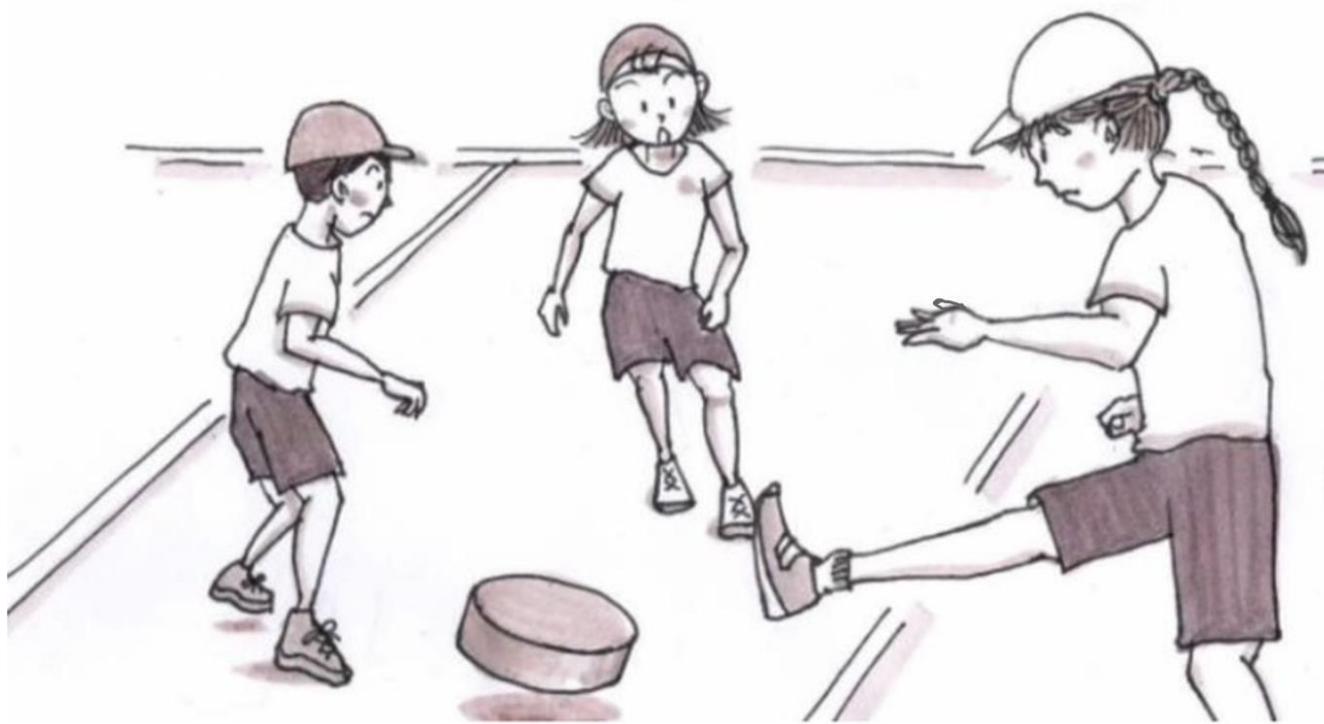


令和6年度 東京都小学校体育研究会 ゲーム領域部会

東京都小学校体育研究会 研究主題

「自ら学び続ける力を、仲間と共に身に付けていく体育学習」

～運動の楽しさや課題解決の喜びを味わうことを通して～



今年度のゲーム部の研究

- 誰もが夢中になるゲーム
- 学びをファシリテートする教師
- 一人一人の学習課題や学習状況の見取り

