

【保健体育・中2・「球技 バasketボール」】

育成を目指す資質・能力

（思・判・表）攻防などの自己の課題を発見し、合理的な解決に向けて運動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ることができるようにする。

ICT活用のポイント

・撮影した映像を元に自分の動きを客観的に観察して、自己の課題を発見し、その課題の解決について仲間と話し合う活動を取り入れた授業。

【本時のめあてをつかむ】

「空いている空間を意識した作戦を考えよう」

【活動1・2】

ねらいを解決するためのタスクゲーム（3対3）を作戦タイムを挟んで2度行う。

【振り返り】

めあてを達成できたかをグループで話し合う。

事例の概要

- ①空いている空間を意識した攻撃を目的としたタスクゲーム（3対3）を行い、その様子をICT端末で撮影する。
- ②最初のゲームを撮影した映像を元に、作戦タイムで自己の課題を把握する。
- ③作戦タイムで明らかになった課題を解決するために、2度目のタスクゲームを行う。
- ④振り返りの場面において、タスクゲームの映像を元に、グループで話し合い、めあてが達成できたかを確認する。

【保健体育・中2・「球技 バasketボール」】

【ICT活用の活用場面①】

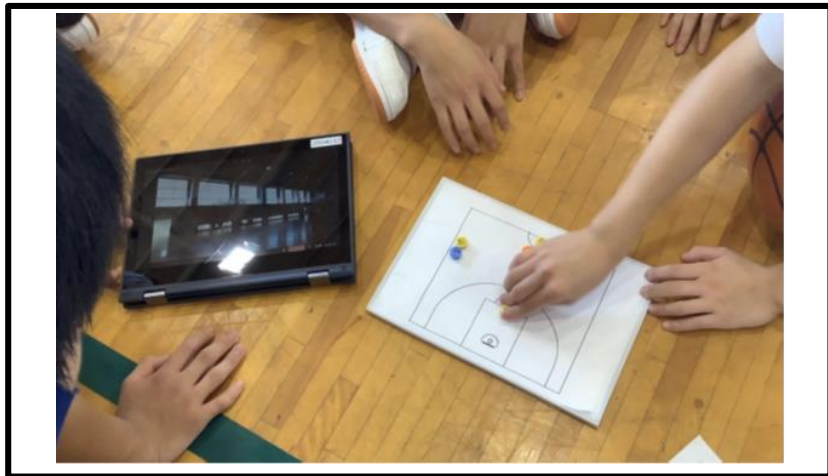
運動量を確保をするための工夫



- ①ねらいを解決するための活動のタスクゲーム（3対3）をICT端末の動画撮影機能を活用して、記録する。
- ②ICT端末は固定して撮影し、運動量を確保する。
- ③ゲームとゲームの間に行う作戦タイムで、撮影した映像を元にしてグループで話し合い、自己の課題を把握する。
- ④ ICT端末を活用した再生では、スロー再生、ストップ機能、巻き戻し機能が円滑に行うことができ、動きの分析を行いやすい。
- ⑤作戦タイムで明らかになった自己の課題を解決するために、再度タスクゲーム（3対3）を行う。

【ICT活用の場面②】

ホワイトボードを併用した活用



- ①タスクゲームの映像を元にして、ねらいを達成できたかをグループで話し合う。
- ②ICT端末上では表現できない上方向から俯瞰した動きを確認するため、ホワイトボードを併用した。
- ③記録、再生が素早く行うことができ、1度目と2度目の映像を比較することで、技能の向上を実感することができる。
- ④対話的な学びを促すため、ICT端末はグループで1台とした。