

令和4年度 第10回 ゲーム部会記録

令和4年8月2日(火)

三鷹市立第六小学校

参加者

吉田 澤 川西 西山 齋藤 安藤 田後 小林(ま) 楠原 渡邊 藏部 中倉 高田 植村 勝沼 長坂 久保田 川田

東久留米市立小山小学校 岡田先生より

分かりやすい提案をしてほしい。誰もがみて、やってみたいと思えるような提案を考えてほしい。実証2に向けて考えが実証できるように頑張してほしい。

1 夏季合研ゲーム部資料の検討・確認

① 各チームで提案ページの確認

② 全体共有

(自己評価の捉え方)

・表紙に QR が入ってくる。

・客観的な情報を基に振り返りという言葉をもとにする。

・振り返りとは、ゲームの中での振り返りと1単位時間の最後の振り返りも両方のことを指している。

→振り返りの時間

(ゲームとの出会い)

・どのような経緯でこのゲームになったのか説明する文章を入れる。

・絵を変更

・コート of 長さを明記

・「このゲームの面白さ」は「運ぶ」「かわす」「たおす」でよいのか。

→文章の中で明記がよいのではないのか。

・「かわす」は面白さなのか。局面なのか。

・シュートできるかできないかも楽しさなのではないのか。

・「かわす」を含めた「シュート」にするのかどうなのか。

(課題並列)

・「守る」の説明での“チームで”というのは、どのように捉えられるか。

・「守る」に対する扱いは、検討中

→「勝ちたい」から「守りたい」につながる

・学習過程の順番を別資料に合わせる。

・図は、下に題名。表は上に題名。

(振り返り)

・ポートフォリオにするのは、評価の高まりを実感しやすい。

・「共有」の主語は、教師なのか子供なのか。

③ 再検討、資料準備

2 提案、プレゼンの確認

3 今後の予定

夏季合研 8月17日(木) 8:45～ オンライン上の名前は、ゲーム部〇〇と名前を
ゲーム部 研究分科会②10:55～12:30 から提案