

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－



授業日 令和7年 10月 21日(火)午後1時 30分
会場 文京区立誠之小学校 校庭
授業者 植村 信介 主任教諭
単元名 第3学年 ゲーム領域 ベースボール型ゲーム

「マイベース」

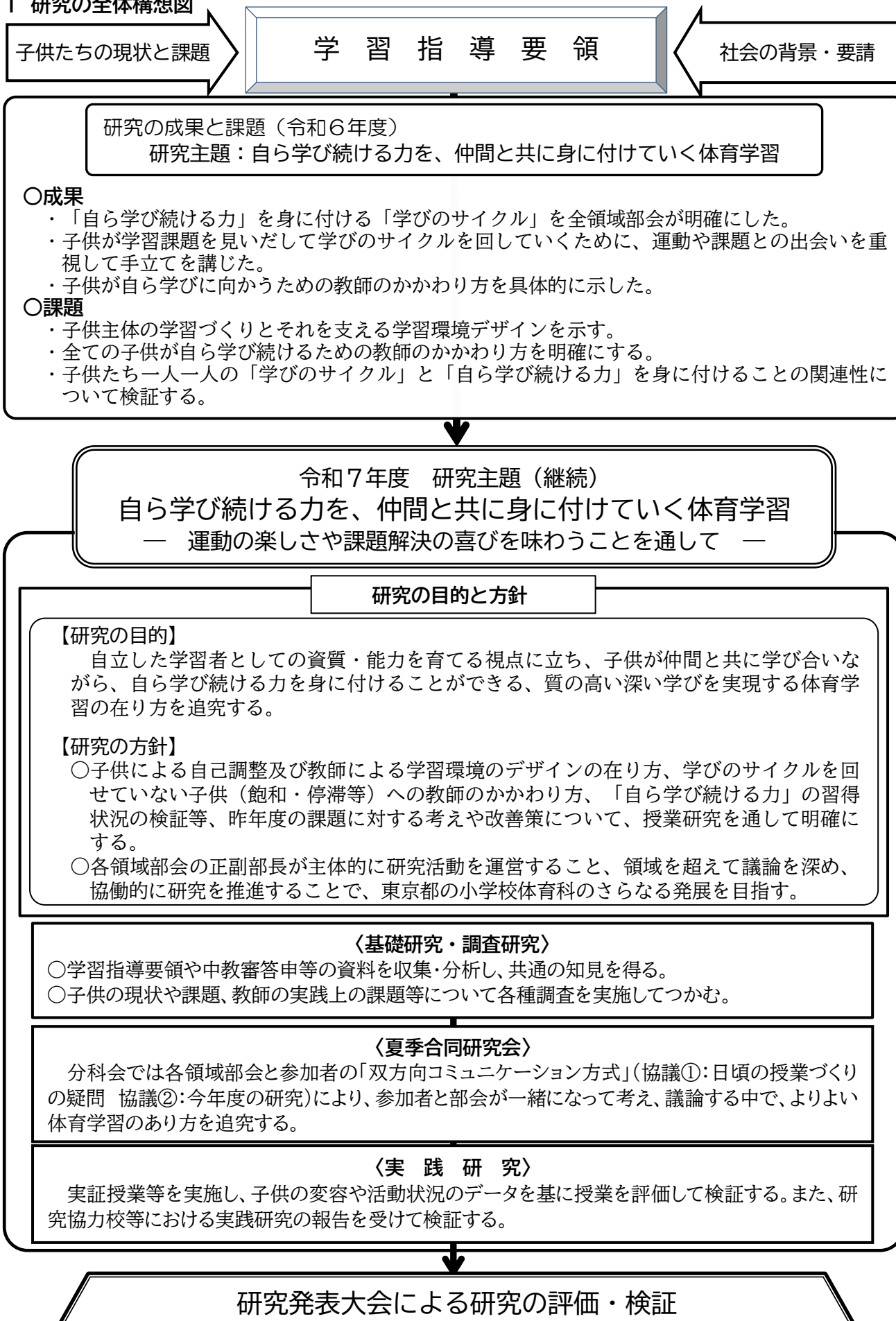
講師 豊島区教育委員会 指導主事 上原 歩 先生



↑ゲーム部 HP はこちら

I 東京都小学校体育研究会の研究

1 研究の全体構想図



2 令和7年度の研究

(1) 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—

(2) 研究主題について

本研究会では、一人一人の子供が自分のよさや可能性を認識するとともに、あらゆる他者を価値ある存在として尊重し、多様な人々と協働しながら様々な社会的変化を乗り越え、一人一人の豊かで幸せな人生を切り拓き、持続可能な社会の創り手となることができるよう、その資質・能力を育成しようと研究を推進してきた。

昨年度は、「自立した学習者の育成」を学習指導のゴールとして描き、資質・能力を育むことをねらいとして体育の授業づくりを行うこと、学習の中で運動の楽しさや課題解決の喜びを味わうことを通して「自ら学び続ける力」を身に付けていくこと、仲間と共に学び合うことによって、自分一人では達成することができなかつた質の高い課題解決につなげることを中心に研究を進めてきた。

その結果、「自ら学び続ける力」を身に付けるためには、「学びのサイクル」を子供自身が回せるようにすること、学習の中で「やってみたい」「できるようになりたい」と感じる運動や課題との出会いがあること、子供が自ら学んでいくために、教師がかかわることが必要であることが分かってきた。

また、子供主体の学習づくりとそれを支える学習環境のデザインを示すことや、全ての子供が自ら学び続けるための教師のかかわり方を明確化すること、子供たち一人一人の「学びのサイクル」と「自ら学び続ける力」を身に付けることの関連性について検証すること等の課題も見えてきた。

そこで、今年度も「自立した学習者の育成」を目指し、研究主題を、「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—」として研究を進める。

(3) 研究の方針

- 昨年度の研究成果を踏まえ、「自立した学習者」を育てる体育の授業研究を充実させ、子供たちの「質の高い深い学び」の実現を目指す。
- 子供による自己調整及び教師による学習環境のデザインの在り方、学びのサイクルを回せていない子供（飽和・停滞）への教師のかかわり方、「自ら学び続ける力」の習得状況の検証等、昨年度の課題に対する考えや改善策について、授業研究を通して明確にする。
- 各領域部会の正副部長が、本研究会の研究を充実・発展させるための手立てを考え、議論することにより、本研究会の運営に参画し、自分たちの研究に責任をもち、主体的に推進していくとする風土を醸成し、東京都の小学校体育指導の更なる向上を目指す。

II ゲーム領域部会の研究

1 ゲーム領域部会における研究主題の捉え方と今年度の方向性

(1) ゲーム領域部会における研究主題の捉え方

本部会では、子供が「自ら学習課題を見いだし（見通し）、その解決に向けて仲間（友達）と共に試行錯誤し（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」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る。

