

令和7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

- 教師による学習環境のデザイン（子供が夢中になるゲーム）
- 子供の主体性を促す教師行動
- 協働的な学びの姿と学びのサイクルとのつながり

ゲーム領域部会のホームページはこちら➡



ゲーム領域部会

1 昨年度の成果と課題を踏まえた今年度の研究内容

(1) 昨年度の成果と課題

本部会では、子供が「学習課題を見だし(見通し)、解決に向けて試行錯誤し(実行)、振り返りをして新たな学習課題を見いだす(振り返り)」という学びのサイクル(図1)を回すことができるような学習を昨年度に引き続き、今年度も目指している。

昨年度は、低学年段階における①誰もが夢中になるゲーム、②「学びのサイクル」を子供が自ら回し続けるための工夫を重点にした。

①、②の主な成果と課題をまとめると、

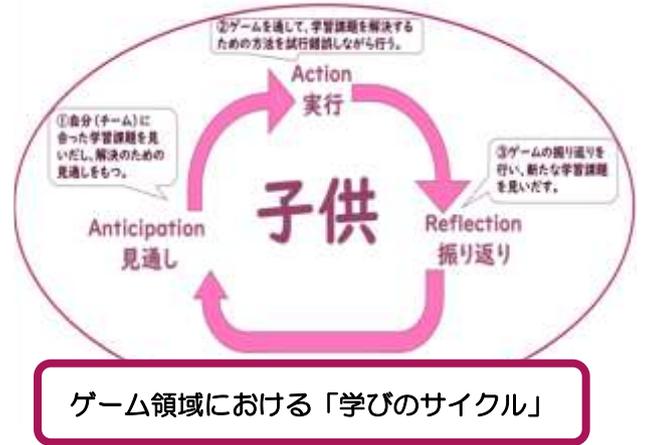


図1 ゲーム領域における「学びのサイクル」

①	成果	・誰もが夢中になるゲームだからこそ、「～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、学習課題を見いだしていた。
	課題	・ゲーム中の協働的な学びの姿とはどのようなものかを具体的に示す必要がある。
②	成果	・ゲームに夢中になることで学習課題を見だし、解決していくことができた。単元前半はゲームそのものを楽しんでいたが、徐々に「友達」を意識するようになっていった。最後は「チーム」を意識して課題解決を行うことができた。
	課題	・教師行動について、さらに分かりやすい資料の作成が必要である。子供に委ねる場面、教師がリードする場面の整理ができると分かりやすい。 ・他学年における学習過程の在り方について分かりやすい資料の作成が必要である。

(2) 今年度の研究内容

研究主題の実現に向けて、昨年度の実践を通して、子供が自ら「学びのサイクル」を回している具体的な姿(図2)を検討してきた。今年度は昨年度の成果と課題を踏まえて、研究の重点を3つ設定した。

今年度の研究の重点

- ①教師による学習環境のデザイン(子供が夢中になるゲーム)
- ②子供の主体性を促す教師行動
- ③協働的な学びの姿と学びのサイクルとのつながり

部内授業では、主に今年度提案するゲームにおける学習内容や子供たちの協働的に学ぶ姿を整理した。

実証授業では、3つの重点それぞれが研究主題を実現するために有効であったか検証を含めて、検討していく。



図2 ゲーム領域における学びのサイクルの具体的な姿

2 研究主題を実現するための手立ての工夫

(1) 教師による学習環境のデザイン（子供が夢中になるゲーム）

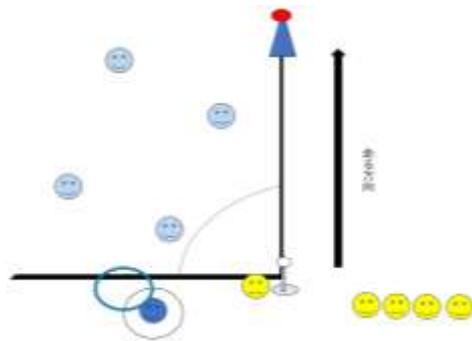
①学習環境のデザイン：学級の実態に応じた「はじめの規則」の設定

本部会では、子供が夢中になるゲームを設定することが、自ら学び続ける力を育てるための土台になると考えた。子供が夢中になるゲームに触れることで、「～をやってみたい」「～をがんばりたい」「～をできるようにになりたい」という思いをもち、解決に向けて学びのサイクルを回し始めると想定している。

