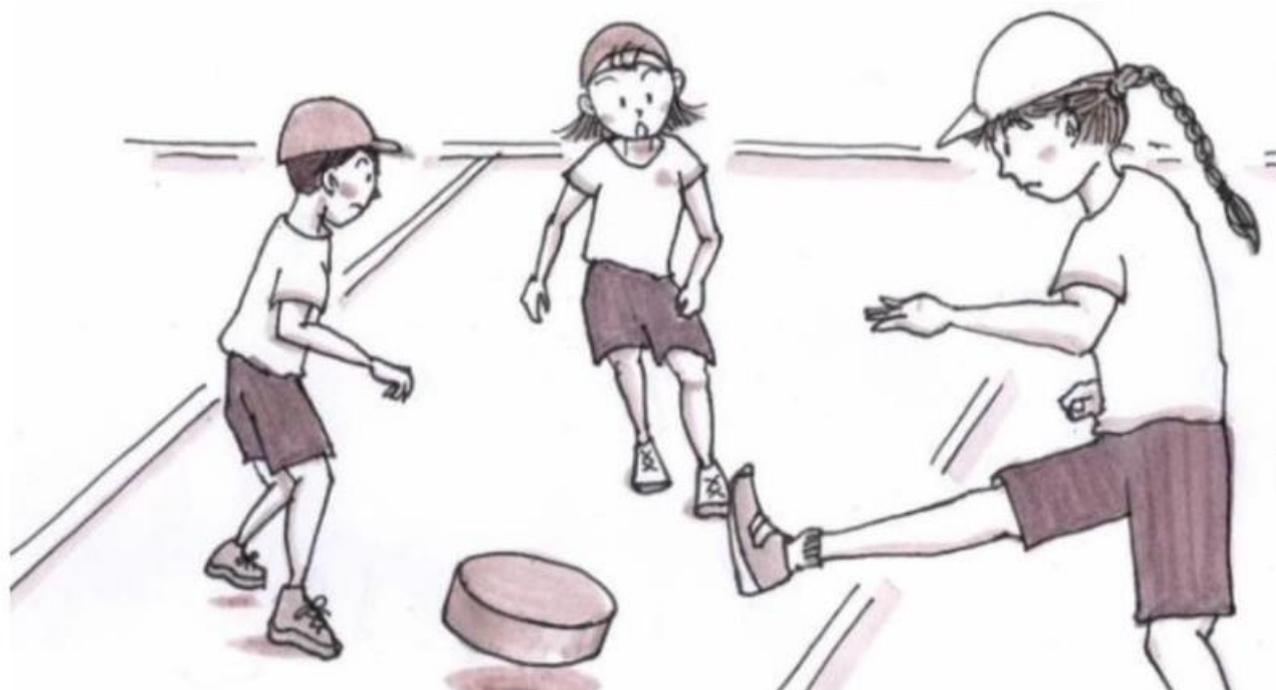


令和6年度 東京都小学校体育研究会 ゲーム領域部会

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—



授業日 令和6年12月3日(火)午後1時35分
会場 国分寺市立第四小学校 校庭
授業者 澤 祐一郎 主任教諭
单元名 第2学年 ゲーム領域 「ボールゲーム」

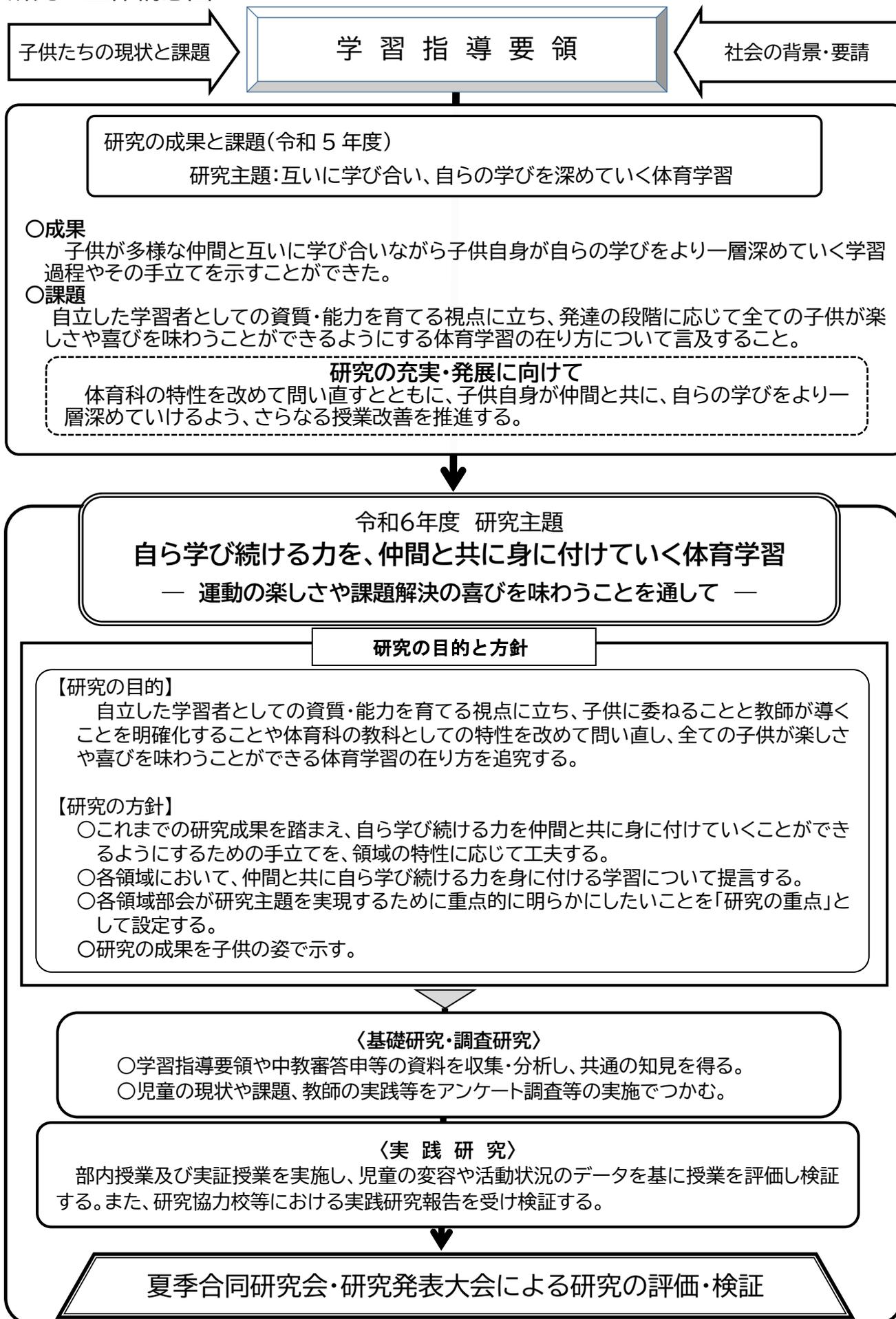
「ゴー！シューっと！」

講師 立川市教育委員会 指導主事 高木 敬一先生

ゲーム領域部会のホームページはこちら➡



研究の全体構想図



1 研究主題の実現に向けた部会の考え方

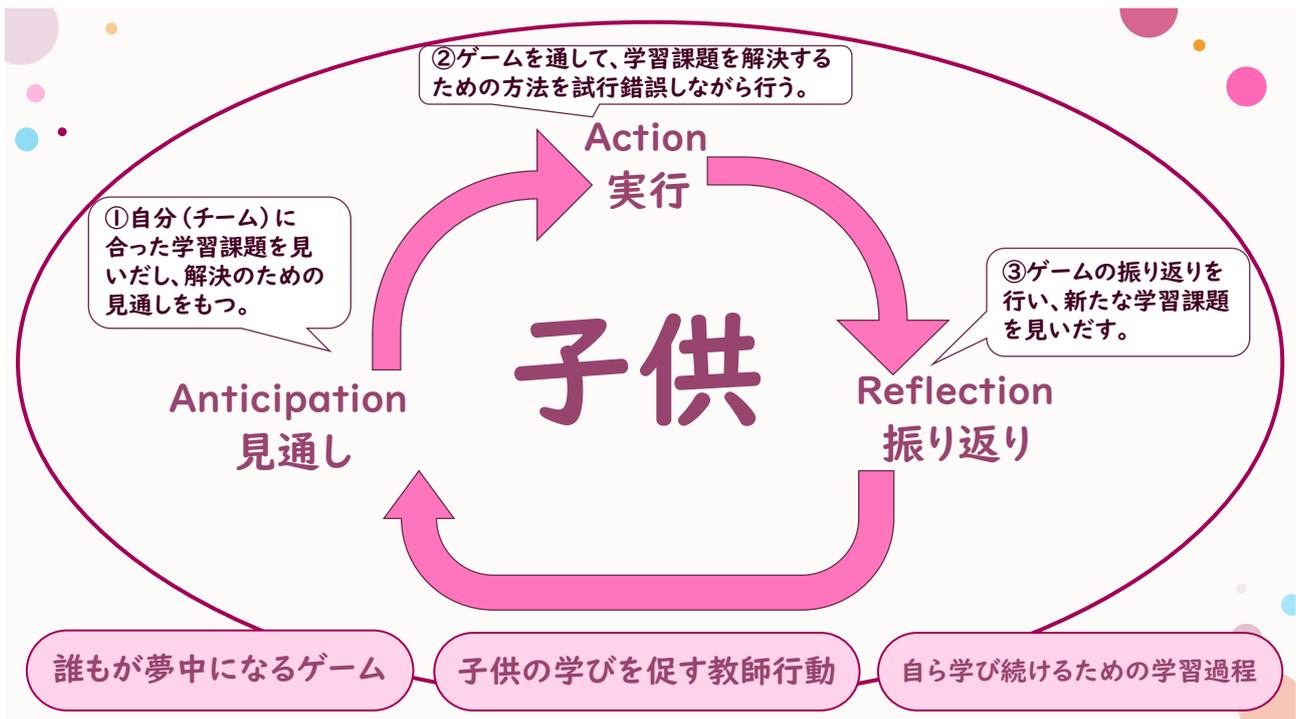
本部会では、「子供が自ら学習課題を見だし、その解決に向けて仲間と共に取り組み、振り返りをして新たな学習課題を見だしていく」という学びのサイクルを繰り返していくことで、「自ら学び続ける力」が育まれていくと考えている。

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講じることが大切であるとする。

2 研究の重点



ゲーム領域は、ゲームを中心に学んでいく。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する。

「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、ゲーム領域の集団対集団という特性から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。

最後に単元全体を通して、学びのサイクルを子供が回し、自ら学び続ける力を育てていくためには、学習過程をどのようにしていくのかが大切である。

以上のことから、「誰もが夢中になるゲーム」、「子供の学びを促す教師行動」、「自ら学び続けるための学習過程」の3点を研究の重点とした。

3 夏季合同研究会より

- ・単元全体を通した教師行動を示す図の表し方→授業前と授業後のつながりが分かるように示す。
- ・提案内容をどの学校でも活用可能かどうか検討する。
- ・教具のバリエーション・代替案・良さを記した資料を作成する。
- ・準備運動→つながる運動を確定し、資料にまとめる。
- ・ゲームを通して見られる児童の姿について、部内授業と実証授業をもとに整理する。

4 学習指導案

(1) 実証授業実施校等

国分寺市立第四小学校

第2学年2組 児童:30名 指導者:主任教諭 澤 祐一郎

(2) 単元名 ボールゲーム「ゴー!シューっと!」

(3) 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、勝敗を受け入れたり、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。

(4)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、解決にむ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。

