

平成30年度

実証授業

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

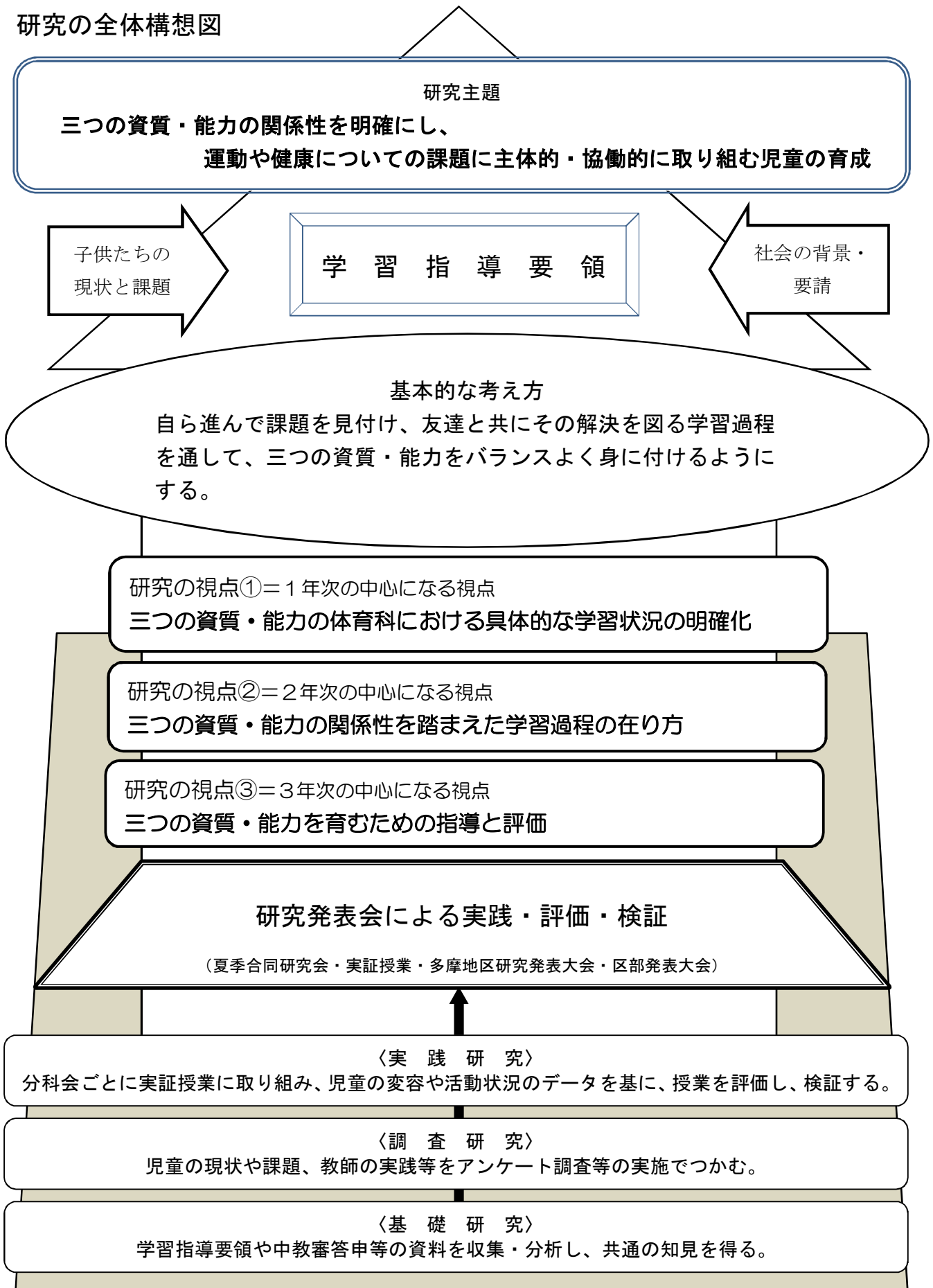
授業日 平成30年9月21日(金)

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

研究の全体構想図



1 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」

2 主題設定の理由

本研究会では、これまでの研究の成果と課題及び新学習指導要領の方向性を踏まえ、児童が体育の学習に取り組む際の目指すべき姿が「自ら課題解決に取り組む姿」であり、自ら課題解決に取り組めるようにするために重視する学習活動を「主体的・協働的な学習活動」と捉えた。

体育科での「主体的・協働的な学習活動」は、児童の学習が、運動領域である体育については「粘り強く意欲的に解決に取り組むとともに、自らの学習活動を振り返りつつ、仲間と共に課題を解決し、次の学びにつなげる」という過程を経ることによって、保健については「健康課題に関する課題解決的な学習」によって導かれるものであると考える。このような学習過程は、一つ一つの学習活動そのものが目的なのではなく、常に、「三つの資質・能力」をバランスよく、確実に身に付けることを目的として構成され、工夫・充実されなければならない。また、体育の学習過程は、「三つの資質・能力」の関係性を明確にし、単元や学習指導の各場面において、効果的に指導することが求められる。

このような学習が、児童の発達の各段階を通して繰り返して行われることにより、児童が生涯にわたって能動的に学び続けることができるようになる。つまり、運動やスポーツ、健康な生活の実践、体力向上を自らの生活の中に位置付け、これらに関する課題を自ら解決するために必要な力が育まれ、自らの生活の向上を図るための資質・能力を身に付けることができると考える。

このことが、体育や保健の見方・考え方を働かせ、課題を見付け、その解決に向けた学習過程を通して、心と体を一体として捉え、生涯にわたって心身の健康を保持増進し、生涯にわたる豊かなスポーツライフを実現することにつながると考え、本研究主題を設定した。

3 研究の視点

新学習指導要領の全面実施までの移行措置期間に当たる時期となるため本研究主題を3年間継続し、以下の視点によって年次を追って研究を進めて行くこととする。

(1) 研究の視点1 = 1年次の中心となる視点

- 三つの資質・能力の体育科における具体的な学習状況の明確化 (子供の学びの姿)

(2) 研究の視点2 = 2年次の中心となる視点

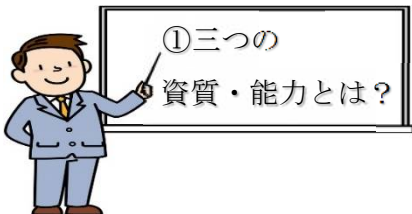
- 三つの資質・能力の関係性を踏まえた学習過程の在り方

(3) 研究の視点3 = 3年次の中心となる視点

- 三つの資質・能力を育むための指導と評価

4 ボール運動部会の研究主題の捉え

(1) 研究主題について部としての捉え方



ボール運動の「知識,技能」は、ボール操作とボールを持たないときの動きによって型に応じた運動の行い方を理解し、簡易化されたゲームをすることである。「思考力,判断力,表現力等」は、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こと、考えたことを他者に伝えることである。「学びに向かう力,人間性等」とは、ルールを守り助け合って運動したり、勝敗を受け入れたりすること、仲間の考えや取組を認めることである。

ボール運動領域部会では、これらの資質・能力を、簡易化されたゲームを通してバランスよく育むことを目指していく。

知識及び技能	思考力,判断力,表現力等	学びに向かう力,人間性等
<ul style="list-style-type: none">・ゴール型では、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをすること。・ネット型では、個人やチームによる攻撃と守備によって、簡易化されたゲームをすること。・ベースボール型では、ボールを打つ攻撃と隊形をとった守備によって、簡易化されたゲームをすること。	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。	運動に積極的に取り組み、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。



ボール運動領域は、ルールや作戦を工夫したり、集団対集団の攻防をしたりすることを通して、仲間と力を合わせて競争する楽しさや喜びを味わうことができる運動である。学習課題は互いに協力し、役割分担を行い、型に応じたボール操作とボールを持たないときの動き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である。

