

## 【テーマ】

「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた取組

目標に準拠した観点別学習状況評価の取組 ICT環境を生かした指導の工夫

## 【領域】

球技：ネット型（バドミントン）

## 1 実施の概要

- (1) 実施環境：体育館（Wi Fi 環境有り）
- (2) 使用機器：タブレット（8台）
- (3) 活用ソフト：タイムシフトカメラ、MetaMoJi
- (4) 対象：入学年次の次の年次 女 40名 選択制授業

## 2 実践研究のねらい

- ・ ICTを活用し、仲間同士で課題を発見させ、解決に向けて話し合いをさせる。
- ・ 教員の評価方法の簡略化

## 3 具体的な活用方法

- ・ タイムシフトカメラの遅延再生機能で、動作を即時フィードバックすることで客観的に自身の動作を観察することができ、自身の課題が発見できる。
- ・ タイムシフトカメラの録画機能で自身や仲間の動きを見ながらグループワークすることで、良い点や改善点を意識することができる。
- ・ MetaMoJiのノートに良かった点や反省点を入力することで思考・判断・表現の評価材料になる。

## 4 活用の実際 (ICT環境を生かした指導の工夫)

### 【学習の流れ】

#### 【導入】

体操・補強  
ラリー練習  
(アクティブ側、ノンアクティブ側で交代する)



#### 【展開】

簡易チャンピオンゲーム  
自身や仲間のプレーの分析  
グループで意見交換  
チャンピオンゲーム



#### 【まとめ】

本時の振り返り  
次時の確認  
MetaMojiで振り返り

#### 【活用場面】 場面：展開

簡易チャンピオンゲームにおいてゲーム中の動作を撮影し、コート上の守備のいない空間に緩急や高低などの変化をつけて返すことができるかを確認させるとともに、仲間の良かった点や改善点等について話し合いを行った。

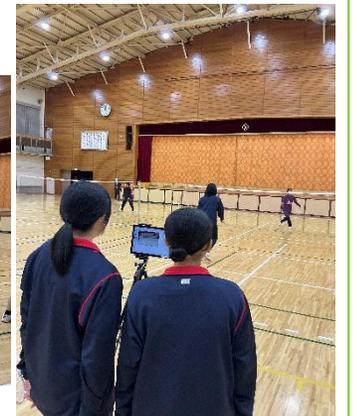
#### 【工夫した点】

- ・ホワイトボードを活用し、本時において意識するところ、話し合いの中で何を見つけていくかがわかるようにした。
- ・タブレットは、コート全体を映せることや、その後の交流がしやすいように体育館の真ん中に設置した。
- ・ゲーム中に隣のコートだけでなく、背中側のコートの選手たちとの交流もできるようにゲームの待機場所を固めた。
- ・簡易ゲームにおいて、良かった点、課題点がわかるように前時までに良いプレーがどういったものかを具体例としてあげた。

### 【活用場面写真等】



### 【活用場面写真等】



## 5 参加した生徒の感想等

- ・後ろにやられたとき、一発目から前に落とされた時が課題だと思った。思い切って打ってみても、意外と後ろの線は超えなくて、うまく攻めることができた。
- ・相手がドライブ打ったら、相手の利き手じゃない方に返して、崩れたところをプッシュで入れていくようなので点数を取れたことが良かった。
- ・手前に落としてからの奥にやるプレーが上手い人には勝てないと思った
- ・左右いっぱいコートを使う、緩急を付けていた人がいて真似したいと思った。

## 6 成果と課題

### 【成果】

自身のプレーだけでなく、仲間のプレーに対しての感想を多く持っている生徒がいた。交流時だけでなく、ゲーム中にも「こっちに打ったほうが良かったな」「なんで負けたか見たらいいんじゃないか」といった声かけもあり、タブレットをみて議論することができていた。前時にも工夫して打とうとする姿はあったが、より意識しながら点を取るためにチャレンジしていく姿が見られた。

### 【課題】

目標にあった交流ができていたが、自身のフォームに目が行く生徒が少なからずいたため、1年次の基本動作の習得場面から使用し、動作改善のために使用していく事と、タブレット使用に慣れる事も含めて使用頻度をあげていく必要があると感じた。また、タブレットの不調が発生したので、予備で使用できるものを用意しておくことが必要であると感じた。