ゲーム部ホームページはこちら➡



ゲーム領域部会

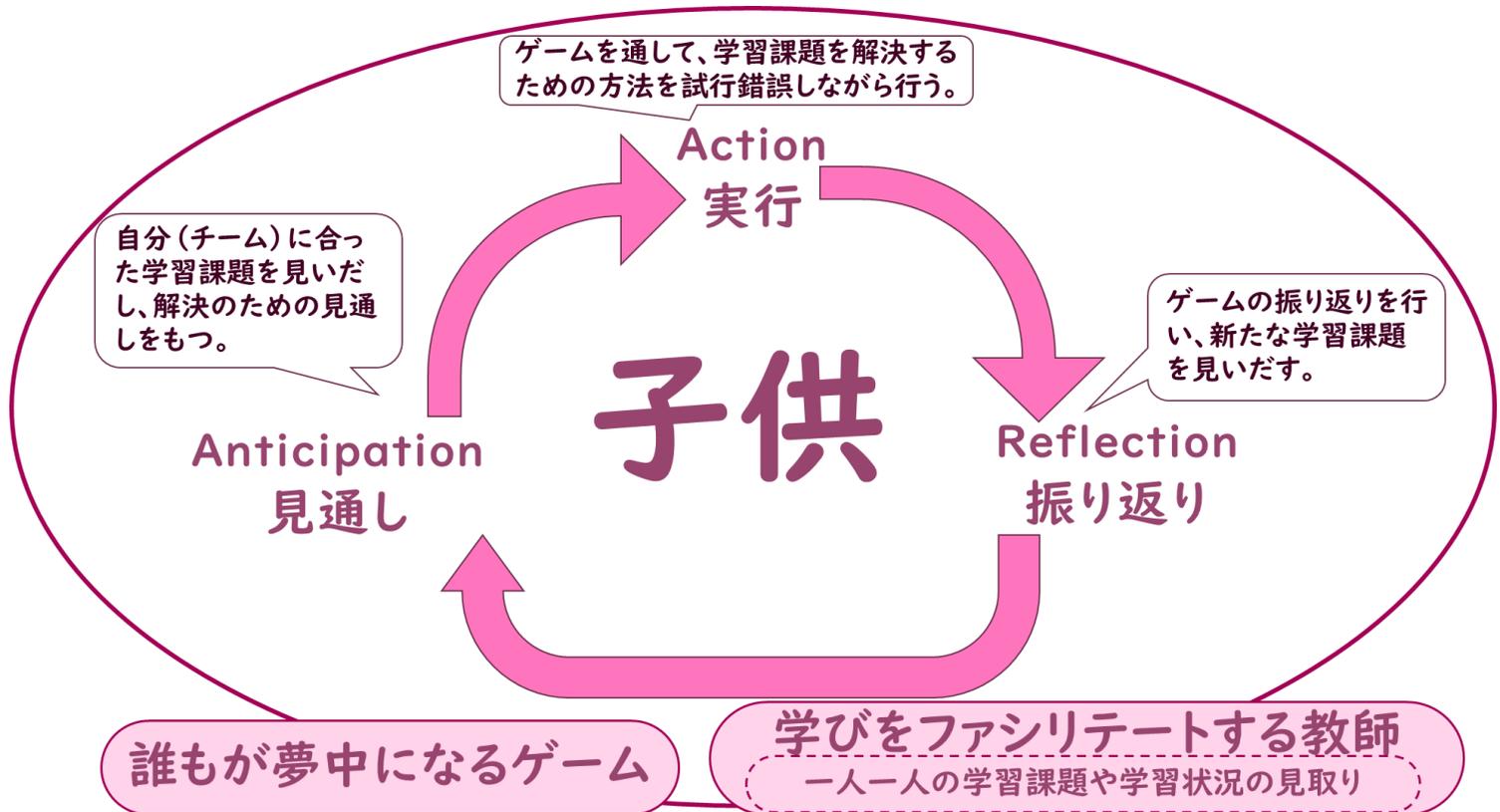
1 ゲーム領域における研究主題の捉え方

本部会では、「子供が自ら学習課題を見だし、その解決に向けて仲間と共に取り組み、振り返りをして新たな学習課題を見だしていく」という学びのサイクルを繰り返していくことで、「自ら学び続ける力」が育まれていくと考えている。

