

令和4年度第1回ゲーム部会

令和4年5月12日(木)
三鷹市立第六小学校

参加者：川西 山口 加藤 門池 小川 山口 斎藤 山崎 植村 筒井 隈部 田子 小林 西山 長坂
勝沼 安藤 小島 斎藤 佐藤 杉崎 黒柳 栗原 若水 阿部 曾我 宮部 吉田 庄子 澤
伴野 矢野 杉浦 渡辺 瀬端

1. 自己紹介

第1回ゲーム部会

- ①自己紹介
- ②ゲーム部が大切にしたいこと
- ③昨年度の研究と今年度の方向性
- ④中学年ゴール型ゲームのコンペ
- ⑤今後の日程

2. ゲーム部が大切にしていきたいこと

★ゲーム＝遊び（遊びから派生していく） ★集団対集団

3. 昨年度の研究と今年度の方向性

令和3年度研究主題
一人一人の子供が自ら深い学びを実現していく体育学習

ゲーム領域部会の研究課題

①子供一人一人がどのような学習課題を見いだすのか

課題並列的な学習過程

③子供たちの学習課題を解決に導くための効果的な指導や言葉かけ

課題並列的な学習過程			
これまでの学習過程			
時	1・2	3・4	5・6
段階	今もっている力で楽しむ	勝つために動き方（作戦）を考えてゲームをする	
学習内容	規則の工夫	攻め方（個）	簡単な作戦（チーム）

課題並列的な学習過程

これからの学習過程

時	1
段階	学習課題を見出す
学習内容	ゲームをやってみる

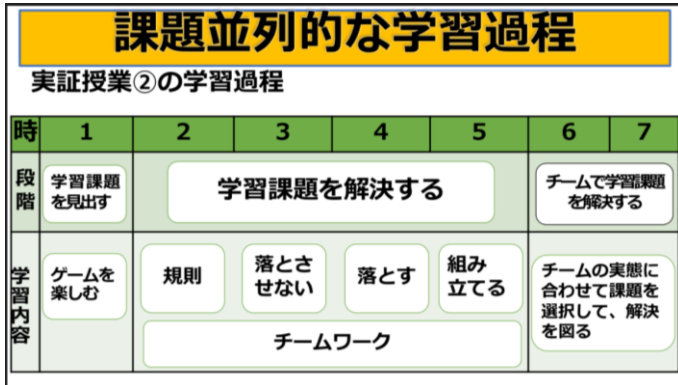
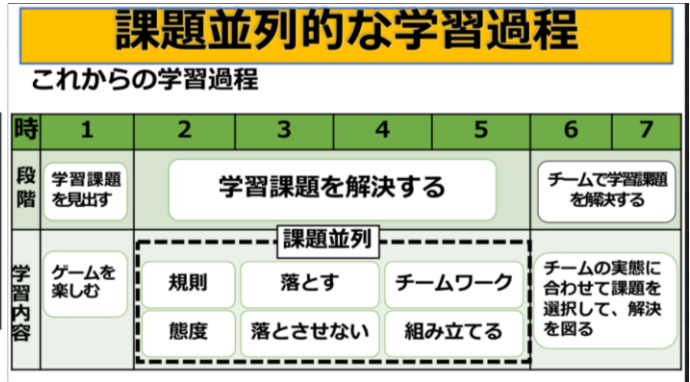
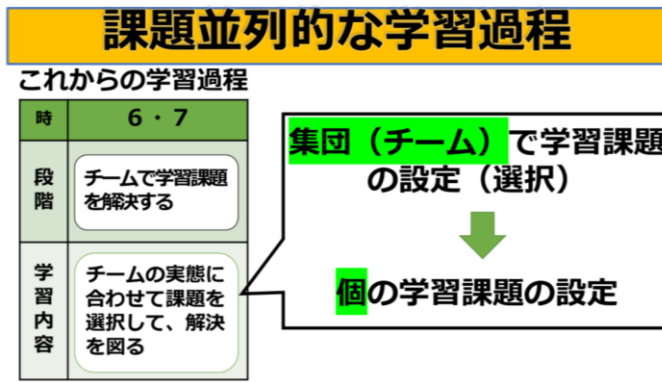
規則 態度 落とす
落とさせない 組み立てる チームワーク

課題並列的な学習過程

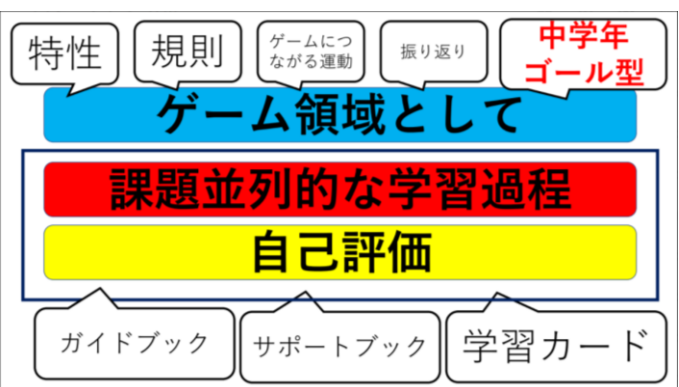
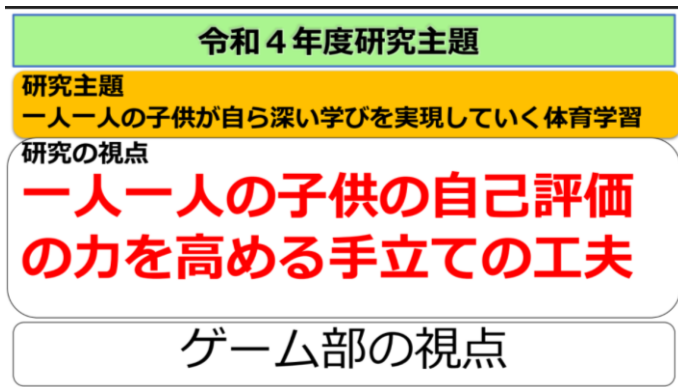
これからの学習過程

時	2・3・4・5
段階	学習課題を解決する
学習内容	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> 課題並列 規則 態度 落とす 落とさせない 組み立てる チームワーク </div>

どの学習課題から扱っていくのか、合意形成を図りながら解決していく。



個人の学習課題だと、集団対集団が成立しない。
みんなの学習課題を解決しながら
色々な学習課題を回っていくイメージ



研究主題は変わらず、研究の視点が自己評価に変わった。

4. ゲームコンペ（実技研）

部員から提案のあったゲームをいくつか実技研形式で体験した。

今年度のゲーム部の考え方に沿ったシンプルなゲームを開発、提案していく見通し。

文責：瀬端（中央区立佃島小学校）