

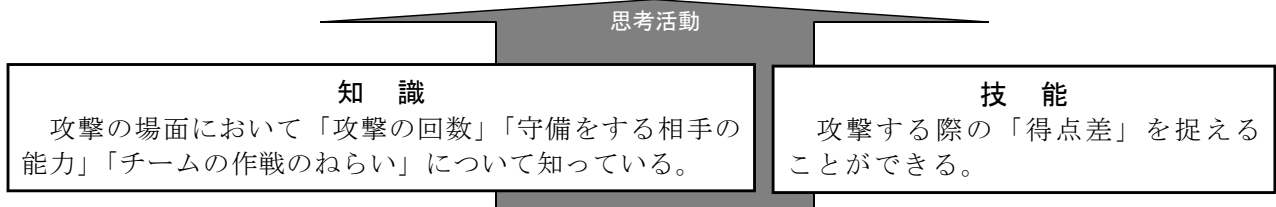
### 3 思考活動を保障するユニバーサルデザインの授業づくりの実際

#### 「みんなでつないでめざせタッチダウン ～フラッグフットボール～」(第6学年)

##### (1) 育成したい「思考力」と思考に必要な要素

【単元で育成したい「思考力」】

チームの作戦をゲームの状況に応じて選択する力



フラッグフットボールは、すべての攻撃がセットプレーから始まるため、作戦通りの状況(攻撃位置・相手の守備位置)からプレーが開始できたり、守備の動きも予想できたりすることで、作戦が得点につながりやすい。その一方で、たくさんの作戦を考えるだけで満足したり、特定の子ばかりが攻撃する作戦を選んだりする等の課題がある。そのため、様々な作戦を考えゲームの中で試し、そこから成功したものをチームの作戦として位置づけ、それらの作戦の中から、ゲームの状況に応じてより適した作戦を選択する本「思考力」が必要となる。

この「思考力」を育成するには、上記「知識」や「技能」が必要になる。例えば、ゲームに関する情報を知っておくことで、「4回目の攻撃で3点差だ。」「相手の守備は右側が強い。」と、ゲームの状況を的確に捉えることができ、「だから4点を取るためにも、『4点ねらえるパス作戦』を選ぼう。」と、作戦を選ぶことが可能になるのである。

##### (2) 本実践におけるユニバーサルデザインの授業づくりと詳細

授業づくり	実践の詳細
<p>＜学習課題の設定</p> <p>・思考様式の位置づけ＞</p> <p>【思考様式の位置づけ】</p>	<p>学習課題を設定する際に、本時のゲームで用いる作戦を決定しているか尋ねた。すると決定していないチームや変更する可能性があるというチームがあった。</p> <p>その理由を尋ねると以下のような反応が出された。</p> <p>C1: その時の攻撃回数で作戦を変更するから。</p> <p>C2: 点差によって作戦が変わるから。</p> <p>これらの反応を手がかりに学習課題を「作戦を選んでゲームに生かそう」と設定し、作戦を選択することを重要な視点と位置づけた。</p> <p>ただ、手がかりもなく作戦を選択することは難しい。そこで、作戦を選ぶ際の手がかりとして、学習課題を設定する際に出された反応から「相手の守備」「攻撃回数」「得点差」を導きだし、それらを思考様式として板書上に位置づけた。</p>

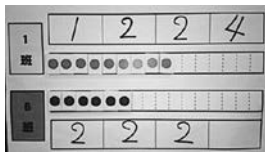
## <「知識」・「技能」への働きかけ>

### ○ 想定されたつまずき

- ・ 勝敗にこだわりすぎるために、状況を捉えることが難しい。
- ・ 相手の守備に関係なく同じ作戦ばかり使いたがる。

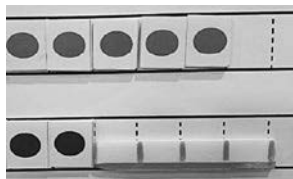
### ○ 働きかけ

- ・ 「攻撃の回数」を得点を書く枠の数で示し、「得点差」を合計得点分のブロックの差で視覚的に捉えやすくした（主①：イメージ化）。



【得点のインニング化】

- ・ 得点差がどれだけで、あと何点とれば点差がどうなるか見通しをもたせる（補①：イメージ化）。



【4点取った想定を提示】

- ・ 「守備能力」については、顔写真の下に守備の記録をシールで表し、シールが多い者には手を付けて加えて能力の高さを際立たせた（主②：イメージ化）。



【守備能力のイメージ化】

### ○ 想定されたつまずき

- ・ 作戦の動きが理解できない。
- ・ 作戦の目的が理解できない。

### ○ 働きかけ

- ・ 作戦名に「動きを捉えたもの」と「作戦のねらい」の二つを付け、それらを分けて、選択できるようにする（主：分節・選択化）。

思考様式に着目しても、それらの内容が理解できなかったり、読み取れなかったりすれば、ゲームの状況を正確に捉えることができない。そこで、思考様式に関する情報に対して、働きかけを行うことにした。

