

東京都立目黒高等学校（2年目）

【校長】 長嶋秀雄
【生徒数】 230名
【学級数】 6学級



次の取組へ

【課題・改善】

- ・生徒が主体的、対話的に行える SPLYZA ツールを活用して、集団としての競技力向上、体力向上を目指す。
- ・技術以外の目に見えにくい資質、能力の部分が可視化できるため、生徒の本来持っている能力を引き出すための教育的意義が明確である。
- ・映像に書き込みやタグ付けができるため効率よく効果的に実施できる利点と、主体的に考える力を養うコンテンツにより課題発見と解決までの生徒の成長の手助けとなる

【実態・課題】

- ・ICTの活用場を増やすと運動量が減ると言う懸念は、授業のサイクルが定着し効率よく行われている。
- ・Wi-Fi が届かないグラウンド等の授業では、授業内での振り返りが出来ず、今後ポケット Wi-Fi 等の利用を検討する必要がある。
- ・授業内で撮った実技がアップロードするまでに時間を要してしまうと、書き込みの時間がなくなってしまい、期限を設ける必要がある場面もある。

目標

- ・技術力の向上に向け、仲間と協力し創意工夫しながら、スポーツを楽しむ

【成果】

- ・授業で、実技を動画撮影し、授業後にアップロード、書き込み、教員からの返信、そして次回の授業時に振り返ると言う、一連の流れの中で、実際に各班で目標を決め、実技に繋げていくスタイルが定着してきた。今後、技術向上につながるように、より活発、積極的に活用でき、お互い尊重し合う場面が増えている。
- ・映像を嫌う生徒や恥ずかしがる生徒が出ることを想像していたが、情報モラル教育等の講演の効果もあり、特に問題なく進み、良いプレーでは賞賛の声も上がり生徒間に良好な雰囲気生まれた。

【取組】

○授業（体育科）での取組

- ・一人1台端末を活用し実技映像を記録。個々に技術的なポイントの修正に役立てる。また、お互いにグループ協議し、「戦術理解」「ルール確認」等に役立てる。
- ・授業時動画録画し終了後アップロード。それを見返し、タグ付けや、図による書き込み、修正ポイントにコメント書きなどを行う。指導者側は生徒の書き込みを確認・返信し、次回の授業で良い部分・悪い部分の紹介、振り返りを行い、目標設定を促す。

【取組（詳細）】

○ 保健体育科における1人1台端末の活用

授業で映像を撮影し、SPLYZA という専用アプリにアップロードする。その授業後、映像を見て、各自、書き込みタグをつける。次の授業にて、その書き込みを紹介し、意識付けや改善に役立てていく。右の画像ではフットサルで空いているスペースにパスを出した方が良いというアドバイス。下の画像では投球フォームのポイントを書き込んでいる。



フットサルで、空いているスペースにパスを出す書き込み



ソフトボールの授業における投球フォームのポイントを書き込む

○ アプリ活用のための情報モラル教育の講演

アプリを使用する上で必要な使用モラルや正しい活用法を SPLYZA の方から講演で学ぶ。



SPLYZA における情報モラル教育の講演



バスケットボールに書き込みとその中から良いプレーを全体にフィードバック。各班によるゲーム前の目標決め。