(5)児童の実態

本学級の児童は、今年度ゲーム領域「鬼遊び」、「的当てゲーム」を経験している。それらの単元を通して、規則を自分たちで工夫しゲームをつくり上げていくことや勝つためには攻め方などを考えながらゲームすることが大切であることを学んでいる。

体育学習全体を振り返ると、学級全体で運動に意欲的に取り組むことができ、友達同士協力しながら提示された学習課題の解決をことがおおむねできている。一方で、自分の学習課題は何か考えたり、学習課題を意識しながら運動したりすることに難しさを感じている子供が3割程度いる。

そこで本単元では、子供たち一人一人が自分に適した学習課題を選択し、より主体的に運動に取り組みながらゲームの特性を味わうことを目指していく。

(6) 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

子供はゲームに夢中になって取り組むことで、様々な学習課題を見だし解決していく。本部会の提案する「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、ボールゲーム「ゴー！シューっと！」を開発した。今年度は、ボール蹴りゲームを扱う。ディスクを使うことでねらったところに蹴るや蹴ったボールを止める、蹴って進むなどの操作を簡易化し、ゲームの特性を味わえるようにした。また、「運ぶ」「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へのスムーズな接続を図った。

ゲーム開発の4つの視点 ・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、シュートができるかどうか楽しいゲーム
------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------

2年「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個ディスクを持つ ・蹴ったディスクがゴールに当たれば1点 ・守りは守りゾーンからドリブルやシュートの邪魔をする</p>	コート ・守りゾーンを広げる、狭くする ・コートの横幅を広げる 得点 ・全員得点でボーナス点 ・全部的の的に当たればボーナス点 ・得点の高いゴールを設定する 用具 ・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 人数 ・守りの人数を減らす
必要な用具 ディスク ハードルに袋を被せたもの 紅白玉 フラフープ ゼッケン	

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です！

○教具の工夫

☆シューっとディスク☆

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 : ★★

球と比べて、足で操作したときに浮きにくく、強く蹴っても遠くまで飛びすぎずにコントロールしやすい!!

～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・・・

- 操作がしやすい
- 進む距離が短い

準備物

- ディスク×2枚
- 新聞紙
- テープ
- ボール×2～3個

たった3分で完成!

