

平成23年度

東京都小学校体育研究会 授業研究会

ボール運動領域部会

〈東京都小学校体育研究会・研究主題〉

児童一人一人の力を伸ばす体育授業の工夫

〈ボール運動領域部会・研究主題〉

一人一人がチームの力を高めるボール運動の学習

～「チームづくり型」授業モデルを活用したベースボール型の授業づくり～

〈目次〉

I	研究構想図	1
II	研究主題について	2
III	研究の仮説	7
IV	研究の内容①年間計画	9
V	研究の内容②単元計画	12
VI	研究の内容③評価	16
VII	研究の内容④評価規準	18
VIII	研究の内容⑤指導と評価	20
IX	研究の内容⑥学習資料	21

※別紙にて「チームづくり型」授業モデルを提案しています。

平成23年10月18日（火）練馬区立大泉東小学校

第5学年 ベースボール型 「ティーボール」 授業者 神谷 潤

指導・助言 足立区教育委員会指導主事 井上 龍夫 先生

I 研究の構想

社会的背景、教育課題、学習指導要領の全面实施

【研究構想図】

〈都小体研研究主題〉

「児童一人一人の力を伸ばす体育授業の工夫」

—授業モデルの活用を通して—

昨年度の研究の継続・発展

- 成果
 - ・ボール運動における、「分かる・できる・かかわり合う・つなぐ」の明確化
 - ・ゲーム部会との研究内容の連携
 - ・簡易化されたゲームの有効性を検証
 - ・VTR を併用した実証授業の検討
- 課題
 - ・個やチームの変容についての見取る方法の精選
 - ・ゲーム領域との系統性の検討
 - ・中学校球技領域への接続

研究主題具体化のための基礎研究

- ☆児童の実態
- ☆児童の心身の発達の特性
- ☆新学習指導要領及び解説書
- ☆各「〇〇型」の特性・身に付けさせたい内容
- ☆ボール運動における「一人一人の力」の検討
- ☆ボール運動の授業モデルの活用に向けて

〈部会研究主題〉

一人一人がチームの力を高めるボール運動の学習

～「チームづくり型」授業モデルを活用したベースボール型の授業づくり～

〈研究の仮説〉

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。

〈研究の内容〉

- ① ボール運動の年間計画
 - 児童一人一人が「型に応じたボール運動の特性」にふれ、チームの力を高めていくための 2 年間の学習計画
- ② 授業モデル
 - 昨年度までの研究を基盤にした「チームづくり型」授業モデル
 - ◇ゲームを中心とした構成 ◇チームづくりに向けたかかわり合い ◇一人一人の課題解決
- ③ 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積み重ねる学習過程
 - ◇単元計画 ◇ルール設定 ◇ミニゲーム ◇対戦方式 ◇チーム編成
- ④ 評価の工夫
 - 「チームへの貢献」と「課題解決ができた」実感を得るための、児童による自己評価活動
 - 一人一人の学び方を的確に評価し、より学習を深化させていくための評価規準の設定
- ⑤ 学習資料
 - 思考・判断の力を伸ばすための学習資料の充実
 - ◇オリエンテーション ◇めあての設定 ◇作戦の立案 ◇ゲーム記録

実証授業

- ・授業分析（動きの高まり・チームへの貢献）
- ・学習資料、カードの有効性の検証

まとめ

- ・研究仮説の検証(意識調査、観察評価など)

一人一人がチームの力を高めるボール運動の学習

～「チームづくり型」授業モデルを活用したベースボール型の授業づくり～

Ⅱ 研究主題について

今年度、都小体研・研究主題において『一人一人』の力を伸ばすことを目指すことが示された。そこで、ボール運動領域部会でも、もう一度『一人一人』について捉え直し、研究を進めていくこととした。

1 ボール運動とは（「小学校学習指導要領解説 体育編」より）

運動の特性

ルールや作戦を工夫して、集団対集団の攻防によって競争することの楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

学習の中心

互いに協力し、役割を分担して練習を行い、型に応じた技能を身に付けてゲームをしたり、ルールや学習の場を工夫したりすること。

大切にすること

ルールやマナーを守り、仲間とゲームの楽しさや喜びを共有することができるようにすること。

本部会は、チームの目標達成のために、仲間と協力して課題を解決しながら「チームの力」を高めていくボール運動の授業づくりを目指して研究を進めている。

2 「チームの目標」「チームの力」とは

本部会では、「チームの目標」を具体的にし、「チームの力」を定義した。

図1

チームの目標

ボール運動楽しかった⇒またやりたい！また、こういうチームをつくりたい！

- ・ 目指すチーム像・よりよい勝ち方・よりよい攻防の楽しさ
- ・ 教師が示した共通の学習課題の解決

チームの力

＝「目標達成のためにチーム全体で発揮される力」

チームとしての
技能
(型に応じた関係プレー)

チームとしての
態度
(安全・公正・
協力・マナー)

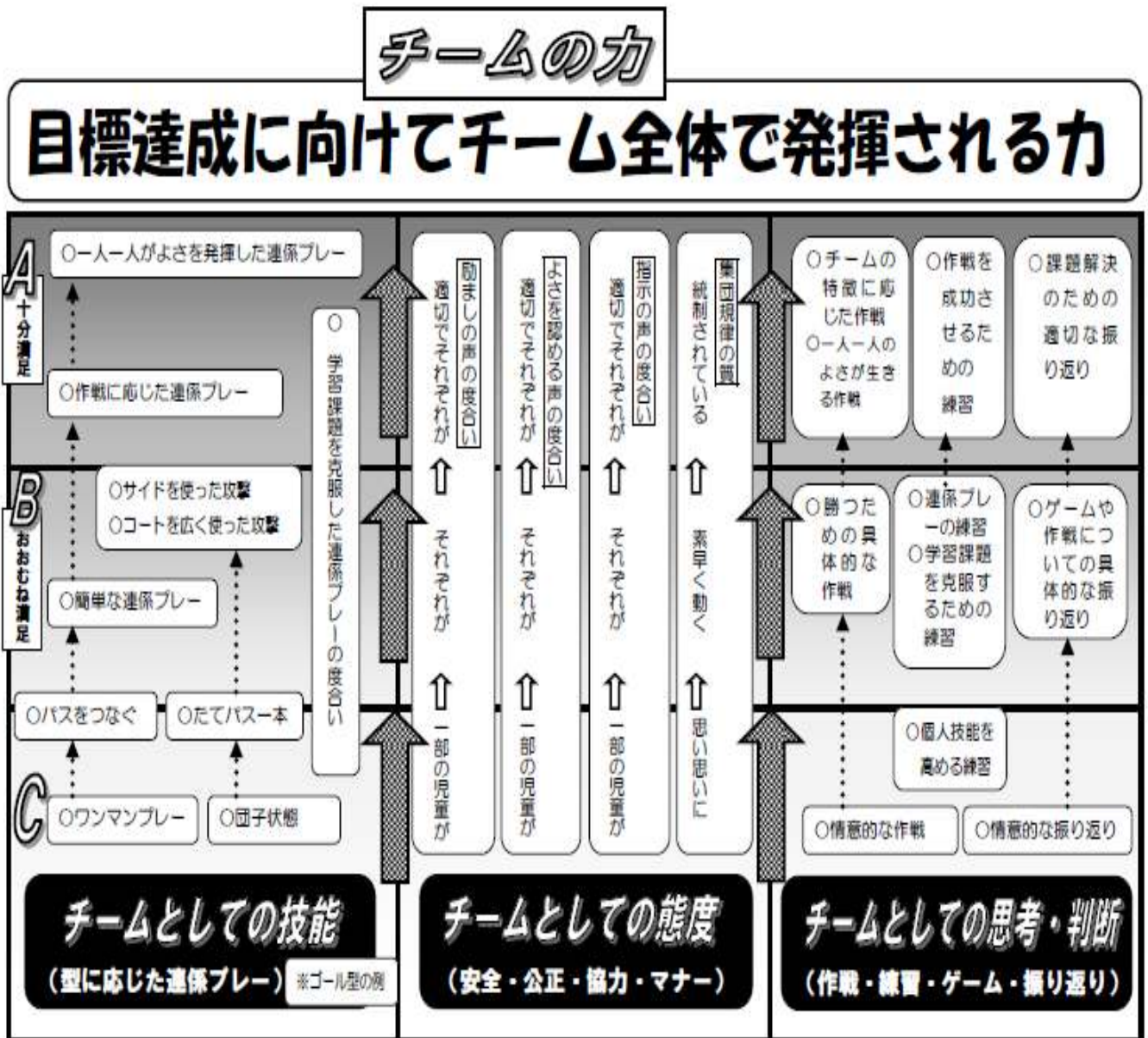
チームとしての
思考・判断
(作戦・練習・
ゲーム・振り返り)

チームの力の3要素

図1のように、「チームの力」には3つの要素があり、チームとしてそれぞれを高めていくことで「チームの力」が高まり、「チームの目標」を達成できるとした。

チームの力が高まっていく具体的な姿は図2のように表した。

図2



3 一人一人に「身に付けさせたい力」

「チームの目標」に向かって一人一人がもっている力を発揮し、それがチームとして機能することが大切である。図3に、一人一人に「身に付けさせたい力」の具体的な姿を表した。チームを意識した学習を積み重ねることで、図3のような「身に付けさせたい力」を一人一人が高めると考える。それが、図2の「チームの力」の高まりへとつながっていくと考える。

技能



ベースボール型

- 止まったボールや易しく投げられたボールをバットでフェアグラウンド内に打つ。
- 打球方向に移動し、捕球する。
- 捕球する相手に向かって、オーバースタンドで投げる。
- 塁間を状況に応じて走塁する。 など

