

基礎・基本の習得を目指した授業の工夫・改善

～ ICT 機器を活用した知識及び技能の習得を目指して ～

足柄上・南足柄地区研究部

松田町立松田中学校 大 場 勇 太

1 はじめに

本地区は神奈川県西部に位置し、南足柄市、中井町、大井町、松田町、山北町、開成町の1市5町、学校数8校で構成されている小さな地区である。本地区では、2020年のギガスクール構想により、GIGA端末が一人1台配付され、インターネットの環境が整えられた。各校4年間でICT機器の研修や、様々な教科でICT機器を利用・活用した授業の実践が行われてきた。

本地区ではICT機器を活用した授業の実践を通して、知識及び技能を獲得させるために、どのような場面で、どのような活用・使用方法が効果的であるかを研究することとした。今回の研究では、グラウンドでのICT機器の活用方法が難しいため、球技の『ゴール型』・『ネット型』の単元で実施することにした。

2 研究の経過

(1) 令和5年度の取り組み

- ア 各校でICT機器の活用方法や実践事例の共有
- イ 公開授業：大井町立湘光中学校 体育分野「バスケットボール」
- ウ 公開授業：南足柄市立足柄台中学校 体育分野「バドミントン」
- エ 研究のまとめ・実践の共有

(2) 令和6年度の取り組み

- ア 研究・発表の確認
- イ 公開授業：中井町立中井中学校 体育分野「バレーボール」
- ウ 研究のまとめ、体力づくり発表大会の資料作成

3 研究の内容

- (1) 各校の実態把握
- (2) 授業実践（各校ごとに実施）
- (3) ICT機器の効果的な使用の場面や活用方法の共有と課題の検証

4 研究の実践

(1) 各校の実態の把握について

令和5年度の最初は各校での実践事例についての共有を行った。地区内の7校でGIGA端末を使用しており、1校はタブレット端末を使用していること、校庭でもWi-Fiがつながっており、十分使用できる学校があること、市内で共通するベネッセの教材の「ミライシード」を使用している市があることなどが分かった。また、各校、研修や研究授業を通して、ICT機器を利用した授業を行っているが、使用方法や頻度、タイミングなど、色々模索しながら取り組んでいる様子が分かった。そこで、今回は、ゴール型とネット型に特化し、知識及び技能の習得を目指した取り組みを行うこととした。

(2) 授業実践

ア 授業実践①（ゴール型：『バスケットボール』）ICT 機器（動画の撮影での実践）

湘光中学校・足柄台中学校ではゴール型のバスケットボールでGIGA 端末の動画機能を使用し、生徒の動きを撮影する実践を行った。

湘光中学校では、「空間を作り出すなどの動きによってゴール前への侵入などから攻防をすること」に焦点をあて、バスケットボールのセットオフENSEの場面を切り抜いて授業の展開を行った。

単元の前半は、カットインプレイの練習も行った。あらかじめこちらから提示した3つの動き方を覚えさせ、さらに、各チームでオリジナルのカットインプレイを考える活動も行った。単元の後半はタスクゲームに取り組んだ。ドリブル禁止のハーフコートゲームを行い、試合のないチームは体育館のギャラリーから撮影し、撮影している動画に撮影者達のアドバイスを吹き込むようにした。アドバイスの内容として、「空いている空間の指示」と「足の止まっている生徒への助言」とした。アドバイスを動画に残すことで、試合後に見返したときに外の生徒からどう見えているのかを分かりやすくさせた。さらに、その動画を確認して「自分がどこでボールを受けたか」・「どこでシュートを打ったか」を分析し、自身のオフボールの動きの改善を目指した。生徒は試合の動画をギャラリーから撮影したことにより、普段平面での動きが中心の授業が、立体的な動きの確認ができたことで、ゲーム中の動き方の理解力度が高まった。また、動画で「シュート」や「パス」などの生徒のリアルな指示を入れることで、あまり動けていなかった生徒のゲームへの理解力の向上が見られ、単元の前半と後半ではスペースに走りこむ技能の向上が見られた。課題として、スペースに走り込んだ後「空間を作り出す動き」ができず、ゴール下に固まってしまう場面があったので、ICT 機器を活用しながら「空間を作る」という動作をどのように指導していくか模索して行く必要がある。

映像撮影＋声を吹き込む⇒課題を発見しやすくなる



足柄台中学校の実践では、「ボールを持たないときの動き」に苦手意識を感じている生徒が多いという点に着目し、試合に入る前にGIGA 端末の動画機能とホワイトボードを並行して使用し、視覚的に自分自身が動くべき場所が明確になるような仕掛けを行った。また、攻撃の方法を明確にするために、「誰が」「いつ」「どのように」動くのかを視覚的に明確化させる作戦シートを作成するなど、一人ひとりがチームの課題を自分事として捉えられるよう働きかけを行った。作戦シートを作成することで、ボールを持たないときの動きを言語化し、表現することができた。また、シートを作成する過程で動画の撮影を行うことにより、誰がどのような役割を担うかが明確になり、運動に苦手意識がある生徒も安心して行動することにつながった。試合では、攻撃の方法や役割が明確に決まっていたため、積極的に攻撃に参加することができた。また、試合中の話し合い活動では、動画を思い出して指示を出している場面も見られた。