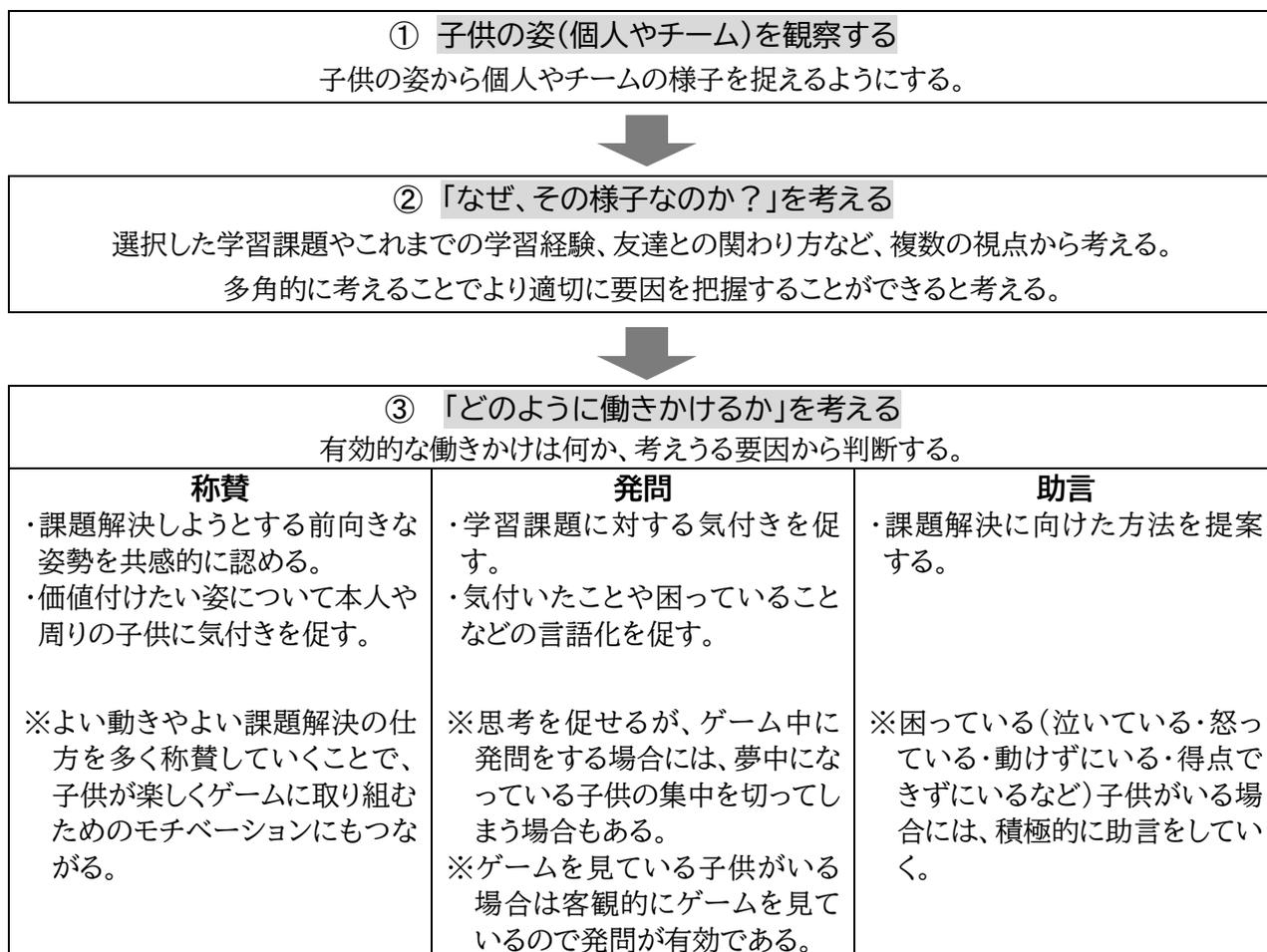
作ってみよう

☆ゴール☆

②子供の学びを促す教師行動

子供の主体的、協働的な課題解決を促すためには、教師が適切に働きかけることが大切である。「なぜ、その様子なのか」を考えて見取り、働きかけを選択することが重要であると考え。本部会では、教師の働きかけについて、ゲーム部員を中心にアンケートを取った結果や部会で検討したことをもとにまとめた。

今回は、授業時のゲーム中、振り返り場面での働きかけを中心に整理した。



○振り返り場面での働きかけ

子供の学びを促すために、ゲーム中の子供の様子や低学年の発達段階に応じて、振り返り場面での働きかけの仕方考えることが重要である。事前授業での教師と児童とのやり取りを踏まえ、振り返り場面での働きかけのポイントについて以下のように考えた。

・発問の仕方

低学年の場合は抽象的な発問(「気付いたことを教えてください」など)だと、課題解決に迫る気づきが得られなかったり、子供の発言が広がり過ぎて全体共有が深まらなかったりしてしまうこともあるので、具体的な発問を心がける。

・必要に応じて発表する子供の指名

困り感を言語化できない子供などに対しては教師がゲーム中に事前確認した上で振り返り場面で指名する。

・子供同士の対話をつなぐ

教師と発言した子供だけのやり取りにならないように、他の子供へ問い掛ける工夫等も行う。

・学習経験に応じた助言

「もっと楽しくするための規則の工夫」など課題解決の方法について子供から考えが出てこない場合には、工夫の視点の提示や解決方法の提案など、助言も必要に応じて行う。

・ゲーム領域の特性を踏まえる

学級全体が楽しめるゲームであるか、「ゴー！シューっと！」で味わわせたい特性からずれないかを、教師が判断したり、子供の中で共通認識をもったりしていることが必要である。

※「ゴー！シューっと！」における教師の働きかけの具体例は、資料ページに掲載する。

③自ら学び続けていくための学習過程

子供が自ら学び続けていくためには、子供自身が見通しをもち、学習課題を意識してその解決に向けて運動できるよう教師が支援していくことが大切であると考えます。そのためには、教師が子供の学びの道筋(学習過程)をイメージしながら授業を行うことが必要である。本部会では、子供の自己決定の度合いが大きい場合と小さい場合の学習過程を想定して検証を行ってきた。その結果、学級の実態に合った自己決定の度合いを見極めて作ることで、目の前の子供に合ったものになると考えた。以下に、想定した学習過程を示す。

子供の自己決定

大

詳しくは資料7を!

学習過程のスペクトラム

①子供の自己決定の度合い 大

次回はどんなことをみんなで学びたいですか?

規則に対する思いをもっている子がいるな
でも得点に対する関心が高いようだ

→

第1時	第2時	第3時
楽しむ	得点	規則
ゲーム① 振り返り	ゲーム① 振り返り	ゲーム① 振り返り
ゲーム②	ゲーム②	ゲーム②
子供の思い	子供の思い	子供の思い

ねらった所に蹴るにはどうしたらいいか考えたいな。

守りが多くて難しかった。

守りの間を抜けるにはどうすればいいか知りたい。

学級の子供の自己決定の度合いに応じて学習過程を作る

小

詳しくは資料8を!