ネット型

- 自陣のコート（中央付近）から相手のコートにむけ、サーブスを打ちいれる。
- ボールの方向に素早く移動する。
- 味方が受けやすいボールを返す。
- 相手コートにボールを打ちつける。 など

ゴール型

- 相手にとられない位置でドリブルをする。
- 近くにいるフリーの味方にパスを出す。
- ボールを保持する人と自分の間に守備者を入れないように立つ。
- 得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートなどをする。
- ボールを保持する人とゴールの間を体を入れて相手の得点を防ぐ。 など

作戦に依ってプレイをする

- 作戦につながらる練習をする。
- 作戦における自分の役割を果たす。



「一人一人のよさが生きる作戦」に依ってプレイをする。

一人一人のよさを生かしたプレイをする

- サイドを使った攻撃（ゴール型）
- 中継プレーやベースカバ（ベースボール型）
- ブロックをかわす三段攻撃（ネット型）など

前向きな態度をとる

- チームの話し合いや練習にしっかりと参加する。
- ★最後まで力いっぱいゲームをする。
- ★勝利を受け入れる。
- あいさつをしっかりする。
- 自分の思ったことを友達に伝える。

よさを認める

- ★ 友達のよさに気付く・伝える
「君のOOがチームに貢献しているよ。」「OOは君のよさだね。」「君はOOがうまいね。」
- ★ チームのよさに気付く・伝える
「みんな、OOできてだね。」「うちのチームはOOがよいね。」
- ★ 相手チームのよさに気付く・伝える
「あのチームはOOがよいね。」

態度

- ★ 前向きな態度をとる
 - ★ チームの話し合いや練習にしっかりと参加する。
 - ★最後まで力いっぱいゲームをする。
 - ★勝利を受け入れる。
 - あいさつをしっかりする。
 - 自分の思ったことを友達に伝える。
- ★ 友達のよさに気付く・伝える
「君のOOがチームに貢献しているよ。」「OOは君のよさだね。」「君はOOがうまいね。」
 - ★ チームのよさに気付く・伝える
「みんな、OOできてだね。」「うちのチームはOOがよいね。」
 - ★ 相手チームのよさに気付く・伝える
「あのチームはOOがよいね。」
- ★ 規則を守り、判定にしかって公平にゲームをする。(中)・友達と励まし合う。(中)・勝敗を素直に受け入れる。(低)
 - ★ 最後まで力いっぱいゲームをする。(中)・文句を言ったり命令したりしないで仲よくゲームをする。(低)・負けるとき失敗した友達のせいしない。(低)
 - ★ 自分のよさを認める。・友達に目を向ける・チームの話し合いに参加する・進んで大きな声を出す。

★・・・ゲーム領域で身に付けている力

自分なりのめあてをもつ。・自分なりの振り返りをする。

作戦を立てる

- チームのよさを生かした作戦を立てる。
- 相手との競争に勝つための作戦を立てる。

ルールを工夫する

- ★みんなが楽しめるゲームにするためにルールを工夫する。
- その運動の学習課題を味えらるようルールを工夫する。

チームのめあてを決める

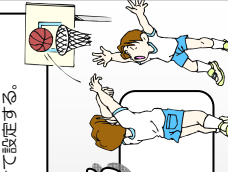
- チームメイトの思いや願いを受けて決める。
- チームの状況に応じて修正する。

個人のめあてを決める

- 作戦に依ってめあてを設定する。

チームの時間(PUT)の内容を決める

- 作戦に合わせて設定する。
- 個人の課題に合わせて設定する。
- チームの課題に合わせて設定する。



学習をくり返す

- 記録カードを参考にくり返す。
- 他者評価を参考にくり返す。

思考・判断

チームの利を考えた行動をする

- ★ マイナスの感情を表に出さず、プラスの感情を表に出す。
- ★ チーム全員が楽しめるか、活躍できているかという視点で発言する。
- ★ チームメイトが気持ちよくプレーできるように発言する。

★励まし合う

- ★ 状況に応じて・・・「がんばっていいこう」「ドンマイ」「気にしないっていいこう」

- ★ チームが勝つための方法を考える。(低)・友達と協力してがんばることを決める。(低)
- ★ がんばることを決める。(低)・自分たちのよさを生かした作戦を立てる・意識する。(中)
- ★ ゲームに合った作戦を立てる・意識する。(中)

・ボールに慣れる・ゲームを楽しむ

4 「チームの力」を高めるための「一人一人の学び」

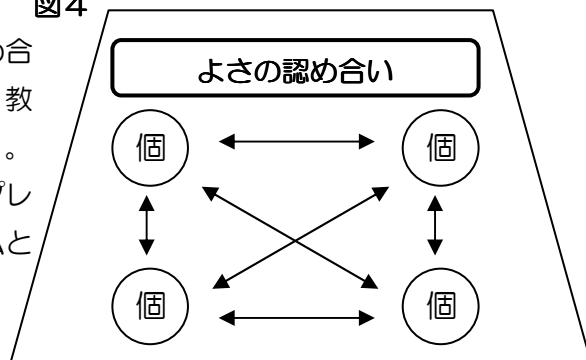
「チームの力」を高めるために、「一人一人」が自己や仲間を意識して、よく考え活動していくことで力を伸ばしていくことが大切である。ただし、一人一人がもっている力は異なっている。本部会では、どのような学習準備状況の児童でも力を伸ばしていけるであろう2つの「一人一人の学び」を考えた。

(1) 「よさの認め合い」

ボール運動の学習で本部会が重視しているのは「よさの認め合い」である。一人一人が互いのよさに気づき、認め、励まし、教え合うことによって、「チームとしての態度」が高まっていく。

また、よさを生かした作戦を考えたり、練習したり、連携プレーを行ったりすることで、「チームとしての技能」と「チームとしての思考・判断」も高まっていくと考えている。

図4



(2) 「課題解決の学習サイクル」

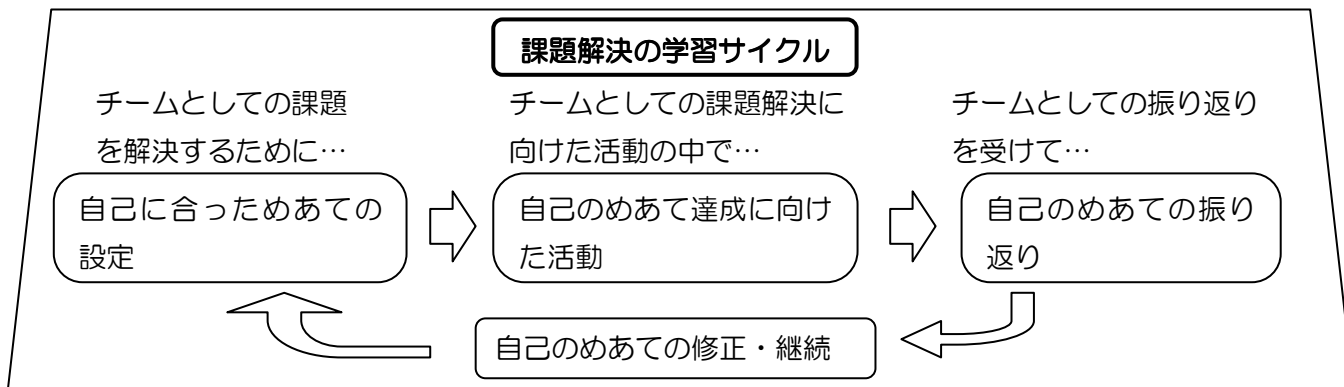
「チームとしての技能」と「チームとしての思考・判断」を高めるためには一人一人の「課題解決の学習サイクル」が大切であると考えている。

まず、「よさの認め合い」の中で互いのよさやチームの状態を知った上で、チームとしての課題を設定し、それを解決するために一人一人が自己の力に応じためあてを立てていく。