この学びのサイクルをゲーム領域における学習場面で考えると次のように整理することができる。

- ① 自分（チーム）に合った学習課題を見だし、解決のための見通しをもつ。（見通し）
- ② ゲームを通して、学習課題を解決するための方法を試行錯誤しながら行う。（実行）
- ③ ゲームの振り返りを行い、新たな学習課題を見いだす。（振り返り）

この3つの学習場面において、子供が友達と共に、運動の楽しさや課題解決の喜びを味わいながら「自ら学び続ける力」を身に付けていけるよう手立てを行っていくことが大切であると考えます。



ゲーム領域は、ゲーム中心に学んでいく。だからこそ、誰もが夢中になるゲームが何より大切である。また、「①自分（チーム）に合った学習課題を見だし、解決のための見通しをもつ。」ためには、ゲームに夢中になり、「～をやってみたい」「～をがんばりたい」「～をできるようになりたい」という思いや願いをもち、学習課題を見だしていくことが必要であると考えます。

「②ゲームを通して、学習課題を解決するための方法を試行錯誤しながら行ったり、③ゲームの振り返りを行い、新たな学習課題を見いだしたりする。」ためには、教師が子供たち一人一人の学習課題や学習状況を的確に見取りながら、一人一人の子供に合った言葉掛けや指導を行っていくことが求められる。そして、学習課題の解決のためには、自ずとチームや学級全体の仲間と共に学んでいくことが必要になってくる。

以上のことから、「誰もが夢中になるゲーム」「学びをファシリテートする教師」「一人一人の学習課題や学習状況の見取り」の3点を手立ての工夫として研究を進めていく。

2 研究主題を実現するための手立ての工夫

(1) 誰もが夢中になるゲーム

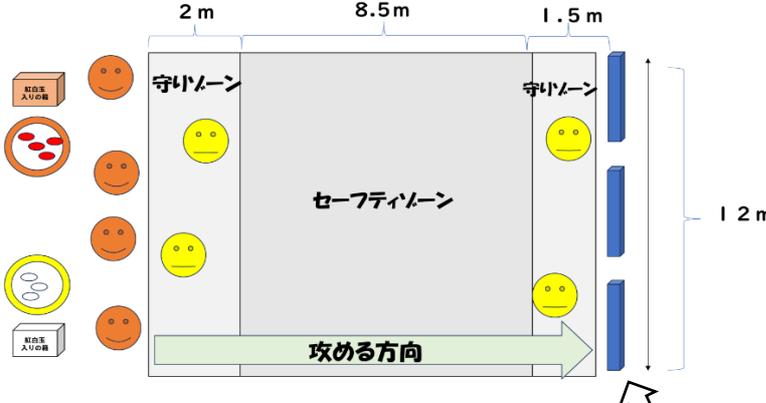
子供が学びのサイクルを回すためには、魅力的なゲームを通して、試行錯誤を繰り返しながら課題解決を行うことが大切だと考えている。今年度本部会では「ゲーム開発の4つの視点」を基に「誰もが夢中になる」ゲームを検討し、低学年ボール蹴りゲーム「ゴー！シューっと！」を考えた。ボール蹴りゲームの課題である、ねらったところに蹴る、蹴ったボールを止めるなどの操作を、ディスクを使うことやセーフティゾーンの広さを工夫すること、ゴール(的)を設けることで簡単にした。そうすることで、ゲームの特性を十分に味わえるようにし、誰もが夢中になるゲームになると考えた。また、「運ぶ」「かわす」「シュートする」の運動局面を経験することで、中学年のゴール型ゲーム(足を使った)へのスムーズな接続を図った。