②子供の自己決定の度合い 小

この単元のゴールはこれにしたい
この時間ではこんなことを学べるようにしよう。

→

第1時	第2時	第3時
楽しむ	規則	ボール操作
ゲーム① 振り返り	ゲーム① 振り返り	ゲーム① 振り返り
ゲーム②	ゲーム②	ゲーム②

教師が決めた学習過程に沿って、子供が学んでいく。

子供の自己決定

※「ゴー!シューっと!」における具体的な学習過程の例は資料ページ7・8に掲載する。

(7)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	5(本時)	6								
ねらい	はじめの規則を理解し、楽しくゲームをすることができる	どうしたら学級全体が楽しめるゲームになるかを考えながらゲームをすることができる	どうしたら学級全体が楽しめるゲームになるかを考えながらゲームをすることができる どうしたら勝つことができるかを考えながらゲームをすることができる											
学習内容・活動	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○どんな運動をするのかな</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○楽しみだな</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○運動が苦手だから不安だな</div> 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 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">【学習課題】 みんなで楽しくゲームをしよう</div> 4.ゲーム① 5.振り返り① ゲームをやってみてどうでしたか <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○得点できた</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○蹴ることが楽しい</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○ゴールに当たらなかった</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○すぐに守りに取られた</div> 6.ゲーム② 7.片付け・整理運動 8.振り返り② ※振り返り①と同様	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 (前時の振り返りを読む) 今日は学級全体がもっと楽しめるゲームになるように考えながら運動しましょう 4.ゲーム① 5.振り返り① 変えたり付け足したりした規則はどうでしたか <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○皆が楽しめるようになった</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○もっと変えた方が楽しめると思う</div> もっと学級全体が楽しめるゲームにするためにはどうしたらいいでしょう <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○たくさん得点できるようにしたい</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○守りを少なくしたい</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○コートを広さを変えたい</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○ゴールの大きさを変えたい など</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">※児童の考えを尊重し、ゲームの特性を考慮して工夫をする</div> 6.ゲーム② 7.片付け・整理運動 8.振り返り②	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 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">【学習課題】 ※前時の振り返り②で子供とともに選んだ学習課題を提示する どうしたら～</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>【学習課題の例】</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">態度</p> <p style="text-align: center;">どうしたら一人一人が気持ちよくゲームをすることができるか</p> </td> <td style="padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">規則</p> <p style="text-align: center;">どうしたら学級全体が楽しめるゲームになるか</p> </td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">点を取る</p> <p style="text-align: center;">どうしたらたくさん点を取ることができるか</p> </td> <td style="padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">点を取らせない</p> <p style="text-align: center;">どうしたらに相手に点を取らせないことができるか</p> </td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">※第1時の振り返りを基に毎時間の終わりに次時の学習課題を選択する</p> </div> 4.ゲーム① 5.振り返り① どうしたら～～～ ※学習課題に沿った発問行う <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">態度の例</p> <p>○ミスした味方を励ます</p> <p>○負けてもきちんと挨拶する</p> </td> <td style="padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">規則の例</p> <p>○守りを少なくしたい</p> <p>○ゴールを増やしたい</p> </td> <td style="padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">点を取るの例</p> <p>○守りが付いていないゴールをねらって蹴る</p> <p>○味方と一緒に蹴る</p> </td> <td style="padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">点を取らせないの例</p> <p>○蹴る方向に足を出す</p> <p>○どっちが守るか声を掛ける</p> </td> </tr> </table> 6.ゲーム② 7.片付け・整理運動 8.振り返り② ※振り返り①と同様 次はどんなことをみんなで解決したいですか	<p style="text-align: center;">態度</p> <p style="text-align: center;">どうしたら一人一人が気持ちよくゲームをすることができるか</p>	<p style="text-align: center;">規則</p> <p style="text-align: center;">どうしたら学級全体が楽しめるゲームになるか</p>	<p style="text-align: center;">点を取る</p> <p style="text-align: center;">どうしたらたくさん点を取ることができるか</p>	<p style="text-align: center;">点を取らせない</p> <p style="text-align: center;">どうしたらに相手に点を取らせないことができるか</p>	<p style="text-align: center;">態度の例</p> <p>○ミスした味方を励ます</p> <p>○負けてもきちんと挨拶する</p>	<p style="text-align: center;">規則の例</p> <p>○守りを少なくしたい</p> <p>○ゴールを増やしたい</p>	<p style="text-align: center;">点を取るの例</p> <p>○守りが付いていないゴールをねらって蹴る</p> <p>○味方と一緒に蹴る</p>	<p style="text-align: center;">点を取らせないの例</p> <p>○蹴る方向に足を出す</p> <p>○どっちが守るか声を掛ける</p>			
	<p style="text-align: center;">態度</p> <p style="text-align: center;">どうしたら一人一人が気持ちよくゲームをすることができるか</p>	<p style="text-align: center;">規則</p> <p style="text-align: center;">どうしたら学級全体が楽しめるゲームになるか</p>												
<p style="text-align: center;">点を取る</p> <p style="text-align: center;">どうしたらたくさん点を取ることができるか</p>	<p style="text-align: center;">点を取らせない</p> <p style="text-align: center;">どうしたらに相手に点を取らせないことができるか</p>													
<p style="text-align: center;">態度の例</p> <p>○ミスした味方を励ます</p> <p>○負けてもきちんと挨拶する</p>	<p style="text-align: center;">規則の例</p> <p>○守りを少なくしたい</p> <p>○ゴールを増やしたい</p>	<p style="text-align: center;">点を取るの例</p> <p>○守りが付いていないゴールをねらって蹴る</p> <p>○味方と一緒に蹴る</p>	<p style="text-align: center;">点を取らせないの例</p> <p>○蹴る方向に足を出す</p> <p>○どっちが守るか声を掛ける</p>											

☐ : 児童の思いや願い

▭ : 学習課題

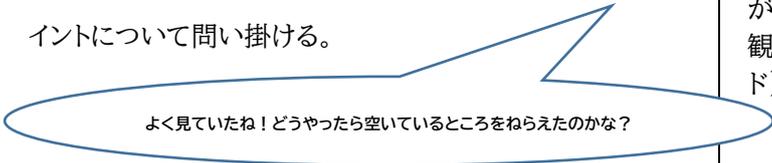
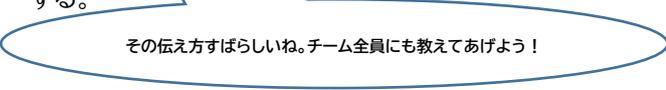
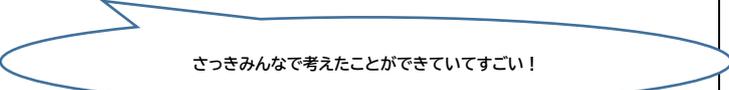
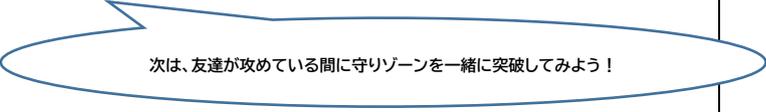
⋯ : 教師の発言

(8)本時の学習（本時 5/6時）(以下、学習課題として「点を取る」が選択された場合)