次に、チームの課題解決を目指して、一人一人がめあてを達成しようと活動していく。

そして、活動後にめあてが達成できたか、チームの課題が解決できたかをよさの認め合いの中で一人一人が振り返り、次回に向けて修正したり、継続したりしていく。

図5



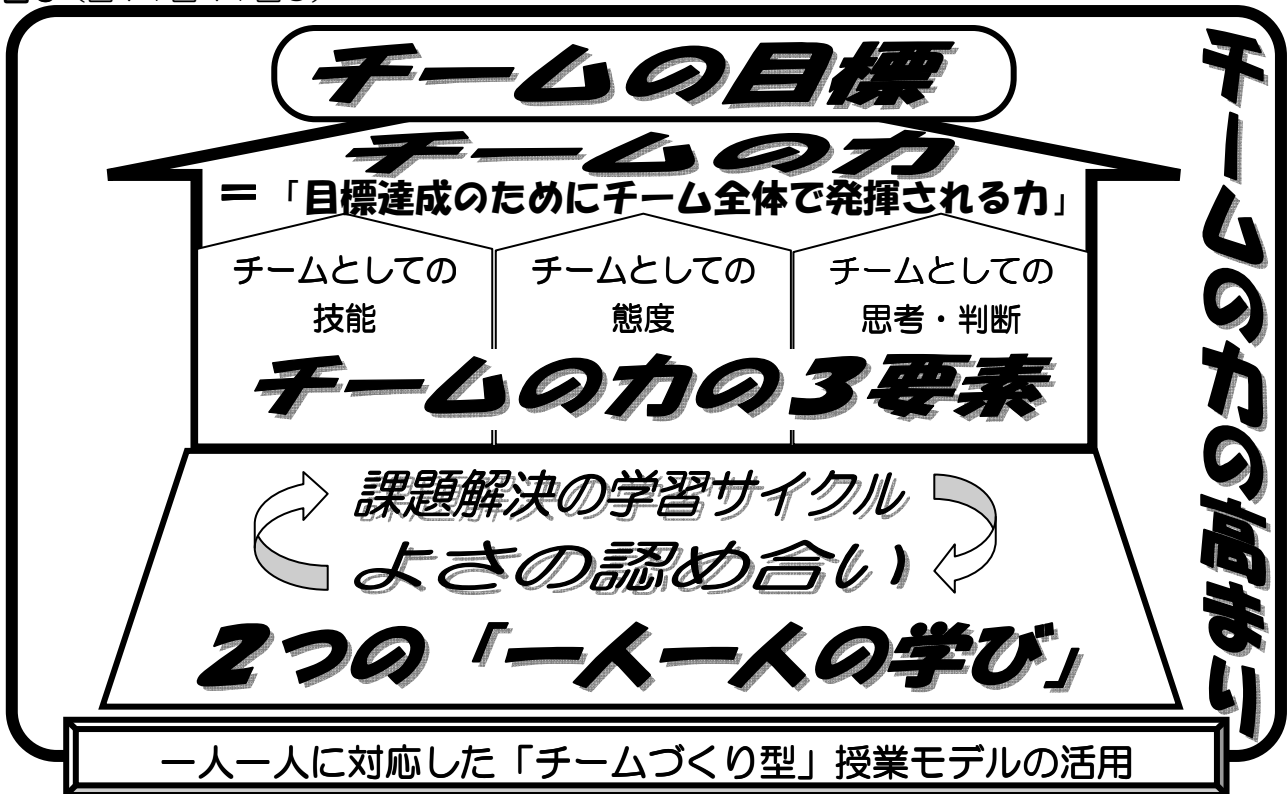
この2つの「一人一人の学び」は、互いに相乗効果を生み、「チームの力」の3要素をより高めていくと考えている。

5 「チームづくり型」授業モデルでの理想の姿

図6のように2つの「一人一人の学び」の中でチームの力を高めていくことで、チームの目標を達成していく。これが、本部会の掲げる「チームづくり型」授業モデルでの理想の姿である。

今年度は、この「チームづくり型」授業モデルが、「一人一人の学び」を保障できるものであるべく、研究を進めていく。

図6 (図1+図4+図5)



5 ベースボール型の授業づくり

今年度は、ベースボール型について研究することとした。

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

教材的価値

- 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。
- 作戦面では守備の陣形が考えやすく、作戦を意識した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。

これらの教材的価値を生かして、次のような学習を大切にしたい。

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。

教材的価値を生かし、「チームづくり型」授業モデルを活用してベースボール型の授業をつくっていく中で、型特有の楽しさを味わいながら、一人一人がチームの力を高めるボール運動の学習について研究していく。

Ⅲ 研究の仮説

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。

1 一人一人が豊かにかかわり合いながら

ボール運動は集団での活動を中心としていることから、チームの和を基盤として活動していくことが求められる。そのためには、かかわり合いを通して自分のよさや他者のよさ、チームのよさを見つけ、互いを認め合える関係を築いていくことが大切である。教師はよさを認め合えるような環境づくりをしたり、ボール運動において発揮される「一人一人のよさ」を観察やフィードバックを中心に価値付けしたりしていく。そうすることで、活動を通して児童一人一人がそれぞれのよさに気付いたり、相互評価を通して互いのよさを認め合ったりするといったかかわり合いの基盤が形成される。その積み重ねが、児童一人一人の学習意欲の向上やチームへの帰属意識の高まりにつながり、「チームの力を高める」という目標達成に向けて豊かにかかわり合うことができるようになると思う。

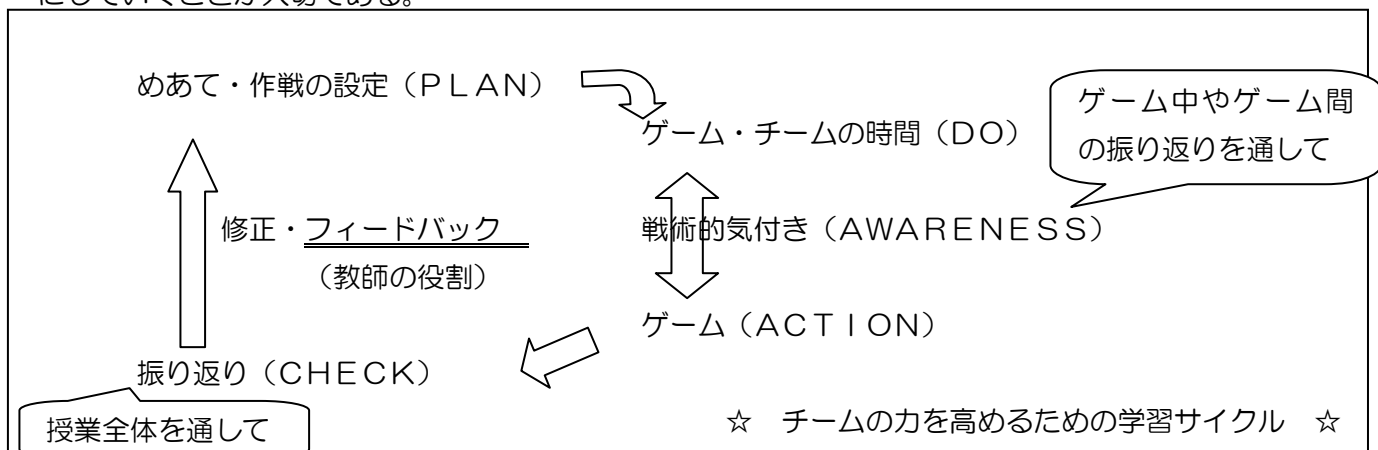
2 ベースボール型の楽しさを学び

ベースボール型特有の運動の楽しさは「進塁をめぐる攻防（進塁とアウトのどちらが速いか、という成否の未確定性）」であると思う。「進塁するためにはどうするか」「進塁を阻止するためにはどうするか」といった目的意識のもとに学習を展開し、どのような状況判断や意思決定に基づいた技能発揮が求められるのかを学ぶ。ゲームの中で試行錯誤しながら気付いたり（戦術的気付き）作戦を立案・実行したりすることを通して、型特有の楽しさを味わっていくことができる。

児童が型特有の楽しさを味わうことができるような学びを保障する授業づくりが求められており、教師はそれについて十分な理解を図る必要がある。また、視点を明確にした観察行動や適正な評価規準に基づいた評価活動を通して、実態や状況に応じた指導やフィードバックをすることのできる指導技術を有することが必要となる。

3 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、

よさを認め合う集団（チーム）が形成され、学びの中で型特有の楽しさを味わうことができるようになると、児童は「チームへの貢献」という視点をもって学習することができるようになってくる。それは主として「チームの力を高める」というチームの目標達成のためであり、成員一人一人が目標達成に向けてどのような役割をもち、どのような活動をすればよいか重要となってくる。そのためには以下のような学習サイクルを構築し、一人一人が「チームの力を高める」ために何をすればよいか、というめあてを基に「チームへの貢献」の仕方を模索し、課題を解決する活動を展開できるようにしていくことが大切である。



教師は、「チームづくり型」授業モデルに基づいて、以上のような学習が展開できるような授業づくりをしていくことが求められる。授業づくりのポイントとしては、

- ・ 「ゲーム→振り返り→ゲーム」という授業展開の中で、ゲーム中に気付きを促すような言葉かけや最初のゲームが次のゲームに生きるような振り返りを促す指導を行うこと
- ・ めあてや作戦の在り方や設定の仕方を指導し、適切なPLANを立てて学習に臨む素地を形成すること
- ・ 学習カードの記述などや授業の週末場面の学習の振り返りに対して、観察したことを基に次時の学習での更なる成長につながる適切なフィードバックをすること

などが挙げられる。教師の役割は授業づくりを通して児童の学びを保障し、児童が自らの手でチームの力を高めていくことができるようにしていくことが大切である。

以上の様子を具体的な例として挙げると以下の表のようになる。

	Aさん	Bさん
チームのめあて	全員で役割を決めて守ろう。	相手のうらをかいた攻撃をしよう。
自分のめあて	〇〇さんと△△さんの間を守ってカバーする。	守備のいないところをねらって打つ。
ゲーム1及びゲーム間の振り返り	〇〇さんのうしろにまわりこむ必要がありそうだ。	△△さんは守備範囲が広いからそちらの方には打たない方がよさそうだ。
ゲーム2	〇〇さんのカバーを意識して守ろう。	守備のいないところだけでなく相手の様子を見て打ってみよう。
授業全体の振り返り 他者評価 (◎) 自己評価 (☆)	◎ 〇〇さんのカバーをしてよく走っていたね。次は近くの人に声をかけて教えてあげられるといいね。 ☆ 意識はしていたけど声がかけれなかった。	◎ 相手の様子を見て打つ方向をよく考えていたね。次は1つでも塁を進められるといいね。 ☆ 確実に1塁が踏める方法を考えたい。
教師によるフィードバック	〇〇さんのカバー、頑張っていましたね。△△さんはボールが飛んでくる前に近くの友達と守備位置を相談していたよ。	よく考えて打っている様子が伝わりましたよ。1塁に進むにはどちらに打った方がよいか考えてみよう。
次時のチームのめあて	守備位置を相談しながら守ろう。	相手のうらをかいた攻撃をしよう。
次時の自分のめあて	毎回友達と相談しながら守備位置を決めて守る。	1塁から遠い位置に打って確実に進塁する。

