

何を使う

機器 スマートフォンまたはタブレット

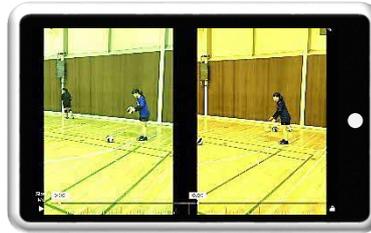
ソフトウェア（アプリ）

Hudl Technique（無料）



それをどう使う（それで何ができる）

- 運動の動きをスローモーションで見ることができる。
- 2つの動きを2画面で比較して見ることができる。
- 2つの動きの画面を重ねて見ることができる。



↑ 2画面で動きを比較

2画面を重ねて動きを比較→



ここが変わる、活用メリット【ICT 活用 Before-After】

小学校 体育科（運動領域）、中学校 保健体育科（体育分野）

【 Before 】

- 友達の動きを見て、課題や解決の方法を口頭で伝える。
- 動きを撮影した動画を見ながら、友達と課題や解決の方法を話し合う。



【 After 】

- 手本となる動き（技）の動画と撮影した個人やチームの動き（技）の動画を比較することで、課題を見付け、自己やチームに適した練習方法を選択することができる。
- 単元の最初と最後に撮影した個人やチームの動き（技）の動画を比較することで、単元を通して身に付けた力に気づき、自己の変容を実感することができる。

機器 (台数)	スマホ	タブレット	PC	その他	学習 場面	一 斉	個 別	協 働
	○	○		提示なら大型提示装置				
	提示なら1台、グループならグループに1台							
授業実施時に必要な環境→				インターネット接続	1人1台端末			○
活用が想定 される校種	小	中	高	特	活用が想定される教科・科目等	体育、保健体育		
	○	○	○		活用が想定される場面	導入、個人練習やゲーム等、振り返り		