

# 令和8年度 東京都小学校体育研究会 夏季合同研究会 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」  
～子供が学びを深めていくための教師の在り方～

## 【実証授業】

第4学年 ゴール型ゲーム「パ助っ人ゴール」



## 【実証授業】

日 時 令和8年10月19日(月) 13時45分開始

場 所 杉並区立永福小学校

(最寄り駅：京王井の頭線「永福町」駅下車 徒歩7分)

授業者 第4学年1組 小林 昌宏 主任教諭

## 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

#### 〈昨年度の成果と課題〉

研究主題を受けて、本部会では「自ら学び続ける力を、子供が今もっている資質・能力を土台として、学習課題を見いだし（見通し）、解決に向けて試行錯誤し（実行）、振り返りを通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、仲間と協働的に回しながら課題解決に向かう力と捉え、子供が資質・能力をより高めていく学習過程を検討してきた。

昨年度までの検討を通して、子供が「自ら学び続ける力」を身に付けていくためには、学びのサイクルを「単元、一単位時間（図2）、運動している時」の3つの視点で考える必要があると分かった。また、「自ら学び続ける力」を子供自身が育んでいけるようにするために「教師の役割」が重要であり、具体の姿を見取り、運動への気付きを促すために手立てを講じることが必要であると分かった。

そこで本部会では、ゲーム開発、言葉かけ、協働的な学びを促す手立てを重点とした。検討を進める中で、自ら学び続ける力を仲間と共に育んでいくためには、ゲームへの没入感が学習課題の発見と課題解決の土台となること、子供の学習状況に応じたかかわりや学級の実態に応じた規則の設定・調整が必要であること、そして協働的な学びを促すことによって「学びのサイクル」の質が高まることが示唆された。また、今年度の先行研究の検討から、子供が「自ら学び続ける力」を身に付けていくために、教師が教えることとともに、主体的な学びを支援する伴走者となることの重要性が明らかになった。

これらを踏まえ、子供自身が学びのサイクルを回し続けられるようにするための教師の役割として、以下を今年度の重点としていく。

- 「空間」などの抽象度の高い「学びの視点」を学級全体で共有し、子供自身が状況に応じた動き方に目を向けながら課題解決を繰り返し、次のゴール型ゲームでも既習内容を活用できる指導の在り方
- 「魅力的なゲーム」の設定
- ゲーム領域における解決すべき学習課題を並列に設定し、教師と子供とがやり取りの中で優先順位を付けながら学習過程をつくりあげていく「課題並列的な学習過程」の指導の在り方
- 停滞・飽和している子供に対する「ヒト（人的環境）・モノ（物的環境）・コト（学習活動）」を視点とした指導や支援
- 教師と子供による「学習評価（形成的評価）」の充実

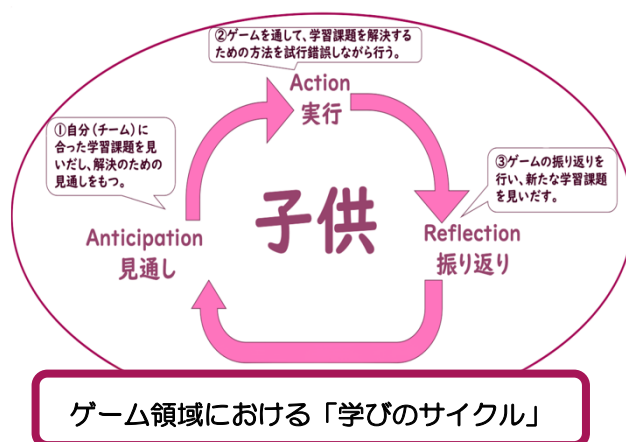


図1 ゲーム領域における学びのサイクル

学習課題：守る（どんな守り方をすれば相手の得点を防げるか）

| 学習課題の確認                                               | ゲーム①                                                  | 振り返り①                                              | ゲーム②                                                     | 振り返り②                                                 |
|-------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| <p>・打つ人によって守る場所を変えた方がいいかな<br/>・どうやったら早くアウトにできるだろう</p> | <p>・アウトゾーンの近くにいたら、よさそうだな<br/>・友達にパスしてアウトにした方が早いかな</p> | <p>・さっきの動きはこんな感じだったよね<br/>・青チームは、みんなが離れて守っていたね</p> | <p>・話し合ったことをやってみよう<br/>・真似をして守ってみよう<br/>・打ち方の工夫もできるね</p> | <p>・みんなと話し合ったことが上手だったよ<br/>・次は、アウトゾーンの近くで守ってみようかな</p> |