ゲーム開発の視点

- ・どの子供も活躍できる
- ・どのチームも勝つ可能性がある
- ・規則や作戦が工夫しやすい
- ・力いっぱい動ける

ゲームの特性

ディスクを蹴って運び、相手をかかわしてシュートができるかどうか楽しいゲーム

「ゴー！シューっと！」はじめの規則	規則の工夫（視点ごと）の例
 <p>1チーム 4～5人 1ゲーム8分(前半2分後半2分×2回) 攻めは1人1個ディスクを使う 蹴ったディスクがゴールに当たれば1点 守りは守りゾーンでドリブルやシュートを防ぐ</p>	<p>【コート】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・守りゾーンを広げる、狭くする ・コートの横幅を広げる <p>【得点】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・全員得点でボーナス点 ・全部のゴールに当たればボーナス点 ・得点の高いゴールを設定する <p>【用具】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゴールの数を増やす ・ゴールの種類を変える ・ディスクの重さを変える
<p>1コートに必要な用具 ディスク ゴール(ハードルに袋を被せたもの) 紅白玉 フープ ゼッケン</p>	<p>【人数】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・守りの人数を減らす <p>規則の工夫は子供の思いや願いに寄り添い、視点ごとに振り返ると意見が出やすい!</p>

教具の工夫



体育館 : ★★★
 校庭(芝) : ★★★
 校庭(土) : ★☆☆
 準備しやすさ : ★☆☆



体育館 : ★★☆☆
 校庭(芝) : ★☆☆
 校庭(土) : ★★☆☆
 準備しやすさ : ★★☆☆

- 準備物
- ディスク×2
 - 新聞紙
 - テープ
 - ボール×2～3

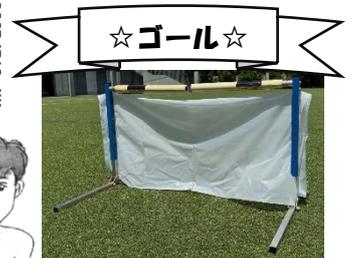
～使用するボールによる特性～



【テニスボール】 約50g
 【ティーボール】 約70g
 【ソフトボール】 約140g

ボールが重いほど・・・

- 進む距離が短い
- 操作がしやすい



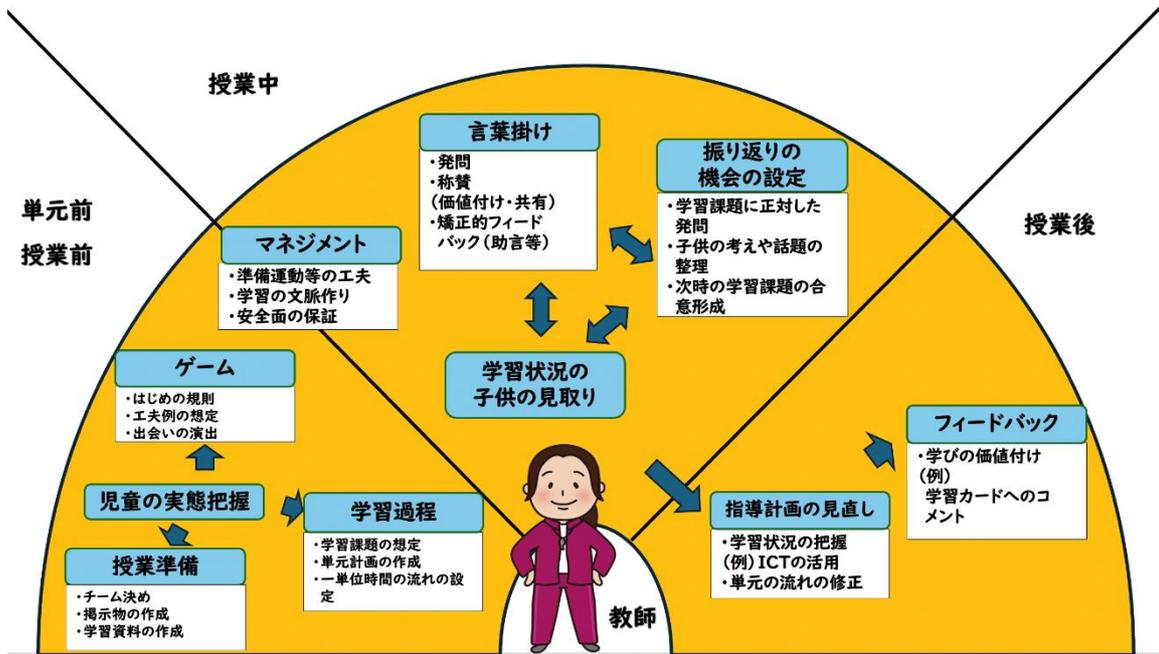
ボールと比べて、足で操作したときに浮きにくく、強く蹴っても進みすぎずに操作しやすい!!

