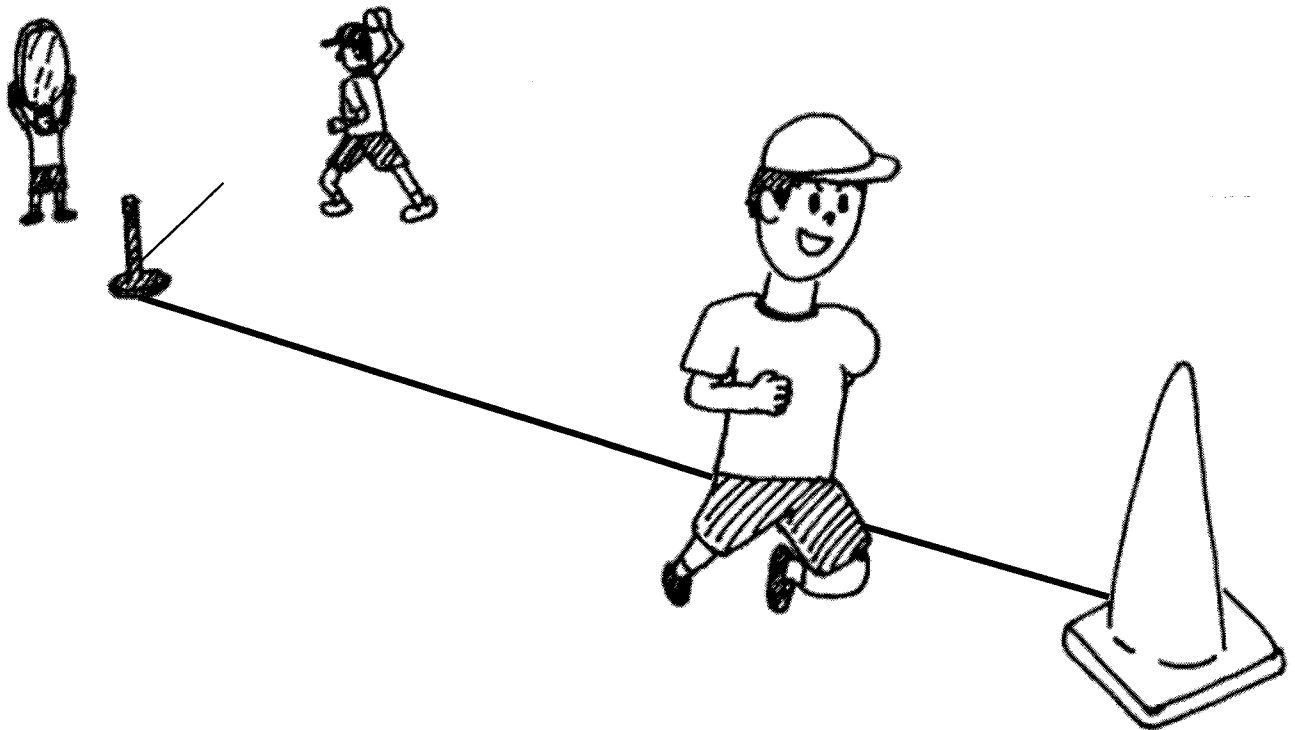


平成 30 年度 東京都小学校体育研究会

ゲーム領域部会 実証授業

<東京都小学校体育研究会 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



<講師>

江東区教育委員会 統括指導主事 金指 大輔 先生

平成 30 年 10 月 18 日 (木) 三鷹市立第六小学校
第 4 学年 ベースボール型ゲーム 「マイベース」
授業者 吉田 直崇 主任教諭

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目指すべき姿を「自ら課題解決に取り組む姿」、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。運動やスポーツ、健康な生活の実践、体力向上を児童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力を育み、生活の向上を図るための三つの資質・能力をバランスよく身に付ける学習が必要である。このような学習を児童の発達段階に応じて積み重ねることにより、児童は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。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いくこととする。

(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（児童の学びの姿）

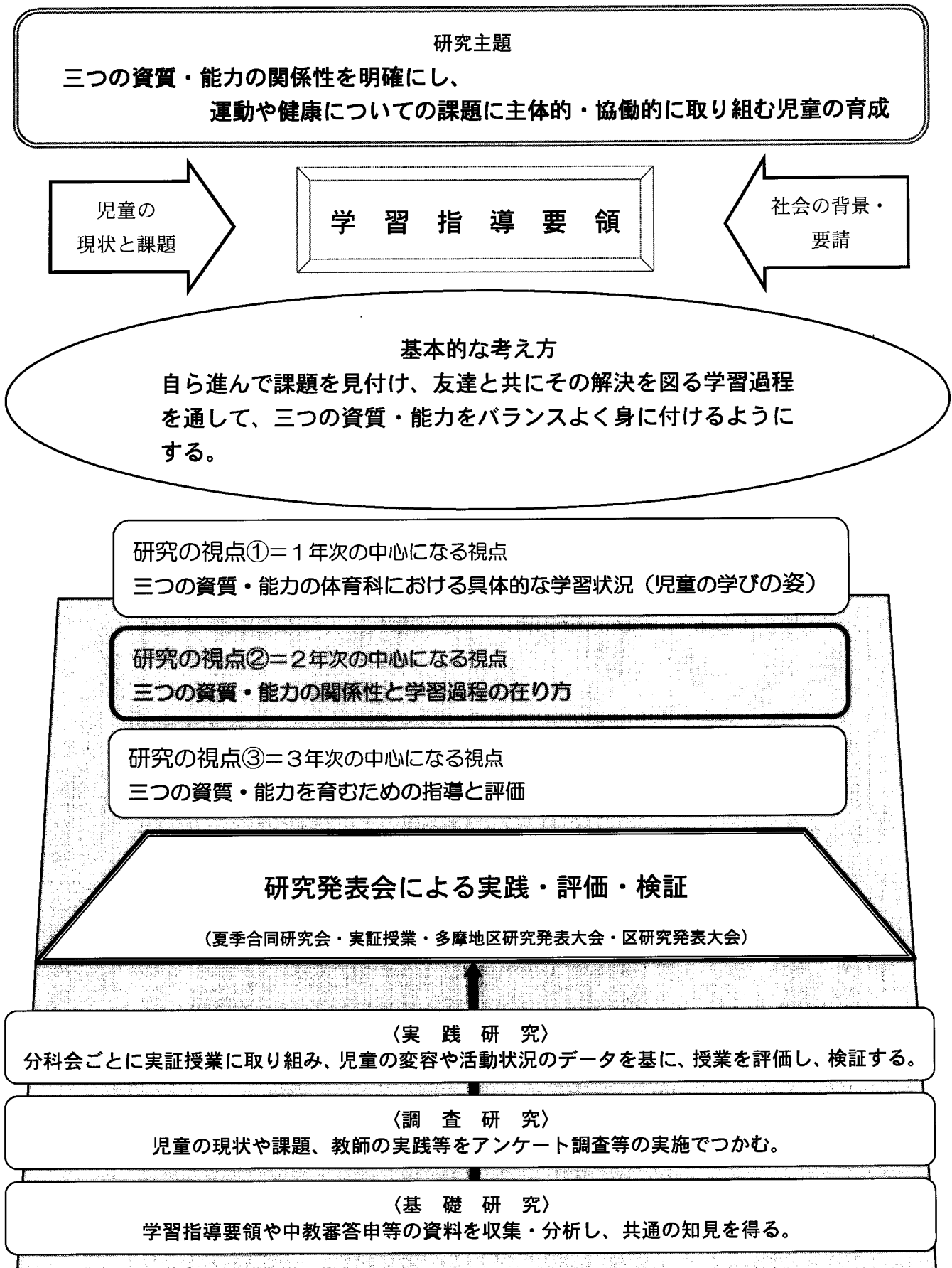
(2) 研究の視点②＝2年次の中心となる視点＜本年度の重点＞

- 三つの資質・能力の関係性と学習過程の在り方

(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 研究の全体構想図



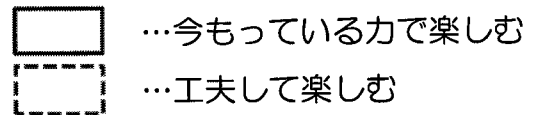
5 研究の内容

(1) 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（児童の学びの姿）」

＜三つの資質・能力の具体的な学習状況＞

	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
児童の学びの姿	<ul style="list-style-type: none"> ○1 ゲームの行い方を理解している。 ○2 基本的なボール操作やボールを持たないときの動きについて理解している。 ○3 ゲームを楽しむための基本的な動きができる。 	<ul style="list-style-type: none"> □1 易しいゲームを行うためにゲームの規則を選んでいる。 □2 ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んでいる。 □3 ゲームの規則や簡単な作戦についての自分の考えを友達に伝えている。 	<ul style="list-style-type: none"> ◇1 ゲームに進んで取り組もうとしている。 ◇2 勝敗の結果を受け入れ、誰とでも仲よくゲームに取り組もうとしている。 ◇3 友達の考えを認め、受け入れようとしている。