図2 ゲーム領域における一単位時間の学びのサイクル

## 2 今年度の重点

### (1) 今年度の検証内容について 既習事項を活用できる指導の在り方

学習課題をどのように解決をしていくか考えるための「学びの視点」を子供の言葉から創出し、活用していくことを目的とし、検証していく。その際、子供がゲーム中に気付いたことを意味付け、抽象的なキーワードとしてクラスの共通言語にしていく。そうすることで、1つの単元の学びに終始するのではなく、ゴール型ゲームを通して活用できる「学びの視点」を見いだすことができると考える。

実証授業学級で1学期に行った4年生のゴール型ゲーム「とりとり G0!」(陣取り)の実践を対象に、子供がゲームを通して考えたことを明らかにするため、学習カードの記述内容をデータ化し、意味のまとまりごとに分類した。その際、子供の動きについて焦点化するため、「楽しんでゲームができた」などの情意面に関する記述については、分析の対象から外すこととした。

記述分析の結果、「味方との距離」「コートスペース」「相手のいないスペース」を包摂した【空間の活用】のカテゴリーと「ボールの受け渡し」「相手を惑わす」を包摂した【時間の活用】のカテゴリーが創出された。これらを、集団の中で活用されるであろう「学びの視点」と捉えた。また、個人の技術(かわす)中で活用できるものとして、「スピード(すばやさ)」「タイミング」「空間」なども「学びの視点」として分類することができた。

今回見いだされた「学びの視点」を、2学期に行う実証授業「パ助っ人ゴール」でも示し、「とりとり G0!」で得た学びをつなげて課題解決を図っていく。実証授業では、子供から表出した解決方法に対して教師が「どうしてそう考えたの?」と補助発問等で問い返し、「学びの視点」と関連付けるようにすることで、子供はよりゲーム領域の面白さや特性に触れ、学びを深めていくことができると考える。「パ助っ人ゴール」では、子供が認識したことについても分析を行い、「とりとり G0!」の分析結果と比較していくことで、子供がゴール型ゲームを通してどのように学びをつなげ、深化させていくのかを検証していくこととする。

### (2) 魅力的なゲームの設定

#### ①はじめに

今年度は研究主題を受け、以下の視点で中学年の手を使ったゴール型ゲームを設定した。

- ・子供が夢中になり学習課題を見いだすことのできる魅力的なゲーム(ゲーム開発4つの視点)
- ・「空間」など抽象度の高いキーワードを学級全体で共有し、状況に応じた動き方に目を向けながら課題解決を繰り返し、次のゲーム領域の学習でも既習事項を活用できる「学びの視点」を実現しやすいことが想定されるゲーム

実証授業で行うゲームを検討する過程で、過去のゲーム領域部の実践や新しいゲーム提案を基に手を使ったゴール型ゲームの学習内容を整理し、上記の視点を達成する上で適しているゲームの検討(ゲーム開発)を行った。今年度は、中学年において「空間(空いている場所)」を意識して学びをつないでいくことができるよう、部内授業で「とりとり G0! (H29年度提案)」、実証授業では「パ助っ人ゴール (H26年度提案)」を設定した。

〈ゲームの概要資料〉  
今年度部内授業「とりとり G0!」



(H29 指導案) (動画資料)  
今年度実証授業「パ助っ人ゴール」



(動画資料)

