

導入事例：帝京大学小学校

帝京大学小学校は今年度より本格的に体育授業で「スポテク」を活用いただいています。

今回は、ICTを活用した体育授業、スポテクをどのように活用しているかを柄澤（からさわ）先生、大森（おおもり）先生のお二人にお話を伺いました。



左：大森先生、右：柄澤先生

帝京大学小学校について教えてください

柄澤先生：

本校校長が打ち出している、“自分流”という学校計画の目標がありまして、「自ら問題意識を持って考え判断して、行動し、その結果に責任を持つ。生きる力を育てる。」というものが学校目標となっています。キーワードとしては“脱平均・キラッと光る一点突破・個性の伸長”というようなものが共通理解として各教科が行われています。

その中でも学びの基礎として、学びに向かう力（粘り強さ・自己調整力）、問題解決力・最低限の技能（運動が楽しめる程度）というものを大切にして、自分の良さをさらに伸ばしていこうという教育が帝京大学小学校の狙いです。

GIGAスクール構想下での困惑

一人一台端末の普及という急激な状況の変化についてどのように感じていますか？

柄澤先生

コロナ禍で児童が1人1台のタブレットを急に持つことができ、充実した学びができる一方で、どう使っているのかを悩んでいる教員が多いことも事実です。

ハード面のWi-Fi設備などが整っていない学校があり、せっかく1人1台のタブレットがあるのに、本当に教育的価値をもたらせているかというところが今後の課題だと考えています。また体育におけるICTの使い方というのは、本当に研究や実践を今繰り返している途中で、どういう教育的効果が現れるのかというのはこれから皆さんで実践されて、改めて今後わかってくることなのかなと思っています。その中でもスポテクさんは一つのすごくいいツールとして我々は使わせていただいています。

昨年まではどのようにICT活用に取り組んでいましたか？

大森先生

昨年度の夏から（タブレット）導入されているのですが、体育の中でも使えるようにこちらでも試行錯誤して、いろんなツールを使って、学習カードを配布したり、体育でどうやって使えるのかを考えながらやっていました。

柄澤先生

（公立校は）自治体の協力もあって良くなって来ている部分ではあるのですが、正直もっとこうしてほしいという教員の想いに追いついていない自治体はあると思います。

また、「予測困難な社会を生き抜く子供たちを育てていく」というところも含めてGIGAスクール構想だと思います。いろいろな面（ハード面も含めて）が充実して、教育的価値を生んでいかなければいけないのかなと思いつつも、方法論を超えて、育みたい力を明確にすることが大切だと感じています。あくまでゴールを見据えてやらなければいけないかなと思っています。

スポテクを反転学習で利用

今年度から導入いただいているスポテクを実際どのように活用していますか？

大森先生

3年生は学習の中の振り返りとして、宿題として自分の体育を振り返るために使用しています。跳び箱では動画を見て、自分の動画と見比べて、何が悪くて、どうしたらお手本動画のようになれるのかっていうのを自分達で考えながら、取り組む活動を行ってきました。

柄澤先生

跳び箱ではとにかく反転学習というか、明日開脚とびをやるのであれば、「開脚とびのイメージ作りができる」というところから始まって、授業中に技の映像と自分の実際やった映像を見比べて見て課題発見して、子ども達が自由に映像をみたり、自分の映像を撮りあったりしながら、最後解決していくっていう学習ができました。

また、子どもが書いた振り返りに対してこちらがフィードバックすることも容易にできるソフトなので器械運動の時は本当に役に立ちました。

ただ他の領域でも使えないことはないのですが、この間、表現運動でも実際に振り返りの場面、動きを撮って振り返るという使い方をしました。大森が言ったように映像があるのでご家庭でも、隙間時間でも振り返ることができますし、高学年なんかは3分あれば自分の映像を見てタイピングで打ち込むこともできるので、そういう便利なアプリとして使用させていただいています。



