

SKYMENU 活用授業 実践レポート

お名前	柴田 勇人	学校名	豊田市立岩倉小学校
実施学年	小学6年	教科	体育
単元名	ネット型ゲーム【プレルボール】		

《学びを深めたいポイント》

作戦の話し合いを活発に行わせるために、発表ノートを使って自己や仲間の課題解決に努めたり、作戦シートを作成したりする経験を通して、仲間へ自信をもってアドバイスできるようにする。さらに、ゲーム中の動きを撮影し、ゲーム後のミーティングに映像資料を分析し、アタックに繋げるための作戦や仲間のナイスプレイなど、話し合ったことを発表ノートにまとめて共有することで、全体の学びの深まりにつなげた。

チームの中で関わり合いを活発に行うために、「L (Leader: リーダー)、PO (Performance Observer: 技能観察係)、MO (Maintenance Observer: 態度観察係)、集め・配り」の4つの役割を設定する。そして、チーム内で課題について関わり合ったり、聴き合ったりする場面を設定し、仲間のがんばりや動きの高まりを認め合い、集団で学び合う力を高めていきたい。

《SKYMENU 活用のポイント》

① 全てのワークシートを発表ノート化

体育館以外の教室や休み時間、家で入力することが可能になった。

② ライブ提出箱で他チームの作戦を参考に＝共有化

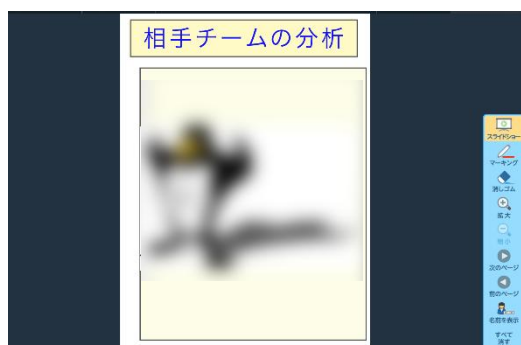
単元最初にライ提に一度提出することで、他チームの作戦を参考にして、新たな作戦を生み出すきっかけになった。作戦を共有することで、他チームに見られたくないという意見も出ると予想した。チームの作戦は記録に残したが、相手チームの分析は見られないように画像で隠していいものとした。(下記写真②参照)

③ 作戦シートのデジタル化

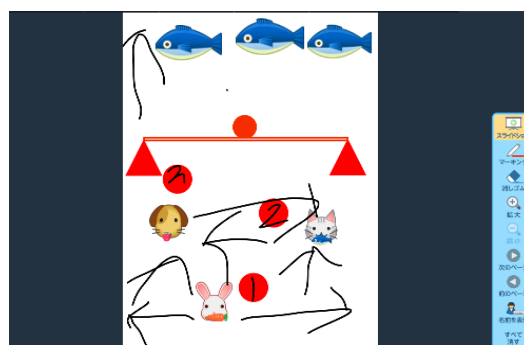
作戦シートを手軽に複製できることで、その場ですぐに記録として残すことができ、いつでも見返すことができる。(下記写真③参照)

④ PO (技能観察係) がタブレット管理で役割化

PO 中心に発表ノートにまとめることで、全員がタブレットを使う時間よりも話し合う時間を確保できるようにした。明確な役割をもつことで、協調性を同時に身に付けられる。



【写真② 入力された内容を画像で隠すチーム】



【写真③ 複製した作戦シート】

《実践内容》

	学習活動	SKYMENU 活用場面	活用のポイント
導入	1 チームで基本的な動きを確認する。	 【学習活動1 アタックまでの流れを確認】	・発表ノート(作戦シート)を活用して、チームとしての作戦の修正や改善を図る。
	2 本時の流れと学習課題を確認する。		
空いているスペースを見つけ、アタックをしよう			
展開	3 チームの作戦を確認し、ゲームを行う。	 【学習活動3 自他のチームを撮影し、映像分析】	・中間研究会での話し合いに生かせるようゲームを撮影する。
	4 中間研究会をする。 ・いろんなパスを使い分けたいね。 ・アタックする人を先に決めておこう。	 【学習活動4 中間研究会でチームの作戦を再確認】	・チームで立てた作戦が実行できているか確認できるようにするために、ゲームの映像分析をする。
	5 本時のまとめのゲームを行う。	 【学習活動4 作戦シートに入力したことを紹介】	
まとめ	6 本時の振り返りをする。 ・どの作戦を使うか合図を出そう。 ・パスをしながら、相手の動きも見ておこう。	 【学習活動6 振り返りを全体で共有】	・自分たちが考えつかなかった方法に気付くために、似ている考えでも発表する。

《実践を振り返って》

発表ノートを活用しながら他チームと比較したり、自分たちの作戦を言葉で説明したりする活動を通して、子どもたちの戦術理解と表現力の両面が育まれた。その結果、子どもたちは自らの学びを深めたいポイントを意識しながら、プレイやミーティングに主体的に取り組む姿が見られるようになり、目指していた授業の姿に近付くことができた。

さらに、動画や作戦シートを活用して、良かったプレイや改善点に気づき、それを発表ノートに記録・共有することで、学びが個人からグループ、そして全体へと広がる「学習の循環」が生まれた。特に、「なぜ、そのプレイが良かったのか」「次は作戦をどう工夫したいか」といった理由や改善点を言語化する力が育ち、子どもたちの思考がより深まっている様子が見られた。

SKYMENU の活用により、学びの可視化・共有・深化が促進され、子どもたち一人ひとりの学びの可能性を広げる有効な手立てとなった。