

# 動画コンテンツを活用した授業のあり方

—体育と理科の実践を参考に考える—

(株)学習研究社 デジタルコンテンツ事業部 長岡平助

[h.nagaoka@mmf.gakken.co.jp](mailto:h.nagaoka@mmf.gakken.co.jp)

<http://www.gakken-eizo.com/index.htm>

キーワード：動画，理科，体育，一斉指導，個別指導，実験

## 1. はじめに

動画コンテンツは授業者（教師）を助けるものであり、それ単体での効果は薄く限定的である。本発表では実際の授業風景を見ながら、授業における動画コンテンツの有効な活用方法を考えていきたい。

## 2. 小学校6年生体育「水泳」での実践・・・個別指導の中での動画コンテンツ

(錦町立一武小学校横山誠二教諭・熊本県教育センター山本朋弘指導主事)

### 2. 1 学習形態の工夫

高学年の水泳学習では特に能力の個人差が大きく、一斉指導では個々の課題に応じた学習を進めることが困難である。そこで本実践では事前にクロールと平泳ぎの実態調査をもとにして、コース別の学習を取り入れることにした。なおコースは上級から順にA、B、C、Dとする。

### 2. 2 個に応じた指導の工夫

#### (1) バディー

A～D全てのコースで2～3人のバディーを組ませ、教師のアドバイスはもちろん、児童同士の教え合い・アドバイスも実施。後者については当初、励ましに近いものが主であったが、単元が進むにつれ技能のポイントに迫るアドバイスが増えていった。

#### (2) 動画コンテンツの活用

プールサイドで動画コンテンツを見られるよう準備。主にC～Dコースの児童がポイントを掴むために見るものとする。模範的な動きを視覚で直接見られるため、その場で練習をする姿やバディー同士で教え合い・アドバイスし合う姿がまま見られた。

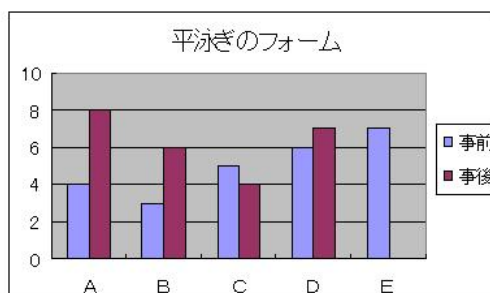
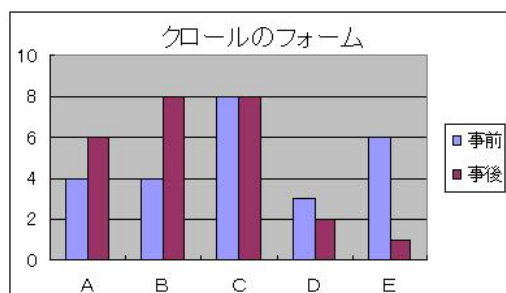


写真1 動画コンテンツに見入る児童



写真2 教師による指導

### 2. 3 技能の向上



グラフ1 技能の変化

スイスイ！コイコイ！カード	
1. ぬいぐるみ	ぬいぐるみを泳がせてみる。泳ぐスピードを測る。
2. ぬいぐるみ	ぬいぐるみを泳がせてみる。泳ぐスピードを測る。
3. ぬいぐるみ	ぬいぐるみを泳がせてみる。泳ぐスピードを測る。

表1 課題カード

事前・事後の調査を比較するとクロール・平泳ぎともに上位・下位レベル問わず技能の向上が見られた。これは児童個々に応じた学習形態の工夫、動画コンテンツを用いた指導方法の工夫によるものと考えられる。

### 3. 小学校5年生理科「振り子」での実践・・・知識の定着や興味関心の一助としての動画コンテンツ (高槻市立丸橋小学校竹村美徳教諭)

#### 3. 1 前時授業

「一秒振り子をつくろう」をテーマに、「おもりの重さ」「ひもの長さ」「振れ幅を変える」という点を主眼に置きながら、一方で児童の発想を大切にしながら実験を行う。

#### 3. 2 本時

##### (1) 動画コンテンツ

動画コンテンツの中でも特に「振り子の周期」に関係するものの定着を図る。また次項のブランコを用いた実験のために、意図的に「振り子の長さはおもりの重心までで測ることを」強調する。

##### (2) 天才マジシャン「ビトク」登場

面白実験を通してふりこの周期はひもの長さに関係することを印象付ける。

##### (3) ブランコを用いた実験

実際に、児童にブランコをこがせて実験。「普通にこいで測る」「勢いよくこいで測る」「周期を早くする方法を考える」という流れで進める。学習の結果、「ひもを短くする」ことを児童はすぐに思い付くが、さらにそこで発展的な学習と結び付ける。←普通の遊びから思い付く。



写真3 動画コンテンツを見る



写真4 天才マジシャン「ビトク」



写真5 ブランコの実験

#### 1. おわりに

動画コンテンツを活用する際、最も重要なのは、授業のどこでどのように見せるのかという点だろう。授業者（教師）の授業構築力が問われるとでも言うべきか。動画コンテンツの活用は、授業者（教師）の安易な「逃避」ではない。これまで以上に、授業者（教師）の力が求められるものである。

弊社は今後とも、その効果的な活用を考えるとともに、それに応じた動画コンテンツの制作に邁進していきたいと思う。