(2) 研究の視点②「三つの資質・能力の関係性と学習過程の在り方」



三つの資質・能力の関係性

	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	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">○1 ゲームの行い方を理解している。</div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;">○2 基本的なボール操作やボールを持たないときの動きについて理解している。</div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;">○3 ゲームを楽しむための基本的な動きができる。</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">□1 易しいゲームを行うためにゲームの規則を選んでいる。</div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;">□2 ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んでいる。</div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;">□3 ゲームの規則や簡単な作戦についての自分の考えを友達に伝えている。</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">◇1 ゲームに進んで取り組もうとしている。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">◇2 勝敗の結果を受け入れ、誰とでも仲よくゲームに取り組もうとしている。</div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;">◇3 友達の考えを認め、受け入れようとしている。</div>

三つの資質・能力の関係性と学習過程の在り方

	児童の学びの姿			学習活動
	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	
1	○ 1 ゲームの行い方を理解している。		◇ 1 ゲームに進んで取り組もうとしている。 ◇ 2 勝敗の結果を受け入れ、誰とでも仲よくゲームに取り組もうとしている。	1 準備運動 2 ゲームにつながる運動 3 規則の説明 4 ゲーム① 5 振り返り① (特性の確認) 6 ゲーム② 7 整理運動 8 振り返り②
2		□ 1 易しいゲームを行うためにゲームの規則を選んでいる。 □ 3 ゲームの規則や簡単な作戦についての自分の考えを友達に伝えている。	◇ 3 友達の考えを認め、受け入れようとしている。	1 準備運動 2 ゲームにつながる運動 3 ゲーム① 4 振り返り① 5 ゲーム② 6 整理運動 7 振り返り②
3	○ 2 基本的なボール操作やボールを持たないときの動きについて理解している。		◇ 3 友達の考えを認め、受け入れようとしている。	1 準備運動 2 ゲームにつながる運動 3 ゲーム① 4 振り返り① 5 ゲーム② 6 整理運動 7 振り返り②
4				
5	○ 3 ゲームを楽しむための基本的な動きができる。	□ 2 簡単な作戦を選んでいる。 □ 3 簡単な作戦についての自分の考えを友達に伝えている。	◇ 3 友達の考えを認め、受け入れようとしている。	1 準備運動 2 ゲームにつながる運動 3 ゲーム① 4 振り返り① 5 ゲーム② 6 整理運動 7 振り返り②
6				

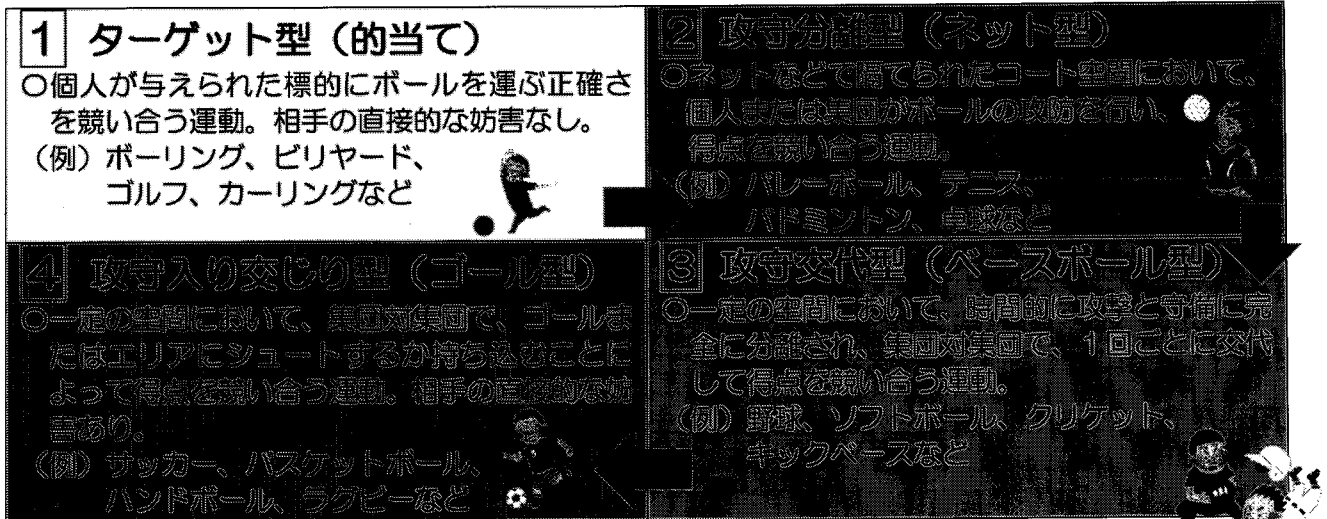
(3) 研究の視点③「三つの資質・能力を育むための指導と評価」

研究の視点①「児童の学びの姿」、視点②「学習過程」を踏まえて評価規準を作成し、意図的、計画的に評価する。また、一単位時間の評価については、児童の状況を無理なく的確に把握できるように、評価場面と評価方法を考慮する。「いつ、何を、どのように評価するのか」を決め、児童への指導に生かすことができるようにする。

6 研究主題に迫るための手だて

(1) 「三つの資質・能力の関係性と学習過程の在り方」のための年間指導計画

学習指導要領におけるゲーム・ボール運動領域の内容は、「戦術的課題」の観点から分類された以下の4つの類型から構成されている。この4つの類型は運動中の判断の難易性から、指導の順序が重要となる。「易しいから難しい」へと正しい系統的な積み上げが行われるよう、**1**から**4**の順番に、簡単なゲームを経験できるようにする。



①年間指導計画（低学年）「三つの資質・能力の関係性と学習過程の在り方」

(ア) 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、運動の素地を育みたい。そのため、運動内容に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
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が身に付くようにする。	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に楽しく取り組めるようにする。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ができるようにする。

(イ) ゲーム領域における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育てていく。



学級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！

鬼遊び（4～6時間）	ボール投げゲーム（4～6時間）	ボール蹴りゲーム（4～6時間）
------------	-----------------	-----------------

○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、中学年で取り組むゲームに向けて学びの内容を発展できるようにする。



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

鬼遊び（5～7時間） ボール投げゲーム（5～7時間） ボール蹴りゲーム（5～7時間）

②年間指導計画（中学年）「三つの資質・能力の関係性と学習過程の在り方」

(ア) ゲーム領域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・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を競い合うことを楽しめるようにする。得点をと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する。	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とるかを競い合うことを楽しめるようにする。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する。	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めるようにする。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する。	相手を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めるようにする。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できるようにする。

(イ) 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する。

○第3学年

第3学年では、低学年のゲーム領域の学習を踏まえ、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。三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、チームで話し合って簡単な作戦を考えていけるようにする。



それぞれの型のゲームを学級全員が楽しめるように、規則を工夫しよう！

ネット型ゲーム (6時間)	ベースボール型ゲーム (6時間)	ゴール型ゲーム(陣取り) (6時間)	ゴール型ゲーム(足) (6時間)
------------------	---------------------	-----------------------	---------------------

H29 年度実証授業

○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。既習事項を踏まえ、「思考力、判断力、表現力等」の簡単な作戦を選ぶことが学習できるように計画を立てていく。



相手に勝つために作戦を考えよう！

ネット型ゲーム (6時間)	ベースボール型ゲーム (6時間)	ゴール型ゲーム(手) (6時間)	ゴール型ゲーム(足) (6時間)
------------------	---------------------	---------------------	---------------------

H30 年度実証授業

③年間指導計画（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」

新学習指導要領を受け、ボール運動領域の年間指導計画をバランス型・重点型と整理して示すことで、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した。

○バランス型年間指導計画（全ての型を両学年で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

P5 の原則に従い、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 学期に攻守が入り交じり、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。

○重点型年間指導計画（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

「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。


(ア) ボール運動領域における型ごとの教材的価値（P6 の中学年参照）

(イ) ボール運動領域における2年間の年間指導計画とその考え方


○第5 学年

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、三つの型に取り組みながら、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できるように計画を立てる。

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	※H30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) 「キャッチバレーボール」	ゴール型(入り交じり)(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) 「ソフトバレーボール」	ベースボール型(6~8時間) 「ティーボール」	ゴール型(陣取り)(6~8 時間) 「フラッグフットボール」


○第6 学年

既習事項を活用し、より深い学びを実現したい。自己やチームの特徴を見つけた上で作戦を選んだり、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できるように計画する。そのため、
大単元を組むことも考えられる。

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！

 重点型①	ベースボール型 (6~8 時間) 「ティーボール」	ゴール型(入り交じり) (6~8 時間) 「バスケットボール」	ゴール型(入り交じり) (6~8 時間) 「サッカー」