「見通し」、「実行」、「振り返り」の3つを、ゲーム領域の学習場面で想定したものが「ゲーム領域における『学びのサイクル』」（図1）である。

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な手立てを設定していくことが大切だと考えている。

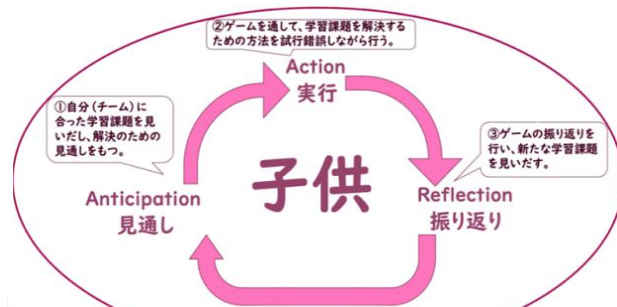


図1 ゲーム領域における「学びのサイクル」

(2) 昨年度を通して

昨年度の実践を通して、子供たち一人一人の1単位時間における「ゲーム領域における『学びのサイクル』」の具体的な姿（図2）を検討することができた。「見通し」場面で学習課題を把握し、ゲームで「実行」することを通して課題を解決するために友達とともに様々な方法で試行錯誤する。「振り返り」場面では、ゲームから得られた情報について、チームや全体で共有する。友達や教師とのやり取りを通して、自分の課題を調整し、次のゲームで実行、振り返りを繰り返し行なっていく。実証授業の単元後半では、教師の指示がなくても、声をかけ合ったり、チームで話し合ったりしながら学びのサイクルを回している様子が見られるようになった。



図2 実証授業におけるAさんの「学びのサイクル」の具体的な姿

(3) 今年度の研究の方向性について

今年度の研究を検討するにあたり、本部会では「ゲーム領域はゲームを中心に学んでいく」という考えを改めて部会内で確認した。子供たちはゲームに夢中になって取り組むからこそ「～をやってみよう」「～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一人一人がもち、学習課題を見い出して自ら学んでいく。だからこそ、教材として「誰もが夢中になるゲーム」の設定をすることが、今年度の研究主題を実現するうえで大切であると考えている。

また、研究主題の実現に向けて昨年度の取り組みを振り返ると、子供に委ねる部分と教師がリードする部分の整理など、子供の学びを想定した授業展開や子供の必要感に応じて協働的な学びを促す手立てを設定することなど、子供が主体的に学んでいけるような教師行動が主な課題として挙げられた。

それらを踏まえ、本部会では後述する「2 研究の重点」の3つの提案によって、学びのサイクルを回すことができる場合には、学びのサイクルをさらに広げ、質を高めていけるよう手立てを講じて、学びのサイクルを自分で回すことが難しい場合には、まずサイクルの回し方を指導し（図3）、研究主題の実現を目指すこととした。

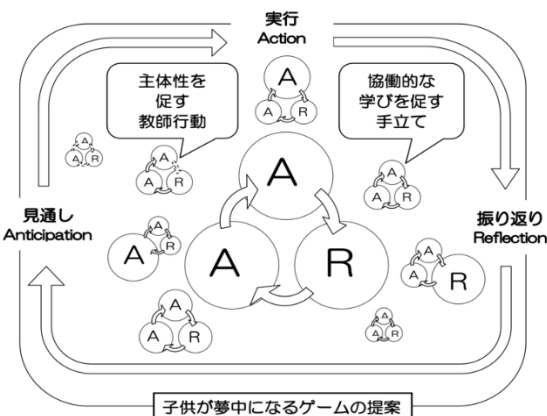


図3 今年度の研究の重点と「学びのサイクル」との関連性

2 研究の重点

(1) 学習環境のデザイン（子供が夢中になるゲーム）

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る。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」「～を頑張りたい」「～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。今年度は子供たちの実態に即した「はじめの規則の設定」に焦点を当て、子供が夢中になる中学年ベースボール型ゲームについて検討した。

(2) 子供の主体性を促す教師行動

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的確に見取り、それに応じた言葉かけをすることが大切である。学びのサイクルをうまく回せていない子供に対しても同様に、学習状況を的確に見取り、その上で学びを促す発問をしたり、学ぶ内容を伝えたりして、学びのサイクルを自ら回すことができるように指導する。また、言葉かけを受けて子供がどう変容するかを再び見取ることで、個々の学習状況に応じた指導が可能になると考える。「見取り一言かけ一変容の見取り」の教師行動を繰り返すことで、子供の主体性を促すことができると考える。

(3) 協働的な学びの姿と促す手立て

「集団対集団」で行うゲーム領域において、自ら学びのサイクルを回し続けるために協働的な学びを充実させていくことが重要である。今年度提案するベースボール型ゲームは、攻守の区切れが明確であり、主に守備面で協働的な学びの姿が生じやすい。本部会では、ベースボール型ゲームにおける協働的な学びの具体的な姿や変容について明らかにするとともに、協働的な学習を促すのに有効な手立てについて、動画分析、児童への質問紙調査をもとに検証、提案を目指す。

3 夏季合同研究会より

(成果)

- ・ 子供の実態に即したゲーム提案は、ゲーム部の過去の研究をブラッシュアップすることになる。
- ・ 言葉かけの分類など、教師行動を可視化することは一般化をするうえで有効である。

(今後の課題)

- ・ 子供の実態に即したゲームを目指して、実態とはじめの規則の設定との関連性を示す。
- ・ 言葉かけが、子供の主体性を促す教師行動であることの根拠を示す。
- ・ 「協働的な学び」の姿の変容や学びのサイクルを回している姿を、実際の子供の姿から検討する。

4 「自ら学び続ける力」の習得状況の検証

本部会では、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～」の実現を目指して、①「子供が夢中になるゲームの提案」、②「子供の主体性を促す教師行動」、③「協働的な学びの姿と促す手立て」を重点として設定した。学びのサイクルを子供たちが自ら回し続けていくことができるようなゲーム領域の学習を計画、実践することを通して、子供たちが「自ら学び続ける力」を「仲間（友達）とともに」どのように身に付けていくのかを今年度の検証で明らかにするとともに、①～③の研究の重点が有効であったか検証する。

なお、実証授業当日の時点では検証が完了しておらず、本時までには回収したデータを紹介することとする。検証結果の詳細については、2月に実施される研究発表大会での報告を目指している。

5 学習指導案

(1) 実証授業実施校：文京区立誠之小学校 第3学年2組 児童：33名
指導者：植村 信介 主任教諭

(2) 単元名 ベースボール型ゲーム 「マイベース」

(3) 単元の目標

知識及び技能	易しいゲームの行い方を知るとともに、打つ、捕る、投げるなどのボール操作と点を取ったり、防いだりする動きをすることができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦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、勝敗を受け入れたりすることができるようにする。

(4) 単元の評価規準

知識・技能	1 ゲームの行い方を知る。 2 ボールを打つ攻めや捕ったり投げたりする守りなどの基本的なボール操作と、ボールの飛球方向に移動したり、全力で走塁したりするなどのボールを持たないときの動きによって攻守を交代する易しいゲームができる。
思考・判断・表現	1 規則を工夫している。 2 ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んでいる。 3 課題の解決のために考え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 運動に進んで取り組もうとしている。 2 ゲームの規則を守り、誰とでも仲良くしようとしている。 3 使用する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 ゲームで互いに動きを見合ったり、話し合ったりして見付けた動きのよさや課題を伝え合う際に、友達の考えを認めようとしている。 6 ゲームの際に、周囲を見て使用する用具の安全を確かめながらゲームをしようとしている。

(5) 子供の実態

本学級の子供は、日常的に運動に触れる機会が多い。学級の28名は運動に関する習い事をしている。また、半数以上の子供が休み時間に校庭等で遊んだり、放課後に運動をしたりしている。ただ、運動に対する関心が高いように感じる一方で、運動能力は低い子供が多い。ボールを投げたり捕ったりすることや、一定時間運動することを苦手としている子供も見受けられる。

