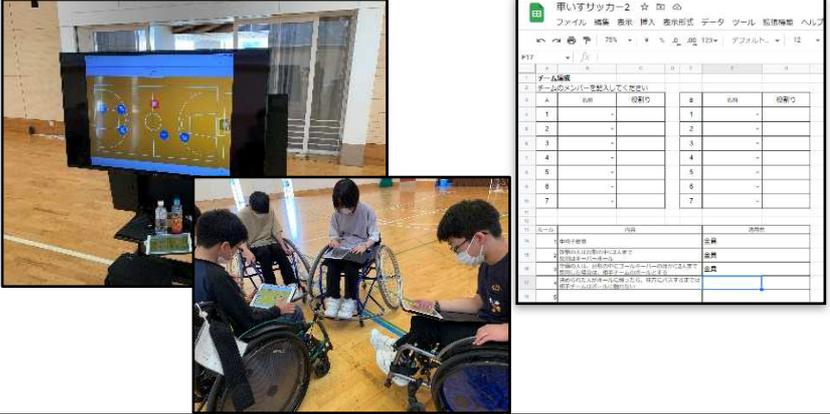


教材・支援機器活用実践事例【ICT】

体育実技での ICT 活用

「作戦ボードを利用した話し合い活動」

子どもについて	所属・学年	特別支援学校・中学部 1～3年
	障がい名等	肢体不自由
	子どもの実態 (学習上又は生活上の困難さ等)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 通常の教育課程で、学年相応の学習を行っている。 ・ 自分の考えを周囲に伝えたりすることが苦手な生徒が多く、意思の確認がスムーズにいかないことがある。
授業について (教材・教具を使用した授業や指導場面)	教科名等	保健体育
	単元(題材)名	球技の各単元を通して
	単元(題材)の概要	<ul style="list-style-type: none"> ・ 球技のゲーム段階で作戦ボードを利用して、チーム内での守備位置を確認する。 ・ スプレッドシートを共有し、一人一人に合わせたルールを全員で共通理解しながらゲームを進行することができる。
教材・教具 支援機器について	教材・教具 支援機器	<p>Classroom による作戦ボード (Jamboard) とルール確認表 (スプレッドシート)</p> 
	ねらい・工夫点	<p>〈ねらい〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ タブレット端末を利用し、密な状況を回避しながら話し合い活動を行いながら情報の共有化を図る。 <p>〈工夫点〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 各チームそれぞれのボードで作戦を考え、名前のアイコンを移動して確認することができる。 ・ スプレッドシートに班編成と個別のルール一覧を作成しそれぞれが必要と考えるルールを記入し、他の生徒たちと交渉し承認を得てゲームに取り組み、ルールに問題があるときはその都度修正を加えていくことができる。
	材料・作成方法等	タブレット端末、TVモニター、Google Classroom、Google スプレッドシート、Google Jamboard
子どもの変容や評価		<ul style="list-style-type: none"> ・ 生徒一人一人が自分の役割を認識し、ルールを最大限に活かしてチームが勝利できるように話し合ったり声をかけたりしながらゲームをすることができるようになった。