たった3分で完成!

(2) 学びをファシリテートする教師

子供が主体的に学習課題を解決していくためには、ファシリテーターとしての教師の役割が重要である。そこで、授業前、授業中、授業後に教師が取り組むことについて、本部会での実践や経験を通して話し合った。また、小学校教員にもアンケートを実施し、教師の役割を以下のように考えた。

① ファシリテーターとしての教師の役割



② 授業中における教師のファシリテーション ※ (→) は教師の意図を記載

授業中における教師のファシリテーションについて、学習活動の流れに沿って詳しく示した。

学習課題の確認	本時の学習課題の確認 →前時の振り返りから本時の学習課題を確認する。子供が学習課題を意識し、学習活動に臨むことができるようにする。
ゲーム ①	学習状況の子供の見取り →子供をしっかり観察し、振り返りで何を取り上げるかを考える。また、個の動きも見取り、助言などを行う。 称賛 →意欲的にゲームに取り組んでいる子供やチームを称賛し、主体的に学習に向かうことができるようにする。 発問 →学習課題に対して問いかけ、子供の思考を整理する。
振り返り ①	本時の学習課題について自己評価を促し、子供から出た意見をつなぐ、広げる、投げ掛ける (例)どうしたらたくさん得点をとることができた？ →学習課題に対して取り組んだことがうまくいったかどうか振り返り、課題解決の方法を広げる。 (例)〇〇さんは～～と思ったみたいだけど、みんなはどう思う？ →学習課題を解決するための方法を全体で確認したり、さらによい解決方法がないか全体で考えたりできるようにし、ゲーム②で取り組む方向性を決定できるようにする。
ゲーム ②	称賛 →振り返り①で共有したことを実行しようとしている子供を称賛し、よい動きや行動を価値付け、広める。 発問 →「どうしたらうまくいった？」と聞き、子供の思考を促す。ゲーム中は夢中になっているため、ゲーム間や見ている子供に問いかける。
振り返り ②	本時の学習課題について自己評価を促す問い(指導と評価の一体化) →学習課題について振り返るようにする。自己評価を促す問いを行うことで、必然的に一人一人が自己の学習を振り返ったり、評価したりすることができる。自己評価の共有があることで他者にも子供の意識が向き、学び合いもまれていく。 次時の学習課題の設定(ICT機器の利活用) →子供の思いや実態を踏まえ、子供と一緒に次時の学習課題を設定することで、目的意識をもって次時の学習に臨むことができる。なぜこの学習課題で学ぶのか、子供も教師も共通の認識があるよう留意する。

(3)一人一人の学習課題や学習状況の見取り

子供の思いや願いに寄り添った学習過程にするには、個人やチームで解決していきたいと思う学習課題を設定できるようにし、それを見取ることが必要である。また、次時の学びにつなげていくためには、学習の終盤に行われる振り返りが重要である。ICT機器を振り返りに取り入れることで、チームや学級全体の学習状況を教師も子供も把握しやすくなり、次時の学びの見通しをもつことができ、課題解決がより充実したものとなると考えた。

①ICT機器の活用の利点は、「共有」「集積」「見える化」

ア. 課題の共有

本部会では子供一人一人の一単位時間や単元に対する思いや願いを学習課題として設定する。それを学級またはチームでそれぞれ学習課題を解決していく学習過程を設定する。一単位時間の終盤にチームでの振り返りをMicrosoft Wordの音声入力を活用して、チームとしてまとめる。一人一人の課題がチームとしての課題の共有・把握につながると考えた。

