



令和5年度 ポール運動領域部会

研究主題

互いに学び合い、自らの学びを深めていく体育学習

子供たちはどのような学習
過程で学んでいくのか？

子供たちの学びを
深めていくための
ルールとは？

どのようにチームで課題解決
を図っていくのか？



講師

足立区教育委員会指導主事
増田 智春 様

実証授業

授業日: 令和5年10月24日(火)
場所: 江戸川区立一之江第二小学校
授業: ベースボール型 「二小ベースボール」
時間: 13:30から授業開始
授業者: 第6学年 若林 将 主任教諭



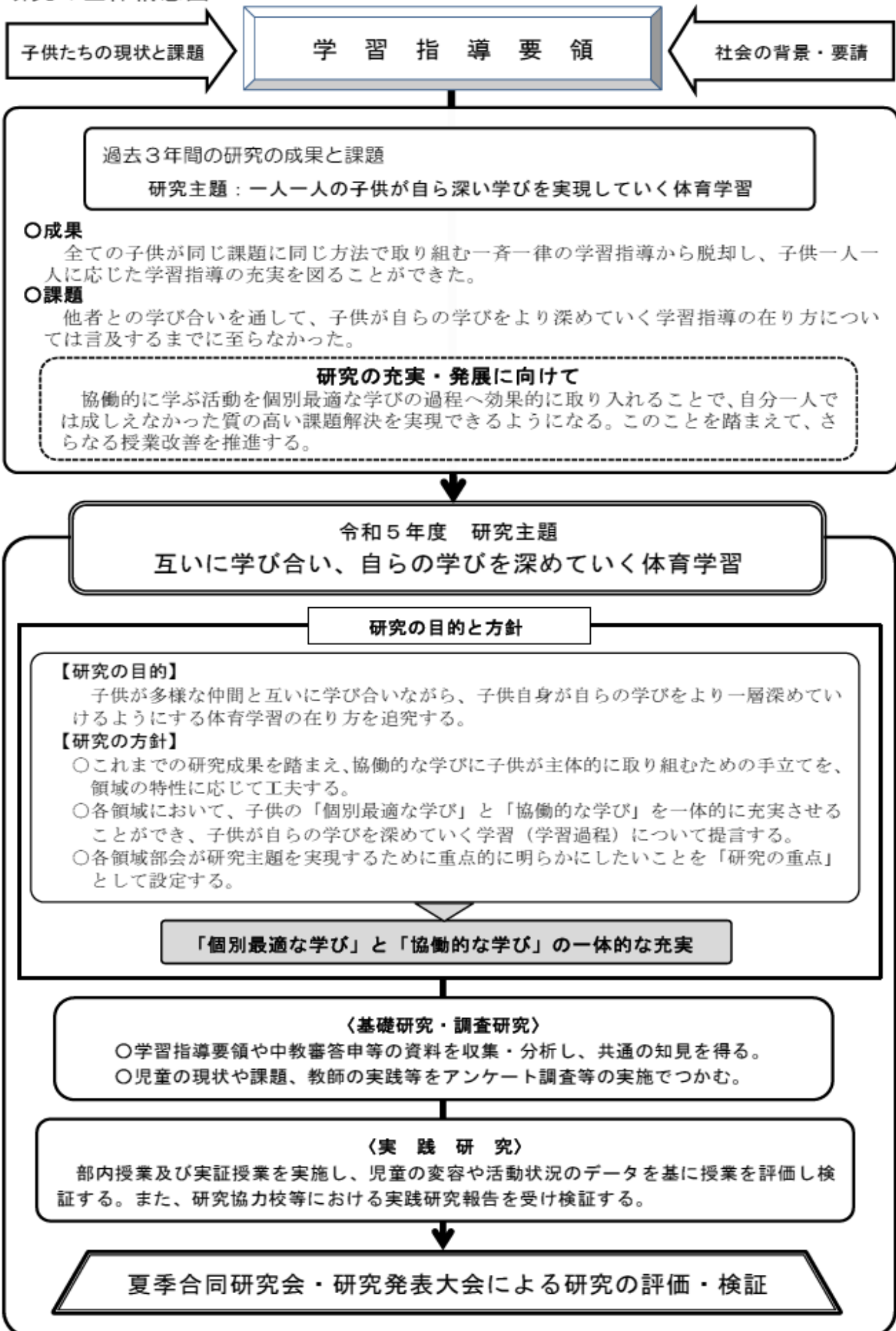
ポール運動が好きな方、一緒に研究しませんか

ポール運動領域部会
部長: 福井 佑太

TEL 042-391-8192
東村山市立野火止小学校

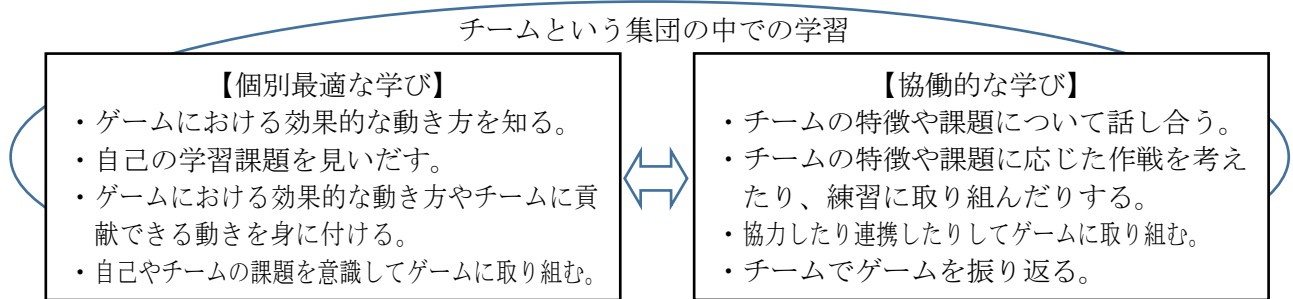


研究の全体構想図



ボール運動領域部会 実証授業

1 研究主題の実現に向けた部会の考え方



本部会では、『個別最適な学び』と『協働的な学び』の一体的な充実について、チームという集団での学習の中で、一人一人が主体的にゲームに取り組み、仲間とかかわり合いながら学びを深めていくことが大切であると考えます。また、これらの学びに順序性はなく、常にかかわりながら進んでいくものと捉えています。