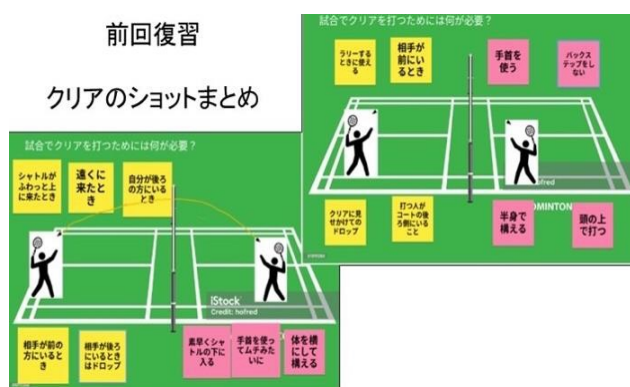
活動の様子① 話し合い活動(作戦立案)



イ 授業実践②（ネット型：『バドミントン』）付箋共有ソフトを使用した実践

南足柄中学校では、バドミントンの単元での実践を行った。単元では付箋共有ソフトを活用し、様々なシャトルの打ち方に対してどのようなポイントがあるのかをグループで考え、ポイントやコツを共有した。

下記のようにショットのポイントをグループごとに分かれてまとめることで、ショットの打ち方の確認や、相手コートのだこを狙って打つかなど、打ち方の確認ができた。また、話し合いを進めるにつれ、「相手に高い球を打たせよう」や、「相手を前の方に来させて後ろに打とう」などの攻撃や守備の方法などを理解することにもつながった。さらに、話し合いによって得た知識によって、技能面である、ラケット操作や、空いている空間への攻防をどのように行うか等、生徒が主体となって話し合い、解決していく様子も見られた。付箋共有ソフトと並行して、動画共有ソフトの学びポケット（南足柄市内で共通しているベネッセの教材）を活用し、グループで打ち方やフォームを撮影し、映像を見返したり、振り返りをしたりすることで、自分の打ち方の課題や修正点を見つかったり、仲間の課題を発見したりすることにもつながった。

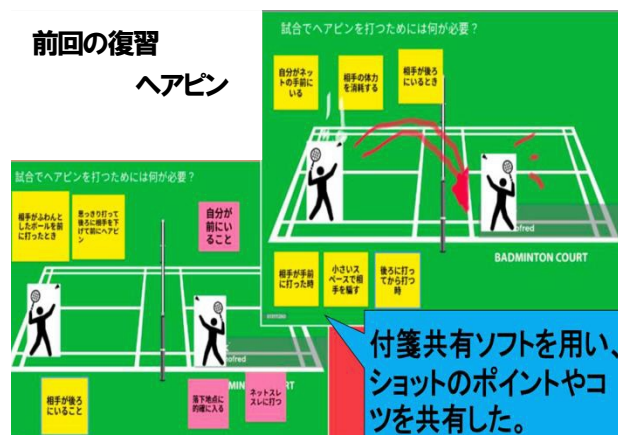


振り返り

・話し合い活動で決めた組み立てがどうだったか。
ヘアピンの人はみんな同じ組み立てだったからお互いに同じことをやろうとしていたのでヘアピンで点を取ることが難しかった。あとヘアピンを打ったあとにクリアで返されて追いつかなくて点を取られてしまうことが多かった。なのでヘアピンを打ったあとに後ろに下がったけどそうしたらヘアピンで返されて点を取られてしまうことが多かった。

・今後の試合にどう活かしていくか。

ラケットを構えるときにずっと下で構えていて相手にヘアピンが来るな、と分かかってしまって返されてしまうので今後の試合では打つギリギリのときに下に構えて相手にどんな攻撃をするか読まれないようにしたいです。



