

令和4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

「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」



授業日	令和4年12月1日(木)
会場	目黒区立不動小学校 校庭
授業者	渡邊 桃子 主任教諭
单元名	第3学年「ゲーム領域 ゴール型ゲーム」 「ペットボール」
講師	大田区教育委員会 統括指導主事 志賀 克哉 先生

I 研究の全体構想図



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

基本的な考え方
一斉一律の課題解決的な学習から脱却し、一人一人の子供の能力や関心に応じて、各領域の特性を踏まえた課題解決的な学習の実現を図る。

研究の視点（令和2年度）
「一人一人の子供が学習課題を見いだすための手立ての工夫」

研究の視点（令和3年度）
「一人一人が見いだした学習課題を解決するための学習過程の在り方」

2年間の研究の成果
○子供の運動（課題）との「出会い」、子供が自ら学習課題を見いだすための手立てや学習課題を解決していくための手立て、学習過程を工夫することができた。

研究の視点（令和4年度）
「一人一人の子供の自己評価の力を高める手立ての工夫」

研究の視点のとらえ方

- 子供が今もっている力を生かして自己評価を行い、その活動の積み上げの中で「自己評価の質」が高まっていくことを「子供の『自己評価の力』の高まり」ととらえる。
- 「教師が『させる』自己評価から、子供が『する』自己評価へ」の転換を図る。
- 「子供が自ら深い学びを実現していく体育学習」における子供の「学習の道筋（学習過程）」と、その学習活動を充実させるための教師の関わり方を明らかにする。



〈基礎研究〉
学習指導要領や中教審答申等の資料を収集・分析し、共通の知見を得る。

〈調査研究〉
児童の現状や課題、教師の実践等をアンケート調査等の実施でつかむ。

〈実践研究〉
令和2・3年度の実践研究の課題を踏まえ、年間2回の実証授業に取り組み、児童の変容や活動状況のデータを基に、授業を評価し検証する。また、研究協力校等における実践研究報告を受け検証する。

夏季合同研究会・研究発表大会による研究の評価・検証

Ⅱ 研究の概要

1 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」

2 基本的な考え方

小学校学習指導要領の改訂の趣旨やこれまでの研究経過を踏まえて設定した本研究主題による研究は、今年度で3年目（最終年次）となる。本研究会では、これからの体育科の授業に求められるものは、個々の子供が自ら学びたい、追究したいと思う学習課題を見だし、試行錯誤を重ねながら課題を解決していくこと、そして、この学びに子供が協働的に、繰り返し取り組むことで、子供自身が深い学びを実現していけるようにすることであると捉えている。このことが、持続可能な社会の創り手に必要な資質・能力を一人一人が身に付けていくことにつながると考えた。

研究主題に迫るため、令和2年度には、「一人一人の子供が学習課題を見いだすための手立ての工夫」を、令和3年度には「一人一人が見いだした学習課題を解決するための学習過程の在り方」を研究の視点とした。実証授業を通して、子供一人一人が、今もっている力を存分に発揮し、主体的に学ぶ姿が見られる授業への改善を進めることができた。

今年度は、この主体的な学びをさらに充実し、子供が自らの学習をPDCAサイクルに沿ってマネジメントし、深い学びにつなげていけるようにすることを目指して研究を推進し、研究主題の実現に迫る。

3 研究の視点

(1) 本年度の研究の視点

「一人一人の子供の自己評価の力を高める手立ての工夫」

(2) 研究の視点について

これまでの2年間の研究の成果と課題を踏まえ、子供が自ら深い学びを実現していくことができるようにするため、今年度は、子供が自らの学習課題を解決する活動の中で行う「自己評価の力」に焦点を当て、研究の視点を設定した。学習課題の解決に向けて、子供が自らの学習を振り返り、新たな学習課題を見いだしたり、学習の進め方や課題解決の手立てを工夫したりして学習を調整し、粘り強く課題解決に取り組めるようになるためには、一人一人の「自己評価の力」を高めることが重要であると捉えた。「自己評価の力」が高まることで、子供たちはさらに主体的に学習に取り組むことができるようになり、PDCAサイクルに沿って自らの学習をマネジメントし、子供自身が自らの力で深い学びを実現していくことができるようになると思う。

(3) 「自己評価の力」の捉え方について

本研究では、子供たちは、どのような発達の段階であっても、学習経験に違いがあっても、運動や学習に取り組む中で、一人一人が「今もっている力で自己評価を行っている」ととらえている。子供は、これまでの学習経験や運動経験の中で身に付けてきた様々な力を生かしたり関連させたりしながら自己評価を行っている。そのため、一人一人の子供がもつ自己評価の力は、これまでの経験によって異なり、自己評価の場面で活用する力も異なっていると考える。この一人一人がもつ自己評価の力を、子供自身が見いだした学習課題を解決する活動を通して高めていく。

また、子供が今もっている力を生かして自己評価を行い、その活動の積み上げの中で、「自己評価の質」が高まっていくことを「子供の『自己評価の力』の高まり」ととらえている。今年度の研究においては、このような子供一人一人がもつ「自己評価の力」を高めていくための手立てを工夫する。

(4) 研究の経過及び領域部会独自の研究の視点について

① 研究の経過と研究の視点について

本研究会では、研究主題に迫るため、これまでに次の研究の視点を設定して研究を推進してきた。

令和2年度	子供一人一人が自らの学習課題を見いだすための手立ての工夫
令和3年度	子供が見いだした学習課題を解決していく学習過程の在り方

また、これらの視点に基づく研究活動及び実証授業の結果から、子供が自ら深い学びを
実現していくためには、次の2点が重要であると考え、各領域部会においてその手立てを
具体化し、実証授業を繰り返し行い、研究を進めてきた。

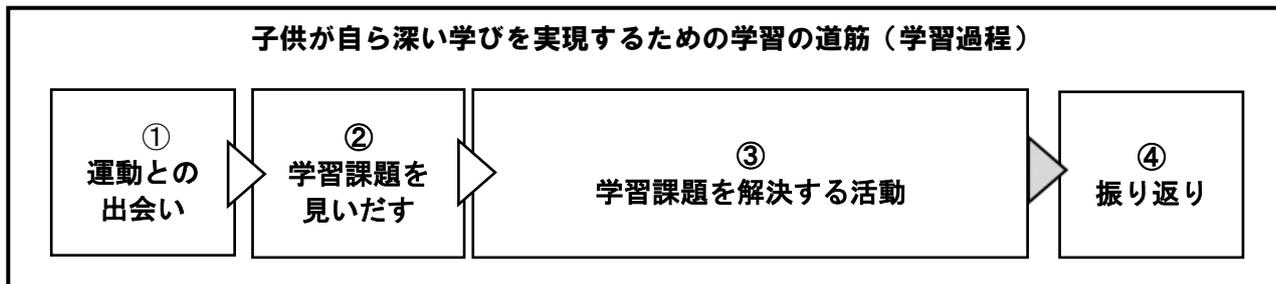
○子供が見いだした学習課題を解決するための手立ての工夫
○子供と運動との「出会い」の工夫（保健領域では「子供と課題との『出会い』」）

そして今年度、「子供一人一人の『自己評価の力』を高める手立て」に視点を当てて研究
を進め、実証授業を通して手立ての有効性について検証を行う。特に、「教師が『させる』
自己評価から、子供が『する』自己評価へ」の転換を図ることを重視している。このこと
により、「子供が自ら深い学びを実現していく体育学習」における子供の「学習の道筋（学
習過程）」と、その学習活動を充実させるための教師のかかわり方を明らかにすることがで
きると考え、研究を進めていく。

② 部会独自の研究の視点について

上記の都小体研の研究の視点以外に、各領域部会がこれまでの研究において、研究課題
となっている事項のうち優先順位の高いものを「部会独自の研究の視点」として設定して
研究を進める。

図：「子供が自ら深い学びを実現していく体育学習」における子供の「学習の道筋」（例）



令和2年度の研究の視点は、図中②のための手立ての工夫とした。研究を進めていく中で、図中
③の充実を図るための手立てを工夫する必要があることが明らかとなり、実証授業を通してこれ
らの手立てについて検証を行った。その際、子供が自らの学習課題を見いだせるようにするため
には、「運動と子供との『出会い』」が重要であることが明らかになった。

令和3年度は、子供が自ら学習課題を見いだすことにつながる「運動との出会い」の在り方や手
立てを工夫した（図中①）。また、前年度の研究の視点に加え、「子供が運動と出会い、学習課題を
見だし、それを解決するための活動を行う」という学習の道筋を整理する目的から、「子供が見
いだした学習課題を解決するための学習過程の在り方」に視点を当てて研究を進めた。実証授業
を通してこれらの手立ての検証を行った結果、研究主題「子供が自ら深い学びを実現していく体
育学習」に迫るためには、子供自身による学習の「振り返り」（図中④）の充実を図ること、学習
を振り返ることを通して一人一人の自己評価の力を高めていくことが必要であると考察した。

そこで、令和4年度は、「一人一人の子供の『自己評価の力』を高める手立ての工夫」を研究の
視点とした。また、子供が行う「振り返り」を単元や1単位時間の終末に行う学習活動だけにせず
に研究を進めていくこととした。子供は、学習活動の様々な場面において、自分の動き、運動や学
習課題への取り組み方、取り組んだり試したりした結果などを振り返っており、これらを含めて
「自己評価」ととらえている。

今年度は、これらを踏まえて実証授業を行い、工夫した手立てについての検証を行った結果を
基に、「子供が自ら深い学びを実現していく体育学習」の在り方についてまとめていく。

Ⅲ ゲーム領域部会 実証授業②

1 研究主題の実現に向けた部会の考え方

ゲーム領域の課題は、「どうしたら学級全体が楽しめるゲームになるか」、「どうしたらゲームに勝つことができるのか」だと捉える。それらの課題の解決を通して、研究主題である「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」を実現していきたいと考えた。子供たち一人一人の「～をやってみたい」、「～をできるようになりたい」「～がんばりたい」という思いや願い（学習課題）を学習の土台とし、これらをもとに課題解決的な学習を子供たちと教師が対話的に進めることが重要であると考え、「課題並列的な学習過程」と「ゲームとの出会い」を中心に研究を進めてきた。