体育科の学習においては、進んで取り組む子供が多い。3年生ではこれまで、多様な動きをつくる運動、小型ハードル走、水泳運動、ネット型ゲームを経験している。よりよく運動するためのコツを見つけたり、それを紹介したりすることに喜びを感じている子供が多い。

ネット型ゲーム（フロアボール）では、「コートを広くしたい」「人数を増やしたい」「順番に相手コートに打ちたい」など規則の工夫をしたいという意見が子供たちから出てきた。また、ゲームで点を取るためには「ネット際で相手コートに打つ」「相手コートの横のラインをねらう」「ポジションを決める」などの意見が出てきた。学習課題に対して、自分なりに考えられる子供が多いと感じている。

また2年生では、ベースボール型ゲームに発展するボールゲーム（攻めが投げたボールに集まってコールするとアウトになるという規則）を行っている。態度に関する約束や、投げる順番を決めることなどを子供たちと合意形成を図りながら決めていった経験がある。

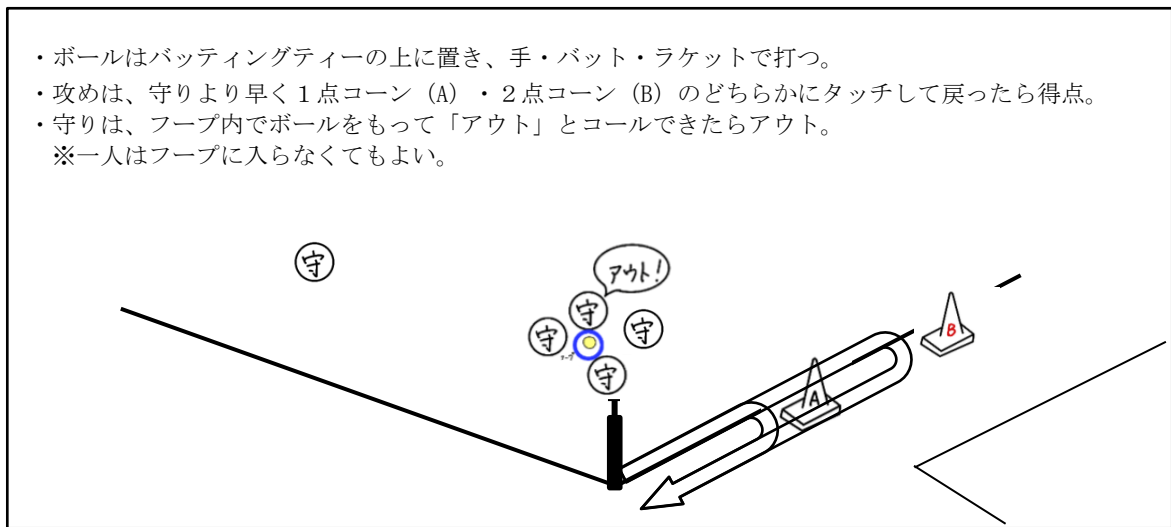
上述した子供の実態を考慮して、子供たちが自ら学びのサイクルを回していけるようなゲームのはじめの規則の設定や主体性を促す手立てを検討していく。

(6) 研究主題を実現するための手立ての工夫

① 学習環境のデザイン（子供が夢中になるゲーム）

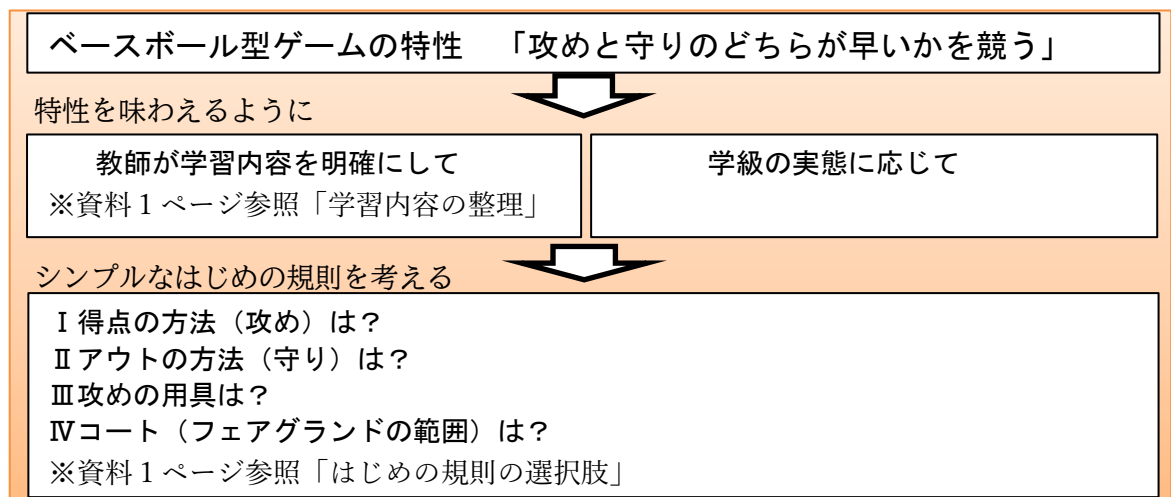
子供が夢中になるゲームに触れることで、「～をやってみたい」「～を頑張りたい」「～をできるようにになりたい」という思いをもち、解決に向けて学びのサイクルを回し始めると考える。「はじめの規則の設定」に焦点を当て、子供の実態に即した夢中になる中学年ベースボール型ゲームについて検討した。

○本単元で設定した「マイベース」の「はじめの規則」



○「はじめの規則の設定」におけるポイント

子供が夢中になるゲームの「はじめの規則」の設定において、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」という特性を十分に味わえることを前提として、教師が学習内容を明確にもち、学級の実態に応じたシンプルな規則（規則の数が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）を考えることが重要であると考えます。



○子供の実態に応じた『はじめの規則』の設定理由（実証授業の学級の実態から）

選択した規則	理由
I 得点の方法 複数の目標物から得点を選ぶ	ベースボール型ゲームの既習の基本的な知識（空いたスペースを狙う。等の前学年からの学習経験）があり、児童に状況判断する余白があると考えたため。 これまでの体育の学習において、自分が考えたり感じたりしたコツを伝え合うことのできる児童が多い。そのため、攻めの場面でより得点を取るために思考し、「1点だけにしよう。」や、「2点狙えるよ。」などと伝えることができるようにする。
II アウトの方法 守りはボールをもってフープに集まる（1人以外）	2年生の体育の学習において、守備側が全員集まってアウトにする規則を経験している。

Ⅲ攻めの用具 用具が選べる	スポーツとしての野球経験がないため、用具を使って打つ経験が乏しい。 2年生の体育でベースボール型ゲームにつながる経験があるため、3年生の段階から用具を用いてベースボール型ゲームを行うことができると考える。
Ⅳコート 120°	用具を使って打つ経験がないため、ボールを正確に打ち分けることが難しい。また、フェアゾーンの角度が狭いと打ち直しが多くなることが考えられる。そのため、フェアゾーンを広く設定し、打ち直しが少なくなるようにする。

○参考

事前に実施した仮学級における実態に応じた『はじめの規則』の設定理由
(実証授業学級と異なる点を記載)

