

平成30年度

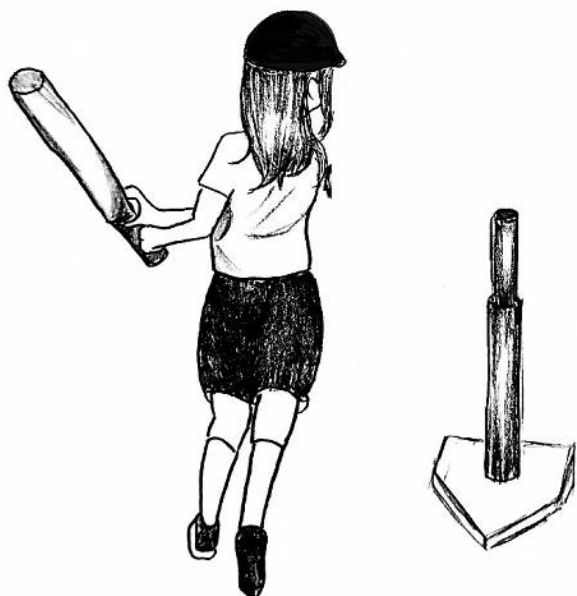
## 夏季合同研究会

# ボール運動領域部会

### 研究主題

三つの資質・能力の関係性を明確にし、

運動や健康についての課題に主体的・協働的に取り組む児童の育成



指導・助言

狛江市教育委員会指導主事

坂本 尚毅 先生

実証授業

授業日 平成30年9月21日(金)

場所 狛江市立緑野小学校

授業 ベースボール型「ティーボール」

授業者 第5学年 平井 政知 主任教諭

## 1 研究の内容

### (1) 研究の視点1 「三つの資質・能力の具体的な学習状況」について

ボール運動の特性を「集団対集団で攻防をすること」と捉え、簡易化されたゲームを中心として、三つの資質・能力をバランスよく育むことを目指す。そのために三つの型の学習内容の系統性を踏まえて、資質・能力が育まれた具体的な児童の姿を明らかにする。

#### ○三つの資質・能力のベースボール型における具体的な学習の姿（児童の学びの姿）

##### 学びに向かう力、人間性等

- ・ 集団対集団で競い合うための練習やゲームに積極的に取り組んでいる。
- ・ ルールやマナーを守り、仲間と助け合って練習やゲームをしている。
- ・ 勝敗を受け入れ、ゲームの前後に挨拶と握手をしている。
- ・ 仲間のよさを認め合い、みんながゲームの楽しさに触れることができるように言葉を掛けたり、協力をしたりしている。
- ・ 用具の準備や片付けで、分担された役割を果たしたり、用具の安全を保持したりすることに気を配っている。

##### ベースボール型で育てたい児童の学びの姿

##### 知識及び技能

- ・ ベースボール型の行い方を理解している。
- ・ 止まったボールをバットでフェアグラウンド内に打ち、塁間を全力で走塁することができる。
- ・ 打球方向に移動して捕球し、味方に向かって投げることができる。
- ・ 守備の隊形をとって得点を与えないようにすることができる。

##### 思考力、判断力、表現力等

- ・ みんながベースボール型の楽しさや喜びに触れることができるよう、進塁の防ぎ方や得点の仕方などのルールを選んでいる。
- ・ チームの特徴に応じた守備の隊形や効果的な攻め方を選んだり立てたりしている。
- ・ 自己や仲間が行っていた動き方やボール操作、役割、守備位置のよさについて、動作や言葉などを使って他者に伝えている。

### (2) 研究の視点2 「三つの資質・能力の関係性を明らかにした上で、学習過程の在り方」について

今年度はベースボール型を中心に研究を進めている。発達段階に応じた課題を児童自身が主体的・対話的に解決し、身に付けた力を次の（あるいは年次を越えた）単元に生かし、三つの資質・能力をバランスよく育むためには、学校や児童の実態に応じた系統的で体系的な「年間指導計画」を作成する必要がある。児童に運動の特性を味わわせる中で、資質・能力を育てていくために、「何を、どのように学ばせるか」を意図的、計画的に「単元計画」「1単位時間の流れ」の中に位置付ける必要がある。以上のことから学習過程を「年間指導計画」「単元計画」「1単位時間」の大きく三つと捉え（年間指導計画についてはゲーム領域部会との協働）、どのように資質・能力を育てていくかを整理していく。

また、昨年度までの研究で明らかになったボール運動で育む資質・能力の中核である「思考力・判断力・表現力等」の中の「チームの特徴に応じた作戦」における指導の三つの視点（「動き方」「ボール操作」「役割分担」）から、その指導と評価の方法が、ベースボール型の学習にどのように生かすことができるのか、「はじめのルールの設定／ルールの推移と資質・能力との関係性と系統性」についても整理することで、他の型との関係性や学習内容の系統性についても明らかにしていく。