今年度は、ゴール型ゲームの学習場面で「自己評価の力」が高められると考える手立てを設定していく。自ら学びを進めることができるようになり、単元を通して「深い学び」の実現を目指している。

2 研究の視点

(1) 自己評価について

自己評価とは、「自己目標や設定した課題について修正したり、自己の活動の軌道修正をしたりするもの」ということが言われている。本部会では、自己評価を「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」と捉えた。また自己評価能力は以下の三つの構成要素があるとも言われている。

- ①目標設定力・・・活動の目標を適切に設定する力
- ②メタ認知力・・・自己の活動をモニタリングし、活動や目標をコントロールする力
- ③評価力・・・自己の取組や活動を総括する力

この構成要素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チーム（自分）に合った学習課題を設定（修正）する。（目標設定力）
- ②ゲームを通して友達と動きを見合ったり、考えを伝え合ったり、自分の動きや態度を評価したりして課題解決を図る。（メタ認知力）
- ③学習を振り返ってチーム（自分）の状況（よい点、改善点）に気付く。（評価力）

自己評価の力を高めていくためには、それぞれの学習場面で、自己評価能力の三つの構成要素を高めるための手立てが必要になる。本部会では「課題並列的な学習過程」「魅力的なゲームとの出会い」「学びを深めるための振り返りの工夫」の3本を手立てとして研究を進めてきた。

子供が主体的に自己評価をするためには、自分の力で解決すべきことは何かを考え、適切な学習課題を見出すことが何より大切である。そして、学習課題を解決していくことで、さらにその次へと学びをつなげていけるような学習をしていく必要があると考える。このようなサイクルを繰り返していくことで自己評価の力が高まっていく。自己評価の力が高まることによって、チーム（自分）に必要なものは何かを考え、自分たちで学びを進めていくことができるようになり、自ずと深い学びにつながっていくと考えている。このような、主体的・対話的で深い学びのある学習の提案が必要だと本部会では考える。

3 夏季合同研究会より

(1) 実証授業①をふり返って

自己評価を土台とした課題並列的な学習過程の中で、手を使ったゴール型ゲームにおいての魅力的なゲームに子供たちが会うことができた。魅力的なゲームに夢中になることで「～をやってみたい」「～をできるようにになりたい」「～をがんばりたい」という思いや願いをもちながら、学習課題を見いだすことができた。

また、次時の学習課題について全体で合意形成を図りながら設定していくことで、自己の学習の様子を振り返り、自分やチームに必要なものは何かを考えることができた。また、ゲーム中や振り返りの時間など、全ての学習場面で子供たちは自分の動きや考えを振り返っていることが改めて分かった。

(2) 夏季合同研究会での主な協議内容

①「課題並列的な学習過程」について

- ・課題の扱い方：並列的な学習課題をどのような順番で学ぶかをどのように決めるのか。
- ・評価について：具体的な評価の計画はあるのか。
- ・今までとの違い：今までの学習過程と比較して、メリットやデメリットはあるか。

②「魅力的なゲームとの出会い」について

- ・魅力的なゲーム：魅力的なゲームとの出会いをするためのはじめの規則はどのようなものか。
- ・4つのゲーム開発の視点：実証授業①における4つのゲーム開発の視点の具体的な様子

③「学びを深めるための振り返りの工夫」について

- ・具体的な行い方：振り返りが行われる時間はいつなのか。課題に取り組んだ後の児童の具体的な姿はどのようなものか。学習課題が実態に合っていない場合はどのように扱うのか。
- ・合意形成の行い方：学級全体で合意形成を行うにあたって、具体的な流れはあるのか。

(3) 実証授業②で明らかにしたいこと

- ・課題並列的な学習過程のよさをいかした授業提案
- ・ゲーム開発の視点を生かした魅力的なゲームとの出会いと具体的な姿
- ・振り返りの具体的な方法と自己評価をしている児童の姿

4 学習指導案

(1) 実証授業②実施校等

目黒区立不動小学校 第3学年3組 児童：30名 指導者：主任教諭 渡邊 桃子

(2) 単元名

ゲーム ゴール型ゲーム 「ペットボール」

(3) 単元の目標

知識及び技能	ゲームの行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、コート内で攻守入り交じってボールを手でシュートする易しいゲームができるようにする。
思考力, 判断力, 表現力等	規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦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、友達の考えを認めたり、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 ペットボールの行い方について、言ったり書いたりしている。 ② 近くにいるフリーの味方にパスを出すことができる。 ③ ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動することができる。 ④ 得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートができる。
思考・判断・表現	① ペットボールを行うための規則を選んでいる。 ② ゲームの型に合った簡単な作戦を選んでいる。 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 友達の考えを認めようとしている。 ⑥ 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、今年度ネット型ゲーム、ベースボール型ゲームを経験している。その際、単元を通して、規則の工夫をするよさやゲーム領域における攻めるときの動きで「人がいない所をねらう、動く」ということを学んでいる。また、学習過程の中で「どうすればたくさん得点できるか」という学習課題に学級全体で取り組んだ経験もある。

今年度の体育学習では、学級全体で意欲的に取り組むことができ、友達同士で見合い、声を掛け合うことができた。体育科授業において自己の能力に適した学習課題を見いだすことができる児童は約8割である。一方約2割程度は課題の把握ができていなかったり、自己の実態に合っていない課題を選択していたりする。

そこで本単元では、児童一人一人が自分たちに適した学習課題を考え、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) 子供が自ら深い学びを実現していくための手立ての工夫 ※詳細は資料1ページ～

① 課題並列的な学習過程

ア 課題並列的な学習過程を設定した背景

本部会では、子供一人一人の「～をやってみたい」「～をできるようにになりたい」「～をがんばりたい」という思いや願いが主体的な学びの土台となり、課題解決的な学習を進めたいと考えている。しかし、ゲーム領域は集団対集団で競い合うという特性がある。個人の学習課題のみをもとにし、指導・評価を行うと集団としての学びにつながりにくい。そこで昨年度から本部会では「課題並列的な学習過程」を通して研究を進めている。

イ 今年度提案する「ペットボール」における課題並列的な学習過程

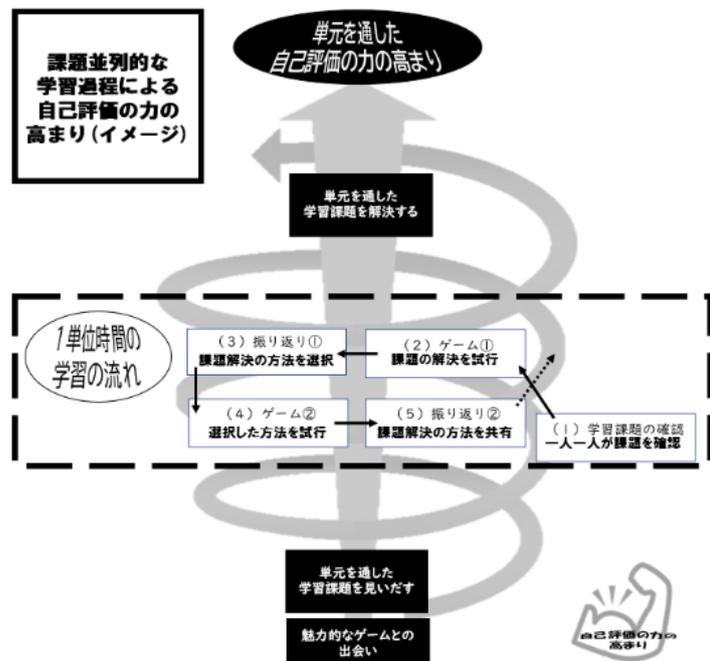
学習課題を検討するにあたり事前授業を実施し、都内約200名の子供たちが見いだした学習課題を分析・整理した。分析・整理した学習課題を、「規則・態度・シュート・運ぶ・チームワーク・守る」の6項目に分類した。

表1)「ペットボール」における課題並列的な学習過程(例)

時	1	2	3	4	5	6	7
段階	ゲームを楽しみ、学習課題を見いだす段階	個々の学習課題を共有し、みんなで解決に向けて取り組む中で、よりチーム(自分)に合った学習課題を見付ける段階				ゲームに勝つために学習課題(作戦)をチームで解決する段階	
学習課題・内容	ゲームを楽しむ	規則 どうしたら学級全体が楽しめるゲームになるのか考える。 運ぶ どうしたら相手かわわけて、ボールをゴールまで運べるかを考える。	態度 学級全体でゲームを楽しめるような取り組み方(態度)について考える。 チームワーク チームで協力してゲームを進めるためにはどうしたらいいか考える。	シュート どのようにシュートすれば得点できるかを考える。 守る チームで、どのように守れば得点を防ぐことができるかを考える。	チームで学習課題を解決する		

ウ 一人一人の子供の自己評価の力を高め、個別最適な学び・協働的な学びを実現する課題並列的な学習過程

「課題並列的な学習過程」では、第1時に子供一人一人の見いだした学習課題を教師が分析し、分類を行う(例:「規則」「態度」など)。そして分類された学習課題を優先順位はつけず並列に扱い、子供たちと教師が対話しながら学習過程を創り上げていく。第2時から第5時は分類した学習課題をもとに、子供たちと合意形成を図りながら、学習課題の解決に向けて運動に取り組む。第6、7時はチーム毎に学習課題を選択・解決していく時間とする。(表1、参照)第2時から第5時で学習課題をみんなで解決に向けて取り組む、第6、7時にはチームの実態に合わせて学習課題を選択・解決していくことができ、高まってきた自己評価の力がより発揮されると考える。



