

「ウイニング玉入れ」授業の振り返り 小村

第1時 10／26（火）3時間目	第2時 10／28(木) 3時間目	第3時 11／2（火） 3時間目
<p>ルール説明・めあて確認</p> <p>試しの運動</p> <p>交流※雨が降ってきたため中断 8分の運動と交流のみしかやっていない</p> <p>交流2</p>	<p>めあての確認</p> <p>試しのゲーム</p> <p>交流</p> <p>ゲーム 合間に点数披露・ゲーム</p>	<p>めあての確認</p> <p>作戦（役割ぎめ）→試しのゲーム</p> <p>交流→作戦→ゲーム2</p> <p>交流→作戦→ゲーム3→交流</p>
<p>（ルール確認・めあて）</p> <p>■子ども</p> <p>事前指導の教室では、絵本「どんぐり とんぼろりん」での導入。2年生の子どもたちもどんぐりを集めるというところののっていて、ゲームのルール説明なども確認できた。</p> <p>1hの最初のルール確認。顔が上がっていない児童がちらほら。切り替えをさせるべきだった。K川，T上気になったが，K島，Hみ，M田はビデオで話聞けていないのが分かる。</p> <p>（試しの運動8分）</p> <p>■子ども</p> <p>ルールの確認に力を入れる予定だったが，ルールに関する動きは思ったよりもスムーズだった。上投げが多い。ゴールマンとして箱の向きや体を動かして工夫しているのがS藤，A木，T上，Hみなど。声を積極的にかけていたのが，Sとう，Oざき，T上。A木とSのは5．5mで最初は遠いが，二人で声をかけながら後半は何度も玉を入れられていた。下投げは数人だけ，上投げでも自分は距離が届かないと思っている人は2mにいつている。ただ，自分で距離を選んでいる姿はまだ見られない。Sまはゴールマンで数えるのが難しかったり，3．5m速い玉を受けるのが怖くてよけてしまう。為野Tの1年の実践に比べて，お助けマンも自分から進んで入れ替わりながらやっていた。2年生の子どもたちなりに考えて動いていた。</p> <p>■教材</p> <p>10個の玉がたまって循環する際に，長い時間あくほうがいいのでコートの前から，得点板をめくるところまでを12mあけたのはよかった。玉を投げる横の距離は5．5mでも遠いかと思ったがもう少し距離が長くてもいいと思ったことと，内野の幅を広げてもいいのかと思った。ゲームを進めるごとにリセットせずにするようにしたいので，内野の玉がなくなる状況を作りたかったが，雨のためできず。また，赤組の子のほうが技能が高いので，これから集団レベルで考えていくことを考えるとメンバーを操作してもよい。</p> <p>（交流ホワイトボード前・屋根）</p> <p>■子ども</p> <p>雨のため，屋根で交流を聞く時間が20分ほどになった。子どもたちから，個人の予想していた意見はほとんど出た。たくさん気づいてた。以下抜粋。「楽しい」「最初は投げる自信がなかったができた」「入ると気持ちがいい」「上投げやりやすい」「距離が15m以上になると野球選手のように」「下値毛もやりやすい」「ボールが速すぎて受けれない」「キャッチしてもはねる」「箱の向きを変えてもはねる」「ゴとブで協力してできた」「ゴのコツつかめた」「助してたからブできなかつた」「遠くに投げすぎて助大変」「箱をかたむけたら入る」「助遠いところまでいくのめんどうだから，反対がわからいく？」</p> <p>■教師</p> <p>雨で思うように勧められなかったが，もっと座る環境や，聞きあうところを考える。子ども同士で意見をつながられるようにしたい。次回も個人の高まりの質を高める流れで考えている。</p> <p>▼楽しい 2．8</p> <p>▼協力 2．2</p> <p>▼うまくなった 2．3</p>	<p>（めあて確認）</p> <p>■教師</p> <p>準備がぎりぎりとなりスタートが焦る。子どもの振り返りからさくつとめあてにもっていくつもりが，調子が悪いK川のマイナス発言に左右される。振り返りで名前を出したのもあまり嫌だった？</p> <p>（ゲーム）</p> <p>■教師</p> <p>玉が入ったときに，より肯定的に声をかけるように心掛けた。赤組では，T田が上投げで遠い箱で何度も入れられていた。近くで投げ方について聞いてみるが，子どもは動きながら答えるのは難しそうだった。