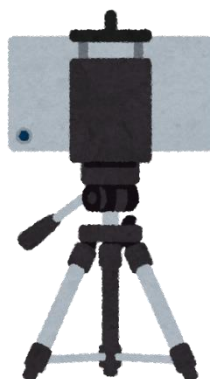


ゴール型ゲーム指導資料 解説

「走って
つないで
ゴール！」

一人1台の学習者用端末活用ガイド



本資料は、一人1台の学習者用端末を活用したゴール型ゲームの指導資料の解説マニュアルです。

ゴール型ゲーム指導資料「走って つないで ゴール!」は、大きく「導入」「動画チャンネル」「掲示物」「学習カード」「言葉掛け働きかけ集」で構成されています。本マニュアルを御参照いただき、ぜひ御活用ください。

1. 教材の導入の仕方

ファイルを選択すると次の画面が開きます。



ボタンをクリックするとそれぞれの教材に移動します。

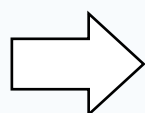
使用する教材を選んでクリックしてください。

2. 各教材の説明

導入 は、ゴール型ゲームの導入時に、児童に提示・配布するための資料です。



をクリックすると、はじめの画面に戻ります。



これから始まる

走って

つないで

ゴール!

ゲームの行い方やはじめの規則の説明を示しています。児童に提示・配布することで教師の学習指導時間を減らし、児童の運動時間を増やすことができますと考えます。



動画チャンネル

は、児童にゲームでの動き方、簡単な作戦を提示する資料です。

動画 チャンネル

動画教材として、教師が動き方を見本として示しています。児童が具体的な動き方を理解し、ゲームで動き方を選べるようにすることに効果的であると考えます。

動画教材は、児童一人一人が場所や時間に関係なく使用することができるよう、共有アプリケーション等で配布し、御活用ください。

クリックすると、各動画が再生されます。

走って
つないで
ゴール!

チャンネル
走って つないで ゴール!



クリックすると動画チャンネルの元の画面に戻ります。

掲示物

は、授業時に掲示する資料です。「規則の考え方」「具体的なゲームの規則」「1時間の流れ」

「分担表」「コート図」で構成されています。

クリックで次のスライドへと進みます。

適宜、必要な資料を印刷・配布し、御活用ください。

掲示物

※印刷(児童がゲーム中での使用)

はじめの規則

- <ゲームの行い方>
 - ・コートの中は 攻め 3人と守り 2人
 - ・1回ごとに ローテーション
 - ・攻めと守りが交代するゲーム
 - ①攻め 1セット3回 → 守り 1セット3回
 - ②1回の攻めは3回
 - ③タッチダウンしたら「タグ!」と呼ばれたら
 - コートの外に出たら ボールを落とすたら 攻めが1回終了

<原則>

- ・相手をたたく・ける・おす・ぶつかる・つかむ
- ・タグを手でおさえる
- けがにつながる動き

1時間の半日の流れ

学習のながれ

- あてのかくにん
- じゃんび運動
- 場のじょんび
- ゲーム①
- チームタイム
 - ・よくせんは運動のどっただから、
 - ・一週間をみる、作戦を確かめる、
 - ・上手になりたいことは、練習
- ゲーム②
- 場のかたづけ
- せいい運動
- あいかえりタイム
 - ・いい攻めや守りをつかっただから、
 - ・たしめたいことはあるかな、

学習カード

は、授業時に児童に配布する資料です。Microsoft Excel で作成されたもので、デジタルワークシートとしてそのまま配布することができます。

学習カード

記入例

学習カード 名前

第 1 時

みんなのめあて

みんなが楽しめる規則を考えて楽しくゲームをしよう

わたしのめあて

ともだちと話し合いながらゲームの規則を考える。

学習のふりかえり

楽しくゲームすることができた	◎	タグをとられないようにゴールに向か	みんなのめあてを達成するための自分のめあてをもたせす。
みんなのめあてに近づけた	○	タグをとることができた	
今までできなかったことや分からなかったこと（運動やさくせん）ができるようになったり、分かるようになった	○	「あっ、わかった」「あっ、そうか」と思ったことがあった	○

がんばったこと・できるようになったこと、自分や友だちのよかったところ、もっとこうしたい！など

はじめてのゲームだったけど、考えてできた。相手のいないところをさがして3点をとることができた。
○○さんが、声をよく出していたのでいいなと思った。
もっととくえんが入る規則がいい。
ふりかえりは、◎ ○ △ から 選択し、学習感想は自由に記述できるようにします。