まず、得点については、従来のように得点板をめくって合計得点を表すのではなく、1回の攻撃ごとに枠の中に得点を記録し（全部で4枠）、その下に合計得点をブロックで表した。こうすることで、「今、何回目の攻撃で得点差



【攻撃回数と得点差の確認】

は何点だ」と攻撃回数と得点の状況をつかむことができた。

しかし、次に何点とれば得点差がどうなるかすぐに判断できない子どもがいると想定された。そこで、ブロックの4個分の長さと同じものを重ねて提示し、



【4点取った想定を確認】

4点取れば結果がどのようになるか想定できるようにした。こうすることで、3点差であれば「あと4点取ると逆転できる点差」であるということを捉えることができた。

また、守備能力については、パスカットやフラッグを取る等、うまく守備をすることができた回数を守備者の顔写真の下にシールで表した。さらに、比較的シールが多い者には、写真の横



【守備者と能力の確認】

にブロックできる範囲を手で表し、守備能力の高さを際立たせた。子どもたちは、誰がどこを守っていて、攻撃しにくい方向としやすい方向があることを一目で捉えることができるよさに気づき、作戦を工夫していく際に活用していった（教材・教具の価値を共有する）。

次に、これまでは「おとり作戦」等、作戦の動きを捉えて名前を付けておくことが多くあった。しかし動きは理解できているが、その意図を捉えることができていない子どもは、作戦を選んだ根拠が説明できないことが考えられた。そこで動きの作戦名に加えて、「4点をねらう作戦」「最低でも2点作戦」等、その作戦でねらう点数や目的を明確にし、動きの作戦名とつなげて捉えることができるようにした。

### <個々の考えを関わらせる場>

作戦を選択してゲームを行った後、選択が適切であったかどうかについて、ICT機器を活用してゲームを撮影し、その動画を手がかりにゲームを振り返る活動を設定した。

ペアのチームにICT機器でゲームを撮影してもらい、その映像を基にうまくいかなかった場合には原因がどこにあったのかを探っていった。

そして、次の攻撃はどうすればよいのかを話し合う活動を通して、学び合いを活性化させようと試みた。



【ICT機器で撮影】

実際のゲームでは、攻撃した後に選んだ作戦の有効性についてステージ上からゲームの様子を撮影し、その様子をICT機器を用いて撮影し振り返っていった。



ゲームを振り返る【ICT機器での振り返り】ことを通して、うまくいかなかった原因を「作戦の選択ミス」と「技術的な問題」の二つに分けて捉えることができた。さらに、1・2回目の攻撃を終了した後に、3・4回目の攻撃について話し合う場を設定した。すると次のような反応が見られた。

高1児：8点リードしているから、確実に1点ずつ取りにいく作戦でよい。

高2児：同点だから、タッチダウンできるようにしたい。

高3児：2点負けているから4点をねらっていきたい。

低2児：最低でも1点を取りたい。〇〇さんはパスカットがうまいから反対を攻める作戦を選ぶ。。

これらの反応から、ゲームの状況を踏まえて作戦を選ぼうとしている姿が見られた。

その成果はゲームの中でも発揮され、チーム全体が一つの作戦を共有し、その作戦に向かって意図的な動きを行うことができた。また、チームが勝つことができた理由を尋ねると、「4回目の攻撃で一番自信のある作戦を選んで、みんながその通り動けたから。」と、状況に応じた作戦を選ぶ力を育成することにつながった。

## (3) 成果と課題

### ① 量的な検証

本実践の前後でテスト(12点満点)を行い、「思考力」の伸びを検証した。その結果、平均点で0.84点の向上が見られた。この差についてt検定を行ったところ、 $[t(37)=4.95, P<.01]$ で、有意差が見られた。このことから、本実践を通して「思考力」の向上が図られたと言える。

### ② 考察

本実践では、作戦を選択する際に必要な手だてとして「攻撃の回数」「相手の守備能力」「得点差」を位置づけ、それらに関する知識や技能に対して働きかけた。そうすることで、これまで捉えにくかったゲームの状況を的確に捉えることができた。そして、チームの特徴に応じた作戦を選ぶ「思考力」の育成につながったと考えられる。

一方で、作戦を選ぶ際に、働きかけを用いなかったチームや、4回目の攻撃では選択する作戦が限られていたチームもあった。働きかけの提示の仕方やタイミング、さらには、選択する余地があるように作戦を準備しておく等、より細かな視点までの配慮が必要だと感じた。