4 一人一人が「チームの力」を高めることができるだろう。

以上のようにして、チームの成員全員が共通の目標意識をもち、“チームのために”自己やチームの課題を解決していくことができるようになれば、チームの力を高めることができると思う。ここで重要なのが「一人一人がチームの力を高める」という点である。チームは初期段階において異質な他者で構成された集団であり、それぞれのもつ力やよさなどの特性が異なる。その異質な一人一人が凝集性や帰属意識を高め、チームへの貢献を模索しながら活動することで、チームという集団の力を成員一人一人が同じ方向性をもって高めていこうとする学びこそが、ボール運動の学習の醍醐味ではないだろうか。本研究を通して、児童一人一人の学びを保障し、児童一人一人の力を伸ばしていけるよう次項以降の様々な手だてをとっていく。

また、上記の仮説について、以下のような方法によって検証していくこととする。

- 1 「一人一人が豊かにかかわり合いながら」に対して
→ 単元前後や毎時の意識調査の変容（ボール運動についてのアンケート調査、形成的授業評価、組織風土調査など）
- 2 「ベースボール型の楽しさを学び」に対して
→ 毎時の授業後に行う形成的授業評価、授業中の児童の観察評価、学習カードの記述など
- 3 「チームの力を高めるための学習サイクルの形成」に対して
→ 授業中の児童の観察評価、学習カードの記述、ゲームのビデオ記録など

IV 研究の内容①年間計画

ボール運動は、ルールや作戦を工夫して、集団対集団の攻防によって競争することに楽しさや喜びを味わうことができる運動である。本部会では年間計画を作成するにあたり「それぞれの「型」の特性に応じた教材的価値」を明確にし、チームの力を高めていくことを意図して効果的に配列した。また、「それぞれの「型」で例示されている種目」を明らかにした。ゲーム、球技との連携を図り種目を選択することも重要であると考えられる。

(1) それぞれの「型」の特性に応じた教材的価値と チーム力を高めていくことを意図した配列

- ①コートが分離されていることと1プレーごとに時間があることから、チーム内のかかわり合いが高まりやすい。
- ②自分のコート内は味方しか存在しないため、相手に妨害されにくく、作戦が発現しやすいため、チームへの貢献につながる課題解決に向けた活動が意識しやすい。
- ③チームとしてのまとまり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初めて理解するのに適している。

大切にしたいこと

- ①チームのまとまりを意識して、プレーの合間に声をかけあうこと
- ②自分たちの良さを生かした作戦を考え、実行すること
- ③関係プレーを生かした攻撃をすること

ネット型（攻守分離系）

ベースボール型（攻守交代系）

チームの力

ゴール型（攻守入り交じり系）

- ①一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、よさを見つけたり認め合ったりしやすい。
- ②作戦面では守備の陣形が考えやすく、作戦を意識した学習が展開しやすい。

大切にしたいこと

- ①作戦やめあてを意識しながら、よさを認め合いゲームを行うこと
- ②一人一人の役割分担を意識して、ゲーム状況に応じて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

- ①攻守が混在することから初期段階では団子状態になりやすく、個人の役割が混沌とする。ベースボール型、ネット型での学びを生かして、自分やチームの課題解決に向けた活動を工夫し、チームの力の高まりを目指すことができる。
- ②ラグビーやフットボール、ハンドボール、バスケットボール、サッカーといった目的地にボールを運ぶといった様相のゲームを、地域や学校の実態に応じて経験することで、多様な種目においてチームへの貢献につながる課題解決に向けた活動を展開する。

大切にしたいこと

- ①素早い攻防の切り替えの中でゲームを行い、ボール操作と、ボールを持っていない時の動きを中心に学ぶこと
- ②課題解決に向けた時間を通して、自分やチームの課題に応じた活動を行うこと

ネット型とベースボール型の取り扱い方と有効な点について

ネット型・ベースボール型に関しては、学校や児童の実態に合わせて、より効果的な配列で取り組ませていくことが有効であると考えられる。以下にベースボール型、ネット型の有効性を示すことにする。

ベースボール型

ベースボール型は攻守がはっきりと分かれているので、**攻撃・守備の作戦が明確で一人ひとり意識して動くことができる**と考えられる。また、その作戦が有効だったのかわかりやすい。ネット型よりも**思考・判断面の学びやすさ**が考えられる。

ネット型

ネット型も一つのプレーの中で攻守が切りかわる事もあるが、**作戦の有効性が見取りやすい**。また、**つなぐことを意識するので、ベースボール型よりもチームの和を考えた言動が期待できる**。

こうしたそれぞれの型のもつ特性に応じた教材低価値に基づき、チームの力を高めていく学びに効果的であると考え、以下のように型や時間数などを設定した。また、第6学年では第5学年からの学びの積み上げと中学校へのつながりを意識し、大単元でゴール型のみを取り扱うことにする。

年間計画

(第5学年の年間計画)

型	ネット型	ベースボール型	ゴール型
時数	6	8	8

(第6学年の年間計画)

型	ゴール型	ゴール型
時数	10	10

- ・第5学年の学びを生かして、大単元でゴール型に取り組むことにより、時間をかけてチームの力の高まりを目指すことができる。特にゲームに生きるプレーの質の向上に適している。
- ・取り上げる種目は、児童の実態に応じて変えることも考えることができる。具体的には、第5学年での学びの積み上げがない場合には、技能面で比較的易しいハンドボールをはじめのゴール型で扱うことや、チームの力を高めるための考えを重点的に高めていきたい場合には、ラグビーやフットボールをはじめに取り上げることも考えられる。
- ・第5学年での学びの積み上げがなされている場合には、はじめにバスケットボール、次にサッカーをとりあげ、中学校の球技へとつなげていくことも考えられる。

(2) 低学年・中学年（ゲーム）と中学校（球技）との関連

○小学校学習指導要領 低学年（ゲーム）に例示してあるゲーム

ボール遊び	ボール投げゲーム	ボール蹴りゲーム
○いろいろなボールを投げたり、ついたり、捕ったりしながら行う的当て遊びやキャッチボール ○いろいろなボールを蹴ったり、止めたりして行う的当て遊びや蹴り合い。	○ボールを転がしたり、投げたりする 的当てゲーム ○後当てゲームの発展したシュートゲーム ○ボールを転がしたり、投げたりする ドッジボール	○ボールを蹴って行う的当てゲーム ○的当てゲームの発展したシュートゲーム ○ボールを蹴って行うベースボール

○小学校学習指導要領 中学年（ゲーム）に例示してあるゲーム

ゴール型ゲーム （攻守入り交じり系）	ネット型ゲーム （攻守分離系）	ベースボール型ゲーム （攻守交替系）
○ハンドボール、ポロボールなどを基にした易しいゲーム（手を使ったゴール型ゲーム） ○ラインサッカー、ミニサッカーなどを基にした易しいゲーム（足を使ったゴール型ゲーム） ○ラグビーやフットボールを基にした易しいゲーム（陣地を取り合うゴール型ゲーム）	○ソフトバレーボールを基にした易しいゲーム ○プレルボールを基にした易しいゲーム	○攻撃型がボールを蹴って行うゲーム ○手やラケットなどでボールを打ったり、止まったボールを打ったりして行うゲーム

○小学校学習指導要領 高学年（ボール運動）に例示してあるゲーム

ゴール型 （攻守入り交じり系）	ネット型 （攻守分離系）	ベースボール型 （攻守交替系）
○バスケットボール ○サッカー ○ハンドボール ○ラグビー ○フットボール	○ソフトバレーボール ○プレルボール	○ソフトボール ○ティールボール

○中学校学習指導要領（球技）に例示してある種目

ゴール型 （攻守入り交じり系）	ネット型 （攻守分離系）	ベースボール型 （攻守交替系）
○バスケットボール ○サッカー ○ハンドボール	○バレーボール ○卓球 ○テニス ○バドミントン	○ソフトボール

ボール運動とゲーム、球技の体系化を図るためにも、ボール運動における種目の取り上げ方はゲーム、球技で学ぶ種目を意識したものであることが望ましいと考えられる。

V 研究の内容②単元計画 ベースボール型の授業づくり

(1) 単元計画

「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のサイクルを形成していく」ために、次のような単元計画を作成した。

段階	オリエンテーション	チームの力を知る	チームの力を高める
時	1	2・3	4～8
学習活動	<ul style="list-style-type: none"> ○ルール理解・工夫 ○試しのゲーム ○ゲーム運営の仕方・役割分担 ○学習カード・資料の活用仕方 ○チームの時間の活動例示や実践 ○振り返りの仕方 	<ul style="list-style-type: none"> ○めあて・作戦の確認 ○基礎的スキルを身に付けるミニゲーム ○メインのゲーム① <p>【対戦方式】 ミニリーグ戦・リーグ戦 ※メインのゲームは、1チームにつき2ゲーム行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○振り返りⅠ（主に全体） ○メインのゲーム② ○振り返りⅡ（主にチーム） 	<ul style="list-style-type: none"> ○めあて・作戦の確認 ○ミニゲーム、チームの時間 <p>↓↑ メインのゲーム①②</p> <p>【対戦方式】リーグ戦・対抗戦 ※ミニゲームやチームの時間の位置付けは学習の状況に応じて変更する (メインゲーム①の後にチームの時間を位置づけるなど)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○振り返り（チーム・全体）
対戦方式		ミニリーグ・リーグ戦	リーグ戦・対抗戦
段階の留意点	<p>チームの力を知る段階</p> <p>その単元を学習するにあたって必要な学び方、自分や友達、チームのよさを知る段階</p> <p>○振り返り後にミニゲームを入れることでチームの課題を修正し、ゲームに臨む。練習やミニゲーム、振り返りは主に学級全体で行い、チームの力を高める上で基盤となるものを全体で課題にしていく。</p>		<p>チームの力を高める段階</p> <p>チームの貢献につながる課題解決を行いながら、チームの力を高める段階</p> <ul style="list-style-type: none"> ○「知る段階」で学習したことをもとに、各チームがそれぞれ主体的に学習に取り組んでいく。 ○「作戦の設定⇒練習⇒ゲーム⇒振り返り」の学習のサイクルをくり返し行うことでチームの力を高めていく。