## ②想定される動き

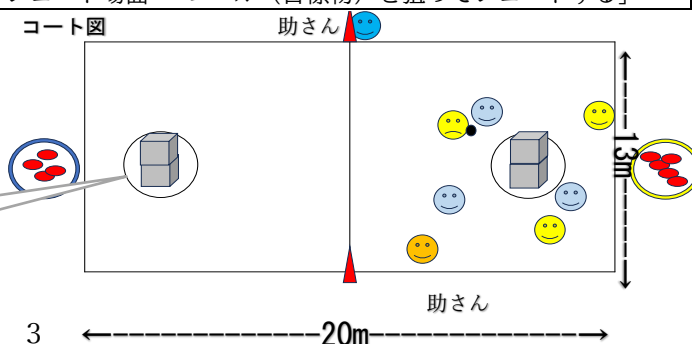
| ゲーム名    | とりとり GO!<br>ゴール型ゲーム 陣取り型        | パ助っ人ゴール<br>ゴール型ゲーム 手                                                                                                                                                                                                          |
|---------|---------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 楽しさ     | チームでボールを前に運び、ゴールまでいけるかどうか楽しいゲーム | チームでボールを運んで、シュートできるかどうか楽しいゲーム                                                                                                                                                                                                 |
| 想定される動き | 運ぶ                              | <b>【ボール操作】</b><br>・空間に走り込む。<br>・相手をかわすフェイントを入れる。<br><b>【ボールをもたない時の動き】</b><br>・前方の空間を見付け、パスをもらって走り込みやすい場所に動く。<br>・タイミングや方向を考え、守りを誘導し、空間を作り出す。                                                                                  |
|         | シュート                            | <b>【ボール操作】</b><br>・味方へパスする。・空間へパスする。<br><b>【ボールをもたない時の動き】</b><br>〈相手陣地に向けて〉<br>・友達の近く（遠く）でボールをもらう。<br>・空間に走りこむ・ゴールに体を向ける。<br>・守りを連れて空間をあける。<br>〈相手陣地で〉<br>・ゴール前に走りこむ・ゴール逆側へ走り込む。<br>・シュートできる場所に走り込む。<br>・ゴール前に走り込む・ゴールに体を向ける。 |
| その他     | 守る                              | ・ボール保持者の前に立つ・ゴール前に立つ。<br>・ボールを持っていない人についていく。<br>・空間に走りこむ(空間を消す)。                                                                                                                                                              |

※「守る」の記載について…学習指導要領上に記載はないが、はじめの規則を考える際に子供の具体的な姿を示す方がイメージしやすいと考え、記載を加える。

## ③「パ助っ人ゴール」はじめの規則

| 視点   | 内容                                                                            | 規則によって想定される動き                                                                                                                                                                                                |
|------|-------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 人数   | 4対4（4人のうち、助さん1人）                                                              | ・数的優位の状態になる。<br>→運ぶ場面：「味方へパスする」<br>・コート中央脇で待機するところで助さん以外がボール保持した時、助さんへの守りがいない状態になる。<br>→運ぶ場面：助さんが「友達の近く・遠くでボールをもらう」「空間に走り込む」に取り組みやすい。ゴール周辺で、「ゴール前に走り込む」「ゴール前の空間に走り込む」にも取り組みやすい。<br>・交代制→どの子供も守る場面に関わることができる。 |
|      | 助さん<br>・自チームがボールを保持しているときに、コート内に出る。<br>・それ以外は、コート中央脇にあるコーンに触って待機。<br>・前後半で交代。 | ・ボールへの恐怖心をなくすために柔らかいボールを使用。<br>→守る場面：「ボール保持者の前に立つ」「ゴール前に立つ」に安心して取り組める。                                                                                                                                       |
| ボール  | クッション性のあるボール                                                                  |                                                                                                                                                                                                              |
| 運ぶ手段 | ・パスのみでボールをつなぐ。<br>(ボールを持ったら進めない)<br>・出た位置から相手チームのパスで再開する。                     | パスのみでボールをつなぐことになるため、全ての児童が、運ぶ場面に参加できる。                                                                                                                                                                       |
| 得点方法 | ・段ボールの的に当たったら1点<br>※360°どこからでも狙えるようにゴールの位置を設定する。                              | 運ぶ場面：「シュートできる場所に走り込む」「ゴールの逆側へ走り込む」<br>シュート場面：「ゴール（目標物）を狙ってシュートする」                                                                                                                                            |
| 得点後  | ・得点されたチームがその場から再開<br>・得点者は段ボールを元の位置に戻し、得点を変えた後、ゲームに復帰                         |                                                                                                                                                                                                              |
| 時間   | ・1ゲーム3分×前後半                                                                   |                                                                                                                                                                                                              |