ボール運動領域における「学習課題」

- ・互いに協力し、役割分担して練習を行うこと。
- ・型に応じたボール操作とボールを持たないときの動きを身に付けること。
- ・ルールや学習の場を工夫すること。

得点やゲームに勝利するという目標に対して、それを妨げる要因を解消するために行う活動やその内容を「課題」と捉えることもできる。得点やゲームの勝利が容易に行える場合は、より効率的に得点したり、意図した通りに攻撃を展開し、より確実に勝利したりすることが「課題」となる。得点やゲームに勝利するために必要な「課題」が技能的な要因である場合、「課題」を解決するための方法は、チームで話し合って他の作戦を選び直したり、よりチームの特徴に合った作戦を考えたりする活動が挙げられる。



中央教育審議会では児童に必要な資質・能力を育むための学びの質に着目し、授業改善の取り組みを活性化していく視点として「主体的・対話的で深い学び」を位置づけた。体育科における対話的な学びの姿とは、仲間と共に課題を解決する姿、すなわち協働的に学ぶ姿である。そこで、ボール運動領域における「主体的・協働的な学び」を明確にした。

「主体的に取り組む児童」→「チームへ貢献しようとする児童」

チームへの貢献とは、チームを構成する一人一人が活躍できることであり、チームの勝利や得点のためにシュートやパスができたなどの技能面、チームの意欲が高まるような言葉かけをするなどの態度面、チームに合った作戦を提案したり、選んだりするなどの思考・判断面など、一人一人の児童が自分の能力に合わせて行うことができる。

「協働的に取り組む児童」→「チームで課題解決をしようとする児童」

ゲームそのものの楽しさを味わいながら、さらに全員が楽しめるルールを考えたり、チームの味方と作戦を選んだりして、課題の解決に向けて活動することを通して楽しさや喜びを味わうことができる。児童一人一人の主体的に取り組む姿勢が協働的な活動をより充実させ、また、協働的な学習の良さに児童が気付くことで、さらに主体的な学習にもつながっていくと考えることが

(2) 研究の視点についての部としての考え方

①研究の視点1「三つの資質・能力の具体的な学習状況」についての考え方

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通して、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、3つの型に応じた第5・6学年の学習の系統性を踏まえて、資質・能力が育まれた具体的な子どもの姿を明らかにする。また、これまで同様、ゲームを行うことを通して、資質能力の三つの柱を育てることを前提にし、簡易化されたゲームの示し方や「ゲーム→振り返り→ゲーム」という一単位時間の流れを大切にす。昨年までの研究で明らかになった「思考力・判断力・表現力」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」）に加え、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系統性についても明らかにしていく。

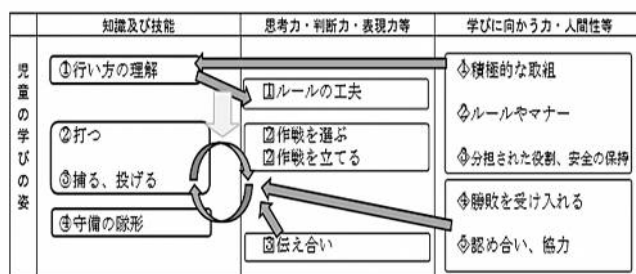
・体育科・ボール運動領域における三つの資質・能力の学習状況

	知識及び技能	思考力, 判断力, 表現力等	学びに向かう力, 人間性等
運動領域	各種の運動が有する特性や魅力に応じた知識や技能 ・各種の運動の行い方に関する基礎的な知識 ・各種の運動を行うための基本的な技能	自己の能力に適した課題をもち、活動を選んだり工夫したりする思考力・判断力・表現力等 ・自己の能力に適した課題に気付く力 ・自己の課題を解決するための活動を選んだり、運動の行い方を工夫したりする力 ・思考し判断したことを、言葉や動作等で 他者に伝える力	運動の楽しさや喜びを味わい、明るく 楽しい生活を営むための態度 ・進んで学習活動に取り組む ・約束を守り、公正に行動する ・友達と協力して活動する ・自分の役割を果たそうとする ・友達の考えや取組を認める ・安全に気を配る
ボール運動領域	3つの型の運動の楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解しているとともに、その技能を身に付け、簡易化されたゲームをしている。	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しているとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝え合っている。	運動に積極的に取り組み、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しようとする。

②研究の視点2「三つの資質・能力の関係性を踏まえた学習過程の在り方」についての考え方

三つの資質・能力を、一人の児童の学びの姿として具体的に示し、関係性を例示した。三つの資質・能力をバランスよく育むために、学習過程を「年間指導計画」「単元計画」「一単位時間の流れ」の三つと大きく捉え、系統的、意図的に育んでいくことができるようにした。

ボール運動領域では、集団対集団の攻防を通してゲームを一層楽しめるようにすることが学習の中心となる。ゲームを中心として、チームや個人の課題を解決していくための学習過程について研究を深めていく。(詳しくは P9 掲載)



③研究の視点3「三つの資質・能力を育むための指導と評価」についての考え方

研究の視点1・2で触れた「学習状況」と「関係性」から、ボール運動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、学習過程における指導の「順序」や「重点」を明確にして、指導と評価を一体とした手立てを提案する。

5 研究の視点1 「三つの資質・能力の体育科における具体的な学習状況」について

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。



勝っても負けても、勝敗を受け入れて、ゲームの始めと終わりは挨拶と握手をしているね。



ベースボール型で育てたい児童の学びの姿



力強いバッティングでボールを遠くまで飛ばしているね。



一人一人のよさから、チームの特徴に合った守備隊形を選んだり、立てたりしているね。

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。

ボール運動の「技能」は、簡易化されたゲーム、及び、ボール使った補助的な運動を通して習得させていく。補助的な運動とは、ゲームにつながる運動であり、児童が「やりたいな」「必要だな」と感じ、必要感をもって行えるような内容を行うことが大切である。

「思考力,判断力,表現力等」は、全体での振り返りでルールについて自分の考えを發表させることや、出された意見について考えて意思表示をさせること、学習感想などを記述させて評価することを通して育成する。チームで振り返る場面では、チームの課題や作戦について自分の考えを發表したり、考えたことを他者に伝えたりさせることで育成していく。

「学びに向かう力,人間性等」は、ゲームには勝敗が伴うことや、勝敗をめぐって攻防することやゲームの楽しさを味わうこととともに、集団で競い合う活動そのものにボール運動の魅力や学びがあることを理解させ、全員が楽しく気持ちよく活動する大切さを指導し涵養していく。

6 研究の視点2 「三つの資質・能力の関係性を踏まえた学習過程の在り方」について

(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

①概要

新学習指導要領では「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）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く。

○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	ボールけりゲーム
第2学年	鬼遊び	ボール投げゲーム	ボールけりゲーム
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）
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・け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。

中学年では攻守が入り交じらず、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、攻防の切り替えがゲーム中に少なく、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、攻守の切り替えが頻繁に生じるゴール型ゲームを設定して、「攻守」について学ぶことができるようにした。低学年で重点として育んだ「学びに向かう力、人間性等」を学習の土台とし、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、攻守が入り交じらず、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、攻守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。ゲームの中の攻守を通して、より高度な学習内容について学び、三つの資質・能力を育む。

○重点型（低・中・高学年の三区区分ごとの複数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	ボールけりゲーム
第2学年	鬼遊び	ボール投げゲーム	ボールけりゲーム
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「攻守の複雑さ」「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。

②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

低学年の運動の内容は「ボールゲーム」及び「鬼遊び」で構成されている。それぞれの運動に取り組むことで、運動の素地となる資質・能力を育みたい。そのため、運動の内容に重点を置くのではなく、バランスよく取り組むことができるようにする。