わたしのとくえん てん

チームのなかまから

先生から

教師や仲間との共同編集をすることができます。

自分が動いたところを書き込んだり、選択することができます。

学習カード

名前

第 1 時

みんなのめあて

みんなが楽しめる規則を考えて楽しくゲームをしよう

わたしのめあて

学習のふりかえり

楽しくゲームすることができた	◎	タグをとられないようにゴールに向か
じゅんびやかたづけができた	◎	タグをとることができた
今までできなかったことや分からなかったこと（運動やさくせん）ができるようになったり、分かるようになった	◎	「あっ、わかった」「あっ、そうか」と思ったことがあった

<学習感想>

がんばったこと・できるようになったこと、自分や友だちのよかったところ、もっとこうしたい！など

「みんなのめあて」を見て自分のめあてを書き込むことができます。

単元や授業で身に付けたい力や、教師のねらいに合わせて「学習のふりかえり」項目を設定しましょう。

3段階から選択して評価する形式です。

振り返りの視点を示し、自由記述で振り返りを記述します。
文字の大きさや入力方法は実態に合わせて調整しましょう。

児童個人の得点を記録します。

得点の少ない場合は、児童が活躍できるように支援を考えましょう。全体の傾向を把握し、ゲームの規則の変更につなげることもできます。

わたしのとくてん			てん		
チームのなかまから					
先生から					
▲ ▼		▲ ▼		▲ ▼	
▲ ▼		▲ ▼		▲ ▼	
▲ ▼		▲ ▼		▲ ▼	
▲ ▼		▲ ▼		▲ ▼	
スタートゾーン					

共同編集機能を使って、教師の指導や助言をすぐに送ることができます。

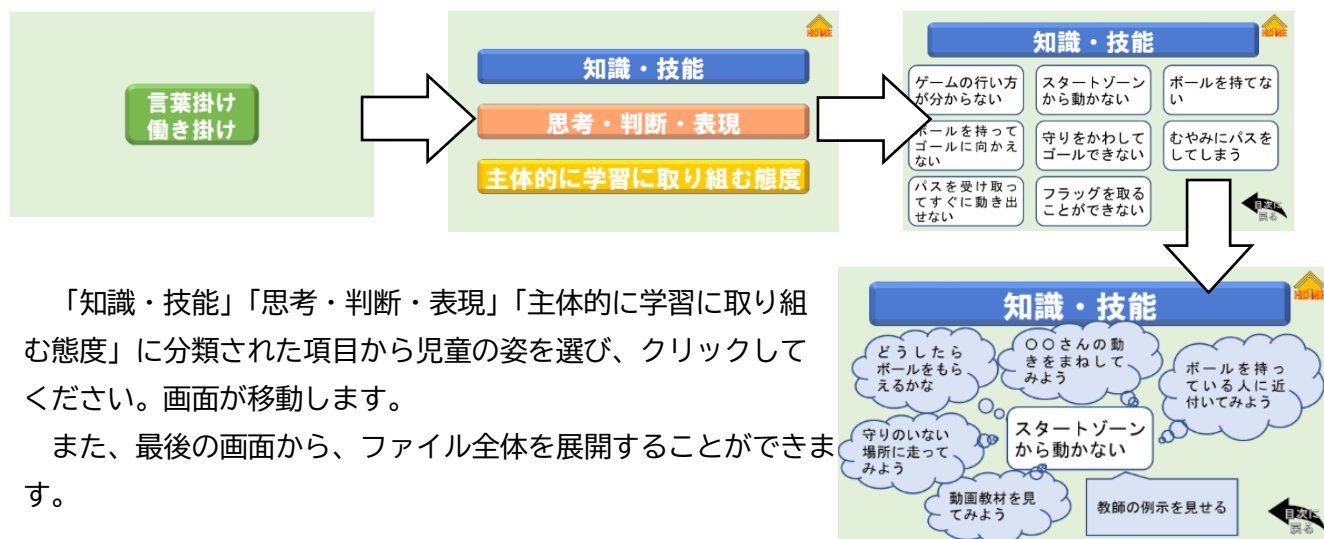
授業時間外にも共有することができますので、随時、変更することが可能です。

コート内の動きの方向や量をタップして直接書き込んだり、数えたりすることができます。

チームで共有することで、作戦の立案につなげることができます。

言葉掛け 働き掛け

は児童に対する教師の支援をまとめた資料です。児童の姿から、必要な支援を探すことができます。



3. 単元での活用例

1 単元名 ゲーム ゴール型ゲーム 「走って、つないで、ゴール」

2 単元の目標

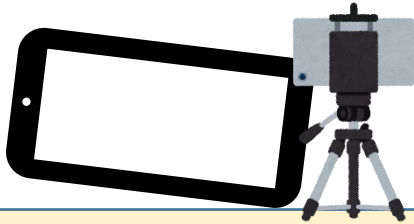
知識及び技能	ゴール型ゲーム（フラッグフットボール）の行い方を知るとともに、易しいゲームをすることができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。
学びに向かう力、人間性等	運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