右図)本部会における自己評価の力の高まりの捉え

エ 課題並列的な学習過程のメリット・デメリット

メリット

- 学習課題が焦点化されることで、学習課題の解決方法を共有しやすく、学習理解を深めることにつながる。
- 子供が問題を発見する力を身に付けられ、自己の能力適した課題を選択できるようになる。他

デメリット

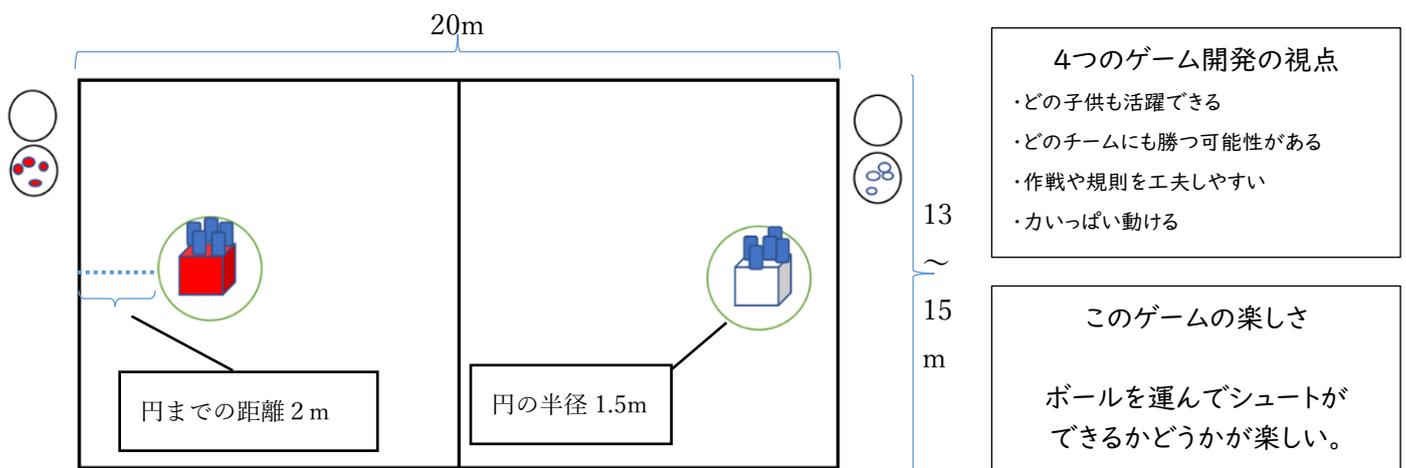
▲合意形成によって次時の全体の学習課題を決めるのに、時間がかかる。他

② 魅力的なゲームとの出会い ※詳細は資料8ページ～

自己評価の力を高めていくために、まず子供一人一人が自分自身の学習課題を見いだすことが必要だと考えた。そのためには、子供が夢中になれる魅力的なゲームと出会うことが大切であると考えた。今年度は、中学年ゴール型ゲームについて4つのゲーム開発の視点ではじめの規則を設定した。

魅力的なゲームとの出会いは、「ゲームそのものの面白さ+どのように出会うか」で大きく変わってくる。第1時だけではじめの規則を全て理解させようとするのではなく、最低限ゲームができるもので特性から離れない規則を選んで提示する。ゲームを通して規則を理解していくという学びを大切にする。はじめのゲームをシンプルにすることによって曖昧な部分が出てくるので、学級の実態に応じて、児童とどうしたらゲームが楽しくなるのか合意形成をしながら、規則を工夫し自分たちの学級のマイゲームを創っていく。

ペットボール



はじめのゲーム

- ・ 1チーム 4～5人
- ・ 1ゲーム 4分×前後半
- ・ ポートボール台の上のペットボトルを倒し、倒れた本数が得点
- ・ 得点を入れた人がペットボトルを元に戻し、得点分の紅白玉をフープの中に入れる
- ・ ゲーム開始時はコート中央からパスをして始める
- ・ 得点が入った時は、相手チームが円の中からリスタートする
- ・ パスのみでボールをつなぐ
- ・ ボールがコートから出たら、相手チームのパスで始める

<道具> 1コート

- ・ ボール
 - ・ 2Lペットボトル 5本×2
 - ・ ポートボール台×2
 - ・ 紅白玉（得点用）
 - ・ フープ×2
- ※ペットボトルには水を半分入れておく

規則の工夫例

○子どもの思いや願い

- ・ 強く投げられない。
- ・ 夢中になると円の中に入ってしまう。
- ・ もっとボールを運びやすくしたい。
- ・ もっとペットボトルを倒したい。



- ・ ボールの大きさを変える。
- ・ ゴールエリアを二重にする。
- ・ ボールを持って歩いてよい。（3歩まで）
- ・ ペットボトルの本数を変える。（数の増減）
- ・ 水の量を変える。（水の量の増減）

③ 学びを深めるための振り返りの工夫 ※詳細は資料1 2ページ～

本部会が考える振り返りのねらいは以下の4つである。ねらいに鑑み、振り返りに対する3つの手立てを設けた。

- チーム（自分）のゲームの様子を顧み、よい点や改善点を見付ける
- 見付けたよい点や改善点から、次の学習課題を決める
- 考えを伝え合い、次のゲームに生かすための知識を得る
- 他者の意見やゲームを通して得た知識を基に、課題解決を図る



自己評価の力を
高める

ア 振り返りの時間の視点

振り返りを行う際、教師は以下の3つの視点が必要であると考えます。

- 1 学習課題に促した発問を行う
- 2 ゲームの所感や考えた理由を問う
- 3 子供が話し合いを通して課題を解決できるように促す

また、ゲームを行う前に、その時間の学習課題を子供と確認し、振り返る内容を明確にしておくことが重要である。本単元では、以下の2つの振り返り場面を設定した。

時間	留意点
ゲーム①	前時に決めた学習課題について取り組む。
振り返り① 【ゲームをしてどうであったか】	学習課題に対して、取り組んだことがうまくいったかどうかを振り返る。様々な子供の考えを引き出し、学習課題に対する考えを広げていく。
ゲーム②	振り返り①で出た考えの中から、取り組みたい考えを決めてゲームに取り組む。ゲームをする中で考えが変わったり、新たな考えをもったりすることを認めていく。
振り返り② 【どの考えがよかったか】 【次時はどの学習課題に取り組みたいか】	振り返り①で出た考えをゲームで試し、どうであったか振り返る。出てきた考えに対しては全体で共有し、子供とともに対話を繰り返しながらよりよい考えを全体で共有する。その後、対話を通して考えたことなどを個人で振り返る。 最後にその時間の学習を経て、次時はどの学習課題に取り組むかを全体で決める。

イ 振り返りの学習形態

課題並列的な学習過程における第2時～第5時は次時の学習課題を全体で決定する。選ばれた学習課題に対する様々な考えを全体で共有し、それを試したり新しい考えを出したりする段階であると考えます。第6時・第7時ではチームごとに振り返りを行う。第5時までに扱われなかったがチームに必要なだと考える学習課題(作戦)や、もっと取り組みたかった学習課題をチームごとに選択し、追求していく段階であると考えます。

時間	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時
振り返り①	学級全体					チームごと	
振り返り②	学級全体					チームごと	

ウ 子供の考えの想定

振り返りを行う際、教師は発問を通し、学習課題に対する子供の考えを引き出したり、広げたりすることが大切である。一方で、ゲームの様相にそぐわない考えが出てくることも考慮する必要がある。全ての子供の考えを尊重しつつ、よりよい考えを教師自身をもっておくことが肝要である。本単元における6つの学習課題における子供の考えを想定した。