子供たちはボール運動系の学習において「たくさん得点したい」、「遠くにボールを打ちたい」、「ボールを上手に投げられるようにしたい」など、「ゲームにおける効果的な動き方」という視点に気付かず自己の思いや願いのみから学習課題を見だし、運動に取り組んでいくことが多い。そのため本部会では、上記の図のように「ゲームにおける効果的な動き方」を知りゲームに取り組むことで、チームに貢献できることや、チームの課題から学習課題を見いだすことができると考えます。ゲームやチームのことを認識した上で設定した学習課題を、ゲームを通して試行錯誤しながら解決を図っていく過程こそが、ボール運動における「個別最適な学び」の充実に繋がると捉えています。

また、ボール運動領域の「集団対集団で攻防を競い合う」という特性を鑑みると、子供たちはチームという小集団の中で学びを展開することが必然となる。ゲームを通して学んでいくというボール運動の特性を踏まえると、ゲーム・振り返り・ゲームという学習の流れの中で仲間と教え合ったり、一緒に練習したりするなど仲間と共に課題の解決に向かうような学習を展開することが重要となる。

本部会では、チームの課題解決に向けて互いの考えを伝え合ったり、ゲームや練習を通して試行錯誤を繰り返したりする「協働的な学び」が子供たちの必要感をもとに行なわれていくことが、「個別最適な学び」をより充実させていくと考えています。

2 研究の重点

1学期に行った部内授業では、子供たち一人一人が既習事項を生かしながら、ベースボール型の特性を味わえるよう、はじめのルールを設定した。子供たちのルール理解は早く、攻撃に関する学習課題を単元序盤から見いだすことができていた。しかし、ルールが易し過ぎたため、単元中盤になると、子供たちがチームで課題解決に向けて話し合ったり試行錯誤したりする場面が少なくなってしまった。このことから、必要感をもって協働的に学ぶためには、子供の学習状況によって適切にゲームを設定したり、単元内においてもルールを変更したりする必要があることが分かった。

そのため、単元後半ではあったがルールの変更を試みることにした。ルールが複雑化したことで守り方の幅が広がり、打球の状況に応じて仲間と連携して守る場面が増えた。

部内授業を通して、子供の学びを深めていくための課題を以下の3点に整理した。

- ① 子供の学習状況に応じた適切なゲームを設定すること。
- ② 子供がチームで学び合う（チームタイム）ための視点を明確にもてるようにすること。
- ③ ゲームにおける効果的な動き方をもとに、子供の思考を促すこと。

そこで、本部会では、部内授業の成果と課題を踏まえ、以下のことを研究の重点とした。

チームで学ぶことに価値を見いだすことができる「ゲームと学習環境」の設定

その上で、研究主題を実現するために、ベースボール型の「学習内容」を明確にし、以下の3点について検討を重ね、手立てを設定することとした。

- ・ベースボール型の学習において、子供たちが学びを深めていくための学習過程を検討すること。
- ・ベースボール型の特性、子供の学習状況に応じたルールを設定すること。
- ・子供が必要感をもち、学び合うことに価値を見いだせるチームタイムの在り方を明確にすること。

3 夏季合同研究会より

(1) 協議から

○学習過程について

子供の学習状況に応じて、教師がどのようにかかわっていくのかを想定しておくようにする。そのためゲームの状況や子供たちの学習状況を適切に見取れるようにし、子供たちの気付きを促すための発問やつまづきへの支援を行えるようにしていく。

○ルールの設定について

ゲーム中に子供がプレイを選択（意思決定）する際の状況判断に着目して、アウトゾーンの数や守備の人数、アウトの取り方などについて改めて検討する。学習内容に合わせ、ボール操作（技能負担の緩和）だけではなく、ゲームにおける状況判断をもとにしてルールを設定していく。

○チームタイムについて

チームタイムは子供たちが必要感をもち取り組めるようにすることが大事である。そのために、「どのような視点で何を用いてゲームを振り返るのか」、「チームタイムでの子供たちの活動に対して教師がどのようにかかわっていくのか」を明らかにしていく。

(2) 指導講評から 講師 町田市教育委員会 指導主事 新井 拓 先生

○研究主題との関わりについて

・協働的な学びを通して子供たちは何を学ぶのか、その姿を具体的にしていくことが必要である。

○学習過程について

・子供たちの「もっとこうしたい、できるようになりたい」という思いや願いを引き出していくこと、子供が単元のゴールイメージをもてるようにしていくことが重要である。

○ルールの設定について

・ルールの変更は、教師が一方的に行うのではなく、子供たちの様子や実態をベースに、合意形成を図りながら、変更していくことが非常に重要である。
・得点を取る楽しさを味わいながら、守備も考えられるルールを設定を考えていく必要がある。

○チームタイムについて

・いつ、どのような状況の時にチームタイムが必要なのかを子供たちが分かっている必要がある。
・どのようにして有効なチームタイムにしていくか。何のためのチームタイムなのか。チームタ

イムを、個に還元していくことがポイントである。

- ・課題解決の「見つける・修正する・次につなげる」の中で、ポイントは、「次にどうつなげるか」である。自己の学習を振り返るために、教師の意図的な発問や言葉かけ、ICTの利活用、学習カードをどのようにしていくか考えていく必要がある。

4 学習指導案

(1) 実証授業実施校等

江戸川区立一之江第二小学校

第6学年2組 児童：39名 指導者：主任教諭 若林 将

(2) 単元名

ボール運動ベースボール型「二小ベースボール」

(3) 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	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ができるようにする。