①本時のねらい

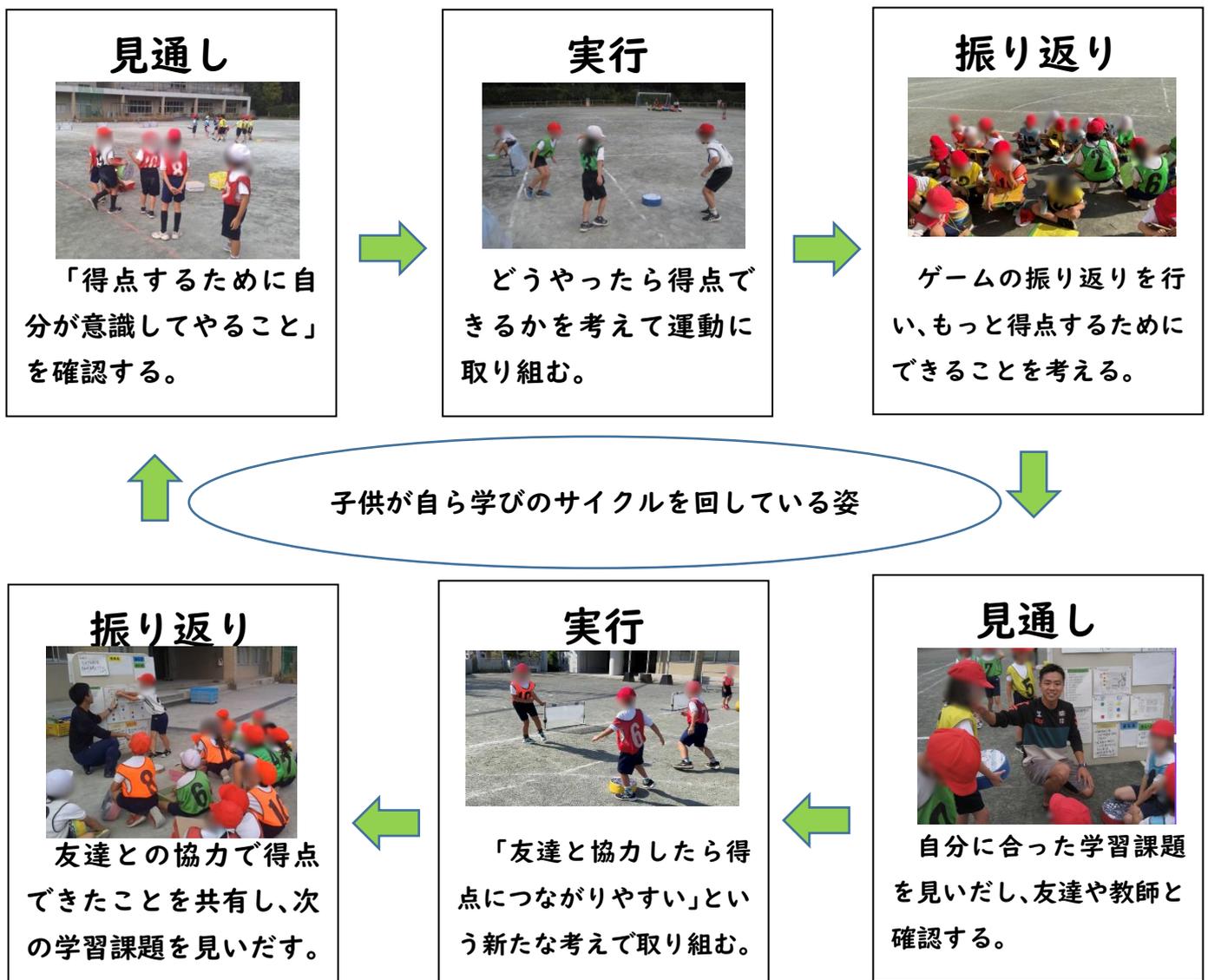
- ねらったところにボールを蹴ることができるようにする。【知識及び技能】
- 自分に適した学習課題を選択したり、解決にむけて取り組んだりしたことを伝えることができるようにする。【思考力、判断力、表現力等】
- ゲームに進んで取り組むことができるようにする。【学びに向かう力、人間性等】

②本時の展開

学習内容・活動	○教師のかかわり◎配慮児童への支援	□評価(方法)
1 準備運動・ゲームにつながる運動をする。 2 学習内容を確認する。	○音楽に合わせて、心と体のスイッチを入れやすくする。 ○合意形成をして設定した学習課題を確認する。 ◎規則が十分に把握できていない場合、ゲームで指導する。	
3 ゲーム①に取り組む。 ・2分(前後半)×2 4 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掛ける。  ○動き方のポイントについて、子供同士で伝えている姿を称賛する。 	□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) □学習課題を選択したり、解決にむけて取り組んだりしたことを伝えている。(行動観察、学習カード)
5 ゲーム②に取り組む。 2分(前後半)×2	○学級全体で学習課題について話し、全員で共有する。 (例)発問「どうしたら点が取れましたか？」 ・右に打つと見せかけて、左に打つ。 ○子供が「チームで話し合いたい」と感じている場合は、チームで話す時間も設定する。	
6 整理運動をする。 7 振り返り②をする。	○振り返りの内容を実践している子供や、友達の動きを見たり、言葉を掛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、指導者が動きを伝えたり、周りの子に声掛けするよう促したりする。 	
6 整理運動をする。 7 振り返り②をする。	○使った部位をほぐす。 ○学習課題を振り返る	

目次

- 1 誰もが夢中になるゲーム 資料1～資料3
- 2 子供の学びを促す教師 資料4～資料6
- 3 自ら学び続けていくための学習過程 資料7～資料8
- 4 学習カード 資料9



