戸沢村立戸沢学園（初等部）　第６学年　体育科

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１０月２６日（火）13:50～14:35
場　所：体育館
対　象：６年Ａ組　児童２５名
授業者：竹田　典史　教諭

１　戸沢村立戸沢学園の特徴

学級数：１６（９＋７）学級、児童・生徒数２３７（１５０＋８７）名、教員数３１名

平成２５年４月に新制の戸沢村立戸沢小学校・戸沢村立戸沢中学校となり、平成２９年４月に校舎一体型小中一貫校として開校した後、義務教育学校「戸沢村立戸沢学園」として開校した。

学習用タブレットを１人１台ずつ、電子黒板を普通教室に１台ずつ配備し、電子黒板では、各教科のデジタル教科書も使用できる。初等部ではジャストスマイル、中学校では e ライブラリをドリル学習に活用している。児童・生徒に Microsoft365 のアカウントを１人１アカウント付与し、振り返りの共有や授業での考えの発表などに、Microsoft Teams を活用している。また、授業で Google フォームを活用し、リアルタイムで児童・生徒の振り返りを把握している。校務支援ソフトとして学校用グループウエア「ミライム」を導入し、職員への連絡のペーパーレス化や、出退勤時刻の管理など、働き方改革にもつながっている。

２　研究主題　　学力の定着・向上　～情報活用能力の育成を通して～

３　単元名・目標

単元名：作戦を選んでゲームに生かそう「フラッグフットボール」

（１）簡易化されたゲームで、ボール操作やボールを持たないときの動きによって攻防をすることができる。（知識及び技能）

（２）ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりすることができる。（思考力、判断力、表現力等）

（３）運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、場や用具の安全に気をつけたりしている。（学びに向かう力、人間性等）

４　単元計画（全７時間　本時６時間目）

①　フラッグフットボールを知る。（１時間）
　⇒　動画を活用してポジションの役割や作戦、フォーメーションがあることを知る。
　　ICT：Microsoft Teams、電子黒板で動画を見る。

②　簡単なルールで、フラッグやボールを使ったゲームの仕方に慣れる。（３時間）
　　ICT：Microsoft Teams、チームの動画を視聴し、動きを確認する。

③　作戦を考えながらゲームを行う。（３時間）
　⇒　振り返りを Teams に入力する。作戦をタブレットで選ぶ。
　　ICT：Microsoft Teams

５　主に活用した機器・コンテンツ

・一人一台タブレット　　・Microsoft Teams

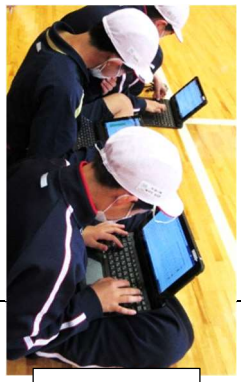
６　本時の指導

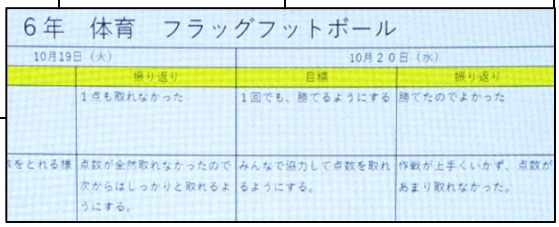
（１）本時の目標

ポジションの役割を理解し、基本的ボール操作を生かしたランプレーの作戦を立てることができる。

（思考力、判断力、表現力等）

（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 10 分	●用具の準備、整列、あいさつ、健康観察を行う。 ●準備運動等をする。 ●今日の目標を確認する。前時までの学習をふりかえる。 前回の試合結果をふまえて作戦を立て、実行してみよう。	・チーム毎に集合させ、あいさつする。 ・本時のねらいを伝え、各自・チームの課題や目標を確認すると共に、見通しを持たせる。		
展開 25 分 協働 Ｃ１	●今回の作戦を確認し、１チーム目とゲームをする。 ・人数：４対４ 攻撃回数：２回 ・得点はボールを持っている人の進んだゾーン。２回の攻撃が終わったら攻守交代。相手との接触は禁止。 ・１回目のゲームが終わったら、必ず１分間の作戦タイムをとる。 ●２チーム目とゲームをする。 ●３チーム目とゲームをする。	・前時の練習や試合での反省を生かすように助言する。 ○タブレットの資料で様々な作戦を常時見られるようにし、話し合いで活用させる。 作戦会議	・一人一台タブレット ・Microsoft365	Ｂ１④ステップ２ ・自らの情報の活用を振り返り、手順の組み合わせをどのように改善していけば良いのかを考える。  振り返り
まとめ 10 分 協働 Ｃ２	●本時の学習をふり返る。 ・タブレットで本時の反省を記入する。 個人→チームの順に ●整理運動、後片付けを行う。	・作戦が成功したチームを紹介し、賞賛する。また、良いふり返りができている児童も取り上げる。	・一人一台タブレット ・Microsoft Teams	



※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）　事前に様々な作戦を考え、タブレットで見ることができる状態で、本時を迎えていました。そのおかげで、展開時、タブレットを使って最適な作戦を選択した上で、その作戦をゲーム上で実行していた姿が見られました。自分たちに必要な情報を取捨選択したり、情報を組み合わせたりしながら、作戦の改善を図っていたと感じました。

（２）　まとめの際、クラウドを活用した振り返りを全体で行っていました。自分たちで考えた作戦についての振り返りは、他のグループに知られたくないと思う児童がいるかもしれません。そこで、学級全体ではなく、グループのメンバーのみ共有した形で、振り返りの場を位置付けてもよいかも知れませんね。