昨年度は三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！

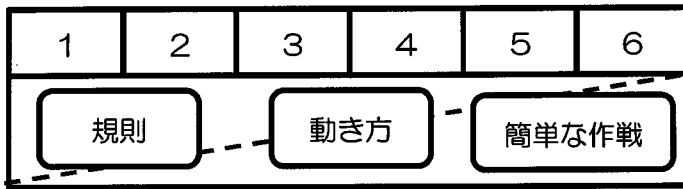
 重点型②	ゴール型(入り交じり)(8~10 時間) 「バスケットボール」	ゴール型(入り交じり)(8~10 時間) 「サッカー」

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

(2) 学習過程及び単元の指導と評価の計画

ゲーム領域部会では、学習過程を大きく三つの内容（規則の工夫、動き方、簡単な作戦）として捉えている。本授業では、これらの内容を2時間ずつ計画している。児童の実態を踏まえ、右記のように学習の重点が変わることがあると考えている。

時間	1	2 (本時)	3
指導のねらい	今もっている力でゲームを楽しむことができるようにする。 (ゲームの内容を知る、規則の工夫)		勝つために動き方を考えてゲーム(攻め方)
学習内容	<p style="text-align: center;"><学習課題> 学級全員で楽しくゲームをしよう</p> <p>1 学習課題の提示</p> <p>発問：今回は初めてのゲームなので、規則を知り、みんなで楽しくゲームをしましょう。</p> <p>2 準備運動 ゲームにつながる運動</p> <p>3 ゲーム①</p> <p>4 振り返り①</p> <p>発問：ゲームをしてみて楽しかったですか？このゲームのどんなところが楽しかったですか？</p> <p>5 ゲーム②</p> <p>6 整理運動</p> <p>7 振り返り②</p> <p>発問：ゲームをしてみて何か困ったことはありましたか？</p>	<p style="text-align: center;"><学習課題> 学級全員が楽しめる規則を考えて、ゲームをしよう</p> <p>1 学習課題の提示</p> <p>発問：前回のゲームではじめの規則が分かりましたね。今日は、みんなが楽しめる規則を考えてゲームをしましょう。</p> <p>2 準備運動 ゲームにつながる運動</p> <p>3 ゲーム①</p> <p>4 振り返り①</p> <p>発問：ゲームは楽しめましたか？どうして楽しめなかったのでしょうか？みんなが楽しむためにはどうしたらよいでしょうか？</p> <p>5 ゲーム②</p> <p>6 整理運動</p> <p>7 振り返り②</p> <p>発問：規則を変更してみて、楽しいゲームになりましたか？さらに規則を変えた方がいいことはありますか？</p>	<p style="text-align: center;"><学習課題> 勝つために動き方を考えてゲームをしよう</p> <p>1 学習課題の提示</p> <p>発問：前回のゲームで、みんながより楽しめるゲームになりましたね。今日はゲームに勝つためにはどのように動いたらよいか考えながら、ゲームをしましょう。</p> <p>2 準備運動 ゲームにつながる運動</p> <p>3 ゲーム①</p> <p>4 振り返り①</p> <p>発問：たくさん得点をとることができましたか？どうしてたくさん得点をとることができたのでしょうか？</p> <p>5 ゲーム②</p> <p>6 整理運動</p> <p>7 振り返り②</p> <p>発問：ゲーム①より、得点をとることができましたか？どうしたらよくなりましたか？</p>
	学習活動に即した評価規準	<p>学びに向かう力、人間性等</p> <p style="text-align: center;">◇1 ◇2</p> <p>思考力、判断力、表現力等</p> <p style="text-align: center;">□1 □3</p> <p>知識及び技能</p> <p style="text-align: center;">○1</p>	<p style="text-align: center;">◇3</p> <p style="text-align: center;">□1 □3</p>



4	5	6
<p>ムをすることができるようにする。 (守り方)</p>	<p>ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んで、ゲームを楽しむことができるようにする。(簡単な作戦)</p>	
<p><学習課題> 勝つために動き方を考えて ゲームをしよう</p>	<p><学習課題> 作戦を考えてゲームをしよう</p>	
<p><u>1 学習課題の提示</u></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>発問：ゲームに勝つためにはどのように動いたらよいか考えながら、ゲームをしましょう。</p> </div> <p><u>2 準備運動</u> ゲームにつながる運動</p> <p><u>3 ゲーム①</u></p> <p><u>4 振り返り①</u></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>発問：相手の得点を防ぐことができましたか？ どうして得点を防ぐことができたのでしょうか？</p> </div> <p><u>5 ゲーム②</u></p> <p><u>6 整理運動</u></p> <p><u>7 振り返り②</u></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>発問：ゲーム①より、得点を防ぐことができましたか？どうしたらよくなりましたか？</p> </div> <p>※児童の考えや言葉から、作戦例を提示する。</p>	<p><u>1 学習課題の提示</u></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>発問：前回までのゲームで、上手くいったところ、上手くいかなかったところ、こうしたいというところなどをまとめて、チームで作戦を選びましたね。今日はその作戦を生かしてゲームをしましょう。</p> </div> <p><u>2 準備運動、ゲームにつながる運動</u></p> <p><u>3 ゲーム①</u></p> <p><u>4 振り返り①</u></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>発問：チームで選んだ作戦は、上手くいきましたか？上手くいかなかったですか。 それは、どうしてでしょうか？ 次のゲームに向けて、選んだ作戦をどうするとよいでしょうか？</p> </div> <p>※これまでに学習した動き方を基にした作戦を考えて、ゲームをしているチームを称賛する。</p> <p><u>5 ゲーム②</u></p> <p><u>6 整理運動</u></p> <p><u>7 振り返り②</u></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>発問：ゲーム①より作戦を生かしてゲームをすることができましたか？上手くいきましたか、上手くいかなかったですか？ どうしたらよかったですか？</p> </div>	
◇3	◇3	◇3
	□2 □3	□2 □3
○2	○3	○3

(3) 規則の工夫

〇ベースボール型ゲームの特性を味わうことができるように簡単にした「はじめの規則」の設定

はじめのゲームは、簡単な規則で行えるようにした。はじめのゲームを基に、児童が夢中になって運動に取り組めるように規則の工夫を考えた。

児童一人一人の思いや考えを大切にしながらゲームの規則の工夫を行っていく。「振り返り」の時間を充実させ、話し合いを行いながら、自分たちの考えで「My game」をつくり、楽しむことができるようにした。

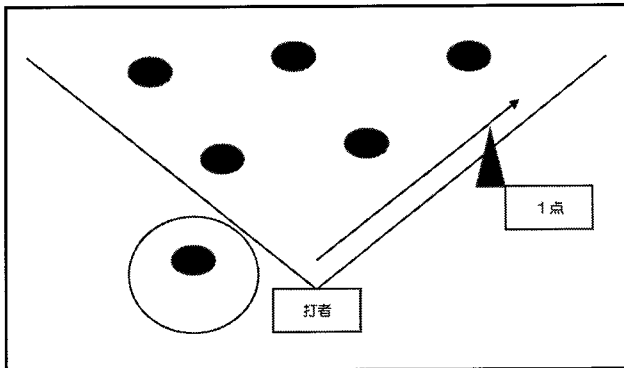


STEP
1

はじめのゲームを楽しむ！

ベースボール型の特性

攻め（走者）と守りのどちらが早いかを競うことが楽しいゲーム



【規則】

- 手で打つ。
- ポールはバッティングティーもしくはコーンに置いて打つ。
- 攻めは守りより早くコーンにタッチできたら1点。
- 守りは、攻めがコーンにタッチする前に、輪に返球できればアウト。
- チームのメンバーが全員攻撃したら、攻守交代。
- 表、裏、表、裏の二回で得点を競い合う。

本授業の始めの規則は時間制で交代する。

STEP
2

児童の思いをもとに自分たちのゲームをつくっていく！

もっとアウトにしたい！
わかりやすくした！

もっと点がとりたい！

全員が活躍できるようにしたい！

もっと体を動かしたい！

用具を使いたい！

児童の思いや考えをもとに、学級全員でゲームをつくっていきましょう。常に特性を味わえるように、規則の工夫を行っていくことが大切です。

発問例

「規則で困ったことはありますか？」

「学級全員が楽しめるゲームにするために、どのように規則を工夫しますか？」

STEP
3

「My game」を楽しむ！

自分たちで考えたゲームを楽しむことができるようにする。

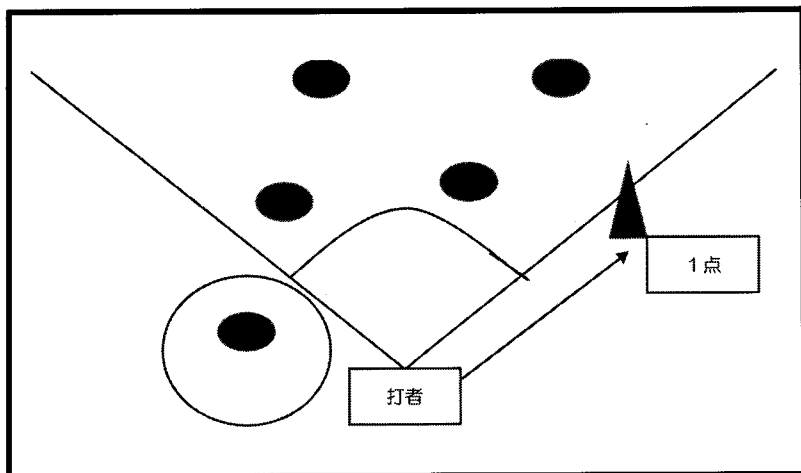


(4) 規則の工夫例

全員が活躍できるゲームにしたい



• すぐ近くに守備がいて、打ちづらい…
 • 守備のとき、決まった人ばかりが捕ってしまう…



規則の変更・追加

- 守備者が打者に近付きすぎないようにするため、線を引く。
- アウトゾーンに入る児童は、ローテーションとする。
- 輪にボールが当たった時、守備者は「アウト」と大きな声で言う。(みんなで見ることを意識)

