

# クロム活用シート

## 3年 体育科

1. 単元名『B 器械運動 鉄棒運動』

2. 本時の評価規準

自己の能力に適した課題を見つけ、その課題の解決のための活動を選んでいる。【思考・判断・表現①】

3. 指導計画

	学習活動	ICT 活用場面
導入	<ul style="list-style-type: none"> <li>基本的な技の行い方を皆で共有し、自分の能力に適した課題を見つけ、その課題解決のための活動を選ぶ。</li> </ul>	
	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">基本的な技の行い方を知り、技に挑戦することを</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">楽しもう</div>	
展開	<ul style="list-style-type: none"> <li>挑戦する技がうまくいかない場合は、自分の姿を友達に撮ってもらう</li> <li>どうすれば技を成功させられるのかクラスルームの動画の良い例や悪い例と比較し、課題点を見つける</li> <li>課題点を見つけ、体の動かし方に気を付けながら練習をおこなう</li> </ul>	<p><b>AI</b></p> <p>技の良い例・悪い例が比較できるようにクラスルームに動画に載せる。</p> <p><b>BI【思・判・表①】</b></p> <p>自分の動画を撮ったり、その動画の姿と提示された動画を比較したりして、課題解決のための活動に活かす。</p>

終末	・本時の活動について振り返る	
	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">技を成功させるための課題点を見つけることが</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">できたため、次の練習でも意識する</div>	

4. 情報活用能力（情報活用能力体系表より）

II	思考力・判断力・表現力等	I	問題解決・探求における情報を活用する力
		②	新たな意味や価値を創造する力
			情報を抽象化するなどして全体的な特徴や要点を捉え、新たな考えや意味を見出す

### AI 教師による教材の提示

使用するアプリ等 「NHK for school」

	活用の流れ
①	技の良い・悪い例がいつでも見られるようにしておく



### BI 個に応じる学習

使用するアプリ等 「撮影機能」

	活用の流れ
①	データを活用した効率的な学習・振り返り



### 活用の効果

自分の体の動かし方を動画で見たり、良い・悪い例の動画と自分の動画を比較したりすることで、新たな気付きや課題が見つかることができ、新しい技に挑戦する意欲が高まったり、成功につながったりした。