

## iPad（GIGA 端末）活用実践事例

宇都宮大学共同教育学部附属小学校：指導者：大出 知明

| 学年 | 教科・領域等     | 単元名・題材名等     |
|----|------------|--------------|
| 6  | 体育・ゴール型ゲーム | ジャンボバスケットボール |

### 1. iPad 活用のポイント

#### (1) 本時の目標

得点につながる動きについて考えたことを友達に伝えることができる。

#### (2) 活用アプリ

ロイロノート

#### (3) GIGA 端末以外で利用した機器

なし

#### (4) アプリの活用場面と目的

☒ オンライン ☐ オフライン

#### 授業での活用場面（授業概要）

本時は、新聞紙ボールと巨大なゴールを用いたゲームにより、シュートの技能差を埋め、パスを中心とした動きに焦点を絞ることで、パスの大切さに気づき、フリーになる動きについて考えることができるようにした。


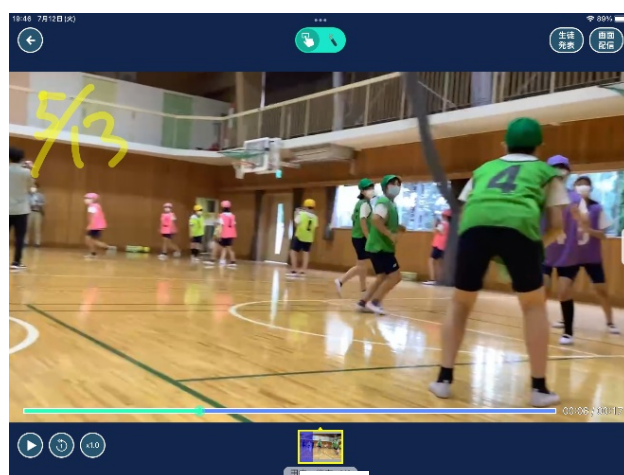
撮影したゲームの映像をグループのメンバーで互いに見合い、ボールを持っている人は誰にパスをするとよいか、ボールを持っていない人は、どう動くかよいかを考えるよう促すことで、次のゲームでの連携について考え、実際に動きながら確かめることができるようにした。また、撮影した映像について、よい動きを学習支援アプリ上に保存するよう促すことで、ゲーム中のよい動きを蓄積し、次時以降、作戦を立てる際、映像を基に考えることができるようにした。

### 2. iPad 活用の画面例（写真等）

5/13

仲間が入れこぼしてしまったボールをキャッチして、ゴールに入れる事ができた。

ある意味最強のパスだね！  
動き見れば、ホントに  
いいプレー!!

このプレーは他の児童の手本となり、全員が「シュートの後もやれることがあるんだ！」と気付いた瞬間になった。このプレーが17秒で収められていることが他の子どもにとってもよかったと考えられる。

|   |   |   |   |  |
|---|---|---|---|--|
| <p>長濱 瑠空</p>  <p>5月20日(金) 14:12 1/2</p>  | <p>馬上 眞大</p>  <p>大体、バスケットゴールから5メートル位のところで打つと良いと思います。</p> <p>5月25日(水) 8:17 1/4</p>    | <p>田村 麻結</p>  <p>5月25日(水) 8:17 1/3</p>   | <p>本川 怜奈</p>  <p>5月27日(金) 11:59 1/6</p>   | <p>横塚 隆之介</p>  <p>5月31日(火) 10:20 1/12</p>   |
| <p>長谷川 煌真</p>  <p>5月31日(火) 10:24 1/9</p> | <p>見目 弘翔</p>  <p>5月10日(火)「スポン」とボールが入っていった。とても入りやすかった。</p> <p>5月31日(火) 10:24 1/23</p> | <p>青柳 雅亮</p>  <p>5月31日(火) 10:24 1/8</p>  | <p>黒崎 太凱</p>  <p>振り返り二回目のシュートが一番良かった。ネットがないとゴールするのが難しいと思いました。両手でシュートするとやりやすかったです</p> <p>5月31日(火) 10:30 1/6</p> | <p>吉村 麗</p>  <p>1回目 5/10(火) 3回目↓</p> <p>2回目までは力をコントロールできていたけど3回目は力を弱くしてしまった。</p> <p>5月31日(火) 10:32 1/10</p> |
| <p>入江 唯衣</p>  <p>5月31日(火) 11:23 1/9</p>  | <p>沼 未和</p> <p>花組</p> <p>みんながシュートを打てていてとてもいいと思った。また、ゴール付近に人がいて失敗した時にパスできるようになっているのいいと思った。</p> <p>5月31日(火) 11:25 1/20</p>  | <p>上野 茉侖</p>  <p>振り返りバスケのゴールにネットがあるからやりやすかったけれどもしネットがなかったらゴールできるのは難しいと思った。今回は3回ゴールを決めました</p> <p>5月31日(火) 11:26 1/7</p> | <p>國貞 茉凛</p> <p>【5月10日】3回うまくボールをシュートできてよかった。またシートが緑色の線にそってよく打ちやすかった。また時間制限もあったので早くうって次の人に早く回せた。さらに、両手でシュートすると入る確率が上がった。</p> <p>5月31日(火) 11:27 1/20</p>  | <p>樽 優斗</p> <p>今日の作戦はみんなと声を掛け合ってボールをもらうふりをして違う人にパスをするようにした。それに相手の動きを見て味方にパスをする(協力する)</p> <p>5月31日(火) 11:27 1/4</p>   |

### 3. 効果と課題

#### (1) iPad (アプリ) を活用して効果的だった点

|      |   |            |   |          |   |          |
|------|---|------------|---|----------|---|----------|
| 一斉学習 | ■ | 教師による教材の提示 |   |          |   |          |
| 個別学習 | □ | 個に応じた学習    | □ | 調査活動     | ■ | 思考を深める学習 |
|      | □ | 表現・制作      | □ | 家庭学習     | □ |          |
| 協働学習 | ■ | 発表や話し合い    | ■ | 協働での意見整理 | □ | 協働制作     |
|      | □ | 学校間の交流     | □ | 家庭学習     | □ |          |

- ・ 試合動画を見返す際、大切な場面で停止したり、スロー再生にしたりできることが、話し合いの内容の具体性を高めた。
- ・ 友達の振り返りをいつでも見るができるようにしておくことで、自分のペースで学習を進めることができた。20秒程度の動画の蓄積が自身の学習だけでなく、学級の子どもにもよい影響を与えていた。

#### (2) iPad (アプリ) を活用して課題に感じた点

|      |   |            |   |          |   |          |
|------|---|------------|---|----------|---|----------|
| 一斉学習 | □ | 教師による教材の提示 |   |          |   |          |
| 個別学習 | □ | 個に応じた学習    | □ | 調査活動     | ■ | 思考を深める学習 |
|      | □ | 表現・制作      | □ | 家庭学習     | □ |          |
| 協働学習 | ■ | 発表や話し合い    | ■ | 協働での意見整理 | □ | 協働制作     |
|      | □ | 学校間の交流     | □ | 家庭学習     | □ |          |

- ・ 思考を深める時間と意見調整や話し合いの時間のバランスが難しい。子どもの思考を深めるための時間や意見を調整する時間を十分に確保するため、運動の時間を削ったが、バランスの調整にはまだ課題がある。
- ・ iPad の操作時間を削れるとよいが、操作にかかる時間は個人差があるため難しい。