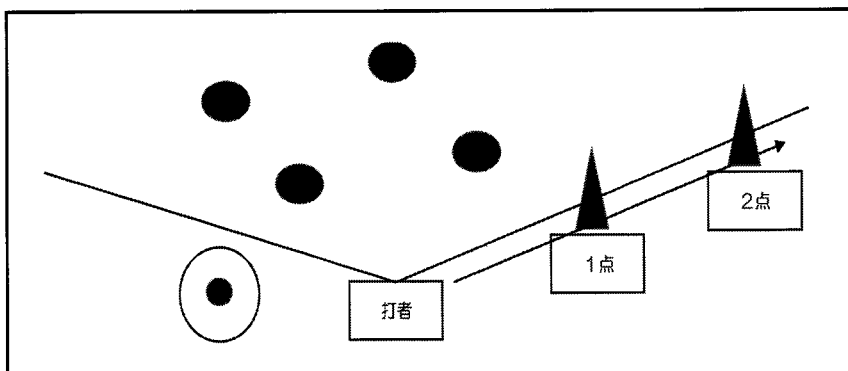
この規則にすると・・・

- 得点しやすいので全員が活躍できる。
- アウトゾーンをローテーションにすることで全員が活躍できる。

もっと得点がとりたい



人がいない所に打つのが難しい…



規則の変更・追加

- フェアグラウンドを広げる。(135度~180度)
- コーンを打者に近づける。

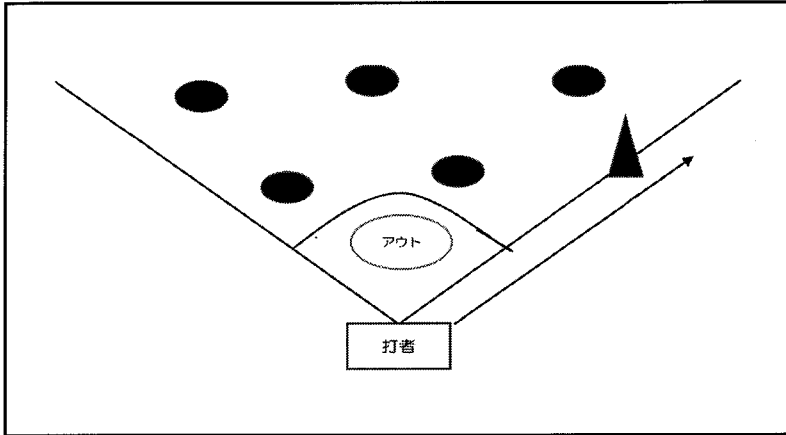
この規則にすると・・・

- フェアグラウンドを広げることで、打ちやすくなり、得点しやすくなる。

もっとアウトをとりたい



アウトゾーンが遠くて、なかなかアウトがとれない…



規則の変更・追加

- アウトにするために輪を持っている児童がコート内に入ることができるエリアをつくる。
- 輪を持っている児童が決められた範囲を動けるようにする。ボールを捕球した児童と輪を持っている児童の距離を短くする。
- 輪に当てたらアウトになる。

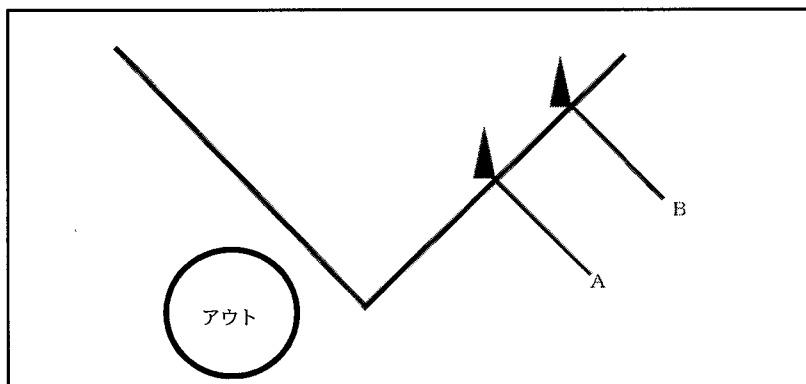
この規則にすると・・・

- どの児童もアウトをとれる可能性が増える。

もっと体を動かしたい



打ったあと、もっとたくさん走りたい…



規則の変更・追加

- コーンとラインを増やす。Aラインまで到達したら1点。その後、Bラインまでで2点。その後、Aラインまで行けたら3点…のように、点を増やすことができる。
- 攻撃を時間制にする。

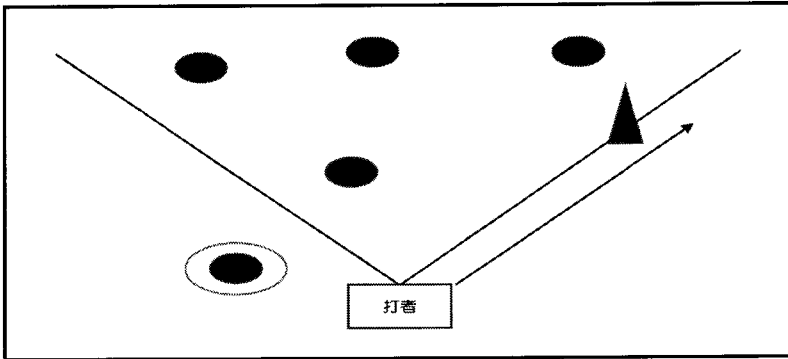
この規則にすると・・・

- コーン間を往復し、得点できるようにすることで運動量が増える。

用具を使いたい



打球をもっと遠くに飛ばしたい…



規則の変更・追加

- 大きな手形にくり抜いた段ボールを使用する。
- ラケット、バット（プラスチック製、スポンジ製）を使用する。

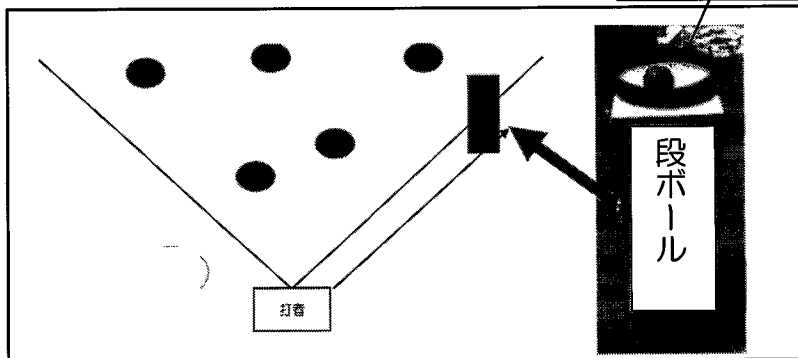
この規則にすると…

- 打球を遠くへ飛ばすことが可能になるため、得点がたくさん入る。
- 打球が遠くへ飛ぶため攻撃・守備ともに運動量が増える。

アウトを分かりやすくしたい



アウトの判定が分かりづらい…



規則の変更・追加

- 輪に当てるのをやめる。
- コーンを段ボールに変える。（上にディスクを乗せる）
- 打者が段ボールまで走ってディスクをとったら1点。
- 段ボール上にあるディスクにボールを置いたらアウト。

