



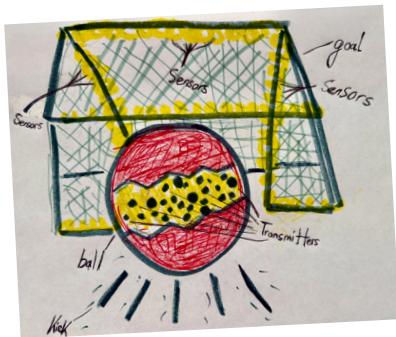
チームでゴールを達成する 教師用ガイド

色でひろがるクリエイティブの世界



これは先生方のための準備用ガイドです。Crayola Creativity Weekの日替わりテーマ「チームでゴールを達成する」に向けて作成されています。思考シート「ボールをデザインしよう」と「プレーする場所」の2つがついており、ダウンロードや印刷が可能です。思考シートは生徒に配ってもいいですし、生徒には何も書かれていない白紙の紙で作業してもらい、思考シートを教師用のガイドとして使っても構いません。どんな場合も、生徒がさまざまな画材を使って取り組めるようにしてください。

動画では、サッカー選手のハリー・ケインとマット・ターナーがチームワークについて話しています。また、米国ではサッカー、他の多くの国ではフットボールと呼ばれるこのスポーツが、世界中の人びとにどれほど愛されているかについても語っています。そして2人は、ベン・レーウィル著、マリナ・ルイズ画の絵本『Let's Play Soccer』を朗読します。ハリーとマットは、ボールと場所があり、仲間さえいれば、いつでもどこでもサッカーができると力説します。



ブリー S.

学習目標 - 生徒にできるようになってほしいこと:

- ・サッカー／フットボールにおける創造力とチームワークの役割を探る
- ・このスポーツが、話す言葉やお気に入りチームのカラー、住む場所にかかわらず、世界中の人びとを結びつけるということについて考える
- ・昔から人びとが、いかにチームワークで協力し、フィールドの上でボールを動かすことに取り組んできたか、その歴史を振り返る
- ・みんなで協力しながらゴールを目指し、一緒に取り組むことの変わらない楽しさを感じる
- ・一緒に取り組みながら、創造的に問題を解決する能力や革新的なアイデアを使うチャンスを見つける



「ボールをデザインしよう」の思考シートを使って、プロスポーツやエンターテインメントから、カジュアルなコミュニティスポーツまで、今も昔も球技が世界中でどのように楽しまれてきたか、その歴史と地域性について考えましょう。特定のスポーツの歴史について調べてもよいですし、古代の人びとがどのように球技に親しんでいたかを探ってみたり、現代のサッカーの文化や言葉が国によってどう違うかを調査したりするのもよいでしょう。リサーチしたことを発表する際は、スポーツキャスターになりきってみたり、球技にまつわる短い物語を作ったりするなどの方法もおすすです。



創造力とサッカーに関する知識をもとに、今までにないデザインやあっと驚く特徴のあるボールを考案してもらいましょう。自分が調べたことに、現代の技術や最先端の要素を取り入れて、自分だけのまったく新しい特別なボールをデザインしてもらいます。例えば、耐水性のボールや空気抵抗がより少ないボール、生分解性のボールなどです。あるいは、スピードや回転、軌跡などのパフォーマンス指標を追跡・記録するセンサー付きで、ゴールポストやスコアボードと連携しているボールなども考えられます。



生徒がスケッチを発表する際は、自分が考えたデザインと革新的な特徴について話してもらいます。そのボールはどんな問題に対処しているか？ そのボールで試合はどのように改善されるか？ どんな素材を使っているか？ なぜその素材を選んだのか？ 他にどんなアイデアを思いついたか？などを尋ねてみてください。



他の生徒に、クラスメートが考えたボールのデザインや革新的な特徴への感想を述べてもらいます。そのボールを実際に蹴っているシーンを想像し、「もしこうだったら？」と問いかけることで、新しいアイデアを共有したり、可能性を広げたり、試合をより良くしたり、問題を解決したりする方法を考えられるよう促しましょう。

