

本時のねらい

前時の試合を動画で振り返り、簡単な作戦をチームで考え、ゲームに取り組むことができる。

本時における 1人1台端末の活用方法とそのねらい

- ・試合の動画を撮影し、見ることで自分たちの動きを確認したり、チームでの作戦をどのように工夫していたかについて考えたりすることができる。
- ・ジャムボードを使うことでチームでの作戦を瞬時に交流し、作戦を共有することができ、チームとしてまとまった動きができる。

活用した ICT 機器・デジタル教材・コンテンツ等

- ・Chromebook（ビデオ機能）
- ・ジャムボード

本時の展開

| 学習の流れ | 主な学習活動と内容 | ICT 活用のポイント・工夫 |
|-------------|---|---|
| 導入 (10分) | <ul style="list-style-type: none"> ○準備運動をする。 ○チームでボールを使ったウォーミングアップをする。トス、キャッチなど。 ○めあてを確認する。 <p>チームで話し合い、簡単な作戦を考え、ゲームに取り組もう。</p> | |
| 展開 (30分) | <ul style="list-style-type: none"> ○各チームで作戦を考える。 ・アタックはだれがするか ・アタックをどこに打つか ・3人のそれぞれの立ち位置 ・チームメイトにかける声のかけ方 ○各チームでゲームをする。(4試合) ・3対3 ・3分1本 ・待っているチームは審判、得点、ボール拾い、動画撮影 | <ul style="list-style-type: none"> ☆クロームブックで撮影した前回の試合を見ることで、今回の作戦に生かす。 ☆チームで1台ジャムボードを利用し、名前を書いた付箋（前もって用意しておく）を使って動かし、作戦を共有する。 ☆ジャムボードを利用し、前回の作戦もすぐに見ることができる。 ☆クロームブックで試合を撮影し、ふりかえりや次回の作戦に生かす。 |
| まとめ (5分) | <ul style="list-style-type: none"> ○チームでふりかえりをする。 ・自分たちの立てた作戦ができていたか ・チームの中で声掛けができていたか ○整理体操をする。 | <ul style="list-style-type: none"> ☆チームでそれぞれのジャムボードのふりかえりを直接見ながら共有し、対話できるようにする。 ☆個人としても自分のめあてを振り返り、達成度を確認し、次時への自分の取組みを考え、記録しておく。 |

1人1台端末を活用した活動の様子



写真1：ジャムボードを使ってグループで作戦を立てている場面



写真2：クロームブックで撮影している場面



写真3：ジャムボードでふりかえりをして共有している場面

児童生徒の反応や変容

- ・ジャムボードを使って、名前を書いた付箋を動かしたり、ペンでボールの動きを書きこんだりして実際の試合を想定しながら、作戦を考えることができた。
- ・動画を撮って見返すことで、自分たちができたことや次の課題を見つけることができた。
- ・ジャムボードでふりかえりをすることで、前回のふりかえりをすぐに見返すことができ、自分自身で成長を実感して喜んでいる児童もいた。

授業者の声～参考にしてほしいポイント～

今回作戦を立てる場面において、筆記用具を使わずに付箋を動かしたり、書き換えたり、ペンで書き込んだりできるという点と、前回たてた作戦をすぐに見返すことができるという点でジャムボードを使った。使い方を覚えると、スムーズに付箋を動かしながら作戦をたてることができ、前回の作戦を容易に見ることができるので作戦のバリエーションが増えた。動画を撮ってふりかえることで「次はこんなことをがんばろう」「この作戦は成功だった」など話し合いが意欲的に行われ、協力することができていた。ジャムボードでのふりかえりに関しては、タイピングが苦手な児童でも印を付けて評価したり、チームで共有しながら考えたりすることができていた。ふりかえりを課題としてゲーグルクラスルームで配付しているので、教師の確認もスムーズにできる点もあり、良かった。