

1 研究構想図

* 研究仮説

一人一人が豊かにかかわり合いながらベースボール型の楽しさを学び、チームの力を高めるための学習サイクルを形成していくことができれば、一人一人が「チームの力」を高めることができるだろう。

* 研究内容

- ボール運動の年間計画の作成：型に応じたボール運動の特性にふれ、学習の積み上げが生きる年間計画
- 学習過程の工夫：チームへの貢献につながる、課題解決に向けた活動を一人一人が積み重ねることができるように、「知る段階」「高める段階」の学習内容を吟味
- 評価の工夫：課題解決の実感を得るための自己評価活動（一人一人の学びを的確に評価し、より学習を深化させていくための評価規準の設定）
- 学習資料の作成：思考・判断の力を伸ばすための学習資料の充実

2 研究内容

(1) ベースボール型の授業づくり・・・チームづくり型授業モデルを活用して

本部会では、ここ何年間かベースボール型の実証授業を行っていなかった。新学習指導要領の全面実施を受け、今年度はベースボール型について研究を進めることとした。研究を進めるにあたっては、以下の点を特に大切にするようにした。実証授業は、年間計画に基づき、第5学年のボール運動の2単元目で行った。

①ベースボール型特有の楽しさ

- 進塁し得点する楽しさ
- 進塁を阻止する楽しさ

②教材の価値

- 一つ一つのプレーの間には必ず「間」が存在し、攻撃の機会が等しく保障されているので、一人一人のプレーに意識が集まり、よさを見付けたり認め合ったりしやすい。
- 一人一人が作戦を意識しながら、チームとしての技能を発揮する学習が展開しやすい。
- 「チームとしての態度」（協力）が表れる場面が多く、チームづくり型授業モデルの学習の進め方を理解するのに適している。

③ベースボール型の学習で大切にしたいこと

- 一人一人の役割分担を意識してゲームを行うこと。
- 一人一人の攻撃の機会を保障できるので、ベースボール型特有の楽しさを実感させながらゲームを行うこと。
- ゲーム状況に応じて（走塁や守備、攻撃など）一人一人の自発的な判断力を育てながらゲームを行うこと。
- 作戦やめあてを確認しながら、よさを認め合うゲームを行うこと。

(2) 評価の工夫・・・ゲームを観察評価し、指導に生かすための指標づくり

授業における教師の重要な役割は、児童の学びの様子を観察して、適切な指導をしたり、評価をしたりすることにある。ボール運動では、ゲーム中に児童がコート内を様々な状況のもとで複雑に動き回っているため、それらを適切に見とることが難しい。

そこで、今年度は教師の「児童を見る目」を養い、適切な指導・支援ができるように、想定されるゲームの状況下にある児童の姿をあらかじめ指標として表すこととした。

児童は、ただやみくもにコート内を動き回っているのではなく、状況に応じた意思決定とそれに基づいた技能発揮をしていると考える。それらを段階的に示し、教師が「これがよい動きなのだ」と見とることが容易になるようにした。今後も、型や種目に合わせた指標を作成していく。

3 授業モデルの活用

(1) 単元計画

●第1・2学年 仲間づくり型

| | 0 | 2～3 | 4～6 時 |
|-------------------------------|-----------------|---------|-------|
| 0 | 今もっている 力で楽しむ | 工夫して楽しむ | |
| 45 | ゲームに取り組む時間 | | |
| | ゲームを振り返る時間 | | |
| | ゲームに取り組む時間 | | |
| *ゲームの時間によっては、振り返りとゲームをもう一度行う。 | | | |

低学年では、一単元の時間を短くし、より多くのゲームに取り組みさせる。そこで、今もっている力で楽しめるゲームを設定し、児童が自分たちで規則や攻め方を工夫できるようにする。

●第3・4学年 仲間づくり型

| | 0 | 3～4 | 6～8 時 |
|------------|-----------------|---------|-------|
| 0 | 今もっている力で 楽しむ | 工夫して楽しむ | |
| 45 | (総当たり戦) | (対抗戦) | |
| | ゲームに取り組む時間 | | |
| | ゲームを振り返る時間 | | |
| ゲームに取り組む時間 | | | |

中学年では、低学年のときよりも一単元の時間を長くし、それぞれの型の特性を十分味わえるようにする。また、型の特性と児童の実態を踏まえてはじめてのゲームを設定する。

●第5・6学年 チームづくり型

| | 0 | 1～4 | 5～8 時 |
|----|-------------|------------------|-------|
| 0 | 知る | 高める | |
| 45 | ゲームに取り組む時間① | チームの課題に応じて活動する時間 | |
| | ゲームを振り返る時間 | ゲームに取り組む時間① | |
| | ゲームに取り組む時間② | ゲームに取り組む時間② | |

ゲーム領域からの学びの系統性を考慮し、チームの力を知る段階では、一単位時間の流れをゲーム領域と同様に設定している。高める段階では、課題解決に重点を置いた学習を展開する。