④ ゲーム領域の授業を盛り上げる一工夫 ※詳細は資料14ページ～

○準備運動の捉え

主運動の前に体を慣らすために行う軽い運動。ウォーミングアップともいう。怪我を防いだり、力を出したりすることを目的とした軽い運動のことである。

「準備運動」は3つの役割がある。

- 1 大きな筋肉をほぐし、関節可動域を広げる。
- 2 準備運動そのものの学習。
- 3 「心と体のスイッチを入れる」である。

○ゲームにつながる運動の捉え

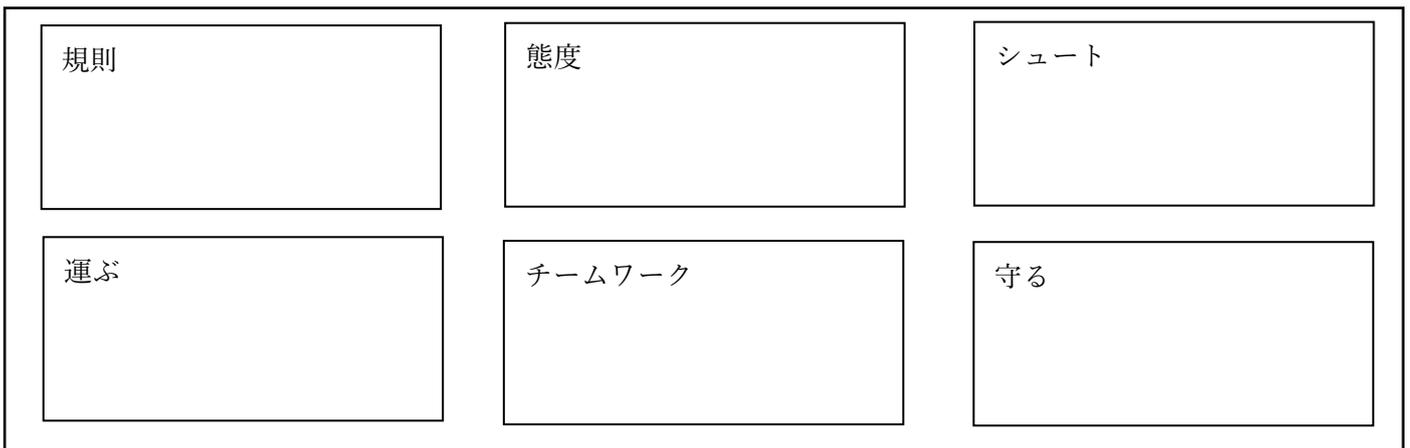
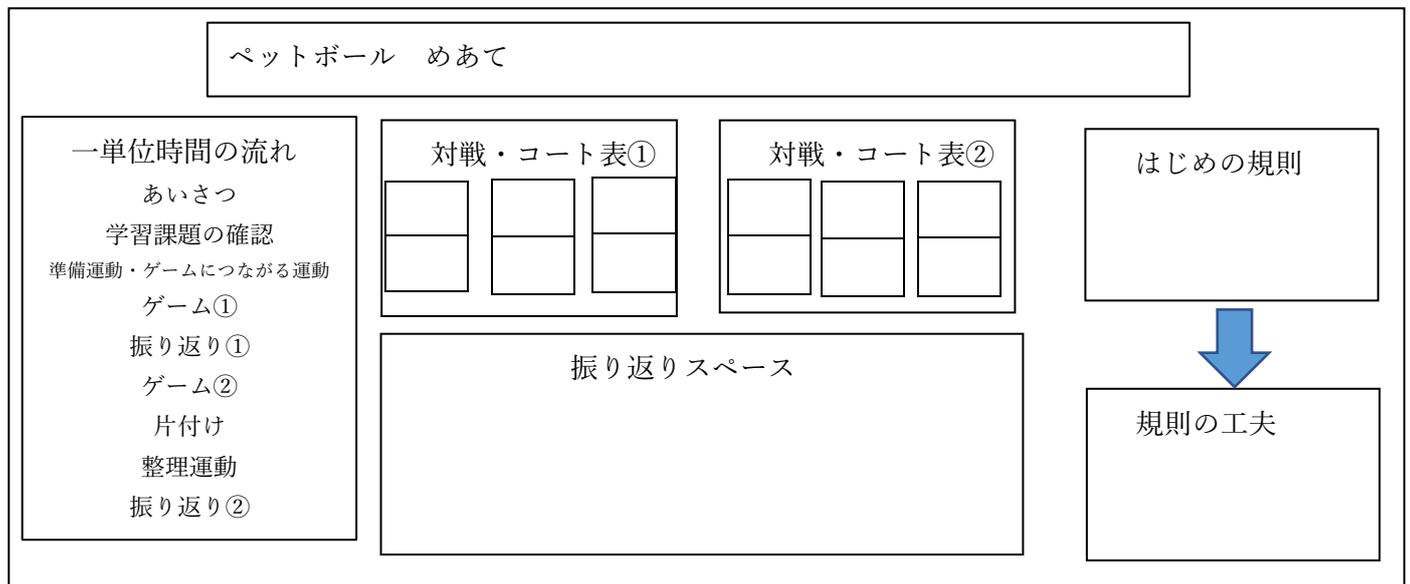
「ゲームにつながる運動」とは、「心と体のスイッチを入れる」という目的で行う。教師が意図した動き(ゲームの特性、そのゲームで使う動き)を入れていくが、「慣れる」ということが大切である。

今年度は、音楽を用いて児童の「心と体のスイッチ」を入れやすくし、遊びの延長で楽しくゲームにつながる運動が展開できるようにした。

○下記のようなことを授業に取り入れれば、授業が円滑に展開できたり、勢いがついたりすると考えられる。

- ・円陣、教室に対戦表の掲示、作戦カードやボード、学習カード ・ホワイトボードの使用(下記参照)
- ・集合の回数を減らす ・準備物等の割り振り(教員と子供) ・チーム名やカラーを考えさせる。
- ・係の設定(下記参照)
- キャプテン：挨拶・整列・じゃんけん ●ゼッケン：配布と片付け
- 授業カード：かごを持ってきて学習カードの配布・回収 ●用具：使用する用具の準備と片付け
- 得点：ゲーム後の得点の確認・報告・記録

○ホワイトボードの活用(上：表面、下：裏面)



< 第3学年 ゴール型ゲーム 「 ペットボール 」 >

時	1	2	3	4	5	6 (本時)	7						
段階	学習課題を見いだす ゲームを楽しみ、学習課題を見いだす段階	より自分に合った学習課題を探したり解決したりする 個々の学習課題を共有し、みんなで解決に向けて取り組む中で、よりチーム (自分) に合った学習課題を見付ける段階				学習課題を解決する ゲームに勝つために学習課題をチームで解決する段階							
学習内容・活動	1 学習内容の確認 2 準備運動・ ゲームにつながる運動 3 場の準備 4 ゲーム① 5 振り返り① 6 ゲーム② 7 整理運動 8 振り返り②	※基本的な流れは、第1時と同じ流れのため省略。 <table border="1" style="width:100%; text-align:center;"> <tr> <td style="width:33%;">規則 どうしたら学級全体が楽しめるゲームになるのか考える。</td> <td style="width:33%;">態度 学級全体でゲームを楽しめるような取り組み方(態度)について考える。</td> <td style="width:33%;">シュート どのようにシュートすれば得点できるのかを考える。</td> </tr> <tr> <td>運ぶ どうしたら相手かわり、ボールをゴールまで運べるかを考える。</td> <td>チームワーク チームで協力してゲームを進めるためにはどうしたらいいか考える。</td> <td>守る チームで、どのように守れば得点を防ぐことができるかを考える。</td> </tr> </table>				規則 どうしたら学級全体が楽しめるゲームになるのか考える。	態度 学級全体でゲームを楽しめるような取り組み方(態度)について考える。	シュート どのようにシュートすれば得点できるのかを考える。	運ぶ どうしたら相手かわり、ボールをゴールまで運べるかを考える。	チームワーク チームで協力してゲームを進めるためにはどうしたらいいか考える。	守る チームで、どのように守れば得点を防ぐことができるかを考える。	1 学習内容の確認 2 準備運動・ ゲームにつながる運動 3 場の準備 4 ゲーム① 5 振り返り① (チーム) 6 ゲーム② 7 片付け・整理運動 8 振り返り② ・単元を振り返り、 学習課題の解決を図る。 (第7時のみ)	
規則 どうしたら学級全体が楽しめるゲームになるのか考える。	態度 学級全体でゲームを楽しめるような取り組み方(態度)について考える。	シュート どのようにシュートすれば得点できるのかを考える。											
運ぶ どうしたら相手かわり、ボールをゴールまで運べるかを考える。	チームワーク チームで協力してゲームを進めるためにはどうしたらいいか考える。	守る チームで、どのように守れば得点を防ぐことができるかを考える。											

(8) 本時の学習 (全7時間中第6時)

① 本時のねらい

- ・ゲームの型に合った簡単な作戦を選ぶことができるようにする。【思考力、判断力、表現力等】

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 学習内容を確認する。 ・学習課題を確認する。	○前時にチームで選んだ学習課題を確認する。 ◎2～5時に取り組んできた学習課題について考えてきたことを掲示し、学びを視覚化する。	
勝つためにチームで学習課題(作戦)を選んで、ゲームしよう		
2 準備運動・ゲームにつながる運動をする。	○本時で使う部位を中心に行う。 ○音楽に合わせて行うことで、心と体のスイッチを入れやすくする。	
3 場の準備をする。	○安全に気を付けて、協力して準備するよう言葉掛けをする。	
4 ゲーム①に取り組む。 4分×前後半	○意欲的に取り組んでいる児童を称賛する。 ○チームで選んだ学習課題を意識している児童を称賛する。	

<p>5 振り返り①をする。 (チーム)</p>	<p>○学習課題についてチームで話し合う。視点を共有する。</p> <p>① 自分たちが選んだ学習課題のうまくいったこと、いかなかったこと。</p> <p>② 次は何をチームで意識してゲームをするか</p>	<p>□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。 (行動観察)</p>
<p>6 ゲーム②に取り組む。 4分×2</p>	<p>○振り返りで考えたことを実践している児童を称賛する。</p>	
<p>7 片付け・整理運動をする。</p>	<p>○安全に気を付けて、協力して片付けるよう言葉掛けをする。</p> <p>○落ち着いて使った部位をほぐすようにする。</p>	
<p>8 振り返り②をする。 (チーム→全体)</p>	<p>○今日の学習課題について振り返る。</p>	<p>□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。 (学習カード)</p>

IV 学習資料：子供が自ら深い学びを実現していくための手立ての工夫

目次

- 1 課題並列的な学習過程 P. 1～P. 7
- 2 魅力的なゲームとの出会い P. 8～P. 11
- 3 学びを深めるための振り返りの工夫 P. 12～P. 13
- 4 ゲーム領域の授業を盛り上げる一工夫 P. 14～P. 15

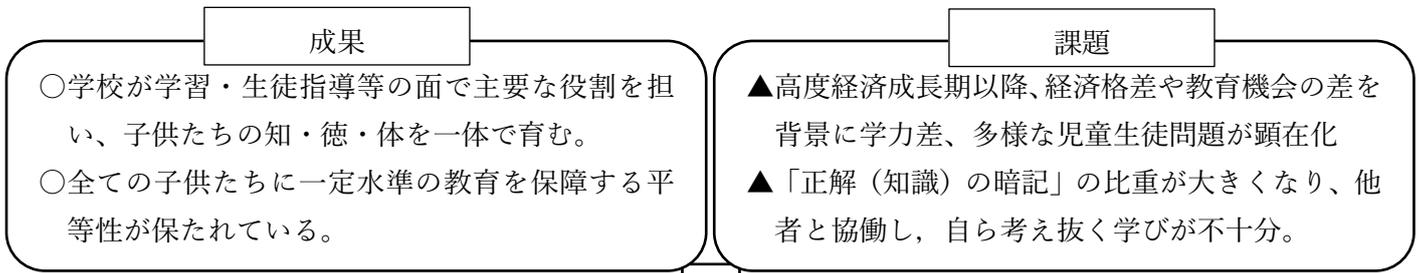


1 課題並列的な学習過程

～「課題並列的な学習過程をした背景」～今まで通りの指導方法との違いについて～

(1)：課題並列的な学習過程を設定した背景

①従来の学校教育の成果と課題（参考：「令和の日本型学校教育」の構築を目指して）



これからの学校教育で実現すべき姿

- ⇒Society5.0 時代を見据えた取組を進める必要がある。一人一人が、**自分のよさや可能性を認識**するとともに、**あらゆる他者を価値のある存在として尊重し、多様な人々と協働**しながら様々な社会的変化を乗り越え、豊かな人生を切り拓き、持続可能な社会の創り手となることができるよう、その資質・能力を育成することが必要であると考える。
- ⇒従来の「正解主義」や「同調圧力」への偏りから脱却し、思考を深める「発問」を重視してきたことや、子供一人一人の多様性と向き合いながら一つのチーム（目標を共有し活動を共に行う集団）としての学びに高めていく、という強みを最大限に生かしていくことが重要である。
- ⇒「何をするかという目標が予め与えられており、その目標に向かって一生懸命努力する人」から、「**様々な価値観や文化を認め、自分にとって意味のあるものは何かを自分の力で探し求める人**」へ
- ⇒**個別最適な学び、協働的な学びの重視**

