

【体育・小3・「ネット型ゲーム テニピン」】 ①

育成を目指す資質・能力

- (知識及び技能) 基本的なボール操作とボールを操作できる位置に体を移動する動きによって易しい、ゲームをすることができる。
- (思考力、判断力、表現力等) 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。
- (学びに向かう力、人間性等) 運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、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しようとする。

ICT活用のポイント

ペア・チーム・全体での考えの共有 記録した動画の確認 作戦板を使つての話合い 課題にあった練習方法の選択 振り返りの撮影

【つかむ】

試しのゲームを行い、単元の課題をつかむ。

単元の課題

思いや考えを伝え合いながら、返球のポイントを見つけ、ラリーを楽しもう。

【追究する】

ラリーが長く続くようボールの打ち方や返球のポイントを考えゲームを行う。

【まとめ】

テニピンにチャレンジしよう。

事例の概要

○ネット型ゲーム（テニピン）を行うために必要な技能である「ラリー」を中心にゲームを行い、ラリーを長く続けるための動きや返球等のポイントを見つけ、思いや考えを伝え合う。

【事例におけるICT活用の場面①】

○ゲーム中の動画を撮影し、課題を共有したり、作戦板の機能を使って、ラリーを長く続けるための動き（オフ・ザ・ボール等）を考え、意見交流したりする。

【事例におけるICT活用の場面②】

○振り返りを動画撮影し、学習支援ソフトを通して提出させる。

【体育・小3・「ネット型ゲーム テニピン」】 ②

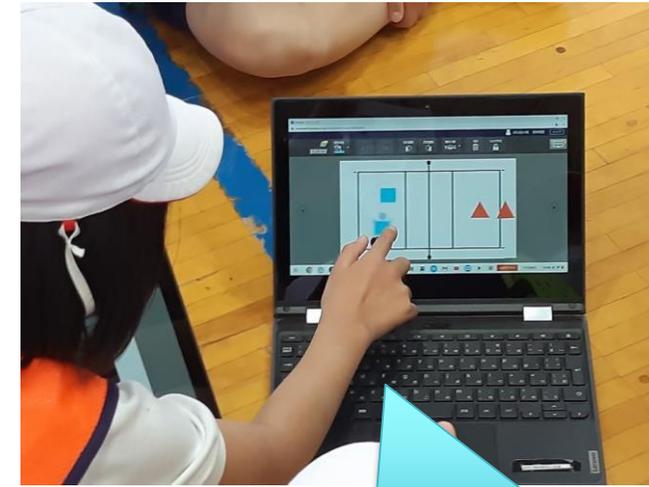
【事例におけるICT活用の場面①-1】



ボールの正面に移動して、コートの中をねらって打っているね。

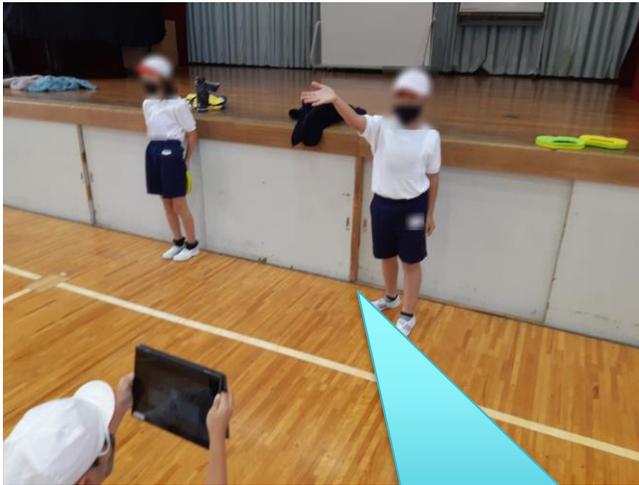
- リーゲームを動画撮影し、ゲーム後に撮影した動画を見ながら、意見交流し、リーが長く続いたためのよい動きを確認したり、課題を共有したりしていた。また、「個々の課題を達成できているか」についてもそれぞれが確認していた。
- 作戦板の機能を使って、リーを長く続けるための動き(オフ・ザ・ボール等)を考えていた。
- 動画を確認後、タブレットに保存した資料(練習方法や手本となる動きや作戦の動画)を確認し、チームで練習を選んだり、手本となる動画を確認したりしながら、進んで運動に取り組む姿が見られた。

【事例におけるICT活用の場面①-2】



打ったら、もとの場所に戻る作戦がいいと思う！

【事例におけるICT活用の場面②】



相手が打ちやすいように、手をこうやって、ふわっと優しく返したい。

- 振り返りでは、成果や課題等を言葉で表現(言語化)し、動画撮影することで、ワークシート等へ記入するよりも時短となるほか、文章として書くことが苦手な児童にとって、負担が少なく振り返りができていた。また、言語化が苦手な児童は、課題となる運動を動作化して振り返りをする場面が見られた。
- 撮影した動画は、次時に生かすため共有フォルダへ提出し、蓄積していた。

【授業 (テニピン) の様子】



【活用したソフトや機能】

学習支援ソフト 動画撮影機能