</p> <p>■子ども</p> <p>赤組T田が遠い所から成功。前までプレーヤーだった人がゴールマンやお助けマンに行く姿があった。お助けマンにもいく人が増えたが，ゴールマンは人気で少し取り合う姿もあった。Oざき，Sとうはよく声をかけている。2mの箱にはばんばん入っている。赤組の外野の玉は前回と同じくたまっているが白組の外野の玉は少ない。K川は今日もひたすら白組のお助けマンをしている。白組はお助けマンをしている人も多いのか，赤組に比べて玉が外野にたまっていない。今日はSのが遠い箱の所で気持ちよく投げられていないので真ん中の玉や近いところから入れている。A木とのゴールマンの連携がよかったのか。赤組は前回と同</p> <p>ようたくさん玉が循環していて，3つの箱がないこともあった。</p> <p>（交流）</p> <p>■教師</p> <p>長かった。約12分。3つの役割のことを引き出そうと思って聞いていったのとK川の言いたいや他の児童の言いたいを聞こうとしすぎた。 3つの役割の多様な学びが多くありすぎて，交流の時どこまでを聞くのが難しかったのも長くなった理由と考えられる。</p> <p>■子ども</p> <p>プレーヤーで下投げのよさ。噴水の水みたいに。距離。近い所で，近い所から遠い所へ。お助けマンはひたすらに大変。ゴールマンは箱の持ち方。だんだんとだれてくる。7．8分頑張ったがSも立ち歩く。</p> <p>（ゲーム・中間報告からのゲーム）</p> <p>■教師</p> <p>2回目のゲームが始まった時に得点を発表していないことに気づき，2回目のゲーの終わりに注目させて中間発表を行なったのはよかった。前回負けていた白組もコツを掴めてきたようで，8:8の同点だったので，3試合目でどちらもより点数に向かえた。</p> <p>■子ども</p> <p>白のSのが3試合目で今までプレーヤーだったのが，お助けマンに行っていた。白組はお助けマンが頑張っているのか，外野に玉が少ない。そのため点数を追い上げたのか。</p> <p>■教材</p> <p>まち先生より。Sのの負けてからの立ち歩き。中間報告から自分でお助けマンにいて頑張ったにも関わらず負けた。本当にお助けマンの役割で勝ちに繋がるのか。玉の色など分けることも必要だったのではないから。</p> <p>▼楽しい 2．6</p> <p>▼協力 2．0</p> <p>▼うまくなった 2．3</p>	<p>（めあての確認）</p> <p>■教師</p> <p>教師の管理下において，個人の学びから集団の学びへつなげるために，作戦タイムの時間を作り，集団でうごいていくことに繋げるためにこのめあてとした。役割決めから自分達でさせることにした。</p> <p>（ゲーム）</p> <p>■子ども</p> <p>め作戦タイムで，自分たちで話し合って，ゲームをしよう。</p> <p>15人で役割を決めるのも大変そうだが，赤組はSとうを中心に決めるようにした。O本も中心になっていた。白組はリーダーになる人が少ない。とりあえず役割を決めるだけでゲームへ。チャイムがなる前に前時で出た「ソフトボール投げ」「噴水なげ」や近い箱や遠い箱などの距離のことに触れていた。プレーヤーで積極的に投げ方を考えて投げている人がいたり，赤白とも近い箱に人が集中していた。お助けマンは白の方が多い。</p> <p>（交流 作戦 ゲーム2）</p> <p>■子ども</p> <p>隠していた点数を一斉に見せるのはいい気がする。特に紅組の児童はSとう・O本・T上などの中心メンバーによって作戦タイムで積極的に話しだしている。</p> <p>■教師</p> <p>白組の今までの敗因理由は，まず投げ方に問題があることと，一度も勝てていないので作戦タイムでは私が誘導して，学びの履歴を元に投げ方を一緒に話し合った。近い所は下投げ，遠いところは上投げなど，確認した。特に話の中心に立てる人がSかいくらいでまとめるのに困難な様子なので白組にはこれからもフォローがいる。</p> <p>■子ども</p> <p>3時となり，気になる児童が少し飽きがみられたり，ふざげる様子も。線を越えていたり，足で蹴って戻していたりということが。ゴールマン人気は人気で今回で初めてゴールマンになった児童も多く，まだ不慣れな人も。プレーヤーで内野の玉の少なさに気付いて，玉を味方の方へパスする人が数名出ている。