②主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善のために

（参考資料：「個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実に関する参考資料」）

ア 個別最適な学び・協働的な学びと授業改善

イ 言語能力、情報活用能力、**問題発見・解決能力**の育成のための活動の充実

○「**問題発見・解決能力**」については、各教科等において、物事の中から問題を見だし、その問題を定義し解決の方向性を決定し、解決方法を探して計画を立て、結果を予測しながら実行し、振り返って次の問題発見・解決につなげていく過程を重視した深い学びの実現を図ることを通じて、各教科等のそれぞれの分野における問題の発見・解決に必要な力を身に付けられるようにする。

○「**問題発見・解決能力**」は「**学習の基盤となる資質・能力**」（参考：学習指導要領 総則）

ウ 学びに向かう力、人間性等を育成する教育の充実

○「**学びに向かう力、人間性等**」の育成は幼児期から成人までかけて徐々に進んでいくものだが、初期の試行錯誤段階を経て、様々な学びの進め方や思考ツールなどを知り、経験していくことが重要。とりわけ小学校中学年以降、学習の目標や教材について理解し、**計画を立て、見通しをもって学習し、その過程や達成状況を評価して次につなげる**など、学習の進め方を自ら調整していくことができるよう、発達の段階に配慮しながら指導することが大切。

(2) : (1)を受けて、本部会で「課題並列的な学習過程」を設定した理由

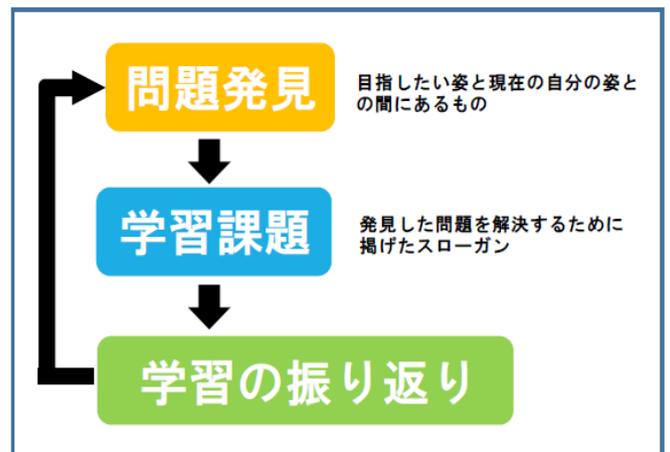
①一斉一律の課題解決的な学習から脱却するために（参考：R3 今年度の重点）

学習課題を踏まえたこれまでの学習とこれからの学習の違い	
これまでの学習	これからの学習
<ul style="list-style-type: none"> ○教師が学習集団の実態や状況から、子供の学習内容を設定する。 ○教師がこれまでの研究成果に基づいて子供の学習状況を想定し、学習過程を設定する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○子供が見いだした学習課題を基に、学習内容を設定する。 ○子供の学習課題から設定した学習内容を、学習状況に応じて選択・編成し、学習過程を設定する。

②問題発見・解決能力を育むために

子供一人一人が学習課題を見だし、主体的に課題解決を進めていくためには、**問題発見能力の育成**が不可欠であると考えている。ここでの「問題」とは、「**目指したい姿と現在の姿との間にあるもの**」であり、一人一人のもっている力や状況により異なると考えられる。

子供たちが問題を発見したくなる魅力的なゲームとの出会いはもちろんのこと、ゲームの学習に取り組む中で想定される学習課題について、教師が理解・想定し、手立てについても準備しておく必要があると考えている。



問題発見能力を育成する学習方法について、本部会では「課題並列的な学習過程」を設定した。ゲームの中で子供が直面するであろう学習課題をもとにし、単元計画の中で学習課題の優先順位はつけずに、全ての学習課題を並列に考え、どのような順番で学ぶのかを子供たちと対話的につくる学習過程である。学習課題を見つける活動や解決に向けての試行錯誤が、問い(学習課題)を見付ける力や解決する力を育むことにつながる。

一方で、**ゲーム領域は「集団対集団で競い合う」という領域の特性**をもっている。個々人が異なる問題(学習課題)をもっている場合、集団(チーム)としての機能を果たせなくなる可能性がある。そこで、子供たちの学習課題をゲームとの出会い後に収集し、**カテゴリー※1**に分類する。単元の中で、それらの学習課題を並列的に取り扱い、毎時間学習課題を解決するために運動、振り返りをし、学習を進めた。

第2時から第5時は取り組む学習課題を教師が決めるのではなく、子供たちと対話する中で合意形成を図りながら決めていく。

第6、7時はチーム毎に学習課題を決め解決していく時間にした。第2時から第5時で学習課題を一通り回ってきたことで、第6時、第7時にはチームの実態に合わせて学習課題を選択し、解決していくことができるようになると考えている。

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				チームの実態に合わせて課題を選択して、解決を図る	
		規則 態度	落とす 落とさせない	チームワーク 組み立てる			

※1 : R3 ネット型ゲームの学習課題⇒規則、落とす、チームワーク、態度、落とさせない、組み立てる

～「ペットボール」における課題並列的な学習過程～学習課題の内容～

○学習課題それぞれに内包される子供たちの願いや想い

今年度「ペットボール」における学習課題を検討するにあたり、事前授業を実施し、都内約200名の子供たちが見いだしたペットボールで「～をやってみたい」「～をできるようにになりたい」「～をがんばりたい」という願いや思いをカテゴリーや対象に分類し、整理・分析した。その結果として、ペットボールにおける学習課題を「規則・態度・シュート・運ぶ・チームワーク・守る」の6項目に設定した。下の表はその過程で表れた子供たちの願いや思いである。課題並列的な学習過程を通して、これらを解決していくような手立てを教師は事前に準備することが大切である。

対象	カテゴリー	ペットボールにおける子供たちの主な願いや想い	
自分	シュート	ペットボトルをねらって投げたい	シュート
		強く投げて倒したい	
		たくさん点を取りたい	
		何回もペットボトルに投げたい	
		ペットボトルを全部倒したい	
	パス	遠くに投げたい	運ぶ
		ねらってなげたい	
		もらってすぐになげたい（素早く）	
		正確にキャッチしたい	
		つなげたい	
フェイントをしてパスをしたい			
ボールを持たないときの動き	ゴールの後ろに回り込みたい	運ぶ	
	相手のいないスペースを使いたい		
集団	チームワーク・連携	チームで協力したい	チームワーク
		みんなで仲良くしたい	
	守り	パスカットをしたい	守る
ゲーム	作戦	みんなで素早く動く	運ぶ
		チームで考えて動きたい	
		作戦を考えてやりたい	
	規則・ルール	的の変更（大きさ、数）	規則
		台の高さを変えたい	
		初めの規則が分からない	
		得点方法を変えたい	
情意	態度	優しい言葉	態度
	勝敗	勝ちたい	
		負けたくない	

～「ペットボール」における課題並列的な学習過程 ～6つの学習課題を並列に扱う理由～

(1) 6つの学習課題の関係性

6つの学習課題を順序立てず並列に置いている理由は、問題発見→学習課題において問題に対する学習課題がレディネスや学級集団によって異なるからである。ペットボールの楽しさ(特性)である「遊ぶ」を例にして以下論じる。

問題	並列課題	問題に対する具体的な学習課題
うまく 運べない	規則	①現状の力では運べない規則
	態度	②1人の子供だけで運び他の子供は言われたように動いている ③ミスに対しての文句があり失敗が怖くパスできない
	チームワーク	④声が掛けられずうまくパスが回らない ⑤一人一人が仲間の動きを意識せずに動いている
	遊ぶ	⑥ボールを取られたくないので前でパスをもらわない
	シュート	⑦シュートの場面を作れない
	守る	⑧運ばせないようにしているがうまく守れない

(2) ゲーム中における子供の具体的な姿から (例) 子供が前でパスをもらわない

【③から⑥になる場合】

ゲーム理解や技術・戦術理解ではなく、集団で学ぶための土壌ができていない場合である。ミスに対して文句など味方を萎縮させる言葉が要因となり前でパスをもらわない事象が繰り返される場合、まず③が第1の学習課題となり⑥の学習課題はその後となる。

【⑥から③になる場合】

ボール保持者がドリブルできないゲームの場合、パスの受け手は保持者を追い越してゴールに近づいてボールをもらうことが求められるが、ボールを失いたくない気持ちが先行していると⑥のような場面が見られる。陣取り型などでも多く見られる事例である。この場合ボールを持たないときの動きが学習課題となり、「後ろでボールをもらおうとどうなるか」「保持者を追い越す理由」などを話し合うことが考えられる。子供が理解してその動きを取り入れて得点しようとする気持ちが強くなれば、上手いいかない場面に対して強く出てしまう(文句を言う)子供が出てくるのが考えられる。その場合、次の学習課題は③となる。

