

1 単元名 ならびっこベースボール

2 単元設定の背景

教材観

低学年では、ゲームの楽しさにふれ、その行い方を知るとともに、攻めと守りに関する課題を解決するために、簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって易しいゲームをしたり、一定の区域で鬼遊びができるようにしたりすることができるようにし、中学年のゲーム活動につなげていくことが求められる。また、ゲームを楽しく行うために、簡単な遊び方を工夫するとともに、規則を守り、誰とでも仲良く運動遊びをしたり、場の安全に気を付けたりすることができるようにすることが大切である。

本教材の「ならびっこベースボール」では、中学年のベースボール型ゲームにつながるボールゲームである。ボール操作としての身体の使い方はもちろん、自己に適した場や規則を選ぶことや攻守において協動的に作戦を考えることなど、思考を深めることにもつながり、誰もが学習する機会を有することができる教材であるといえる。

児童観

本学級の子供たち(男子18名、女子14名、計32名)は、体育の授業の内容に興味・関心をもっている。また運動場や体育館に来るとすぐ体を動かし、運動に対して前向きに関わり、運動を楽しめる子供も多い。その一方で、運動の苦手な子供は運動に参加することが難しくどのように関わったらよいか悩んでいる姿が見られる。アンケートによると体育のゲームに進んで取り組んでいると答えた子供は50%とクラスの半分であった。また、作戦を立ててゲームをすることや、友達のよい動きを見ついたり伝えたりすることに苦手意識を持っている子供も多くいることがわかった。運動の苦手な児童にどのようにボールゲームの楽しさを感じさせることができるか。仲間と関わりながら運動のコツやよりよい攻め方や守り方を伝え合う力をつけるには、指導を工夫する必要がある。

集団観

本単元では、まず、フェアゾーンとファウルゾーンについて子供に考えさせたい。打った後に走塁をするコースだけを確認し、自由に試しのゲームをさせる。その中で、コート of の広さについて着目させ、フェアゾーンとファウルゾーンの広さについて考えさせることで、児童にルール of の必要感を感じさせる。

指導観

次に、ベースボール型のルール of の難解さを軽減し、攻撃の時の技能や思考と守備ときの技能と思考を焦点化する。そのため、まず攻撃では打つ道具を選択させることで、打つ技能を軽減する。そうすることで攻撃の際にどこに打てばたくさん点が取れるのかを考え思考を深めさせたい。また守備では、打ってきたボールを捕球し特定の場所で並ぶことでアウトが成立するようにする。投げることと捕球することの技能を軽減することで、守備の位置になど、点を取られないようにする思考を深めさせる。特に守備の際には、ボールを捕球した場所や並ぶ場所を考えてチーム全員が動く必要があるため、チームでの声かけが必要不可欠となる。ここで子供のコミュニケーションが生まれ、作戦を立てる際の課題が見えてくると考える。より良いアウトの取り方を言語化して話し合いができるようにする。

最後に、単元終末のメインゲームの実践を通して、取り組んだことが試合でも発揮されるかどうかを確かめることができるようにして本時の達成感を共有できる場面を設ける。

3 単元の目標及び計画(全10時間)

■単元の目標

攻撃の仕方 or 守備の仕方について理解し、規則を選択したり、よりよい攻撃 or 守備について自他の課題を考え作戦をたてたりして、練習方法を工夫しながら協動的に取り組むことができるようにする。

■単元の計画

第1次	オリエンテーション・試しのゲーム	2時間
第2次	守備の仕方 or 攻撃の仕方について考える。	3時間
第3次	これまでの学習を通して規則を選択する。	1時間(本時1時間)
第3次	よりよい作戦 or 必要な練習方法を考え取り組む	2時間
第4次	まとめのゲーム	2時間

4 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
簡単なボール操作や、攻撃や守備の際の動きを理解してゲームに取り組んでいる。	規則を工夫したり作戦をたてたりして、よりよい攻撃や守備を考えて、伝え合っている。	ゲームに進んで取り組み、順番や決まりを守り、勝敗を受け入れて仲よく運動をしようしたり、運動をする場の安全に気を付けようとしたりしている。

