

【保健体育・中2・「球技 バasketボール」】 ①

育成を目指す資質・能力

<知識及び技能> 勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、球技の特性や成り立ち、技術の名称や行い方、その運動に関連して高まる体力などを理解するとともに、基本的な技能や仲間と連携した動きでゲームを展開することができるようにする。

ア ゴール型では、ボール操作と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すること

<思考力、判断力、表現力等>

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。

<学びに向かう力、人間性等>

積極的に取り組むとともに、フェアプレイを守ろうとすること、作戦などについての話し合いに参加しようとする、一人一人の違いに応じたプレイなどを認めようとする、仲間の学習を援助しようとするなどや、健康・安全に気を配ることができるようにする。

本時のねらい

ICT機器を活用し、視点を明確にした上でチームの動きを振り返る活動を行い、数的優位の場面での効果的な攻め方について伝え合うことができる。

ICT活用のポイント

① 事前に撮影した生徒のゲーム映像をプロジェクターでホワイトボードへ投影【教師】

② ゲームの様子を2階からタブレットPCで撮影し、映像を共有して班ごとにプロジェクターでホワイトボードに投影

【生徒】

事例の概要

【つかむ】
めあてを確認して学習の見通しを持つ

【追究する】
課題解決に向けて練習し、ミニゲームを行い、内容を振り返る

【まとめる】 成果と課題をまとめて発表

事例におけるICT活用の場面①【つかむ】

◆ 事前に撮影した生徒のゲーム映像を3種類に分類し、プロジェクターで投影し、「課題となる動き」や「よい動き」を生徒に確認させ、発表させることにより「目指す動き」の理解を深める。

事例におけるICT活用の場面②【追究する】

◆ ゲームを2階ギャラリーからタブレットPCで撮影し、撮影した映像を共有し、班ごとに事前に準備されたプロジェクターでホワイトボードに投影し、個人やチームの動きを振り返る。

【保健体育・中2・「球技 バスケットボール」】 ②

【事例におけるICT活用の場面①：つかむ】



【ポイント】 ICTを活用した主体的な学習の充実

- ◆めあてをつかむ場面において、これまでの学習で撮影したゲームの映像を3種類用意し、それぞれの動きの課題やよさについて、全体の生徒に投げかけ個々で考えさせた後、代表者が全体に発表し、全体で確認していた。
- ◆ホワイトボードに映像を投影することで、代表者は、マーカーでポイントを記入しながら、自分の言葉で説明する姿が見られた。
- ◆生徒の思考や課題意識から、めあてを設定することで、主体的な学習へとつながっていた。

【事例におけるICT活用の場面②：追究する】



【ポイント】 ICTを活用した対話的な学習の充実

- ◆ゲームの様子を2階から撮影することで、試合中には見ることのできない視点で、生徒一人一人の動きや空いている空間の状況を把握することができていた。
- ◆撮影した動画ファイルを共有することで、各チームすぐに動画を投影し、ゲームの内容を確認していた。
- ◆各チーム、撮影したゲームの動画を見ながら、課題のある動きやよい動きの場面を停止し、動きのポイントなどをホワイトボードに記入しながら、意見を伝え合っていた。【本時のめあて】

【活用したソフトや機能】 学習支援ソフト、動画撮影、ファイル共有