東根市立神町中学校　第３学年　保健体育科

保健体育科におけるGIGA端末を活用した授業展開

日　時：令和３年９月１０日（金）１０：１５～１１：００
場　所：神町中学校体育館
対　象：３年４・５組　男子生徒３３名
授業者：髙橋　信清　教諭

１　東根市立神町中学校の特徴

学級数：１７学級、生徒数４７１名、教員数４３名

昨年度より山形県教育委員会「ＩＣＴ活用による学習活動充実の推進事業」の委託、東根市教育委員会より「ＩＣＴ教育推進拠点校」の指定、今年度は東根市教育委員会より「『ＧＩＧＡスクール構想』タブレット活用推進パイロット校」の指定を受けている。

一人一台タブレットＰＣ（ゴールデンウィーク期間に自宅持ち帰りの試行期間を経て、夏休みより自宅持ち帰りを全面実施し、約２ヶ月が経過している）を使用。グループウェアは Microsoft Teams で、各教室にＷｉ－ｆｉが設置され、教師用タブレットＰＣ画面は EZCast で大型提示装置へミラーリング可能である。

また、学習支援サービス「e ライブラリ」を導入している。

２　研究主題

「主体的に学びに向かう生徒の育成」～主体的・対話的に深く学ぶ学習活動の創造～

３　単元名・目標

球技「バレーボール」

（１）バレーボールの特性に触れ、その楽しさや喜びを味わいながら、仲間と連携して一連の流れで攻防を展開するために、仲間の動きに応じて動いたり、フォーメーションに応じた位置に動いたりすることができる。（知識及び技能）

（２）仲間と連携した「拾う、つなぐ、打つ」などの一連の流れで攻撃を組み立てたり、相手の攻撃に対応して守ったりするために、相手チームの分析や自チームの特徴を踏まえた作戦を考えることができる。（思考力、判断力、表現力等）

（３）バレーボールに積極的に取り組むとともに、互いに協力して教え合うこと、フェアプレーを守ろうとすること、安全に留意して学習を高めようとしている。（学びに向かう力、人間性等）

４　単元の流れ（全１２時間　本時６時間目）

①：オリエンテーション、チーム編成

問題：効率よく点数を獲るためにはどんな攻撃が有効か？

課題：どのような作戦や戦術が考えられるか？

②③：基本的な技能の確認、練習で個人技能の向上を図る。

④～⑦：４対４の簡易ゲームにおいて、集団技能の分析による三段攻撃の完成を目指す。（本時：６時間目）

⑧～⑨：７対７のゲーム。正規の人数、コートでの作戦・戦術を考える。

⑩～⑫：まとめのゲーム（リーグ戦）を行う。

５　主に活用した機器・コンテンツ

・一人一台タブレットＰＣ　グループ１台の計８台

６　本時の指導

（１）目標：仲間と連携した「拾う、つなぐ、打つ」などの一連の流れで攻撃を組み立てることができるように動きを分析したり、方法を見つけて仲間に伝えたりすることができる。

（２）指導過程

時間※1	●主な学習活動	○ICT 活用ポイント、留意点	使用機器 コンテンツ	情報活用能力※2
導入 ５分 一斉	●用具の準備、準備運動 ●集合・挨拶 本時の課題と学習の流れの確認 監督になったつもりチームに指示を出そう！ ～より効果的な攻防を展開するにはどうしたらいいだろう。～	○ケガ防止の意識を持ち、丁寧に準備運動する。 ○前時の振り返りを確認し本時の意識を高める。		
展開１ 協働 ７分 展開２ 協働 26 分 Ｂ２ Ｃ２	●課題解決の手がかりを探る。 チーム練習【グループ】 ●ゲーム＆分析 ４分（ゲーム）×３分（分析）３ローテーション	○前回の反省・チームの課題と練習内容を確認して練習を進める。 ○個人技能やフォーメーション、つなぎ方、役割などの集団技能の向上に向けた声かけを行う。 ○撮影した動画を用いて自チームで共有して分析を行う。 ○一人一つ課題を言うようにする。 	・チーム一台タブレットＰＣ	Ｂ２① 必要な情報を収集、整理、分析、表現する力
まとめ 個別 ７分	●用具の後片付け【一斉】 ●学習カードに本時のまとめをする。【個別】	○今日の実践から、生まれた課題を確認し、解決の手立てを考える。 ○Teams で動画を共有し、客観的な視点から振り返りを行う。	・チーム一台タブレットＰＣ ・Microsoft Teams	Ｃ１②c ステップ２ 情報の活用を振り返り、改善点を見いだそうとする。

※１　本欄におけるアルファベットおよび数字で示した記号は、文部科学省「学びのイノベーション事業報告書 学習場面に応じた ICT 活用事例」に基づく表記を示す。

※２　本欄におけるアルファベットおよび数字で示した記号は、文部科学省「【情報活用能力の体系表例（IE－School における指導計画を基にステップ別に整理したもの)】(令和元年度版)全体版」に基づく表記を示す。

７　県教育センター所感

（１）　撮影した動画を用いて自チームで共有して分析を行うことで、次のゲームへの課題を確認し、解決する効果的な手立てとなっていました。前回の反省や練習内容の確認を動画で視聴できる形で残しておくことで、さらに学びが深まりそうです。

（２）　模範事例となる動画を最後に生徒が見られるようにすることで、共有化を図るという利点もあります。

（３）　学習カードもタブレットで共有化し入力すれば、ポートフォリオや評価にも生かせるかもしれません。