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越えて、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。



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！

バランス型①

鬼遊び（4～6時間） 「一人鬼・二人鬼」	ボール投げゲーム（4～6時間） 「転がしドッジボール」	ボールけりゲーム（4～6時間） 「的に当てサッカー」
-------------------------	--------------------------------	-------------------------------



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！

バランス型②

鬼遊び（4～6時間） 「ドーナツ鬼」	ボール投げゲーム（4～6時間） 「的に当てゲーム」	ボールけりゲーム（4～6時間） 「たまごわりサッカー」
-----------------------	------------------------------	--------------------------------

・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。



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！

バランス型①

鬼遊び（5～7時間） 「するりんチャンス」	ボール投げゲーム（5～7時間） 「それいけ！するとボール」	ボールけりゲーム（5～7時間） 「ゴーゴーゴール！！」
--------------------------	----------------------------------	--------------------------------



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！

バランス型②

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

※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。

③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。バランス型と重点型を示し、各校の実態に応じて計画できるようにした。

ベースボール型	ネット型	ゴール型（手・足）	ゴール型（陣取り）
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めるようにさせたい。	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めるようにさせたい。	コート内で攻守が入り交じり、手や足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めるようにさせたい。	相手をかかわして前へ進むことやパスでボールを運ぶことで得点をしたり、陣地を取られないように相手の前進を止めたりする攻防を楽しませたい。ゴール型（手・足）と同様に、ボールを持たないときの動きを意識さ

○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、「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、チームで話し合っ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！

バランス型

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（陣取り）（6時間） 「とりとりGO！」	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！

重点型

ネット型ゲーム（6時間） 「アタックプレルボール」	ベースボール型ゲーム（6時間） 「キャッチベース」	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） 「ラインサッカー」
------------------------------	------------------------------	-----------------------------	------------------------------

・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！

バランス型

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（手）（6時間） 「パ助っ人ゴール」	ゴール型ゲーム（足）（6時間） 「スルーパスサッカー」
-----------------------------	-----------------------------	------------------------------	--------------------------------



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！

重点型

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） 「ポートボール」	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。

④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

・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！

バランス型	※今年度実証授業		
	ベースボール型(6~8時間) 「ティーボール」	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！

重点型	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」
-----	-------------------------	----------------------------	--------------------------------

・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時間の大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！

バランス型	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！

重点型	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) 三つの資質・能力の関係性を明確にする。

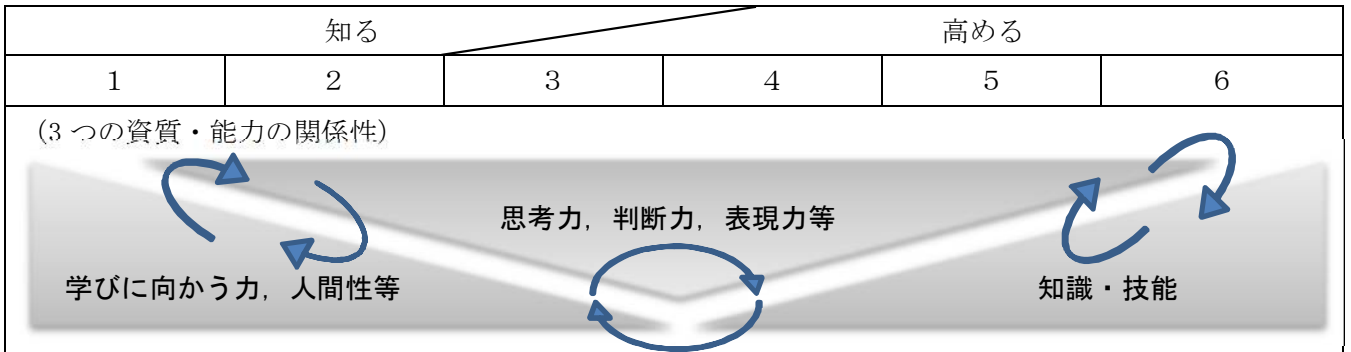
3つの資質・能力がゲーム中心の学びを通して、以下のように関係して育まれていくと捉え、その3つが関連して資質・能力が高まるように設定した。

	知識及び技能	思考力・判断力・表現力等	学びに向かう力・人間性等
児童の学びの姿	①行い方の理解	①ルールを工夫	①積極的な取組 ②ルールやマナー ③分担された役割、安全の保持
	②打つ ③捕る、投げる	②作戦を選ぶ ②作戦を立てる	④勝敗を受け入れる ⑤認め合い、協力
	④守備の隊形	③伝え合い	

ボール運動の学習では、児童がいまもっている力で楽しめる〈既習を生かした主体的な学び〉をスタートとして学習を進め、〈ゲームが中心の学び〉を通して資質・能力を高めていく。このゲームを通して学びを進める上で、〈協働的な学び〉がより学習を深めていくと考える。

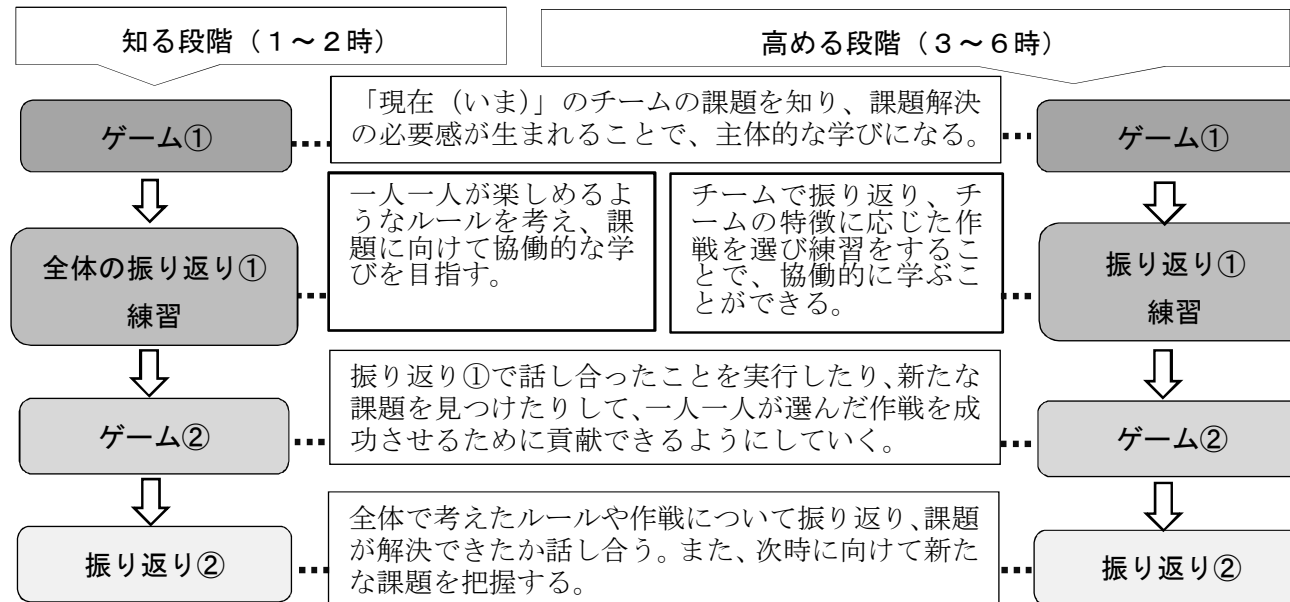
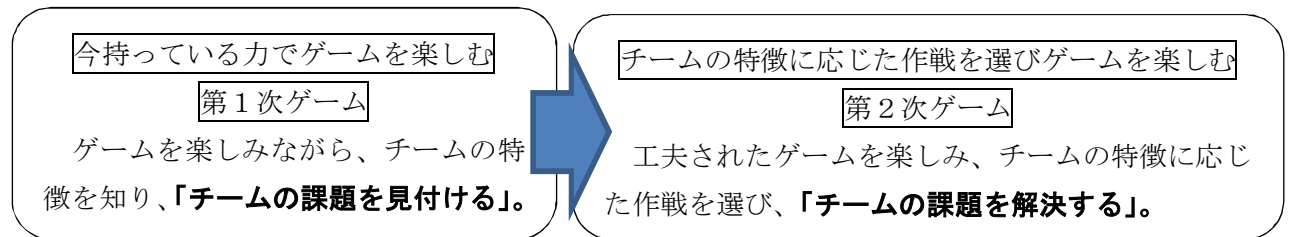


