

「分かった」「できた」「がんばった」を実感し、  
主体的に学び続ける子供の育成  
～思考の流れを積み上げたスタディ・ログの実践を通して～  
**東広島市立小谷小学校**

全児童生徒数	181名 (男子103名 女子77名)
全クラス数	10クラス(特別支援級3クラス)
TEL	(082) 434-0518

### 1 課題と目的

本校では、「健康教育」を柱に、昨年度より ICT を活用して学習の軌跡を見える化する「スタディ・ログ」の活用に取り組んできた。しかし、ログを蓄積してはいるものの、自力解決や次の学習に活用できていないという課題があった。これは、「何を蓄積するか(思考の足跡)」が共有されていなかったことが要因であると考えた。そこで本年度は、「思考の流れ」を蓄積できるログへの転換を図った。本研究では、以下の3点を手立てとし、「分かった」「できた」「がんばった」を実感できる授業づくりを目指した。

#### 1. ICT の活用と場の工夫

自分と手本の動きを比較・分析できる環境の構築。

#### 2. 学習サイクル

家庭学習と授業をつなぎ、主体的に学ぶサイクルの確立。

#### 3. 評価と関わり

他者との協働的な学びを通じた課題解決。

### 2 主な取組の内容

第4学年器械運動領域「跳び箱運動」において、行った取組は以下の通りである。

#### (1) 学習プラットフォーム「スタディ・ログ」の構築

児童一人一人のタブレット端末に、授業の振り返りや動画記録を集約できる「スタディ・ログ」を導入した。ログには「お手本動画」「連続図」「技のポイント」を載せ、よい動きのイメージを常に確認できるようにした。

#### (2) AI 活用アプリによる動作分析

お手本の動きと撮影した自分の動きを並べて再生・比較できる AI アプリを活用した。連続写真での比較機能により、空中姿勢や踏み切りの位置などの「ズレ」を一目で確認できるようにし、視覚的なフィードバックを即座に行えるようにした。

#### (3) 反転学習「ジョイ☆スタ」の実施

「つなぐ(Joint)・参加(Join)・楽しい(Joy)」をコンセプトとした家庭学習「ジョイ☆スタ」を取り入れた。家庭で事前に自分の動画と手本を見比べ、課題を分析してから授業に臨むことで、授業中の課題発見時間を短縮し、十分な運動時間を確保した。

#### (4) スモールステップの場の設定

恐怖心を軽減するため、マットを重ねた場やスモールステップの練習の場を例示し、児童が自分の課題に応じて主体的に練習場所を選択できるようにした。

### 3 取組で工夫したところ

#### (1) 「ズレ」を認識させる指導の工夫

児童の振り返りにおいて、「腰の高さ」や「姿勢」など具体的な改善点に気付かせるため、アプリでの比較分析を徹底した。また、児童の自己評価と実際の動きに乖離がある場合、教師が動画を確認してログ上でコメントし、正しい課題把握へ導くフィードバックを行った。

#### (2) 協働的な学びを促す「学びのループリック」

技能だけでなく、学習の進め方そのものを評価するため「学びのループリック」を作成した。「友達へのアドバイス」や「自発的な補助」を評価項目に入れることで、他者への関わりを促進した。

#### (3) デジタルとアナログの併用

デジタル活用だけでなく、授業中に見つけた「コツ」や「技のポイント」を掲示物として共有した。デジタルで分析し、アナログで共有知を広げることで、友達の気付きを自分の学びに生かす環境を整えた。

### 4 成果と今後の課題

#### ○ 技能の向上と課題解決力

アプリ活用による「ズレの認識」と、友達からのアドバイスにより、的確な課題発見・解決が可能となり、背中の支持やはね動作などの技能が大きく向上した。

#### ○ 意欲の向上

指導実践後のアンケートでは、児童の100%が「跳び箱運動が好き」と回答した。できるようになった成功体験や、友達との関わりが自信につながった。

#### ○ 協働性の高まり

「他者」へ意識が広がり、相互にアドバイスや補助を行いながら、できた喜びを共有する姿が定着した。

#### ● デジタル・ディバイド(情報格差)への対応

アンケートより、約2割の児童がログ入力を負担に感じていることが判明した。今後は音声入力や選択式の導入など、操作の簡素化を図り、思考そのものに没頭できるログの在り方を追求する。

#### ● 他領域・他学年への展開

今後は、クローズドスキルである他の器械運動領域や走・跳の運動・陸上運動領域などに活用を広げ、最終的にはゲーム・ボール運動領域のような、常に状況が変化するオープンスキルが求められる場面での有効性についても検証する。また、発達段階に応じたスタディ・ログ活用の系統性を確立していく。



技のポイントを意識した声掛けや自ら進んで補助する場面。



AIを活用してアプリを作成し、お手本と自分の動きの比較が可能に。



「自分の感覚」と「実際の動き」のズレに気付き、技能の向上につながる。