(2) はじめのルールとゲームの工夫・発展例・・・ルールは学級の実態に合わせて工夫していく。

	守備課題	易しいゲームから簡易化したゲームへの工夫・発展例	走塁課題
中学年	<p>①あつまりっこベースボール</p> <ul style="list-style-type: none"> ・アウトゾーンに捕球したボールを持ち込み、全員が集まればアウト。いかに早くアウトが取れるかがポイント。 		
高学年	<p>②バックホームアウト・ベースボール</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールの捕球後、ホームベース付近にボールを送球し、二人以上がアウトゾーンに入り、アウトにする。 <p>③フォースアウト・ベースボール</p> <ul style="list-style-type: none"> ・打球の捕球後、ベースカバー役、中継役、バックアップ役など役割分担を行いアウトにする。どこに送球してランナーをアウトにするかの判断がポイント。 		<p>①全力で走り、1塁1点、2塁2点・・・と進んだ塁までが得点。</p> <p>②塁に残り、バッターが打ったら必ず進塁をする。塁間でアウトコールがかかったらアウト。</p> <p>③塁に残りとどまって進塁しないことができる。フライキャッチでアウト等。</p> <p>④本塁に返ったら得点。</p> <p>⑤通常のベースボールと同様。</p>

※参考：体育科教育2011. 5「ベースボール型ゲームの系統性を探る」信州大学教授 岩田 靖

はじめのルール

- ・ チーム数：6チーム ・ コート：2コート ・ 1チーム：6～7人。
- ・ ボール、バット：児童の実態に合わせて選択
- ・ 1試合：2イニング。打者一巡で攻守交代。もしくは、1ゲーム10分
- ・ 攻撃側は、ティー上に置かれているボールをバットで打つ。打ったらベースランニングをする。
1塁1点で残塁なし。
- ・ 守備側は、打球を捕球したら、ランナーよりも先回りした塁のアウトゾーンにボールを運び、進塁を止める。
ホームベースは安全面からホームの前に置く。

(3) ボール慣れ

ベースボールに必要な捕る、投げるという基礎的な技能を身に付けるため、準備運動後にボール慣れを行う。

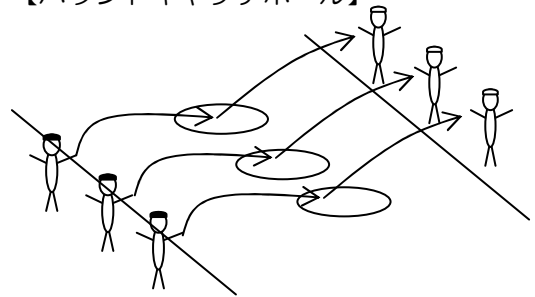
【コールスロー】



ゲームのねらい

名前を呼びながら、捕る、投げる動きを素早く正確に行う。

【バウンドキャッチボール】



ゲームのねらい

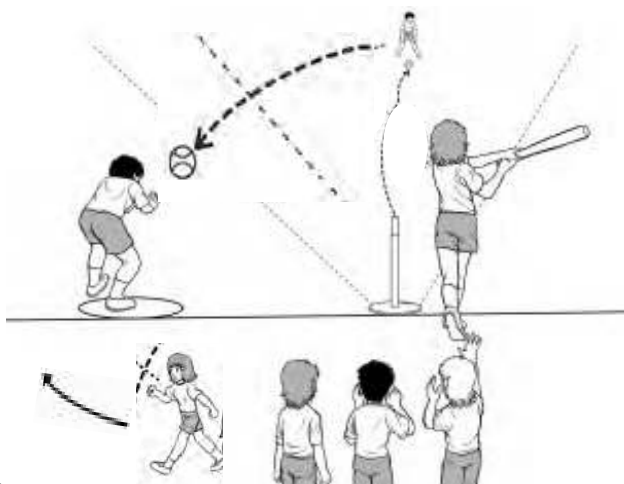
正確で捕りやすいバウンドボールを投げる。

(4) ミニゲーム

「知る」段階では、一人一人が運動の特性や楽しさを味わうために共通のミニゲームを全体で行う時間を設けた。高める段階のチームの時間では、**課題解決を図れるミニゲームを自分達で選択できるように設定した。**

ミニゲームの内容については、学級の実態や前時の様子から選択していく。以下、ミニゲーム例

【バッティング&カバーゲーム】



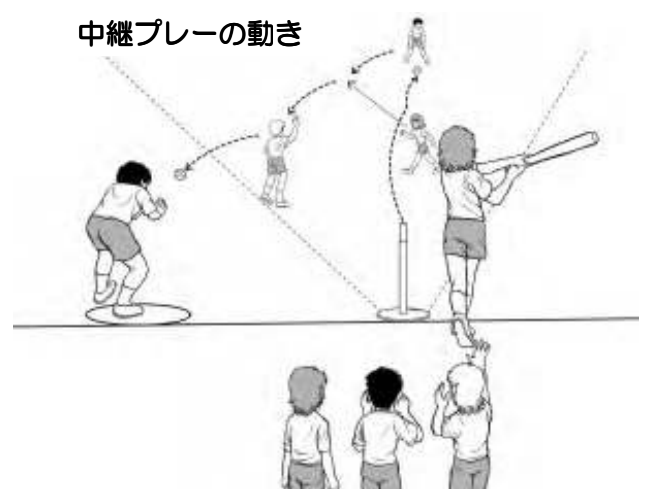
カバーの動き

ゲームのねらい

バッティングと共に、キャッチャーゾーンに投げられて、ボールが逸れた時のカバーを素早く行う。

【バッティング&バックホームゲーム】

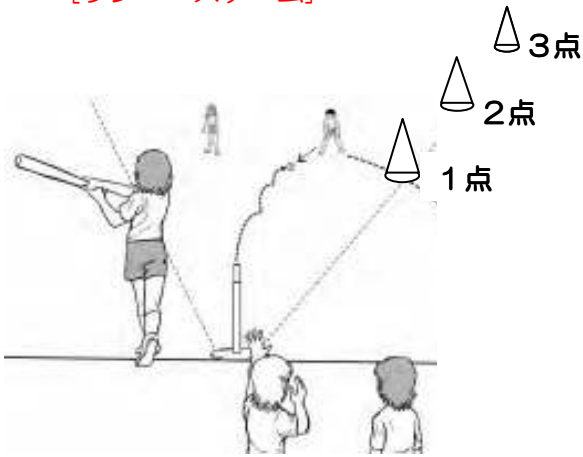
中継プレーの動き



ゲームのねらい

バッティングと共に、キャッチャーゾーンに中継プレーでいち早く、正確に返球することをねらいとする。

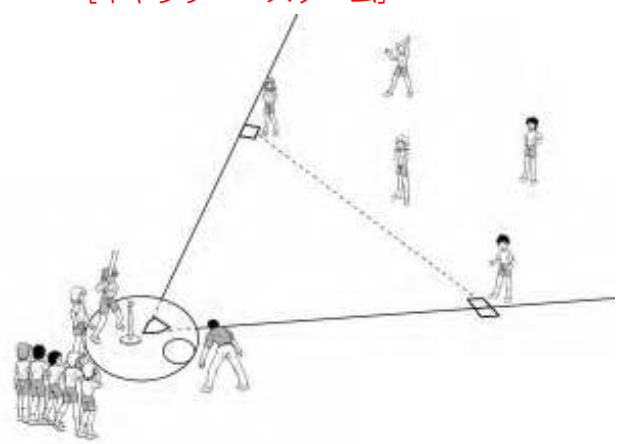
[ワンベースゲーム]



ゲームのねらい

進塁の攻防をめぐり、打者は何点取れるかを判断して走る。守備は点を取らせないように素早くアウトゾーンにボールを送球する。

[キャッチベースゲーム]



ゲームのねらい

打者は打ったら走って得点をねらう。一方守備者は全員がボールに触れたらアウトとする。素早い送球と捕球をねらいとする。

※参考資料：NPO法人 日本ティーボール協会 「笑顔いっぱいティーボールの教材を作る会」
東京都小学校体育研究会 ゲーム領域部会 平成20年度「キャッチベース」

(5) 対戦方式

リーグ戦

毎試合対戦相手を変えながら全チームと対戦する。優勢や劣勢など、様々なゲームの様相を経験できたり、色々なチームと学び合ったりすることができるため、自分や友達、チームのよさや特徴を知る段階で有効な対戦方式である。

対抗戦

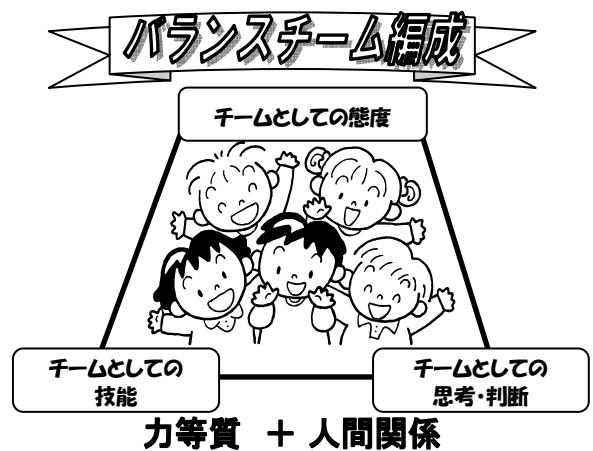
同じチームとの対戦を1単位時間に2回行う。間の時間に再考した作戦や取り組んだ練習が有効だったかどうかわかりやすくなるため、チームの力を高める段階で有効な対戦方式である。