1 誰もが夢中になるゲーム

～ゴー！シューっと！の魅力～

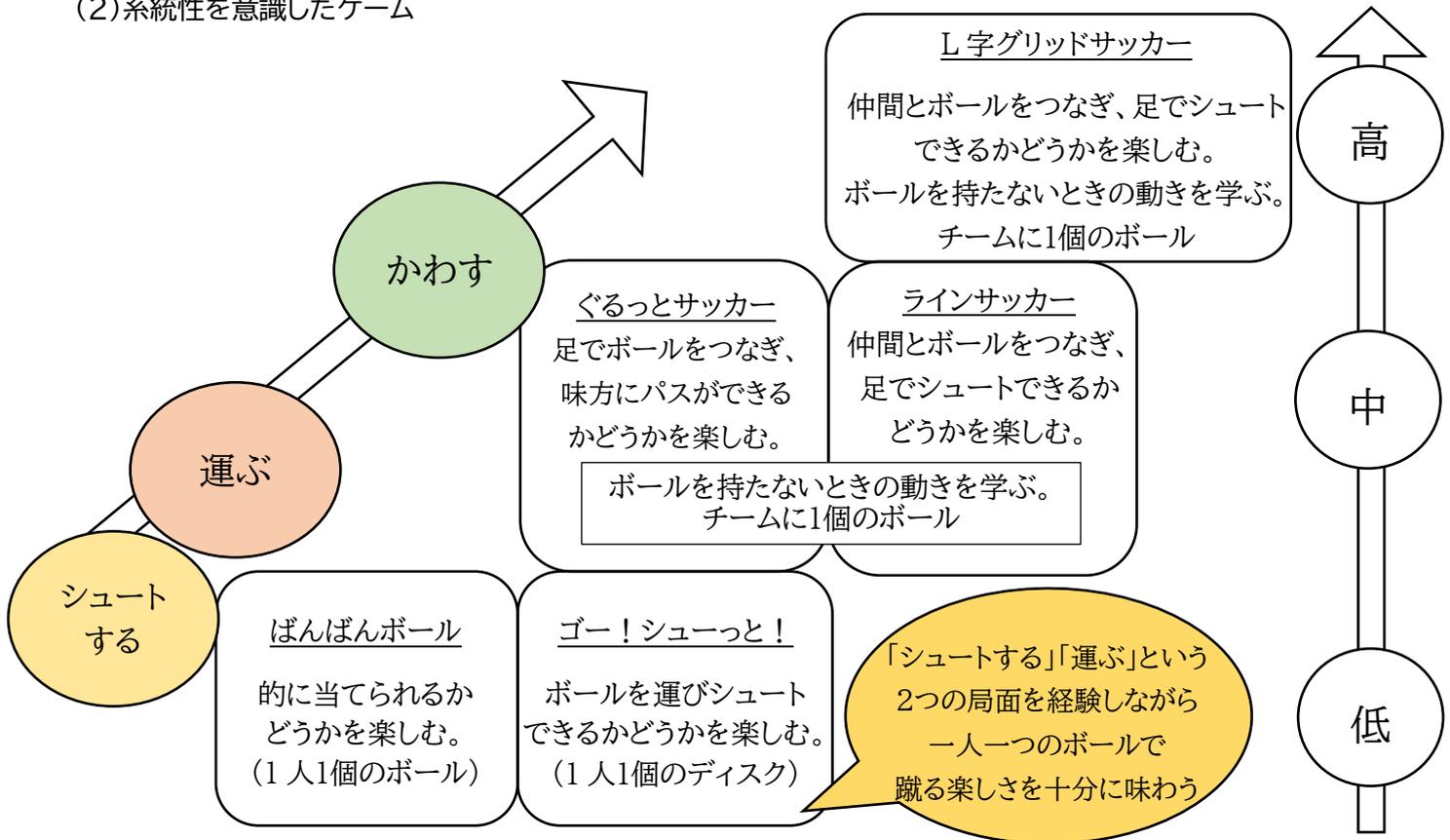
(1)ゲームの特徴

この学習では、「シュートが決められるか」「相手のディスクをとれるか」「シュートを防げるか」「友達と協力できるか」など、様々な場面で「ゴー！シューっと！」ならではの楽しさを味わうことができると考えている。

また、「どうしたらみんなが楽しめるゲームになるか」「得点を防ぐにはどう守ればよいか」「チームで簡単な攻め方を選ぶ」など単元が進むにつれて、児童の思考の深まりとともに「できる楽しさ」や「わかる面白さ」にもつながっていく。

低学年で通常のボールを使用すると、自分の蹴ったボールを自分で止めることが難しい様子が見られた。そこで、用具操作をより簡単にするために「ディスク」を使用する。ディスクでは、児童の実態に合わせて重さの調整が可能である。これにより、「運ぶ」「シュートする」の局面が十分に味わえると考えた。通常のボールではなく、ディスクを使用することで用具操作が容易になり、用具を足で扱う楽しさを存分に味わうことができ、思い切り運動遊びに取り組めると考えた。

(2)系統性を意識したゲーム



(3)ゲームで見られる協働的な学びの姿

「ゴー！シューっと！」では一人一つずつ用具を使用し、子供がゲームの世界を十分に楽しむことを大切にしたい。ゲームを楽しむ中で、たくさん点をとりたい、ゲームに勝ちたいという思いから、チームの友達に目を向け、他者意識が生まれるのではないかと考えた。協働的な学びの姿を以下のように考え、教師が具体的に価値付けていく。

ゲーム中	ゲーム外
<ul style="list-style-type: none"> ・守りゾーンを抜けるためにタイミングを合わせたり、ずらしたりしてディスクを蹴る。 ・味方の動きに具体的に指示を出す。 ・セーフティゾーンで味方が来るまで待つ。 ・フリーでシュートできる味方に声を掛ける。 ・守りたい場所に声を掛け合って移動する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームにつながる運動で用具操作を経験するなかで、動きを真似したり、教え合ったりする。 ・学習課題について全体で共有し、ゲームの見通しをもって活動する。 ・ゲームの合間や振り返りでうまくいったことや学習課題について話し合う。

～ゴー！シューっと！ 用具の特徴～

ディスクの特徴

フットホッケー【市販品】



- 中身によって重さを自由に変えられる。
- 体育館で使用しやすい。
- 購入してすぐに使用することができる。
- ▲土の校庭で使用すると破れてしまう。
- ▲人工芝の校庭で使用すると滑りすぎてしまう。
- ▲一括購入すると高価であるため、揃えづらい。

ディスク【手作り】



- ディスクの高さや大きさを材料によって調整することができる。
- テープでコーティングすると土や人工芝の校庭でも使用できる。
- ▲一度作ると中身を入れかえることが難しい。
- ▲用具を作成する時間が必要。(1つ3分ほど)

中身の特徴

ソフトボール 140g

校内に必ずある用具でかなり重いためスピードが出ず、コントロールしやすい。
硬いのでしっかりコーティングするなど安全面で配慮が必要である。

Tボール・スポンジボール 70g

校内によくある用具で、重さのバランスが良く、柔らかいことが特徴。

テニスボール 50g

軽いためディスクが遠くまで飛びやすいが、止まりづらいので扱いにくさもある。

ゴムボール 30g

柔らかくとても軽量であるため、重さの細かい調整などに使用することができる。

ゴールの特徴

ハードル



- 安定しているので直す頻度が少なく済む。
- ▲重いため準備しづらい。

トラバー+コーン



- 軽いので低学年の児童でも準備がしやすい。
- ▲当たると動きやすい。

段ボール



- 当たった時の爽快感がある。
- ▲直すことが増えるため、プレー時間に影響がある。



～ゴー！シューっと！ 規則の工夫例～

項目	規則の変更案	子供の思い
人数	数的有利(攻めが多くなるようにする) 偏りをもたせる(守りゾーンの中は1人と3人でもいいなど) 手前の守りゾーンを1人・ゴール前の守りゾーンを2人 (欠席がいた場合のみ)	セーフティーゾーンまで行けない 得点が入らない もっと得点を取りたい 得点を取られてしまう
コート	守りゾーンを狭くする・広くする セーフティーゾーンを広げる コートの横幅を広げる	セーフティーゾーンまで行けない もっと得点を取りたい
得点	全員が点を入れたらボーナス得点が入る セーフティーゾーンまで行けば1点、ゴールの的に当たれば2点	もっと得点を取りたい 得点が入らない
ゴール	ゴールの場所や大きさ、配点を変える ゴールの形状を変える	もっと得点を取りたい
用具	ディスクの大きさ、重さを変える ディスクの数を増やす(チームに○個など)	ボールが飛ばない ボールが飛びすぎる もっと得点を取りたい

～ゴー！シューっと！ ゲームにつながる運動例～

心と体のスイッチオンをし、子供が思い切り体を動かせるように準備運動やゲームにつながる運動を行う。ゲームにつながる運動は、子供が楽しんで行い心の準備をするとともに、用具などに慣れることを第一の目的で行う。

