

SKYMENU 活用授業 実践レポート

お名前	富田 有統	学校名	稲美町立加古小学校
実施学年	第6学年	教科	体育
单元名	ボール運動ゴール型「パッシングバスケットボール」		

《学びを深めたいポイント》

タブレット PC を、試合中に遂行する動き方（作戦）を立てて試行錯誤するための道具として活用した。撮影した映像を見ながらふりかえり、実践のなかでシュートを打つために「チームの作戦をより良いものに進化させる（変革）」という目標を定め、知恵を出し合って主体的に参画することをねらいとした。

《SKYMENU 活用のポイント》

（ア）学習支援ソフト SKYMENU「発表ノート」

チームで作戦を考える活動において、児童にタブレットのホワイトボード（図1）を活用させた。これは、タブレット上で行うことで、複数の作戦をデータとして保存・共有できるよさがある。グループワーク機能を用い、作戦データ図を共有させた。

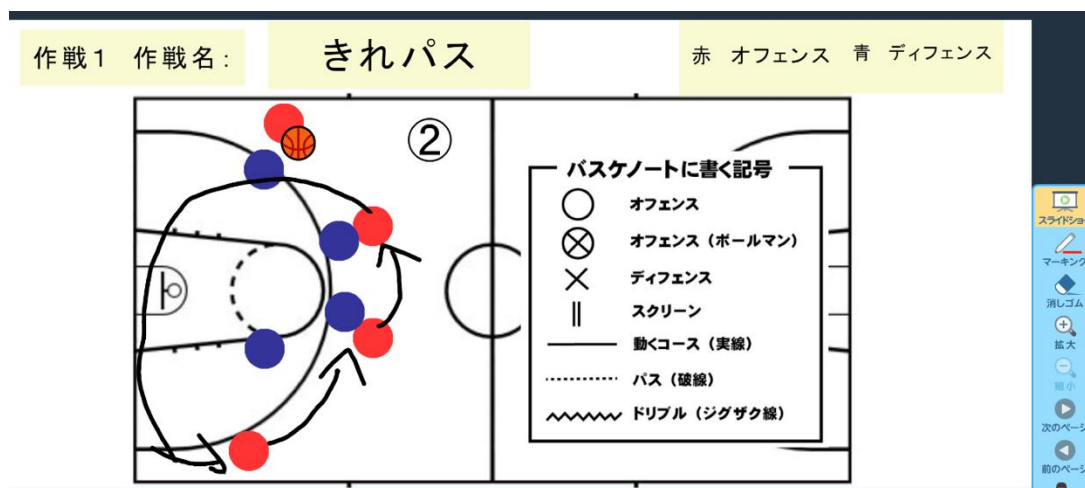


図1 発表ノートを用いた作戦ボード

（イ）SKYMENU カメラ機能

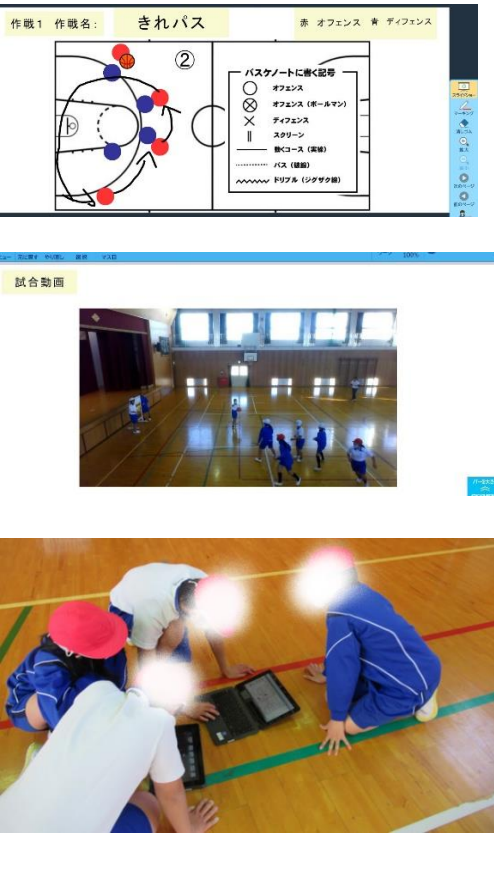
ハーフコート及びオールコートでの実践での動き方（作戦）の確認に活用させた。ハーフコートでは、体育館1Fフロア、オールコートでは、体育館2Fより撮影させた。（図2）



図2 ハーフコートでの実践の動き方(作戦)を撮影した様子

《実践内容》

	学習活動	SKYMENU 活用場面	活用のポイント
導入	1.準備運動をする ・シュート練習 ・リズムジャンプ 2.本時のめあてを確認する。		
	チームで考えた作戦を変化、進化させよう。		
展開	3.チームでのレベルアップタイム ・移動パス練習 ・3対1鳥かごパス 4.3対3のゲーム①を行う。 ・自分たちのチームで考えた作戦について確認してからゲームを行う。 ※1チーム4人で構成する。 1人はコート外で得点板を担当し、2分ごとにメンバーを入れ替える。計8分	☆前時までに考え練習した作戦プレーの動画を確認する。 作戦練習動画  ☆体育館2Fより試合の様子を動画で撮影する。	○基本技能を身に付けさせる練習に取り組ませる。 ○事前に確認させた作戦を使って、ゲームを行うよう助言する。 ○各チームタブレット PC を1台用意し、体育館2Fより試合の様子を撮影させる。(事前に2Fにセットする) 【タブレット PC 活用場面】 ○2Fから撮影した動画をもとに作戦が成功したか、チームで話し合わせる。 ○発表ボード(発表ノート)を

	5.ゲーム①の内容をもとに作戦会議を行う。 ・撮影した試合動画を視聴する。 ・課題を見つけ、改善をする。 6.3対3のゲーム②を行う。 ※ルールはゲーム①と同様。		活用し、作戦を変化、進化させる。 ○ゲーム①での課題点より改善した作戦を意識しながらゲームを行う。
ま と め	7. 学習を振り返る。 ・チームで話し合う。 ・発表ノートに入力する。		○ゲーム①、②及び話し合いから本時のめあてが達成できたのか振り返る。

《実践を振り返って》

タブレット PC を活用した作戦ボード、体育館1F 及び2F からの試合の撮影。作戦ボードや動画を視聴しながらの作戦会議などを繰り返すことで、児童がより主体的に学習に取り組む姿が見えてきたことは成果であった。これまでボール運動では、ボールに集中するあまり、ボールのあるところに集まる傾向があった。しかし、動画を用い、自らの動きを客観的に見ることで、作戦を実行する機会が増えた。

ただ、本実践を行った校内研究授業において、動画を視聴する際のポイントとなる部分を伝えるべきであるという旨の助言をいただいた。作戦が遂行できたのは、何回あるのか。動画の中での何分のシーンなのか。焦点化することによって、児童の話し合いがより活性化するのではないか。