(3) 学習過程について



単元開始前に「学びに向かう力, 人間性等」を育成しておくこと、課題解決をする際の重要な資質・能力である「思考力, 判断力, 表現力等」が高まっていくことが分かった。また、「学びに向かう力, 人間性等」が高まっていると、「チームの特徴に応じた作戦」を選ぶ際にもチーム内のコミュニケーションがより活発になる傾向があった。(先行授業学級による質問紙調査法からの考察)

以上のことから、**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とで、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」が発揮されると捉える。**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と考えられる。



ベースボール型では1回の表裏の攻撃を1セットとして考え、一単位時間を構成する。ゲーム間の振り返りにおいては単元序盤と単元中盤以降でねらいによって形態やタイミングを工夫し、発問を行うようにする。また、ベースボール型は1プレイごとに間があるという特徴がある。相手チームの打撃前などに守り方について声を掛け合うチームを称賛し、価値付け広めていく。従来のチームタイム・作戦タイムやハドルなど関わる時間を確保するだけでなく、ゲーム中に考えを伝え合えるようにする。

7 研究の視点3 「三つの資質・能力を育むための指導と評価」

(1) 重点評価について




時	1	2	3	4	5	6
知	①		②③	(④)		④
思		①	(①)	③	②	
学	①⑤	②③④				
	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。

ボール運動では、子どもたちのゲーム理解やゲームの様相に応じて、重点に指導する項目を順次的に構成していく。1時間目は、ゲームが円滑に進むために必要なゲームの行い方を理解しているかどうかを中心に指導・評価する。自分がどのように動けばいいのかわかるのか、何をやるゲームなのかを一人一人が理解することで、以降の授業に意欲的に取り組むことができる。また、ゲームを行うに当たり、必要なルールやマナーも指導・評価する。2・3時間目には、ルールの工夫を中心に指導・評価する。みんなが楽しさや喜びに触れられるルールなのかを全員で考えることで、そのルールの中でどうすれば勝てるのか、自分の打ち方や守備の仕方など技能についても指導・評価していく。4・5時間目は、今までの学習を通して分かったチーム一人一人の良さを生かして、作戦を選ぶ。一人一人の良さがチームの特徴であり、その特徴を生かした作戦を選べるように指導・評価する。そうすることで、一人一人の役割が明確になり、チームの一員として、自分がどのようなことで貢献できるのか、何が 필요한のか考えられるようにする。6時間目は、チームの特徴に応じた作戦の中で、守備の連係プレーなど技能面を中心に指導・評価する。

このように、まずゲームを行い、次に自分たちに合ったルールを工夫し、その中で見つけたチームの良さから作戦を選び、実行する中で、三つの資質・能力が育まれたのかを評価する。

(2) 運動が苦手な児童への配慮について

新学習指導要領に示された「運動が苦手な児童への配慮」の例示から、ベースボール型における児童が困っている具体的な姿を考え、発問や場の工夫、用具の工夫やルールの工夫などの手立てを講じる。

◎運動が苦手な児童への配慮例 ☆学習過程 ・教師の働きかけ		【評価】(評価方法)
◎打球方向に移動し、捕球することが苦手な児童 ☆単元を通してボール慣れを行う ・ゆっくりとしたボールの軌道に毎時間慣れさせるとともに、捕球を苦手とする児童には手で止めるなど、段階を追って、技能が身に付くようにする。 ・扱いやすい用具を選択させる。	 <p>まずはボールが来るところと、自分のおへそが真っ直ぐになるように移動してみよう。キャッチすることが難しかったら、ワンバウンドして手のひらでお手玉するみたいに弾いてみよう!</p>	【知識及び技能】 ◎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。 (観察・学習カード)
◎守備の隊形を取ることが苦手な児童 ☆ゲーム→振り返り→ゲームの流れを生かして、自分のよさを再確認させ、アウトをとるためにチームに貢献できることは何か考えさせる。 ・チームで決めた作戦の中で、どのような役割か確認させたり、ゲーム中に積極的に介入したりする。	 <p>〇〇君はボールを止めることが上手だね。アウトゾーンと一直線に動いて、ボールを繋ぐ役割をしてみよう。</p>	【知識及び技能】 ◎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。(観察・学習カード) 【思考力・判断力・表現力】 ◎チームの特徴に応じた守備の隊形を選んだり立てたりしている。 (観察・学習カード)
◎ゲームに負け続けたことでゲームや練習に意欲的ではない児童 ☆チーム内ゲームで安心して作戦を試す機会を保障する。 ・一人ひとりのよさを認め、少しの伸びが見られたら積極的に称賛し、「勝ち負けだけでなく、自分やチームの伸び」にも目を向けられるようにする。	 <p>チーム内ゲームでは確認したいことがあるとゲームを止めてもいいよ。前よりも動きが多くなってきたね。みんなでチームの作戦のために動こうとして素晴らしいね。</p>	【主体的に取り組む態度】 ◎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。 (観察・学習カード)

8 学習を促すための手だて

(1) ベースボール型ゲームの簡易化やルールの工夫について

①ベースボール型ゲームの教材的価値

<攻撃機会の保障>

一人一人に打撃機会が平等に訪れるので、ネット型やゴール型に比べ得点する楽しさや喜びを味わいやすく、誰もがヒーローになり得るゲームである。技能の低い児童にも、打つ場所や用いる教材等を工夫することで、進塁できるか、進塁を防ぐかの攻防の楽しさや喜びを味わいやすい。

<特有の「間」を生かした、仲間との関わり>

ベースボール型における作戦とは「守備の隊形について、自己のチームの特徴に応じた作戦を選ぶこと」と捉えた。攻撃までに特有の「間」があるため、必然的にチーム内での対話が生まれ、捕球、中継、アウト等の役割分担を決めて、チームで進塁を防ぐために、作戦を選び、遂行しやすい。

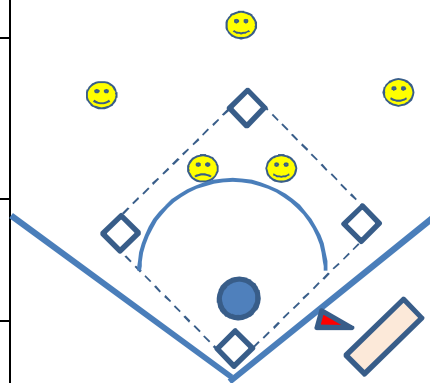
<チーム内の役割分担が明確>

守備の隊形において、役割を分担してアウトゾーンにボールを運んでアウトにする等、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。