上記のように同じ問題でも学級集団が異なればその背景にある学習課題も異なる。授業内の文脈が同様でないのであれば必然的に学習課題の順序や扱い方も異なる。これは具体例以外の場合も同様であり、6つの並列課題の順序は学級集団によって異なることから、並列に扱うことで子供の実態を通して問題発見→学習課題の流れで学ぶことができるのである。

～一人一人の子供の自己評価の力を高め、個別最適な学び・協働的な学びを実現する課題並列的な学習過程～

(表1) 令和3年度本部会が提案した「つないでがんばレー」における課題並列的な学習過程(例)

時	1	2	3	4	5	6	7
段階	学習課題を見いだす	学習課題の解決方法を知り、解決する 課題並列の6つの学習課題				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
						チームの実態に合わせて課題を選択して、解決を図る	

ゲームの授業を行う際、個人の学習課題の扱いに関する質問、特に集団の学習課題に対して個人のそれが制限されてしまうのではないかとというものがある。しかしながら集団対集団で競い合うという特性をもつゲーム領域では、個人の学習課題はあくまで「集団でゲームを行う上での学習課題」である。ネット型ゲームを例に挙げると、「(チームで) 得点を決めるために、組み立てて攻めるにはどうしたらいいか。」という集団の学習課題に対して、メンバー全員が「ボールを相手コートに強く打つ」、もしくは「得点を決めること」とは文脈的につながらない個人の学習課題を立てると、作戦はもとよりゲームの成立も難しくなる。個人の課題はそれぞれが集団の課題に向かい解決をしていこうとする中で生じる問題に対して、個々人の中に生じてくるものであり、集団の課題とつながりのないところで生まれるものではない。集団の学習課題に取り組む中で個人の学習課題が設定されること、個人の学習課題に共通する内容が集団の学習課題になっていくこと、この流れが、「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実である。そのため学習課題の順序を設定せず、子供たちと合意形成をしながら課題を設定していく課題並列的な学習過程は、協働的な学びや個別最適な学びに適していると考えられる。

具体的な学習計画は以下の通りであり、一単位時間の流れは「ゲーム①→振り返り①→ゲーム②→振り返り②」として授業を行っていく。

第1時で見いだした課題を6つに整理し、第2時から第5時では教師と子供たちの対話を通して合意形成を図り共通の学習課題を決め、解決していく。学習課題を確認し、「ゲーム①」を行い、その課題に対して話し合いながら振り返りをすることで「もっとこうするとよいのではないか」「〇〇さんみたいにするとできそう」などという解決方法が子供から出ると考えられる。それらを全体で共有し「ゲーム②」で実践し、試し振り返ることで課題解決につながると考える。解決方法や自分のチームの実態を理解した第6、7時では、チームの実態に合った学習課題を自分たちで選び、解決していくことができる。また学習課題の解決の仕方や集団(チーム)の中での役割をここまで理解しているため、チームの学習課題に対して現状を踏まえた自分(個)の学習課題を設定することができる。と考える。

(表2) 今年度本部会が提案する「ペットボール」における課題並列的な学習過程 (例)

課題並列的な学習過程 (例：ペットボール)

段階	子供	教師
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">学習課題を見いだす</div> <p style="text-align: center;">第1時</p> <p style="text-align: center;">ゲームを楽しみ、 学習課題を見いだす段階</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; margin-top: 10px; width: fit-content; margin-left: auto; margin-right: auto;"> 子供の願いや思いは、 学びの『宝物』！ </div>	<p>ゲームを楽しみ、学習課題を見いだす 「できるようになりたいこと」等 (例) シュートを決めたい パスをカットできるようになりたい 味方とパスをつなぎたい みんなが楽しめるルールにしたい</p> <p style="text-align: center;"> など</p>	<p>子供の願いや思いをカテゴライズ = 学習課題</p> <ul style="list-style-type: none"> <li style="margin-bottom: 5px;">→ シュート <li style="margin-bottom: 5px;">→ 守り <li style="margin-bottom: 5px;">→ 運ぶ (パス) <li style="margin-bottom: 5px;">→ 規則 <li style="margin-bottom: 5px;">→ 態度 <li style="margin-bottom: 5px;">→ チームワーク
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">学習課題を共有・見付ける</div> <p style="text-align: center;">第2時～第5時</p> <p style="text-align: center;">学習課題を共有し、 学級で解決に向けて取り組む中で、 より自分に合った学習課題を 見付ける段階</p>	<p style="text-align: center;">～1単位時間の流れ～</p> <p style="text-align: center;">【学習課題の確認】 一人一人が課題を把握</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">【ゲーム①】 個人で課題解決を試みる</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">【振り返り①】 課題解決の方法を知り、 自身の能力に合った方法を選択</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">【ゲーム②】 選択した方法を試してみる</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">【振り返り②】 課題解決の方法を共有</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 5px;"> 次回の学習課題の選択 (合意形成) </div>	<p style="text-align: center;">第2時は規則</p> <p>第3時以降は、前時の振り返り②で 子供たちと合意形成を図りながら、 学習課題を選択</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;"> シュート、守り、運ぶ、 態度、チームワーク の中から選択 </p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ★横断的でも OK ★繰り返しても OK ★態度など、学級の実態によって 取り組む必要のない学習課題が あってもOK <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; margin-top: 10px; width: fit-content; margin-left: auto; margin-right: auto;"> 学習課題を一通り経験することで、解決方法の引き出しが増えていきます。 </div> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;"> </div>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">学習課題を解決する</div> <p style="text-align: center;">第6、7時</p> <p style="text-align: center;">ゲームに勝つために 学習課題をチームで解決する段階</p>	<p style="text-align: center;">上記の流れの “学級”を“チーム” に変換するだけ</p>	<p style="text-align: center;">チームに合った 学習課題になっているかを見取り、 助言する</p>

一人一人の自己評価の力が高まり、深い学びにつながる

～課題並列的な学習過程のメリット・デメリット

<メリット>

○学習課題が焦点化されることで、学習課題の解決方法を共有しやすく、学習理解を深めることにつながる。

全体で一つの学習課題を取り上げることで、全体で考える内容を焦点化し、共有できる。ゲーム領域では、一人一人がばらばらの学習課題に取り組むと、ゲームが成立しない場合がある。すでにその学習課題の解決方法を分かっている児童と、解決方法が分からずに困っている児童とが、チームや学級全体で同じ学習課題に注目して、解決方法を確認していくことで、学習内容が深まっていくと考える。これは従来の本部会のやり方と類似しているが、異なる点は、「子供一人一人」の思いから学習過程を組み立てるため、どの学習課題から取り組むかが学級によって変わってくるという点である。

○いくつかの学習課題を経験した上で学習課題を選択できる。

子供たちは多くの場合、ゲーム中に経験することで学習課題の解決方法を具体的にイメージすることができるようになる。そこで学習課題を一通り経験することで、その中から自分のチームに必要な学習課題を選ぶことができるようになる。これまでの事前授業の中では、学習課題に取り組んでいく中で、「こっちをやってみよう」「この課題はまだレベルが高かったかもしれない」と必要に応じて、学習課題を調整する子供の様子も見られた。

○問題を発見する力を身に付けられ、自分に適した学習課題を選択できるようになる。

単元前半で問題（学習課題）に気付く、学習課題に対して、「どうやったらうまくいきそうか」、「どうしたら解決できそうか」と、解決を図る。いくつかの学習課題を経験することで「この課題はもうできているので取り組まなくてよい」「この課題はまだできていない（問題）から取り組んだ方がよい」という風に、やってみての実感が伴った選択ができるようになっていく。

○チームに適した課題を選択できるようになる。

ゲーム領域の学習を、図工科での共同制作で例える事がある。共同制作の作品では、まずどのような題材にしようかをチームで決めて、その中で一人一人が何をどのように作っていくのかを考え、作品作りをする。同様にゲームの学習でも、チームのメンバーで考えを話し合い、攻め方などを共有する事で、ゲームでの勝利につながっていく。逆に、一人一人が完全に独立して活動してしまうと、ゲームの成立が難しい場合もある。

今までの事前授業から、課題並列的な学習過程を進めていくことで、チームの状況や勝敗の理由からチームに必要な学習課題を選べるようになってくる様子が見られた。学習課題を適切に選ぶ力には、個人差がもちろん生じる。学びが滞る場合には、教師が介入し、学びが円滑に進むよう発問をしたり指導をしたりしていく。

<デメリット>

○合意形成によって次時の全体の課題を決めるのに、時間がかかる。

「子供一人一人」の思いが強ければ強いほど、課題を1つに決めることが難しい。また、合意形成の経験が少なれば少ないほど、決めるまでの時間がかかってしまう。そのため、体育の授業だけではなく、他教科の授業や生活指導、学級経営の中で全体の意見を取り入れて1つに決めていくという流れをスムーズにできるようにしておくといよい。

2 魅力的な教材（ゲーム）との出会い

実証授業1におけるの4つのゲーム開発の視点を大事にしたゲーム作り

ゲーム部会が今まで大事にしてきた4つの視点からゲーム開発を行った。その視点に沿って実証授業1ではどのようなゲーム作りが行われたのか示していく。

<4つのゲーム開発の視点>

ゲーム開発の視点	具体的に
どの子供も活躍できる	<ul style="list-style-type: none">・規則がシンプルで分かりやすい。・今もっている力で楽しめる。・役割がはっきりしている。
どのチームにも勝つ可能性がある	<ul style="list-style-type: none">・攻撃(得点)のチャンスがたくさんある。・得点に偶然性がある。
作戦や規則を工夫しやすい	<ul style="list-style-type: none">・得点方法や役割を児童が考える際に、規則の工夫や作戦の工夫をしやすい。
力いっぱい動ける	<ul style="list-style-type: none">・役割や目的がはっきりしているので、ゲームに集中して取り組みやすい。・特定の技能を必要とせず、動きの要素がたくさんある。