</p> <p>■教師</p> <p>肯定的な声掛けから，もっと集団につなげる声掛けや動きは必要。内野で玉を集めている児童と一緒にゲームしながら玉を集めたが，ゲーム中の声掛けが，全体へ繋がるのは難しい。もっと意図的に動く必要があるが，得点をとることに繋がっているというのが難しい。</p> <p>（交流 作戦 ゲーム2）</p> <p>■子ども</p> <p>白組が勝っていることに，確実に紅組は作戦を立てる意欲に繋がっていた。白組は子どもたちだけでは役割を決めるのが精いっぱい。また，15人で作戦を話し合う難しさはある。</p> <p>■教師</p> <p>勝つためにやったこと，得点に繋がる動きをみとるのが難しい，紅組の中ではつかめている人は何人かいる。玉戻しゾーンと味方にパスする動きの児童を紹介して，次々に繋げたい。</p> <p>（子どもの集団に繋がる振り返り）</p> <ul style="list-style-type: none">作戦タイムで，最初からお助けマンをして外野に玉が溜まらないようにすることを話したら，2．3こ位しかたまらんくなった。次もお助けマンを絶対する。（Sとう） 赤はゴールマンをやりたい人が多かつたけど，他の役割をしてみたら点数が上がっていた（T上） プレーヤーで2人一緒にボールを入れたらどっちも跳ね返る。（はた） 作戦タイムでボールをなげる威力が弱い人は一番近くの所でなげて，威力が強い人は1番遠い所でやってもらったら勝った（O本） K島さんが考えて玉戻しゾーンの所についてプレーヤーの方にやってくれたから，勝てた。（A木） Sとうの意見のように，前にある玉鋼男子で後ろにある玉は女子で，お助けマンができた。（M本） 近くの箱は人がいっぱい投げにくい（Sい） 奥はいっぱい人がいるから玉がなくなりやすいから <p>▼楽しい 2．7</p> <p>▼協力 2．3</p> <p>▼うまくなった 2．3</p>

第4時 11／8（月）2時間目	第5時 11／10（水）3時間目
<p>前時の紹介・めあての確認・ネームプレートの使い方説明</p> <p>作戦（役割ぎめ）→試しのゲーム1</p> <p>交流→作戦→ゲーム2</p> <p>作戦→ゲーム3</p> <p>振り返り</p> <p>（前時の紹介・めあて）</p> <div>■教師</div> <p>プレーヤーで玉を味方にパスしている児童，作戦タイムで箱の距離によってメンバーを決めていた児童，お助けマンで玉を外野に溜めないように働きかけた児童を紹介したが思ったより紹介に時間をかけすぎてしまった。子どもたちの様子を見ると，共感している様子も感じられたが，他の人の動きに興味あまりないのか，注目していない様子も感じられた。拡大紙の上にネームプレートがつかず，準備物も多くスムーズにいかない。反省。</p> <p>（作戦・ゲーム1）</p> <div>■子ども</div> <div>め役割をきめて，動き方を考えよう！</div> <p>ネームプレートをはることに必死になる。最初だから，中々決めれず15人の中で小グループになるのは中々難しい。教師が近いところ，真ん中，遠い所の人は〇〇さんの所に集まると指示するも，難しい。ゲームでは，赤組は外野に玉が溜まらないようにすることを意識して動いている。そのため，プレーヤーが若干少ない。白組はネームプレートをばらけてはったことで，プレーヤーが分散されて特点がまんべんなく入っている。近い箱のゴールマンはK川とB場が交代して何度も10点を入れていた。Hみのゴールマン，Hのプレーヤーなど，個々の投げ方やキャッチの仕方の技能が上がっていた。赤組はねらった玉が外れている光景が多くみられた。見逃していたがK川のゴールマンのポート台に座るのは見つけておけばよかった。白組の勝ち。</p> <p>（交流）</p> <div>■教師</div> <div>■子ども</div> <p>白組が勝ったので，ここで交流を入れたが失敗。1回目のゲームではどうして勝因に繋がったのか，言語化することは難しそうだった。ゴールマンの箱の持ち方，プレーヤーの自分に合う距離，ゴールマンとプレーヤーの協力。</p> <p>（作戦・ゲーム2）</p> <div>■子ども</div> <p>赤組は役割で作戦を立てるほうが考えやすいような印象。