ゴール：半径 1.5mの円の中央に段ボールを置く。





### (3) 学習環境デザイン

#### ①課題並列的な学習過程

ア 課題並列的な学習過程とは

課題並列的な学習過程とは、「子供たちの学習課題を整理・分析して並列に設定し、教師と子供たちとのやり取りの中で解決すべき学習課題に優先順位をつけながら、学習過程をつくり上げていくもの」と捉えている。

第1時で子供の「やってみたい。」や「できるようになりたい。」「がんばりたい。」という思いを引き出す。それを基に学習課題を設定し、単元前半では全ての学習課題を並列に考え、学級全体で学習課題を選んでいく。単元の後半（終盤）は、各チームに必要な学習課題を選択する。



イ 課題並列的な学習過程に取り組むことにより、期待されること

課題並列的な学習過程を組むことによって、子供が自ら学ぶべき学習課題を選び、試行錯誤を繰り返す経験を積むことができる。それによって、「自分たちに必要な学習課題は何か」「それを解決するためにはどうしたらよいか」という視点をもつことができるようになる。課題並列的な学習過程を様々な単元で取り扱うことで、子供が自ら学びのサイクルを回すための素地を養うことができると考える。

| 課題並列的な学習過程で期待されること                        |  |
|-------------------------------------------|--|
| ○「問題（課題）発見能力」「課題解決能力」「自己調整力」「粘り強さ」を伸長すること |  |
| ○解決すべき学習課題は何かを考える視点をもてるようになること            |  |
| ○自己決定する機会が設定されることで、主体的に学習に取り組むようになること     |  |
| ○直面した問題に対して、臨機応変に課題解決を図ろうとする素地ができること      |  |

ウ 本単元の学習課題例

【パ助っ人ゴールの特性】 チームでボールを運んで、シュートできるかどうか楽しいゲーム

本部会では、今までの研究から、ゲーム領域で解決すべき課題は、以下の二つであると考えられる。

|              |                         |
|--------------|-------------------------|
| ゲーム領域の<br>課題 | どのようにしたらみんなが楽しめる規則になるか。 |
|              | どのようにしたら勝つことができるか。      |

子供たちが、第1時が終わった時点で抱く思いや願いは、上記の二つに集約することができる。それらを分類し、学習課題として並列に扱い、解決していく。パ助っ人ゴールにおいては、これまでの研究や学ばせたい内容を鑑み、以下の6つに分類されると推察される。

| 規 則                        | 運 ぶ                              | シュート                           |
|----------------------------|----------------------------------|--------------------------------|
| どうしたら学級全体が楽しめるゲームになるかを考える。 | どうしたら相手をかかわして、ボールをゴールまで運べるかを考える。 | どのようにシュートすれば得点できるかを考える。        |
| 守 る                        | 態 度                              | チ ャ ム ワ ー ク                    |
| どのように守れば得点を防ぐことができるかを考える。  | 学級全体でゲームを楽しめるような取り組み方（態度）を考える。   | チームで協力してゲームを進めるためにどうしたらよいか考える。 |

## ②子供が学びのサイクルを回し続けるための教師のかかわり

「学習環境」と「言葉かけ」を掛け合わせたものを作成した。

|                                                                              |   |                                                                           |
|------------------------------------------------------------------------------|---|---------------------------------------------------------------------------|
| <b>学習環境</b><br>ヒト（人的環境）チームの仲間・教師<br>モノ（物的環境）掲示物・デジタル機器<br>コト（学習活動）ゲーム・つながる運動 | × | <b>言葉かけの分類</b> （R7年度ゲーム部）<br>促す（発問）<br>認める（肯定的フィードバック）<br>伝える（矯正のフィードバック） |
|------------------------------------------------------------------------------|---|---------------------------------------------------------------------------|