選択した規則	理由
Ⅰ得点の方法 1つの目標物を目指して走り、得点する。	「体育の学習の前はいつもはりきっている」という質問に対し「どちらでもない」と回答した子が6名いた。前向きに学習に臨むことができるように、複数の目標物から得点を選ぶよりも、1つの目標物を目指して走るといったシンプルな規則を設定し、困難なくゲームに入れるようにした。第4時授業後の質問調査紙では「どちらでもない」と回答した子のうち、4名が肯定的な回答に変わり、意識の変容が見られた。
Ⅱアウトの方法 守りがボールをフープまで運んで全員でアウトにする。	1学期のネット型ゲームでは、単元の最後まで、すすんでプレーに関わることはできなかった児童が数名いた。そのため、アウトの方法を守り側全員が手を繋ぎ、アウトフープでアウトにする規則を設定した。1学期の学習ではすすんで関わられなかった児童も、集まってアウトにするというシンプルなアウトの方法であればプレーに関わるできると考えた。

② 子供の主体性を促す教師行動（言葉かけ）

本部会では、「主体性」を「自ら学びのサイクルを回すことができること」と捉えて研究を進めてきた。教師は子供の伴走者などの役割を担い、学びのサイクルを自ら回すことができるように学びを促すことが大切である。そのために教師が子供の学習状況を適切に見取り、それに応じた教師行動をとることが重要であると考え。今年度は、教師行動の中でも「言葉かけ」に焦点を当てて検討した。

○学びを促す言葉かけループ

教師は、子供の主体的な学びを促すために、子供一人一人がどのような学びのサイクルを回しているかを把握し、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。その一連の流れを「図4 言葉かけループの流れ」として示す。右図の「観察」では、子供の学習状況（学びのサイクル）を把握し、「判断」では、子供の実態や思いなどを踏まえた教師行動を検討する。さらに教師行動の中でも言葉かけを選択した場合、どのような言葉かけが適切かを考えた上で実際に言葉かけを行う、このような一連の流れ「言葉かけループ」を繰り返していくことで、子供が主体的に学びのサイクルを回すことを促せると考えた。

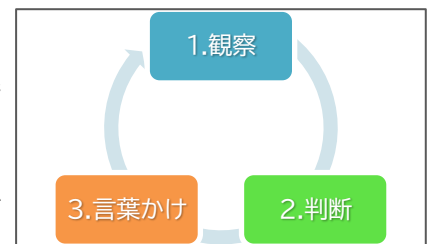
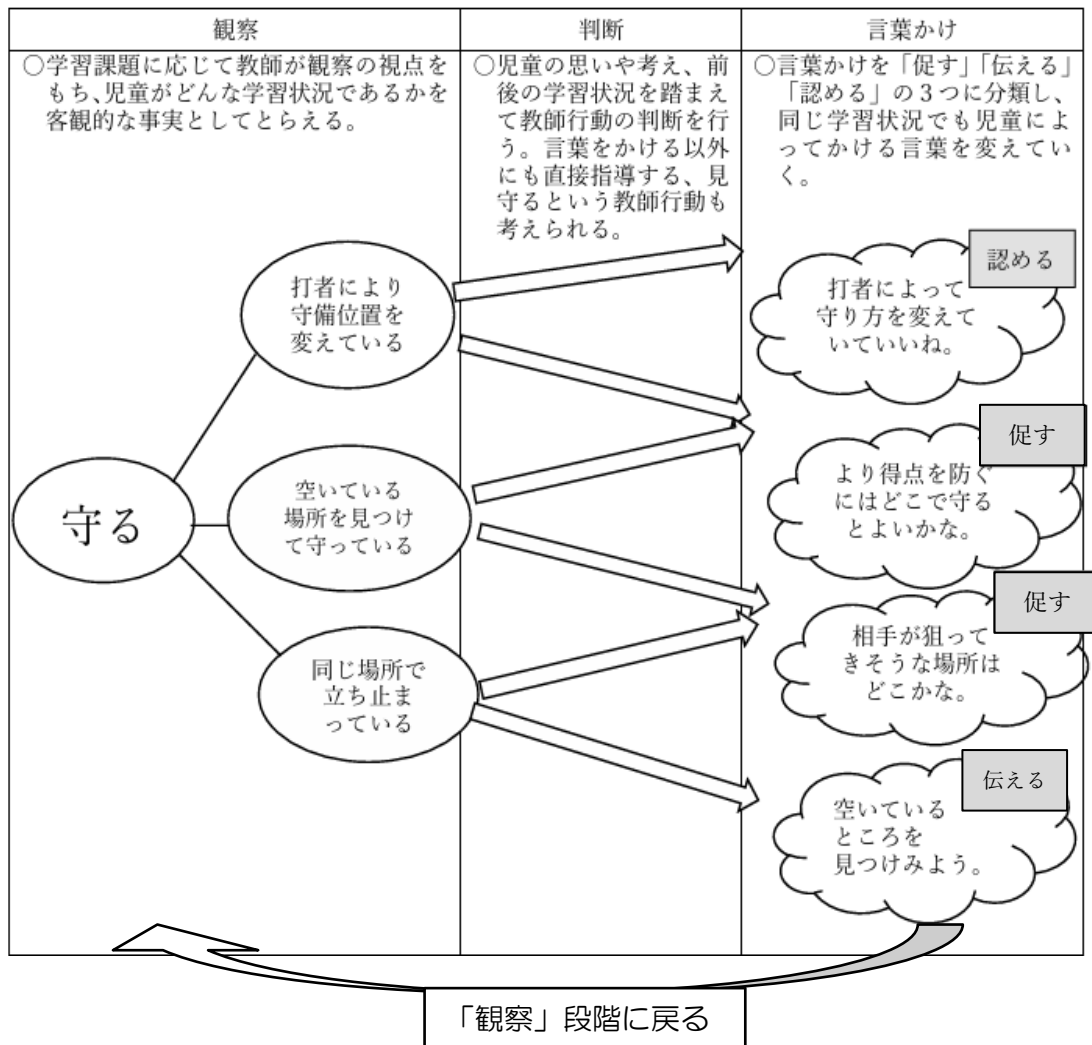


図4 言葉かけループの流れ

「観察」、「判断」、「言葉かけ」の一連の流れを具体的に以下に示す。なお、いくつかある学習課題の中でも「守り」の学びのサイクルを回す子供に対する教師行動「言葉かけループ」の流れを一例として挙げる。



○ゲーム中における子供の「学びのサイクル」の例（上図の「観察」の部分）

態度	・ゲームの規則を守り、クラス全体が楽しめるように友達と関わっている。
	・ゲームの規則を守り、誰とも仲良くしている。
	・ゲームの規則を守れず、友達と仲良くすることができない。
	・勝敗を受け入れられない。
攻め	・ねらった場所にボールを打っている。
	・ボールを打つことができる。
	・打つ場所を選ばない。
	・ボールを打つことができない。
守り (個人)	・打者により、守る場所を変えている。
	・空いている場所を見つけて守っている。
	・どこを守ったらよいか分からない。
	・同じ場所で立ち止まっている。
守り (チーム)	・作戦を選び、打者に応じてチームで連携して守っている。
	・チームで連携して守っている。
	・チームで連携して守れていない。
チームワーク	・チームで声をかけ合いながら、楽しく運動している。
	・チームに声をかけながら運動している。
	・個人でゲームに取り組んでいる。