(6) チーム編成

ボール運動では、バランスチーム編成で学習していく。「バランスチーム編成」とは、「チームとしての技能」(型に応じた連携プレー)「チームとしての態度」(協力)「チームとしての思考・判断」(作戦・練習・ゲーム・振り返り)の力が等質であり、さらに児童同士の人間関係を配慮したチーム編成である。力を等質にすることで、どのチームにも勝負チャンスが生まれ、自分はチームに貢献しているのか、課題を解決ができてきているのかなどを判断しやすくなり、学習の成果が確かめやすくなる考えた。

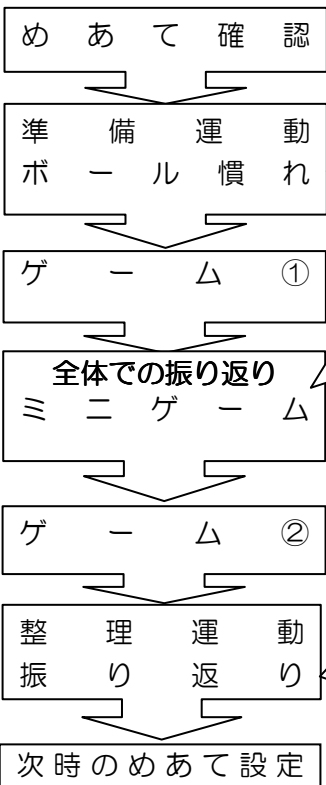
チーム編成の進め方として、学級内でのキャプテンの立候補や推薦によって、はじめにキャプテンを選出し、「キャプテン会議」によるチーム編成が例に挙げられる。それぞれのチームのキャプテンと担任とで、上に述べたことに配慮しながら編成を行う。

チーム編成した際に、同時に席替えを行い、生活班にすることによって、教室でのチームの振り返りもしやすくなる上、学習や生活でのかかわりが増えるため、チームの団結力を高めることができる。



(7) 1 単位時間の設定について

〈知る段階・リーグ戦〉第2時～第3時



ボール慣れの例

パスやキャッチを中心としたボール慣れを行い、徐々に人数を増やし、チームで行う。必要に応じてバッティングの練習も行う。

ミニゲーム

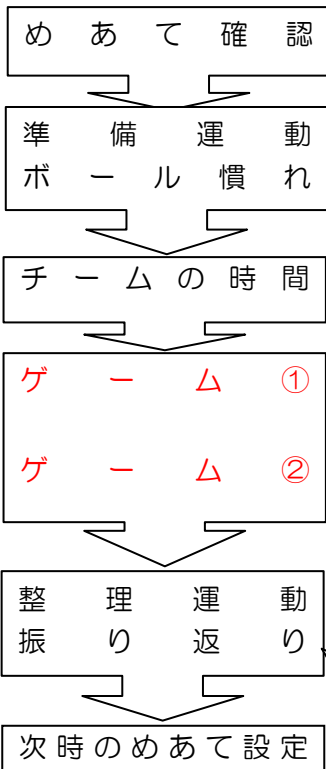
全体での振り返りで、身に付けさせたい内容を確認したり、チームの課題を修正したりするために、振り返り後にミニゲームを行いゲーム②に臨むようにする。

振り返り

知る段階での振り返りは、チームでの振り返りをもとに、学級全体で**ゲーム内容について振り返り**、課題にすることを教師が意図的に引き出していく。**また、チームや自分のよさに着目する。**

身に付けさせたい内容を教師が意図的に指導するために、全体での練習やミニゲームに取り組む時間を設定した。ボールの操作をはじめ、チームの作戦に基づいた攻撃が成り立つようにボールを持たない時の動きを課題とした練習やゲームを行う。教師は必要に応じて、よりよい動きを**提示する**など、積極的に指導に入るようにする。

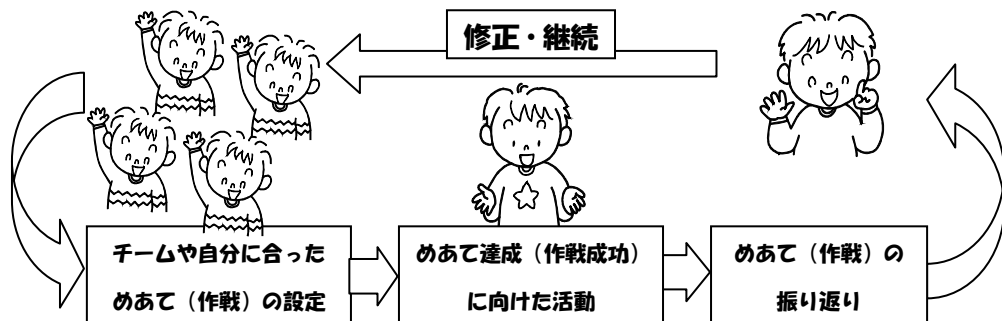
〈高める段階・対抗戦〉第4時～第8時



チームの時間

チームの力を高めるために使い方を工夫できる時間で、話し合い、作戦に応じた練習などを行う。ゲームの前、ゲームの間など、単元計画や学習の進展に応じて設定を変える。

課題解決の学習サイクル



振り返り

高める段階では、**チームのゲームの様相をもとに**作戦に応じた振り返りや、一人一人のチームへの貢献につながる課題解決についての振り返りを行う。

VI 研究の内容③評価

(1) 児童の実態に応じた自己・他者・チーム評価の一体化

本部会では、「」ことを研究仮説に据えている。そこで自己評価・他者評価（相互評価）・チーム評価において、チームへの貢献につながりやすく、課題解決がしやすい評価活動を計画した。

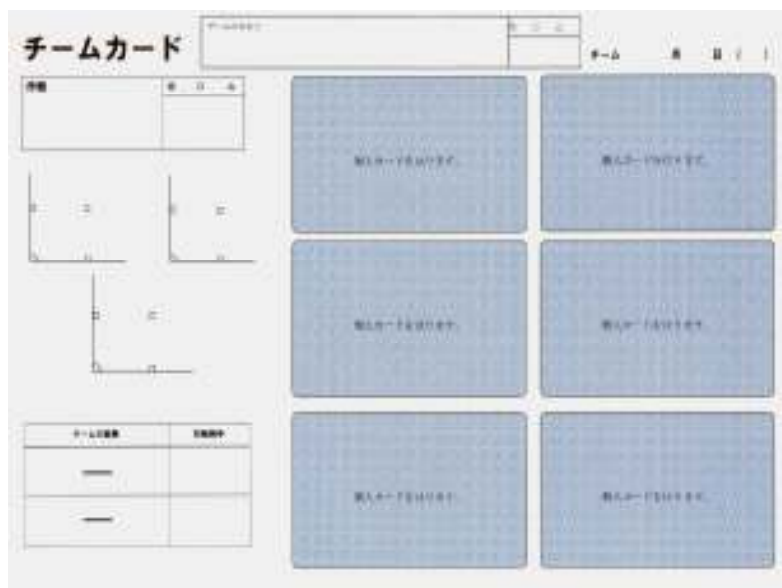
《評価の考え方》

- 一人一人がチームへ貢献したかどうかわかりやすくする。
- 系統的な評価計画で自動の実態に応じた評価ができる。
- 時間をかけずに行うことができる評価システムを活用する。

右下図のように、1枚のチームカードにチームのめあてや作戦、結果などが記入できるようにし、個人カードを貼り付けするようにした。

個人カードは、記入する際は同時に記入させ、他者から評価のコメントをもらうようにする。その後、チームの評価、他者の評価を参考に自分で振り返るようにする。このことで、短時間で効率のよい評価を行えるようにした。記入終了後、個人カードはチームカードに貼り付けるようにする。このことで、児童の他者評価やアドバイス、教師の評価をチーム全体で、共有できるようになっているのである。

次に、評価の観点を決め発達段階に合わせて変えていくようにした。児童の自己評価の様子からチームへの評価や他者評価の観点を変えていくことで、発達段階に応じて適切に評価をできるようにした。下の表は、その発達段階ごとの評価の観点である。その中で、第4学年までに、第1段階をクリアしていることが望ましい。第6学年修了までに第4段階に達していることが理想であるが、児童の実態によって、第1段階から扱っていき、丁寧に評価していくことができるようになっている。



※発達段階に応じた評価の段階

	第1段階	第2段階	第3段階	第4段階
自己評価の様子	自分尾チームや自分のよさを見つけられない状態。	よさを指摘される経験に乏しいが見つけられている。	お互いのよさが発揮されているかどうか分かる。	お互いのよさや課題がどうだったかわかる。
	↓	↓	↓	↓
チームの評価の観点	対戦相手や他のチームのよさを見つける。キャプテンに世売る相手チームの評価。	自分のチームのよさを評価する。	自チーム内でめあてや作戦について振り返り、よさを生かした課題を明らかにする。	自チーム内でめあてや作戦を振り返り、課題を明らかにする。
他者評価の観点	他チームにいる友達のよさを見つける。	自チーム内の友達のよさを見つける。	自チーム内の友達のよさやめあてを評価する。	自チーム内の友達のめあてについて評価し、アドバイスする。