ゲーム開発の視点からどのようにペットボールを開発したのか以下にまとめた。

どの子供も活躍できる！

ゲーム領域は遊びから派生しているため、特別な技能は必要なく、これまでに経験した知識や技能を用いて運動ができる領域である。

今回ゲーム部が提案している「ペットボール」の特性である「ボールを運んでシュートできるかどうか」の視点から、第1時からでもボールを運ぶためにパス（キャッチ）をし、的（ペットボトル）に向かって投げる（シュート）という易しい技能で運動できる。ゲームを通して子供一人一人が見いだした学習課題を解決していくことで、今もっている力が高まっていくと考えた。

どのチームにも勝つ可能性がある！

遊びの要素として誰にでも得点をする機会を保障することが必要だと考えた。ペットボールでは、ペットボトルを倒した人が直し、フラフープに紅白玉を入れるようにした。そうすることで、必然的に数的優位が生まれ得点する機会が増えていく。また、得点ゾーンを円にして1回のシュートで攻撃が終わらず、2回目、3回目とシュートが狙えるようになっているため、運動が苦手な子ども達もシュートできる可能性が増えると考えた。

規則や作戦を工夫しやすい！

子供一人一人が楽しく運動ができるように規則を以下のようにシンプルにして、授業で掲示した。

- ペットボール
はじめの規則・1チーム 4～5人
- ・1ゲーム 4分×前後半
 - ・ポートボール台の上のペットボトルを倒し、倒れた本数が得点となる
 - ・得点を入れた人がペットボトルを元に戻し、得点分の紅白玉をフープの中に入れる
 - ・ゲーム開始時はコート中央からパスをして始める
 - ・得点が入った時は、相手チームが円の中からリスタートする
 - ・パスのみでボールをつなぐ
 - ・ボールがコートから出たら、相手チームのパスで始める

シンプルな規則を子供に掲示して説明することで、第1時のゲームから規則を理解して運動に取り組み、ゲーム中に困った時や、もっと楽しめる規則を子供たちと合意形成を図りながらゲームを作り上げていくことができると考えた。

力いっぱい動ける！

どの子供たちも全力で運動ができるように、コートの大さき、コート内の人数、得点方法について検討した。コートの大さきについては、攻撃のバリエーションを増やせるようにしたり、コート内の人数を4～5人にする事でボールを持たない子供が空いているスペースを見つけられたりできるようにした。また、得点方法を紅白玉にすることで、相手のチームが何点取っているか分からないため、最後まで全力で運動できるようにした。

① どの子供も活躍できるために・・・

- ・はじめの規則の提示を朝の会で行った。ほとんどの子供が理解した状態でゲームと出会えた。
- ・学級ボールを使用した。普段使い慣れているものだったため、全員が抵抗感なくボールを投げる・捕ることができた。また、体育に苦手意識をもつ子供もボール操作ができ楽しめていた。
- ・ペットボトルを複数本使用した。的が1つではなかったため、シュートしたときに誰もが得点する機会が生まれた。学級において、得点数には偏りはあるが、得点する経験を全員に経験させることができた。
- ・ペットボトルの大きさを2Lにした。的が大きくなることでシュートしやすく、得点が生まれやすかった。
- ・ペットボトルの水の量を約700mlにしたことで、倒すときに、簡単すぎず、難しすぎない重さだったため、全員得点につながった。

②どのチームも勝つ可能性があるように・・・

- ・意図的なアウトナンバーを作り出した。得点した人がペットボトルを直す、紅白玉をフープの中に入れるという規則を設定した。得点されたチームがリスタートを早くすることでアウトナンバーが生まれ、容易に得点できるチャンスが広がった。
- ・ペットボトルを複数本使用した。的を1つにせず、台の上に複数本置いた。1本当たるとして、隣のペットボトルも倒れることがある。これにより、偶発的に1回のシュートで複数点獲得でき、どのチームにも「勝つ」可能性が生まれた。学級では勝利数に若干の偏りはあるものの「勝つことがない」チームはなかった。
- ・欠席者がいるチームのハンデをカバーできた。対戦するチームに人数差があった場合に、人数の多いチームのペットボトルを1本減らすという規則の工夫が生まれた。学級全体で合意形成を図り、変更をした。全員が納得し、有利・不利を感じずにゲームを行うことができた。

③作戦や規則を工夫しやすいように・・・(主な作戦)

- ・リスタートを早くする。
- ・ゴール付近に守りを置く。
- ・ボールを持つ前に前を見る。
- ・ボールを持ちすぎない。

④力いっぱい動けるように・・・

- ・学級で「運ぶ」学習課題を扱った際に、ボールを持っていない人の動きが重要となった。前に運ぶにはどうしたらよいか、どういうところでパスをもらおうとシュートチャンスが生まれやすいのかを共有した。
 - ボールを見ながら人の少ない所へ走って「パス」と声を出す。
 - ゴールの裏でパスをもらおう。相手のいない所でパスをもらうことで、シュートがしやすい。
- その結果、ボールを持っていない子供がコートの中を走り、パスをもらおうとする姿が見られた。また、得点できる子供が増えた。学級で課題解決を共有することで、「シュートをする」という目立つ役割だけでなく、「パスをもらおう」「空いているスペースに走る」「声を出す」などの新たな動きや自分たちにできる役割を発見することができた。

<川西学級の規則の工夫>

- ・得点されたチームのリスタートは、ボールを拾った場所から。
- ・ボールを持ったら、約2歩まで動いてもよい。
- ・欠席者がチームに対して、相手チームはペットボトルを1本減らす。
- ・ボール保持者に触れない。パスとシュートのカットのみ。
- ・対戦相手の1人を指名し、赤帽子にさせる。その子供が得点したら倍になる。

ゲームとの出会い方の工夫

ゲームそのものが面白いことも大事であるが、どのようにゲームに出会うかも重要であると考え
る。第1時においていくつかの方法を以下に示す。

パターン1 教室で出会わせる

予め授業の前にどのようなゲームなのか提示をしておき、説明の時間を省くことでゲームの時間を確保することができるようにする。教室だと黒板やパソコンを使って視覚的に伝えることができる。図で見せたり、パワーポイントで動画を見せたりすることもできる。
(陣取り型などの規則が難しいときに有効)



授業前から「ゲームをやってみよう」という気持ちにすることができる。ICTの活用によってより理解を助けることができる。

パターン2 ゲームのコートを見せて出会わせる

予めコートを用意しておき、コートを見せることで「やってみよう」「楽しそうだな!」と思わせることができるような場を設定する。



見て理解できる部分を多くすることで、説明を省くことができる。その結果、シンプルにゲームを提示することができ、すぐにゲームをすることにつながる。

パターン3 子供の動きを見せながら出会わせる

実際に何人かの子供に動いてもらいながらはじめの規則を説明する。動いている子供を見ることで「すぐできそうだな!」という気持ちになるようにする。

今年度のペットボールでは、はじめの規則の掲示はするが、第1時で子どもに伝える規則は精選し、すぐにゲームをはじめることができるようにする。まずは「やってみよう」ということを大切に
する。

ペットボールの規則の工夫例

ペットボールにおける規則の工夫の仕方について示す。子供の願いや思いを出発点に、みんなが楽しめるゲームに変えていけるようにしていく。規則を工夫する際には、ゲームの特性を変えないようにすることが重要である。ペットボールという特性とは「ボールを運んでシュートできるかどうか楽しいゲーム」であるので、ボールを持って運んでいいという規則の工夫はしないようにする。子供がさらにゲームを楽しめるようになるかといった視点で検討する。変更後の規則も子供にとって分かりやすくなるようにできるとよい。

<児童の思いや願い>



- ・ボールが大きくてつかみにくいです。
- ・ボールが小さくてボールが的に当たりません。



- ・円の周りに相手チームが並んでしまって、ペットボトルを狙えません。
- ・攻めが円まで来ると守れないのでつまらないです。



- ・ペットボールがすぐに倒れてつまらないです。
- ・ペットボトルがなかなか倒れないから得点できないよ。



味方にパスを回しにくいのでボールをもって動けるようにしたいです。



ペットボトルが狙いにくいので、高さを変えたいです。



守りたいのでキーパーの役割を作りたいです。



もっとペットボトルを倒して得点したいです。

<規則の工夫>

それなら、ボールの大きさを変えてみよう！

円を二重にして攻めが入れない場所を作ってみましょう。

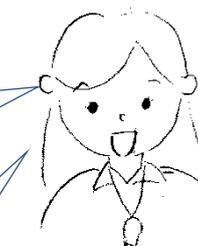
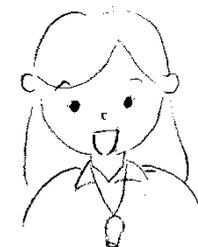
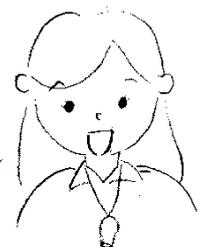
それでは、水の量を変えてみましょう！色水にしたらより楽しくなるかもしれませんね。

パスでボールを運ぶゲームなので、3歩までなら動いてもよいことにしましょう。

ポートボール台ではなく、他の台を使って高さを変えてみましょう。

ボールをパスでつなぐゲームなので、たくさん攻めて得点できるようにしましょう。

それでは、ペットボトルの数を増やしましょう。ペットボトルによって点数を変える方法もありますね。



3 学びを深めるための振り返りの工夫

○6つの学習課題に対する子供の考えの想定

課題並列的な学習過程における、6つの学習課題に対する子供の発言や学習カードの記述内容を想定したものを以下に記した。全ての子供の考えを尊重しつつ、授業の中で子供と合意形成を図り、より学習課題の解決につながりそうな考えを共有していく。



