

ゲーム領域部会

東京都小学校体育研究会 研究主題

互いに学び合い、自らの学びを深めていく体育学習

低学年 ボールゲーム 「たまごボール」



今年度のゲーム領域部会の研究

- 誰もが夢中になるゲーム
- 低学年の学習過程
- 学び合い・協働的な学びを促す手立て

ホームページはこちらから→



ゲーム領域部会

1 ゲーム領域における『個別最適な学び』と『協働的な学び』の一体的な充実の捉え方

「個別最適な学び」と「協働的な学び」を一体的に充実した学びを繰り返していく中で、「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」について考え、解決していくことが、ゲーム領域における「深い学び」の実現につながると考える。

ゲーム領域における「深い学び」を実現している子供の姿

ゲーム領域における深い学びを実現している子供の姿は「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」の2つについて深く考え、解決していくこと

○学習内容の確実な定着

運動が苦手、意欲的ではない子供を中心に重点的な指導を行う。また、学習課題を解決に導くための言葉掛け、発問等についても検討し、指導方法等を工夫する。ただ楽しいだけではなく、教師は確かな指導方法をもって授業に臨むことが深い学びに誘うことにつながる。

指導の個別化

○一人一人が見いだす学習課題

魅力的なゲームに出会い、「やってみたい」「できるようにになりたい」「がんばりたい」という思いや願いから一人一人が学習課題を見だし、単元を通してそれらの学習課題を解決していく。

○自分に合っている学習課題

学級全体で共有した学習課題を取り組んでいき、学習を振り返る中で、より自分に合った学習課題を見つけていく。

学習の個性化

個別最適な学び

○学習課題の共有

ゲーム領域は集団対集団で行うという特性をもつ。それぞれがもつ学習課題を共有することで、学級全体またはチームで学習課題を解決していく場面が生まれ、協働的な学びが見られるようになる。

○チーム→個の学び

学びが高まった段階になると、チームで自分たちにより必要な学習課題を選択し、その中で個人が何をしたいのかを考え解決していくことで、最終的に個の学びに戻っていく。

協働的な学び

2 ゲーム領域部会における研究の重点

「誰もが夢中になるゲーム」の提案を研究の重点とする。ゲームに夢中になるからこそ、一人一人が自ら学習課題を見いだすことができる。そして、学習課題の解決に向けて友達と学び合い解決していくことが、深い学びにつながっていくと考える。また、「ゲームの特性」を大切に、はじめの規則を設定する。そして、「学級全体が楽しめるゲーム」を子供とつくっていくために、規則をどのような視点で工夫していけばよいのかについて提案していく。

3 研究主題を実現するための手立ての工夫

(1) 誰もが夢中になるゲーム

ゲームに夢中になって取り組むことで、子供は様々な学習課題を見だし解決していく。本部会の提案する「ゲーム開発の4つの視点」を基に「誰もが夢中になる」ゲームを検討し、ネット型ゲームに発展する易しいゲーム「たまごボール」を考えた。特に今年度は、はじめの規則からどのようにゲームが変容していくかについて検討、提案する。

ゲーム開発の4つの視点

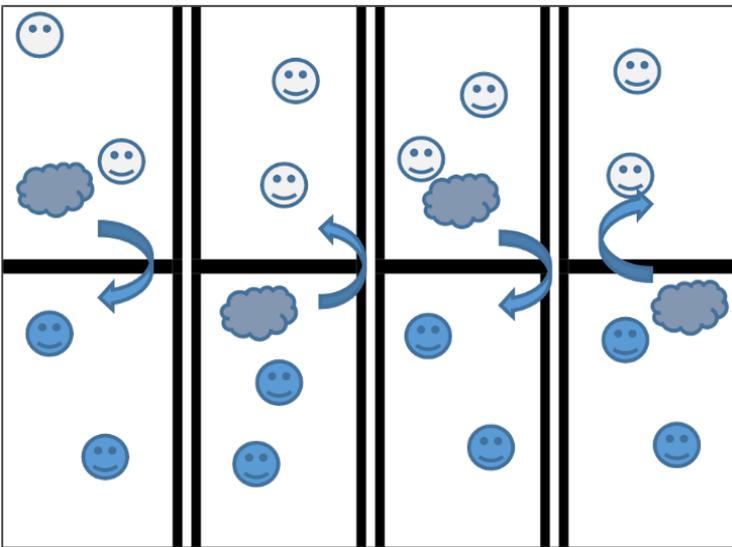
- どの児童も活躍できる
- どのチームも勝つ可能性がある
- 規則や作戦が工夫しやすい
- 力いっぱい動ける