## ①「三つの資質・能力の関係性を重視した学習過程」のための年間計画

### (ア) 概要

新学習指導要領（文部科学省 2018）では「6年間の見通しをもった年間指導計画を作成し、運動領域と保健領域の指導内容の関連を踏まえること、体育・健康に関する指導につながる健康安全・体育的行事等との関連について見通しをもつことなど、体育科を中心とした「カリキュラム・マネジメント」の視点から年間指導計画を立てることが大切である。」と述べている。ボール運動系の年間計画を2通り（バランス型・重点型）を示すことで、各校のカリキュラム・マネジメントに柔軟に対応できるように役立てていきたい。

### ○バランス型年間計画（全学年、全ての「型」「運動」を取り扱うことで未履修を防止する。）

学年	1学期	2学期		3学期	
第1学年	鬼遊び	ボール投げゲーム①	ボールけりゲーム①	ボール投げゲーム②	ボールけりゲーム②
第2学年	鬼遊び	ボール投げゲーム①	ボールけりゲーム①	ボール投げゲーム②	ボールけりゲーム②
第3学年	ネット型ゲーム	ベースボール型ゲーム		ゴール型ゲーム（陣取り型）	
第4学年	ネット型ゲーム	ベースボール型ゲーム		ゴール型ゲーム	
第5学年	ネット型	ベースボール型		ゴール型	
第6学年	ネット型	ベースボール型		ゴール型	

低学年の学級開きでは、ボール操作を要しない簡単な鬼遊びを位置付けた。また、2学期にも3学期にも投げ・蹴りがバランスよく経験できるようにした。今持っている力で楽しむことができることを意識し、様々な運動できまりを守ったり勝敗を受け入れられたり等「学びに向かう力、人間性等」を重点に育めるようにした。

中学年では攻防が入り混じらず、自分のチームのペースで攻撃を組み立てることができるネット型ゲームと、攻防の切り替えがプレイ中に少なく、状況判断が少ないベースボール型ゲームを初めに設定し、3学期に攻守が入り混じり、攻防の切り替えが頻繁に生じるゴール型ゲームを設定して、「攻防」について学ぶことができるようにした。低学年で育んだ「学びに向かう力、人間性等」を基盤とし、ゲームを行う中で「知識及び技能」、「思考力、判断力、表現力等」も型の特性に応じて育めるようにした。

高学年でも中学年と同じように、攻防が入り混じらず、自分のチームのペースで攻撃を組み立てることができるネット型とベースボール型を先に設定し、3学期に攻守が入り混じり、攻防の切り替えが頻繁に生じるゴール型を設定して、攻防や複雑な状況判断について学ぶことができるようにした。ゲームの中の攻防を通して、より高度な学習内容について学び、三つの柱を育む。

### ○重点型（低・中・高学年の三区区分ごとの複数学年の中で弾力的な扱いを工夫する）

学年	1学期	2学期		3学期	
第1学年	鬼遊び	ボール投げゲーム①	ボールけりゲーム①	ボール投げゲーム②	ボールけりゲーム②
第2学年	鬼遊び	ボール投げゲーム①	ボールけりゲーム①	ボール投げゲーム②	ボールけりゲーム②
第3学年	ネット型ゲーム	ベースボール型ゲーム		ゴール型ゲーム	
第4学年	ネット型ゲームか ベースボール型ゲーム	ゴール型ゲーム（陣取り）		ゴール型ゲーム	
第5学年	ネット型	ベースボール型		ゴール型	
第6学年	ネット型か ベースボール型	ゴール型①		ゴール型②	

型の配列については、バランス型と同じように「攻防の複雑さ」「状況判断の複雑さ」を系統的に考えた構成にした。中学年・高学年については、「攻守が入り交じって行うゴール型」と「陣地を取り合うゴール型」が例示されていること、技能の向上を伴う課題解決学習に時間をかけたいことから、ゴール型の機会を多く設けた。高学年では上手くなっていく相手の守備を打開するために、練習や作戦を通して攻撃の質を高める学習をさせたい。

(イ) 年間計画 (低学年) 「三つの資質・能力の関係性を明らかにした学習過程の在り方」

○「ゲーム」領域における型ごとの教材的価値

低学年の「ゲーム」領域は、「ボールゲーム」及び「鬼遊び」で構成している。これらの運動は、個人対個人で競い合ったり、集団対集団で得点をとるために友達と協力して攻めたり守ったりしながら、競い合う楽しさや喜びに触れることができるようにする運動である。

ボールゲーム	鬼遊び
<p>中学年以降で取り組むそれぞれのゲームの型を超えて、幅広くボール運動系の技能の基礎を育むことを目指す。的に当てるゲームや攻めと守りのあるゲームに取り組むことで、簡単なボール操作やボールを持たないときの動きを身に付けさせたい。</p>	<p>形や大きさなどを工夫した区域の中で、逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどの簡単な規則の鬼遊びを楽しみながら取り組ませる。その中で、相手からうまく逃げたり、身をかわしたり、相手のいない場所に移動したりする経験をさせたい。</p>