イ. 情報（課題）の集積

チームとしてまとめた課題を情報として教師に共有する。チームごとに送られる情報は思考の変容を見取るために有効な手立てとして、さらに各チームの情報を学級としてまとめることで全体の課題を把握することにもつながる。一単位時間での子供が解決したい課題を集積していくことで、次時の学習課題の設定にも活かせると思った。

ウ. 思考の見える化

いで集積したものを思考ツールアプリ「AIテキストマイニング」を使用することで、子供にとっても自分たちの課題や思考の変容を把握することがしやすくなると考えた。これは、学びのサイクルを回すための振り返りの充実を図ることができると捉えた。

②ICT機器活用の方法

- ① 各チームに一台の端末を準備
- ② 終盤の振り返りの際にチームごとに端末を使用
- ③ Microsoft Wordの音声入力を使用し、マイクに向かって振り返りを行う
- ④ 授業後、教師用の端末に送信（今回はMicrosoft Teams）
- ⑤ 教師は各チームでの考えをテキストマイニング（ウェブブラウザの無料ツール）にてまとめる
- ⑥ 同様に学級全体でもまとめる
- ⑦ 次時の学習課題の決定や各チームの学習状況を見取る

③今回のICT機器の活用のメリットとデメリット

メリット	デメリット
<ul style="list-style-type: none"> ・思考の変遷を把握しやすい ・次時の学習課題の設定に役立つ ・仲間の発言によって、無意識の課題を視覚化することで自覚（＝課題発見）しやすい 	<ul style="list-style-type: none"> ・個人の思考の変遷が分からない ・話し合いの方法を事前に指導する必要がある

④ICT機器を活用する理由（教師と子供の立場での利点）

教師	子供
<ul style="list-style-type: none"> ・一人一人の声をひろい、友達と学び合わせることができる。 ・デジタルポートフォリオとして、データで蓄積され、管理しやすい。 ・思考の変遷が分かりやすい。 ・つまづきに対する速やかな把握とそれに応じた指導と支援をしやすい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・書くのが苦手な児童も取り組みやすい。 ・仲間とともに考え、学び合いを充実させることができる。 ・思考の見える化によって、俯瞰的に自分やチームを捉えることができる。 ・課題の発見や把握に活かすことができる。 ・思考の成長実感を味わいやすい。

⑤ICT機器と併用した学習カード

Microsoft Wordを用いた音声入力では、チームや学級の思考の変遷を把握することはできる。しかし個人の声の識別はできないのが現状である。そこで、従来から使用している学習カードを活用することで一人一人の学習課題や学習状況も読み取ることができると考えている。実証授業に向け、どのような学習カードがよいかを検討していく。

以下に昨年度実施した第2学年のボールゲームでのテキストマイニングを使った子供の思考の変容を示す。



3 学習指導案

(1) 単元の目標

知識及び技能	ボールゲームの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、易しいゲームをすることができるようにする。
思考力, 判断力, 表現力等	簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。
学びに向かう力, 人間性等	運動遊びに進んで取り組み, 規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり, 勝敗を受け入れたら、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

(2) 単元の評価規準

知識・技能	① ゲームの行い方について、言ったり書いたりしている。 ② ねらったところに、ボールを蹴ることができる。 ③ 蹴る、止めるなどの簡単なボール操作をし、易しい遊び方でゲームをすることができる。
思考・判断・表現	① ゲームを行うための規則を選んでいる。 ② ゲームの攻め方を選んでいる。 ③ 学習課題を見いだしたり、解決に向けて取り組んだりしたことを友達に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	① ゲームに進んで取り組もうとしている。 ② 規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている。 ③ 用具などの準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。 ④ ゲームの勝敗を受け入れようとしている。 ⑤ 場や用具の安全をたしかめている。