ゲームの特性

攻守の分かれたコートで、「落とす」「落とさせない」を楽しむ。

2年生 「たまごボール」

はじめのゲーム



- 1チーム 3～4人
- コート内 2人
- 1ゲーム 4分×2
(2分のローテーション)
- 相手コート内にボールを落としたりしたら1点
- サーブは自分のチームの「たまご～」、相手チームの「ボール」の掛け声で投げ入れる

※コートの大きさ：縦 13.4m、横 4m、コート間 1m

「規則の工夫」のポイント

規則の工夫は、ゲームを行う中で子供がもつ願いや思いを共有し、学級全体で解決方法を考えたり、教師が提示した視点や具体例の中から選択したりできるようにする。そのために、教師があらかじめ規則の工夫の視点・具体例を想定しておくことが大切である。

規則の工夫の視点

ボールの形状、得点方法、コートの大きさ、プレーする人数、サーブ方法 等

子供の願いや思い	「規則の工夫」具体例
コートの変えたい	コート2つ分を1つのコートにする
点をとられてしまう	コート内の人数を増やす
もっと点を取りたい	チーム全員が得点したら、ボーナス得点

※ボールについて：子供の実態に応じて、様々な種類を体験させてもよい。

(2) 低学年の学習過程

個人	集団
1年生	2年生

① 1、2年生の系統、そして中学年へ

ゲーム領域は集団対集団でゲームを行っていくが、低学年の発達の段階では、初めは自分(個)に目を向けることが多くなる。そこで、1年生のゲーム領域では、一人一人が多く得点できるようなゲームを通して有能感を高め、個人の課題を見だし解決できるようにする。鬼遊び、ボールゲームを学習する際に、それぞれの運動でなるべく多くのゲームに出会えるようにしたい。多様なゲームを経験することにより、様々な体の動きを獲得したり、皆が楽しめるような規則を工夫したりすることは、豊かなスポーツライフを送る基盤となる。今回例として示した学習過程では、6時間扱いの学習過程のうち、3時間ずつ2つのゲームが入るように示した。ゲームをする中で出てくる子供の思いや願いを解決していくことが大切である。今年度は「みんなが楽しいゲーム」にするために、教師が規則の工夫の視点を示し、それを子供が選びながら「楽しいゲーム」をつくっていくことを重視している。また、変更した規則でゲームをすることで、自分たちに合ったゲームをつくる面白さを味わうことができる。一人一人が活躍することや自分たちでゲームをつくっていく経験を積むことが、これからのゲーム領域の学習の土台となっていく。

2年生の学習過程では、徐々に集団(チーム)に目を向けさせ、学級全体で学習課題を解決していけるようにする。第1時で一人一人が見いだした「やってみたい」「できるようになりたい」「がんばりたい」という学習課題を学級全体で共有し、解決していく。単元前半には「どうしたら学級全体が楽しめるゲームにできるのか」を解決するための方法を共有していく中で、協働的に学ぶ場面が多く出てくる。1年生の学びが土台にあると、子供が主体となって規則を工夫していくことができる。単元後半には「どうしたらゲームに勝つことができるのか」が学習課題の中心となっていく。ネット型ゲームに発展する易しいゲームの特性の一つであるボールを相手コートに「落とす」、自分のコートに「落とさせない」ためには、どうしたらいいのか学級全体で解決していく。そこで学んだことをもとに、個人が何をしていけばいいのかを考え解決していくことで、最終的に個の学びに戻っていくように指導する。

②今年度提案する学習過程

<1年生>

時	1	2・3	4	5・6
段階	学習課題を選ぶ	学級全員で学習課題を解決する	学習課題を選ぶ	学級全員で学習課題を解決する
学習内容・活動	ゲームを楽しむ	<p>ゲーム①</p> <p>ゲームを楽しむ</p> <p>規則 どうしたらみんなが楽しいゲームになるのか</p> <p>態度 どうしたらみんなが気持ちよくゲームが</p> <p>攻め方 どうしたらゲームに勝つことができるか</p>	ゲームを楽しむ	<p>ゲーム②</p> <p>ゲームを楽しむ</p> <p>規則 どうしたらみんなが楽しいゲームになるか</p> <p>態度 どうしたらみんなが気持ちよくゲームが</p> <p>攻め方 どうしたらゲームに勝つことができるか</p>

