

【体育・小4・セストボール】①

育成を目指す資質・能力

- (知識・技能) セストボールの行い方を知るとともに、易しいゲームをすることができるようにする。
- (思・判・表) 規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。
- (学びに向かう力等) 運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動したり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

ICT活用のポイント

- ・学習課題の短時間での把握 ・課題解決に向けた協働的な学び ・学習課題を達成した動きの共有

【つかむ】

ボールをもっていないときの動きに着目し、本時の学習の見通しをもつ。

【追究する】

(活動1) アウトナンバーでのタスクゲームを行い、ボールを持たないときの動きを習得する。

(活動2) ミニゲームを行い、活動1で習得した動きを活用する。

【振り返る】

ボールをもっていないときにスペースに移動する動きを共有する。

事例の概要

【事例におけるICT活用の場面①】

- 電子黒板の作戦ボードを用いた教師の問いかけから、ボールをもっていないときにどのように動けばパスが通るのかという本時の学習課題を短時間でつかむ。

【事例におけるICT活用の場面②】

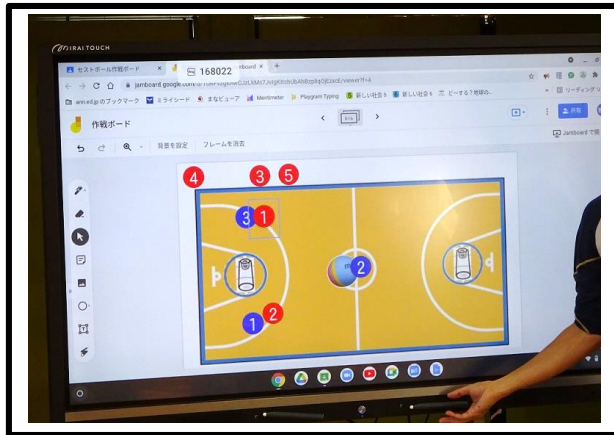
- ICT端末に送付された作戦ボードを用いて、ボールをもっていないときの動きや作戦を友達と協働して考え、チームで共有する。

【事例におけるICT活用の場面③】

- スペースに動いてボールをつなげる動きができていた具体的な場面を電子黒板の作戦ボードで紹介し、よい動きや考え方を学級で共有する。

【体育・小4・セストボール】②

【事例におけるICT活用の場面①】



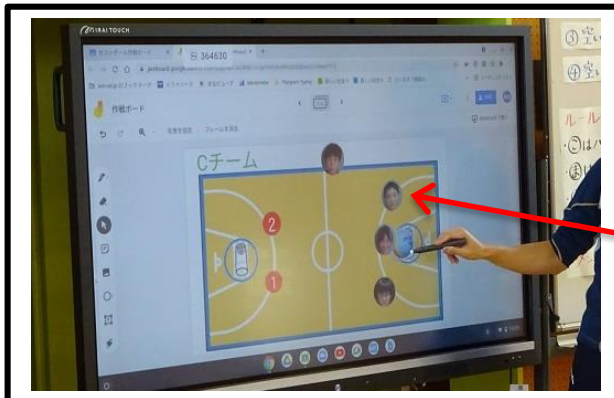
学習課題をつかむ場面では、電子黒板に学習支援ソフトで作成した作戦ボードを表示して、ボールを持っていないときにどのように動けばパスが通るか児童に問いかけ、児童と一緒にめあてを設定した。従来のホワイトボードと比べ、操作性・視認性に優れていて、児童は短時間で学習課題を捉えることができた。また、学習支援ソフトで作成した作戦ボードは児童のICT端末に送信できるので、教材作成の業務軽減にもつながった。

【事例におけるICT活用の場面②】



ボールを持っていないときの動きを考える場面では、児童のICT端末に送付した作戦ボードを用いて、動きを考えたり、動きのイメージを可視化したりした。指先1つで簡単に動き方を操作できるため、児童は直感で動かしながら、どのように動いたらボールを通すことができるか試行錯誤しながら協働的に課題の解決に取り組んでいた。教師はその様子を見て回り、思考が滞っているチームにはヒントを与えたり、各チームの作戦を把握しゲーム中での声掛けに生かせるようにした。また、運動量が低下しないように、ICT端末に触れる時間が長くないように配慮した。

【事例におけるICT活用の場面③】



振り返りの場面では、電子黒板の作戦ボードを用いて、本時のめあてが達成された動き（スペースに動いてボールをつなげる動き）ができていたチームの具体的な活動場面を紹介し、学級で共有した。児童の顔写真を用いることで、その場面を想起させたり動きをイメージしたりするのに効果的であった。

【活用したソフトや機能】
・学習支援ソフト
データ受信、データ操作