その中に教師は必然的に、ゲームに必要な用具操作や体の動かし方を味わえる動きを組み込んでいく。また子供の実態に合わせて運動を選択し、蹴り方や他者との関わり方などについて教師が取り上げることで学級に広げることがもきる。

今年度はペアやチームで行える運動例をまとめた。(QRコード参照→)



●ゲーム中の教師の働きかけ

本資料では、事前授業で実際に見られた子供の姿やゲーム中によく見られる子供の姿に対する教師の働きかけの例をまとめている。

<p>称賛</p>	<p>自信を付けさせたい。この動きを価値付けたい。</p> <p>これまではできていなかったができるようになったこと、子供が学習課題としていること、価値付けたい動きを具体的に、短い言葉で、全体に聞こえるように称賛する。 (例)ナイスシュート！ 今の守り方すごいね！友達にも教えてあげて。</p>	 <p>できていなかったことができた、学習課題を達成した、よい動きをしている子供</p>
<p>発問</p>	<p>困っていることがあるが伝えられない？</p> <p>想定される選択肢を具体的に挙げ本人に発問する。 (例)規則が分からなくて困っているのかな？ どこに蹴ったらいいと思う？</p>	 <p>動いていない子供</p>
<p>発問</p>	<p>夢中になっていると、得点したかどうか分かりづらいのでは？</p> <p>双方の意見を聞いた上で状況を整理し、得点かどうかを判断できるようにする。また、得点かどうか正確に分からない時はどうしたら良いか発問する。 (例)今の場合の得点はどうでしょうか。 次に得点でもめそうなときはどうしたらいいかな。</p>	 <p>得点したかどうかでもめている子供たち</p>
<p>助言</p>	<p>規則が分からない？</p> <p>ゲーム中に横で規則を伝える。 (例)守りは、守りゾーンの中で動くよ。</p>	 <p>動いていない子供</p>
<p>助言</p>	<p>いつ、どこをねらって蹴ったらよいか分かっていない？</p> <p>ゲーム中に横で蹴るタイミングや方向を伝える。 (例)今、右側が空いているから右に蹴ってみよう！</p>	 <p>得点できていない子供</p>
<p>助言</p>	<p>勝つことへのこだわりが強過ぎる？</p> <p>勝ちたいという強い気持ちは称賛し、その上で、次に勝つためにはどうすればよいかを考えることの大切さに気付かせる。 (例)勝ちたいって気持ちはとても大切だね！ 次に勝つためにどうすればいいか、チームのみんなと一緒に考えよう。</p>	 <p>負けて泣いている子供</p>

●振り返り場面での教師の働きかけ
例1【規則について】

<p>具体的な 発問</p>	 <p>ゲームをして、何か困ったことはある？</p>  <p>シュートしてもゴールに入らなかった</p>
<p>子供同士 の対話を つなぐ</p>	 <p>みんなは、どうだった？</p>  <p>①私も同じです</p> <p>②僕は、たくさん点を取れたよ</p>
<p>共感と 視点の 切り替え</p>	 <p>点がたくさん取れるとみんなが楽しめるようになりそうですね では、どのように規則を工夫したら良いと思う？</p>  <p>①守りを無くす！</p> <p>②ゴールの数を増やす！</p>
<p>理由の 言語化</p>	 <p>どうしてそう思うか理由も教えて</p>  <p>①守りをなくせば簡単になるから</p> <p>②守りも楽しいのに</p> <p>②ゴールが増えると点を取りやすいよ</p>
<p>規則の 工夫範囲 の制限</p>	 <p>① 「守り」を楽しむ人もいるので、他の工夫で解決していこう ② ゴールの数を増やすと、みんなが楽しめるようになりそう？</p>  <p>たくさん点が取れそう</p> <p>良いと思う！</p>  <p>それでは、「ゴールの数を増やす」規則を加えて楽しめるか試してみよう</p>

例 2【攻め方について】

具体的な
発問



どうやったらもっと点が取れそうかな？

(コート図を用いて)ここからシュートを打っても入らないから、
この中に入って打つといいと思う



今の説明分かった？もう一度説明してみて (別の子供を指名)