②ベースボール型ゲームの特性を味わうルールの工夫

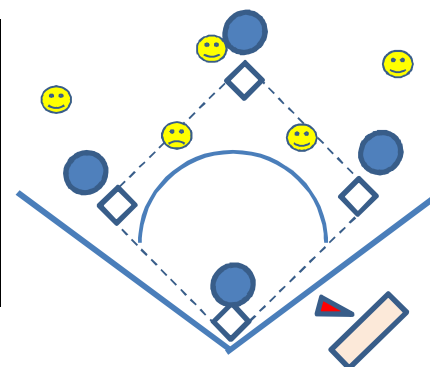
攻撃側の「出塁・進塁」による得点と守備側の連携による「進塁を防ぐ」ことを、どの児童も容易にルールを理解しゲームを楽しむことができるよう、はじめのルール（1次ゲーム）を設定した。攻撃側は「出塁して進塁する」こと、守備側は「早くボールをアウトゾーンに運ぶ（進塁を阻止する）」ことが学習課題になる。

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	・攻撃側のヒットの範囲が広がる。そのため、得点につながりやすい。
○セーフティーゾーンの設置	・苦手な児童も安心して打つことができる。



1次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う（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、児童にルールを工夫する視点を与え、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と、チームでの連携や関わりがより必要となる。チームへ貢献するには、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て、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。



②守備側の状況判断に視点を置いたゲーム

スポーツ文化における野球やソフトボールでは、攻守の双方に戦術的課題がある。とりわけ守備側の判断が極めて複雑であるが、チームで力を合わせてアウトをとる協働する動きも多くある。このことから、今年度は守備側の状況判断に視点を置いたゲームを考えてきた。

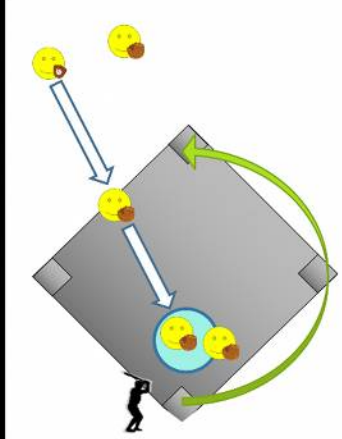
小学校低中学年でよく扱われるベースボール型ゲームに「あつまりっこベースボール」がある。アウトサークルに守備者全員が入り、打者ランナーとどちらが早いかを競い合うゲームである。このゲームは、守備者全員がアウトサークルに入るので、捕球者以外は役割行動が表れない守備側の状況判断を最大限に簡易化したゲームである。

小学校高学年では、学習指導要領解説に「チームとして守備の隊形をとって得点を与えないようにすること」と内容に取り上げられていることから、守備における役割行動が生まれるゲーム（はじめのゲーム）を設定した。送球・捕球・カバーなどの役割行動は、アウトゾーンに入る人数を限定することで生まれる。

ゲーム1（はじめのゲーム）

単元前半では、これまでの学習経験も考慮し守備側の状況判断が易くなるようにアウトゾーンを1つにして、役割行動への気付きをねらいとしたゲームを設定した。

打球とランナーの状況	残塁場面			
	打者ランナーの走塁状況			
	打球状況			
		どこでアウトにするか	捕球、送球、カバーなどの役割行動	どのランナーをアウトにするか
動き				



ルール

- ・アウトゾーンが1つ
- ・1人がアウトゾーンに入る
- ・残塁なし

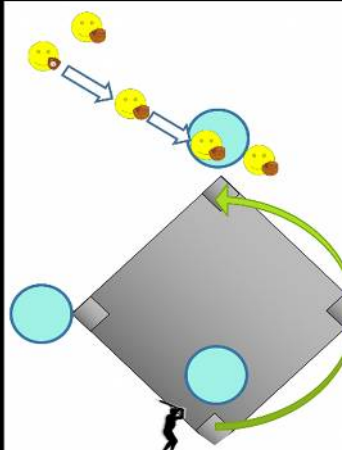
ゲームの特徴

- ・ゲームを理解しやすい
- ・捕球、送球、カバーなど役割行動が生まれる
- ・直線でボールをつなぐ守備隊形になる

ゲーム2（ルール修正後のゲーム例）

単元後半では打者ランナーの走塁状況に応じて、どこでアウトにするか、選択的な判断（先回りアウト）をチームで行うことをねらいとしたゲームとなるように児童とルールを考えていきたい。

打球とランナーの状況	残塁場面			
	打者ランナーの走塁状況			
	打球状況			
		どこでアウトにするか	捕球、送球、カバーなどの役割行動	どのランナーをアウトにするか
動き				



ルール

- ・アウトゾーンが各塁(4つ)
- ・1人がアウトゾーンに入る
- ・残塁なし
- ・アウトにできるのは、打者ランナーの1つ先のベース

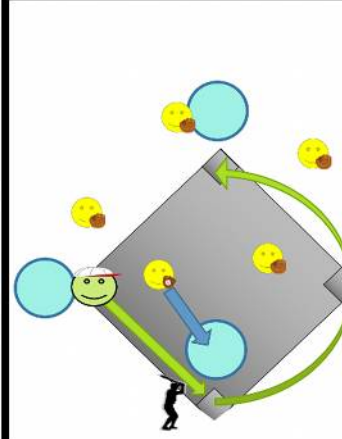
ゲームの特徴

- ・打者ランナーの走塁状況に応じてどこでアウトにするかがポイントとなる
- ・捕球、送球、カバーなどの役割行動が生まれる

ゲーム3（残塁ありのゲーム例）

残塁ありのゲームでは攻撃優位になりすぎないように、塁間アウト（アウトゾーンで捕球したとき、ベースを踏んでいなければアウト）にするなど攻防のバランスが保たれるようにルールを設定していく必要がある。

打球とランナーの状況	残塁場面			
	打者ランナーの走塁状況			
	打球状況			
		どこでアウトにするか	捕球、送球、カバーなどの役割行動	どのランナーをアウトにするか
動き				



ルール

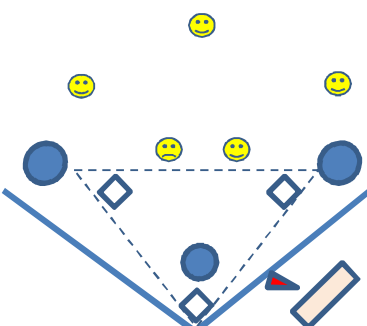
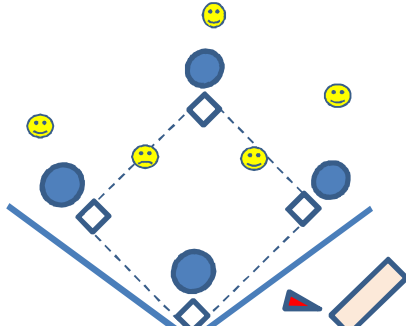
- ・アウトゾーンが各塁(4つ)
- ・1人がアウトゾーンに入る
- ・残塁あり
- ・アウトにできるのは、打者ランナーの1つ先のベース
- ・塁間アウト

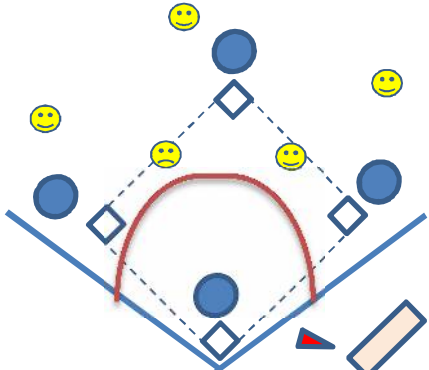
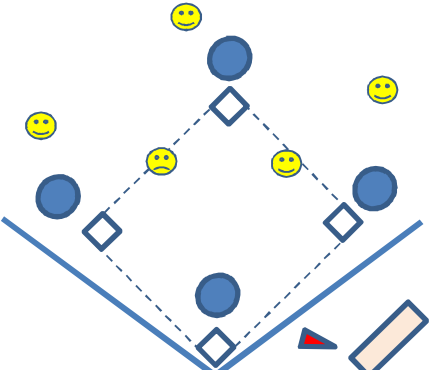
ゲームの特徴


