

育成を目指す資質・能力

【本時のねらい】 班で考えた作戦を実践し、空間を「使う」「作る」「走り込む」動きの工夫と修正を行うことができる。また、考えた作戦や課題を、ICTを活用して他の班と共有することで、全体への広がりをもたせる。

ICT活用のポイント

- ①学習に必要なデータの管理・分析、課題の発見や解決方法の選択などにおけるICTの活用
- ②活動そのものの低下を招かないようなICTの活用

事例の概要

1 本時のめあてをつかむ
(チームで考えた作戦の課題を把握する)

2 課題解決に向けた活動
(作戦を実践し、修正をしていく)

3 振り返り
(できたことや新たな課題を確認する)

1 本時のめあてをつかむ

- ・デジタル作戦盤を活用して、前時で考えた作戦を確認する。
- ・試しのゲームで作戦の課題を把握する。

2 課題解決に向けた活動

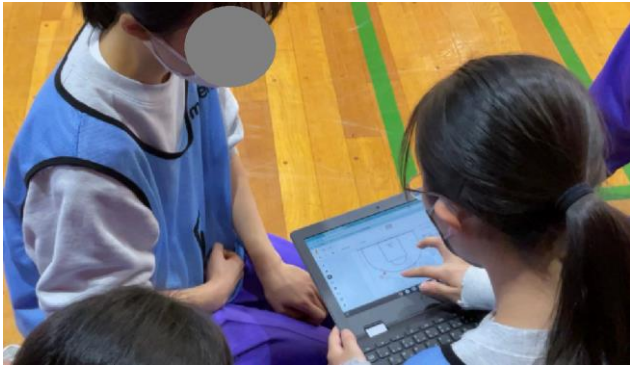
- ・デジタル作戦盤を活用して作戦の修正点を確認し、作戦の精度を高める。
- ・実践エリア、思考エリア、確認エリアの3つのエリアを設け、ICTの活用の時間や場所を区切ることで、活動そのものの低下をまねかないようにする。

3 振り返り

- ・実践をしてできたことや新たな課題を端末に入力する。
- ・表計算ソフトを活用して、各チームで考えた作戦を全チームで共有できるようにする。

【保健体育・中3・「球技 バasketボール」】 ②

【ICT活用の場面①】



1 本時のめあてをつかむ

(チームで考えた作戦の課題を把握する)

- ・作戦盤をデジタル化し、指で触ってボールや人のマークを自由に動かすことができるソフトを作成し、活用する。
- ・考えた作戦を端末に蓄積し、すぐに閲覧できるようになっている。

【ICT活用の場面②】

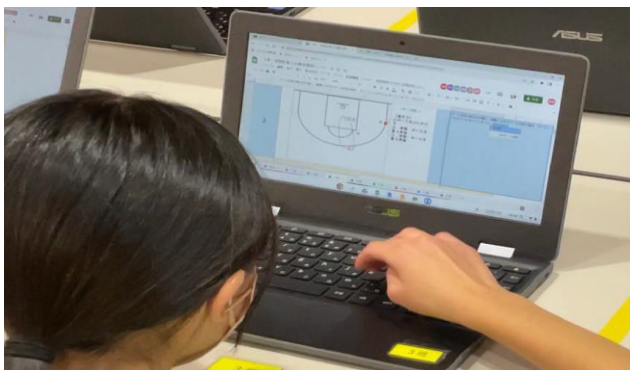


2 課題解決に向けた活動

(作戦を実践し、修正をしていく)

- ・実践エリア→3対3の実践を行う。
 - ・確認エリア→考えた作戦を体を動かしながら修正をしていく。
 - ・思考エリア→端末を用いて、動きを考える。
- ※時間やエリアを区切り、運動量の確保をする。

【ICT活用の場面③】



3 振り返り

(できたことや新たな課題を確認する)

- ・作戦のうまくいった点や修正点を端末に入力する。
- ・共有のクラウドを活用して、各チームの作戦を全員が閲覧できるようにする。
- ・5対5のメインゲームで作戦を活用する。