

＜令和4年度 ICT活用促進プロジェクトモデル校事業・学力向上実践推進校 高崎市立中央小学校＞

学年・教科：4年・体育 単元名：ゲーム・ネット型ゲーム「つないで、返そう！キャッチバレーボール」
ねらい：アタックゲームの様子を撮影した動画を分析し、得点につながりやすいアタックの仕方について考え、友達に伝えることができる。

教師の発問、児童の反応 ★ICTの活用	学習の様子
<p>1 準備運動、慣れの運動を行う。(5分) T: 投げ上げキャッチをしましょう。上のボールはどう動くのですか？ S: 手を高くします。 T: 下のボールはどうしますか？ S: 体を低くします。</p> <p>2 前時の学習を振り返るとともに、本時の学習課題を確認する。【全体】(10分) ・めあてを確認する際には、前時の学習を想起させ、本時のめあてをつかみやすいようにする。</p> <p style="background-color: yellow; border: 1px solid black; padding: 5px;"><めあて> どのようなアタックを打つと得点につながるか考えよう。</p> <p>T: 考えてほしいことは2つです。どのようなアタックを打つといいですか？どんな場所に打つといいですか？それを考えられるように今日は動画を撮影して考えましょう。</p> <p>3 チームでミニゲーム(アタックゲーム)を行う。【グループ】(5分) ・ゲームを行う前には、前時に確認したアタックの打ち方を確認し、前時の学習が活かせるようにする。 ★アタックゲームの動画を3回分撮影する。ゲームの様子を見返しながら、アタックの方法について考えられるようにする。</p> <p>4 アタックゲームについて分析をし、その結果を基に意見交流を行い、全体でめあてについて考える。【個人・グループ】(15分) ★アンケート機能を使って分析結果や意見の共有を行う。 T: アンケート結果を見て、どのような場所に打つとよいと思いませんか？ S: 人がいない所。 T: どのようなアタックがよいですか？ S: 強く。 S: でも、強すぎるとラインから出てしまう。 S: 下向きに打つのがいいのかな。</p> <p>5 メインゲームを行う。【全体】(7分) ★メインゲームのルールをタブレットや掲示物などでいつでも確認できるようにしておく。</p> <p>6 自己の運動の振り返りを行う。【個人】(2分) ★学習カードを使って本時の自己の振り返りを行い、次時の学習につなげられるようにする。</p> <p style="background-color: yellow; border: 1px solid black; padding: 5px;"><まとめ・振り返り> S: アタックは人がいない所に、強く速く打つとよい。</p> <p>7 次時の内容を聞く。(1分) ・次時の内容を聞くことで、次の学習へ意欲がつながるようにする。 T: どのようなアタックが点につながりやすいのかを考えることができましたね。次回はゲームの作戦を考えていきましょう。</p>	    