- ・打球、打者ランナーと残塁ランナーの走塁状況がポイントとなる
- ・走者の状況判断が生まれる
- ・球技により近いルールになる

④コート、用具について

児童に身につけさせたい力や児童の実態に応じて、コートや教具の工夫をしていきたい。

三角ベース	ダイヤモンドベース
	
<p>ダイヤモンドベースと比べて・・・</p> <ul style="list-style-type: none"> ○守備側の選択肢が減り状況判断が易しい。そのため、先回りアウトのルールが行いやすい。 <p style="text-align: center;">↓</p> <p>守備側の有利のコートであり、状況判断が易しいため、連携が生まれやすい。</p>	<p>三角ベースと比べて・・・</p> <ul style="list-style-type: none"> ○走る角度が緩やかなため走塁がしやすい。 ○ベースの距離が近いため、得点しやすい。 <p style="text-align: center;">↓</p> <p>得点をする楽しさを味わいやすい。</p>

セーフティーゾーン (守備位置の制限)	フェアゾーンの広さ (90～120度)
	
<ul style="list-style-type: none"> ○セーフティーゾーンより守備者が前に来ることがないため、至近距離で打球を受けることを防ぐ。 ○打撃が苦手な児童も得点を取りやすくなる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○守備側の人数は変わらず、フェアゾーンが広がっているため、攻撃側のヒットの範囲が広がる。そのため、得点につながりやすい。 ○90度コートに比べてファールになる確率が低くなり、思い切り打てる。

ティーボール	ソフトフォームボール 18 インチ	小学生用スマイルバレーボール
		
<ul style="list-style-type: none"> 投げる・・・◎ 捕る・・・△ 打つ (命中)・・・△ 打つ (飛距離)・・・◎ 	<ul style="list-style-type: none"> 投げる・・・○ 捕る・・・○ 打つ (命中)・・・○ 打つ (飛距離)・・・○ 	<ul style="list-style-type: none"> 投げる・・・△ 捕る・・・○ 打つ (命中)・・・◎ 打つ (飛距離)・・・△
<p>投げやすいが、捕ることや打つ (命中) ことの難易度が高い。飛距離はしやすい。ラケットで打つことや、ボードに当てたら捕球成功の工夫ができる。</p>	<p>左右のボールの中間にあたり、投げる、捕るがしやすい。打つ (命中) ことはしやすいが、重さがあるため小さいティーボールより遠くにはあまり飛ばない。</p>	<p>ボールが大きいため、打つ (命中) ことはしやすいが、大きい分、遠くに投げたり売ったりしにくい。狭い校庭での実践に向いている。</p>

(2) チームの特徴に応じた作戦の指導と評価について

ボール運動の学習指導で重要なことは、すべての児童がチームの仲間とともにゲームの中で攻防する楽しさを味わうことができるようにすることである。そのためには、互いに学び合う雰囲気が必要であり、楽しさを味わうためには、運動経験や技能が異なる様々な仲間がいるチームの中で、一人一人のよさを認め合い、生かし合えるようにすることが必要である。勝利や得点に向けて貢献するために、児童一人一人ができることをチームの特徴とし、チームの方針(作戦)に基づいてゲームを中心に学習を進めることで、チームや個人の課題解決が促されていく。「作戦」に焦点を当てた学習指導を工夫することで、ボール運動の学習におけるゲームの楽しさを味わうことができると考えた。

①「チームの特徴に応じた作戦」の考え方

- ☆作戦とは = ゲームを行う際のチームの方針
- ★チームの特徴 = 一人一人のよさの集まり
- ★一人一人のよさ = 勝利や得点に向けて、一人一人が貢献できること
- ★よい作戦 = チームの特徴が発揮される状況にある作戦
メンバー全員が自分に求められる役割や動きが理解できる作戦
3つの視点(下図参照)を踏まえた作戦

②「チームの特徴に応じた作戦」と「教師の働きかけ」

まずは、様々なプレーを経験してゲームを楽しもう。その中で、中学年の学習を思い出して、作戦を考えてみよう。(全体への提示)

「守備のとき、誰がボールを投げるのか声をかける、声かけ作戦」にしよう!

一人一人がチームに貢献できるプレーはなんだろう?(チームや個人、キャプテンへの支援)

打球を追いかけるのは、なるべく走るのが速いA君に任せる作戦にしよう!

B君はどんなプレーができそうかな?

「(B君) 僕は投げるのが苦手なので、近くに行ってから投げたいな。」「じゃあ僕もB君が捕ったときには、できるだけ近くに行くようにするね! A君からのボールを中継する役割なら、できるんじゃないかな?」



「チームの特徴に応じた作戦」を
明確に捉えるための3つの視点



○動き方

- ・作戦に基づいた守備の隊形
- ・中継プレー ・(走塁)
- ・カバーリング

○ボール操作

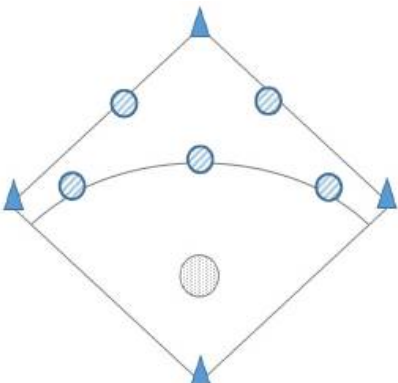

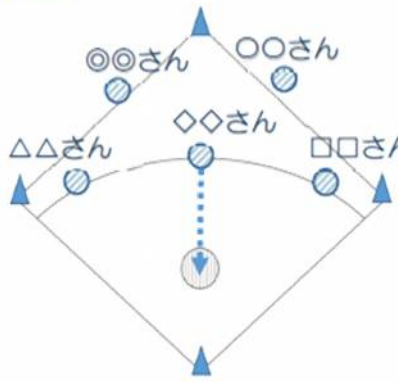

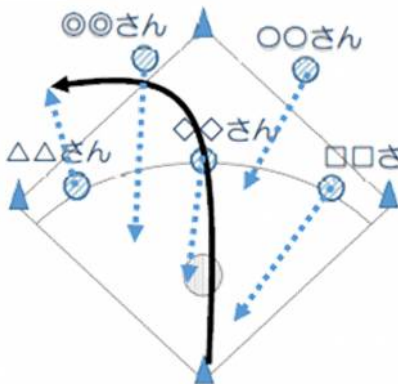

- ・捕る ・投げる ・打つ

○役割分担

- ・位置取り (ポジション)
- ・個人のプレーの選択や連携
(動き方やボール操作も含まれる)

それぞれが「一人一人のよさ(チームに貢献できること)が生かされたもの」であるかどうかを視点に指導をしていく。

③具体的な作戦例と教師の働きかけ

	作戦例	教師の働きかけ
単元前半	 <p>広がって守備をしよう。 どのように動くかチーム で話し合ってみよう！</p>	<p>ティボールは協力して素早くアウトをとることによって、相手の得点を防ぐことができるよ。それぞれの動きを生かした作戦を立ててみよう！</p>  <p>ティボールの行い方を知り、「みんなが楽しめるルール工夫」について考えるとともに、効果的な守り方について、作戦を考える。教師はゲームの様子から守備位置や中継プレー、カバーリングなど、効果的な守りにつながる作戦を全体で共有し、チームの特徴に応じた作戦を立てられないチームには支援をする。</p>
単元中盤	 <p>◇◇さんはキャッチが上手！ アウトゾーンで捕球する 役割にしよう！</p>	<p>○○チームの作戦がうまくいったよ。チームで動き方を決めたり、誰が送球や捕球をするのか、チームで役割を分担したりしていたからだね。</p>  <p>味わわせたいベースボール型の教材的な価値や、ねらいに応じてルールを工夫することによって、変化していくゲームの様相の中から、うまくいったプレーを提示し、広める。教師は作戦の三観点をもとに、チームのよさを生かした作戦になっていくように助言・声掛けをする。</p>
単元後半	 <p>もし、打球がここに飛んで 来た場合、私たちのチーム は、この図のように役割分 担して守備をしよう！</p>	<p>守備での連携がスムーズになってきたね。作戦を工夫する中で、みんな捕ったり、投げたりすることが上手になってきたよ！それぞれのできることを考えて、ゲームをしてみよう！</p>  <p>チームの作戦に基づいてプレーする中で、うまく捕る、より遠くまで投げる、など、少しずつ自分のできることが増えるようにしていく。一人一人のよさに合わせて作戦を修正しながら、うまくいったことに対する達成感を味わい、ゲームを楽しむことが、技能の向上や学びに向かう力を更に涵養できるよ、声を掛けていく。</p>

