

SKYMENU 活用授業 実践レポート

お名前	多島 遼汰郎	学校名	大阪市立喜連東小学校
実施学年	第4学年	教科	体育科
单元名	ポートボール		

《学びを深めたいポイント》

本単元のゴール型ゲームである「ポートボール」は、2つのチームが互いに相手チームの防御をかわしながら、攻守入り混じって行う密集型のゲームである。系統では、第5学年及び第6学年の「ボール運動」につながっており、ボール操作、ボールを持たない時の動きや作戦の立案・実行など多くの学習内容の基礎が本単元で取り扱われている。第5学年及び第6学年の「ボール運動」の際、児童の深い学びにつながるような学習にしていこう。ポートボールはパスのみで得点を決める必要があり、本学級の児童の事情に合わせ、3秒間のボール保持と3歩までは歩くことができ、また、フィールドプレーヤーが全員パスを受けないとシュートすることができないというルールを設定した。ドリブルをすることができない中、パスでボールをつないでいくために、ボールを持たない時の動きや攻守の際の作戦が大事である。

そのため、ゲームの前後や振り返り時のコミュニケーションや情報の共有の大事さを理解することができ、実際に主体的に多様な形でポートボールに関わることができるような単元計画を構成した。ただ、体を動かして技術を習得するのではなく、運動学習と認知学習の両者のバランスを保持し、児童が自ら考えられるようにしていきたい。本単元は全8時で構成されており、4つのチームに分かれて活動していく。各チームが学習を通して感じたことを振り返り、次時で練習を選択できるようにしている。各チームが自分たちで学びを深められるようにした。また、図工ではチームフラッグを作製したり、国語では事実と自分の意見の伝え方について考えたりと、教科横断の学びを行っていく。

《SKYMENU 活用のポイント》

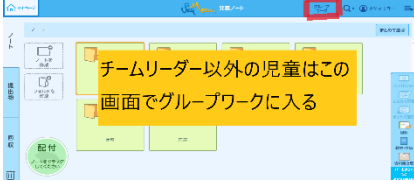
体育科で深い学びを実現するためには運動学習はもちろん大切であるが、一方で認知学習の場面も大変大事である。そのためには、学習の際、ワークシートや作戦ボードといった児童の思考や学びを可視化し振り返られるものが大切である。一方で、体育科において、前述の準備物を毎学習で準備したり集めたりすることは教員の負担にもつながる。また、児童側も筆記用具を持ち、個人とチームの振り返りシートを記入するのを毎学習でするのは、むしろ学びの妨げにもなりかねないと考えた。

以上のように実感したため、本単元では【発表ノート】を用いて、「作戦ボード」「練習組み合わせ表」「個人振り返りカード」「チーム振り返りカード」の4つを一つの統合した【e 学習カード】というものを作製した。e 学習カードを活用することで、児童は学習の際に携帯するものが水筒とタブレットになり、作戦タイムや振り返りの際にも e 学習カードを開くだけで全てのものを見ることができるようになる。発表ノートはグループ編集機能も備わっており、最新のアップデートでより使いやすくなったため、みんなで1つの e 学習カードにアクセスし編集することができる。体育を苦手とする児童も、活発に話し合いや操作で活躍することができるようにした。

《単元計画》

	めあて	活用
第1時	試しのゲームをしてルールと単元の見通しをつかもう	第8時まで継続して活用
第2時	どのように動いたら得点が入るか、考えて、動いてみよう	
第3時	ボールを持たない人の動きを知ろう	
第4時	得点を決めるために必要な動きを考えて、動いてみよう	
第5時	ゲームを通してチームに必要な作戦を考えよう	
第6時	攻めのときと守りのときの動きについて考えよう	
第7時	チームで考えた作戦を試合に生かそう	
第8時	4年生カップに全力で取り組もう	

