

【年次・領域】

入学年次の次の年次以降（3年次） ・ 球技：ネット型「バドミントン」

【目的・趣旨】

対話的で深い学びに繋がるICTの活用

1 実施の概要

- (1) 実施環境：体育館（Wi-Fi環境あり※中継器およびMobile Router使用）
- (2) 使用機器：タブレット（グループで2台）
- (3) 活用ソフト：動作解析ソフト（Kinovea）、映像記録ソフト（カメラ）、教育支援サービスソフト（manaba）
表計算ソフト（Excel）、映像遅延再生アプリ（タイムシフトカメラ https://kaihatuinkai.jp/time_shift/index.html）
- (4) 活用の目的：生徒の学習の充実（知識及び技能）
- (5) 実施月・対象：令和4年11月・入学年次の次の年次以降（3年次）

2 活用の実際 (1)

(1) 授業での活用場面

【育成を目指す資質・能力】

リーグ戦の行い方を理解し、チーム内における自身の役割を理解し、得意なショットを見つけることができるようにする。(知識)

【学習の流れ】

【導入】

本時の目標・内容の確認

【展開】

得意ショットの確認・グループ学習

【まとめ】

技能習得状況の確認・本時の振り返り・次時の説明

【活用場面①】

場面：事前学習

フォームの見本として打点の位置やシャトルの軌道をイメージしやすくするため、動作解析ソフト (Kinovea) を活用した。作成した見本動画を教育支援ソフト (manaba) のコースコンテンツに掲載し、生徒が自由に確認できるようにした。

【活用場面①写真等】



【活用場面②場面】

場面：展開「チーム練習」

遅延再生アプリを活用して、得意ショットのフォームを確認させた。カメラの前で3ラリー分のショット練習をしてから撮影した動画を見に行くよう指示した。遅延時間は10秒に設定した。

【活用場面②写真等】



2 活用の実際（2）

【活用場面③】

場面：展開「ゲーム中」

ゲーム中でのポジション取りやショットの効果を知るために、ゲーム中の動きをカメラでビデオ撮影した。2人の動きが分かりやすいよう斜め後ろの位置を指定した。動画の容量が大きくなり過ぎないように3ラリーストロボを撮影するよう指示した。サーブから素早い展開で得点に繋がるショットを狙うポジション取りが出来ているかを確認させた。

【活用場面③写真等】



【活用場面④場面】

場面：まとめ「振り返り」

チーム戦のため、得点や勝敗の状況を即時確認できるように、表計算ソフト（Excel）で記録のまとめと振り返り用ファイルを作成した。入力ファイルを保存し、manabaのプロジェクト機能を用いて提出させることで、チーム内のファイル共有にも役立てた。

【活用場面④写真等】



3 参加した生徒の感想等

- ・スマッシュとドロップの練習をした。交互に打つことで同じようなフォームで打てた。
- ・フォーメーションをサイドバイサイドにして守備的な試合をするように心がけた。しかし、相手の強烈なスマッシュに対しては全く対応できなかったのでトップアンドバックのフォーメーションで攻めた試合に転じて良かったのかなと思いました。
- ・全部横並び（サイドバイサイド）ポジションだったから、次は縦並び（トップアンドバック）を意識して守備から攻撃に特化した態勢がとれるようにしたい。

4 成果と課題

【成果】

3年間取り組んでいる種目のため、基本的なショット技能やゲーム運営ができる中で、+αの課題提示になったのではないかと感じた。技能の精度を高めるポイントや相手だけでなく仲間の影響を受けるゲーム展開をビデオを用いて可視化できたため、それぞれの課題を仲間と共に見つけ出し、向上心を持って取り組める生徒が多いように感じられた。

【課題】

ICT機器を用いることによる課題として、活動量の低下についてはまだまだ改善の余地があると感じた。

体育職員室から中継器をつないだり、Mobile Routerを準備してWi-Fi環境を整備したが、タイムシフトカメラの動作に通信スピードが対応できないチームがあった。また、Excelの振り返りシートで得点集計と勝敗確認、振り返りコメント記入し、manabaを用いて提出させたが、体育館のWi-Fi通信が悪かったり、教室に戻ってもタブレットのWi-Fi感度が悪く、振り返りシート等を提出出来ないチームがあった。

授業においてICT機器を用いる際は、ICT機器を用いることが非効率な活動にならないよう、様々な障害が生じる恐れがあることを想定し授業の環境を整える必要があると感じた。

5 その他（活動風景等）