(4) 単元の評価規準

知識・技能	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。
思考・判断・表現	② 自己やチームの特徴に応じた作戦を選び、自己の役割を確認している。 ②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。
主体的に学習に取り組む態度	①練習やゲームに積極的に取り組もうとしている。 ②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。 ③勝敗を受け入れている。 ④仲間のよさを認め合い、誰も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、協力したりしている。 ⑤場や用具の安全に気を配っている。

(5) 児童の実態

本学級は、5年生からの持ち上がりの学級である。穏やかで、教員からの指導等について素直に聞き学習にも真面目に取り組むことができる子供たちである。一方で、苦手なことについては消極的であり、他人任せになってしまうことが課題である。

他教科の学習では、グループ活動を多く設定しており、学習の流れに沿って、問題を設定し、問題解決を行い、学習のまとめを行うことができている。子供たちに尋ねると、「一斉型の授業形態よ

りもグループで学習をしていく方が、自分たちのペースで学ぶことができるのでやりやすい」と述べていた。一方で、グループで学習をしている中でも、他人任せになってついていだけになっている子供や少人数の中でも、自分の思いや考えを伝えることができない子供も一定数いる。

前単元で学習したキャッチバレーボールでは、チームタイムで練習や話し合いに必要感をもってすすんで取り組んでいた。しかし、取り組んでいる練習や話し合いの中で出されたチームの課題は、発言力のある子供が実感で捉えたものであり、明確な根拠をもとに選ばれたものではなかった。その姿から、教師がゲーム中の動画を撮影し、該当するチームに見せることで「なぜ失点してしまったのか」や「なぜ良い攻撃ができたのか」ということを子供たちと一緒に確認することで、位置取りや動き方について改善策を話し合う姿が見られた。このような姿から、本学級の子供たちは動画を活用することで自己やチームの課題を見いだすことができているが、良い動き方についての理解が不十分であるため動画から課題を自分たちで見いだすことはできていないと捉えている。

昨年度行ったベースボール型では、「守備者のいない所を狙って打つこと」「打球に応じて走塁すること」「打球に応じてアウトゾーンに移動したり、捕球したボールを素早くアウトゾーンまで投げたりすること」を学習した。複数名が同じ塁に残塁してよいというルールの下、仲間と協力して得点する楽しさを感じながらゲームに取り組み、打球の方向や距離を見て、進塁したり塁上で止まったりすることを、ゲームを通して学ぶことができた。一方で、運動が苦手な子供は、守備時に打球に対してどのように動けばよいのか分からずに立ち止まって動くことができない様子が見られた。

そこで本単元では、単元前半にゲーム中の「間」を生かして、打球に対してどこに動くかを一緒に確認したり、動画を活用して振り返ったりすることを通して、守備時のボール持たないときの動きについての理解が深まるように支援していく。単元の後半では、撮影した動画を根拠に自己の学習課題やチームの課題について話し合い、見いだした課題の解決に向けた活動をチームで選択して取り組めるようにする。学習を通して、一人一人が自己決定する力を育むとともに、学ぶ楽しさを実感してくことを期待している。

(6) 研究主題を実現するための手立ての工夫

本部会では、高学年のベースボール型の学習内容を次のように捉えることとした。

	攻撃		守備
	送り出し	進塁	
学習内容	進塁する時間を確保するために、どのようにボールを打つか。	状況判断しながら、どこまで進塁するか。(進むのか、止まるのか)	進塁を防ぐために、チームでどのように守るのか。
子供に思考させたいこと	<ul style="list-style-type: none"> ・アウトゾーンからの距離を稼げる位置に打つ。 ・守備のいないところに打つ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・打球や、守備がアウトゾーンへボールを運ぶ様子から目的地(塁)を選択する。 ・打球や守備の状況を見て、目的地(塁)まで行く。もしくは止まる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・走ってボールを運ぶ。 ・送球してボールを運ぶ。 ・守備の隊形を決め、役割分担をする。 ・打たれたボールの状況に応じて、連携してボールを運ぶ。

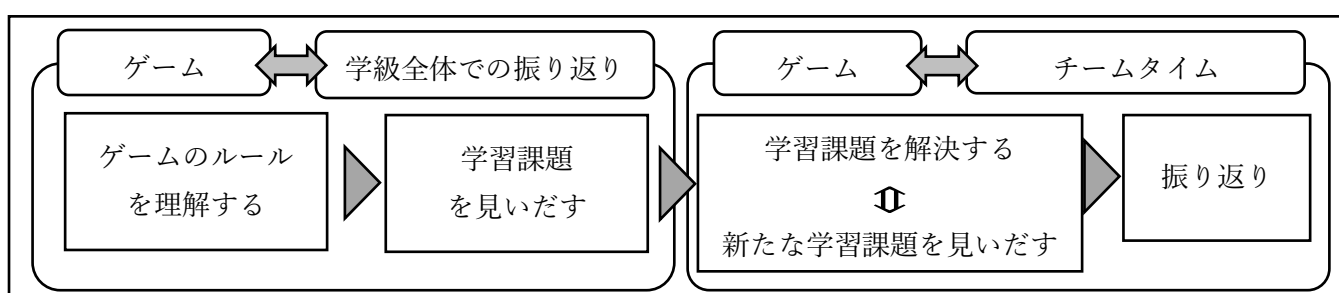
上記の学習内容について、特に守備における学習内容に重点を置き、子供たちがゲームに取り組んだり、仲間とかかわったりしていくことを通して、試行錯誤しながら学びを深めていけるよう手立てを講じていくこととした。

① 子供たちが学びを深めていくための学習過程の工夫

単元前半は、攻撃や守備それぞれについて課題解決を図りながら「ゲームに応じた効果的な動き方」を学び、自己の学習課題を見いだしていく段階とした。そのため、子供たちの気付きをもとにしながら、学級全体で振り返ったり共有したり、ゲームを通して試行錯誤したりすることで、学びを深められるようにしていく。効果的な動き方について学ぶことで、チームの作戦を考えたり、自己の学習課題を見いだしたりする際の視点を明確にもつことができると考える。