見通し（学習課題の確認）・実行（ゲーム①②）・振り返り（振り返り①②）の場面に分けて教師のかかわりを検討した。子供が学習課題の解決に向けて考えながら活動できるように、学級全体へ言葉かけを行うとともに、子供一人一人に対する言葉かけもしていくようにする。

| 【見通し】学習課題の解決方法を考える。 |                                               |
|---------------------|-----------------------------------------------|
| 子供の見取りチェック          | <input type="checkbox"/> 学習課題に関連した予想になっているか。  |
| 子供の状態<br>(Yes / No) | <input checked="" type="radio"/> Yes（既にできている） |
|                     | （掲示物を見て）どうしてその予想を立てたの？<br>チームの仲間に伝えて試そう。      |
|                     | <input checked="" type="radio"/> No（わからない）    |
|                     | 「学びの視点」から探してみよう。<br>友達の予想から一つ選んでやってみよう。       |

| 【ゲーム①】学習課題を意識しながら運動する。 |                                                |
|------------------------|------------------------------------------------|
| 子供の見取りチェック             | <input type="checkbox"/> 学習課題の解決につながる動きをしているか。 |
| 子供の状態<br>(Yes / No)    | <input checked="" type="radio"/> Yes（既にできている）  |
|                        | どうしてその動きを試してみたの？<br>チームの仲間にも動き方を伝えてあげよう。       |
|                        | <input checked="" type="radio"/> No（わからない）     |
|                        | 今日は〇〇だけやってみよう。<br>仲間の動きを一緒に見てみよう。              |

| 【振り返り①】学習課題を解決するための方法を伝えよう。 |                                               |
|-----------------------------|-----------------------------------------------|
| 子供の見取りチェック                  | <input type="checkbox"/> 解決する方法を表現しているか。      |
| 子供の状態<br>(Yes / No)         | <input checked="" type="radio"/> Yes（既にできている） |
|                             | 作戦ボードなどを使って説明してみよう。<br>ゲームでうまくいった場面を伝えてみよう。   |
|                             | <input checked="" type="radio"/> No（わからない）    |
|                             | 予想の中から次に試すものを選ぼう。<br>チームの友達と一緒に次に試す方法を決めよう。   |

| 【ゲーム②】選んだ解決方法を実行する。 |                                               |
|---------------------|-----------------------------------------------|
| 子供の見取りチェック          | <input type="checkbox"/> 選んだ解決方法を実行しているか。     |
| 子供の状態<br>(Yes / No) | <input checked="" type="radio"/> Yes（既にできている） |
|                     | 動画を見て動きを確認してみよう。<br>別チームと対戦しても同じようにできそうかな。    |
|                     | <input checked="" type="radio"/> No（わからない）    |
|                     | 作戦ボードを見返してみよう。<br>友達の動きを一緒に見てみよう。             |

| 【振り返り②】学習課題に対する解決方法のまとめをする。 |                                                 |
|-----------------------------|-------------------------------------------------|
| 子供の見取りチェック                  | <input type="checkbox"/> 学習課題に対する解決方法を表現できているか。 |
| 子供の状態<br>(Yes / No)         | <input checked="" type="radio"/> Yes（既にできている）   |
|                             | 動画を見てなぜ上手くいったのか説明しよう。<br>相手の守り方が変わっても使えそうかな。    |
|                             | <input checked="" type="radio"/> No（わからない）      |
|                             | 掲示物や作戦ボードを見てみよう。<br>（黒板を見て）一番近かった言葉に丸を付けよう。     |

## （４） 教師と子供による学習評価（形成的評価）の充実

### ①学習評価を行い、改善する例

| 場面   | ・教師行動の内容                                     | 活用する<br>かかわり | ○子供の姿                                       |
|------|----------------------------------------------|--------------|---------------------------------------------|
| 見通し  | ・学習課題を確認する。<br>・学習課題を確認し、どのように取り組むか考えることを促す。 | 掲示物          | ○学習課題を確認する。<br>○どのように取り組めば、学習課題を解決できそうか考える。 |
| ゲーム① | ・学習課題を意識して運動する子供の姿を見取り、必要な言葉かけを行う。           | 言葉かけ         | ○見通した内容を基に、ゲームに取り組む。                        |

