

ICT活用事例

小学校6年・体育・E ボール運動 ネット型 「ソフトバレーボール」

使用したソフトや機器：カメラ機能、プレゼンテーションソフト

B 1 (個に応じる学習)

C 2 (協働での意見整理)

〈ICT活用のポイント〉

カメラ機能を活用することで、自分達の動きを即時に振り返り、次の活動に生かすことができる。

1 単元の目標

- ネット型の運動の楽しさや喜びに触れ、簡易化されたゲームでチームの連携による攻撃や守備によって攻防することができる。【知識及び技能】
- ルールを工夫したり、ソフトバレーボールの醍醐味を味わえるゲーム作りをしたり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだり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。【思考力・判断力・表現力等】
- 運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができる。【学びに向かう力・人間性等】

2 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
・攻防をするために必要なボール操作やボールを持たない時の動きを理解し、チームの連携による攻撃や守備をするための動きができる。	・自分のチームの特徴を生かした作戦を選んだり、ルールを工夫したりしている。また工夫したこと等を友達に伝えることができる。	・進んでゲームに取り組み、ルールやマナーを守り、互いに協力して練習やゲームをしようとしている。

3 単元について

ネット型は、ネットで区切られたコートの中でボール操作とボールを持たないときの動きによって攻防を組み立てたり、相手コートに向かって片手、両手もしくは用具を使ってボールなどを返球したりして、一定の得点に早く達することを競い合うことを課題としたゲームである。

ICT機器を用いて自分や友達の動きを視聴することで、課題やめあてを見付け、次時の学習にいかすことができる。また、友達と関わり合いながら学習を進めることで、学び合いを深めることもできる。

4 指導と評価の計画（9時間）

時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目	9時間目	
学習の流れ	活動1	オリエンテーション ①学習の進め方 ②ドリルゲームの説明 ③メインゲームの説明 ④試しのゲーム	ドリルゲーム	準備、ドリルゲーム ①直上パス②パス応用練③アタック練				西マッチ		
	活動2		①直上パス練	集合・学習のめあて・振り返り						
	活動3		②パス応用練	タスクゲーム ①コロコロゲーム						
	活動4		③アタックゲーム	②ワンバウンド・パスゲーム ③三段攻撃ゲーム						
	活動5		①コロコロゲーム	集合・チームの作戦確認						
	活動6		②ワンバウンド・パスゲーム	メインゲーム 「ワンバウンドバレー」						
		③三段攻撃ゲーム	学習の振り返り							
評価機会	知・技			①	②		③	④		
	思					①			②	
	態	①	②							③

5 ICTの効果的な活用について

本単元では、児童の1人1台端末にソフトバレーボールにおいて基本となる技能の動画を貼り付け、視聴させることでレシーブやトス等のイメージを抱かせる。また、体育館壁面に動画で視聴した画像をプリントアウトしたものを掲示し、端末と併用して技能ポイントを可視化する。

カメラ機能（遅延装置）を用いることで、自分の動きに対する振り返りやチームの動きの確認を瞬時に行うことができるようにした。

指導者は、児童やチームの動きを撮影し、振り返りの場面において、全体で共有すべき動きを確認するようにした。