なお、以上の学びのサイクルを回す子供に対する言葉かけの一例は、資料に示す。

○言葉かけ前後の見取りの違い

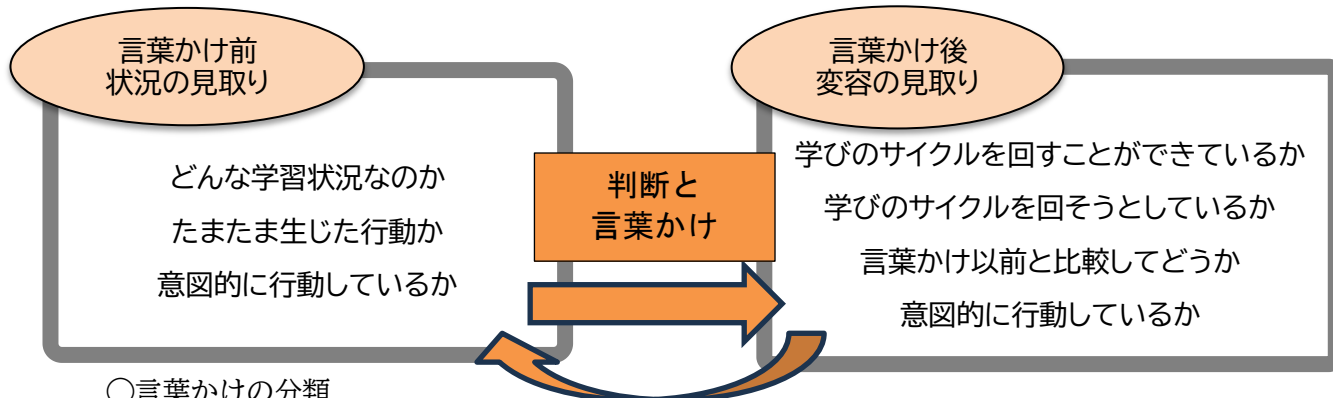
≪目的≫

言葉かけ前を見取り：子供の学習状況やその背景にある思いや考えを知るため

言葉かけ後を見取り：子供の変容（学びのサイクルを回しているか回していないか）を知るため

≪視点≫

一人一人異なる子供の学習状況を適切に見取り、その子に応じた言葉かけを行うことで、子供の主体性を促すことができると考えた。子供の姿を適切に見取るための視点を以下に示す。



○言葉かけの分類

言葉かけループを検討する中で、言葉かけの種類を3つに分類した。子供の状況に合わせて意図的に説明する言葉かけを「伝える」、子供の思考を深めたり、技能を高めたりするための言葉かけを「促す」、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を「認める」と分類した。先行研究から、この3つの中でも単元前半では「伝える」言葉かけ、後半では「促す」言葉かけ、単元を通して「認める」言葉かけを中心に行うことが子供の主体性を高めていくことが検証されている。先行研究を検討しながら、今後は本単元における教師の言葉かけと子供の姿の変容の関係性を分析し、検証していく。

③ 協働的な学びの姿と学びを促す手立て




子供が学びのサイクルを回し、学び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『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）本部会では、協働的な学びの姿を「学習課題を友達と協力しながら解決しようとする姿」と定義した。

学習課題を発見・解決していく中で、「何のために、どのように協働するのか」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る。

部内授業では、ゲーム中、振り返りなど様々な場面で、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。また、振り返りや話し合いの内容によって、その後のゲーム中の様子や学習カードの記載内容などに変容が見られた。

○学びのサイクルの各場面における、協働的な学びの具体的な姿（7月に実施した部内授業より）

見通し	実行	振り返り
		
「どうしたら点が取られないようになるか」課題の解決方法を話し合っていた。	「どうしたら点を取られないか」教え合っていた。友達と協力し守っていた。	学習カードに書いたことについて、チーム内で共有し合っていた。

実行 ゲーム1	振り返り	実行 ゲーム2
		
<p>チームで声をかけ合うことはなく、個人で守っている。</p>	<p>ホワイトボードを活用して、チームで守りの位置について話し合っていた。</p>	<p>友達と声をかけ合い、守りの位置を確認し、連携をとっていた。</p>

振り返りの場面で、チームの活動内容によりその後の動きや振り返りの内容に違いが出た。

緑チームは、振り返りでの学級全体で共有した作戦（うまくいった守り方）をもとに、チームで作戦ボードを活用して作戦を立てていた。ゲーム2では、作戦を実践している様子が見られた。学習カードにも、上手くいった作戦が記載されていた。

緑2	守るときの作戦を考えてやるとたくさん止められた。
緑3	作戦を考えたら守りを固くできた。2人が中央2人が左右に広がる作戦。

○協働的な学びを促す手立て（掲示物、作戦ボードの活用）

部内授業の姿から、掲示物や作戦ボードを用いて、学級やチームの友達と気付いたことや考えを視覚化し、共有することが協働的な学びを促すことに有効であると考えている。掲示物では、第1時から子供の考えや思い、動きを規則の工夫や作戦につながるよう表示する。

※実際の掲示物については、資料ページに掲載する。

(7) 学習過程 < 第3学年 ベースボール型ゲーム 「マイベース」 >

時	第1時	第2時	第3時	第4時 (本時)	第5時	第6時													
段階	ゲームと出会い、学習課題を見いだす段階	学級全体で学習課題を選び、解決に向けて取り組む段階				チームで課題を選び、解決に向けて取り組む段階													
子供の姿	「～をやってみたい」「～をできるようにになりたい」という思いをもっている。	ゲームを通し、選んだ学習課題について考え、学級全体で考えを共有したり選んだり試したりしている。				学習課題について考え、チームで考えを共有したり選んだり試したりしている。													
学習活動	1 準備運動 2 ゲームにつながる運動 3 はじめの規則、学習課題の確認 【学習課題】 きそくを知ってゲームを楽しもう ○どんな運動をするのかな ○楽しみだな ○うまくできるか不安だな 4 試しのゲーム① 5 振り返り ○～ができて楽しかった ○～が困った ○こんな規則にしたい 6 試しのゲーム② 7 片付け、整理運動 8 振り返り ○～が困った ○こんな規則にしたい ○～ができるようになりたい ※学級全体で考えたいこと (学習課題) を選ぶ	1 準備運動 2 ゲームにつながる運動 3 学習課題の確認 【学習課題】 ※前時の振り返りで子供とともに選んだ学習課題を提示する。 【学習課題の例】 <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">規則 どうしたらみんなが楽しめるゲームになるか</td> <td style="text-align: center;">攻め どうしたらより多く得点をとることができるか</td> <td style="text-align: center;">守り どうしたらより早くアウトにできるか</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">態度 どんな態度で臨んだら楽しく運動できるか</td> <td style="text-align: center;">チームワーク どうしたらチームで協力して運動できるか</td> </tr> </table> 4 ゲーム① 5 振り返り <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>規則</th> <th>打つ</th> <th>態度</th> <th>守る</th> <th>チームワーク</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>※「みんなが楽しめる」という視点を重視し、特性からずれない範囲で規則を工夫する</td> <td>○空いている所 (前後、右左、守りがいない所) ○フェイントする ○フープから遠い所</td> <td>○素早く集合する ○準備等を進んでする ○相手を尊重する ○規則を守る</td> <td>○ポジションを決める ○打者によって変える ○中継する</td> <td>○励ます ○称える ○よいところを伝える ○アドバイスする</td> </tr> </tbody> </table> 6 ゲーム② 7 片付け、整理運動 8 振り返り ※次回学級全体で考えたいこと (学習課題) を選ぶ	規則 どうしたらみんなが楽しめるゲームになるか	攻め どうしたらより多く得点をとることができるか	守り どうしたらより早くアウトにできるか	態度 どんな態度で臨んだら楽しく運動できるか		チームワーク どうしたらチームで協力して運動できるか	規則	打つ	態度	守る	チームワーク	※「みんなが楽しめる」という視点を重視し、特性からずれない範囲で規則を工夫する	○空いている所 (前後、右左、守りがいない所) ○フェイントする ○フープから遠い所	○素早く集合する ○準備等を進んでする ○相手を尊重する ○規則を守る	○ポジションを決める ○打者によって変える ○中継する	○励ます ○称える ○よいところを伝える ○アドバイスする	1 準備運動 2 ゲームにつながる運動 3 学習課題の確認 【学習課題】 前時までの学習を踏まえ、チームで学習課題を決める。 4 ゲーム① 5 振り返り ※チームごとに学習課題について振り返る 6 ゲーム② 7 片付け、整理運動 8 振り返り ○～ができるようになった ○～が楽しかった ○友達の～がよかった ○次のゲームでは～をしたい ※単元全体を振り返る
規則 どうしたらみんなが楽しめるゲームになるか	攻め どうしたらより多く得点をとることができるか	守り どうしたらより早くアウトにできるか																	
態度 どんな態度で臨んだら楽しく運動できるか		チームワーク どうしたらチームで協力して運動できるか																	
規則	打つ	態度	守る	チームワーク															
※「みんなが楽しめる」という視点を重視し、特性からずれない範囲で規則を工夫する	○空いている所 (前後、右左、守りがいない所) ○フェイントする ○フープから遠い所	○素早く集合する ○準備等を進んでする ○相手を尊重する ○規則を守る	○ポジションを決める ○打者によって変える ○中継する	○励ます ○称える ○よいところを伝える ○アドバイスする															