(2) 他者評価

【個人カード】

まず、個人カードのめあてを、書くところから始まる。この際、めあてを課題意識から立てている児童に伸び悩みの傾向が見られる。(毎回「〇〇できないから、できるようにする」というように)このような児童にとっては、学習の初期段階で十分によさについて認められる経験が必要である。そのために、後段で述べる他者評価も有効に使っていきける。

次に、他者評価を行う。決められた友達から評価されることで、自分が振り返るときに、客観的な判断の材料とすることができる。授業の終わりに個人カードの上図の点線部分に友達から評価してもらおう。友達へのコメントの際、学習初期段階では、よさについての記述をしていく。学習を積み上げができてくると、貢献できている点やめあてについて記述できるようになる。このことが、上段でも述べた「個人の伸び悩み」への解決にもつながり、相互で高めあっていけると考えている。

例：普段からおとなしく、声を出せない児童が、自分の課題は「声を出す」とした場合、学習が停滞することがある。そのような時に、よさについて友達から「作戦の動きができていたよ」などと評価をもらえば、そこからめあての設定をし直すことができ、学習を価値付けていくことができる。

最後に、個人で自己評価をし、チームにどのようにどれくらい貢献できたかを記入して完成となる。

※評価の手順

- ↓ チームの評価・・・めあてと作戦について振り返る。試合結果を記入する。
- ↓ 他者評価・・・友達の評価をする。よさを指摘する。または、目当てについてアドバイスする。
- ↓ 個人評価・・・チーム評価、他者評価を参考に自分で振り返る。

(3) 記録係による評価

一人一人が自分のめあてを持って学習に取り組み、その実現に向けた課題解決の学習を行っていくには、適切なめあての設定と、めあてが実現できているかを客観的に判断する必要がある。

それを実現させるために、記録係による評価が重要になってくる。個人のめあての実現度については決められた友達に個人カードで評価してもらおうが、より客観的な判断をするために、記録カードが有効になってくる。ゲーム後に記録カードを分析することによって、自分のめあてがどのくらい実現されているかを読み取ることができる。そのことにより、次時に向けて適切なめあてを設定していくことができる。また、記録している児童も、ゲームを見る目や友達のをよさを見つける目を鍛えることができ、ゲームを通して、一人一人が高めあっていくことができるようになると思う。

【記録カード】

Ⅶ 研究の内容④評価規準

ボール運動において重要な教師の役割は、「ゲーム中の児童の様子を観察評価する」こと、そしてそれを基にして「ゲーム中の児童に指導や支援」をすることである。しかし、ボール運動のゲームでは、コート内で児童が様々な状況下で複雑に動き回っているため、それらを適切に実行することが非常に困難である。

そこで、本部会では教師の「児童を見取る目」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にした。具体例は以下のとおりである。

＜設定例＞ ベースボール型における攻撃場面の指標 *LEVEL 3・4は中学校球技を想定。

		チームへの貢献に向けた技能発揮の対象の広がり			
		LEVEL 1 (自分)	LEVEL 2 (チームメイト)	LEVEL 3 (相手)	LEVEL 4 (状況)
貢献の広がり	処理	打撃にのみ集中し、ボールをコート内に送り出そうとしている。	前の打者の様子を見て、打撃の仕方を工夫している。	相手の特徴や守備位置に応じて打撃の仕方を工夫している。	強弱や方向をコントロールして、状況に応じた打球の突破を試みている。
	対処	打撃が進塁するためのものであることが分かり、進塁することを意識して打撃している。	後続の打者が進塁しやすいように、打撃の方向や強弱を工夫し、進塁を試みている。	前の打者の様子を見て、相手の特徴や守備の動きに応じて打撃の仕方を工夫し、進塁を試みている。	時間や点数などのゲーム全体の状況に応じた打撃の仕方を工夫し、進塁を試みている。
	予測	自分がより多く進塁するための方法について考えて打撃し、進塁を試みている。	チームメイトの特徴を意識し、自分の果たすべき役割について考えて打撃の仕方を工夫し、進塁を試みている。	相手チームの特徴や守備の動きを分析し、傾向と対策をもって打撃の仕方を工夫し、進塁を試みている。	時間や点数などのゲーム全体の状況に応じて、今後のゲーム展開を予測し、最善の打撃の方法について考え、進塁を試みている。

＜設定例＞ ベースボール型における守備場面の指標 *LEVEL 3・4は中学校球技を想定。

		チームへの貢献に向けた技能発揮の対象の広がり			
		LEVEL 1 (自分)	LEVEL 2 (チームメイト)	LEVEL 3 (相手)	LEVEL 4 (状況)
貢献の広がり	処理	近くに飛んできた打球を捕球しに行ったり、近くのチームメイトに送球したりしている。	チームで決まった役割を基に、近くに飛んできたボールを捕球・送球している。	相手チームの特徴に応じた隊形の中で位置取り、近くに飛んできたボールを捕球・送球している。	時間や点数などのゲーム状況に応じて、自分の役割を果たそうと、ボールに向かったりベースに入ったりする。
	対処	ボールの動きに合わせて進行方向の正面に入り、捕球・送球している。	チームメイトの特徴を意識し、自分の役割について考えて、位置取りを工夫して捕球・送球をしている。	相手チームの特徴に応じた隊形の中でチームメイトとの関係を考えて位置取り、捕球・送球をしている。	時間や点数などのゲーム全体の状況に応じて現状の陣形を分析し、チームメイトとの関係を考えて位置取り、捕球・送球している。
	予測	打球を予測し、自分の位置取りを工夫し、捕球・送球をしている。	チームメイトの特徴を理解し、自分の役割やチームメイトの役割との関係を考えて、位置取りを工夫して捕球・送球をしている。	相手チームの打者の特徴を分析し、傾向と対策をもって打球の行方を予測し、位置取りを工夫して捕球・送球をしている。	時間や点数などのゲーム全体の状況に応じて、今後のゲーム展開を予測し、他の守備者との連係を考えて、位置取りを工夫して捕球・送球をしている。

<指標を生かした指導・支援例>

チームの力を高めるために、一人一人が「チームへの貢献」につながる課題解決を積み重ねていく必要がある。そのために、教師は以上の指標を基に、「チームの貢献に向けた技能発揮の対象」と「貢献」の広がりを目指して、ゲームの中で状況に応じた指導・支援をしていくことが求められる。例として以下のようなものが考えられる。

ベースボール型の攻撃における指導・支援例

(貢献の広がり求めて)

「守備のいないところに向かってバッティングするとより多く進塁できるね」

「守備の隊形をよくみてみよう。より遠くにボールを飛ばせば多く進塁できそうだね」

* 残塁ありの場合

「友達が安心して進塁できるようにするためにはどの方向を目指してバッティングすればよいかね」

(対象の広がり求めて)

「友達のバッティングの仕方を真似してみよう」

「どうすれば守備のいないところにボールを運ぶことができるかな」

		チームへの貢献に向けた技能発揮の対象の広がり			
		LEVEL 1 (自分)	LEVEL 2 (チームメイト)	LEVEL 3 (相手)	LEVEL 4 (状況)
貢献の広がり	処理	打撃のみ集中し、ボールをコート内に出さずとしている。	前の打者の様子を見ながら、打撃の仕方を工夫している。	相手の特徴や守備位置に応じて打撃の仕方を工夫している。	強弱や方向をコントロールして、状況に応じた打撃の実績を試みている。
	対処	打撃が進塁するためのものではないことが分かれ、進塁することを目指して打撃している。	捕手の動きや強弱を工夫し、進塁を試みている。	前の打者の様子を見て、相手の特徴や守備の動きに応じて打撃の仕方を工夫し、進塁を試みている。	時間や点数などのゲーム全体の状況に応じた打撃の仕方を工夫し、進塁を試みている。
	予測	自分がより多く進塁するための方法について考えて打撃し、進塁を試みている。	チームメイトの特徴を認識し、自分の果たすべき役割について考えて打撃の仕方を工夫し、進塁を試みている。	相手チームの特徴や守備の動きを分析し、強弱と対策を考慮して打撃の仕方を工夫し、進塁を試みている。	時間や点数などのゲーム全体の状況に応じて、今後のゲーム展開を予測し、他の打撃の方法について考え、進塁を試みている。

ベースボール型の守備における指導・支援例

(貢献の広がり求めて)

「ボールが遠くまで飛んでいった場合、アウトゾーンまでボールを運ぶのに時間がかかるね。どうすればボールをはやくアウトゾーンまで運べるかな」

「右利きのバッターだね。どのあたりにボールが飛んでくるかな」

「はやく打球が飛んできて捕りづらいね。どうすれば後ろに抜かれないように打球を止めることができるかな」

(対象の広がり求めて)

「友達の守備位置に合わせて自分の守備範囲を考えよう」

「打球が近くに飛んでくる時とそうでない時でどう動けばチームのために役立つかな」


		チームへの貢献に向けた技能発揮の対象の広がり			
		LEVEL 1 (自分)	LEVEL 2 (チームメイト)	LEVEL 3 (相手)	LEVEL 4 (状況)
貢献の広がり	処理	近くに飛んできた打球を捕球しに行ったり、近くのチームメイトに送球したりしている。	チームで決まった役割を基に、近くに飛んできたボールを捕球・送球している。	相手チームの特徴に応じた隊形の中で位置取り、近くに飛んできたボールを捕球・送球している。	時間や点数などのゲーム状況に応じて、自分の役割を果たそうと、ボールに向かって入り込んだりする。
	対処	ボールの動きに合わせて進行方向の正面に入り、捕球・送球している。	チームメイトの特徴を認識し、自分の役割について考えて、位置取りを工夫して捕球・送球をしている。	相手チームの特徴に応じた隊形の中でチームメイトとの関係性を考えて位置取り、捕球・送球をしている。	時間や点数などのゲーム全体の状況に応じて捕球の陣形を分析し、チームメイトとの関係を考慮して位置取り、捕球・送球している。
	予測	打球を予測し、自分の位置取りを工夫し、捕球・送球をしている。	チームメイトの特徴を理解し、自分の役割やチームメイトの役割との関係性を考え、位置取りを工夫して捕球・送球をしている。	相手チームの打者の特徴を分析し、強弱と対策を考慮して打球の行方を予測し、位置取りを工夫して捕球・送球をしている。	時間や点数などのゲーム全体の状況に応じて、今後のゲーム展開を予測し、他の守備者の連携を考慮して、捕球・送球をしている。

