

SKYMENU 活用授業 実践レポート

お名前	田口 光彩	学校名	東京都東大和市立第十小学校
実施学年	第4学年	教 科	体育科
单元名	ネット型ゲーム「つないで つないで キャッチバレー」		

《学びを深めたいポイント》

本実践では、ゲームの規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選択したりして、ゲームに取り組む中で、思考力、判断力、表現力等の育成が図られるように、SKYMENU の発表ノートを活用した授業展開を実践しました。思考力、判断力、表現力等を育成したいがために、「ゲームの規則を工夫しよう」や「作戦を選択してゲームをしよう」と、教師側が一方的に提示をしても、児童が規則を工夫したり、作戦を選択したりする必要性を感じていなければ、より良い学習にはなりません。より良い学習にするためにも、児童から「みんながさらに楽しめるようにゲームの規則を工夫したい」「ボールを相手コートに落としたい（得点を取りたい）」「自分のコートにボールを落とさせたくない（得点を取られたくない）」「そのために攻めの作戦や守りのフォーメーションを選択してゲームをしたい」といった願いや思いを引き出すことができる单元計画を構想することが大切です。

児童の願いや思いを引き出し、その願いや思いを学習内容とつなげていくために、SKYMENU の発表ノートの活用は効果的であると考えています。本実践における具体的な活用場面・活用方法は、以下の《SKYMENU 活用のポイント》に記載しました。

《SKYMENU 活用のポイント》

本実践では、单元序盤の「規則を工夫する場面」と单元中盤の「ゲームの型に応じた簡単な作戦を選択する場面」において、SKYMENU の発表ノートを活用しました。

①「規則を工夫する場面」

・ゲーム領域の学習では、自分がゲームを楽しめるだけでなく、「みんなが楽しめるゲームをつくりあげる」という視点をもたせ、学習を進めていきます。教師が初めに提示した規則を変えて良いことを確認し、規則を工夫する観点も児童に示しました。プレイヤーの人数やコートの広さ、プレイ上の緩和や制限等、工夫した規則を発表ノート上に貯めていき、いつでも確認することができるようにしました。また児童が変更したり追加したりした規則に関しては、色を分けて示すことにより、「自分たちでつくった規則」という実感をもたせることができるようにしました。

②「ゲームの型に応じた簡単な作戦を選択する場面」

・発表ノート上に「守りのフォーメーション」・「攻めの作戦」・「作戦ボード」を作成し、各チームに配布しました。発表ノート上で配布することによって、児童がコピー機能や貼り付け機能等を活用することができ、操作がしやすくなりました。全チームが選択した「守りのフォーメーション」や「攻めの作戦」を教師側のタブレット端末で瞬時に把握することができるため、コート上での児童の動きと照らし合わせてゲームを見ることができ、良さもありました。

《実践内容》 単元指導計画（全6時間）

	学習活動	SKYMENU 活用場面	活用のポイント
第1・2時	第1時		・自分たちで「みんなが楽しめるゲームをつくりあげよう」と言う実感をもたせるために、変更した規則は色を変えて表示していきました。
	「お試しゲームで、ゲームの進め方やルールを知ろう！」 第2時 「みんなが楽しめるルールをつくりあげよう！」 ○準備運動 ○場の準備 ○めあての確認 ○前時の振り返りから 規則の工夫を提示する【I】 ○試しのゲーム① ○ゲームの振り返り ・試しのゲーム①をやってみた感想 ・さらに楽しめる規則を考える ○試しのゲーム② ○場の片付け ○学習の振り返り ○整理運動	【I】 みんなでルールをつくりあげていこう！ プレイヤーの人数 ネットの高さ コートの広さ サーブについて とく点 返球 つないで つないで キャッチパレー ルール ・1チーム4人(5人) ・コート内には3人は入れる(ローテーション) ・ネットにはさわらない ・3回で相手コートにかえす ・ボールを持っている人はその場から動けない ・1、2回目はボールをキャッチしてもよい ・3回目は片手または両手でアタックする ・サーブはとく点したチームから ・相手コートにボールを落としたり1点 ・3回でボールをかえすことができなかったら相手に1点 サーブミスー1回まではOK サーブもローテーションで 5秒までボールを持てる	
第3・4・5時	第3時		・「守りのフォーメーション」や「攻めの作戦」を画像として添付することで、容易に操作することができるようになりました。
	「どうしたら相手コートにボールを落とすことができるだろう？」 第4・5時 「点を取るために 点を取られないために チームで作戦を選んでゲームをしよう！」 ○準備運動 ○場の準備 ○めあての確認 ○チームタイム①【II】 ○ゲーム①(前半) ○チームタイム②【III】 ○ゲーム②(後半) ○場の片付け ○学習の振り返り ○整理運動	【II】 「守りのフォーメーション」や「攻めの作戦」を選択しました。 黄 チーム フォーメーション チームの作戦 バック三角フォーメーション 後ろから1人作戦 後ろから2人作戦 後ろから3人作戦 後ろから4人作戦 後ろから5人作戦 後ろから6人作戦 後ろから7人作戦 後ろから8人作戦 後ろから9人作戦 後ろから10人作戦 後ろから11人作戦 後ろから12人作戦 後ろから13人作戦 後ろから14人作戦 後ろから15人作戦 後ろから16人作戦 後ろから17人作戦 後ろから18人作戦 後ろから19人作戦 後ろから20人作戦 後ろから21人作戦 後ろから22人作戦 後ろから23人作戦 後ろから24人作戦 後ろから25人作戦 後ろから26人作戦 後ろから27人作戦 後ろから28人作戦 後ろから29人作戦 後ろから30人作戦 後ろから31人作戦 後ろから32人作戦 後ろから33人作戦 後ろから34人作戦 後ろから35人作戦 後ろから36人作戦 後ろから37人作戦 後ろから38人作戦 後ろから39人作戦 後ろから40人作戦 後ろから41人作戦 後ろから42人作戦 後ろから43人作戦 後ろから44人作戦 後ろから45人作戦 後ろから46人作戦 後ろから47人作戦 後ろから48人作戦 後ろから49人作戦 後ろから50人作戦 後ろから51人作戦 後ろから52人作戦 後ろから53人作戦 後ろから54人作戦 後ろから55人作戦 後ろから56人作戦 後ろから57人作戦 後ろから58人作戦 後ろから59人作戦 後ろから60人作戦 後ろから61人作戦 後ろから62人作戦 後ろから63人作戦 後ろから64人作戦 後ろから65人作戦 後ろから66人作戦 後ろから67人作戦 後ろから68人作戦 後ろから69人作戦 後ろから70人作戦 後ろから71人作戦 後ろから72人作戦 後ろから73人作戦 後ろから74人作戦 後ろから75人作戦 後ろから76人作戦 後ろから77人作戦 後ろから78人作戦 後ろから79人作戦 後ろから80人作戦 後ろから81人作戦 後ろから82人作戦 後ろから83人作戦 後ろから84人作戦 後ろから85人作戦 後ろから86人作戦 後ろから87人作戦 後ろから88人作戦 後ろから89人作戦 後ろから90人作戦 後ろから91人作戦 後ろから92人作戦 後ろから93人作戦 後ろから94人作戦 後ろから95人作戦 後ろから96人作戦 後ろから97人作戦 後ろから98人作戦 後ろから99人作戦 後ろから100人作戦	