□ : 学習課題

⋯ : 子供の思いや考え

(8) 本時の学習

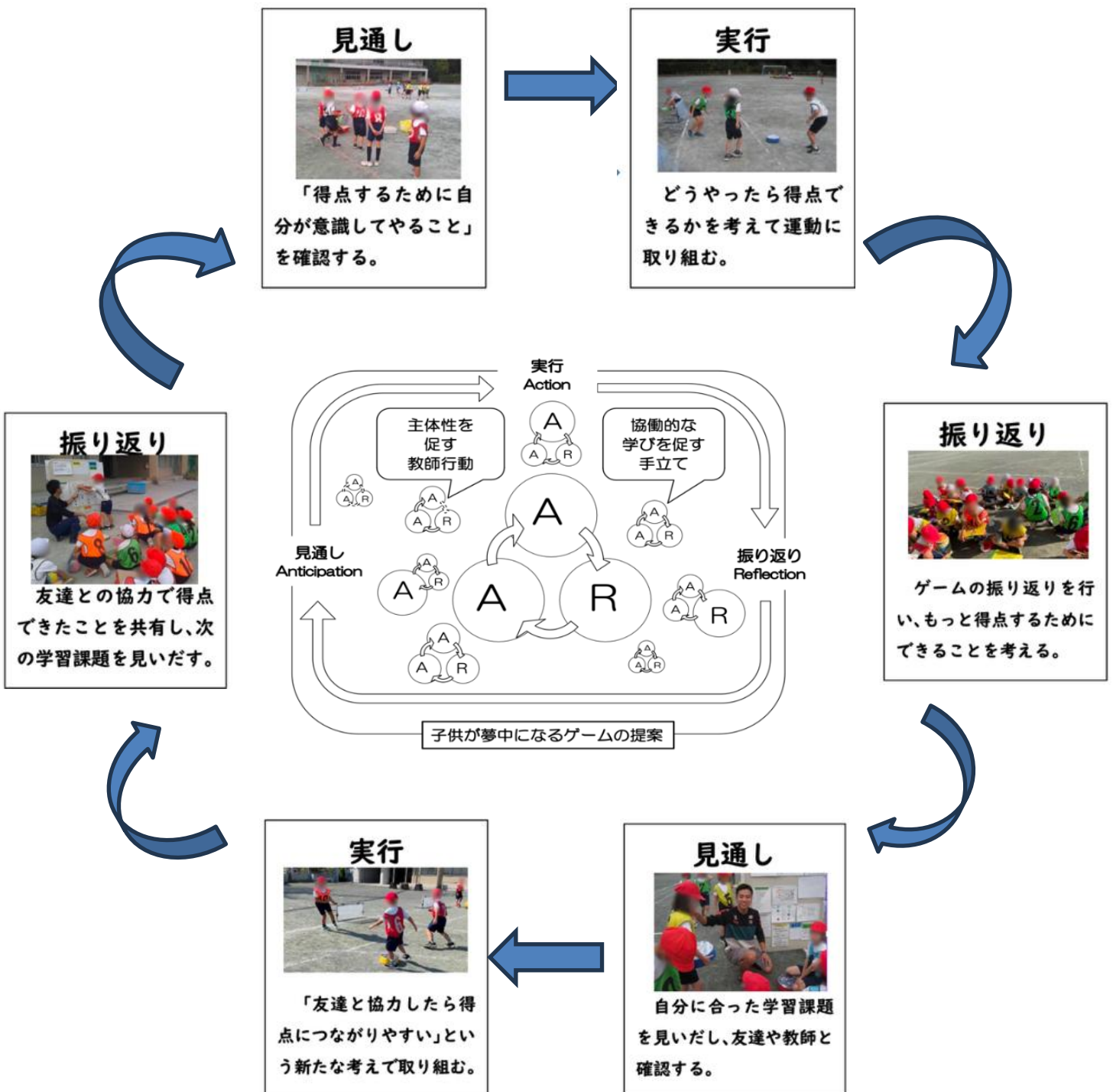
- ① 本時のねらい (例) ※前時の振り返りで、子供とともに選んだ学習課題を選択する。
- ・みんなが楽しめるように規則を工夫しようとする事ができる。(規則)
 - ・より多く得点できる攻め方を考えようとする事ができる。(攻め)
 - ・みんなが気持ちよく運動できる態度について考えようとする事ができる。(態度)
 - ・より早くアウトにできる守り方を考えようとする事ができる。(守り)
 - ・チームで協力して運動する方法を考えようとする事ができる(チームワーク)
- ② 本時の展開 (第4時/全6時)

学習活動	○教師のかかわり ◎配慮の必要な子供への支援 □評価(方法)	本時における 「自ら学び続けている 子供の姿」
1 準備運動 2 ゲームにつながる運動 3 学習課題の確認	○各部位を意識して運動している子供や、声を出して運動している子供を称賛するとともに、楽しい雰囲気になるように言葉を掛けながら行う。 ○楽しい雰囲気の中で、体も心もゲームを前向きに取り組めるような言葉かけをする。	
※前時に子供たちと選んだ学習課題を基に提示する		
4 ゲーム① 5 振り返り 6 ゲーム②	○学習課題を意識しながら運動している子供を積極的に称賛する。 ○学習課題の解決につながる子供の姿や発言をコートや全体に価値付けるような言葉をかける。 ◎得点することや守ることが難しい子供がいるチームには、どのように関わることがよりチームのためになるのかを考えられるように言葉をかける。 ○学習課題を振り返り、解決するための方法を学級全体で共有する。 □学習課題を解決するための方法を発表している。(観察、発言) ○振り返りで出た方法を意識して運動している子供を積極的に称賛する。	・学習課題を解決する方法を考えたり試したりしている。 ・課題の解決方法を発言したり、友達の発言を聞いたり考えている。 ・振り返りで出た方法を試したり、新たに考えたりしている。
7 片付け、整理運動 8 振り返り	○使った部位をほぐし、心も体も落ち着かせることができよう言葉かけをかける。 ○学習課題を振り返り、解決するための方法や、ゲーム①の後の振り返りで出た方法を実践した感想を学級全体で振り返る。 □学習課題を解決するために取り組んだことを振り返っている。(観察、発言、記述) ○次の時間の学習課題の合意形成を図る。	・学習課題を解決するよりよい方法について発言したり、友達の意見を聞いて考えたりしている。