子供が夢中になるゲームにするためには、「はじめの規則」がシンプル(規則の数が必要最低限で子供がすぐに理解でき、規則の工夫の余地がある)であることが重要であると考えている。これまで本部会では、多くのゲームを開発してきたが、中でもベースボール型ゲーム「マイベース」(平成30年度に提案。下記QRコード参照)は、「はじめの規則」がシンプルであり、学習環境のデザインを実証するのに適したゲームであると言える。

○平成30年度 ゲーム部実証授業 第4学年「マイベース」のはじめの規則

- ・1チーム 5人～6人
- ・1ゲーム 12分(表、裏、表、裏の2回)
- ・ボールはバッティンググーティーor コーンの上に置き、手で打つ
- ・攻めは守りより早くコーンにタッチできたら1点
- ・守りは、攻めがコーンにタッチする前に、袋を被せたフープに返球できたらアウト



『令和版ゲームハンディブック』参照
※マイベースはp17に掲載しています

ベースボール型ゲームの「攻めと守りのどちらが早いかを競う」という特性を、十分味わえることを前提に、「マイベース」のようなシンプルなはじめの規則を示すことが、子供が夢中になってゲームに取り組むための土台となる。さらに、教師が「学級の子供の実態や発達段階を考慮すること」「ゲームを通してどのような力を養いたいかを明確にしておくこと」で、より目の前の子供にあったはじめの規則を設定することができ、どの子供もゲームに夢中になり、その子がどのように学習のサイクルを回していくかを想定することができるようになる。今年度は、実態を考慮し、ゲームを通して養いたい力(学習内容)を設定することを通して、適切にはじめの規則を設定していく考え方について提案する。

②学習内容の整理

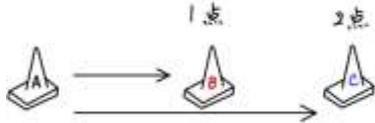
中学年のベースボール型ゲームの攻めと守りの場面における学習内容を設定し、以下のように整理した。

攻めと守りの場面における学習内容

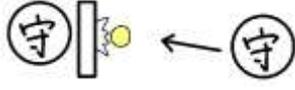
- ア どこをねらうか(攻め) ・守りのいない場所をねらう 等
- イ どこを(で)守るか(守り) ・広がって守る 等
- ウ どのように守るか(守り) ・早くアウトをするために中継をする 等
- エ 動き、ボール操作 等 ・ボールの落下点、正面に入る・投げる・打つ・捕る・全力で走る 等
- オ 何点をねらうかの状況判断 ・守りを見て1点ねらうか2点ねらうかを判断する 等

③はじめの規則の選択肢

【得点の方法(攻め)】

規則の選択肢	目標物に到達したら1点	複数の目標物から得点を選ぶ
		
子供の様相 ○ねらっている姿 ●留意点	○攻めはボールを打った後、目標物に間に合うかどうかのみを考えて走る。 ●攻めの思考は、どこをねらって打つかに限られる。	○攻めはボールを打った後、守りの状況进行判断し、どちらの目標物をねらうかを考えて走る。 ●1点と2点の間でアウトになり、1点も取れない可能性がある。
学習内容	ア・エ	ア・エ・オ