○ゲームにおける2年間の年間指導計画とその考え方

・第1学年

第1学年の児童は入学当初、一人遊びや二人遊びを好み、「自分が活躍したい」という願いをもっていることが多い。そこで児童一人一人が活躍したり、満足したりできる機会を多く設定したゲームに取り組めるようにし、「学びに向かう力、人間性等」の運動遊びに進んで取り組むことや、勝敗の結果を受け入れ誰とでも仲よく取り組むことなどを重点的に育てていきたい。



A校

クラスの全員で楽しみながら、一人一人が活躍できるような教材にしよう！

<p>ボール遊び (2～3時間) 「キャッチボール」</p>	<p>鬼遊び (4～6時間) 「一人鬼・二人鬼」</p>	<p>ボール投げゲーム (4～6時間) 「転がしドッジボール」</p>	<p>ボール蹴りゲーム (4～6時間) 「的当てサッカー」</p>
--	--------------------------------------	---	---



B校

友達との関わりをもてるようにするために、協力して得点できるゲームを設定しよう！

<p>ボール遊び (2～3時間) 「ボール転がし」</p>	<p>鬼遊び (4～6時間) 「ドーナツ鬼」</p>	<p>ボール投げゲーム (4～6時間) 「的当てゲーム」</p>	<p>ボール蹴りゲーム (4～6時間) 「たまごわりサッカー」</p>
---------------------------------------	------------------------------------	--	---

・第2学年

第2学年では、体育科の学習や体育的行事の経験などにより徐々に集団対集団の競争を楽しむようになる。攻守分離から攻守入り交じりのゲームにおいて、第1学年で培った「知識及び技能」を活用しながら、少人数での連携した攻め方を伝え合うなど「思考力、判断力、表現力等」を育み、友達と協力して得点する楽しさを味わわせ、中学年で取り組む型のあるゲームに向けて学びの内容を発展させていきたい。



A校

身に付けた技能を活用して、相手から逃げたり、交わしたりする動き方をさらに深めよう！

<p>鬼遊び (5～7時間) 「するりんチャンス」</p>	<p>ボール投げゲーム (5～7時間) 「それいけ！するっとボール」</p>	<p>ボール蹴りゲーム (5～7時間) 「ゴーゴーゴール！！」</p>
-----------------------------------	--	---



B校

より得点しやすくなるように、攻め方について友達と2～3人で考えられる教材にしよう！

<p>鬼遊び (5～7時間) 「かいぞく☆オ～ニ」</p>	<p>ボール投げゲーム (5～7時間) 「島っていこうぜ」</p>	<p>ボール蹴りゲーム (5～7時間) 「よーいドンサッカー」</p>
-----------------------------------	---------------------------------------	---

※掲載されているゲームに関しては、ホームページ「東京都小学校体育委研究会ゲーム領域」をご覧ください。

(ウ) 年間計画 (中学年) 「三つの資質・能力の関係性を明らかにした学習過程の在り方」

○ゲームにおける型ごとの教材的価値

中学年の「ゲーム領域」は、「ゴール型ゲーム」、「ネット型ゲーム」及び「ベースボール型ゲーム」で構成している。主として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、集団対集団で得点をとるために友達と協力して攻めたり守ったりしながら、競い合う楽しさや喜びに触れることができるようにする運動である。

ベースボール型	ネット型	ゴール型 (手)	ゴール型 (足)
攻撃側の走塁が早いのか、走塁を防ぐ守備側の協力したアウトが早いのかの競い合いを楽しませたい。得点を取ったり防いだりする動きによってゲームに取り組みやすいようにさせたい。	ネットで区切られたコートの中で攻防を組み立て一定時間内にどれだけ得点を取るかを競い合うことを楽しませたい。ボールを操作できる位置に体を移動する動きを意識してゲームに取り組みやすいようにさせたい。	コート内で攻守が入り交じり、手を使って攻防を組み立て、一定時間内に得点を競い合うことを楽しませたい。ボールを持たないときの動きを意識してゲームに取り組みやすいようにさせたい。	手を使ったゴール型ゲームよりも難しい。手を使ったゴール型ゲームの学習を踏まえてゲームに取り組みやすいようにさせたい。攻守が入り交じったゲームを楽しく行いながら、技能を身に付けられるようにさせたい。

○ゲームにおける2年間の年間指導計画とその考え方

新学習指導要領には、中学年のゴール型ゲームにおいて、陣地を取り合うゴール型ゲームを取り扱うことが内容に盛り込まれた。第3学年あるいは、第4学年で取り組めるように計画していきたい。