考えようとする人と入れなくて遊んでしまう人。それぞれが好きに話し合うので，まとまって話していくのは難しい。2ゲーム目から内野のプレーヤーの中での玉の取り合いが生まれてくる。赤組はどこかゴールマンとプレーヤーの協力ができていなくて士気が下がっている感じ。白組は順調に入っている。またも白組の勝ち。赤組は参加できていない人がいるものの，お助けマンが多く，玉は減っているがプレーヤーの数が圧倒的に少なかった。ゲーム中に教師の声掛けはするものの，ゲームに集中している間は特に試合の状況を見ることは難しそう。</p> <p>（作戦・ゲーム3）</p> <div>■教師</div> <p>ゲーム2で赤組のプレーヤーの少なさが目立ったので，作戦タイムでプレーヤーの話に参加して，全体に共有させた。赤組全員ではないが，子どもたちに課題は共有ができて，ゲーム3に進めた。子どもの個々の思いを聞きながら共有させる動きが必要だが難しい。また，今回は白組の作戦タイムにほとんど入ることができず，白組の集団で勝ちに繋がる動きができていたかという点においては判断ができない。</p> <div>■子ども</div> <p>赤組はお助けマンの人数を調整して，プレーヤーに動く人も増えてきた。ゲーム中声を掛け合いながら集団で動こうとする姿も。1点差で赤が勝った。</p> <p>（振り返り）</p> <p>T田「白チームに玉を取られたから，Sまの自分で赤組に玉を戻しに行った」，Y形「プレーヤーが少なかったから多くした。」，O本「お助けマンは外野にいるから，内野や玉戻しゾーンのことが見えるから味方に指示した。でも・・・いけなかった。」子どもたちは作戦を立てて前時より個人から集団の動きに目を向けられるようにはなっている。作戦タイムでなんとか自分たちで考えたことを広めようとしたり，ゲームで動こうとする動きがみられた。しかし，子どもたちなりの発見はそれぞれ多様にあるので，そこに全員が共感することは難しい。</p> <p>【授業後振り返りシートより】</p> <ul style="list-style-type: none">お助けマンで相手のほうまでいかにないように弱気でなげる。（M田） ・2回も勝ったのは相談で話し合ったから。（A山）（Yい） お助けマンは外野にいるから赤組の味方を見て，ボールを箱から出すところにボールがいっぱいになったら指示したりしたらよかった。（O本） T田とSまが白の玉を赤のほうにやっていたから，お助けマンをするときに仲間のSかいさんとAのに玉を渡した。（Aき） みんながいっせいになげたら3個ぐらい入るかもしれない（Tみ） ・ゴールマンを順番にしたらいいと思った。（Bば） ゴールマンでBばと近いところにてて，ずっと交代してやっていたら早く得点がたまった。（K川） M田が協力して外野の玉を投げてくれたから，外にあった玉がへっていきました，（Fみ） ・O本さんがきていう合図がわかりやすかった。（M本） お助けマンで男は前，女は後ろって場所を決めたら玉がプレーヤーの方に多くなった。（Y形） <p>【次回に向けて】</p> <ul style="list-style-type: none">作戦タイムの良い方法 このゲームの最終の子どもねらう姿とする，集団の勝ちにつながる動きで動くために <p>▼楽しい 2. 7</p> <p>▼協力 2. 5</p> <p>▼うまくなった 2. 3</p>	<p>これまでの工夫・めあての確認</p> <p>作戦→ゲーム1</p> <p>作戦→ゲーム2→交流</p> <p>酢酸→ゲーム3</p> <p>振り返り</p> <p>（これまでの工夫・めあての確認）</p> <div>■教師</div> <p>前時間までに子どもたちなりに作戦を考え，ゲームに勝つことを考えてきた。子どもたちが最後の時間にまた面白い作戦を考えられることに期待して，「今日が最後，楽しみだよ。」という心持ちで話した。</p> <p>（作戦・ゲーム1）</p> <div>■子ども</div> <div>め作戦を広めて，ゲームに勝とう！</div> <p>前時間にネームプレートを貼ってから話し合っていたので，今回も用意したが白組はネームプレートを貼ることで作戦が立てやすいようだったが，赤組はネームプレートを貼ることなしに，役割に分かれて話し合えていた。