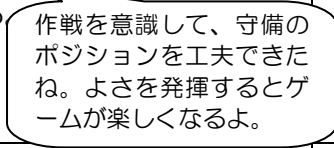
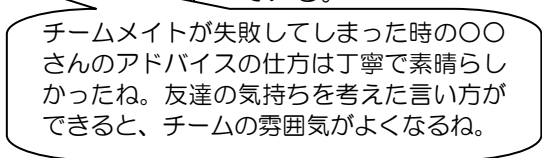
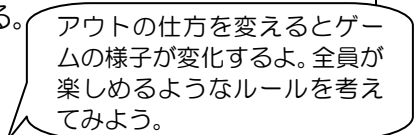
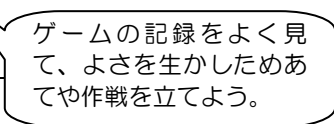
<指標を生かしたゲームの発展>

更にゲームを楽しむことができるように、チームへの貢献に向けた課題解決を積み重ねながら、ゲームの理解を深め、ゲームのルールを発展させていくことが大切である。児童の高まりに応じて、進塁課題と進塁阻止課題を以下のように設定することができる。と考える。

段階	進塁課題に対応したルール	進塁阻止課題に対応したルール
LEVEL 1・処理	アウトになるまで進塁を続ける。1塁ごとに1点加算。残塁はなし。	アウトゾーンを1つまたは二アースアウト。
LEVEL 2・対処	1塁ごとに1点加算。残塁あり。タッチアップではなく、塁上の打者はアウトになるまで進塁する。	LEVEL 1と同様→アウトゾーンへの送球でフォースアウト。
LEVEL 3・予測	LEVEL 2と同様→フライなど打球に応じて進塁の制限を設ける。	アウトゾーンへの送球でフォースアウト→塁上でのアウト。

Ⅷ 研究の内容⑤指導と評価

児童一人一人がチームの力を高めるために、教師が授業場面でどのように指導・支援を進めていけばよいか、下表のように考察を進めている。（は、身に付けさせたい内容に対する教師の意図的な言葉かけ。）

	身に付けさせたい内容	評価（B規準）	指導・支援
技能	<p>○走者をアウトにできる塁上に移動する。</p> <p>○チームの作戦に応じたプレーをする</p> <p> 作戦を意識して、守備のポジションを工夫できたね。よさを発揮するとゲームが楽しくなるよ。</p>	<p>◇打球を見て、走者をアウトにできる塁に素早く移動することができる。</p> <p>◇チームの作戦に基づいたポジションをとって、打球を捕ったり、味方に向かってオーバーハンドで投げたりできる。</p>	<p>・様々なミニゲームに取り組みせ、守備の判断とベースカバーなどの動きを身に付けさせる。</p> <p>・よさを生かしたプレーをしている児童を賞賛し、役割を果たす重要性に気付かせる。</p>
態度	<p>○チームや友達のよさを認める。</p> <p> チームメイトが失敗してしまった時の○○さんのアドバイスの仕方は丁寧で素晴らしかったね。友達の気持ちを考えた言い方ができると、チームの雰囲気よくなるね。</p>	<p>◇友達やチームのよさに気づき、励ましなどの声をかけ、チームの雰囲気を盛り上げている。</p>	<p>・児童のよさを認め、学習の振り返りなどで全体に広げるようにする。</p>
思考判断	<p>○チームのめあてをチームメイトの思いや願いを受けて決める。</p> <p> アウトの仕方を変えるとゲームの様子が変化するよ。全員が楽しめるようなルールを考えてみよう。</p> <p>○チームのよさを生かした作戦を立てる。</p> <p>○運動の楽しさを味わえるルールの工夫をする。</p> <p>○チームのめあてや作戦に応じた個人のめあてを決める。</p> <p>○作戦を成功させるためのチームの時間の内容を決める。</p> <p>○記録カードを参考にして振り返る。</p> <p> ゲームの記録をよく見て、よさを生かしためあてや作戦を立てよう。</p>	<p>◇チームの力の高め方を知り、一人一人のよさを意識してめあてを決めている。</p> <p>◇自分のチームの特徴に応じた守り方が分かり、めあてや作戦を立てている。</p> <p>◇チームの特徴に合ったルールを選んだり、工夫したりしている。</p> <p>◇自分のチームの特徴を理解して作戦を立て、作戦に応じた個人のめあてを決めている。</p> <p>◇作戦を成功させるためのチームの時間の内容を考えている。</p> <p>◇作戦や個人のめあての有効性について振り返っている。</p>	<p>・チーム一人一人のよさを生かしてチームの力を高めていくことなど、学習資料を活用しながらオリエンテーションを充実させていく。</p> <p>・難しい作戦ではなく、一人一人のよさを生かした簡単な作戦でよいことを知らせる。</p> <p>・みんなが楽しめることを意識させ、工夫する視点を提示する。</p> <p>・チームの作戦を意識させ、自分の役割について考えるように助言する。</p> <p>・作戦の特徴に合わせて選択できるミニゲーム提示する。</p> <p>・記録カード、学習カードを分析して自己評価活動に生かせるように助言する。</p>

IX 研究の内容⑥学習資料

(1) オリエンテーション漫画

オリエンテーションの時間を効果的に進められるよう漫画を作成した。漫画にすることで誰でも抵抗なく読めるようにした。また、プレゼンテーション形式のオリエンテーションも考えており、動画を用いて学習の進め方やチームの力の高め方について効果的に理解できるようにしたい。



(2) チョイス&チャレンジカード

このカードは、ボール運動領域部会が考える「児童に身につけさせたい内容」に沿って作られているため、観点別に課題解決に向けた活動の適切な方向付けをすることができる。また、イラストを参考にしながら個人のめあてを設定する上での参考資料としても有効に活用できる。

チョイス&チャレンジカード(技能編)ベースボール						名前()						
まずはやってみよう!						チームのためにやってみよう						
攻撃	○ボールをよく見てバットに当てよう	○腰を回転させて最後までふりきろう	○ベースまで全力で走ろう	○相手の守備を見て、ねらった方向に打とう	○打球や守備の状況を見て進塁しよう	○味方走者が進塁しやすい方向に打とう						
守備	○あらかじめしっかりとかまえ、ボールの正面に体を移動させてとろう	○味方のとりやすい球を投げよう	○近くの味方が捕球するときにはしっかりとカバーしよう	○味方の送球に対するカバールをしよう	○投げる人と捕る人の間に入って中継プレーをしよう	○相手打者の特徴によって守備位置を変えよう						

(3) 記録カード

自己評価・チーム評価をする上での客観的な資料として用いる。記録のねらいにもとづいて一人一人の良さを見つけたり、チームへの貢献について視野を広げたりできる。また、ゲームの様相の課題について気付いたり確かめたりすることのできるカードをチームで選択することにより、資料としての価値をあげることができる。

ナイスプレーカード

- 一人一人のよさを見つけたい。
- チームへの貢献の仕方について視野を広げたい。

名前	よさ	よさの表れた回数	特によかったところ
ナイス	攻けき	1 2 3 4 5 6 7 8 9	
	守り	1 2 3 4 5 6 7 8 9	
	声	1 2 3 4 5 6 7 8 9	
ナイス	攻けき	1 2 3 4 5 6 7 8 9	
	守り	1 2 3 4 5 6 7 8 9	
	声	1 2 3 4 5 6 7 8 9	
ナイス	攻けき	1 2 3 4 5 6 7 8 9	
	守り	1 2 3 4 5 6 7 8 9	
	声	1 2 3 4 5 6 7 8 9	
ナイス	攻けき	1 2 3 4 5 6 7 8 9	
	守り	1 2 3 4 5 6 7 8 9	
	声	1 2 3 4 5 6 7 8 9	
ナイス	攻けき	1 2 3 4 5 6 7 8 9	
	守り	1 2 3 4 5 6 7 8 9	
	声	1 2 3 4 5 6 7 8 9	

どこに飛んだかなカード

- ボールの軌跡と得点の関係に気付かせたい。

打者	守備	打者	守備	得点

打者	守備の傾向	打者	守備	得点
1	1 2 3 4 5			
2	2 3 4 5 6			
3	3 4 5 6 7			
4	4 5 6 7 8			
5	5 6 7 8 9			
6	6 7 8 9 10			
7	7 8 9 10 11			
8	8 9 10 11 12			
9	9 10 11 12 13			
10	10 11 12 13 14			

打者	守備	打者	守備	得点

どんな守備ができたかなカード

- 守備の傾向をみて、どう攻めたらよいか気付かせたい。

走塁カード

- ボールの軌跡と進塁の関係に気付かせたい。

(4) チームカード

チーム評価・自己評価が一体となった学習カードは、次の計画を立てる上で重要な資料となる。個人やチームに向けた教師のコメントも全員が目にすることができ、チームの向かう方向は、より明確になると考えられる。また、毎時間の記録を累積していくことにより、チームの力が高まっていることを実感する資料としても有効に活用していく。