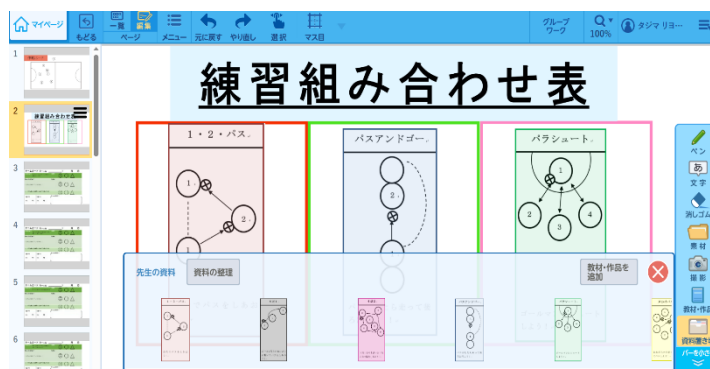
《実践内容》 第7時 ※以下に貼付されている画像は第7時ものとは限りません。

	学習活動	SKYMENU 活用場面	活用のポイント
導 入	1.準備運動と用具の準備。 2.前時の振り返りと本時の確認をする。	・e 学習カードを起動して各チームがグループに入っておく。 	・チームリーダーが e 学習カードを開き、その他の児童は左の画面で入ることで1つの発表ノートにチームメンバーが集まる形になる。
展 開	3.チーム練習と話し合いを行う。 ①各チームで練習を行う際、練習組み合わせ表で自チームに必要な練習を選ぶ。(前時の反省の時間にしているチームもある。) ②試合前に作戦ボードを活用してポジションや動きを考える。 4.ゲームをする。 ①第1ゲームをする。 ②第2ゲームをする	※1 ・練習組み合わせ表で、資料置き場から練習を選択する。 ※2 ・作戦ボードを見ながら動き方やポジションについて話し合う	・資料置き場に練習メニューを置き、ドラッグアンドドロップで簡単に選択することができる。 ・あらかじめ背番号を決めておくと、児童は作戦ボードを活用しやすい。

ま と め	5.振り返りを行う。 ①チームの振り返り。 ②個人の振り返り。 ③全体の振り返り。	※3 ・グループワークでチームカードに記入する。 ※4 ・個人カードに振り返りを記入する。 また、他の友達の個人カードに「いいねスタンプ」を押す	・グループワークで記入することで全員が見ることができる。 また、加筆修正もしやすい。 ・色分けしておくことで自分のカードを把握しやすくしている。
-------------	---	--	--

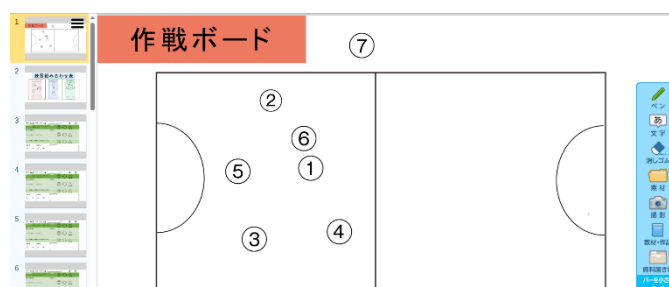
※1

児童が自分たちで考えて、チーム事情に応じて必要な練習をすることができるよう練習組み合わせ表を用意した。色分けすることで、識別を容易にでき支援が必要な児童でも簡単に選択することができた。練習を考え組み合わせるためにはチームのことを知る必要があるため、児童が真剣に練習や話し合いをする場面が多く見られた。



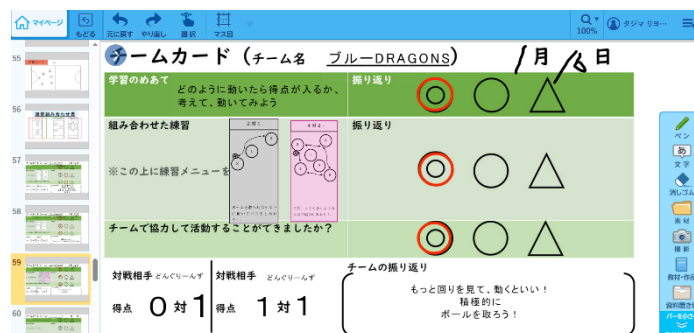
※2

作戦ボードを使うことにより、第三者視点で視覚的に理解できる手助けになる。あらかじめ、児童同士で背番号を決めておくと、各々に対応した数字を動かしやすくなる。あえて、名前やマークで表さなかった理由は、児童誰でも使うことができ、他の先生ともデータの受け渡しをしやすいからである。



