

## C 協働学習 (C1)

主な学習活動

フリースペースのよさに気付かせ、友達と教え合いながらボール操作とボールを持たない時の動きの技能向上を図る。

### 1 本時のねらい

友達と教え合いながら、自分がフリースペースに動いたり、フリーの味方にパスを出したりして、得点につながる攻め方につなげることができる。

### 2 主に活用したICT機器・コンテンツ等

電子黒板

ファイル共有

カメラ機能

### 3 参考にしてほしいポイント

大型提示装置を使って前時の試合の様子を提示することにより、フリースペースに動くイメージやパスを出すイメージをもちやすくすることができる。

段階場面	主な学習活動	ICT機器活用のポイント
導入 展開	フリースペースのよさに気付かせ、友達と教え合いながらボール操作とボールを持たない時の動きの技能向上を図る。	タブレットで撮影した前時の試合の映像を大型提示装置に映すことで、フリースペースを意識したボール操作とボールを持たない時の動きに気づきやすくする。また、MetaMoji ClassRoomでバスケットボールのコート図を共有しながら意見交流をしやすくする。

タブレット

+

電子黒板



どうしてこの動きがいいのかな？



ここに動くのはどうしてかな？

### 4 活用効果

子どもたちは、電子黒板で前時の試合を振り返ることで、自分たちの課題に気づき、フリースペースに動いたり、フリーの味方にパスを出したりできるようになった。また、MetaMoji ClassRoomのコート図を活用することで、パスをどこに出したらいいのか、どこに動けばパスをもらえるのかについて、積極的に意見を伝え合うことができ、ゲームの中での動きに生かすことができた。

### 5 アドバイザーからのコメント

電子黒板で、前時の試合を振り返ることは、その試合の動きなどを思い出す時に有効ですが、特に子どもたち全員が視線を集中させることの学習効果が大きいです。子どもたちがお互いに情報を共有できるので、対話的な学びにつながっていきます。  
(東京工業大学 赤堀侃司)

実際の動きを確認しながら戦略を練る上で、客観視した映像とコート図への書き込みが協働場面に有効に働いている実践です。固定webカメラなどを用いてコート全体をやや高い位置から固定撮影すると、検討に用いるコート図との関係がはっきりし、より有効に働く可能性もあります。  
(福島大学 平中宏典)