

平成30年度「オリンピック・パラリンピック・ムーブメント全国展開事業」

事業実施報告書

- I スポーツ及びオリンピック、パラリンピックの意義や歴史に関する学び
 II マナーとおもてなしの心を備えたボランティアの育成
 III スポーツを通じたインクルーシブな社会（共生社会）の構築
 IV 日本の伝統、郷土の文化や世界の文化の理解、多様性を尊重する態度の育成
 V スポーツに対する興味・関心の向上、スポーツを楽しむ心の育成

道府県・政令市名【宮城県】

1 実践テーマ	【 V 】
2 実施対象者	登米市立北方小学校 第4学年(男子16名,女子19名, 計35名) 第1～6学年(延べ150名)
3 展開の形式	(1) 学校における活動 ① 教科名 (総合的な学習の時間, 国語) ② 行事名 (学級活動) ③ その他 (休み時間等の図書の貸し出し) (2) 地域における活動 ① イベント名 () ② その他 ()
4 目標 (ねらい)	・VRゴーグルを着用することで、子供たちがなかなか体験できないオリンピック競技種目について、オリンピックの視点や音声によってバーチャルに体感し、オリンピック・パラリンピックへの関心をより高める。
5 取組内容	<p><事前の学習></p> <p>1 「オリンピック・パラリンピックってなあに？」</p> <p>・書籍をとおして、オリンピック・パラリンピックへの理解を深めたり、新たな疑問や関心をもったりした。(別報告書参照)</p> <p>2 「オリンピックに会おう・話そう・ふれ合おう」</p> <p>・オリンピックに実際に会って、話したり、競技を体験したりして、オリンピックの生き方や考え方を間近で感じ取った。(別報告書参照)</p> <p><事中の学習></p> <p>「オリンピック選手になってみよう (VR体験)」</p> <p>1 対象学年：第4～6学年</p> <p>2 実施：1月</p> <p>3 VR体験をしたオリンピック種目</p> <p>(1) スピードスケートの団体競技「パシュート」VR映像 (https://www.youtube.com/watch?v=yH3L9ckWUJoを活用)</p>



(2) カーリング女子の「スーパーショット」VR映像

(<https://www.youtube.com/watch?v=k4f8j5SLGzc> を活用)



(3) スキージャンプのVR映像

(https://www.youtube.com/watch?v=e_G0do9_DIY を活用)



(4) スキーハーフパイプVR映像

(https://www.youtube.com/watch?v=rG9_MGb9D5Q を活用)



4 VR体験の様子

- それぞれの競技について、どのような競技なのかを確認したが、ほぼ全員が事前の図書による学習やメディアを通して分かっていた。
- 4つの競技のVR映像に合わせ、4グループに分かれてVR体験を行った。
- 一通り体験した後に、さらにVR体験したい競技のVR映像を各自選択して視聴した。



<事後の学習>

「VR体験を振り返ろう」





- VR体験後に、感想カードへの記入を行った。



- 児童の感想の一部は以下のとおりとなった。

児童C「全部楽しかったです。カーリングは、自分がストーンになって打たれたみたいでした。スキージャンプは、思わず叫んでしまいました。スキートのハーフパイプは、ドキドキしました。そして、くらくらしました。でも、とてもおもしろかったです。」



	<p>児童M「スキージャンプの時、自分も思わずジャンプしてしまいました。刺激的でした。後ろを向いて友達がいると思ったけど、VRだったのでジャンプ台でした。スキージャンプで、本当に飛べたようでよかったです。</p> 
6 主な成果	<ul style="list-style-type: none"> ・児童の感想カードのいたるところに「ハーフパイプした時に…」「ジャンプをした時に…」などといった自分が実際に体験したような文章表現があった。このことから、VRゴーグルの装着によるバーチャルな競技体験は、疑似体験にも関わらず、オリンピックになったような感覚を大いに児童へ与えたと言える。 ・今回のオリンピック競技を実際に授業で体験しようとする、会場や用具の準備、安全面の配慮などから、莫大な費用と人的配置等が必要となり実現は難しい。それがVR映像によって、容易にクリアできたことは、事業展開の新たな方法を見出すことに繋がったと言える。 
7実践において工夫した点 (事業の特色)	<ul style="list-style-type: none"> ・事前の学習で、書籍による理解やオリンピックと交流を重ね、オリンピック競技の難しさや楽しさ、素晴らしさを感じ取れた上でVR体験を行った。 ・ほとんどの児童がVRの映像を見たことがなかったので、VR映像を視聴する時の健康面や安全面の注意事項について、丁寧に説明した。(酔いそうだったらゴーグルを外す、ゴーグルをつけて歩き出さない、他)
8主な課題等	<ul style="list-style-type: none"> ・ボランティア団体(ハマヒルガオ Ambassador)のサポートで、VR 機材や通信環境を整えていただいた。本校独自では実現が不可能であった。教育効果が高く、様々な教科において汎用性のあるICT 機器の一層の環境整備が必要と感じた。 ・タブレット端末のVR 映像やアプリケーションは、教育現場に一層適応した内容が必要である。  
9来年度以降の実施予定	<ul style="list-style-type: none"> ・一過性の体験活動では実に惜しいVR 体験なので、大手企業主導によるVR 映像コンテンツを待つことなく、自ら教材作成ができるように、当面はボランティア団体にサポートをお願いし、児童の学びの充実を図っていきたい。