・第3学年

第3学年では、低学年のゲームの学習を踏まえ、「学びに向かう力、人間性等」のゲームの楽しさや喜びに触れ、その行い方を知ることができるようにする。3つの型の易しいゲームを、段階を踏んでバランスよく取り組み、「思考力、判断力、表現力等」の規則を工夫することに重点を置きながら、チームで話し合って簡単な作戦を考えていけるようにしたい。

それぞれの型のゲームを全員が楽しめるものにしていけるように規則を工夫していこう！



A校

ネット型ゲーム (6時間) 「フロアボール」	ベースボール型ゲーム (6時間) 「ベース取りゲーム」	ゴール型ゲーム(手) (6時間) 「パ助っ人ゴール」	ゴール型ゲーム(足) (6時間) 「ぐるっとサッカー」
---------------------------	--------------------------------	-------------------------------	--------------------------------

それぞれの型のゲームの規則を工夫し、攻め方について考えていこう！



B校

ベースボール型ゲーム (6時間) 「ベース取りゲーム」	ネット型ゲーム (6時間) 「フロアボール」	ゴール型ゲーム(手) (6時間) 「ペットボール」	ゴール型ゲーム(足) (6時間) 「スループスサッカー」
--------------------------------	---------------------------	------------------------------	---------------------------------

・第4学年

第4学年では、第5学年とのつながりを重視した段階となる。第3学年での既習事項を踏まえ、「思考力、判断力、表現力等」の簡単な作戦に重点をおいて学習できるように計画を立てていきたい。

簡単なボール操作とボールを持たないときの動きを意識し、作戦を考えていこう！



A校

ネット型ゲーム (6時間) 「つないでがんばレー」	ベースボール型ゲーム (6時間) ※今年度実証授業	ゴール型ゲーム(陣取り) (6時間) 「とりとりGO！」	ゴール型ゲーム(足) (6時間) 「スループスサッカー」
------------------------------	------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

昨年度の3つの型をバランスよく学習できたから、ゴール型ゲームに重点を置いて計画しよう！



B校

ベースボール型ゲーム (6時間) ※今年度実証授業	ゴール型ゲーム (6時間) (陣取り) 「とりとりGO！」	ゴール型ゲーム(手) (6時間) 「パ助っ人ゴール」	ゴール型ゲーム(足) (6時間) 「つないでゴール」
------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

※掲載されているゲームに関しては、ホームページ「東京都小学校体育委研究会ゲーム領域」をご覧ください。

(エ) 年間計画（高学年）「三つの資質・能力の関係性を明らかにした学習過程の在り方」

○ボール運動における型ごとの特性

ベースボール型	ネット型	ゴール型（手）	ゴール型（足）
攻守交代により一人一人に攻撃の機会が保障されることで、得点する楽しさを味わせたい。守りを通して役割分担の大切さに気付かせ、仲間と助け合う経験をさせたい。	チームで連携してプレーする楽しさを味わせたい。攻守分離のため、相手に邪魔をされず作戦が遂行できる。作戦を意識してゲームに参加させたい。	攻守が入り交じる中で、素早い状況判断が求められる。ボール操作を容易にし、ボールを持たないときの動きを意識して学習に取り組ませたい。	苦手意識を取り除くために、年間計画の後半に取り入れたい。空間を活用した攻め方にも触れることができる。手で扱うゴール型に比べ偶発性が高い。

○ボール運動における2年間の年間指導計画とその考え方

① 第5学年

低・中学年までのゲーム領域の経験から、第5学年開始時では、全員が楽しむための規則の工夫や情意面を含む簡単な作戦について学んでいる。そのため、第5学年ではゲーム領域からボール運動領域への接続時期として、3つの型にバランスよく取り組みながら、全員が楽しめるようにルールを工夫したり、友達のよいところを見つけて作戦を選んだりしながら学習に取り組ませたい。

第4学年までの既習事項を想起させ、児童とルールを工夫しながら必要な知識及び技能を身に付けさせよう！



ベースボール型(6~8時間) 「ストップベース」	ネット型(6~8時間) 「キャッチバレー」	ゴール型（手）(6~8時間) 「ハンドボール」
-----------------------------	--------------------------	----------------------------

2年間を見通して第6学年でのより深い学びを実現するために、作戦について考えられる教材にしよう！



ネット型(6~8時間) 「ソフトバレー」	ベースボール型(6~8時間) 「ティーボール」	ゴール型（手）(6~8時間) 「フラッグフットボール」
-------------------------	----------------------------	--------------------------------

②第6学年

第5学年での既習事項を活用し、より深い学びを実現したい段階である。自己やチームの特徴を見つけた上で作戦を選んだり、第5学年で身に付けた知識及び技能を活用し、より状況判断が難しいゲームで技能を高めたりさせたい。そのため、10時間の単元を組むことも考えられる。第5学年までの学習経験を考慮したり、中学校との接続を意識しながら年間計画を考える必要がある。

