

活用場面

B3

一人一台端末を活用し、視点を働かせて状況をつかんだり、よりよいプレーを考えたりする学習

活用したソフトや機能：動画撮影機能

学 年： 中学校 第3学年 教科：保健体育

単 元 名：アルティメット【基礎編】

○ 本時について(5/6)



(1)ねらい

・空いているスペースに走り込んでパスを繋ぐ活動を通して、フリーになるとパスをつながりやすいことに気づき、空間に走りこんでいる対象者に向かって投げたり、動きながらパスを受けたりして攻めることができる。

(2)評価規準

・状況からパスできる仲間や場所を判断し、タイミングよくパスすることができる。【知識・技能】

(3)学習展開

過程	学習活動	ICT活用場面
導入	1 ウォーミングアップ 基礎練習	・パスの成功場面、失敗場面の動画を準備し、パスの瞬間に動画を止め、コート内の状況(パスをするプレイヤーの視点)から、パスが通るか、通らないかを教師が問う。生徒は、状況から、パスすべきか否かについて判断し、本時目指す動きについて理解する。
	2 全体会 攻めるスペースを決めるために、フォーメーションを作ろう。	
展開	3 グループ計画会 ・自分たちの課題とともに、導入で示された視点を基に、本時の目標をグループで確認する。	
	4 グループ練習 ・導入で確認した視点を基に、相手の裏のスペースに走りこんだり、相手からタイミングを外してパスコースに入ったりする練習を行う。	
	5 ゲームⅠ ・本時の課題を意識して、パスをつなぎながら前方へディスクを運ぶ動きを追求する。	
	6 中間研究会 ・他グループのよい動きや視点に関わるパスのポイントについて全体で共有し、ゲームⅡの目標を確認する。	
終末	7 ゲームⅡ ・本時目指す動きを追求するとともに、ミスが減らすように動きを確かにしていく。	
	8 グループ反省会 ・グループごとに振り返りを行う。	
	9 全体反省会 ・学習の振り返りを行い、教師の評価を聞く。	

活用の際のワンポイント！

- 導入では目指す動きを示すだけでなく、動画を途中で停止し、生徒自ら課題に関わった状況をつかむための問い(この状況でパスが通るか、通らないか)を教師が投げかけることで、生徒は主体的に動画の中の動きや状況を視点を基につかみ、目指す動きを具体的にイメージすることができます。
- 一人一人が動画による状況を確認するために、1人1台のタブレットで、考えるための十分な時間を与え、判断の理由を交流する場を設定します。