

**教材** → セストボール

①

・ボールがこわい (阻害要因)

やわらかいボールでゆるやかなシュート

・コート

20m × 10m. リング 65cm (7ラフ-7°)

リングの高さ 160cm 程度 → 入りやすい

・特支学級 5名. 苦手な子 数名. 工夫

・ドリブルなしのパスゲーム

**②** 運ぶ / 運ばせない?

いれろ / いれさせない?

→ 運ぶ / 運ばせないの攻防があったあと

に、いれろ / いれさせない ではないか

ここが1番のスタート



## ゲームの条件.

②

・パスなし → 得意な子だけでなく、みんなが面白さにふれられるように。

技能が高まってくる → 1ドリブル  
と入れていてもいい。

・シュートができる状態でも、パスを選択する子。

→ 3年生段階では、まずは 1対1 で自分が!!  
という種目でも... (フットボールなど) **ルールの単純さ**

カリキュラムと組むときに、パスゲームより  
ワンゲームからスタートした方がゴールに向かう?

フットボール → 前にパスを出せない葛藤が  
高学年には必要。

できないことも評価する

安心して試行錯誤できるように。



・ 技能差をルールで吸収する. ③

・ ex) 最初は3点, 同じ人が決める  
ごとに2点, 1点と下げていく.

→ 学級経営が重要.

→ 子どもの実態も大きく関係.

マインドマップ

→ 活動と自己評価する  
のに有効.

・ 指導者にとっては分かりやすいが,  
3年生にとって有効だったか.

・ 子どものめあて/ふり返しには有効.  
(意識付け)

・ テキストマイニングの提示も分かりやすい.

・ マインドマップ = 子どもの学びの成果物.

・ 困っていることも取り上げて, 積み上げる.  
→ 子どもに聞く. 子どもが作る!



子どもの学びの足跡→マインドマップ④

→学びのハーフタイムで学ぶための足場

みんなが楽しむ

絵が入ると  
なおよし!

・特支の子が多い!

→毎回の流れを提示(視覚化)していた

丁寧に示してあげると→自閉的な子の安心感

ゲームの交代<sup>代</sup>や切り替えを音楽や

録音でシステム化

先生に頼らずに  
自分たちでできる

みんなが分かりやすい、安心できる

・音楽→盛り上げるため。しかし、途中、子ども  
にとってはうるさかったかも...

・ビブス→分かりやすい、一体感



# 教師の関わり方 (役割)

5

・形成的な声かけが望ましい。

ex) 赤チームの上手な子. 以外への声かけ  
(パスの出し方. もらい方)

・緑の特攻の子をゴール前におく戦術  
をチームメンバーに示す.

ルールとジャッジは  
↑子どもたちがつくる

・トラブルがおこったら、子ども同士での  
解決を促すべき。教師の介入はない方が

6 BGMで進めていると、途中とめにくい

側面も

・声かけの狙いを定める  
・価値付けするための見取りが大切!

公平か  
どうか

教師の声かけ

評価  
子どもの  
価値に  
なる!

価値付けの声, はげましの声.

- ・「今何してるの?」向う声かけ
- ・作戦中に「うまくいった?」, 動いてない子に助言.
- ・コーチング的な声かけ.

一緒に考える  
動いてみる



子どもたちだけでは見つけにくい所を  
評価する声かけ。

⑥

・トラブルをファシリテートする役割。

ex) ボールを持たないときの動き。  
(子どもが自分で評価しづらい所)

↓  
子どもの意識 / 無意識を言語化  
することが大切!

言語化できるように教師は  
ファシリテートする。

・青チームは、1回も勝てなかった。

勝つことが  
目的? 楽しむ  
ことでは?

→ もっとはっきりして、教師が介入すべき

勝つ → Δ, 楽しむための声かけが必要。

・先生の言葉 = 評価。勝敗について  
言うと、勝たないと楽しめなくなる!!



# 教師の問いかけ (発問)

⑦

「なんでシュートできたの？」

自分の動きを  
思考言語化

「すごいね! なんでそうしたの？」

すること  
促す

→ 「キレイに、うまく、すすためには？」

↓

という発問では、子どもは苦しい。

語子姿

答えづらい...

その運動のなにかが楽しいのかを絵や文章で語らせる。→ 最初に伝えておく

考えさせたい所と動画をとり、思考の転場にしてもいい。(教師がフリントもち歩いて)

勝敗にこだわらないうちがたい

→ 勝ち負けを問わずにゲームとした。



# 勝敗について、

⑧

なぜ得点とかぞえ、勝敗を示した？

得点=うまくいっているという指標

(but!) 勝ち負けに志向がいきすぎる？

運動のコトに触れるために

点数は本当に必要？

勝敗ではなく、たくさん入れたという

感覚が必要。(遊び)

生涯スポーツという視点で見ると、

勝敗ではなく、多様な楽しみ方と！



# 楽しさを語る子どもの姿

⑨

- ・ 学びのハーフタイム等で、ゲームの動画を見たら、気づきが多くなった。  
→ ふたんどから、自分たちで動画をとって話し合う材料にできたら...
- ・ 授業の中で、一番良い動画とこのず、
- ・ 負けて悔しい → なぜ負けたのか分析 できる。勝ちも同様。  
語りの  
スタートライン ←
- ・ 楽しめていけど、言語化するのが難しい(国語力) → 字数を調整、
- ・ コトは共有するが、楽しみ方は子どもそれぞれ。限定してはいけな!
- ・ 「めあて-ふり返し」では情報とりにぼす...



① 学習材としての「セストボール」

→ カリキュラムとして6年間のゴール型をどうするか

② 「モノ」としてのルール → 技能差を吸収する

③ ゴール型の運動のコト

→ 「入れた/入れさせない」「運ぶ/運ばせない」

④ マインドマップ → 教師には◎, 子どもには? イラスト◎

⑤ 自主的活動への手立て → システム化, UD.

⑥ 教師の役割 → ③が気付かないことへの価値付け

教師の言葉は全て評価になる。ファシリテートする。

⑦ 自分ごととして語るとは?

子どもそれぞれの楽しみ方を(技能的) (態度的) 含めて。

⑧ できるようになることも、できないことも学び

→ 遊びから学びを作る。

イト・ヒト・モノの授業バリ

① ② ③ ⑤

変革的形成的評価

④ ⑥ ⑦ ⑧