経験のあるベースボール型で協力して作戦を考えさせるところから始め、ゴール型の作戦に轉移させよう！



ベースボール型(6~8時間) 「ティーボール」	ゴール型（手）(6~8時間) 「バスケットボール」	ゴール型（足）(6~8時間) 「サッカー」
----------------------------	------------------------------	--------------------------

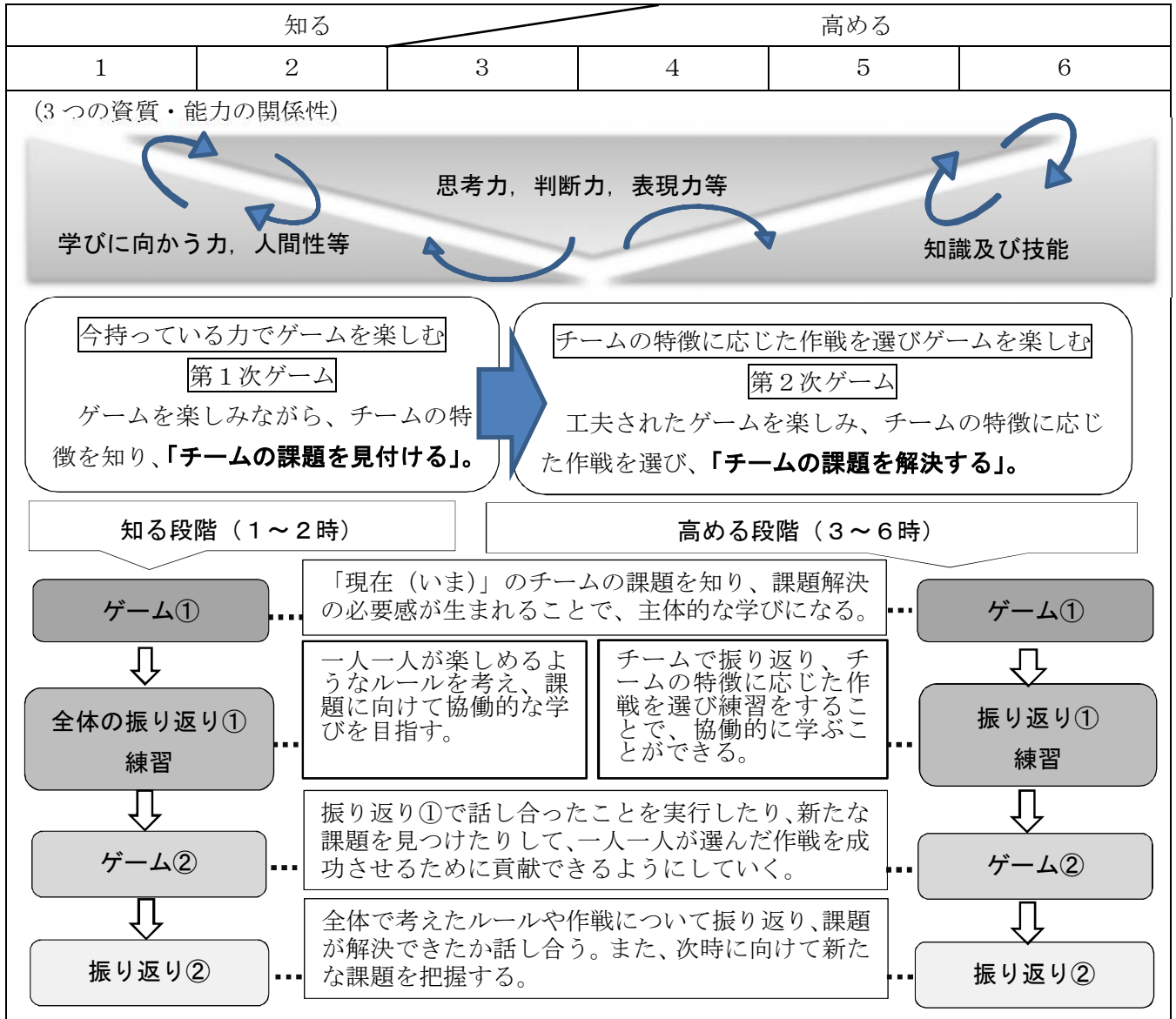
昨年度は3つの型にバランスよく取り組めたから、ゴール型を中心として更に学習を深めよう！



ゴール型（手）(8~10時間) 「バスケットボール」	ゴール型（足）(8~10時間) 「サッカー」
-------------------------------	---------------------------

※具体的なゲームに関しては、ホームページ「東京都小学校体育委研究会ボール運動領域」をご覧ください。

② 学習過程（単元計画・1 単位時間）



ボール運動領域では、「学びに向かう力、人間性等」を単元前や単元前半に重点的に指導と評価をすることで主体的な学びを促し、単元中盤から「思考力、判断力、表現力等」の中の特に「チームの特徴に応じた作戦を選ぶ」ことを重点的に指導する。このことでチーム内の対話的な学びが生まれ、一人一人の役割が明確になり、どのようなプレイをすればチームに貢献できるかが分かり、「知識及び技能」が発揮されると考えた。このように、単元の中で指導の重点となる資質・能力を関連付けて変えながら、バランスよく資質・能力を育むことが重要である。