遠くからシュートを打っても入らないことがあるから、
思い切って守りゾーンの中に入って近くから打つ



なるほど！

他にもある！

やってみたい！



他にもよい方法を見つけたよって人？

守りが足を開いているときに、足の間を通す



みんなできそう？

できる！

やってみたい！



子供同士の
対話を
つなぐ



今のシュート何シュートって言おうか？

またシュート

なかうちシュート

またぬきシュート

あいだシュート



学習課題
の選択



(本時までに出てきた攻め方を示し)
次のゲームでやってみたい攻め方はどれかな？

またぬきシュート

おとり作戦

他にも作戦ある！



学習課題
の共有



チームで協力しないとできない攻め方もあるから、
どれをやりたいかチームで話してみよう

3 自ら学び続けていくための学習過程 第2学年 ゴー！シューっと！「子供の自己決定が大きい学習過程」

時	1	2	3	4	5	6								
ねらい	はじめの規則を理解し、楽しくゲームをすることができる	どうしたら学級全体が楽しめるゲームになるかを考えながらゲームをすることができる どうしたら勝つことができるかを考えながらゲームをすることができる				チームで課題を選び解決に向けてゲームをすることができる								
学習内容・活動	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○どんな運動をするのかな</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○楽しみだな</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○運動が苦手だから不安だな</div>	<p>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</p> <p>【学習課題】 どうしたら〜〜 ※子供と選んだ学習課題を提示する</p> <p style="text-align: center;">【学習課題の例】</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 50%;"> <p>態度</p> <p>どうしたら一人一人が気持ちよくゲームをすることができるか</p> </td> <td style="width: 50%;"> <p>規則</p> <p>どうしたら学級全体が楽しめるゲームになるか</p> </td> </tr> <tr> <td> <p>点を取る</p> <p>どうしたらたくさん点を取ることができるか</p> </td> <td> <p>点を取らせない</p> <p>どうしたら相手に点を取らせないことができるか</p> </td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">※第1時の振り返りを基に毎時間の終わりに学級全体で合意形成し、次時の学習課題を選択する</p> <p>4.ゲーム① 5.振り返り①</p> <p>〜</p> <p>どうしたら〜〜 ※学習課題に沿った発問を行う</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 25%;"> <p>態度の例</p> <p>○ミスした味方を励ます ○負けてもきちんと挨拶する</p> </td> <td style="width: 25%;"> <p>規則の例</p> <p>○守りを少なくしたい ○ゴールを増やしたい</p> </td> <td style="width: 25%;"> <p>点を取るの例</p> <p>○守りがついていないゴールをねらって蹴る ○味方と一緒に蹴る</p> </td> <td style="width: 25%;"> <p>点を取らせないの例</p> <p>○蹴る方向に足を出す ○どっちが守るか声を掛ける</p> </td> </tr> </table> <p>6.ゲーム② 7.片付け・整理運動 8.振り返り② ※振り返り①と同様</p> <p>〜</p> <p>次はどんなことをみんなで解決したいですか</p>				<p>態度</p> <p>どうしたら一人一人が気持ちよくゲームをすることができるか</p>	<p>規則</p> <p>どうしたら学級全体が楽しめるゲームになるか</p>	<p>点を取る</p> <p>どうしたらたくさん点を取ることができるか</p>	<p>点を取らせない</p> <p>どうしたら相手に点を取らせないことができるか</p>	<p>態度の例</p> <p>○ミスした味方を励ます ○負けてもきちんと挨拶する</p>	<p>規則の例</p> <p>○守りを少なくしたい ○ゴールを増やしたい</p>	<p>点を取るの例</p> <p>○守りがついていないゴールをねらって蹴る ○味方と一緒に蹴る</p>	<p>点を取らせないの例</p> <p>○蹴る方向に足を出す ○どっちが守るか声を掛ける</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○もっと点を取れる方法はないかな</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○点を取られない方法をチームで試したい</div>
	<p>態度</p> <p>どうしたら一人一人が気持ちよくゲームをすることができるか</p>	<p>規則</p> <p>どうしたら学級全体が楽しめるゲームになるか</p>												
<p>点を取る</p> <p>どうしたらたくさん点を取ることができるか</p>	<p>点を取らせない</p> <p>どうしたら相手に点を取らせないことができるか</p>													
<p>態度の例</p> <p>○ミスした味方を励ます ○負けてもきちんと挨拶する</p>	<p>規則の例</p> <p>○守りを少なくしたい ○ゴールを増やしたい</p>	<p>点を取るの例</p> <p>○守りがついていないゴールをねらって蹴る ○味方と一緒に蹴る</p>	<p>点を取らせないの例</p> <p>○蹴る方向に足を出す ○どっちが守るか声を掛ける</p>											
<p>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</p> <p>【学習課題】 みんなで楽しくゲームをしよう</p> <p>4.ゲーム① 5.振り返り①</p> <p>〜</p> <p>ゲームをやってみてどうでしたか</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○得点できた</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○蹴ることが楽しい</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○ゴールに当たらなかった</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○すぐに守りに取られた</div>	<p>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</p> <p>【学習課題】 チームでめあてを選んでゲームをしよう</p> <p>4.ゲーム① 5.振り返り①</p> <p>〜</p> <p>選んだめあてに対してチームで話し合ったり試したりしてみましょう</p> <p>6.ゲーム② 7.片付け・整理運動 8.振り返り② ※学習全体を振り返る</p>				<p>このあたりの学習過程</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">大</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">小</div> <p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright; font-size: small;">学習過程のシステム</p>									

☐ : 児童の思いや願い

☐ : 学習課題

⋯ : 教師の発言

第2学年 ゴー！シューっと！「子供の自己決定が小さい学習過程」

時	1	2	3	4	5	6
ねらい	はじめの規則を理解し、楽しくゲームをすることができる	どうしたら学級全体が楽しめるゲームになるかを考えながらゲームをすることができる		どうしたらゲームに勝てるようになるかを考えながらゲームをすることができる		
学習内容・活動	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○どんな運動をするのかな</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○楽しみだな</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○運動が苦手だから不安だな</div> <p>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</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">【学習課題】 みんなで楽しくゲームをしよう</div> <p>4.ゲーム① 5.振り返り①</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">ゲームをやってみてどうでしたか</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○得点できた</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○蹴ることが楽しい</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○ゴールに入らない</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○守りにとられた <p>6.ゲーム② 7.片付け・整理運動 8.振り返り② ※振り返り①と同様</p> </div>	<p>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</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">【学習課題】 学級全体が楽しめる規則を考えながらゲームをしよう</div> <p>4.ゲーム① 5.振り返り①</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">試した規則はどうでしたか</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○はじめの規則よりも楽しかった</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○たくさん点が取れるようになって嬉しい</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○あんまり楽しくなかった</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○規則を変えない方がよかった</div> <p style="text-align: right;">など</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">もっと学級全体が楽しめるゲームにするにはどうしたらいいでしょう</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○たくさん得点できるようにしたい</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○守りを少なくしたい</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○コートを広さを変えたい</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○ゴールの大きさを変えたい</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○全員が得点できたらボーナス点を入れたい</div> <p style="text-align: right;">など</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">※児童の考えを尊重し、ゲームの特性を踏まえて工夫をする</div> <p>6.ゲーム② 7.片付け・整理運動 8.振り返り② ※振り返り①と同様</p>	<p>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</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">【学習課題】 得点するための方法を考えながらゲームをしよう</div> <p>4.ゲーム① 5.振り返り①</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">得点するための方法はどのようなものがありますか</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○守りがついていないゴールをねらって蹴る</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○守りがさわれないように強く蹴る</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○「守りゾーン」では守り同士の間を抜ける</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○蹴るふり、「守りゾーン」を抜けるふりをする</div> <p style="text-align: right;">など</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">※主に一人でできることを取り上げる</div> <p>6.ゲーム② 7.片付け・整理運動 8.振り返り②</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">得点するための方法はどのようなものがありますか また、真似してみても上手かった方法はありますか</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○振り返り①で～さんが発言した方法が上手かった</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○「味方と一緒に蹴る」時に「せーの」と声を掛けた</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">※第6時の終わりは学習全体を振り返る</div>	<p>○味方と一緒に蹴る</p> <p>○味方と一緒に抜ける</p> <p>○おとり役を決める</p> <p style="text-align: center;">※主にチームでできることを取り上げる</p>		

☐ : 児童の思いや願い

☐ : 学習課題

⋯⋯ : 教師の発言

このあたりの
学習過程

大
学習過程のスクリーン
小

2年 組 名前

(チーム名:)

START

1

◆できるようにしたいこと

【みんなができるようになりたいこと】
どれができるようになりたい? 黒で○しよう!

2

●今日のはっけん

◆やってみたいこと



どんなことができるようになった?
赤で○しよう!

ゴー!シューっと!

6

◆

3

◆

5

◆

4

◆

公式Youtube



「子供大好き」「体育大好き」「仲間大好き」

ゲーム部で 共に学びませんか？



ゲーム領域に興味がある！

体育について勉強したい！

そんなあなたは、ぜひ一度部会に参加してみてください。いつでも部員を募集しています。ゲーム領域の研究だけでなく、部会のはじめには「いろはのい」という時間があります。

「日頃の体育の悩み」や「明日から実践できるネタ」などを共有しています。

ゲームや体育学習を学ぶ仲間として、ぜひ部会へのご参加をお待ちしています！



ゲーム領域部会ホームページ

ホームページ



ゲーム領域部会のホームページには、これまでの研究で作成した実証授業の指導案や令和版ゲームハンディブック、ゲームの学習に関する様々な資料をアップしていますので、ご活用ください。

また、ゲーム紹介やゲームにつながる運動などの動画はYoutubeにアップしています。こちらもぜひご覧ください。

実証授業資料



過去のゲーム部の実証授業の指導案や資料がまとまっています。

令和版 ゲームハンディブック



今までゲーム部が作成し、実践したゲームがまとまっています。令和版として改訂を行いました。

学習に関する各種資料



学び合いや学習過程など授業で役立つ学習資料を作成しています。