

## 冬の教育研究発表会の振り返り

第6学年 体育科「6Aアルティメット」

授業者：松原 千夏

### 本実践の主張点

アウトナンバーを作ってゲームを展開させることで、仲間へのパスが通ることから得点を取るための作戦が立てやすくなり、チームの中での自分の役割に気付き、チームを意識してより協働的に得点を取る力が高まるだろう。

### 1. 授業づくりの「しかけ」と子どもの自己調整

#### 本時における授業づくりの「しかけ」

①ゲームのスタートを両チームともコート中央ラインからとする。

自分の役割だと何に気を付けて動くのかを明らかにさせるため、第5時からゲームのスタートを両チームともコート中心のライン横一列に並ばせてゲームをはじめたようにした。

②作戦見直しタイムを設ける。

ゲームを行った後に作戦見直しタイムを設け、パスがつながった要因やつながらなかった原因を話し合い、立てた作戦を改善させた。

ゴール型ゲームにおける、ボールを持たない時の動きを重点的に考えさせるため、単元をとおしてチームの中での役割や役割の動きに着目してきた。第1時で6Aアルティメットをして、どんな役割が必要となるのか第2時で考えさせた。チームプレイになるとどう動けばよいのか分からず、面白くないと感じてしまう子どもがいたのでチームの中で役割を決めさせることにした。図1の写真は子どもたちから出てきた役割である。自分の得意・不得意を考え、チームで相談し、点につなげるための役割を決めさせた。

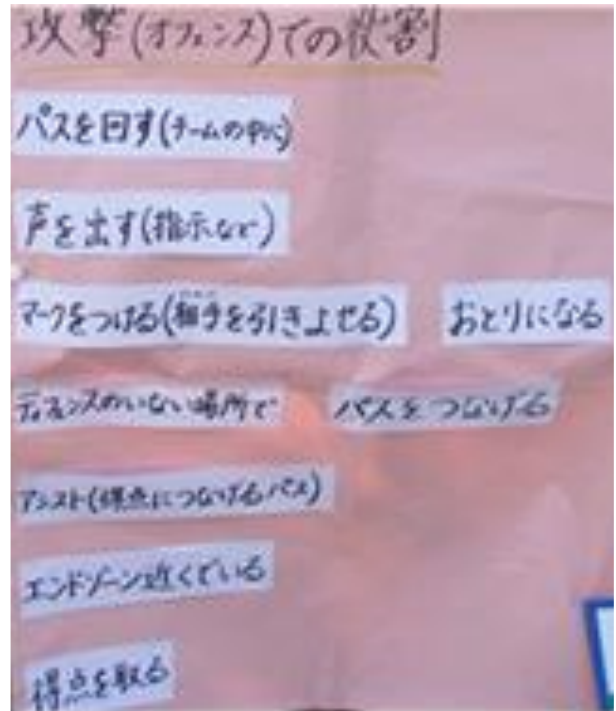


図1 どんな役割が必要？

第3時には役割を活かすための動きを考えた。前時に決めた役割から、自分の役割だとどう動くのか、どの場所(スペース)に動くのか考えながらゲームに取り組むように作戦ボードを用いて、チームで作戦を立てさせた。守りが2人なので、立てた作戦を思ったように実践できている様子であった。(図2)



図2 パスがつながる！

それぞれの役割を活かすスペースはどこなのか全体で共有し、みんなの意見からチームで活かせるものはないか見直す時間を取った。

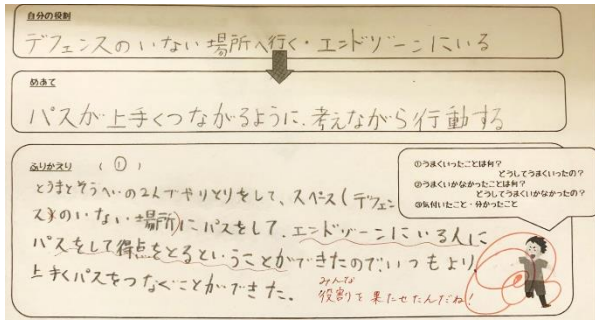


図3 ワークシートの振り返り

第4時はパスのもらい方を話し合い、どこに動くパスはつながるのか考えさせた。役割を決めていても、ゲームの中で臨機応変に動くことは大切である。前時から、空いているスペースに移動することでパスがもらいやすくなることに気付いている子がたくさんいたが、パスを出す人によってもらう場所を考えている子はあまり見られなかった。そこで「誰がパスを出しても同じだけ飛んでいくの？」と問いかけた。その問いから気付いた子は作戦ボードを取り出し、作戦を立て始めていた。気付いていなかった子も、チームの子と話すことで「パスを出す人によって、もらう場所を変えなければいけない！」ということが分かった様子であった。「相手がいないスペース」と「パスを出す人によってもらう場所を変える」の2つを組み合わせながら、考えて動ける子が増えたように感じた。