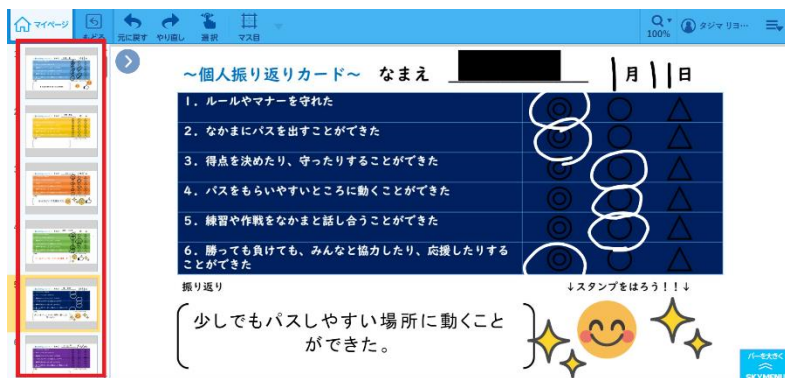
※3

協働的な学びを促すために、チームでの振り返りを重視し、e 学習カード内にチームカードを設けた。チームカードを活用することで、児童が活発に話し合う姿が見られた。事前にワープロソフト等で作成し、PDF で取り込み、背景化しておくことで児童の誤操作を減らすこともできた。全時数分を用意しておくことで単元の見通しを持たせることもできる。



※4

個人振り返りカードでは、児童がその日の学習を、容易に振り返ることができるよう意識して作成した。こちらも事前にワープロソフト等で作成しておいた。チームの人数分、色別で用意したことで支援の必要な児童も簡単に自身のカードを識別することができていた。また、チームメンバー同士の肯定感向上を促すため、スタンプ欄を用意し、他の個人カードにスタンプを押すことができるようにした。児童たちは互いに楽しげにスタンプを押し合うことで互いの評価にもつながり、体育に苦手意識を抱いていた児童が「楽しい」と言っていた。



《活用中の児童の様子》



《実践を振り返って》



単元を通して Skymenu を活用して様々な点で学習を深めることができた。

まず、単元を通して使用するため児童も操作になれていき第3時ほどから、児童がこちらの指示や発問を待つことなく自発的に使用できていた。また、その中でもチームカードをグループワークで協働しながら編集することで話し合いが以前より活発化していた。

さらに、作戦ボードや練習組み合わせ表を活用し、保存していたことで過去の児童の学びがより可視化され、技能面・思考面の両方で学びの積み重ねを促すことができた。

個人振り返りカードでは支援を必要とする児童も、慣れてくると自身で文字を手書き入力したり、チームメイトのカードにスタンプを押したりしており、インクルーシブに学ぶことができていた。タイピングが苦手な児童も手書き入力で記入したり、指で丸を書いたりできたので、単元を通して、振り返りカードを書くことができなかった児童はいなかった。振り返りカードの閲覧・添削も簡単に行うことができた。【学びを振り返る→次はこんなことを学びたい・体育科が楽しい→技能も頑張る→さらに学びを振り返る】といったループ構造が児童の中で出来上がり、「ポートボールが終わってほしくない!」という児童の声が多数挙がった。

最後に、私自身、普段から Skymenu は普段から教室での学び際に活用しているが、体育科において、様々な必要なコンテンツを体系的に発表ノートにまとめ、使用したのは初の試みであった。多くの収穫がある一方で、ノートの管理や突然のトラブルなど、課題もあった。しかし、Skymenu を使用したことで体育科の学習がより深い学びになったことは間違いない。引き続き、有効的な活用方法を探求していく。