第6時	第6時 「チームで作戦を選んでゲームをし、みんなでつくりあげたゲームを楽しもう!」 ○準備運動 ○場の準備 ○めあての確認 ○チームタイム①【II】 ○ゲーム①(前半) ○チームタイム②【III】 ○ゲーム②(後半) ○場の片付け ○学習の振り返り ○整理運動	【III】 ゲーム①(前半)のゲームを振り返り、「作戦ボード」を活用しながら「守りのフォーメーション」や「攻めの作戦」を修正しました。	・必要に応じて「作戦ボード」を活用するように促しました。
-----	--	--	-------------------------------------

《実践を振り返って》

本実践において、発表ノートを活用することで、2つの良さがあると考えました。 1つ目は、授業準備の簡易化・単元全体を1つの発表ノートにまとめることができる良さです。これまで、ホワイトボードに、「学習の流れ」や「場の準備の仕方」、「攻めの作戦」等、紙で印刷したものを掲示していましたが、今回発表ノートで作成し、大型テレビに映し出すことで、印刷をしたり用紙を拡大したりする手間を削減できる良さがありました。また、単元を通して1つの発表ノートにまとめることで、単元全体を見通した授業計画を立てることができました。児童に配布した「守りのフォーメーション」や「攻めの作戦」についても、各チームが思考したことが発表ノート上に残るため、学びを蓄積できる良さもありました。 2つ目は、「思考力,判断力,表現力等の育成」が促進されることです。小学校学習指導要領(平成29年告示)解説 体育編 第3学年及び第4学年「E ゲーム」の「思考力,判断力,表現力等」では、「規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えること。」と明記されています。本実践では、「規則を工夫する場面」と「ゲームの型に応じた簡単な作戦を選択する場面」で発表ノートを重点的に活用しました。ゲーム①とゲーム②の間に設定した「チームタイム」では、発表ノートで作成した「作戦ボード」を用いながら、ゲーム①での相手のフォーメーションや攻めの作戦を振り返っていました。ゲーム①を通して考えたことやこれから行うゲーム②ではどのような作戦やフォーメーションが有効的か、自分が考えたことをチーム内の友達に表現する姿を見ることができました。ボール運動系領域では、ゲームを振り返り、「チームタイム」として「話し合い」が行われる場面を多く目にしますが、この話し合いを意味のある話し合いにするためにも、ICTの活用は効果的だと感じました。 文部科学省が出している「GIGA スクール構想のもとでの小学校体育科の指導について」では、体育授業において3つの資質・能力を育成する中で、ICTを効果的に活用することで以下のような効果が期待できると記載されていました。 【知識及び技能の習得】→運動の行い方を理解・技能の習得 【思考力,判断力,表現力等の育成】→自己や友達の課題の発見・練習方法の工夫・改善 【学びに向かう力,人間性等の涵養】→友達との教え合いの充実・自己の変容の確認 ICTを活用することが「目的」ではなく、ICTの活用を3つの資質・能力を育成する過程での「手段」として位置付け、これからもより良い活用方法・活用場面を模索していきたいと考えています。
