

SKYMENU 活用授業 実践レポート

お名前	石川 兼也	学校名	豊田市立朝日丘中学校
実施学年	中学1年	教科	保健体育
单元名	球技【スポーツタグ鬼(スポーツ鬼ごっこ)】		

《学びを深めたいポイント》

「球技 スポーツタグ鬼」では、勝利するための作戦立てについて探究的な学びの場を設定することで、既習の様々な球技の知識・技能を活用し、仲間と協力しながら主体的に課題解決する生徒を育てることを目指す。そのための手立てとして、まず生徒にスポーツタグ鬼に求められる力と既習した球技での学びとの繋がりを強く感じられるようにする。単元の導入において、ルールを把握するための試しのゲームを行う。その後、既習した球技の発表ノートの振り返りを見直し、スポーツタグ鬼で取り入れる要素を模索する場を設ける。生徒一人ひとりが授業の中で「スポーツタグ鬼で勝つために、どんな作戦が有効だろう?」という疑問の芽生えから「相手の攻撃を防ぎながら、得点する作戦を立てたい」という問題意識を醸成し、これを単元を貫く課題に設定して、空間を奪い合う攻防の技能の習得を進めていく。

《SKYMENU 活用のポイント》

①既習の単元の振り返りをまとめて見ることができる!

年間を通して、単元の振り返り(その種目の特性に触れ、何を学んだか)を発表ノートでまとめた。それらの発表ノートの振り返りを選択して、合体させ、1年間の学びの振り返りができる発表ノートを作成した。

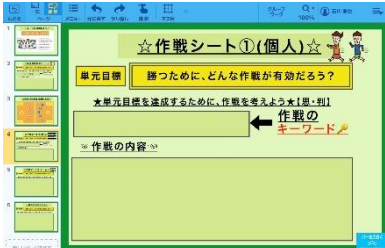
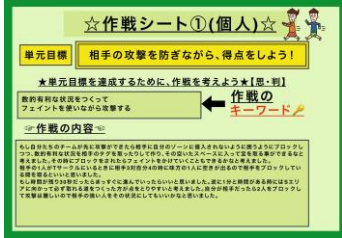
②作戦ボードのデジタル化!

ホワイトボードと磁石でアナログにコート内での人の連動した動きを視覚化することを、発表ノート上で行った。グループワークにすることで、1つの具体物をのぞき込むのではなく、手元にあるタブレットを元に、話し合い活動ができた。

③作戦タイムで深めたことを編集し、発表する原稿に!

個人で立てた作戦を発表ノートに入力し、作戦タイムで意見交換した。その後、グループでの話し合い活動をし、全体へ発表する際に大型テレビに投影し、発表ノートの画面が原稿となり、意見を発表した。

《実践内容》

	学習活動	SKYMENU 活用場面	活用のポイント
導入 5分	1 前時の振り返りから、本時の学習内容につなげる。 ・どうしたら相手の攻撃を防げたのかな。 ・攻撃し続けることで、防戦一方にさせ勝てる。		・前時に入力した発表ノートをもとに、発表を行う。
	“攻撃は最大の防御”ってホント？勝つための作戦を考えよう！		
展開 38分	2 個人で探究した作戦（作戦シート①）をチームで共有する。 ・相手の裏をとるには、助走をつけて侵入だ。 ・マークを決めながら、ゾーンディフェンスで守りたいな。 ・数的有利な状況を作るには、相手をタグした瞬間に、攻撃へ転じたいね。 ・相手の守備を崩すには、おとりが必要だね。 3 作戦を意識した試合を行う。 4 チームの作戦が有効であったかチームで振り返る。 ・攻撃に力を入れすぎて、カウンターで失点することが多かったね。 ・同じ作戦が別のチームでは発揮できなかったよ。	   	・ルール等を確認したいときに、発表ノートのルール説明のノートをすぐに確認できる。 ・相手の状況を視覚的に再現して、それに合わせた攻撃をかんがえることができる。
まとめ 7分	5 チームの作戦を発表し、実践を通しての振り返りを発表する。 ・守備からカウンターを狙ったが、相手の攻撃を止められず、防戦一方だったよ。		・本時の振り返りをノートに蓄積させ、次の活動時に導入として想起させることに活用できる。

《実践を振り返って》

年間を通して、紙媒体での振り返りをまとめるのは、手間もかかるし、保管が大変。発表ノートとしてデータで残る良さが、過去の学びを現在の学びに変えていく実践にマッチしていた。作戦ボードとしての活用は、デジタルの良さもあったが、アナログ（ホワイトボード等）の良さもあり、今後改めて活用方法を検討していきたい。チームで考えた作戦を全体へ発表する活動では、投影した発表ノートの作戦ボードにペン機能で人の動きの軌跡を表現する生徒がいたり、「もどる」機能ですばやく別の作戦を説明する生徒がいたりした。生徒の中には、文字に書けない特性をもつ生徒もいる。発表ノートでの振り返りの入力は、現代を生きる生徒の「生きる力」に合っているのではないかと感じた。発表ノートを体育の授業だけでなく、様々な教科で、行事で、活動で活用することで、生徒の入力のスピードも早くなり、話し合いや振り返りもスムーズにいくようになったと感じる。継続的な指導を行うことで、生徒自身も成長を感じる実践となった。

— 年度中に、実施した種目の振り返りの例 —