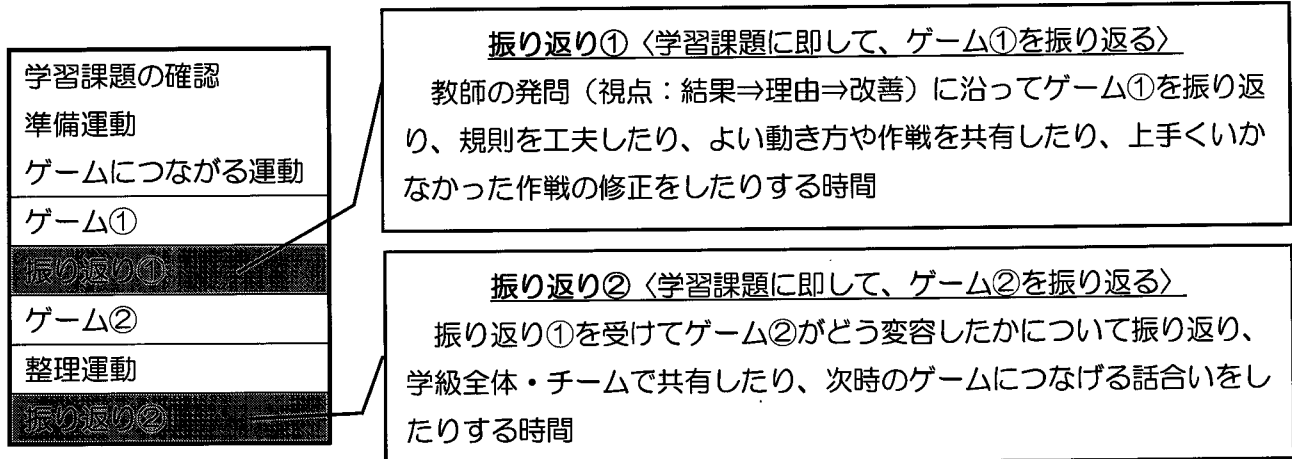
この規則にすると…

- 得点する場所とアウトにする場所を同じにすることで、はじめの規則よりアウトが分かりやすい。
- 視覚的に判断することができ、アウトが分かりやすい。

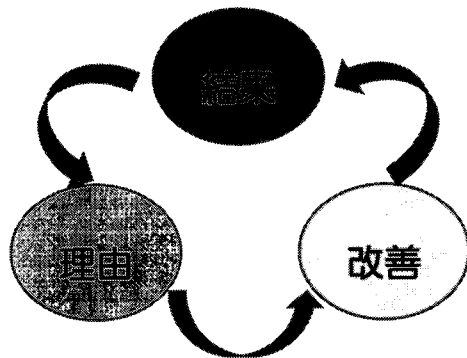
(5) 振り返りについて

①「振り返り」の設定

ゲームをする中で出てきた課題や成果を振り返ってすぐに次のゲームに生かしたり、学習したことを確実に身に付けたりするために、ゲーム①とゲーム②の間、ゲーム②終了後に振り返りの時間を設定した。1ゲームごとに、規則や動き方、作戦などを振り返り、次のゲームや次時に生かせるようにした。



②「振り返り」における教師の発問の視点



振り返りにおける教師の発問

- 1 結果
「ゲームをして、どうだったかな？」
- 2 理由
「どうして、そうなったのかな？」
- 3 改善
「次のゲームは、どうすると上手くいくかな？」

③「振り返り」における学習形態



「振り返り」を行うとき、学習課題に即して、学習形態を教師が意図的・計画的に設定することで、より振り返りの内容を充実させ、児童の学びを深めることができると考えた。また、学習形態を工夫することで児童の対話を意図的・計画的に生み出し、「他者に伝える力」や「友達の考えを受容する態度」を育むことにもつながると考えた。

【個人】

児童一人一人が自分やチームの課題と向き合い、よりよい解決方法を考えることができる。

【チーム】

友達と情報交換をしながら、チームの課題に応じた話合いができ、様々な考えを受け入れながら、チームで協力してよりよい解決方法を考えることができる。

【全体】

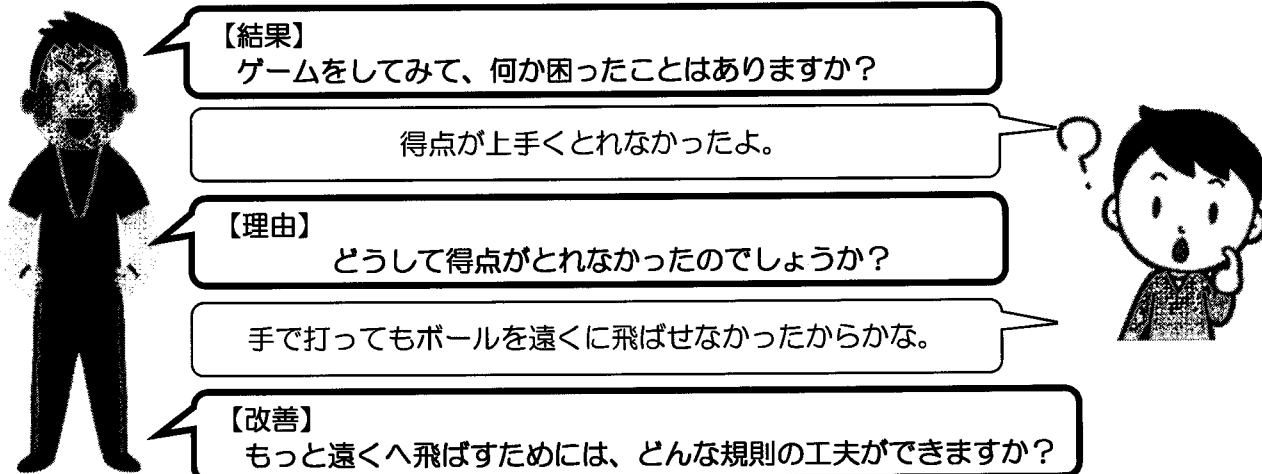
学級全体で成果や課題を把握し、考えを共有することができ、学級全体でよりよい解決方法を考えることができる。

④ベースボール型ゲームにおける「振り返り」の学習形態（例）

	学習課題	振り返り①	振り返り②
第一時	規則の工夫をする	<p>全体（※特性の確認）</p> <p>初めてゲームをして、どんなところが楽しかったかを共有する。その後、「攻撃と守備のどちらが早いかを競い合うのが楽しい」というゲームの特性を全体で確認する。</p>	<p>全体⇒個人⇒全体</p> <p>「ゲームで楽しかったこと」や「規則で困ったこと」を全体で確認し、改善するための規則の変更案を全体で出し合う。（実態によっては教師からも提示する）その後、個人で学習カードにどの規則にするのがよいかを理由と共に書く。最後に全体でどの規則に変更するかを話し合う。</p>
第二時		<p>全体</p> <p>「ゲームで楽しかったこと（もっと楽しくしたいこと）」や「規則で困ったこと」を全体で確認し、必要に応じて規則を変更する。他にも、変更するとよい規則がないか、考えながらゲーム②を行うことを伝える。（学習課題の再確認）</p>	<p>個人⇒全体</p> <p>学習課題を全体で確認し、その後、個人で学習カードにどの規則にするのがよいかを理由と共に書く。最後に全体でどの規則に変更するかを話し合う。</p>
第三時	動き方を知る	<p>～動き方(攻め方)～</p> <p>全体</p> <p>「たくさん得点するためには、どんなことを考えて攻めたらよいか」という観点で、全体で振り返りを行う。児童のよい動きは価値付けし、他にもよい動きがないか考えながらゲーム②を行うことを伝える。（学習課題の再確認）</p>	<p>～動き方(攻め方)～</p> <p>個人⇒全体</p> <p>個人で学習カードに「たくさん得点するためには、どんなことを考えて攻めたらよいか」という観点で振り返りを書く。その後、全体で動き方(攻め方)についてのよい考えを共有する。</p>
		<p>～動き方(守り方)～</p> <p>全体</p> <p>「相手の得点をなるべく少なくするには、どんなことを考えて守ればよいか」という観点で、全体で振り返りを行う。児童のよい動きは価値付けし、他にもよい動きがないか考えながらゲーム②を行うことを伝える。（学習課題の再確認）</p>	<p>～動き方(守り方)～</p> <p>個人⇒全体</p> <p>個人で学習カードに「相手の得点をなるべく少なくするには、どんなことを考えて守ればよいか」という観点で振り返りを書く。その後、全体で動き方についてのよい考えを共有する。</p> <p>※第5時につなげるため、実態に合わせて全体の後にチームで話し合う時間を取ってもよい。（次のゲームで行う簡単な作戦について話し合う）</p>
第五時	簡単な作戦を選ぶ	<p>全体⇒チーム</p> <p>「全員が作戦を考えていたか」「困ったことを解決できる作戦だったか」などの観点で、チームで振り返りを行うことを全体で確認する。その後、チームで作戦を振り返ったり、修正したりする。</p>	<p>個人⇒チーム</p> <p>個人でチームの作戦に対し、振り返りをする。その後、チームで話し合い、作戦を振り返ったり、修正したりする。</p>
第六時			