白組は，前回2回勝てていることもあり，同じポジションがじっくり来ていたようで，ほとんど同じポジションの中でどうプレーヤーが投げるのかを中心に話し合っていた。作戦する1か所だけで話すのではなく，遠い箱あたりのメンバーは実際にコートの中でゴールマンの箱の持ち方などを自分たちで話し合っていた。他の白組は，近い所，真ん中で分かれて作戦を立てようとするが，若干役割でもめている様子もあった。対して紅組は，3時くらいから，お助けマンや，プレーヤーの味方にパスするところに役割がかたまり勝ちの傾向がある。小グループのリーダーのような中心になって話せる児童が多いので，教師もあま赤組の作戦に入れていない。ゲームでは，個人だけの動きではなく，回りの人数の状況，玉の数の状況を見て，声を掛け合いながらゲームする姿が見られる。白組はどの箱でもコンスタントに入っている状況があるが，赤組のプレーヤーは人数はいるものの，内野のコートで玉をひろう人や，どの箱に向かって投げるのか勝つためには考えられてないのか近い箱を狙う人が少ない状況もあり。10：8で白の勝ち。</p> <p>（作戦・ゲーム2）</p> <div>■子ども</div> <p>赤組は，SとうとO本が2人でお助けマンをしていたことで，しんどかったと訴え，お助けマンの人数を増やしたいと提案していた。Sは4人入れるのは多すぎると反論。Sと一緒にプレーヤーがいい人と集まってくれなくて士気がさがっていた。中心メンバーはコートに余る数が気になるようでお助けマンのことを話そうとしているが，作戦に向けて話せず遊んでしまう人もいたり，Oぎきはゲームの時から飽きもあってやる気が入っていないくて向かおうとしていなかった。SまとSとうは納得いかないまま，ゲームに入った。</p> <div>■教師</div> <p>赤組をサポートするように回った。赤組はお助けマンを4人にするとのこと。どこの役割を助けたいかSとうに聞くとプレーヤーということだったので，基本的に士気が下がっているOぎきとプレーヤーをするようした。教師の見取りの難しさを感じた。ビデオで見るとトラブルが怒っていたことに気づいたが，一緒にプレイしながら，作戦を把握するも難しい。トラブルへの声かけ，やる気を上げるための動きは られず，作戦を実行している声かけが少ない。</p> <div>■子ども</div> <p>K川は玉をよりとるために，相手コートの方までいって玉を取るがそれに対してだめだとして，ボールを投げてしまうSのトラブル。白組の動き方でいい所は遠い箱の作戦を実行，真ん中で何度も玉を入れ続けるHも，合間に玉を積極的にとりにいく等している。対して赤組はプレーヤーの重要性が薄れているが教師が入り10:9で今度は赤組の勝ち。</p> <p>（交流→作戦→ゲーム3）</p> <p>Aの「遠い箱のゴールマンの持ち方を作戦タイムで考えて下の方に手を伸ばしてしゃがんでとる」Sとう「お助けマンを増やした」他の子どもたちの中でFみは相手チームにばれるから作戦を言いたくないと。2人のみ聞いて最後のゲームへ。作戦タイムでは，白組はFみがSのに対して真ん中が上手だからそこをやってと伝えていたり，ネームプレートの操作によって，チームの動き全体が見られている。赤組はリーダーのSとうが見学でお助けマンということもあり，中々プレーヤーに向かわないままゲームへ。K川は勝敗にこだわって，反則もしていたが気づけず。白組の勝ち。</p> <p>（振り返り）</p> <div>■教師</div> <p>風も強く，ホワイトボードが次々に倒れる。K川は当ててもらえず集中がきれる。こちらも焦ってしまい，早口で最後うまくまとめられなかった。Sののゲーム中に言った「玉を集めたら敵にとられるのでとったらすぐ投げるようにしたい」という考えは伝えた。</p> <div>■子ども</div> <p>子どもたちは勝敗によって作戦が自分たちの中でうまくいったのか大きく変わる。3ゲーム目で白組が買ったので，ほとんど紅組からは手が上がらなかった。自分たちの作戦に自信はもっているように思っているが，それが勝ちにつながるのかの根拠の勝ちにより迫るのか，より子どもたちが作戦を自分たちで立てたことに意味をもたせるのか・・・</p> <p>▼楽しい 2. 6</p> <p>▼協力 2. 6</p> <p>▼うまくなった 2. 5</p>

