

iPad（GIGA 端末）活用実践事例

宇都宮大学共同教育学部附属小学校：指導者：大出 知明

学年	教科・領域等	単元名・題材名等
3	体育	ビックピンポン

1. iPad 活用のポイント

（１）本時の目標

ルールを調整したり、新しく遊びを体験したりしてはじくことを深める

（２）活用アプリ

ロイロノート

（３）GIGA 端末以外で利用した機器

なし

（４）アプリの活用場面と目的

☒ オンライン	☐ オフライン
---	--------------------------------

授業での活用場面（授業概要）

ピンポン玉を使った運動には、様々な面白さがあります。３年生の子どもたちには、用具を使ってピンポン玉をはじく運動を通して、運動することを楽しみながら、巧みな動きを身に付けてほしいと願っています。体づくり運動として本単元を提案するのは、子どもが感じる面白さが「ボールをはじくこと」に基づくと考えたからです。

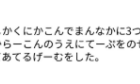
第４時となったこの時間は、運動する中で身に付く「はじく」を広げます。ビックピンポンの〇〇を見付けるためにはただ運動をするだけではなく、ルールを調整し、より〇〇に近づくようにしたり、新しい遊びを体験することで、違った〇〇を経験したりすることが求められます。そのため、本時は第３時を受け、さらに〇〇にするために、子どもたちが運動を考えたり、運動の行い方を考えたりする時間となります。そうした関わり合いの中ではじくことが深まることをねらいとしています。

2. iPad 活用の画面例（写真等）

子どもたちが新たな遊びと出合うきっかけは、ひらめきや友達とのかかわりにあります。だからこそ、自分がどんな活動をして、どんな学びをしたのかを共有できるロイロノートの仕組みが利用できると考えました。さらに、写真や動画ではなく、絵や言葉で表現するよう指示しました。その理由は、子どもたちがやってみようと意思決定するまでに、自ら想像することや友達とかかわることを自然発生的に生みたかったからです。動画では、見てすぐにやってみようと真似することができます。しかし、絵や言葉では、全てが伝わらないからこそ、想像することや友達とかかわる必要性が出てきます。

子どもたちは授業の中で、気になる遊びをしている子どもがいれば自然に関わっていました。それは、ロイロノートで振り返りを共有する際に、あえて写真や動画を使わなかったからでもあると思います。また写真や動画を撮りながらの活動をする、大切にしたい遊びの時間がいつの間にか削られてしまうことがあります。だからこそ、あえて写真や動画を使わない共有が、子ども達同士のかかわりを促進させる効果があったと感じています。



デミス 疎か返しあったり安定させるのが楽しかった。 - 	みんなで作ると楽しかった。ボールで当てて合すると楽しかった。			またにあたなくて楽しかった。		四つのカラーコーンの上に棒でボールを棒に当てるのが楽しかった。 
棒とカラーコーン、安全用の壁を使ってうった。 	一人でピンポン玉を壁に当ててやってみて楽しかった。		野球みたいに、ピンポン球を投げられて、たのしかった。	私は山岸さんと愛理さんやりました。タンバリンを当てて楽しめました。	私は4人でフライングを使って遊びました。カラーコーンを10個使ってボールをその中に入れて相手のボールでピンポン玉が当たったら勝つというゲームが楽しかったです。	カラーコーンを倒したりカラーコーンの中に入れてたして、ポイントをつけて、なかなか勝負がつかなかったから楽しかった。
4人でピンポン玉を使ってやりました。カラーコーン、ボールを使ってやりました。 	4人でピンポン玉を使ってやりました。カラーコーン、ボールを使ってやりました。	四つカラーコーンの上に棒を乗せてまんなかにつのカラーコーンを置いてボールを上に乗せてやってみて棒を落とすと上手いと思ったら二つ目のボールが飛んで当たったので楽しかった。	四つカラーコーンの上に棒を乗せてまんなかにつのカラーコーンを置いてボールを上に乗せてやってみて棒を落とすと上手いと思ったら二つ目のボールが飛んで当たったので楽しかった。	カラーコーンを大きいものと小さいので、二個ずつずつネットをかけてフライングで友達と一緒にうったら楽しかった	上に打ったら遠くに飛びました。	振り返り長谷川さんの発表を元にして野球をした。ポイントたくさん稼いことが出来て楽しかった。
当たらない難しさが楽しかった。 	私は、4人でフライングを使って、いっしょに、ピンポン玉をやりました。カラーコーン、ボールを使ってやりました。楽しかったです。	私は4人でフライングを使って、遊びました。カラーコーン10個	ふりかえりいるな組み立てでやっていたのだった。 	カラーコーンにボールを置いて遊ぶのが楽しそうだった	カラーコーン3つに黄色と黒のほうにひっかけて、その、ほうにあたり、したをくぐったりして、あそびた。	カラーコーンのあなにピンポン玉をはじいて入れた 

3. 効果と課題

(1) iPad (アプリ) を活用して効果的だった点

一斉学習	■	教師による教材の提示				
個別学習	■	個に応じた学習	☐	調査活動	■	思考を深める学習
	■	表現・制作	☐	家庭学習	☐	
協働学習	■	発表や話し合い	■	協働での意見整理	■	協働制作
	☐	学校間の交流	☐	家庭学習	☐	

- ・ 話合いのきっかけになったり、自分たちの活動を振り返ることに役立ったりした。
- ・ 撮影時間がないため、活動時間を十分に確保できた。

(2) iPad (アプリ)を活用して課題に感じた点

一斉学習	☐	教師による教材の提示				
個別学習	☒	個に応じた学習	☐	調査活動	☒	思考を深める学習
	☐	表現・制作	☐	家庭学習	☐	
協働学習	☒	発表や話し合い	☐	協働での意見整理	☐	協働制作
	☐	学校間の交流	☐	家庭学習	☐	

- ・ 振り返りは言葉や絵、図などで行うように指示していたが、写真や動画で記録したいという子どももいた。
- ・ 言葉や絵、図で表すことが難しく、短い文で表現したいことを書き切らずに終わる子どももいた。