|       |                                                                                                                                                        |                               |                                                                                                                                             |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 振り返り① | <ul style="list-style-type: none"> <li>学習課題に対する考えや解決方法を共有する。<br/>→「学びの視点」と関連付けて整理する。</li> <li>ゲーム②で取り組みたい動きや考えを共有する。</li> </ul>                        | 掲示物<br>作戦ボード<br>話し合い          | ○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を振り返る。共有する。<br>○共有した考えから、ゲーム②で何に取り組むか考える。<br>→自分や友達の取り組みを認知し、よりよい課題解決の方法を選択する。                                  |
| ゲーム②  | <ul style="list-style-type: none"> <li>振り返りで出た方法を意識して運動する子供の姿や変容を見取り、必要な言葉かけを行う。</li> </ul>                                                            | 言葉かけ                          | ○振り返りの内容を基に、ゲームに取り組む。                                                                                                                       |
| 振り返り② | <ul style="list-style-type: none"> <li>考えを全体で共有し、よりよい課題解決の方法を共有する。</li> <li>対話を通して考えたことなどを振り返るように促す。</li> <li>次時はどの学習課題に取り組むかを全体で検討する。設定する。</li> </ul> | 掲示物<br>作戦ボード<br>話し合い<br>学習カード | ○振り返り①の考えをゲーム②で試した成果や学習課題に対する考えを振り返る。共有する。<br>→自分や友達の取り組みを認知し、よりよい課題解決の方法を共有する。<br>○次時はどの学習課題に取り組むかを全体で検討する。設定する。<br>○本時の学習内容を学習カードなどで蓄積する。 |