<2年生>

時	1	2	3	4(本時)	5	6
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、より自分に合った学習課題を見付けたり解決したりする段階				
学習内容・活動	<ol style="list-style-type: none"> 場の準備 準備運動 ゲームにつながる運動 学習課題の確認 ゲーム① 振り返り② ゲーム② 整理運動 振り返り② 	<p>※基本的な流れは、第1時と同じ流れのため省略</p> <p>どうしたら学級全体が楽しめるゲームになるか</p> <p>規則 どうしたらみんなが楽しいゲームになるのか</p> <p>態度 どうしたらみんなが気持ちよくゲームができるか</p> <p>落とす どうしたら点が取れるか</p> <p>落とさせない どうしたら点を取らせないか</p> <p>どうしたらゲームに勝つことができるのか</p>				

(3) 学び合い・協働的な学習を促す手立て

①低学年段階における「学び合い」の姿

ゲーム領域は集団対集団で学習を行うという特性をもつ。本部会では子供一人一人の単元に対する思いや願いを学習課題として全体で共有し、学級またはチームでそれぞれの学習課題を解決していく学習過程を検討している。その中で、子供が「個別最適な学び」と「協働的な学び」とを往還して学びを深める姿を目指す。

部内授業での子供（2年生）の姿を基に、本部会では低学年段階の学び合いの姿を「個々の学習課題を共有し、学級全体で解決に向けて、ヒト・モノ・コトと関わる姿」とした。

②「学び」と「学び合い」の姿

「個々の学習課題を共有し、学級全体で解決に向けて、ヒト（友達や教師など）・モノ（教具など）・コト（学習課題など）と関わる姿」を学び合いの姿とするならば、個々の学習課題を周囲と共有しているか否かが「学び」と「学び合い」の違いと言える。子供が、ゲームに取り組んだり、授業全体の課題（めあて）を意識して活動したりする際、自分やチームの友達、相手チームのプレーに関する事、規則に関する事、情意的なことなど、考えている内容は個々によって異なる。このような姿は学習課題を共有する前の「学び」とした。

一方で、学習課題を共通認識した上で、学級全体やチームで学習課題の解決に向けて運動に取り組んだり、考えたりする姿を「学び合い」とした。例えば、友達に動きを伝える場面では、両者が共通の学習課題やポイントを認識した上で行われていれば学び合いと言える。しかし片方が学習課題やポイントを認識していない場合は、共通の認識がなく一方通行の意思伝達となるため、学び合っていないと考えた。

③学び合い・協働的な学習を促す手立て

本部会では、低学年での「学び」、「学び合い」を促すための手立てを考えた。

	ヒト（教師、友達など）	モノ（教具など）	コト（運動、規則、学習課題など）
学び	<ul style="list-style-type: none"> ○言葉掛け →友達との関わりを価値付け ○学習課題の提示 →活動の視点を焦点化する ○掲示物の活用 →共有した内容を可視化 	<ul style="list-style-type: none"> ○掲示物の活用 →これまでの共有した内容を可視化 	<ul style="list-style-type: none"> ○学習カードの記入 →運動との関わりへの振り返り ○言葉掛け →学習課題を意識した動きを価値付け ○学習課題の提示 →活動の視点を焦点化する ○教師によるICT活用 →動きの可視化 ○掲示物の活用 →共有した内容を可視化
学び合い	<ul style="list-style-type: none"> ○学習カードの記入 →友達との関わりへの振り返り ○言葉掛け →友達との関わりを価値付け、共有 ○グループ編成 →友達との意図的な関わりを引き出す チームの話し合い ○学習カードの共有＋工夫 →友達の思い・考えを共有 ○はじめの規則の設定 →みんなが楽しめるゲームするための規則の工夫 	<ul style="list-style-type: none"> ○はじめの規則の設定 →みんなが楽しめるゲームするための用具の工夫 	<ul style="list-style-type: none"> ○言葉掛け →学習課題を意識した動きを価値付け、共有 ○教師によるICT活用 →動きの可視化、共有 ○はじめの規則の設定 →みんなが楽しめるゲームするための規則の工夫

4 学習指導案

(1) 単元の目標

知識及び技能	ボールゲームの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、易しいゲームをすることができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	簡単な規則を工夫したり、攻め方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	ボールゲームに進んで取り組み、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、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。

(2) 単元の評価規準

知識・技能	① たまごボールの行い方について、言ったり書いたりしている。 ② 相手コートにボールを投げ入れたり、捕ったりしている。 ③ ボールが飛んできたコースに入っている。
思考・判断・表現	① たまごボールを行うための規則を選んでいる。 ② たまごボールの攻め方を選んでいる。 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 場や用具の安全をたしかめている。

