

DX-Eさが

スーパーティーチャーによる1人1台端末を活用した授業公開



鳥栖市立基里小学校 スーパーティーチャー 久保 明広 指導教諭

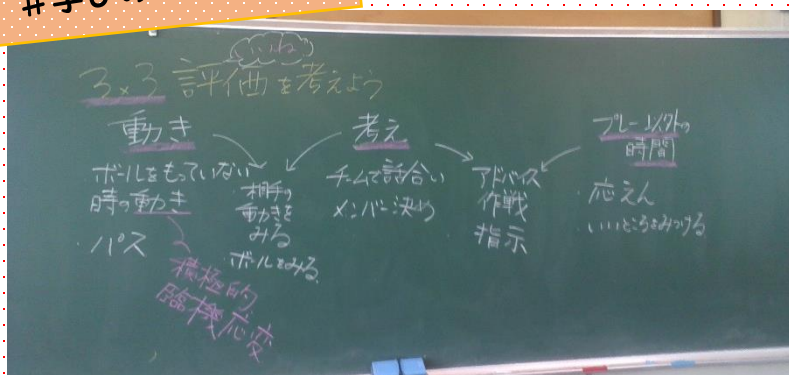
単元名：3×3（スリー エックス スリー）（E ボール運動 ア ゴール型）
小学6年体育科

単元を通して、子ども自身が【問い】の解決に向けて、【問い】の修正や更新を繰り返しながら学びを進めていく、まさしく「子ども」が主語となった授業でした！

#みんなの問い

シュートを入れるためには/
入れさせないためには
どうしたらいいだろう。

#学びのハーフタイム



#学習課題

【3x3（スリーエックススリー）の学習について】

この単元では、シュートを決めるか/決めさせないか
について頭と体をフル回転させる学習をします。

課題は、そのために必要な技術を高めること、仲間と
協力すること、みんなが楽しめることです。

最後には、自分がどんなことができるようになったか、
どんな力がついたかについてレポートを書きます。

学びのハーフタイムとは？

単元の途中に、これまでの振り返りや動画視聴、これからの課題を確認する時間のことです。また、単元後半に向けた評価について、子ども達が話し合い、教師と評価を共有する時間でもあります。

← 「SAGA Eコネクト」サイトではたくさんの事例を紹介しています。
<https://www.saga-high-school.jp/e-connect/>



本時の流れ 全8時間 (6/8)

導入

- 1 問いを確認し、準備運動を行う。
- 2 チームや教師とともに本時の見通しをもつ。

パスに関する【問い】をもつ子ども達のために、教師がChatGPTに「パスが回るためのポイント」を尋ねた。

ChatGPTの回答を興味深く見る子ども達

#ChatGPT



「ChatGPTの回答が正しいかは分からないけれど、この回答の1個くらい試してみてもいいですか?」との教師からの問い掛けに、「試してみたい!」と子供たちからの反応があった。

展開

- 3 活動する。
 - ・ゲーム① ⇒ ゲーム②

ゲーム①とゲーム②の合間に振り返りを行う子ども達

ゲーム①を振り返る方法は、子ども達に委ねられている。

#委ねる



作戦ボードを使うチーム



動画を観るチーム



練習するチーム

まとめ

- 4 振り返り、片付けをする。

【問い】について、振り返りを行う子ども達

友達の【問い】が可視化され、子ども達の間で自然と対話が生まれる。

#問いの修正、更新



右の各枠に統一しよう	問いの解決 →新たな問いを機に記入	問いの解決はまだ	問いの解決は難しい、更新 したい →新たな問いを機に記入
どうしたら、早く動くのになるか	シュートを入れさせないにはどうしたらいいのになるか	いいパスをするためにはどうしたらいいのになるか	
腕力で強さをしよう。	どうしたらゴールを上手く決められるか	どうしたらボールを上手くパスができるか	
きれいなパスをするにはどうしたらいいか	どうしたら、きれいなシュートができるか	どうしたら、相手のパスを止められるか	
腕力するためにはどうしたらいいか	上手なシュートするにはどうしたらいいか	上手に動くにはどうしたらいいか	上手にシュートするにはどうしたらいいか
いいパスをするにはどうしたらいいか	上手にパス回しをするにはどうしたらいいか		
腕力で守るにはどうしたらいいか	どの位置に立ったらシュートをきめやすくなるか	どうしたらよりよくシュートをきめやすくなるか	
チームで助け合い、コミュニケーションを取るにはどうしたらいいか	相手にパスを打たせないためにはどのようにディフェンスをするべきか	シュートを決めると同時にポジションにいれ入りやすくなるか	
どうしたら、正確にパスが回せるか	どうしたら、みんながいいパスを回せるか	シュートの決め手もよくなるには、どうしたらいいか	

授業の最後に「ChatGPTの「パスが回るポイント」を意識した人?」との教師からの問い掛けに、「いい感じだった!」と子ども達からの声が挙がった。