

【体育・小6・ボール運動：ネット型・テニピン】①

育成を目指す資質・能力

- (知識及び技能) ネット型ゲーム（テニピン）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。
- (思考力、表現力、表現力等) ルールを工夫したり、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、人間性等) 運動に積極的に取り組み、ルールを守り誰とでも仲良く運動したり、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

- 動きの視覚化による攻撃法の思考の深化 ○学習支援ソフトを活用した攻守における作戦の考察

【つかむ】ICT活用場面①

前時のゲームの動画を視聴し、攻撃法等について考えを共有することで、課題設定を行う。

【追究する】ICT活用場面②

前後半のゲームの間で作戦タイムを設け、仲間と分析カードを基に考えを伝え合い、深める。

【終末】

本時のめあてを振り返り、次時の課題を設定できるようにする。

事例の概要

- スクリーン画面に、前時のゲームの様子を映し、一時停止した場面についての攻撃法を問い、児童の思考を深めながら本時の課題を設定した。
- ゲームの前後半の間に作戦タイムを設け、アプリを活用して自作した分析カードを基に作戦を練り直した。

ICT活用場面①

スクリーン画面に前時のゲームの様子を映し、一時停止した場面の、よりよい攻撃の仕方を考える場面を設け、児童が思考を深めることができるようにした。また、それを基に、本時の課題を確認し、設定した。

ICT活用場面②

アプリを活用し自作した分析カードに、コート図と作戦名等を視覚化し、相手チームに勝つための作戦を仲間と伝え合う場面を設けた。

【体育・小6・ボール運動：ネット型・テニピン】②

【事例におけるICT活用の場面①】



導入場面において、スクリーンに前時のゲームの様子（動画）を映し、一時停止した場面で「みんなだったら、どこをねらう？」と発問することで、攻撃の仕方とその根拠について考えられるようにした。

また、よりよい攻撃法（セットアップ）ができていない動きについても、動画を見せ、「この動きのよいところはどこだと思う？」と発問することで動きのよさと、その根拠について児童が思考できるようにしていた。

運動についての思考を深めることができる導入となっており、課題設定の根拠も明確で、必要性のあるめあての設定にもつながった。

【事例におけるICT活用の場面②】



前後半のゲームの間に作戦タイムを設けた。ゲーム中、見学している児童が、自己のチームの攻撃についてアプリを活用して自作した分析カードにメモしたことを基に、相手チームに勝つための攻守について仲間同士で伝え合うことができていた。

分析カードには、コートを4分割した図や今までの授業の中で児童が考えてきた作戦名が分かるように示してあり、それを基に児童は、どこを狙って攻撃するか等、根拠を伴う話し合いを行うことができていた。