【アウトの方法(守り)】

規則の選択肢	守りがボールに集まる	守りがフープにボールを持って集まる	目標物にボールを当てる
			
子供の様相 ○ねらっている姿 ●留意点	○守りは全員が打球方向に向かって移動する。 ●攻め側への意識が向きにくい。	○守りはボールを捕りに行く子供と、フープに向かったり、ボールを中継したりする子供に分かれる可能性がある。 ●ボールが打たれる前からフープの中に居続ける子供がいる可能性がある。	○守りはボールを捕りに行く子供と、中継したり目標物の後ろに立ったりする子供に分かれる可能性がある。 ●プレーに関わらない子供が出てくる可能性がある。
学習内容	イ・エ	イ・ウ・エ	

【攻めの用具】

	飛びやすさ	操作のしやすさ(ねらいやすさ)
投げる	☆	☆☆☆
手で打つ	☆	☆☆
ラケット	☆☆	☆☆
バット	☆☆☆	☆
蹴る	☆☆(検討中)	☆☆(検討中)

(例)ティーの上のボールを手、ラケット、バットのいずれかを選んで打つ。

【コート(フェアグラウンドの範囲)】



※フェアグラウンドの範囲が広がると、ファールが減り、守りのいないスペースが広がると考える。

④はじめの規則の例

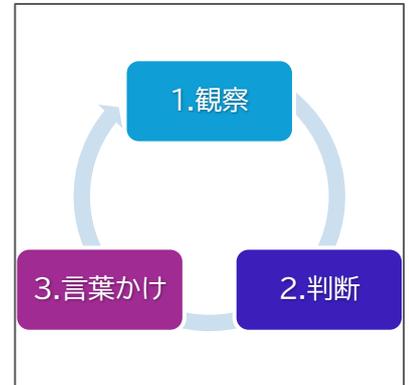
学級の実態	学習内容	はじめの規則
<ul style="list-style-type: none"> ・2年生でベースボール型につながるゲームを経験している。 ・遠くや狙った所に投げるのが苦手な子が多い。 ・転がって来たボールを捕るのが苦手な子が多い。 ・バットを使ったことがある子が少ない。 	ア イ エ	<ul style="list-style-type: none"> ○用具（手もしくはバットで打つ） ○コート（180°のフェアグラウンド） ○攻撃側はボールを打って走り、コーンにタッチしたら1点。 ○守備側は打たれたボールをアウトフープに入れ、全員で集まり「アウト」と言い、攻撃を止める。

(2) 子供の主体性を促す教師行動

教師は、子供に指導する役割、子供の学びに寄り添う役割など、場面によって役割を使い分ける必要がある。子供が学びのサイクルを自ら回すためには、教師が子供の学習状況を適切に見取り、それに応じた働きかけが重要であるとする。今年度は、働きかけの中でも「言葉かけ」に焦点を当てて検討した。

① 学びを促す言葉かけループ（見取り—言葉かけ—見取り）

教師は、見取りの場面において、子供一人一人がどのような学びのサイクルを回したいかを把握し、それに応じた適切な言葉かけを瞬時に判断することが求められる。例えば、学びのサイクルを回すことができていないと見取った子供には、共に考え、寄り添う姿勢を伝えた上で適切な言葉かけをかける必要があるとする。これを右図の言葉かけループとして示す。



1.観察では、教師が子供のゲーム中の姿や課題解決に取り組む姿を観察する。2.判断では、目の前の子供がどのような学びのサイクルを回したいかをあらかじめ想定した学習状況を基に判断する。そして自ら学びのサイクルを回すことができるようにするための言葉かけを伝える・促す・認めるの3つに分けて検討し、3.言葉かけを実行する。

さらに、見取り（言葉かけループでは『観察→判断』）—言葉かけという教師行動ループの先に、子供の姿はどのように変容していくのか再度見取り、言葉かけを行う。見取り—言葉かけ—見取り—言葉かけ…これを繰り返していくことで、子供一人一人が自ら学びのサイクルを回す支援ができるとする。