⑤ベースボール型ゲームにおける「振り返り」の具体的な発問例

学習課題が「規則の工夫をする」の場合



【結果】
ゲームをしてみて、何か困ったことはありますか？

得点が上手くとれなかったよ。

【理由】
どうして得点がとれなかったのでしょうか？

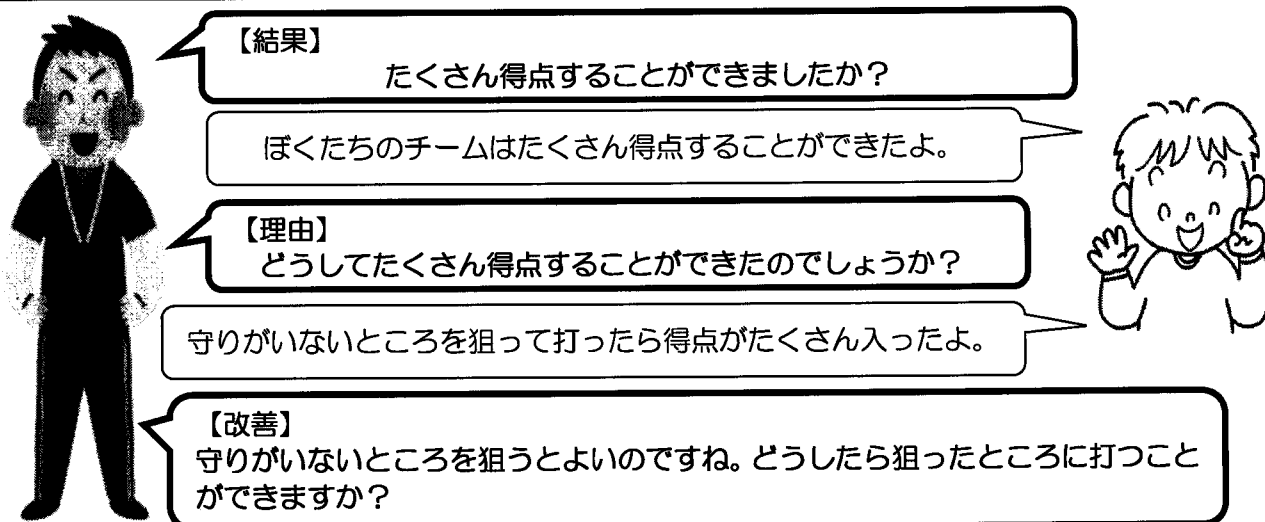
手で打ってもボールを遠くに飛ばせなかったからかな。

【改善】
もっと遠くへ飛ばすためには、どんな規則の工夫ができますか？

その他の発問例（規則の工夫をする）

結果	理由	改善
ゲームは楽しめましたか。	どうして楽しめなかったのでしょうか。	みんなが楽しむためには、どうしたらよいのでしょうか。
みんなが活躍することができましたか。	どうしてみんなが活躍できなかったのでしょうか。	どうしたらみんなが活躍できるのでしょうか。
何か困ったことはありますか。	どうしてアウトがとれなかったのでしょうか。	どうしたらアウトがとりやすくなるのでしょうか。
	どうしてアウトが分かりにくいのでしょうか。	どうしたらアウトが分かりやすくなるのでしょうか。

学習課題が「動き方を知る」の場合※動き方とは、攻め方と守り方の二つ



【結果】
たくさん得点することができましたか？

ぼくたちのチームはたくさん得点することができたよ。

【理由】
どうしてたくさん得点することができたのでしょうか？

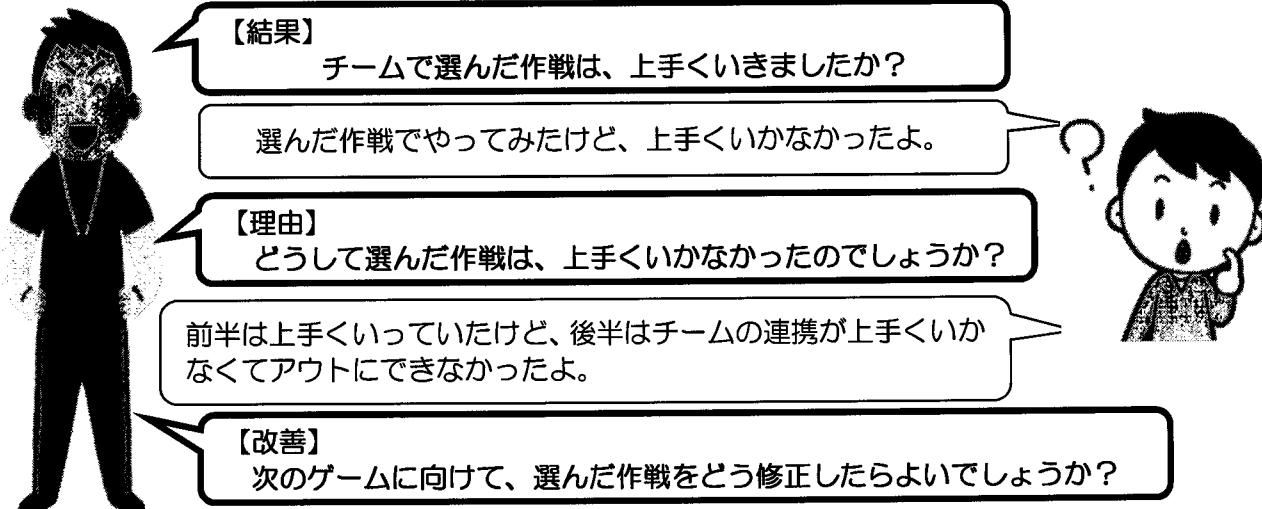
守りがいないところを狙って打ったら得点がたくさん入ったよ。

【改善】
守りがいないところを狙うとよいですね。どうしたら狙ったところに打つことができますか？

その他の発問例（動き方を知る／攻め方、守り方）

結果	理由	改善
たくさん得点することができましたか。	どうしてたくさん得点することができたのでしょうか。	よりたくさん得点するためには、どのような攻め方をすればよいのでしょうか。
相手の得点を防ぐことができましたか。	どうして得点を防ぐことができたのでしょうか。	より得点を防ぐためには、どのような守り方をすればよいのでしょうか。

学習課題が「簡単な作戦を選ぶ」の場合



【結果】
チームで選んだ作戦は、上手いきましたか？

選んだ作戦でやってみたけど、上手いかなかったよ。

【理由】
どうして選んだ作戦は、上手いかなかったのでしょうか？

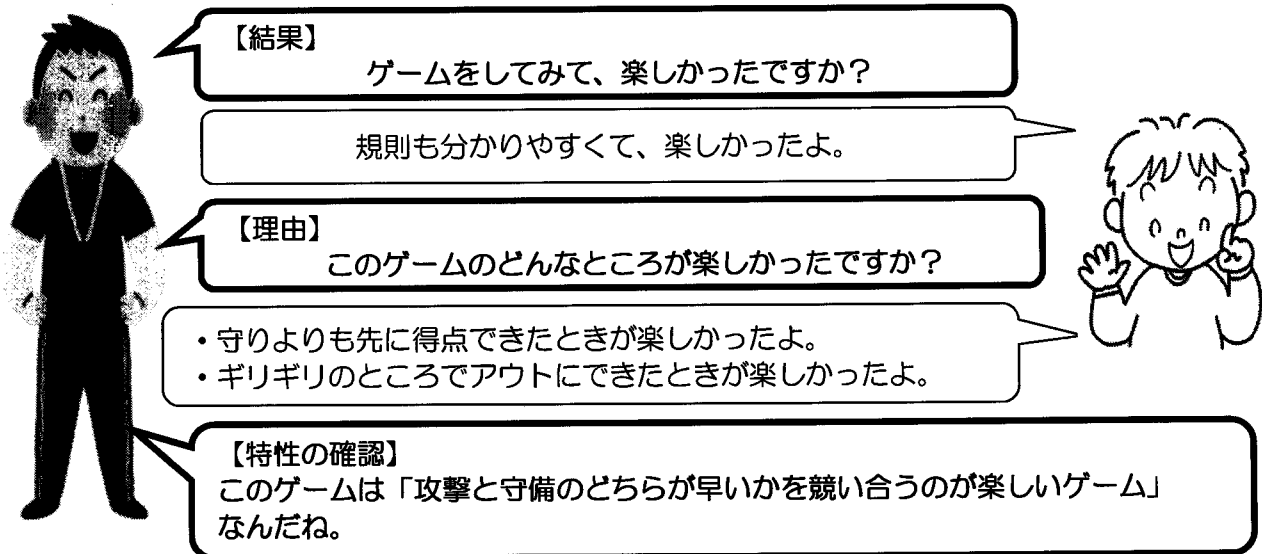
前半は上手いっていったけど、後半はチームの連携が上手いかわなくてアウトにできなかったよ。

【改善】
次のゲームに向けて、選んだ作戦をどう修正したらよいでしょうか？

その他の発問例（簡単な作戦を選ぶ）

結果	理由	改善
チームで選んだ作戦で、たくさん得点することはできましたか。	どうして選んだ作戦で、たくさん得点することができたのでしょうか。	選んだ作戦をよりよい作戦にするにはどうしたらよいでしょうか。
チームで選んだ作戦で、相手の得点を防ぐことができましたか。	どうして選んだ作戦で、上手く守ることができたのでしょうか。 どうして選んだ作戦で相手の得点を防ぐことができなかったのでしょうか。	選んだ作戦をよりよい作戦にするにはどうしたらよいでしょうか。 チームで上手く守るためには、作戦をどのように修正するとよいでしょうか。