(9) 学習資料

目次

- (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） 資料1 ～ 資料2
- (2) 子供の主体性を促す教師行動（言葉かけ） 資料2 ～ 資料3
- (3) ゲーム領域における協働的な学びの姿の提示と学びを促す手立て 資料3 ～ 資料5



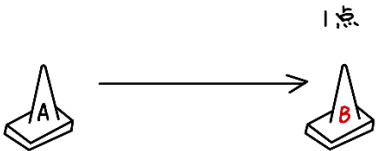
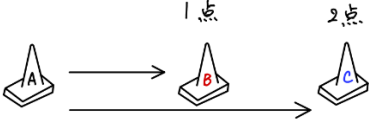
1 教師による学習環境のデザイン（子供が夢中になるゲーム）

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について、以下のア～オのように整理した。以下の学習内容は、学習過程に示した5つの学習課題の例（規則・態度・攻め・守り・チームワーク）のうち、打つと守りの学習課題と関連している。ア～オの学習内容（と学級の実態）を考慮することで、子供がより夢中になるゲームのはじめの規則を設定できると考える。特に、ウはチームでの連携や投げる・捕るといったボール操作、オは攻めと守りに関する学習経験を活かした状況判断が伴う学習内容であるため、子供のこれまでの実態を踏まえて、規則を選択することが重要である。



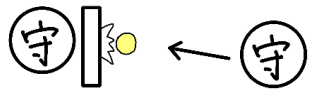
ア	どこをねらうか（攻め） ・ 守りのいない場所をねらう 等
イ	どこを（で）守るか（守り） ・ 広がって守る 等
ウ	どのように守るか（守り） ・ 早くアウトにするために中継をする 等
エ	動き、ボール操作 等 ・ ボールの落下点、正面に入る・投げる・打つ、捕る 等
オ	何点をねらうの状況判断 ・ 守りを見て1点狙うか2点ねらうを判断する 等

○「『はじめの規則』の選択肢」

【Ⅰ 得点の方法（攻め）】

	目標物に到達したら1点	複数の目標物から得点を選ぶ
規則の選択肢		
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、守りの状況を判断し、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

【Ⅱ アウトの方法（守り）】

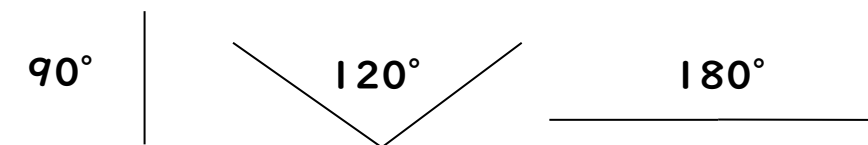
	守りがボールに集まる	守りがフープにボールを持って集まる	目標物にボールを当てる
規則の選択肢			
子供の様相 ○ねらっている姿 ●留意点	○守りは全員が打球方向に向かって移動する。 ●攻め側への意識が向きにくい。	○守りはボールを捕りに行く子供と、フープに向かったり、ボールを中継したりする子供に分かれる可能性がある。 ●ボールが打たれる前からフープの中に居続ける子供がいる可能性がある。	○守りはボールを捕りに行く子供と、中継したり目標物の後ろに立ったりする子供に分かれる可能性がある。 ●プレーに関わらない子供が出てくる可能性がある。
学習内容	イ・エ		イ・ウ・エ

【Ⅲ 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	☆☆☆	☆

（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。

【IV 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。

2 子供の主体性を促す教師行動（言葉かけ）

○学習課題に即した言葉かけ

教師は本時で扱う学習課題に応じて、目の前の児童に合った言葉かけを行い、学習のサイクルを回せるように(もしくは学びのサイクルの質を高めていけるように)していく。

I 学習課題の例

規則	態度	打つ	守る	チームワーク
どうしたらみんなが楽しめるゲームになるのか考える。	規則を守る等、みんながゲームを楽しむ態度を考える。	点をとるためにどんなポイントがあるのか考える。	得点を防ぐためにどんなポイントがあるのか考える。	勝ったり楽しんだりするためにチームでできることを考える。

II 学習課題に即した予想される子供の姿に応じた言葉かけ

※予想される子供の姿は、今年度の部内授業の子供の様子等から分析を行った。

「チームワーク」で予想される児童の姿			
子	・チームで声をかけ合いながら、楽しく運動している。	・チームに声をかけながら、運動している。	・個人でゲームに取り組んでいる。
教	・友達のよいところを見付けているね。（認める） ・友達を励まして（ほめて）いるね。（認める） ・チームで楽しく運動しているね。（認める） ・どうして、このチームは楽しく運動できているのかな。（促す） ・チームワークをより高めるには、どうするとよいか。（促す）	・チームで声を掛け合ってみよう。（伝える） ・得点できたときにハイタッチしたり、褒めたりしてみよう。（促す） ・友達のよいところを見付けてみよう。（促す） ・上手いかなかった時「ドンマイ！」「惜しかったね！」など励まし合ってみよう。（促す） ・チームみんなで楽しく運動するには、どうするとよいか。（促す）	
「態度」で予想される児童の姿			
子	・ゲームの規則を守り、クラス全体が楽しめるように友達と関わっている。	・ゲームの規則を守り、誰とでも仲良くしている。	・ゲームの規則を守れず、友達と仲良くできない。 ・勝敗を受け入れられない。
教	・ゲームの規則を守っていいね。（認める） ・誰とでも仲良くしていいね。（認める） ・クラス全体（が楽しめるようにするには、他にどんなことができそうかな。（促す） ・クラス全体が楽しめるような声掛けをされていていいね。（認める） ・チームだけでなく、相手に対しても温かい声掛けをされていていいね。（認める）	・みんなで決めた規則を意識しよう。（伝える） ・みんなで楽しむために友達のことも考えてみよう。（伝える） ・規則を守ったり、友達と仲良くなれたりできないのは何か理由があるのかな。（促す） ・友達と仲良くすると、もっと楽しくなるよ。（伝える）	
「打つ」で予想される児童の姿			
子	・狙った場所にボールを打っている。	・ボールを打つことができる。 ・打つ場所を選べない。	・ボールを打てない。 ・自分に合った道具を選べていない。
教	・空いている場所へ打ってみよう。（伝える） ・どこに打ったら点につながるかな。（促す） ・どうして狙った場所に打てたのかな。（促す） ・ボールをよく見て打っているね。（認める） ・守る人の場所を見て打っているね。（認める）	・ボールをよく見て、思い切り振ってみよう。（伝える） ・自分に合った道具は、どれかな。（促す） ・どうするとボールに当たるかな。（促す）	