単元後半にかけては、前半で確認した「ゲームに応じた効果的な動き方」を1つの視点としながら見いだした自己の学習課題について、個人やチームで解決していく段階とした。そのため、ゲームやチームでの話し合いや練習など、チームでの時間を保障することで、仲間とのかかわりを通して課題解決に近付いたり、新たな学習課題を見いだしたりできるようにしていく。

このように学習の段階を踏むことで、単元を通して三つの資質・能力を関連させながら、一人一人が自らの学びを深めていけるようにしていく。



② 子供の学習状況に応じたルールの設定

はじめは、守備の状況判断が容易なルールを設定することで、連携した守備の必要性に子供たちの学習の視点が向くようにする。単元中盤以降は、子供たちの学習状況に応じて守備者の人数やアウトの方法を多様にするすることで、守備側が状況判断することが複雑になり、よりチームとしての連携が必要となるようにしていく。このようにすることで、子供たちはチームでの連携した動きやかかわりがより必要となり、協働的に学びを深めたりチームタイムに必要感をもって取り組めたりするようになると考える。

③ 子供が必要感をもち、学び合うことに価値を見いだせるチームタイムの工夫














ア チームタイムの設定

単元前半は、学級全体で効果的な動きについて考える時間を設ける。ゲームや仲間とのかかわり、教師の発問を通してベースボール型における効果的な攻め方や守り方について学ぶことができるようにする。単元後半は、チームでゲームについて話し合ったり練習したりする「チームタイム」を設定する。

学び合いの段階を意図的に分けることで、「チームで何を話し合うのか」、「練習するのか」、「学び合いの目的や視点」を明確にし、チームや個の学びが深まっていくようにする。また、子供が必要感をもち、チームタイムに取り組み、チームごとに課題解決を図っていけるようにするために、守備中の動画を撮影して振り返りに活用したり、チームの状況に応じて教師が支援をしたりしていくことが大切である。

イ 対戦方式

子供の学習状況や学習内容に応じて、子供たちと合意形成を図りながら教師が意図的に対戦方式を選択することが肝要であると考えます。

時間	1	2・3	4～6
学習状況	今もっている力で、運動の楽しさや喜びを味わう	効果的な動き方に気付き、学習課題を見出す	個人やチームの課題解決を図る
対戦方式・一単位時間の流れ	ペアチーム戦	総当たり戦	対抗戦
	準備運動・ボール慣れ		チームタイム①
	ゲーム①  	ゲーム①  	ゲーム①  
	振り返り (全体)	振り返り (全体)	チームタイム②
	ゲーム②  	ゲーム②  	ゲーム②  
振り返り (全体)	2 振り返り (全体)	3 チームタイム	チームタイム③
			対戦順の詳細は 右記 QR から 

ペアチーム戦とは、客観的な視点を伝え合う役割を担う同じ色のチーム同士で対戦する対戦方式である。勝敗に関係なく、ベースボール型の特性を味わったり、効果的な動きについて考えたりすることができる。そのため、子供が今もっている力で運動の楽しさや喜びを味わう際にペアチームで対戦することにした。







総当たり戦とは、全チームと対戦する対戦方式である。様々な特徴のチームと対戦することで、効果的な動き方や自チームの特徴に気付き、学習課題を見いだすことができる。そのため、効果的な動き方を理解し、学習課題を見いだす際に総当たり戦で対戦することにした。

対抗戦とは、同1単位時間内で同じチームと対戦する対戦方式である。同じ相手とゲームを行うことで、作戦について振り返りやすくなったり、トライアンドエラーを行えるようになったりすることで、課題解決が行いやすくなる。そのため、個人やチームで課題解決を行う際に対抗戦で対戦することにした。

(7) 学習過程と教師の支援

< 第6学年 ボール運動 「二小ベースボール」 >

	1	2	3
学習状況	今もっている力で運動の楽しさや喜びを味わう。	効果的な動き方について学び、学習課題を見いだす。	
学習内容	相手のいない所や遠くにボールを打つことで、たくさん得点できる。<攻撃>	守備隊形を整えることで、相手の得点を少なくすることができる。<守備>	打球や仲間の位置に応じて動くことで、相手の得点を少なくすることができる。<守備>
学習活動	<p>ゲーム① ルールの確認をしながら運動の特性を味わっている。</p> <p>遠くに飛ばせば得点できるぞ。</p> <p>友達と協力して守ろう。</p> <p>【教師の発問】 よりたくさん点をとるにはどうしたらいいだろう？</p> <p>ゲーム② たくさん得点する方法を考えている。</p> <p>相手のいないところをねらうぞ！</p> <p>打ち方のポイントを意識しよう。</p> <p>得点をとられすぎて、どうすればいいかわからないよ・・・。</p> <p>【教師の発問】 どうやって守ると得点を防げるだろう？</p>	<p>ゲーム① 守備隊形を理解しながら取り組んでいる。</p> <p>守る時は後ろに下がってみよう。</p> <p>守備の時、人と人の距離を考えないと。</p> <p>【教師の発問】 ボールを早くアウトゾーンまでつなぐにはどうしたらいいだろう？</p> <p>ゲーム② 守る位置や役割を考えている。</p> <p>役割が大切だね！</p> <p>どんな役割があるかな？</p> <p>投げるのが上手な人、キャッチが得意な人で役割を決めて取り組んでみよう。</p> <p>【教師の支援】 守備も上手になってきたので、ルールを変更して取り組んでみよう。</p>	<p>ゲーム① 変更したルールを確認しながら取り組んでいる。</p> <p>アウトがとりやすくなった。</p> <p>どこでアウトを取るか考えないと。</p> <p>【教師の発問】 一人一人の役割は決められているかな？話し合ってみよう。</p> <p>ゲーム② 中継プレイやカバーの動きを意識しながら取り組んでいる。</p> <p>僕は走るのが得意だからボールを捕りにいくよ！</p> <p>アウトを取ろうとしたら、鬼ごっこみたいになっちゃった。</p> <p>動画を観てみよう！</p> <p>【教師の発問】 少しでも得点を防ぐには、どのようにアウトをねらえばいいかな？</p>
教師の支援	<ul style="list-style-type: none"> ・バットの握り方に注目して、指導する。(右打ちは右手が上、両手をくっつけている) ・思い切りバットを振れているか問いかけ、自身の動きを意識できるようにする。 ・打つ前にどこに打とうとしているか発問する。(相手の守備位置についての状況判断を促す) ・ゲームに楽しんで取り組めるように、積極的にプレイに対して称賛する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・守備における状況判断を焦点化して、学習をすすめていけるようにルールを変更する。 ・運動が苦手な児童には、相手が打つ前に守備位置について問いかけ、理解を促す。 ・良い守備隊形が取れていたり、互いに位置を確認したりしているチームを称賛する。 ・打球に合わせて、中継やカバーをしている子供を称賛して、全体に広めていく。 	<ul style="list-style-type: none"> ・運動が苦手な児童には、ボールが来たときの動き方について発問をして、動きのイメージをもっておけるようにする。 ・エラー後や、良い動きをした際に、撮影した動画を見せたり、発問をしたりして、ボールに合わせた動き方についての理解を促す。 ・大量失点を重ねているチームには、走者の状況によってどのアウトゾーンを選択すればよいか問いかけ、確認していく。

