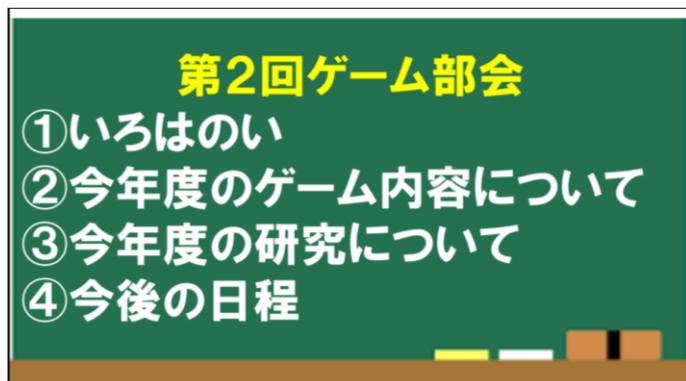


# 令和4年度第2回ゲーム部会（zoom）

令和4年5月31日（火）

zoom

参加者：菊池 隈部 川田 近藤 安藤 斎藤 植村 澤 吉田 川西 中倉 西山 小林 蔵部 楠原  
門池 岸田 捧 勝沼 小林 田子 栗原 山崎 加藤 久保田 山口 瀬端



## 0. 菊池先生からのお話

子どもたちが楽しく学習する中で自己評価も進めていってほしい。

## 1. いろはのい（西山先生）

水泳の実施方法 授業・夏季・検定について各校の情報を共有

## 2. 今年度のゲーム内容について

### （1）ゲーム決定のプロセス

前回8つのゲーム提案があった。また、これまでのゲーム部のゲームも参考にして協議した。

#### 【ゲーム検討の視点】

- ①グリッドの有無→ゴール型（手）では技能が足よりも容易のため、無しでいく
- ②得点役の有無→運動量の差が出てしまうため、今年度は無しでいく
- ③ゴールが動くこと→ゴールが固定されていることで、動きの方向性を考えやすいので、動かさない
- ④ゲームとしてすぐに楽しめるか

以上を検討し、「ペットボール」を基にして行っていく。

はじめの規則や、規則の工夫例を次回の部会で検討していく。

(2) 自己評価について

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	今もっている力を楽しむ	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

中学年ネット型ゲームの場合

**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;"> <p>課題並列</p> <p>規則 態度 落とす 落とさせない 組み立てる チームワーク</p> </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。

**課題並列的な学習過程**

これからの学習過程

時	6・7
段階	チームで学習課題を解決する
学習内容	チームの実態に合わせて課題を選択して、解決を図る

集団（チーム）で学習課題の設定（選択）

↓

個の学習課題の設定

**課題並列的な学習過程**

これからの学習過程

時	1	2	3	4	5	6	7
段階	学習課題を見出す	学習課題を解決する				チームで学習課題を解決する	
学習内容	ゲームを楽しむ	規則	落とす	チームワーク	態度	落とさせない	組み立てる

**課題並列的な学習過程**

実証授業②の学習過程

時	1	2	3	4	5	6	7
段階	学習課題を見出す	学習課題を解決する				チームで学習課題を解決する	
学習内容	ゲームを楽しむ	規則	落とさせない	落とす	組み立てる	チームの実態に合わせて課題を選択して、解決を図る	

楽しかった！

バトンパス  
上手になりたい

チームを変えたい！

ドキドキワクワク  
した

もっと速く走りたい

リレー学習  
吉田学級の実践の写真

リレーの学習の際、チーム決めを自分たちでやらせてみたところ、「次はチームを変えたい」という振り返りが一切出てこなかった。自己決定させることで学習に対して肯定的な振り返りが増え、前向きに取り組めた。

### 令和4年度研究主題

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

研究の視点

**一人一人の子供の自己評価  
の力を高める手立ての工夫**

ゲーム部の視点

①運動・学習との出会い

②学習課題を見いだす

③学習課題を解決する

④学習を振り返る

子供自身が  
自ら回して  
いけるようにする

自己評価の力が高まる

より一層自分に合った学習課題を見いだす  
自分でPDCAサイクルを回す

深い学びへ

自己評価の力

**学習課題**に対して、  
**チーム（自分）の動きなどを客観的に振り返り、次の学習によりよくつなげていくことができるようになること**

### 課題並列的な学習過程

時	1	2	3	4	5	6	7
段階	学習課題を見出す	学習課題を解決する				チームで学習課題を解決する	
学習内容	ゲームを楽しむ	課題並列				チームの実態に	
		規則	自己評価の力が高まる			態度	

### 評価基準表、段階表

#### ボールを持たないときの動きの段階表(児童用)

レベル	評価項目	具体的な様子
1	動けない	・とまどいが大きく、どう動いていいかわからない。
2	ボールや味方や相手の近づく	・ボールに寄っていく。 ・味方のすぐ近くにいる。 ・相手のすぐ近くにいる。
3	パスがもらえる場所にいる	・シュートはできないが、パスがもらえる場所にいる。 ・ボールを持っている味方と自分の間、相手がいらない場所に居る。
4	シュートができる場所にいる	・パスをもらえばすぐにシュートができる場所(ゴールの近くやシュートがとどく範囲)にいる。
5	味方のパスを予測して、シュートができる場所に動いている	・次のプレーを予測して、パスをもらえばすぐにシュートができる場所に走り込んでいる。 ・フリー(相手に邪魔されない)でシュートをしている。

教師のかかわり

ゲームの特性や技能分析



深い学びへ



◎安藤先生

課題並列的な学習過程をやっていくだけでなく、学習課題を回る中で、適正な学習課題が選んでいるか、教師側が見とることが自己評価のモデリングになる。

◎菊池先生

集団対集団。チームと個人の自己評価についても考えていかななくてはならない。

実証授業① 川西先生  
江戸川区立小松川小学校  
7月8日(金)

実証授業② ???  
2学期 今までの実証

今後の日程

6月7日(火) 専門員の部会 三鷹六小

6月15日(水) 江戸川区立小松川小学校

6月24日(金) 江戸川区立小松川小学校

6月30日(木) 専門員の部会 中央区豊海小

文責：瀬端（中央区立佃島小学校）