② 子供の学習状況の想定

今年度提案のゲーム「マイベース」における子供の目指す姿の想定を行うことで、目の前の子供がどのようなことを学びたいかを教師が捉えて適切な学習状況の見取り（言葉かけループでは『観察→判断』）が行えると考えた。部内授業から見えてきた子供の学習状況の一例を下の表に示す。

さらに分析し、子供の学習状況をより詳細に示すことができるように検証を行っていく。

③ 一単位時間における言葉かけの整理

本部会では、部内授業の教師の言葉かけを分析し、以下の3つに分類した。

- 
 子供が主体的にゲームに取り組むために知っておく内容の言葉かけ
（はじめの規則／ボールをよく見て打つ 等）
- 
 子供に考えさせ、身に付けさせるための言葉かけ
（空いているところを狙って打つ／正面からボールを捕球する 等）
- 
 子供の変容を価値付けたり学級全体に広げたりするための肯定的な言葉かけ

「何を伝え、何を考えさせるのか」「具体的にどのように言葉かけを行うのか」については今後も体育の授

業実践で分析し、実証授業までに明らかにしていく。

○子供の学習状況及び教師の言葉かけ

		子供の学習状況及び教師の言葉かけ(学習課題「守りについて」の一例)		
子供の学習状況 ①	子供	・チームで役割を決めて広がって守っている。	・チームで守ろうとしている。	・チームで守ることができない。
	教師	・何でその場所で守るといいのかな。(促す) ・チームで役割を決めて守っていていいね。(認める) ・得点を防ぐために、その位置で守っているのだね。(認める)	・誰がどこで守るといいかな。(促す) ・どの辺りで守るといいかな。(促す) ・何でその場所で守るといいのかな。(促す) ・別々の場所で守ってみよう。(伝える)	・チームみんなで守ってみよう。(伝える) ・別々の場所で守ってみよう。(伝える)
子供の学習状況 ②	子供	打者により、守備位置を変えている。	守り方を選択しようとしている。	考えないで守っている。
	教師	・なんでその守り方にしたのかな。(促す) ・打者によって守り方を変えていていいね。(認める)	・どんな時にどんな守り方をすると得点が防げそうかな。(促す) ・より得点を防ぐには、どこで守ったらいいかな。(促す) ・なんでその守り方にしたのかな。(促す)	・守り方の例から一つ選んでみよう。(伝える) ・得点が防げそうな守り方を選んでみよう。(伝える) ・よく飛ぶ子が打つよ。どこを守ったらいいかな。(促す)
子供の学習状況 ③	子供	学習課題を解決するためにいろいろなことを試している。	学習課題を捉え、自分なりに解決しようとしている。	学習課題をよくわかっていない。
	教師	・いろいろなやり方をチームのみんなにも伝えてみよう。(促す) ・めあてを達成するためにいろいろな方法を試してみていてすごいね。(認める)	・今日のめあては〇〇だけど、Aさんはどんなことを考えたかな。(促す) ・めあてを達成するために、どんなことを試してみたいかな。(促す) ・ほかのやり方も試してみよう。(促す)	・今日のめあては〇〇だから、そのことを考えながらゲームしよう。(伝える) ・今日のめあては〇〇だけど、Aさんはどんなことをしたいかな。(促す)

(3) 協働的な学びの姿と学びのサイクルとのつながり

①協働的な学びの姿の捉え

子供が自ら学びのサイクルを回し、学習を深めていくためには、他者と関わり、学び合う「協働的な学び」が重要である。(文部科学省初等中等教育局教育課程課(2021)『学習指導要領の趣旨の実現に向けた 個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実に関する参考資料』令和3年3月版)本部会では、協働的な学びの姿を次のように整理した。→「学習課題を友達と協力しながら解決しようとする姿」