4	5 (本時)	6
個人やチームで課題解決を行う。		
<p>単元前半の学習内容をもとに作戦を考え、仲間と連携した守備の行い方を試行錯誤する。</p>		<p>チームの特徴に合わせた作戦を考え、仲間と連携した守備の行い方を試行錯誤する。</p>
<p>の方向性を明確にするとともに、課題解決的な学習を通して、学びを深めていく。</p> <p>単元前半で学習した攻撃や守備の効果的な動き方をもとにして、個人やチームの学び</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;"> <h3>チームタイム①</h3> <p>ボールを早くアウトゾーンに運ぶために、それぞれの守る位置や役割を話し合っている。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <h3>ゲーム①</h3> <ul style="list-style-type: none"> 話し合った作戦をもとに、素早くアウトをとろうとしている。 単元前半で学んだ効果的な動き方を生かそうとしている。 <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 40%;"> <p>遠くに打たれたら、たくさん点をとられてしまうな。チームの課題は何だろう・・・。</p> </div> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 40%;"> <p>自分が何をすればいいかわかってきたよ！</p> </div> </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <h3>チームタイム②</h3> <ul style="list-style-type: none"> ゲーム①をもとにして、多く失点したときの動き方と役割分担を確認している。 チームの課題にあった練習をしている。 <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> <p>一直線になる時、打球に応じて誰がどこに行くか決めておいたらどうかな。</p> </div> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> <p>確認したことを練習してみよう！</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> <p>どう動いたらいいか確認してみよう！</p> </div> <div style="text-align: right;">  </div> </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <h3>ゲーム②</h3> <ul style="list-style-type: none"> チームタイム②を生かし、守備の連携がより良くなっていく。 新しい課題が生まれる。 <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> <p>チームタイムで確認したから、動き方も分かったし、動けたよ！</p> </div> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> <p>早くアウトにしようと思ったら、変なところに投げちゃったよ。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> <p>作戦をみんなでもう一度確認し直そう！</p> </div> <div style="text-align: right;">  </div> </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <h3>チームタイム③</h3> <ul style="list-style-type: none"> 次のゲームに向けて、効果的な動き方と役割分担を確認している。 新しい課題を見いだす。 </div>	
<ul style="list-style-type: none"> 学習課題やチームの作戦をあまり意識できていないチームや子供には、自身の役割について問いかけ、より目的意識をもって学習に取り組めるようにする。 チーム間で時間の使い方について決まらない際には、「何の為に時間を使うのか？」という視点で考えられるように発問をする。 練習を始めたチームには練習を選択した理由を問いかけ、目的意識をもてるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> 学習課題や作戦を意識したプレイができていない子供やチームを称賛する。 ゲームを見ている子供に、守備隊形、カバー、中継について気付きを促す発問をする。 気付いたことを動画や作戦ボードを使って、チームタイムで伝えられるように言葉かけをする。 	<ul style="list-style-type: none"> 運動が苦手な子供には、できるようになったことを積極的に伝えるようにする。 ゲームを見ている子供に、チームタイムで話したことを問いかけ、話し合ったことが生かされているかを問いかける。

(8) 本時の学習 (6時間中5時間目)

① 本時のねらい

知識及び技能	○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。 ○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	○自己やチームの特徴に応じた作戦を選び、自己の役割を考慮す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、誰もがゲームの楽しさに触れるために、言葉をかけたり、協力したりすることができるようにする。