(3) 学習資料

学習カードの使い方

① チームカード・個人カード

チームの作戦から個人のめあてを立てたい

資料のよさ

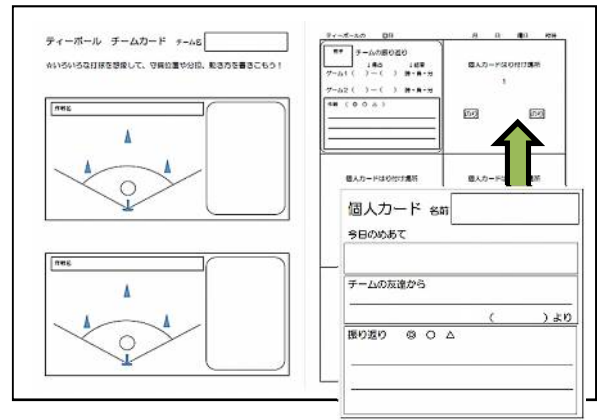
チームカードと個人カードが一体となっているので、チームの作戦に対して自分がどのように貢献できるかが一目でわかる資料。毎時間記入するので、チームや自分の課題や成長が一目でわかる。チームカードに本時の守備位置やそれぞれの動き方、役割分担を書く。チームで立てた作戦を成功させるためにチーム一人一人ができることを個人カードにめあてとして立てる。個人カードを集約できるので、チームとして作戦に応じた振り返りができる。

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、より具体的に自己の振り返りを行うことができる。

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。
- ・友達のコメントを元に、自分でめあてについて振り返りを記入する。



② 記録カード

ア ナイスプレーカード

資料のよさ

チームの特徴を知りたい

① チームメイトのよさを見つける学習カード

ゲーム中で児童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。チームメイトのよさを理解することで、チームの特徴がわかるカード。

見つけていきたいよさを“ハートのよさ（励まし合い・アドバイス・指示）”“プレーのよさ（「攻撃」：ナイスバッティング・ナイスラン、「守備」：ナイスキャッチ・ナイススロー）の2つに分けた。記録からチームの特徴に合った作戦を考えることができる。

使用例

- ・試合をしていないチームメイトが、項目の内容について記録する。
- ・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。



「チームの特徴ってなんだろう…？」

「○○さんは、どんな球なら捕れるだろう？」

「やった！ついに成功したね！ナイススロー、ナイスキャッチ」

ナイスプレーカード		自分のチーム名	記録する相手(色)
日付 月 日 () 記録するチーム(色)		姓	
見つけていきたいよさ ハートのよさ 攻撃のよさ 守備のよさ		よさがあらわれた回数 (よさを残すだけなら、「正」の字を一箇ずつ、記入していこう) { } さん { } さん { } さん { } さん { } さん { } さん { } さん { } さん	
ハートのよさ	○励まし合い ・「アスロ！」 ・「ドンマイ！がんばろう！」 ○アドバイス・指示 ・「OOが空いているよ！」 ・「○○の守るエリアがボールがとれるよ！」	ゲーム1	ゲーム2
攻撃のよさ	○ナイスバッティング ・相手守備がいないところに打った。 ・速く飛ばした。 ○ナイスラン ・空気で走った。	ゲーム1	ゲーム2
守備のよさ	○ナイスキャッチ ・ボールに素早く反応してキャッチした。 ・難しいボールに対して併走併走してキャッチした。 ○ナイススロー ・投手が取りやすいボールを投げた。	ゲーム1	ゲーム2
気がついたことを一言で書こう		ゲーム1	ゲーム2

※学習資料は、東京都小学校体育研究会のボール運動領域部会のHPに載せてあります。

第5学年体育科学学習指導案

日 時：平成30年9月21日（金）第5校時
 13：30～14：15
 場 所：狛江市立緑野小学校 校庭
 対 象：第5学年2組 30名
 指導者：主任教諭 平井 政知

1 単元名 ボール運動 ベースボール型 ティーボール 「緑野ベース～チームで高めろ！連携プレー～」

2 単元の目標

知識及び技能	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。
思考力、判断力、表現力等	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。
学びに向かう力、人間性等	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。

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
評価規準	ベースボール型の楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、ボールを打つ攻撃と隊形をとった守備によって、簡易化されたゲームをしている。	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ている。	運動に積極的に取り組み、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している。
学習活動に即した評価規準	①ベースボール型の行い方を知っている。 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。 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。 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。	㊦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。	◇練習やゲームに積極的に取り組もうとしている。 ◇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ようとしている。 ◇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。 ◇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かけたり、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。

4 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。

5 児童の実態 実態調査アンケート 狛江市立緑野小学校 第5学年2組30名 9月5日（水）実施



○体育の学習は好きですか。 ・とても好き21名 ・好き6名 ・あまり好きではない3名 ・好きではない0名
 ○ボールを使った運動は好きですか。 ・とても好き16名 ・好き9名 ・あまり好きではない5名 ・好きではない0名
 ○今までのボールを使った運動の学習で、チームで話し合ったことをゲームに役立てることができましたか。 ・よくできた10名 ・できた13名 ・あまりできない6名 ・できない1名
 ○今までのボールを使った運動の学習で、自分のめあてをゲームの中で達成したことがありますか。 ・よくある5名 ・ある20名 ・あまりない4名 ・ない1名
 体育の学習に意欲的に取り組む児童が多い。ボール運動の学習はこのベースボール型が初めてだが、中学年のときにゴール型、ネット型、ベースボール型のゲームをバランスよく経験している。1学期は陸上運動や器械運動の学習で、友達同士のかかわり合いを重視した。本単元では、守備側の状況判断を容易にしたゲームを取り入れて運動の特性を味わいやすくした。実態に合わせてルールを工夫したり、チームのよさを生かした作戦を選んだりできるよう、言葉かけをしていく。

6 単元の指導と評価の計画 (第5学年ベースボール型3コート)