子どもの課題解決において、どこまで情報を与えるべきでしょうか？

柄澤先生

「問題発見」は子供にとってむずかしいところでもあるので、スポテクはそこにきっかけを与えてくれている。まだ全然できていないときは、お手本があることで問題に気づく。だから解決ができる。ICTのない時代はそういうこともできなかったのだから、「じゃあ対話してみよう」って言っても子ども達は何がポイントなのかわかっていない。知識を活用することができるというのがスポテクのよさなのかなと思います。問題発見という言葉にも幅があるかなと思っており、技と出会い、その技を獲得していくためのヒントがスポテクにちりばめられていて、自分なりの課題をもてるアプリだと思います。

スポテクを活用することで解決できた課題は？

大森先生

試技ができる先生はお手本として見れたりとか、子供が挑戦できれば「こうやってやるんだよ」って実際に動きを見せられたりするんですけど…

柄澤先生

我々みたいな体育専科であれば、ある程度運動ができるが、公立学校って運動が苦手な先生もいるので、そういった部分はスポテクで解決できる。

大森先生

あとは、言語化できる、対話が増える。

今までは、動きを見て、その場で振り返りを言って、教室に帰って、じゃあもう一回授業に来て、「どうだった?」「忘れた」というのが意外と多かったように感じます。だけど、子供たちがしっかりと振り返りして、文字として起こしたりとか自分のデータ上に残っていたりすることで、「前回どうだった?」と問いかけると、「こうだった」というのが意外とすぐ出るような気がします。

柄澤先生

今後、タイムライン機能なども使っていくことでそれがより広がっていくと思います。最初は、アプリを使うことが対話のきっかけになっていたのですが、それがなくなった後も子供達が問題意識を持って対話を繰り返すという授業が行われている。最初のきっかけというのはすごく大切なのかなって思いました。

あとやはり、子供たちがその映像から感じていることを振り返りに書いて、毎回毎回の授業をどこからでもフィードバックができるというのがいいかなと思います。

正直、今まで公立学校では、学習カードを毎単元毎単元ずつ、それを保管して授業中持っていく、鉛筆と学習カードとバインダーセットで35個用意して、というような準備をしていました。それがタブレット一つで完結できるって言うところのお手軽さと、そこに質の落ちないフィードバックができる。それがまたカレンダー上に並んでいるので、去年のあの頃の僕はどうだったかなってことが見返すこともできるって言うこともすごく効果的なのかなって思っています。

スポテクで学びの質を変えられる

技能向上にスポテクは役に立ちましたか?

大森先生

従来、私が指導してきたのは技能重視の体育だったので、子供たちにどんどんやらせて、ポイントだけ教えて技能を習得させるって言うのが目標でやっていたので、基本的にはほとんどの子ができていた。けれど、(スポテクを使った授業では)「これやって、あれやって、こうやるんだよ、こうやってみるといいよ」というのは、今回ほとんど言っていなくて、それこそ子供たちの中で動画を見て、お互いに「ここちょっと頭が丸まってないね」と具体的な事言ったりとかしたので、「質」が全然違うなっていうのは今回自分で授業して思いました。

柄澤先生

教えられて身につけたものと、自分たちで発見して身につけたものではやはり価値が違うだろうし、子供達の自信になるし、達成感もあるんじゃないかなって思っています。技能の向上はもちろんですが、思考力っていう部分でも自己決定繰り返しながら授業に望んでいるなと思います。

今回お話を伺った方々

帝京大学小学校

東京都の私立小学校。充実した施設と都内にありながら自然に囲まれた学校というのが特徴で、子供たちは自然と触れ合いながら伸び伸びと学んでいる。

少人数クラス制をとっており、体育授業では待ち時間が少なく、何度も繰り返してトライアンドエラーを実践できる様子がたくさん見てとれた。また、クリエイティブな教育が体育科以外でも行われており、レゴでのプログラミング教育や周辺の里山での探求活動が実施されている。また企業とタイアップしたスタートアップ体験なども来年度から実施される予定。

柄澤先生

帝京大学小学校、体育主任。公立小学校に17年間勤めたのちに、22年4月より帝京大学小学校に着任。

大森先生

帝京大学小学校にて担任を2年間、その後、体育科専科の教諭として7年目。