4 単元の指導計画

時間	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時
めあて	みんなが楽しめる規則を考えて、楽しくゲームをする。			得点するための動きを考えて、ゲームをする。 得点をするための作戦を選んで、ゲームをする。		
学 習 過 程	1 集合・整列・挨拶をする。 2 学習のめあて、単元の進め方を知る。 <div>一人1台の学習者用端末の使い方を確認する。</div> 3 規則の確認をする。 4 準備運動をする。 5 ゲームにつながる運動をする。 <div>・ボールギャザー ・二人でタグ ・じゃんけんタグ&ラン ・くるくるパス</div>	1 集合・整列・挨拶をする。 2 学習のめあてを確認める。 <div>よい動きの動画を提示する。</div> 3 規則の確認をする。 4 準備運動をする。 5 ゲームにつながる運動をする。	1 集合・整列・挨拶をする。 2 学習のめあてを確認める。 3 規則の確認をする。 4 準備運動をする。 5 ゲームにつながる運動をする。 <div>・じゃんけんタグ&ラン ・くるくるパス ・タグ取り鬼</div>	1 集合・整列・挨拶をする。 2 学習のめあてを確認める。 3 準備運動をする。 4 ゲームにつながる運動を選択し、チームで行う。 5 場の準備をする。 6 ゲーム①に取り組む。 第3時までの振り返りを生かして 総当たり戦2回戦か対抗戦を選択する。 7 ゲーム①の振り返りをする。(チームで、以下の3点から選択し振り返りをする。) ・得点につながる動き ・ゲームに合った効果的な攻め方や守り方 ・簡単な作戦		
	6 場の準備をする。 <div>ゲーム中の動画を撮影する。</div> 7 試しのゲームに取り組む。 8 試しのゲームの振り返りをする。 (全体 規則について) 9 ゲームに取り組む。 総当たり戦①	6 場の準備をする。 7 ゲーム①に取り組む。 総当たり戦② 8 ゲーム①の振り返りをする。 (全体 規則について) 9 ゲーム②に取り組む。 総当たり戦③	6 場の準備をする。 7 ゲーム①に取り組む。 総当たり戦④ 8 ゲーム①の振り返りをする。 (全体 技能について) 9 ゲーム②に取り組む。 総当たり戦⑤	<div>チームのめあてにあわせて、撮影動画を確認める。</div> 8 ゲーム②に取り組む。 9 場の片づけをする。 10 整理運動をする。 11 学習の振り返りをする。 (個人→チーム 技能や作戦について)		
	10 場の片付けをする。 11 整理運動をする。 12 学習の振り返りをする。 (個人→全体 規則や技能について)	10 場の片付けをする。 11 整理運動をする。 12 学習の振り返りをする。 (個人→全体 規則や技能について)	10 場の片付けをする。 11 整理運動をする。 12 学習の振り返りをする。 (個人→全体 技能について)			
	<div>デジタルワークシートに個人の振り返りを記入する。</div>					
	<div>教師から課題となる動画を配布する。</div>					
	13 集合・整列・挨拶をする。	13 集合・整列・挨拶をする。	13 集合・整列・挨拶をする。		12 集合・整列・挨拶をする。	
	<div>撮影動画、デジタルワークシートを共有する。</div>					

3 単元の評価規準

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
単元の評価規準	①フラッグフ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ボールを持ったときにゴールに体を向けることができる。 ③味方にボールを手渡したり、パスを出したり、ゴールにボールを持ち込んだりすることができる。	①攻めを行いやすいようにするなどの規則を選んでいる。 ②ボールを持っている人とボールを持っていない人の役割を踏まえた作戦を選んでいる。 ③パスを出したり、ゴールにボールを持ち込んだりするときの工夫を友達に伝えている。	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場や用具の安全を確かめている。



ゴール型ゲーム指導資料 解説

「走って つないで ゴール！」

一人1台の学習者用端末活用ガイド

東京都教職員研修センター

研修部 教育開発課

福生市立福生第四小学校

主任教諭

酒井 隆史

令和5年 3月