(3) 学習過程（再掲）

第2学年 ネット型に発展するゲーム 「たまごボール」

時	1	2	3	4 (本時)	5	6
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、より自分に合った学習課題を見付けたり解決したりする段階				
学習内容・活動	1 場の準備 2 準備運動 ゲームにつながる運動 3 学習課題の確認 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	<p>※基本的な流れは、第1時と同じ流れのため省略</p> <p>どうしたら学級全体が楽しめるゲームになるか</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> 規則 どうしたら学級全体が楽しいゲームになるのか </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> 態度 どうしたら学級全体が気持ちよくゲームができるか </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> 落とす どうしたら点が取れるか </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 落とさせない どうしたら点を取らせないか </div> <p style="text-align: center;">どうしたらゲームに勝つことができるのか</p>				

(4) 単元の指導と評価の計画

	1	2	3	4	5	6
知技	①	② ③				
思判表		① ② ③				
態度	①	① ② ③ ④ ⑤				
教師の支援	夢中になれるように、「はじめの規則」はシンプルにし、子供がワクワクするゲームの提示をする。	みんなで学習したい学習課題について合意形成を図り決めていく。また、個人の課題も考えるように促していく。				

(5) 一単位時間の流れ(4/6時)

① 本時のねらい

- ねらったところにボールを投げることができるようにする。【知識及び技能】
- 友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを伝えることができるようにする。【思考力,判断力,表現力等】
- ゲームに進んで取り組むことができるようにする。【学びに向かう力, 人間性等】

② 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 用具の準備をする。 2 準備運動・ゲームにつながる運動をする。 3 学習内容を確認する。 ・ゲームの規則を確認する。 ・学習課題を確認する。	○音楽に合わせて行い、心と体のスイッチを入れやすくする。 ◎規則が十分に把握できていない子供には、実際のゲーム中に指導する。 ○子供と合意形成を図って決めた学習課題を確認する。	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> どうしたら点が取れるだろう </div>		
4 ゲーム①に取り組む。 1ゲーム 4分 ×2 5 振り返り①をする。	○意欲的に取り組んでいる子供を称賛する。 ○空いているところをねらっている子供を称賛し、どうやったのか問いかける。 ○ゲーム間に考えを伝え合っているチームを称賛する。 ○学級全体で学習課題について話し合い、全員で共有する。 ○発問「どうやったら点が取れましたか？」 ・空いているところをねらう(前・後・横) ・フェイントする ・捕ったらすぐに投げる	
6 ゲーム②に取り組む。 1ゲーム 4分 ×2 7 整理運動・用具の片付けをする。 8 振り返り②をする。	○振り返りで取り上げたことを実践している子供や、友達の動きをよく見たり、言葉をかけたりしている子供を称賛する。 ◎動きが分からない子供に対しては、同じチームの子に「○○さんにどんな声掛けができる？」とアドバイスすることを促す。 ○使った部位をほぐし、片付けを始めるよう言葉掛けをする。 ○今日の学習課題について振り返るとともに、次時に学びたい学習課題についても話し合う。	□ねらったところにボールを投げることができる。(行動観察、学習カード) □友達のよい動きや考えたことを伝えている。(行動観察、学習カード)

『子供大好き』『体育大好き』『仲間大好き』

ゲーム部で共に学びません

「ゲーム領域に興味がある!」「体育の勉強をしたい!」

そんなあなたは、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。

ゲーム領域の研究ばかりでなく、部会のはじめには「いろはのい」という時間があり、「悩み」や「明日から実践できるネタ」などを共有する時間があります。

ゲーム部会のホームページには、これまでの研究で作成した指導案や学習資料等をアップしています。ぜひ、ご活用ください!

こちら



【ゲームハンディブック】

今までゲーム部が作成したゲームがまとまっている資料です。

【実証授業資料】

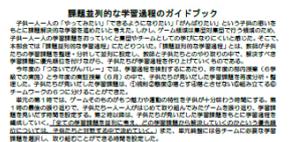
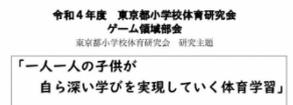
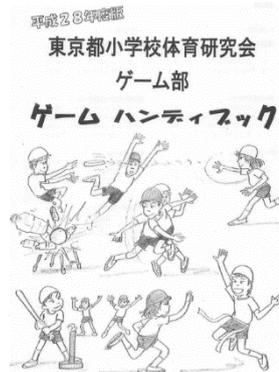
これまでの実証授業の資料が掲載されています。

【課題並列的な学習過程のガイドブック】

課題並列的な学習過程を進めるにあたって、どのようなことに気を付ければよいかをまとめたものです。

【学習課題と手立てのサポートブック】

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。



実証授業のお知らせ

日時 令和5年度 10月27日(金)

場所 墨田区立業平小学校 体育館

単元 第2学年
ボールゲーム 「たまごボール」

授業者 齋藤 悠也 教諭