学習課題を発見・解決していく中で、「何のために、どのように連携するのか」を学んでいくことが、資質・能力をより高める「協働的な学び」の姿につながると考えられる。

②部内授業で見られた協働的な学びの具体的な姿

部内授業では、ゲーム中、振り返りなどの様々な場面で、課題解決に向かって話し合い、声をかけ合う子供たちの協働的な姿が見られた。一例として、学習課題「どうしたら勝つことができるか」に取り組む中で見られた子供たちの姿を、ゲーム領域における「学びのサイクル」(見通し → 実行 → 振り返り)の各場面に整理して、以下に示す。

見通し場面の子供の姿

学習課題の解決に向け、予想し話し合っていた。

どうしたらもっと点が取れるか取られないか予想し話し合っていた。

実行場面の子供の姿

攻め	打者が打つ前にどの方向をねらうとよいか友達と話し合っていた。
	ボールの打つ場所や打つ角度、方向などについて教え合っていた。
守り	友達と声をかけ合い、守備位置を確認し、連携をとっていた。
	打たれた後、どのように動くか確認し、連携していた。
	どうしたら点を取られないか教え合っていた。
	友達と協力し守備を行っていた。
作戦タイム	ホワイトボードを活用して攻め方や守備位置について話し合っていた。
	友達の考えを「いいね」と認め合い、他者の考えを受け入れようとする姿が見られた。

振り返り場面の子供の姿

学習カードに書いたことを共有し合っていた。

本時のゲームを振り返り、新たなチームの学習課題を見いだしていた。

友達と話し合いながら、学習課題について振り返りをしていた。

③協働的な学びを促す指導の工夫

部内授業を通して、協働的な学びが十分に広がらない場面が見られた。また、考えを書く、描くことで話し合いが活発になる場面もある一方で、子供同士の関係が限定的で、協働が一部に停滞している姿も確認された。これらの課題をふまえ、より多くの子供が協働的な学びを通して資質・能力を高められるよう、協働的な学びを促進するための指導の工夫を検討していく。以下に示す指導の工夫について、今後の実証授業に向けて検討を進めていく。

ア 学びの共有と活用

子供の気付きや動きのこつ、学習課題などを「掲示物」として視覚的に蓄積していく。「誰の気付きか」「どんな場面で得られたものか」を目に見える形で共有することで学習の意味づけを深めていく。また、子供同士の関わりや新たな問いや解決の方法など学びを広げる土台となるようにしていく。

イ 話し合いを促す道具の活用

「作戦ボード」や「振り返りカード」などを取り入れることで、子供の考えを可視化する。言葉とともに絵や図、マークなども交えて表現できるよう工夫することで、多くの子供が他者の考えを理解し話し合いに参加しやすくなる。また、なぜその作戦を選んだのか理由を説明したり、「友達とどう違ったのか」考えを比較したりして、対話の質を高めていく。さらに場所やタイミングに関係なく使用できるよう工夫していく。

子供大好き！ 体育大好き！ 仲間大好き！ ゲーム部

ゲーム部に興味があるそのあなた！

一緒に体育の研究がしたいそのあなた！

それならゲーム部に来るしかない！

ゲーム部は、子供の「楽しい！」を大切にしながら、

仲間と一緒に研究をしています。

今の悩みを共有したり、授業づくりのヒントを持ち帰ったり……

一人では出せない答えも、仲間となら見えてくると思います。

子供好き、体育好き、仲間好きな先生たちが、あなたを待っています。

一緒にゲーム部を盛り上げましょう！

ホームページでは、これまでの研究で作成した指導案や学習資料を公開中です！

■令和型ゲームハンディブック

■実践授業資料

■課題並列的な学習過程のガイドブック

■学習課題と手立てのサポートブック

■YouTubeで動画チャンネル更新中。

右下のQRコードをチェック 

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7年10月21日(火)
場所 文京区立誠之小学校 校庭
単元 第3学年 「ベースボール型ゲーム」
授業者 植村 信介 主任教諭

