

令和4年度第6回ゲーム部会

令和4年6月30日(木)
中央区立豊海小学校

参加者：吉田 川西 澤 小林 植村 蔵部 齋藤 小林 川田 渡辺 石井 下地 楠原 西山 隈部 瀬端

1. 指導案について

時間短縮のため、気になる部分に赤を入れて吉田先生に個人的に連絡を入れる。

2. 実証授業に向けて

(1) 3つのチームより

① 学習課題チーム

規則、態度、チームワーク、シュート、はこぶ の5つに決定した。

個人的な技能 チームでの動きも内包している

② ボールを持たない時の動き

語尾「～いる。」に変更した。

段階表の活用の仕方としては、自分の段階を知るではなく、プレーの段階として参考に示すとよいと考えた。

児童の示し方は例2 扱い方は例1

教師の資料、知識として知っておくことや用意しておくことが大切。

子供たちに言葉を返し、先生と子供たちで創っていくイメージ。

どの学習課題においてもボールを持たない動きに関わる子供たちの気付きがあるはず。

その気付きを授業者が拾いつつ、段階表のようなものを作っていくとよいかもしれない。

(2) 第1時に向けて

5人×5チーム、4人×1チーム

ポートボール台の状態が悪いため、跳び箱の一段目を代用していく。

魅力的なゲームとの出合わせ方に沿って授業を展開していく。

(魅力的なゲーム資料)

● 規則について

スタートと得点後のリスタートは円からとなる。

→スタートが不利かもしれないから、規則の工夫をしてもよい。

● 特性について

第1時のスタートは色付きペットボトルを倒す演じからワクワク感を持たせてもよい？

特性は振り返り①の時に楽しさをいくつか挙げさせてから押さえてもよいのではないかな。

規則の説明(演じ)をするだけで特性を伝えることが可能なのではないかな？

● 振り返り①について

審判しかしていないチームから「楽しかった!」という答えは出づらい。

全チームがゲームを経験した後に振り返り①ができると良い。⇨時間の調整が必要

●ゴールを置く位置について

エンドラインとの近さを検討する必要がある。

得点の置く位置も検討する必要がある。

(2)第2時に向けて

合意形成の仕方について

規則をどの位置づけにするのが課題→第2回の授業や夏季合研に向けて協議する（学習課題チームより）

(3)本時に向けて

●学習課題について

- ・「得点につながるシュート」という言葉を入れてもよい
- ・“思い切り”という言葉を使ってもよいのではないか？
- ・学習課題についてもう一度考えていく→正副部長で検討する

●時間配分について

- 1 2分
- 2 8分
- 3 2分
- 4 10分
- 5 5分
- 6 10分
- 7 1分
- 8 7分

子どもたちのゲーム数は等しい方がよいのか？

暑さ対策で体育館で行うため、等しくする必要はないと考える。

ただし、振り返り①までは全員ゲームをした後の方がよい？→計4ゲーム

（2ゲーム→振り返り①→2ゲーム→振り返り②）

●ゲーム中の言葉かけについて

前半の2ゲームでは、出したいポイントについての言葉かけを中心にしていく

後半の2ゲームでは、課題解決で出てきたポイントを実践している子供たちを称賛する言葉かけを中心に

文責：瀬端（中央区立佃島小学校）