## ②学習課題で予想される子供の姿と言葉かけの例（子：子供、教：教師）

|                 |                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                              |                                    |
|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|
| 「運ぶ」で予想される姿     |                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                              |                                    |
| 子               | 味方に向けてパスを出すことができない。                                                                                                                                                                                         | 味方に向けてパスを出すことができる。                                                                                                                                                                        | 相手のいない味方を見つけてパスを出すことができる。                                                                                                                                                    | 相手や味方の位置を見て、攻撃につながるパスを選んで出すことができる。 |
| 教               | <ul style="list-style-type: none"> <li>どの味方なら受けやすいかな。(促す)</li> <li>空いている人を探してみよう。(伝える)</li> <li>近くにいる味方にパスしてみよう。(伝える)</li> <li>相手がついていない味方を探そう。(伝える)</li> </ul>                                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>そのパスで攻撃しやすくなったね。(認める)</li> <li>次につながる人は誰かな。(促す)</li> <li>相手のいない場所を見つけられるかな。(促す)</li> <li>どうしたらもっとシュートチャンスが増えるかな。(促す)</li> </ul>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>どうしてその人にパスしたの。(促す)</li> <li>チームのみんなにも教えてあげよう。(促す)</li> <li>うまく相手をかわすことができていいね。(認める)</li> <li>どこにいる味方にパスするとシュートできそうかな。(伝える)</li> </ul> |                                    |
| 「シュート」で予想される姿   |                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                              |                                    |
| 子               | ゴールに向かってシュートできない。                                                                                                                                                                                           | ゴールに向かってシュートできる。                                                                                                                                                                          | 得点できそうな場所にシュートしている。                                                                                                                                                          | タイミングをずらしたり、相手をかわしたりしてシュートできる。     |
| 教               | <ul style="list-style-type: none"> <li>シュートしてみよう。(促す)</li> <li>ゴールに体を向けよう。(伝える)</li> </ul>                                                                                                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>相手が来る前にシュートしてみよう。(促す)</li> <li>どこに向かってシュートしたら得点できるかな。(促す)</li> </ul>                                                                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>今の動きがよかった理由をみんなに教えてくれる。(促す)</li> <li>他の場面でも同じようにできそうかな。(促す)</li> <li>どのように動いたら守りを外せるかな。(促す)</li> </ul>                                |                                    |
| 「守る」で予想される姿     |                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                              |                                    |
| 子               | 自陣のゴール前に立つことができない。                                                                                                                                                                                          | 相手にシュートを打たせないように守っている。                                                                                                                                                                    | 相手のシュートやパスをカットしようとしている。                                                                                                                                                      | チーム全員で協力して相手をマークして守っている。           |
| 教               | <ul style="list-style-type: none"> <li>相手にシュートさせないようにするにはどうしたらいいかな？(促す)</li> <li>両手を広げて守ることができているね。(認める)</li> </ul>                                                                                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>守りがついていない相手をマークしにいこう。(促す)</li> <li>どのようにすると相手のパスをカットできるかな。(促す)</li> </ul>                                                                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>一人一人がマークする相手を決めよう。(促す)</li> <li>ゴールまで進ませない方法を考えよう。(促す)</li> </ul>                                                                     |                                    |
| 「チームワーク」で予想される姿 |                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                              |                                    |
| 子               | 個人でゲームに取り組んでいる。                                                                                                                                                                                             | チームに声をかけようとしている。                                                                                                                                                                          | チームに声をかけながら、運動している。                                                                                                                                                          | チームで声を掛け合いながら、楽しく運動している。           |
| 教               | <ul style="list-style-type: none"> <li>チームで声を掛け合ってみよう。(促す)</li> <li>○チームの声掛けいいね。(認める)</li> <li>ハイタッチしているチームがあるよ。(促す)</li> <li>「ドンマイ!」「がんばれ!」って声掛けがいいね。(認める)</li> <li>どうしたらチームみんなて楽しく運動できるかな。(促す)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>友達のいいところを見付けるのが上手だね。(認める)</li> <li>○チームはゲーム中とても楽しそうだね。(認める)</li> <li>友達を励ましたりほめたりする言葉がいいね。(認める)</li> <li>チームワークをより高めるには、どうするといいいかな。(促す)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>今の声掛けてチームはどうよくなったかな。(促す)</li> <li>どうしてその声掛けをしたの。(促す)</li> <li>チームのみんなにも協力のコツを伝えてみて。(促す)</li> </ul>                                    |                                    |
| 「態度」で予想される姿     |                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                              |                                    |
| 子               | ゲームの規則を守れず、友達と仲良くできない。                                                                                                                                                                                      | ゲームの規則を守ったり友達と仲良くしたりしようとしている。                                                                                                                                                             | ゲームの規則を守り、誰とも仲良くしている。                                                                                                                                                        | ゲームの規則を守り、クラス全体が楽しめるように友達と関わっている。  |
| 教               | <ul style="list-style-type: none"> <li>友達と仲良くすると、もっと楽しくなるよ。(伝える)</li> <li>規則を守ったり、友達と仲良く出来たりできないのは何か理由があるのかな。(促す)</li> <li>みんなて楽しむために友達のことも考えてみよう。(伝える)</li> </ul>                                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>ゲームの規則を守っていいね。(認める)</li> <li>誰とも仲良くしていいね。(認める)</li> <li>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)</li> </ul>                                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>クラス全体が楽しめるように声掛けしていいね。(認める)</li> <li>チームだけでなく、相手に対しても温かい声掛けをしているね。(認める)</li> </ul>                                                    |                                    |



子供大好き!  
体育大好き!  
仲間大好き!

一緒に学び、広げよう! 子供の「楽しい!」

# 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!  
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!

ゲーム部で公開している資料  
コンテンツ

平成版ゲーム  
ハンディーブック



令和版ゲーム  
ハンディーブック



低学年の  
学び合い



課題並列型  
学習過程ガイドブック



学習課題と  
手立てサポートブック



詳しくは、ゲーム部  
HPをチェック✓



## 実証授業のお知らせ



日時: 令和8年10月19日(月)13時45分~

場所: 杉並区立永福小学校

最寄駅: 京王井の頭線「永福町」駅 下車 徒歩7分

授業: ゴール型ゲーム「パ助人ゴール」

授業者: 第4学年1組 小林 昌宏 主任教諭

YouTubeは  
こちらをクリック↓



子供の「楽しい!」を、授業の力を。  
一緒に学び、広げていきましょう!

ゲーム部

国分寺市立第四小学校  
TEL:042-322-0044

澤祐一郎まで

いつでも  
ご連絡を!