(3) 学習過程

< 第2学年 ボールゲーム「ゴー!シューっと!」 >

時	1	2	3	4(本時)	5	6
段階	ゲームを楽しみ、 学習課題を見いだす段階	ゲームを楽しむ中で 個々の学習課題を共有し、みんなで解決に向けて取り組む段階				
学習内容・活動	1 場の準備 2 準備運動・ ゲームにつながる運動 3 学習課題の確認 4 ゲーム① 5 振り返り① 6 ゲーム② 7 整理運動 8 振り返り②	※基本的な流れは、第1時と同様のため省略 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> どうしたら学級全体が楽しめるゲームになるか </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> 規則 (例) どうしたら学級全体が楽しめるゲームになるのか </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> 態度 (例) どうしたら一人一人が気持ちよくゲームができるか </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> 点をとる／とらせない (例) どうしたら点をとる／とらせないことができるか </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> どうしたらゲームで得点できるようになるか </div>				

(4) 本時の学習 (本時 4 / 6時)

① 本時のねらい

- ねらったところにボールを蹴ることができるようにする。【知識及び技能】
- 友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを伝えることができるようにする。【思考力,判断力,表現力等】
- ゲームに進んで取り組むことができるようにする。【学びに向かう力,人間性等】

② 本時の展開

学習内容・活動	○教師のかかわり◎配慮を要する子供への支援	□評価(方法)
1 用具の準備をする。 2 準備運動・ゲームにつながる運動をする。 3 学習内容を確認する。	○音楽に合わせて行い、心と体のスイッチを入れやすくする。 ◎規則が十分に把握できていない子供には、実際のゲーム中に指導する。 ○子供と合意形成をして決めた学習課題を確認する。	
4 ゲーム①に取り組む。 ・2分(前後半)×2 5 振り返り①をする。	○意欲的に取り組んでいる子供を称賛する。 ○空いているところをねらっている子供を称賛し、攻め方のポイントについて問いかける。 ○動き方などのポイントについて、伝え合っているチームを称賛する。 ○学級全体で学習課題について話し合い、全員で共有する。 (例)発問「どうやったら点が取れましたか？」 ・空いているところをねらう。 ・フェイントをする。 ・友達と声をかけ合って、同時に蹴る。	□ねらったところにボールを蹴ることができる。(行動観察、学習カード) □友達のよい動きや考えたことを伝えている。(行動観察、学習カード)
6 ゲーム②に取り組む。 ・2分(前後半)×2 7 整理運動をする。 8 振り返り②をする。	○振り返りで取り上げたことを実践している子供や、友達の動きをよく見たり、言葉をかけたりしている子供を称賛する ◎点を取ることが難しい子供に対しては、動きのポイントを直接伝えたり、同じチームの子供に動き方のアドバイスをしよう促したりする。 ○使った部位をほぐす。 ○今日の学習課題についてチームで振り返り、次時の学習課題について学級全体で話し合う。(ICT機器の利活用)	

子供大好き 体育大好き 仲間大好き

ゲーム部

「ゲーム領域に興味がある!」「体育の勉強をしたい!」そんなあなたと、ゲーム部は一緒に研究がしたい!いつでも、部員を募集しています。ゲーム領域の研究ばかりでなく、部会のはじめには「いろはのい」という時間があり、「悩み」や「明日から実践できるネタ」などを共有する時間があります。

ゲーム部会のホームページには、これまでの研究で作成した指導案や学習資料等をアップしています。ぜひ、ご活用ください!

【令和版ゲームハンディブック】

今までゲーム部が作成したゲームがまとまっている資料です。
※Youtube ゲーム領域部チャンネル 更新中

チャンネル登録



【実証授業資料】

これまでのゲーム部の実証授業の資料があります。

【課題並列的な学習過程のガイドブック】

ネット型のゲームにおける課題並列的な学習過程を進めるにあたって、どのようなことに気を付ければよいかをまとめたものです。

【学習課題と手立てのサポートブック】

ネット型ゲームにおいて子供が見いだす学習課題に対応する、教師の手立ての具体例をまとめた資料です。

その他にも、日頃の授業で役立つ資料がたくさんアップされています。

実証授業のお知らせ

日時 令和6年12月3日(火)
場所 国分寺市立第四小学校 校庭
単元 第2学年 ボールゲーム 「ゴー!シューっと!」
授業者 澤 祐一郎 主任教諭