*本時では特に、「思考・判断・表現」を重点的に評価することとする。


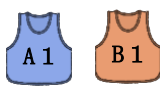




② 本時の展開

○学習活動	○教師のかかわり ◎配慮する子供への支援	☆評価
1 チームタイム①	○リーダーを中心に、準備運動とボール慣れ、作戦の確認をチームごとに行う。	
2 ゲーム① (1回表裏～2回表裏)	◎学習課題や作戦をあまり意識できていないチームや子供には、ゲーム中の中を生かして確認を逐一行う。 ○学習課題や作戦を意識したプレイができていない子供やチームを称賛する。 ○ゲームを見ている子供に、守備隊形やカバー、中継について気付きを促す発問をして、気付いたことについて動画や作戦ボード等を使って、チームタイムで伝えられるように言葉かけをする。	
3 チームタイム② ・作戦や役割の修正、確認 ・課題に応じた練習	○ゲームを見ている子供に、チームの友達の課題に合わせて声を掛けるように言葉かけをする。 ◎チーム間で時間の使い方について決められない所には、「何の為に時間を使うのか？」という視点で考えられるように支援する。 ○練習を始めたチームにはなぜその練習を選択したのかを確認し、目的意識をもてるようにする。	☆自己やチームの特徴に応じた作戦を選び、自己の役割を考慮することができる。 (観察・作戦ボード)
4 ゲーム② (2回表～)	○なかなかゲーム②に入らないチームには、時間がないことを告げる。その際、両チームが納得して話し合いや練習を行っている際は子供の考えを尊重する。	
5 片付け・整理運動	○練習で良いプレイができていない子供やチームを称賛する。	
6 チームタイム③	○チームタイムの活動が生きているチームには称賛する。 ◎運動が苦手な子供にできるようになったことについて積極的に声掛けをする。	
7 学習のまとめ	○ゲームで見られた課題に応じて発問を行ったり、作戦について助言を行ったりすることで、一人一人が更に自分の学習課題を解決できる作戦について考えられるようにする。 ○チームタイムをどんな視点で行ったか、それがゲームに生かされたかなどについて全体で共有する。	

(9) 資料

資料①チームタイムの工夫について

『効果的な攻め方・守り方』を学びが、
チームでの学びに生かされる。

時間	1	2・3	4～6
学習状況	今もっている力で運動の楽しさや喜びを味わう	効果的な動き方に気付き、学習課題を見いだす	個人やチームの課題解決を図る
学習の流れ	ボール慣れや練習の紹介 (全体)		チームタイム①
	ゲーム①  ペアチーム戦	ゲーム①  総当たり戦	ゲーム①  ※第4時の対戦 対抗戦 2回裏まで
	振り返り (全体)		チームタイム②
	ゲーム②  ペアチーム戦	ゲーム②  総当たり戦	ゲーム②  対抗戦 ゲーム①の続き
	振り返り (全体)	※チームタイム①	チームタイム③
試合方法	時間制 (1～3)		イニング制 (4～6)
メリット・デメリット	<ul style="list-style-type: none"> ○マネジメントがしやすいため、学習内容を全体で共有することができ、ルールや効果的な動き方について理解を深めやすい。 ○勝敗という視点にこだわりすぎずに攻防を楽しむことができる。 ▲トライアンドエラーの回数に差が生まれる可能性がある。 ▲時間に追われ、子供が焦ってゲームを進める可能性がある。 ▲攻防の回数が平等でなくなる可能性がある。 		<ul style="list-style-type: none"> ○ゲーム終了時間に差が生まれるので、子供は課題に合わせてゲーム後の時間を使うことができる。 ○チームタイムの時間が一斉ではないので、教師が支援に入りやすい。 ○両チームに同じだけ、トライアンドエラーの機会がある。 ○2回裏まで確実にゲームができるので、落ち着いてプレイできる。 ▲全体での振り返りの時間を設定することが難しい。

チームタイム①

単元後半では、チームによって課題が異なることが予想される。課題に合わせて練習や作戦の話し合いができるよう、チームタイムを設定する。

『ボールをつないでアウトゾーンに運ぶ』ために、それぞれの守る位置を決めよう！

※第3時のチームタイムでは、チームタイムの行い方の説明とチームタイム③の内容での振り返りを行う。

チームタイム②

2回裏終了時に行うこととするが、子供の必要感に応じてイニング間に行ってもよいこととする。

個人やチームの課題について話し合ったり、状況に応じた動き方を確認したりする。課題に応じた練習を選んで取り組んでもよい。

自分のチームは遠くまで打たれるとアウトゾーンにボールを運ぶまでの時間がかかっているな。守る位置を見直そう！

チームタイム③

ゲームを振り返り、個人やチームの課題を共有したり、次時の作戦について話し合ったりする。

ボールが上手くつながらなかったから、次回は役割を決めて守ってみよう！

【対戦方式】

ペアチーム戦	総当たり戦	対抗戦
客観的な視点を伝え合う役割を担う同じ色のチーム同士で対戦する	全チームと対戦する	同一時間内に同じチームと対戦する
勝敗に関係なく、ベースボール型の特性を味わったり、効果的な動き方について考えたりすることができる。	様々な特徴のチームと対戦することで、効果的な動き方や自チームの特徴に気付き、学習課題を見出すことができる。	同じ相手とゲームを行うことで作戦について振り返りやすくなり、課題解決が行いやすい。

資料②単元後半の一単位時間の流れについて

時	1	2・3	4～6
段階	今もっている力で運動の楽しさや喜びを味わう	効果的な動き方に気付き、学習課題を見いだす	個人やチームの課題解決を図る
学習の流れ	ボール慣れや練習の紹介 (全体)		チームタイム①
	ゲーム① A1 A2 ペアチーム戦	ゲーム① A1 B1 総当たり戦	ゲーム① A1 D1 ※第4時の対戦 対抗戦 2回裏まで
	振り返り (全体)		チームタイム②
	ゲーム② A1 A2 ペアチーム戦	ゲーム② A1 C1 総当たり戦	ゲーム② A1 D1 対抗戦
	振り返り (全体)	※チームタイム①	チームタイム③