(3) 研究の視点3 「三つの資質・能力をはぐくむための指導と評価」について

研究の視点1・2で触れた「学習状況」と「関係性」から、単元における評価規準を具体的な児童の姿で明らかにするとともに、その姿になっていくような指導とはどのようなものを一体としてとらえ、手だてを提案する。特に「運動が苦手な児童への配慮の例」を参考に作成していく。

時	1	2	3	4	5	6
知	①		②③④			④
思			1		2 3	
学	◇◇◇◇◇					
	友達とのよいかかわり合いを広めていく	勝敗や結果をどのように生かすか考えさせる。	みんなが楽しめるようなルールを話し合っていく。	個人やチームのよさを考えさせ、それを生かすことのできる作戦を選ぶよう、言葉かけをする。合っていない作戦を選んでいるチームを支援する。	守備の連係プレーを価値付け、広めていく。	

#### (4) 学習を促す手だて

##### ①ベースボール型の特性を味わうルール工夫

###### ○ベースボール型の教材的価値

###### <攻撃の機会の保障>

一人一人の攻撃の機会が保障され、運動経験や技能に関わらず、打つことの楽しさを味わうことができる。

###### <仲間と関わる場面の多さ>

ベースボール型特有の「間」を生かして、仲間に言葉を掛け協力して取り組むことができる。

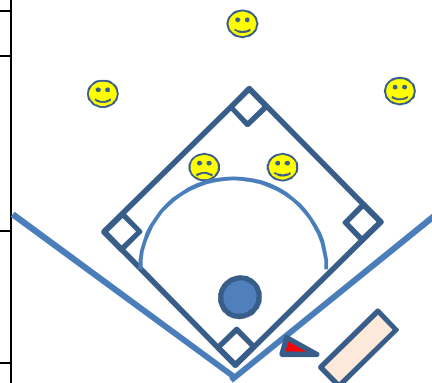
###### <チームの中での役割分担の明確さ>

守備の隊形において、一人一人の役割分担を明確にしやすく、作戦を意識した学習が展開しやすい。

###### ○ベースボール型の特性を味わうルール工夫

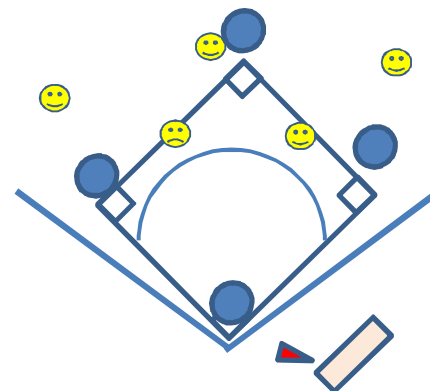
攻撃側の「出塁・進塁」による得点と守備側の連携による「進塁を防ぐ」ことを、どの児童も容易にルールを理解しゲームを楽しむことができるよう、はじめのルール（1次ゲーム）を設定した。攻撃側は「出塁して進塁すること」、守備側は「早くボールをアウトゾーンに運ぶ（進塁を阻止する）」ことが学習課題になる。

はじめのルール	設定理由（ねらい）
○1チーム5人	・守備での役割が明確になる。
○攻撃は5人全員打ったら交代	・全員が得点を取る機会がある。
○得点方法 ・1塁（1点）・2塁（2点） ・3塁（3点）・ホーム（4点）	・全員が得点する喜びを味わいやすい。 ・塁間を全力で走ることの必然性をもたせる。
○残塁はなし	・攻撃、守備の状況判断を易しくする。
○アウト方法 ・アウトゾーン1つ ・3人が入って「アウト」とコール	・進塁を早く阻止するための状況判断をさせる。 ・投げる、捕るなどの役割を意識した動きができる。
○コート ・120度程の範囲がインフィールド	・ファールを気にせず、思い切り打てる。
○セーフティーゾーンの設置	・打つことが苦手な児童も安心して打つことができる。



ゲームに十分に慣れた後、児童と発展したルールの工夫を行っていく（2次ゲーム）。主に守備側の進塁の防ぎ方、アウトゾーンの位置や数について、児童にルールの工夫の視点を与え、守備側の状況判断が必要となるルールにしていく。状況判断する場面が増えることで、よりチームでの連携や関わりが必要となる。チームへ貢献するために、どのように動くか、どのような役割ができるか（チームの特徴に応じた作戦）を考えたり、互いの考えを認めたりしていく経験を重ねることで、ベースボール型の特性を味わいながら三つの資質・能力を育むことができる。