話し合いの後は、みんなで協力して新たなアイデアを加えるこのプロセスが、サッカーの試合で必要とされるチームワークとどのように似ているかを尋ねます。



Learning

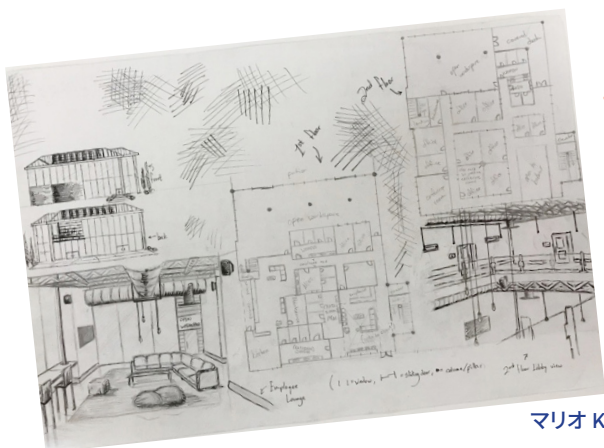


チームでゴールを達成する 教師用ガイド

色でひろがるクリエイティブの世界



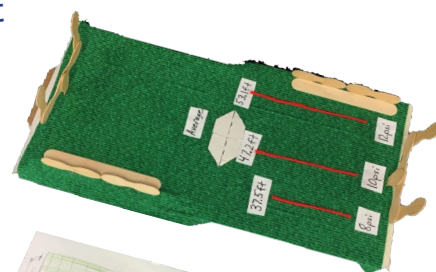
「プレーする場所」の思考シートを使って、サッカーをするさまざまな場所について生徒に考えてもらいます。プレーする場所は、広々とした野原でも、舗装された空き地でも、都心のビルに囲まれた埋め立て地でも、高層ビルの屋上でも、水に浮かぶ船の上でも構いません。世界中のユニークな競技場について調べるのもいいですし、遊び慣れた地元の場所を思い描いてもいいでしょう。



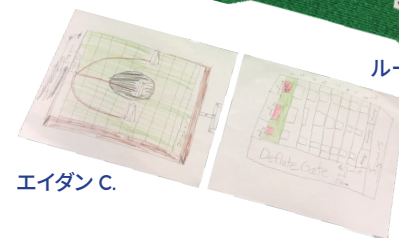
マリオ K.



既存概念にとらわれず、創造的に考えるよう促して、プレーする場所を**描いて**もらいます。プロサッカーチームのフィールドか、誰でも使える場所か、どのくらいの広さか、ビーチ沿いや船の上、あるいは高層ビルの屋上といったユニークな場所か、などといった要素を考えてもらいます。



ルーカス B.



エイダン C.



生徒がスケッチを**発表する**際は、取り入れた技術や、安全性、利便性、考慮した周囲の環境などについて話し合ってもらいます。**#CrayolaCreativityWeek**を使って作品をソーシャルメディアに投稿する場合は、生徒がその「プレー場所」をどんなところに作るつもりなのかを明記してください。



その場所に対し、クラスメートにコメントしてもらいます。そのプレー場所へのフィードバックでは、興味を抱いた特徴を伝えたり、そのプレー場所を他のスポーツやさまざまな目的にも活用できるようにする方法を**提案したり**してもらいましょう。生徒たちが企画委員会やコミッショナーになりきって、力を合わせてデザインをより良くし、計画を成功させるようなストーリーを演じるのも一案です。あるいは、「3つの良い点」と「1つの願い（こうなったらいいな）」を挙げてフィードバックする方法を提案してもよいでしょう。まずデザインの良い点に注目し、さらにその良さがもっと活かせるような提案を加えるというものです。



アレックス P.



「チームでゴールを達成する」のアクティビティが終了したら、**学習目標**について話し合います。サッカーは創造性やチームワークを育み、試合をしたり見たりすることで他者や文化についてより深く知ることができるということについて**考えてもらいます**。

先生方と保護者の方々への注記：
その他の創作のヒントや実践的アクティビティは、
Crayola.com/CreativityWeekをご覧ください。
生徒さんの作品をソーシャルメディアでシェアする場合は、
#CrayolaCreativityWeekを使用してください。



色でひろがるクリエイティブの世界
教師用ガイド

©2025 Crayola