【規則】 どうしたら学級全体が楽しめるゲームになるか考える

※参考資料 11 ページ、規則の工夫例参照

【運ぶ】 どうしたらボールをゴールまで運べるかを考える

	考えの例
主にゴール周辺の局面	<ul style="list-style-type: none"> ○ゴールの近くに行く ○相手がないシュートをできる場所（ゴール横や裏など）に行く
全ての局面	<ul style="list-style-type: none"> ○左右のスペース（サイド）に行く ○味方と自分の間に相手がない場所に行く ○ロング（ショート）パスを狙う ○自分達のボールになったらすぐに攻める ○パスをもらわない人がもらうようなそぶり（おとり）を見せる

【態度】 学級全体で楽しく学習できるような取り組み方（態度）を考える

	考えの例
ゲームにおける態度	<ul style="list-style-type: none"> ○味方や相手がミスをしたとしても責めたり挑発したりしない ○規則を守る ○ミスをしたり気に入らないことが合ったりしてもゲームを放棄しない
学習全体における態度	<ul style="list-style-type: none"> ○挨拶をしっかりとする ○集合を素早くする ○準備や片付けを積極的に行う ○ゲーム後はお互いに称え合う

【チームワーク】 チームで協力してゲームを進めるためにはどうしたらよいか考える

	考えの例
ゲームにおけるチームワーク	<ul style="list-style-type: none"> ○よいプレーが出たらお互いに称え合う ○ミスがあったらお互いに励まし合う ○プレーに関する指示やアドバイス（パスの出し所、スペースへの移動など）をお互いに掛け合う
学習全体におけるチームワーク	<ul style="list-style-type: none"> ○ゲーム前に円陣を組む ○話し合いのときにお互いの意見を尊重する ○ボール慣れやゲームにつながる運動のときにお互いに声を掛け合う（よいプレーの称賛、アドバイスなど）

【シュート】 ボールを持っているときどのようにシュートすれば得点できるのかを考える

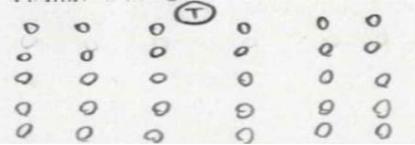
	考えの例
投げ方に関する事	<ul style="list-style-type: none"> ○強く投げる（全身を使う、オーバースロー、半身で投げるなど） ○狙って投げる（真ん中のボトルを狙う、ボトルの上の方を狙うなど） ○相手に当たらないように投げる（上から投げる、下から投げるなど）
投げるまでの過程に関する事	<ul style="list-style-type: none"> ○フェイントをしてから投げる（パスする振りをして投げる、上から投げる と見せかけて下から投げるなど） ○自分とゴールの間に相手がない時に投げる

【守る】 どのように守れば得点を防ぐことができるのかを考える

	考えの例
個人の守り方に関する事	<ul style="list-style-type: none"> ○両手を挙げたり広げたりしてパスやシュートを防ぐ ○相手とゴールの間に入る ○相手との距離をつめる ○パスカットを狙う
投げるまでの過程に関する事	<ul style="list-style-type: none"> ○誰がどこを守るか、誰をマークするかを決める ○相手のボールになったら素早く自陣に戻る ○ゴールの横や裏に相手が行かないようにする ○守る場所や守る相手を、味方同士で声を掛け合う

4 ゲーム領域の授業を盛り上げる一工夫

(1)準備運動 曲：Mrs. GREEN APPLE 「CHEERS」

<p>等間隔に広がる</p> 	<p>屈伸</p> 	<p>伸脚</p> 
<p>前奏 (8×2)</p>	<p>前奏 (8×3～)</p>	<p>教えてよ君はなぜ、泣くのを 我慢して呑み込んでるの？</p>
<p>伸脚深く</p> 	<p>アキレス腱</p> 	<p>肩回し</p> 
<p>偏った世の定規で図られる 今日もとりあえずさ</p>	<p>教えてよ君は何故、「自分」と 隠れん坊をしてるの？ 形のあるものばかりに囚われる 今日もとりあえずさ</p>	<p>生ぬるい JUICE で乾杯 くだらな話に万歳 だって世界は昨今クラクラ シンパシー壊れてしまった？</p>
<p>体じゃんけん 1回</p> 	<p>伸び</p> 	<p>肩入れ</p> 
<p>遣る瀬無い日々だからこそ笑おう ワッハッハ</p>	<p>間奏 (8×2)</p>	<p>教えてよ人は何故、「幸せ」と追い かけっこしてるの？ 彷徨えたら楽だろうな 矛盾する今日もとりあえずさ</p>
<p>手首ストレッチ</p> 	<p>指ストレッチ</p> 	<p>体じゃんけん</p> 
<p>生ぬるい JUICE で乾杯 くだらない話に万歳 だって世界は相当クラクラ そんな気分なんかは Bye-Bye</p>	<p>冷え冷えの JUICE で乾杯 悩みを打ち明けて信頼 ただ恐ろしや人ってば簡単 どうか称すべき歴史に万歳</p>	<p>「不安ばっかの人生悪くもないよ」 と言ってみるんだ 間奏 8×4</p>
<p>個人① 次ページのゲームにつながる運動（個人）より 選択することも可能である。 実証授業2では・・・たまごキャッチ</p>	<p>個人② 次ページのゲームにつながる運動（個人）より選 択することも可能である。 実証授業2では・・・スラムダンク</p>	<p>グループ① 次ページのゲームにつながる運動（ペア・チー ム）より選択することも可能である。 実証授業2では・・・ムービングキャッチ</p>
<p>イントロ～</p>	<p>この目が選んだ景色に〈サビ〉～</p>	<p>間奏後 この目が選んだ景色に〈サビ2〉～</p>

(2)ゲームにつながる運動 曲：BUMP OF CHICKEN 「SOUVENIR」

①個人

	たまごキャッチ	かべはめ波	スラムダンク	バンバンフープ	ストライクショット
ねらい	ボールをキャッチするときの指の順次接触の感覚を養う。	思い切りシュートする楽しさを味わう。	思い切りシュートする楽しさを味わう。	狙ったところに投げる楽しさを味わう。	思い切りシュートをして、ボトルを倒す楽しさを味わう。
やり方	・上に投げてたまごのようにキャッチをする。 (背中や寝転んで、捕るまでに拍手なども可能)	・壁に思い切りシュートするように投げる	・下に思い切りボールを叩き付ける。	・フープに袋を付けて、そこへシュートして大きな音を鳴らす。	・ボトルを台の上にまとめて置いたものへ思い切り投げる。

② ペア・チーム

	たまごチェンジ	ムービングキャッチ	どちらにしようかな♪	たまごハンター
ねらい	相手がキャッチしやすいように投げられるかどうかの楽しさを味わう。	移動しながらボールをキャッチする楽しさを味わう。	体を素早く移動させ、ボールをキャッチできるかどうかの楽しさを味わう。	相手のパスの間に入ったか、予想したりしてボールをキャッチできるかどうかの楽しさを味わう。
やり方	・ペアでボールを投げて交換する。	・チームで円になり、ボールを上投げて人が入れ替わる	・友達同士が向かい合い、左右にどちらかにボールを投げる。投げなかった方向に人が走る。	・チームの中で鬼（ボールを捕る人）を決め、その他の人でボールを回す。 ・鬼はローテーションで回す。

ゲーム部で ぜひ一緒に研究をしませんか

「ゲーム領域に興味がある！」

「体育を勉強したい!」「仲間を増やしたい!」

そんな方は、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。部会の始めには「いろはのい」という時間があり、ゲーム領域の研究ばかりではなく、体育的行事や日頃の授業における悩みなども気軽に相談できます。



ゲーム部のホームページは、上記の QR コードからアクセスできます。ホームページには、今までの研究で作成した資料やコロナ禍でもできるゲーム案、部会の様子をアップロードしていますので、ぜひご覧ください

◆課題並列的な学習過程のガイドブック

ネット型ゲームにおける課題並列的な学習過程を進めるにあたり、どのようなことに気を付ければよいかをまとめた資料です。

◆学習課題と手立てサポートブック

ネット型ゲームにおいて、子供が見いだす学習課題に対応する教師の手立ての具体例をまとめた資料です。

R3「つないでがんばレー」実践

時	1	2	3	4	5	6	7
学習課題を発見する	より自分に合った学習課題を探したり解決したりする		学習課題を解決する				
学習内容・活動	ゲームを楽しむ	学習課題を解決していく					
「規則の工夫」は、いつ行うの?	「どうやって、次の時間の学習課題を決めるのか?」	「学習課題に順序性はあるか?」					
「規則の工夫はいつまでやっているのか?」	「解決しない学習課題があってもいいか?」	「チームで学習課題を決めて取り組む際の教師の関わりは?」					

落とす

○学習課題

強い球で返したい

強い球で返したいけど、できません。



○ケース（児童の考えの背景）

強い球で返せば、相手がボールをキャッチすることができないと思う。でも、どうやったら強い球で返せるのか分からない。強い球で相手コートに返せるようにしたい。



強い球で返すことに気付いたのは、素晴らしいですね。どうしたら、ボールを強く返すことができると思いますか?



両手で返したり、ジャンプして返したりすると、強い球が投げやすくなりますよ。

○指導のポイント

「なぜ強い球で返したいのか」「強い球で返すにはどうすればいいか」など、「強い球で返す」ことのよさに気付かせ、思考を促します。その後、「強い球で返す」ことを追求し、自分たちで考えながら練習や試合に取り組むことで向上させていきます。強い球で返すために投げ方のフォームが確認できる資料や、運動のコツやポイントなどを確認できる資料を用意して、児童同士で確認できるようにするのにも有効です。

学習課題

規則の工夫

合意形成

単元後半の
チームでの課題解決

学習課題

Q1 学習課題の優先順位や順序性はあるのか?

→特性を味合わせるための「落とす」「落とさせない」「組み立てる」は偏りのないよう経験させたい。課題並列的な学習のため、解決していく順序は異なってもよい。

規則の工夫

Q1 規則の工夫で変えていいものと変えてはいけないものの基準は?

→ゲームの特性から外れるものは変えてはいけない。ゲームの特性から外れなければ、子供たちと合意形成を図りながら、工夫をしていく。