ミニパッケージ案

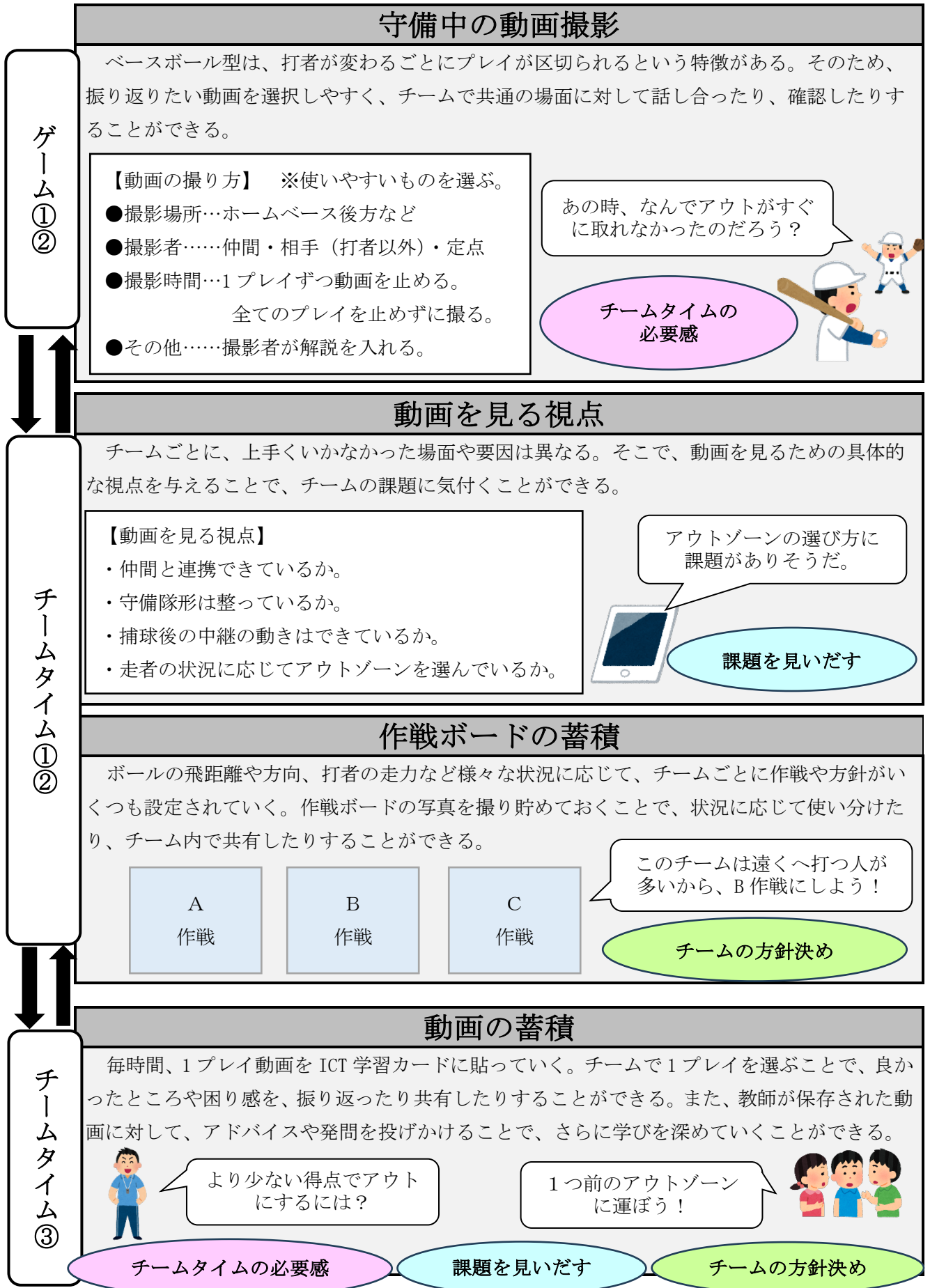
- ・ゲーム①～チームタイム②
- ・23分間
- ・ゲーム① (2回裏まで) 終了後、チームタイムを行う。
- ・ゲーム② (3回表裏) は一斉スタート

ロングパッケージ案






- ・ゲーム①～チームタイム②～ゲーム②
- ・約30分間
- ・ゲーム① (2回裏まで) 終了後、チームタイムを行う。
- ・チームタイムをする時間は、両チームで話し合って決める。
- ・チームタイムが終わったところから、ゲーム②を始める。
- ・場合によっては、ゲーム②をせずに、チームタイムをずっと行っていてもよい。

	ミニパッケージ案	ロングパッケージ案
共通する学び	<ul style="list-style-type: none"> ・チームの課題を把握する。 ・課題に合ったチームタイムの使い方を考える。 ・仲間の動きや考えていることをチーム内で共有する。 ・一人一人の学習課題を共有する。 ・意図的な攻防を仕組むために、チームで方向性 (作戦) を決める。 ・課題解決のために話し合いや練習をする。 	
特化した学び	<ul style="list-style-type: none"> ・一単位時間内での『課題発見→練習・修正→実践』の確実なサイクル ・『ゲーム→振り返り→ゲーム』で学びを深めていく。(ゲーム②を必ず行うため。) 	<ul style="list-style-type: none"> ・合意形成を図る力の向上 (チーム内・相手チーム) チームタイムの時間を優先した場合 ・必要感に応じた課題解決時間の確保 ・個の技能の向上 (練習時間が増える) ゲームの時間を優先した場合 ・トライ&エラーの回数が多い
その他	<ul style="list-style-type: none"> ・時間マネジメントがしやすい。 ・各チームに支援を入れやすい。(チームタイムが必ず確保されているため) ・全体共有の時間を確保しやすい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・子供の必要感に応じた学習になる。 ・他教科等で、子供同士の合意形成場面を増やすなどしておく、スムーズに行える。

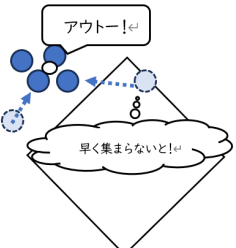
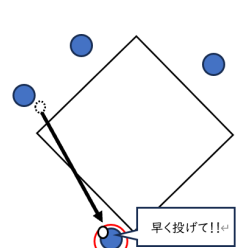
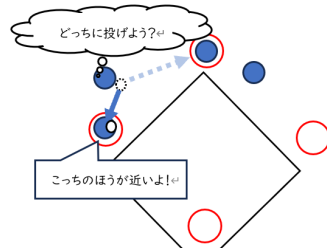
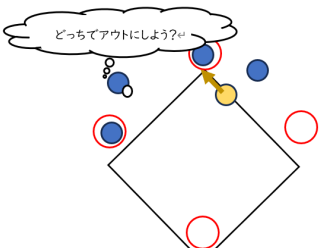
※各学級の状況や発達段階に応じて、教師が選んで行うとよい。



