki-oky.ne.jp

キーワード：小学校，体育，デジタルコンテンツ，ぞうかめさん，マット運動

1. はじめに

昨年3月に参加したCECの発表会で、岡山県情報教育センターの「心も伝えるビデオクリップ掲示板インターフェイス開発」の発表を聞き、また同センターが実施した平成15年度Eスクエア・アドバンスIT活用教育推進プロジェクトの「心も育つ理科コンテンツの開発と活用の改善モデル実践」を読み、本校でもIT機器を使った実践を行うことによって、児童の心の発達を支えることができるのではないかと考えた。

本実践では、教科として体育を取りあげることとした。CECが開発したデジタル・コンテンツの中の体育に関するものには優れたものが多く、児童にとって学習効果や児童の心の発達に影響を及ぼすものが多数存在していると考えている。平成16年10月に岡山市で開かれた「先進IT活用教育シンポジウムin岡山」での岡山市立操明小学校の原田緑教諭の「体育デジタル・ポートフォリオで時間差ビデオの自己評価活動」の発表は興味深く、本校でも追試を行いたい内容であった。本年度は、岡山県の体育担当者研修会でも、CECが開発したデジタルコンテンツの利用法や教材づくりが取り上げられ、参加した本校の体育担当者の実践意欲も大いに刺激を受けた。

そこで、よい機会なので、3年生でデジタルコンテンツを使った体育マット運動の授業を行い、心が育つ授業実践について研究を行ってみることにした。そうすることによって、通常的に学校全体で体育のデジタルコンテンツを利用するだけでなく、他教科の通常の教育活動においてもIT機器を取り入れた教育活動を推進できるのではないかと考えた。

2. 提案プロジェクトの概要

(1) 対象となる学年 3年生

対象となる教科・領域 体育・マット運動

(2) 実施の目的

対象となる教科は、体育であるがデジタルコンテンツの中でも内容が充実している「器械運動」の領域を取り上げた。最近の児童は、日常生活の中で、跳び箱運動やマット運動、鉄棒運動といったものからかけ離れた生活を送っているように感じられる。映像機器が発達して、指導の中で自分たちがどのように演技ができているかを確認することが可能な現在、IT機器を十分に使って、器械運動が嫌いな子ども達の「やってみよう・乗り越えていこう」という心や、友達と協力していこうという心を育てていくのではないかと考えた。

(3) 使用メディア

・ソフト 岡山県情報教育センター制作のデジタルコンテンツ（マット運動）
ビデオクリップインターフェイス（ぞうかめくん）

・ハード コンピュータ14台（ノート） デジタルビデオカメラ7台

(4) 実施の方法〔3年生2クラスでの実施計画〕



写真1 IT機器のレイアウト

時	1 時	2 時	3 時	4 時	5 時	6 時	7 時
授業内容	前転がりの習熟				連続技の習熟		発表会
IT 機器の使用 1 組	使用する				使用しない		
IT 機器の使用 2 組	使用しない			使用する			

※ 体育とは別に「総合的な学習の時間」を使って、保護者をオーディエンスに迎え、成果発表会を開催

表1 マット運動実施計画

3. プロジェクトのまとめと課題

(1) デジタルコンテンツに組み込まれた「ドラグリ」のコマ送り機能を使用することによって、細かな部分を繰り返し、ゆっくりと見ることによって、技の特性を理解することが容易になった。

(2) 児童自身が自分の試技を見ることにより、自分の技の良い点や改善点を容易に理解できるようになった。

(3) スロー再生を使って自分の試技と、デジタルコンテンツの師範を見比べ、次への改善点やめあてを、児童が的確に捉えることができるようになった。

(4) 児童一人一人の試技をグループで見た後に、友達にアドバイスをしたり、友達からアドバイスをもらったりすることを相互に行うことにより、友達への信頼感や声かけの重要性、またアドバイスをする際の思いやりといったものが、自然と培われたように感じられる。

(5) 2クラスで、IT機器を単元の前半と後半に分けて使用することにより、IT機器の児童の学習に対する意欲が、使用する・しないで随分と差が生じることが分かった。

(6) マット運動の学習終了後に、撮りだめてあったデータを元に、保護者向けのマット運動発表会を行った。練習を重ねる前の演技と、練習後の演技を映し出して、感想などを中心として成果発表会を行った。自分の学習を振り返る良い機会となった。

(7) コンピュータを師範用と録画用に2台用意することが必要であったので、1台で済むように、ビデオクリップインターフェイスの改良の必要性を強く感じている。



写真2 児童の相互のアドバイス