考えられるルールの工夫	設定理由（ねらい）
○アウト方法 ・アウトゾーン4つ ・走者より先に塁付近のアウトゾーンに入る（先回り） ・2人が入って「アウト」コール	・進塁と阻止のどちらが速いかをより楽しませる。 ・走者を見ながら守備位置や動き方を考えるなど、守備側の状況判断する力を育てる。





### (5) 資料

#### ① チームメイトのよさを見付ける学習カード

ゲーム中の様子を回数で記録するので、友達のよさを具体的に知ることができる。見付けていきたいよさを“ハートのよさ（励まし・アドバイス等）”“プレーのよさ（バッティング・キャッチ等）”の2つに分けた。記録から自分の成果や課題を次のゲームに生かすことができる。

#### 使用例

- ・攻撃中、応援しているチームメイトが、項目の内容について記録する。
- ・守備に関するプレーのよさは、攻守が切り替わってから振り返りながら記録する。
- ・記録から一人一人のよさに注目し、記録してもらったチームや児童は、それを参考に次のゲームに生かす。

## ナイスプレーカード

月 日 ゲーム ( ① ・ ② )

自分のチーム名  対戦する相手 (色)

対

記録するチーム (色)

	見つけてみたいよさ	よさがあらわれた回数 (よさを見つけたら、「正」の字を一箇所ずつ、記入していこう)				
		【 〇 】さん	【 〇 】さん	【 〇 】さん	【 〇 】さん	【 〇 】さん
ハートのよさ	〇励まし合い ・「ナイスOO!」 ・「ドンマイ! 次のがんばろう!」 ・「まだまだ進めよう! 頑張って!」					
	〇アドバイス、指示 ・「OOに乗るよ!」 ・「OOに集まるよ!」					
プレーのよさ	〇ナイスラン ・状況をよく見て! ・全力で!					
	〇ナイスバッティング ・ボールの中心を! ・地面と平行に!					
	〇ナイスキャッチ ・膝までボールをよく見て! ・正面に移動して!					
	〇ナイスロー ・ねらった所に! ・両手が取りやすい所に!					

気がついたことを一文で書こう。

#### ② チームの作戦やゲームの結果を残し、学習を振り返るための学習カード

チームカードと個人カードが一体となっているので、他の友達とめあてを共有することができる。毎時間記入するので、チームや自分の成長が一目でわかる。

チームカードに本時の打順や守備位置、それぞれの動き方や役割分担を書く。さまざまな打球を想定して、いろいろな状況に応じた動きのイメージを視覚的に確認できるようにする。

チームで立てた作戦を成功させるために、チーム一人一人ができることを個人カードにめあてとして立てる。個人カードを台紙に集約できるので、チームとして作戦に応じた振り返りができる。

ゲーム前、友達に今日のめあてを伝え、振り返りの時間に友達から自分のめあて

に対してコメントを書いてもらう。友達からコメントをもらうことで関わりが生まれるだけでなく、児童は友達からの客観的な評価を自己評価の根拠とすることができ、より具体的に自信をもって自己の振り返りをするることができる。

個人の用紙を別に印刷し、貼り付けるようにすることで短い時間で効率的に振り返ることができる。

#### 使用例

- ・ゲーム前、今日のめあて (個人) を書く。
- ・ゲーム後、友達に今日の様子についてコメントしてもらう。
- ・友達のコメンを元に、自分でめあてについて振り返りを記入する。

### チームカード

チーム名

1相手のチーム | 1陣営を記入 | 1結果の〇

ゲーム① 【 〇 】 対 【 〇 】 ( 勝 ・ 負 ・ 分 )

ゲーム② 【 〇 】 対 【 〇 】 ( 勝 ・ 負 ・ 分 )

振り返りの流れ

①チームの作戦について

- ・実行できたか
- ・有効だったか
- ・次回の作戦はどうするか

②各自のめあてに丸をつける

③友達にコメントを書く

- ・気付いたことやアドバイスを書く

④自分振り返りを書く

- ・めあてに対する評議の数字に丸をつける
- ・一文で振り返りを書く

### 個人カード

名前が

今日のめあて

チームの友達から ↓

振り返り

↑

めあて

1

2

3

4

5

振り返り

## 2 学習指導案

### (1) 単元目標

- ・簡易化されたゲームの行い方を知るとともに、ボールを打つ攻撃と隊形をとった守備によって、攻防をすることができるようにする。 【知識及び技能】
- ・ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。 【思考力、判断力、表現力等】
- ・運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。

