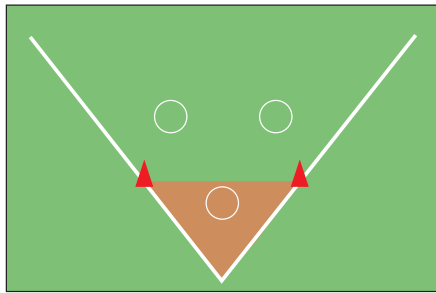


# 【1人1台端末の活用例】

デジタルホワイトボードなどのアプリを活用して課題を見付ける活動を進めていきます。デジタルホワイトボードのメリットは、「データを蓄積していくことができる」「他者とライブで情報共有できる」ことです。ゲームの記録を基に、「どこに」「どんな」打球を打つとよいかをチームで話し合って攻め方を工夫したり、端末上の付箋を動かしながら守備位置を共有して、ボールを持つ人と持たない人の役割を明確にする作戦を選んだりして、課題の解決をめざします。

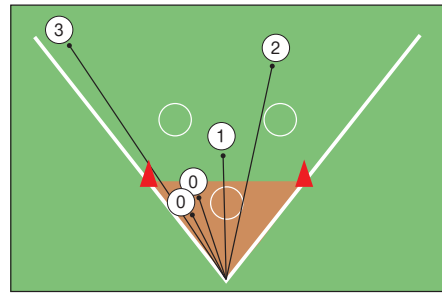
## 手順1

コート図を作成し、デジタルホワイトボードの背景に設定します。



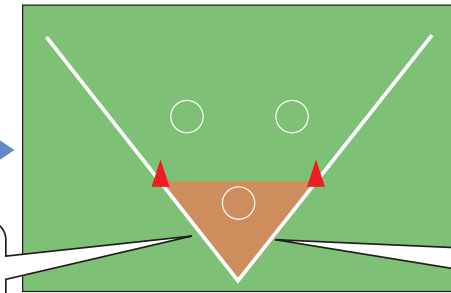
## 手順2

ゲーム中に、攻撃側の友達がどこに打ったら何点入ったかを記録しておきます。

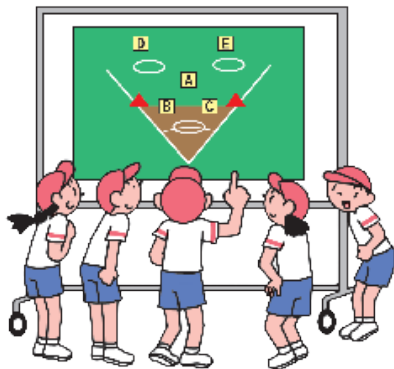


## 手順3

ゲーム②に向けて、「どこに」「どんな」ボールを打てばよいか、どんな用具を使うとよいかなどの攻め方を工夫します。



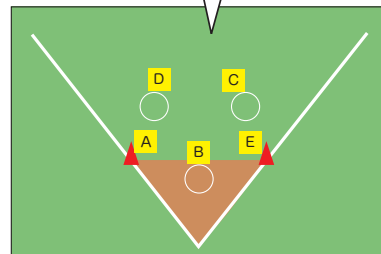
○屋内で授業をする場合は、プロジェクターでデジタルホワイトボードを映し出し、情報を共有することができます。



## 手順3

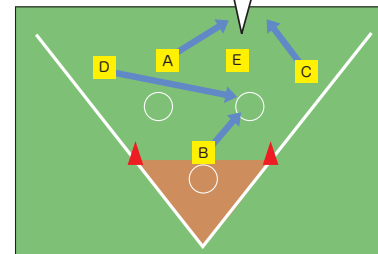
ゲーム②に向けて、チームでどんな作戦を選ぶとよいかを選び、自分の守備位置を明確にします。

どのアウトゾーンに集まるか伝えよう！



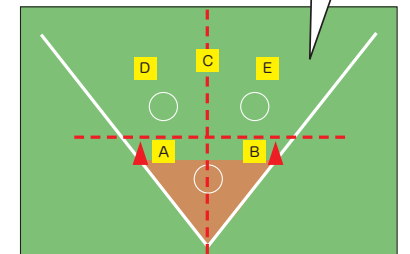
声かけ作戦

Eさんの所にボールが飛んだら後ろをフォローするよ！



フォロー作戦

ボールの飛んだ方向でアウトゾーンをどこにするか決めよう。



場所分け作戦