

特別支援学校

教科【保健体育】

単元【レクリエーションスポーツ：ハンドアーチェリー】

主体的・対話的で
深い学びのポイント

交流相手がいることで、競技でよりよい結果を残したいと意欲につながったり、自己紹介や質問などを通じて交流することで、自分自身や学校のことを伝えたり、相手のことを知ることができる。

ICT活用のポイント

オンラインを活用することで、遠方にいる相手との交流を実現する。

使用する
ICT機器タブレット
テレビ使用するアプリ・
クラウドサービス等Zoom
Keynoteクラウド
の活用
☐教材の配布・回収等
☐生徒の学習状況の把握

☐資料等の共有
☐その他（ ）
本時の
ねらい

ハンドアーチェリーという競技活動を通して、自校以外の友達とのつながりを持ち、社会性や仲間意識を育てる。

主な学習活動
(学習場面)

I C T の活用・留意点等

評価

導入

○選手紹介

一斉

個別



タブレット端末を使用し、相手校とZoomで繋ぎ、画面上に生徒を映し出ししながら教員が生徒の紹介をしていく。

ICT機器



○始球式

個別

協働



各校代表生徒1名が、投てきする様子を画面上に映し出し、一斉にピンを投げる。

展開

○競技開始

一斉

個別

協働



・自校と相手校が、交互に競技に取り組む。
 競技に取り組む前に、タブレット端末のカメラに向かって、自己紹介と一言コメントを話してから競技に取り組む。
 画面上には、競技者とボード、得点表示が映るようにする。

ICT機器



応援の際は、画面上に応援の様子全体が映るようにする。



【知】ハンドアーチェリーのルールや約束を守り、競技に取り組むことができる。

【態】競技に取り組んでいる自校の友達や相手校の生徒に視線を向けたり、拍手などの応援をしたりすることができる。

【思】質問や回答を相手に伝わるように発表することができる

【態】質問者や回答者の発表を聞いたり、視線を向けたりしている。

○結果発表

一斉

個別



画面上に、得点表示を映しながら結果を発表する。

ICT機器

○質問タイム

一斉

個別

協働



質問者は、タブレット端末のカメラに向かって質問をする。



回答側は、全体で質問を聞き、代表の回答者がタブレット端末のカメラに向かって回答をする。

ICT機器



指針2

指針3

ここで評価

指針3

指針5

指針2

指針5

ここで評価

終末

○本時の
振り返り

一斉

個別



お互い画面上に全体を映し出し、本時の交流について振り返りを行い、手を振ってさようならの挨拶をする。
 教室に戻り、ハンドアーチェリー交流会についてのアンケートに回答をする。

ICT機器

【思】ハンドアーチェリー交流会について振り返り、自分の考えを表現している。

ここで評価

※ 表内の指針1～6は、「ICT活用授業指針」8ページにあるICT活用授業の目指す姿1～6を表しています。
 ※ ICTの導入が目的化しないように、ICTを活用する場面と活用しない場面を効果的に組み合わせることが重要です。
 ※ 評価の観点 【知】＝知識・技能 【思】＝思考・判断・表現 【態】＝主体的に学習に取り組む態度