【主体的に学習に取り組む態度】

### (2) 単元の評価規準

	知識・技能	思考力・判断力・表現力	主体的に学習に取り組む態度
単元 の 評 価 規 準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ベースボール型では、その行い方を理解するとともに、静止したボールを打つ攻撃や、捕球したり送球したりする守備などのボール操作と、チームとしての守備の隊形をとったり走塁をしたりするボールを持たないときの動きによって、攻守交代が繰り返される簡易化されたゲームができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ベースボール型のゲームのルールを工夫したり選んだりしている。</li> <li>・自己やチームの特徴に応じた作戦を選んでいる。</li> <li>・課題の解決のために、自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・集団対集団で競い合う楽しさや喜びに触れることができるよう、ベースボール型の簡易化されたゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。</li> <li>・ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。</li> <li>・ゲームの勝敗を受け入れようとしている。</li> <li>・ゲームや練習で仲間の取組を認めようとしている。</li> <li>・使用する用具などを片付けたり場の整備をしたりしようとする。</li> <li>・用具の安全に気を配ろうとしている。</li> </ul>
学 習 活 動 に 即 した 評 価 規 準	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ベースボール型の行い方を知っている。</li> <li>②止まったボールをバットでフェアグラウンド内に打ち、塁間を全力で走塁することができる。</li> <li>③打球方向に移動して捕球し、味方に向かって投げることができる。</li> <li>④守備の隊形をとって得点を与えないようにすることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① みんながベースボール型の楽しさや喜びに触れることができるよう、進塁の防ぎ方や得点の仕方などのルールを選んでいる。</li> <li>② チームの特徴に応じた守備の隊形や効果的な攻め方を選んだり立てたりしている。</li> <li>③ 自己や仲間が行っていた動き方やボール操作、役割、守備位置のよさについて、動作や言葉などを使って他者に伝えている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 集団対集団で競い合うための練習やゲームに進んで取り組もうとしている。</li> <li>② ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。</li> <li>③ ゲームの勝敗を受け入れ、ゲームの前後に挨拶と握手をしている。</li> <li>④ 仲間のよさを認め合い、みんながゲームの楽しさに触れることができるように言葉を掛けたり、協力をしたりしている。</li> <li>⑤ 用具の準備や片付けで分担された役割を果たそうとしたり、用具の安全に気を配ろうとしたりしている。</li> </ul>

### (3) 運動の特性

- ・進塁したり進塁を防いだりしながら、得点を競い合う攻防をすることが楽しい運動である。

(6) 単元指導計画

		1	2	3	4	5	6
児童の学びの姿	知技	①		②③④			④
	思判表		①		②③		
	学人間	◇◇◇◇◇					
学習活動	1 学習の流れを確認する 2 準備運動 3 ゲームにつながる運動 ① 4 ルール説明 ① 5 ゲーム (1回表～2回裏) ◇◇◇ 6 振り返り 1 7 ゲーム (3回表～3回裏) 8 片付け 9 整理運動 10 振り返り 2	1 学習の流れを確認する 2 準備運動 3 ゲームにつながる運動 4 ゲーム (1回表～2回裏) ◇◇ 5 振り返り 1 ① 6 ゲーム (3回表～3回裏) ②③④ 7 片付け 8 整理運動 9 振り返り 2 ①	1 学習の流れを確認する 2 準備運動 3 ゲーム (1回表～2回裏) ②③④ 4 振り返り 1 ②③ 5 チームタイム ②③ (作戦の修正、作戦に応じた練習) 6 ゲーム (3回表～3回裏) ②③④ 7 片付け 8 整理運動 9 振り返り 2 ②③				

(7) 一単位時間の流れ

①本時のねらい (4/6)

【思判表】 チームの特徴に応じた守備の隊形や効果的な攻め方を選んだり立てたりしている。

②本時の展開

	学習活動	○教師の支援 ☆評価
導入	1 学習の流れを確認する。	○前時の学習を振り返り、本時の学習の見通しをもたせる。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">                     チームの特徴に応じた作戦を選んでゲームをしよう！                 </div>	
展開	2 準備運動・ゲームにつながる運動をする。	○音楽に合わせて、体の各部位をほぐすように言葉かけをする。
	3 ゲーム (1回表～2回裏) に取り組む。	○作戦を意識してゲームに取り組ませる。
	4 振り返り 1 をする。	☆打球方向に移動して捕球したり、捕球する仲間に向かってボールを投げたりすることができる。【知識及び技能】(観察)
展開	5 チームタイムに取り組む。	○作戦がどうだったか、次のゲームにどのように取り組むかを考えさせる。
	6 ゲーム (3回表～3回裏) に取り組む。	○作戦の修正の話し合いや作戦に応じた練習をするよう、言葉掛けをする。
まとめ	7 片付けをする。	○チームの特徴に応じた作戦を選んでゲームをしているチームを称賛する。
	8 整理運動をする。	☆チームの特徴に応じた守備の隊形や効果的な攻め方を選んだり立てたりしている。【思考力、判断力、表現力等】(観察・学習カード)
	9 振り返り 2 をする。	○安全に注意して、友達と協力して片付けるよう、言葉掛けをする。
		○使った部位をほぐすようにさせる。
		○チームの振り返りと個人の振り返りを行い、次時のゲームにつなげる。