資料④チームタイム中の教師のかかわりについて

チームの状況	チームタイム中の教師のかかわり
<p>打球（方向、弾道）について状況判断することに課題がある。</p> 	<p>打球に応じた動きの選択肢を増やす</p> <p>○思考を促す言葉かけ →遠くに飛んできた場合やスピードがない打球などがきた場合、どのようにボールをアウトゾーンまでつないだらよいかを考えられるようにする。</p> <p>○動画を見る視点 →守備隊形や役割はどうなっているか。 「この位置に落ちたときは、どうやってボールをつないでアウトを取るといいかな？」 「この方向にボールが飛んだときは、Aさんはどんな役割をすればいいかな？」</p>
<p>守備での仲間との距離感やアウトゾーンまでの距離などのフロアバランスを考えることに課題がある。</p> 	<p>仲間の特徴を考えた連携について考えられるようにする</p> <p>○作戦ボードの活用 →「BさんとCさんがこの距離感で守っても、ボールは後ろに逸らさずに捕れそうかな？」 「ポジションや役割を見直してみよう。」</p> <p>○動画を見る視点 →仲間と連携ができているか。 「Aさんがボールを捕ったときには、どの位置で待つとボールが届きそうかな？」</p>
<p>仲間から投げられるボールや次どこに投げたらいいかの状況判断に課題がある。</p> 	<p>仲間の特徴を理解できるようにする</p> <p>○仲間の特徴に気付けるような言葉かけ →「Aさんがボールを捕った場合は、どのくらいボールが飛ばせそうかな？」 「次、どこに投げたらいいか判断に迷っている人がいたら、どんな声掛けが必要かな？」</p> <p>ボールを持たないときの動きについて考えられるようにする</p> <p>○効果的な動きについて振り返る発問 →「一直線にボールをつなぐために、どこに動けば（投げれば）いいかな？」</p> <p>○動画を見る視点 →捕球後の中継の動きはできているか。 「Bさんが投げるとき、Cさんはどこで待てばよかったかな？」</p>
<p>相手走者の動きについての状況判断に課題がある。</p> 	<p>走者の状況や特徴を考えた守備について考えられるようにする</p> <p>○思考を促す言葉かけ →「もし投げた塁でアウトが取れなかった場合でも、早くアウトを取るためにはどうしたらいいかな？」 「相手チームのAさんとBさんでは、同じようなタイミングでアウトを取れるかな？」</p> <p>○動画を見る視点 →走者の状況に応じてアウトゾーンを選んでいるか。 「走者がどのあたりにいたら、次の塁に投げた方がいいかな？」</p>
<p>チームタイムで何をすべきかが分からない。</p> 	<p>チームの課題に気付けるようにする</p> <p>○事前に立てた方針や守備の状況判断をもとに振り返ることができるようにする。 →「事前に立てた作戦はうまく実行できたかな？」 「あのとき大量に得点を取られてしまったのはどうしてかな？」</p> <p>課題の解決方法を考えられるようにする</p> <p>○作戦ボードや練習例の提示 →「課題を解決するために、どんな練習をするといいかな？」 「作戦ボードを使って、ポジションや役割をチームで確認してみよう。」</p>

資料⑤ 【ベースボール型 守備における状況判断段階表】

状況判断の段階	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
ゲーム例	集まりっこベースボール	バックホームゲーム	複数アウトゾーンベースボール	先回りアウトベースボール
ルール例	打たれたボールを捕球した人のところに全員が集まってアウト	打たれたボールを1カ所のアウトゾーンに運んでアウト	打たれたボールを複数個あるアウトゾーンのどこかに運べばアウト	打たれたボールをランナーが進む先のベースに運べばアウト
子供の姿				
学習内容	打球方向にすばやく集まること	すばやくアウトゾーンにボールを運ぶこと	チームで連携してすばやくアウトゾーンまでボールを運ぶこと	走者の状況に応じてすばやくアウトゾーンまでボールを運ぶこと
ルールによって新たに必要となる状況判断	打球方向 捕球者の位置	仲間の位置 送球の方向	アウトゾーンまでの距離 ボールを運ぶための連携	走者の状況
守備の意思決定をする上で必要となる状況判断		+	+	+
		打球方向 捕球者の位置	仲間の位置 送球の方向 打球方向 捕球者の位置	アウトゾーンまでの距離 ボールを運ぶための連携 仲間の位置 送球の方向 打球方向 捕球者の位置

資料⑥ 本部会実証授業で行うルールについて

本部会では、資料⑤「状況判断段階表」に基づき、学ばせたいことを明確にした上で、はじめのゲームとルールの変更を行う。本単元では、「仲間と連携してすばやくアウトゾーンにボールを運ぶ」ということに重点を置き、以下のようにルールを設定した。

単元前半のルール

守備者：4人 塁間：12m

【得点方法】

- 塁ごとに点
 - 1塁：1点 2塁：2点
- アウトになるまで何度も回ってよい。

【アウト方法】

- アウトゾーンにボールを運ぶ。
- ※ボール保持者はボールをもった状態で移動することができない。

【このゲームの特徴】

- 点が入りやすい。
- 守備の重要性に次第に気付く。

チームで連携してすばやくアウトゾーンまでボールを運ぶ

守備時に状況判断することを増やしたゲーム

単元中盤からのルール

守備者：4人 塁間：12m

【得点方法】

- 塁ごとに点
 - 1塁：1点 2塁：2点
- アウトになるまで何度も回ってよい。

【アウト方法】

- アウトゾーンにボールを運ぶ。
- ※ボール保持者の行動の制限は、なし。
- ◎走者の進塁先でアウトをしなければならない。
- ⇒走者の状況を見るのが求められる。