第5時では、前時から取り組んできた役割を果たすために動くだけではなく、さらに“考えて動く”ようにさせるため、「仲間の動きを予想してパスをつなげよう！」という課題を設定した。この課題から仲間の動きを予想させるため、スタートの方法を本時では変更して取り組ませた(図4)。



図4 仲間の動く方向を予想

スタートラインがコートセンターにあることから、仲間がどう動くのか予測しやすく、その予測に基づいて動けたのか動けなかったのか、またその動きが得点につながったのかつながらなかったのか省察しやすくなる考えた。自分の役割を果たすためにどうするのか自己内で対話し、整理しながら、チームの1人としてゲームに参加する姿が見られた。ゲームが終わった後には作戦見直しタイムで他者と対話を重ね、チームとしての動きはどうだったのか考えることができた。

(ゲーム前半終了後)

- A: 僕が投げる時みんな離れてしまうから、なかなかつながらない。その間にディフェンスが来るからカットされてしまう。
- B: もっと近寄る?
- A: 近い人と遠くにいる人がいたらいい。あと1人はディフェンスのいないところに動くようにしてパスをつなげることを意識しよう!

(ゲーム後半終了後)

- C: Aのフェイントに相手が惑わされていたから動きやすかった。相手がいない場所でAと近めの場所に動くときちょうどいいパスがきたからつながった!
- B: Aから遠い場所へ移動しながら相手を引きつけたらCにパスがつながっていたから、次からこのパターンも使っていこう!

作戦タイム→ゲーム→見直しタイム→ゲームの流れを毎回行うことで、自己内だけではなく他者との対話を繰り返しながら省察し、次はどうか動きを探究することができた。

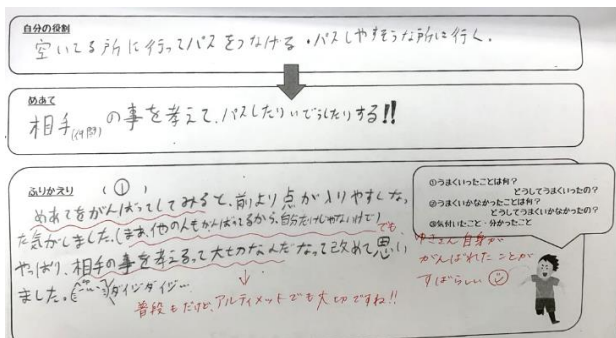


図5 ワークシートの振り返り

で「役割」を決定させるという授業の流れの方がより子どもに寄り添った授業になったと考える。

## 2. 成果と課題

単元をとおして「役割」について考えて取り組むことで、自分のすべきことが明確になり、クラスの子ども全員が積極的にゲームに参加することができた。チームプレイが得意な子は、1つの役割だけではなく他の役割もサポートしながらゲームを進めることができた。苦手な子どもは、何をすればよいのか明確になったので動きにつなげることができた。また単元が進むにつれ、1つの役割に留まらず、新たな役割や仲間のサポートなど他にもできることはないかと探究する姿も見られた。何より全員が楽しんで参加し、一人ひとりが役割を果たそうと取り組めたことが大きな成果だと考える。

単元をとおして難しいと感じたところは、作戦を自分ごとと捉え、動きに表出させていくことである。また、①作戦の立て方②作戦の共有③作戦に基づいての動き④この3つがうまくいったのか振り返る。この4つをつなげて考えさせることがうまく機能しなかったように思う。その原因として、授業で役割というところを重点的に考えすぎてしまい、チームとして上手く連携できずに個人の動き(役割)に限定してしまったことにあると考えている。協議会から、単元前半ではチームでの「役割」のローテーションをして全員が様々な役割を経験させるとも必要であると感じた。今回の取り組みでは、誰もが楽しく取り組むことを考え授業づくりを行ったが、習得しなければいけない知識・技能、そして運動量を考えると、単元後半