付箋共有ソフトを用い、ショットのポイントやコツを共有した。

振り返り

・試合中にどうショットを使えたか

相手を縦に揺さぶることを意識する。クリアなどを打って相手が下がったところにヘアピンを打って点を取ることが理想。

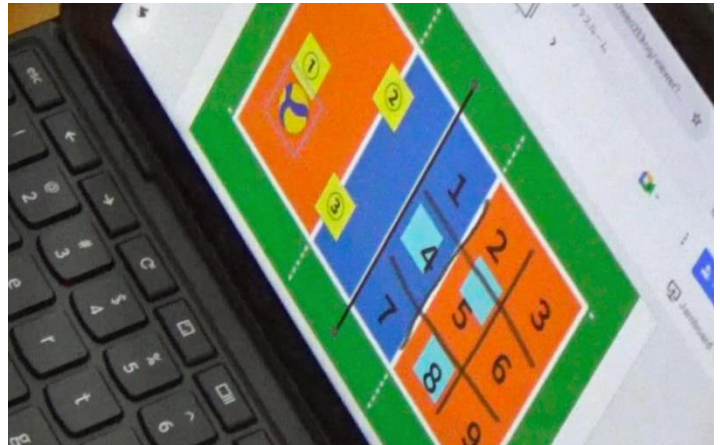
・今後の試合にどう活かしていくか。

相手を上下左右に揺さぶって的確なショットを打つことはすごく大事だと改めて思ったから今後意識して試合に活かしていきたい。

ウ 授業実践③（ネット型：『バレーボール』）付箋共有ソフトを使用した実践

中井中学校の取り組みでは、「相手の空いているスペースを狙って攻撃をする」「自分たちの守備の位置を工夫する」というテーマのもと、付箋共有ソフトを使用し授業の実践を行った。授業のはじめに、付箋共有ソフトに張り付けたコートをもとに9分割し、その中に3つずつ動かせる○を用意した。生徒には、3対3の試合を想定して、「相手の空いているスペース」を狙って攻撃をする方法を考えさせた。授業の前半、実際試合をしてみると、空いているスペースがたくさんあることに気づく生徒はたくさんいたが、技能面で上手いかず、空いている空間を理解することができても、技能面で出来ないことが多かった。授業の中盤、自分たちの試合を動画で振り返り、自分達の動きの確認を行った。授業の終盤には、攻撃をし終わった後の守備の方法を合わせて考えさせた。付箋共有ソフトと動画を並行して使用していることで、簡単に話し合いができ、自分達のできていないことが明確になった。さらに授業中、試合や話し合いを重ねることで、少しずつ自分の狙いたい所、守りたい所に足を運んだり、攻撃をしたりすることができるように

なった。今回の授業の課題としては、ICT 機器を使用しすぎていたこともあり、1時間の中で行うのはなかなか難しかった。今後、単元での見通しを立て、計画的に ICT 機器を使用する方が、より効果的に生徒の力を引き出せるのではないかという結果につながった。



5 研究の結果

今回の研究では、基礎・基本の習得を目指した授業の工夫・改善（ICT 機器を活用した知識及び技能の習得を目指して）というテーマのもとに研究を行った。ゴール型での動画撮影のメリットとしては、運動に苦手意識がある生徒や、試合中に動きが分からない生徒に対して非常に有効であった。特に、バスケットボールでは、集団的な技能が必要な場面が多々ある。動画で動きを確認することは、自分や仲間の動きを理解するために非常に効果的であった。さらに、個人の技能である基礎・基本であるドリブルやシュート、パスの技術を習得する場面や、「空間を使う・作り出す」動きの習得の場面では、相手をかわして空間に走りこむ動きや、空間に走りこんだ後の対処法などを繰り返し行うことで、技能や知識の習得につながるということがわかった。

また、ネット型では、ICT 機器を使用することで、自己や仲間の課題を発見するツールとして非常に効果的であった。バドミントンの単元では、話し合いによって得た知識によって技能面であるラケット操作や、空いている空間への攻防をどのように行うか等、生徒が主体的に話し合いを重ねていく場面が見られ、非常に効果的であったように感じる。しかし、バレーボールの単元では、空いている空間は理解できるが、技能面の向上が見えず、知識だけでは補えない個人の技能の向上面で課題がでた。また、ICT 機器を使用することで本当に知識及び技能の習得がはかれたかどうかを確認するためには課題の残る結果となった。

6 今後の課題

今回の研究では、使用する目的や方法・時間や頻度を変えて研究の取り組みを行ったが、ICT 機器を使用する場合、授業者が単元の最後に身につけさせたい力を明確にし、それに伴った単元計画を作成することが非常に重要であることが改めてわかった。ICT 機器を使用する目的や頻度、動画を撮影する場合は、授業のどの場面を撮影するのか、また、撮影した動画をもとに、どのような視点を持たせて話し合い活動をさせるかなど、単元全体の中で使用する工夫をしていく必要がある。

また、知識をいつ生徒に教えるのかという課題も浮上した。例えば、授業の初めのオリエンテーションで知識だけを教える方法や、試合をさせて、技能の習得のために必要な知識を獲得させていく方法、様々な授業の方法がある。知識の有無で、技能の上達も変わってくることが多いので、こういったことも視野に入れ、単元の計画を立てる必要もある。また、必ずしも ICT 機器を使用する必要はなく、運動量の確保や、話し合い活動の充実に向けた取り組みのためには、従来通り紙ベースでの学習カードでの取り組みの方が生徒の能力の向上を図れる場面もある。また、本当に知識が身についているのかの確認も必要である。

今後また地区で色々な研究を重ねていながら、知識及び技能の習得を目指した取り組みの研究をつづけていきたい。