時	1	2	3 (本時)
指導のねらい	運動の楽しさや喜びを味わう。		
学習活動・内容	○学習内容の確認 ・ベースボール型の行い方(ゲームや練習の仕方、コートの準備や片付け、挨拶や友達のよさを認めることなど)について知る。 ・自分のチームの特徴や守備の隊形、効果的な攻め方を知る。		
	○準備運動 ○ゲームにつながる運動		
	○ゲーム1 (1回表～2回裏) ・ゲームのルールについて理解する。	○ゲーム1 (1回表～2回裏) ・みんなが楽しめるルールにしていく。 ・自分のチームの特徴や課題解決の方法を知る。	
	○振り返り1 (全体) 主にルールについて ゲームをしてみて、何か困ったことはありましたか？ みんなが楽しめるゲームにするために、ルールを工夫していきましょう。		○振り返り1 (全体) 主に守備について 素早くアウトにするためには、どうしたらいいかな？ 単元前半は守備の隊形をローテーションして行い、全ての役割分担を経験して、一人一人のよさを見付けられるようにする。
	○チームごとにルールや守備の隊形について確認する。		
	○ゲーム2 (3回表～3回裏) ・ゲームのルールについて確認しながらゲームを行う。 ・みんなが楽しめるルールを考える。	○ゲーム2 (3回表～3回裏) ・素早くアウトにするためにはどのようにすればよいか、チームで協力しながらゲームをする。	
	○片付け ○整理運動	○片付け ○整理運動	
	○振り返り2 ○学習のまとめ このルールがあると、もっと楽しめるね！		ボールを捕ったら、アウトゾーンまでを一直線につないで、中継してボールを運ぼう！
評価規準	知識・技能	① 行い方の理解	②打つ ③捕る、投げる
	思考・判断・表現		㊦ルールの工夫 (㊦ルールの工夫)
	主体的に学習に取り組む態度	◇積極的な取り組み ◇認め合い、協力	◇ルールやマナー ◇安全の保持 ◇勝敗を受け入れる
指導と評価の工夫	評価方法	観察	観察 学習カード
	努力を要する児童への手だて	・学習の雰囲気をよくしたり、効率的に学習を進めたりすることで、みんなが運動の楽しさを味わうことができる機会を増やすことができることに気付かせる。	・みんながティーボールのゲームを楽しむことができるルールという前提で、いくつかの選択肢を提示し、選択させる。 ・自分ができるプレーについて考えさせ、それがよさであることを伝える。友達の良い動きを見付け、取り入れられるプレーを考えさせる。

○評価について

評価の時期に関する原則的な考えとして「態度」→「思・判・表」→「知・技」の順に重点を置く。(詳細は部会冊子 P11)

4	5	6
チ　　ム　　で　　課　　題　　解　　決　　を　　行　　う　　。		
○学習内容の確認 <ul style="list-style-type: none"> ・チームの特徴に合った作戦を選んで、ゲームをする。 ・ゲームや振り返りによって、課題解決を図る。 		
○準備運動 ○ゲームにつながる運動		
○ゲーム1（1回表～2回裏） <ul style="list-style-type: none"> ・自己やチームの特徴に合った作戦を選んでゲームをする。 		
○振り返り1（チーム） <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: flex-start;"> <div style="width: 40%;"> <p>どんな作戦がチームやメンバーに合っているかな？</p> <p>ゲーム1の課題を解決するためには、どうしたらいいだろう？</p> </div> <div style="width: 20%; text-align: center;">  </div> <div style="width: 30%;"> <p>どうしたら守備がうまくいくかな？</p> <p>〇〇さんが貢献できるプレーはどんなプレーだろう？</p> </div> <div style="width: 25%; padding-left: 20px;"> <p>単元後半は役割分担のローテーションは行わず、それぞれのよさを生かして、チームに貢献できるプレーを考えて役割分担をさせる。</p> </div> </div>		
○作戦や一人一人の役割を修正したり、作戦に合った守備の隊形を確認して練習をしたりする。 <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="width: 30%;"> <p>自分たちの役割を確認しよう！</p> <p>自分たちのよさが生きるのはこの作戦じゃないかな？</p> </div> <div style="width: 30%; text-align: center;">  </div> <div style="width: 35%;"> <p>こうやったら守備がうまくいったよ！</p> <p>今度はこの作戦をやってみよう！</p> </div> </div>		
○ゲーム2（3回表～3回裏） <ul style="list-style-type: none"> ・できるだけ走者を進塁させないためにどこでアウトにするのがよいのか、チームで協力しながらゲームをする。 		
○片付け　○整理運動		
○振り返り2　○学習のまとめ		
④守備の隊形		④守備の隊形
③伝え合い	②作戦を立てる	②作戦を立てる
観察 学習カード	観察 学習カード	観察
<ul style="list-style-type: none"> ・チームカードや記録カード、チームでの振り返りから、自分たちのチームの特徴に気付かせ、チームのよさが出せるプレーを考えさせる。 ・一人一人のよさから作戦を考えさせ、「役割分担」「動き方」「ボール操作」の3つの視点からチームを支援する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・チームで決めた作戦を成功させるために必要なボール操作や動き方を中心に動きを確認させる。 ・ゲーム1で作戦がうまくいっていないチームには、作戦を修正するよう、言葉かけをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム1の課題を受け、チームでの役割分担が、一人一人の貢献につながっているか振り返らせる。 ・守備の連係プレーを価値付け、広めていく。


技能や主体的に取り組む態度は、教えてすぐに身に付くものではなく、時間をおいてから評価する。思考・判断・表現の評価は、観察のみならず、学習カードやノートなど多面的に評価する。

7 本時（6時間扱いの3時間目）

(1) ねらい

知識及び技能	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ようにする。
思考力, 判断力, 表現力等	進塁の防ぎ方や得点の仕方などのルールについて考えることができるようにする。
学びに向かう力, 人間性等	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かけたり、協力をしたりすることができるようにする。

(2) 展開

時間	学習活動・内容	・留意点 ☆評価						
1分	○学習内容の確認 ・本時の学習内容を知り、見通しをもつ。	・前時の学習を振り返らせる。 ・掲示資料を基に学習内容の見通しをもたせる。						
	一人一人のよさを見つけて、チームの特徴を知ろう！							
4分	○準備運動（緑野エクササイズ） ○ゲームにつながる運動 ・タオルバッティング ・タオルスロー ・キャッチボール	・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。 ・声をかけたり足を動かしたりしながらキャッチボールをさせ、相手が捕りやすいパスをしている児童を称賛する。						
16分	○チームごとの作戦の確認 ○ゲーム1（1回表～2回裏）	・学習カードを基に各チームの作戦を確認させる。 ・自分にできるプレーを意識させてゲームに取り組ませる。 ・ナイスプレーカードに観点ごとに記録させ、チームの特徴を考えさせる。 ・チームで連携してよい守備をしているチームを称賛し、学級全体に広める。						
	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>Aコート</td> <td>Bコート</td> <td>Cコート</td> </tr> <tr> <td>対</td> <td>対</td> <td>対</td> </tr> </table>	Aコート	Bコート	Cコート	対	対	対	・ゲーム1で見られた課題に応じた発問を行い、ゲーム2に生かせるようにする。
Aコート	Bコート	Cコート						
対	対	対						
8分	○振り返り	・新しいルールでゲームに取り組んでみて、どうですか？ ・自分のよさ、チームのよさは見付かったかな？ ・友達のよさを自分の動きに取り入れていきましょう！						
	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin-right: 10px;"> ナイスプレーカードからチームのよさを見付けようね </div>  <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin-left: 10px;"> ・新しいルールでゲームに取り組んでみて、どうですか？ ・自分のよさ、チームのよさは見付かったかな？ ・友達のよさを自分の動きに取り入れていきましょう！ </div> </div>							
8分	○チームごとに守備の隊形を確認して練習をする	・チームの状況に応じてアウトゾーンを2つ設定した練習を取り入れ、守備の状況判断を考えさせる。 ・ゲーム1の振り返りを基にゲーム2に取り組ませる。						
8分	○ゲーム2（3回表～3回裏）	・戦術的気付きを促す発問を投げかけ、守備では捕球者とアウトゾーンが一直線になるようなボールの中継がよいことに気付かせる。 ☆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。【観察】						
1分	○片付け	・安全に注意して、友達と協力して片付けるよう、言葉かけをする。						
1分	○整理運動	・使った部位をほぐすようにさせる。						
4分	○振り返り2	・チームの作戦を振り返ってから個人のめあてを振り返らせる。						
2分	○学習のまとめ	・振り返りを次時に生かせるように価値付ける。						