(2) 指導のポイント

●第1・2学年

- ・きまりや規則を守る、勝敗を認めるなどすべての学習の基礎を育むことが重要である。
- ・振り返りは主に学級全体で行うが、児童の実態やゲームの様相によっては、チームごとに取り組みさせることもある。
- ・ゲーム領域は、児童の運動遊びから派生したものであるため、相互審判で行わせる。
- ・低学年の児童は、自分の活躍に目が向きやすいので、「チームのめあて＝友達と協力してがんばること」を決めさせることで、仲間と学習していることを意識付けさせる。
- ・得点をすぐに確認できるように、得点箱は、例えば紅白球を区切って入れられるようなものを作成しておく。

●第3・4学年

- ・作戦を考えさせたり、規則を工夫させたりして、自分たちの力に合ったゲームにしていこうことが学習の中心となる。
- ・振り返りは「学級全体⇒チームごと」の順に取り組みさせる。
- ・低学年同様、相互審判でゲームを行うことを基本とする。
- ・チームごとに作戦（今もっている力で協力し合っていること）を考えさせ、そこから自分のめあて（作戦を成功させるためにできること）を立てさせる。
- ・できるだけ、均等なチーム編成を行い、固定したチームでゲームを行う。

●第5・6学年

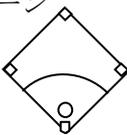
- ・ミニゲームやメインゲームの時間を多く確保し、ゲーム中心の授業展開とする。メインゲームを多く経験することにより、チームの課題が明らかになり、それに基づいて練習をしたり、作戦を修正したりすることができる。
- ・チーム対チームで行う領域の特性上、チーム内でのかわり合いは不可欠である。児童の人間関係や技能差を十分把握したうえでチームを編成し、学習中のよいかかわり合いを価値付けることで、受容的な雰囲気のもとで学習が進められる。
- ・めあて・作戦の設定→ゲーム・チームの課題に応じた活動→振り返り→修正・継続という学習サイクルの中で、一人一人が課題解決を積み重ねられるようにする。

(3) 一単位時間の考え方 (第5学年 ベースボール型「ティーボール」 高める段階)

ねらい

- 技能：状況に応じて、進塁する、または進塁を阻止するためにチームとしての技能を発揮することで、楽しくゲームをすることができる。
- 態度：友達と助け合って進んで活動に取り組み、互いのよさを認め合おうとすることができる。
- 思考・判断：チームの力を高めるために、チームの特徴を生かした作戦を立てたり、チーム時間の活動を工夫したりすることができる。

流れ

| 学習活動 | 評価 | 支援・助言・環境設定等 |
|---|---|--|
| <p>○チームの課題に応じて、それぞれのチームで活動をする。 (チームのよさに基づいた練習、前時の課題に基づいた練習、より具体的な作戦の立案など)</p> | | |
| <p>○作戦とめあてを意識してチームの力を高めるための活動に取り組む。</p>  | <p>○チームの課題を解決するために、チームの時間の活動を工夫している。【観察】</p> | <p>○各チームの作戦やめあてを確認しておき、指導・支援の対象を把握する。</p>  <p>○ゲームで使用するコートをもそのまま使用し、準備を簡略化する。(6チーム3コート)</p> |
| <p>○友達と助け合い、作戦を意識しながら楽しくゲームに取り組む。 (ゲーム①として1イニング、ゲーム②として2イニング、同一チームと対戦する)</p> | | |
| <p>○チームの作戦を意識してゲームをする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>・人数：攻撃は打者一巡。守備は5人。守備側は、打席ごとにメンバーをローテーションする。 *打者一巡での攻守交代を原則とするが、2イニング目は時間で区切ることもある。 ・得点：ティーバッティング後、アウトになるまでに進塁する。残塁あり。本塁に戻れば1点。 ・アウト：本塁前のアウトゾーンにボールと守備チームの内2人が入った後、「アウト」コールをしたとき。</p> </div> <p>○ゲーム①とゲーム②の間に、作戦を話し合ったり、課題に応じた練習をしたりする。(ゲームが終了したコートから)</p> <p>○学習の振り返りをする。</p>  | <p>○チームとしての技能を発揮し、ゲームに参加している。【観察】</p> <p>○友達と助け合って進んで活動に取り組む、互いのよさを認め合おうとしている。【観察】</p> <p>○ゲームを振り返って、作戦の有効性を考えたり、友達やチームのよさを伝え合ったりしている。【観察、発言、学習カード】</p> | <p>○掲示資料</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習の見通しが分かるもの ・チームのめあて表 ・対戦表、結果表 <p>○用具の準備</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゼッケン ・バット ・ボール ・学習資料 ・筆記用具 ・バット収納用コーン <p>○自分の役割が分からない児童や状況に応じた活動がなされていない児童を中心に個別に支援する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・塁間12mのコート ・直径1mのアウトゾーン  <p>○細かいルール</p> <ul style="list-style-type: none"> ・バットは目的に応じて選択することができる。打撃後、バットは必ずバットボックスに収めてから走塁する。 ・セーフティーゾーンには、打撃前に守備が入れない。 |

