

様式 1 【保健体育・中学校 2 年・「バスケットボール（E球技 ゴール型）」①

育成を目指す資質・能力

目標：バスケットボールの単元を通して、技術の名称や行い方を理解し、自己やチームの課題の発見や解決に向けて、仲間と協力しながら自己の考えを深めることができるようにする。

(知識・技能) 技の名称や行い方、特性を理解し、基本的なボール操作や仲間と連携し空間に走り込むなどの動きによってゴール前での攻防を行うことができる。

(思・判・表) ICT機器を活用し、ボール操作や攻防における自己やチームの課題を発見し、合理的な解決に向けて運動への取り組み方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。

(主体態) バスケットボールの学習に積極的に取り組むとともに、仲間と助言や援助し合いながら学習している。

ICT活用のポイント

模範となる動きの動画を参考に自己の姿と課題が解決した姿を比較し、動きのイメージを持ちながら活動することができる授業

【つかむ】

自己やチームの動きを可視化して、対話を通して、学習課題を具体的につかむ

【追究する】

自己の姿と課題が解決した姿を比較して、動きのイメージをもって追究する

【まとめる】

撮影した動画をもとに意見共有活動を行い、チームで作戦を実行し、課題解決する

事例の概要

- ステージ上の大型スクリーンに学習の「めあて」「まとめ」「振り返り」を提示し、常に活動のポイントと生徒の思考の流れが確認できるようにする。
- 模範となる動画を撮影しておき、チームの話し合いの参考になるよう配信する。
- 撮影動画をもとにチームで意見交換し、課題を意識しながら活動できるようにする。

【事例におけるICT活用の場面①】

- 学習支援ソフト「ライシードオクリンク」の録画機能を用いて試しのゲームを撮影し、自己やチームの動きを可視化、話し合い活動に用いることで、学習課題を具体的につかめるようにする。

【事例におけるICT活用の場面②】

- チーム内でおこなったタスクゲーム〔4対2〕①の後に、撮影した動画をもとにして意見共有活動を取り入れ、課題や改善点について話し合い、と練習の場面を設定する。またタスクゲーム〔4対2〕②の後に、撮影した動画をもとにまとめと振り返りをおこなう。

【中学校・2年・保健体育・バスケットボール】②

【事例におけるICT活用の場面①】



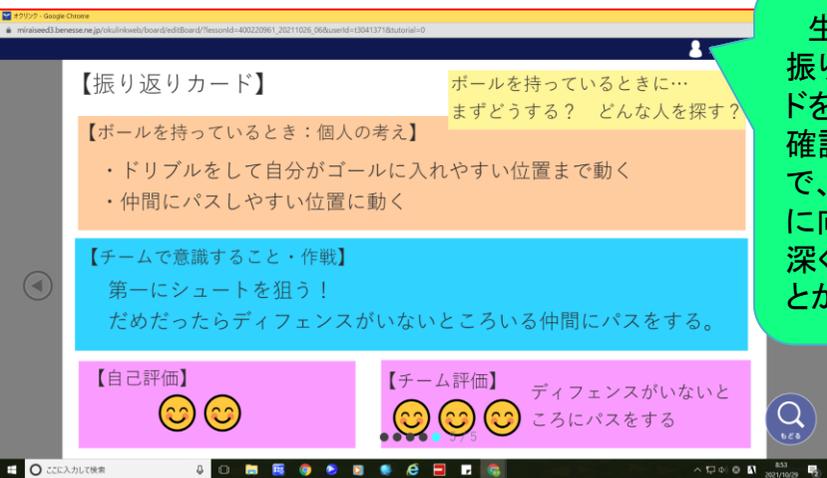
自身の活動の動画やお手本動画を参考にすることで、多様な考えを取り入れ、課題解決に向けて、主体的に考えを深めることができる。

【事例におけるICT活用の場面②】

【活動カード】



動画により、視覚化され、自身の課題やチームの課題を明確に捉えられ、解決や改善に向けて、チーム内で話し合いを積極的にすすめることができる。



生徒同士の振り返りカードをお互いに確認することで、課題解決に向けてより深く考えることができた。

○学習過程と事例におけるICT活用の場面との関係

- ・自らの意見を発信できるようにタブレットに考えを入力して、他者と比較する。
- ・動きを撮影し、可視化することで客観的に課題を把握する。
- ・撮影した動画を確認し、具体的な解決策や生徒同士の助言により思考を促す。
- ・単元開始から自己の活動の姿を蓄積する。

○ICTを効果的に活用するためのポイント（ICT活用の工夫や留意事項等）

- ・運動量の確保のために、休憩時間を利用し、タブレットを使用する。
- ・長時間録画して一つの動画で保存するのではなく、30秒など短い時間で細かく、複数の動画に分けて撮影を行う。これにより、繰り返し再生しやすく、各自が確認したいポイント（自己の課題や活動のめあて）を意識して視聴する。
- ・学習カードに意見を入力する際に生徒の個人スキルに合わせた入力方法を選択させ、タブレット操作の時間短縮をする。（タイピング、音声入力、文字入力など）

○児童生徒や教師にとってのICT活用のメリット

- ・学習の記録として、活動の様子（画像や動画）や思考を蓄積し、単元を通して自身の動きや考え方等の成長を比較する。
- ・他学年の活動の様子が共有できるので、身近な生徒（上級学年）の動きが導入場面で提示することで、活動の目標を立てやすくなり、興味を持って学習に取り組めるようにする。
- ・動画の撮影を行い、自身の動きを可視化し客観的に捉えることで、課題に対して納得して取り組むことや、正しい動きのイメージをもてるようにする。
- ・「活動しながら考える」という課題に対して取り組みやすくするために、動画で動きを確認することで、思考するポイントを絞れるようにする。
- ・欠席をした生徒も、動画をチェックすることで、その日の学習内容を理解できるようにする。

○活用したソフトや機能

活用したソフト【ミライシード「オクリンク」】

- ・カード作成機能
- ・カメラ機能
- ・他者にカードを共有する機能
- ・提出ボックス（教員への提出・仲間とカードの共有）
- ・マイボックス（単元ごとに学習カードの蓄積）

○児童生徒の反応 児童生徒と教師のやりとり 等

- ・自身の活動が上手くいくことに喜びを感じ、学習意欲が向上していると感じる。
- ・どのようにしたら上手くいくかという思考や、学習意欲が向上することで技能の向上も見られた。

1人1台端末 (学習者用コンピュータ、ノートPC、タブレットPC等のこと) の呼称

「ICT端末」で統一

3社共通のソフトについて

教育用に無償で提供されている学習用ソフト

使用していただきたい用語	Apple社	Google社	Microsoft社
ウェブブラウザ	 Safari	 Chrome	 Edge
文書作成ソフト	 Pages	 ドキュメント	 Word
表計算ソフト	 Numbers	 スプレッドシート	 Excel
プレゼンテーションソフト	 Keynote	 スライド	 PowerPoint

1人1台端末の活用事例のGIGAスクール構想における標準仕様について

教育用に無償で提供されている汎用的なソフト（「クラス管理」「チャット」「ファイル共有」等）

使用していただきたい用語	Apple社	Google社	Microsoft社
学習支援ソフト	 クラスルーム	 Google Classroom	 TEAMS

標準でインストールされていたり、無料でインストールできたり、ウェブブラウザで使ったりできるソフトや機能（例）

- コメント
- アンケート
- チャット
- 電子メール
- ウェブ会議
- 写真・動画撮影
(QRコード読み取り)
- 画像・動画編集
- 図形作成
- 地図作成
- 音楽作成
- ファイル共有
- プログラミング