※特性を確認する場合「特性」の場合、振り返りの視点を「改善」ではなく、「特性の確認」とする。



【結果】
ゲームをしてみて、楽しかったですか？

規則も分かりやすく、楽しかったよ。

【理由】
このゲームのどんなところが楽しかったですか？

- ・守りよりも先に得点できたときに楽しかったよ。
- ・ギリギリのところでもアウトにできたときに楽しかったよ。

【特性の確認】
このゲームは「攻撃と守備のどちらが早いかを競い合うのが楽しいゲーム」なんだね。

その他の発問例（特性の確認）

結果	理由	特性の確認
ゲームをしてみて、一番楽しかったのはどんな場面でしたか。	どうして、その場面が一番楽しかったのでしょうか。	ゲームの特性である「攻撃と守備のどちらが早いかを競い合うのが楽しいゲーム」ということを確認する。
得点したり、得点を防いだりできたとき、どんな気持ちでしたか。	どうして、楽しい気持ちになったのでしょうか。	

(6) 努力を要する児童への言葉掛け例

勝敗にこだわり、友達と仲良くゲームに取り組めない児童



負けるはずじゃなかった！本当は、勝てたのに！

悔しかったんだね。その気持ちを次のゲームに向けていこう。

負けたからおもしろくない！このチームじゃどうせ勝てないよ！

まだ始めだから勝てないだけだよ。ゲームは、どうして負けてしまったのかな。



友達の考えを認めたり、受け入れたりできない児童



その作戦じゃうまくいかないと思う！

どうして、そう思うのかな。

友達の考えと同じところはないかな。自分と同じところと違うところを整理すると、話し合いがしやすくなるよ。

他の人の考えは聞かなくても大丈夫だよ！

まずは、友達の考えも聞いてみよう。聞いたから、友達の考えのよいところはないか、見付けられるといいね。



規則や簡単な作戦について、自分の考えを友達に伝えることができない児童



何を伝えればいいのか分からないよ！

さっきのゲームで、作戦はうまくいったかな？

どの作戦だと、得点しやすかったかな。一番得点しやすかった作戦を友達に伝えましょう。

チームで、今困っていることはないかな？

私はこの作戦の方が、前の作戦よりも得点しやすくなるので、次のゲームはこれで行ってみたい！

自分の考えを伝えられましたね。どうして前より得点しやすくなるのかな。みんなが分かるように、友達に伝えてみましょう。



ゲームを楽しむための基本的な動きができない児童



ボールを上手に投げることができないよ。

投げる手と反対の足を一步前に踏み出してボールを投げてみよう。また、休み時間に紙鉄砲やタオルを使って遊んでみよう。

ボールをうまく捕ることができないよ！

転がってくるボールに向かって指を下にして捕ってみよう。

飛んできたボールには、ボールの正面に動いて捕ろう！



7 ゲームにつながる運動

① ゲームにつながる運動の捉え方

「ゲームにつながる運動」とは、「心と体の準備」という目的で行う。教師が意図した動き(ゲームの特性、そのゲームで使う動き)を入れていくが、「慣れる」ということが大切である。

② ゲームにつながる運動の例示

下に示した運動を全て行うという訳ではなく、規則の工夫や児童の実態に合わせてゲームにつながる運動を取り入れていく。

捕る	投げる	打つ
<p>たまごキャッチ</p> <p>自分で上に投げたボールを捕るまでに何回手を叩けるかな。</p>	<p>くるりんぱ</p> <p>半回転して、相手にボールを投げられるかな。</p>	<p>ぶんぶんタオル</p> <p>タオルを持って横に振って音が鳴るかな。</p>
<p>捕れるかな?</p> <p>背面や、体の横でボールを捕れることができるかな。</p>	<p>エアスローイング</p> <p>野球選手のようにボールを投げられるかな。</p>	<p>エアバッティング</p> <p>野球選手のように打つ真似ができるかな。</p>
<p>何回できるかな?</p> <p>互いに向き合い、制限時間内に何回受け渡しできるかな。</p>	<p>何秒できるかな?</p> <p>両手を広げて片足を上げ、何秒姿勢を保持できるかな。</p>	<p>エア野球</p> <p>2人で投げる・打つ・捕るの動作を制限時間内に何回できるかな。</p>

☆☆マイベース 学習カード☆☆

1学期 月 日 () , 4年 組 ()

お家で、
みんなが楽しくゲームをしよう、

しあひけっか

ゲーム	ゲーム
たいせむ得点 とくてん () 期	たいせむ得点 とくてん () 期
()	()
ひら・引込分け・負け	ひら・引込分け・負け

お家で遊んだ、おまかせで遊んだ、△で遊んだ
ゲームのやり方が分かった、
お友達のおいとおまかせで遊んだ、
おまかせで遊んだ、
おまかせで遊んだ、

◆マイベースの楽しさを伝えてあげよう、また、おまかせで遊ぼう、
◆おまかせで遊ぼう、おまかせで遊ぼう、おまかせで遊ぼう、
◆おまかせで遊ぼう、おまかせで遊ぼう、おまかせで遊ぼう、

☆☆マイベース 学習カード☆☆

2学期 月 日 () , 4年 組 ()

お家で、
みんなが楽しくゲームをしよう、

しあひけっか

ゲーム	ゲーム
たいせむ得点 とくてん () 期	たいせむ得点 とくてん () 期
()	()
ひら・引込分け・負け	ひら・引込分け・負け

お家で遊んだ、おまかせで遊んだ、△で遊んだ
ゲームを楽しんで遊んだ、
お友達のおいとおまかせで遊んだ、
おまかせで遊んだ、

◆おまかせで遊ぼう、おまかせで遊ぼう、おまかせで遊ぼう、
◆おまかせで遊ぼう、おまかせで遊ぼう、おまかせで遊ぼう、

☆☆マイベース 学習カード☆☆

3学期 月 日 () , 4年 組 ()

お家で、
みんなが楽しくゲームをしよう、

しあひけっか

ゲーム	ゲーム
たいせむ得点 とくてん () 期	たいせむ得点 とくてん () 期
()	()
ひら・引込分け・負け	ひら・引込分け・負け

お家で遊んだ、おまかせで遊んだ、△で遊んだ
ゲームのやり方が分かった、
お友達のおいとおまかせで遊んだ、
おまかせで遊んだ、

◆おまかせで遊ぼう、おまかせで遊ぼう、おまかせで遊ぼう、
◆おまかせで遊ぼう、おまかせで遊ぼう、おまかせで遊ぼう、

☆☆マイベース 学習カード☆☆

4学期 月 日 () , 4年 組 ()

お家で、
みんなが楽しくゲームをしよう、

しあひけっか

ゲーム	ゲーム
たいせむ得点 とくてん () 期	たいせむ得点 とくてん () 期
()	()
ひら・引込分け・負け	ひら・引込分け・負け

お家で遊んだ、おまかせで遊んだ、△で遊んだ
おまかせで遊んだ、
おまかせで遊んだ、
おまかせで遊んだ、

◆おまかせで遊ぼう、おまかせで遊ぼう、おまかせで遊ぼう、
◆おまかせで遊ぼう、おまかせで遊ぼう、おまかせで遊ぼう、

☆☆マイベース 学習カード☆☆

5学期 月 日 () , 4年 組 ()

お家で、
みんなが楽しくゲームをしよう、

しあひけっか

ゲーム	ゲーム
たいせむ得点 とくてん () 期	たいせむ得点 とくてん () 期
()	()
ひら・引込分け・負け	ひら・引込分け・負け

お家で遊んだ、おまかせで遊んだ、△で遊んだ
おまかせで遊んだ、
おまかせで遊んだ、
おまかせで遊んだ、

◆おまかせで遊ぼう、おまかせで遊ぼう、おまかせで遊ぼう、
◆おまかせで遊ぼう、おまかせで遊ぼう、おまかせで遊ぼう、

☆☆マイベース 学習カード☆☆

6学期 月 日 () , 4年 組 ()

お家で、
みんなが楽しくゲームをしよう、

しあひけっか

ゲーム	ゲーム
たいせむ得点 とくてん () 期	たいせむ得点 とくてん () 期
()	()
ひら・引込分け・負け	ひら・引込分け・負け

お家で遊んだ、おまかせで遊んだ、△で遊んだ
おまかせで遊んだ、
おまかせで遊んだ、
おまかせで遊んだ、

◆おまかせで遊ぼう、おまかせで遊ぼう、おまかせで遊ぼう、
◆おまかせで遊ぼう、おまかせで遊ぼう、おまかせで遊ぼう、

学習指導案

1 単元名 ベースボール型ゲーム「マイベース」

2 単元の目標

知識及び技能	易しいゲームの行い方を知るとともに、打つ、捕る、投げるなどのボール操作と得点をとったり防いだりする動きをすることができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	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するとともに、考えたことを友達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、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