4 資料（研究仮説の実証に向けて）

(1) 「ベースボール型の楽しさを学び」に対して

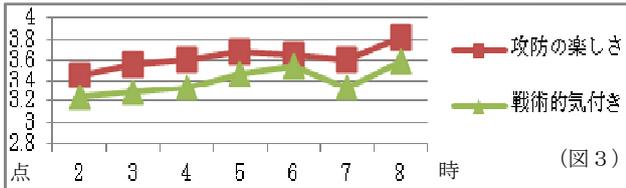


図3は、本部会でとらえたベースボール型特有の楽しさについて調査した結果である。評価得点が比較的安定して高得点を保っていることから、ベースボール型の楽しさを味わっていることが分かる。

今年度は、ゲームの様相に応じてルールを変更してスモールステップで追究する課題を高めたり、意思決定やチームへの貢献に対する意識に着目した評価指標をあらかじめ設定したりして児童の学びを保障していった。同図にあるように、戦術的気付きが得られたという回答も高まっていることから、ゲームの中で児童の学びがあったことが分かる。

(2) 「チームの力を高めるための学習サイクルを形成することができれば」に対して

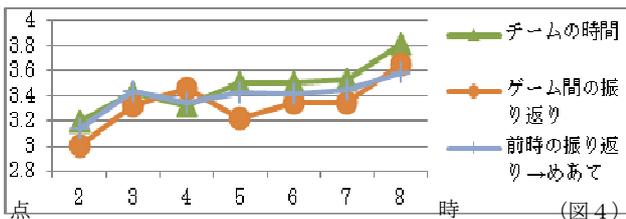


図4は、本部会が提案する授業モデルとそれに基づいて取り組まれる「チームの力を高めるための学習サイクル」の諸要素における有効性についての調査結果である。知る段階において展開されたゲーム間での全体の振り返りや、高める段階で設定されたチームの課題に応じて活動する時間の数値が高まっていることが分かる。

それぞれの段階で意味のある学習活動が展開されたことが分かる。

(学習資料の分析から)

| Aさんの場合 | 第4時 | 第5時 | 第6時 | 第7時 |
|--------------|---|--|--|--|
| めあて | 3点以上点を入れる。 | 守備でボールを落とさないでとる。 | 守備でちゃんと自分の役割を果たす | 精一杯応援したりチームに点を入れる。 |
| 他者評価 | 3点以上点を入れてすごかったね | 中継プレー、もっと頑張ろうね | すごくよく守備ができたね。 | チームに点を入れていたね。 |
| 自己評価 | 4点チームに点を入れてよかった。 | ボールをとれないで後ろになってしまった。 | みんなも自分も守備がうまくなって、中継もできたしちゃんとアウトできた。 | 応援もたくさんできてチームには1点しか入れられなかったけど楽しかった。 |
| 教師によるフィードバック | いっぱい得点することができたね。次のルールでは1点を争う試合になります。チームのためにどうすることが役に立つか考えよう | とるためには、というよりはアウトにするためには、と考える方がよさそうですね。 | 今日の守備、今までで一番よかったです。次はチームでもっとよくするためにどうするか考えてめあてをたてよう。 | 得点も大切ですが、チームのために役立つことが1番です。互いにそれができたらよいチーム！がんばろう |

上記の表は、ある児童の学習サイクルの様子である。単元前半は、得点を取る、ボールを捕る等の個人技能での貢献を考えていたが、学習を積み重ねていくにつれ、チームとしての技能を中心にめあてを立てたりそれに応じた振り返りをしたりと、記述の質が変化している様子が表れている。

(3) 「一人一人が「チームの力」を高めることができるだろう」に対して

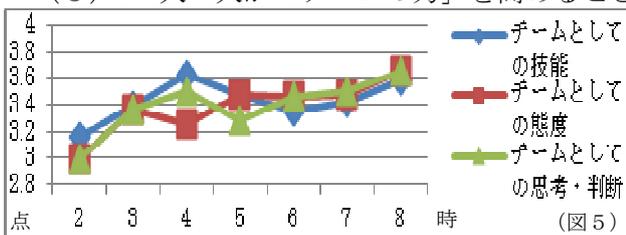


図5は、単元が進むにしたがってチームの力がバランスよく高まっているという実感があることを示している。チームを構成する一人一人がチームの力の要素を理解し、それら高めようと努力する姿を実証授業の中で多く見取ることができた。

5 研究のまとめ

(1) 成果

- ・研究仮説の実証に向けて講じた手だてが有効に働き、チームの力を高めることができた。

(2) 課題

- ・一人一人に焦点を当てた仮説検証の充実（意識調査の手法、統計処理、映像資料の活用など）
- ・学びに応じたルールの変更についての研究
- ・ゲーム領域部会との更なる連携

6 研究に携わった人

西島 秀一 濱田 哲 下橋 良平 荒西 岳広 石原 朋之 長谷川良祐 境 義史 神谷 潤(授業者)
 水谷 知由 森 健一郎 竹内 治成 浅川 泰裕 永井 大輔 小宮山詠美 加藤慎太郎 新井 拓
 石井 幸司 平井 政知 亀山 高大 丹野 雄二 野口 由博 関口 亮治 金指 大輔 坂本 尚毅