「守る」で予想される子供の姿～個人～			
子	・打者により、守備位置を変えている。	・空いている場所を見つけて守っている。	・どこを守ればよいか分からない。 ・同じ場所で立ち止まっている。
教	・点を防ぐにはどこで守るといいかな。(促す) ・どこにボールが飛んできそうかな。(促す) ・打者によって守り方を変えていいね。(認める)	・相手が狙いそうな場所はどこかな。(促す) ・空いている場所を見つけてみよう。(伝える) ・なぜその場所で守っているのかな。(促す)	
「守る」で予想される子供の姿～チーム～			
子	・作戦を選び、打者に応じてチームで連携して守っている。	・チームで連携して守っている。	・チームで連携して守れていない。
教	・チームでどんな守り方をすると得点が防げそうかな。(促す) ・どうして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いね。(認める) ・作戦を意識して守っているね。(認める)	・より点を防ぐには、みんなでどこを守ったらいいかな。(促す) ・点が防げそうな守り方を選んでみよう。(伝える) ・人のいないところを作らないようにしましょう。(伝える)	

3 協働的な学びの姿と学びを促す手立て

○守りの変容

1学期に実施した部内授業の様子の動画分析を守備面に着目して行った。「みんなが楽しめるゲームにしよう」(学習課題「規則」)や「どうしたらたくさん点がとれるだろう」(学習課題「攻め」)、「守り方を考えてゲームをしよう」(学習課題「守り」)に取り組む中で、協働し守りの姿に変容が見られた。分析を行い守りの変容の段階や気づきや対話がその後の姿や作戦につながる事が分かった。

時期	単元序盤	単元中盤	単元終盤
守備の特徴	・多くのチームで「自分の場所を守る」「ボールが来たら取る」といった個人プレー中心。 ・守りの位置の固定、打者への意識が薄い。	・打者の傾向やボールの飛ぶ方向を予測し、守りの位置を調整する姿が増加。 ・友達の動きや声かけを意識し、連携が生まれる。	・チームで話し合い、守りの位置を相談、変更する協働的な動きが定着。 ・守りの目的(点を取らせない)を共有し、戦略的な配置が見られる。

○振り返りとの関係性、気づき・対話・作戦の循環

I 気づきの言語化が守りの質を高める

「打つ方向を予測する」「隙間を狙う」「友達の動きを見る」など、学習カードの記述や振り返りで発言の気づきの共有が守りの工夫に直結すると考えられる。

また、「打つ人の特徴を見て守りの位置を変えた」といった記述から、予測して守っていると考えられる。

II 友達との対話が守りの協働性を育む

チームタイムで話し合いをしたチームでは、「守りの位置を相談した」「声をかけて動いた」といった記述が多く、振り返りの段階での対話が連携の促進につながっている。

また、「友達のアドバイスで位置を変えた」守りの工夫を共有したなど、対話が守りの変容を支えていると考えられる記述もあった。

III 成功体験の共有が次の守りを変える

「守りで点を防げた」「キャッチできた」などの成功が振り返りに記されている子は、それが次の守りへの意欲や工夫につながる傾向が高かった。「守りがうまくいった理由を考える」姿も見られ、振り返りが次の守りの見通しにつながっていると考えられる。

○振り返りが守備の変容を導く

振り返りでは、気づきを言語化し、友達と共有する場にする事で、動きの変容や深い学びに関

わってくる。また、次の守りでの作戦を選んだり動き方を考えたりする準備の時間にもなると考えられる。この【実行→振り返り（気づきの対話や成功体験の共有）→見通し】のサイクルを通じて、守りは「個人の技能」から「チームの作戦」へと変容していく。

守りの変容をさらに促すために、振り返りで「今日の守りで、友達とどんな連携ができた？」 「打者のクセを見て、どんな守りの工夫をした？」 「次の守りで、もっとよくするために何を変える？」など問いかけも有効であると考えられる。

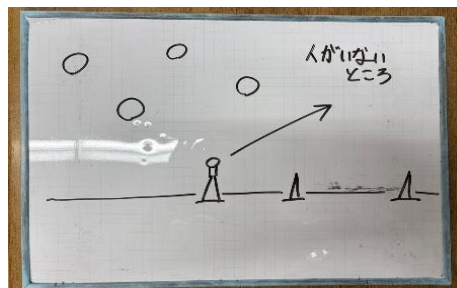
○協働的な学びを促す手立て

子供の気づきを言語化し、共有することが動きの変容に大きく関わってくる。子供が気付いたことや考えを視覚化し、共有することは協働的な学びを促すことに有効であると考えられる。提案する2つの手立ては主に振り返りの場面で活用し、課題解決に生かしていく。

I 作戦ボード

授業中は、ホワイトボードを活用する。よきとして以下のものが考えられる。

- ・その場で書き換えられるので、子どもたちの気づきやアイデアをすぐに反映することができる。
- ・守りの位置や作戦を図示することで、イメージが具体化しやすい。
- ・みんなでボードの前に集まり、指を差しながら話すことで、身体を使った思考が生まれやすい。



II 掲示物

項目	目的・活用例
めあて	本時で学習する内容を意識しやすくする。
授業の流れ	子供が見通しをもちやすくする。
コート図・対戦表	どの場所でゲームを行うのか分かりやすくする。
はじめの規則	どのようなゲームか、規則の理解を促す。
(協働的な学びに関わる項目) ゲームを体験して(1時) 楽しかったところ 困ったところ	ゲームを経験して、子供の思いを集める。 ゲームの楽しさを確認することで、特性をおさえやすくする。 困り感から、全員が楽しめるような規則の工夫につなげる。
課題に対する子供の気づきや考え	課題に対して、こつなどのうまくいったことや気付いたこと、発言などを学習カードの記述内容から集める。集めたものから作戦につなげていき、個人や自分のチームでは気付かなかった考えに触れたり、作戦を選んだりすることにつなげる。

※イメージは次ページにて掲載

マイベース

めあて
みんなが楽しめるきそくを
考えてゲームをしよう!

● 学習の流れ ●

- 準備運動
- ゲーム①
- 振り回り①
- ゲーム②
- 振り回り②
- 片付け・整理運動

楽しかったところ
点が取れて楽しい！
遠くまで飛ばせた！ 協力してアウトにできた
バットに当てられた！ チームで16点もとれた
打つときにえらべて楽しい

こまったところ
アウトがセーフが分からなくてけんかになった
ファウルが多くてゲームが進まない
別のコートからボールがきて、じゅまだった。
ぜんぜんアウトにできない

楽しさ

こまり

ベースボール型の
特性をおさえる

追加の規則に
つなげる

追加の規則

点をとるために！

点をとられないために

子供の考えた
攻めのコツ

子供の考えた
守りのコツ

ぶっとぼし作戦

ねらいうち作戦

ちょん作戦

前後作戦

どこでもOK作戦

ぶっとぼし作戦

思い切り打って
たくさん走る作戦!

ねらいうち作戦

空いているところを
ねらってうつ作戦!

ちょん作戦

守りが後ろに下がったら
手前にちょんとする作戦

前後作戦

前も後ろも
点をとられない作戦!

どこでもOK作戦

間をなくして
どこでも守れる作戦!

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・体育・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!

ゲーム領域部会ホームページ

ホームページでは、

- 令和版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
- など日頃の授業に役立つ資料が盛りだくさん!
- YouTubeで動画チャンネル更新中! ✓

ホームページ



公式

YouTube



実証授業資料



過去のゲーム部の
資料がまとまっています。

令和版 ゲームハンディブック



今までのゲームが
まとまっています。

学習に関する各種資料



学び合いや学習過程などの
資料がまとまっています。