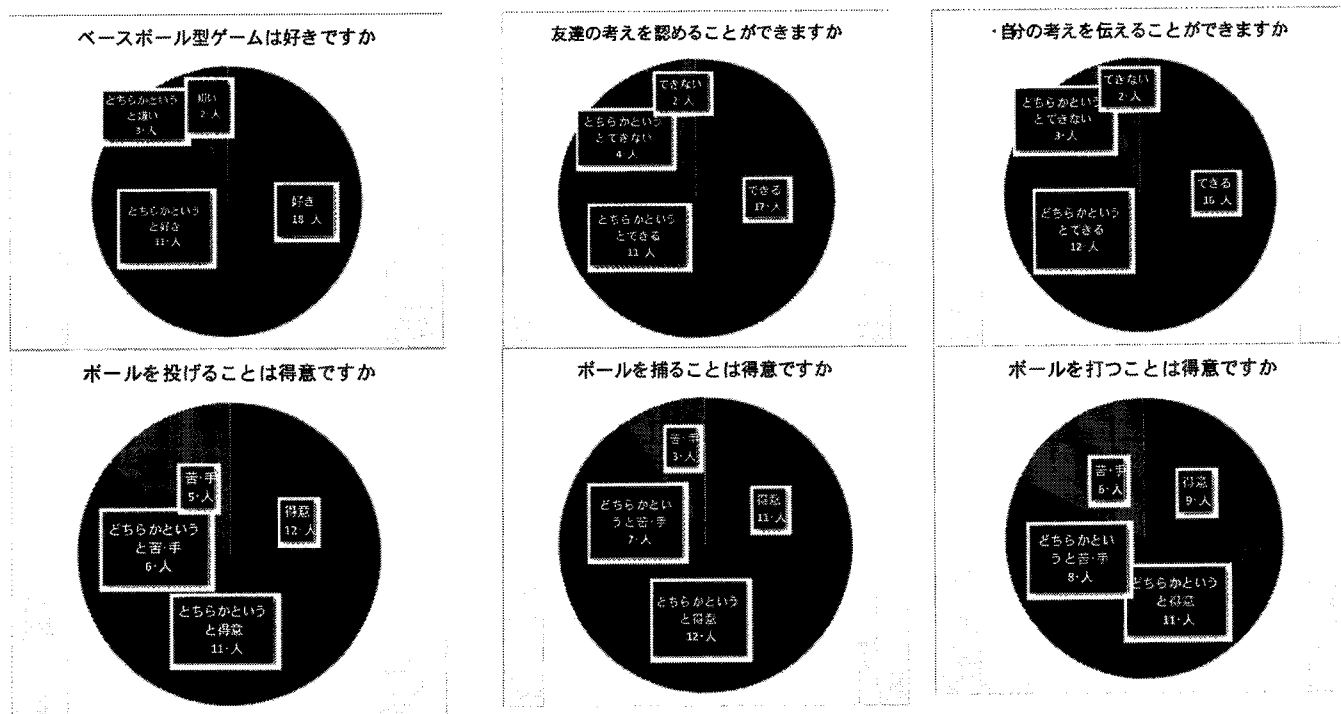
3 単元の評価規準

	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
単元の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ゲームの行い方を知る。 ボールを打つ攻めや捕ったり投げたりする守りなどの基本的なボール操作と、ボールの飛球方向に移動したり、全力で走塁したりするなどのボールを持たないときの動きによって、攻守を交代する易しいゲームができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 規則を工夫している。 ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んでいる。 課題の解決のために考えたことを友達に伝えている。 	<ul style="list-style-type: none"> 運動に進んで取り組もうとしている。 ゲームの規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている。 ゲームで使用する用具などの準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。 ゲームの勝敗を受け入れようとしている。 ゲームで互いに動きを見合ったり、話し合ったりして見つけた動きのよさや課題を伝え合う際に、友達の考えを認めようとしている。 ゲームの際に、使用する用具などを片付けて場の危険物を取り除くなど、周囲を見て場や用具の安全を確かめようとしている。
学習活動に即した評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ○1 ゲームの行い方を理解している。 ○2 基本的なボール操作やボールを持たないときの動きについて理解している。 ○3 ゲームを楽しむための基本的な動きができる。 	<ul style="list-style-type: none"> □1 易しいゲームを行うためにゲームの規則を選んでいる。 □2 ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んでいる。 □3 ゲームの規則や簡単な作戦についての自分の考えを友達に伝えている。 	<ul style="list-style-type: none"> ◇1 ゲームに進んで取り組もうとしている。 ◇2 勝敗の結果を受け入れ、誰とでも仲よくゲームに取り組もうとしている。 ◇3 友達の考えを認め、受け入れようとしている。

4 児童の実態

(1) 意識調査からの実態

調査方法：質問紙法(平成30年10月5日実施 対象4年3組 児童数34名)



8割の児童が、ベースボール型ゲームは「好き」「どちらかというくらい好き」と回答した。理由は「勝ち負けがあるから」「仲間と協力できるから」「打つのが楽しいから」などが挙げられた。ただ、「嫌い」「どちらかというくらい嫌い」と回答している児童もいる。その理由は「苦手だから」「失敗するとせめられそう」というものが挙げられた。また「ボールを投げる、捕る、打つ」ことは「苦手」と回答している。苦手な児童が、今もっている力で十分に楽しむことができるようなゲームを提案し、自分たちで規則を変更していくことでより楽しいゲームになるような学習過程を考えていく。

(2) 教師から見た実態

1学期の「ゴール型ゲーム」では、チームで声を掛け合い、どうすればゴールしやすくなるかなど、作戦を話し合い、ゲームに取り組んできた。また、勝って喜び、負けて本気で悔しがめる姿が見られた。この学習を通して、勝敗を少しずつ受け入れられるようになってきた。

体を動かすことが好きな児童が多く、休み時間は大半の児童が校庭へ行き、男女仲良く誘い合って鬼遊びや鉄棒、ボール遊びをしている。思ったことは直接伝えることができる児童が多い。だから、もめごとが多々あるが、そこで学び自分たちで解決して遊ぶことができる。

4月から「仲間」ということを意識して生活してきた。「仲間」のために自分はどの行動すべきかを毎回考えてきた。本単元を通して、仲間のよさに気づき、それぞれを認め合い、本音で伝え合う心地よさを味わいながら、力を伸ばしていきたい。

5 単元の指導と評価

部会資料 8ページ、9ページ参照

6 本時の学習

(1) 本時の目標 (2/6)

【知識及び技能】ボールを打ったり投げたりすることができるようにする。

【思考力, 判断力, 表現力等】学級全員が楽しめるように規則を工夫することができるようにする。

【学びに向かう力, 人間性等】規則を守り、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたりすることができるようにする。

※本時では、【思考力, 判断力, 表現力等】と【学びに向かう力, 人間性等】を重点的に評価する。

(2) 展開

学習活動	◇指導上の留意点 ☆評価
1 前時を振り返り、学習課題を確認する。	◇前時の振り返りから、今日の学習課題を確認する。 ◇ベースボール型ゲームの特性(楽しさ)を再度確認する。
学級全員が楽しめる規則を考えて、ゲームをしよう	
2 準備運動とゲームにつながる運動をする。	◇心と体のスイッチを入れやすくするために音楽を活用し、楽しくて勢いのある雰囲気で行う。
3 ゲーム①に取り組む。	◇みんなが楽しめるようにするためにはどんな規則の工夫がよいかを考えられる言葉を掛ける。 ◇教師が進んで運動している児童を積極的に称賛することで、声の掛け方の手本を示す。 ◇動きに自信をもてない児童には、よい動きをすぐに認め、自信をもたせる。 ◇友達に肯定的な声掛けをしている児童を称賛し、全体に価値付ける。
4 振り返り①をする。 「学級全員が楽しめるゲームにするためには？」 「困ったことはあった？」	◇振り返りでは、学級全員が楽しめるゲームにするための規則の工夫と、困ったことを聞き、規則の変更と追加をしていく。 ☆学級全員が楽しめるように規則を工夫することができる。【思考力, 判断力, 表現力等】(観察、発言)
5 ゲーム②に取り組む。	◇友達と声を掛け合い、励まし合って運動している児童を称賛する。 ☆規則を守り、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたりすることができる。 【学びに向かう力, 人間性等】(観察)
6 整理運動をする。	◇落ち着いて使った部位をほぐすように言葉を掛ける。
7 振り返り②をする。	◇規則を工夫して楽しいゲームになったかどうかを振り返るよう、言葉を掛ける。 ☆学級全員が楽しめるように規則を工夫することができる。 【思考力, 判断力, 表現力等】(観察、発言、カード)