5 本時の学習

■目標 コートの広さから、楽しくゲームができる場を考えるを通して、自己に適した規則を選ぶ。

■準備物 児童用ホワイトボード、ティール4、マグネット、コーン12、ラケット・バット4、ボール4

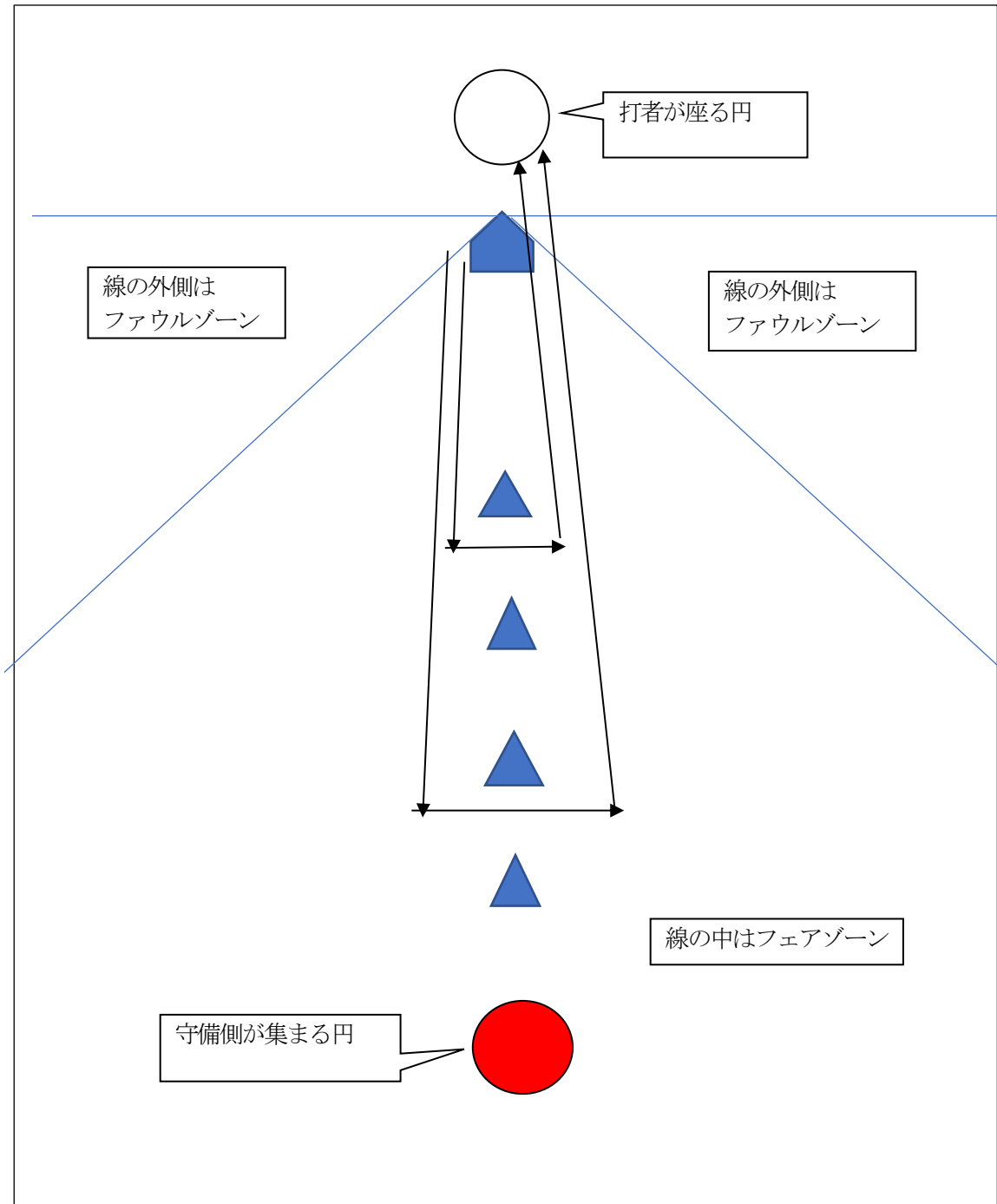
■レジリエンスを発揮している子供の姿

自己中心的な考えでなく、複眼的に物事を見て判断することで、みんなにとっての「楽しい」とは何かを考えている姿

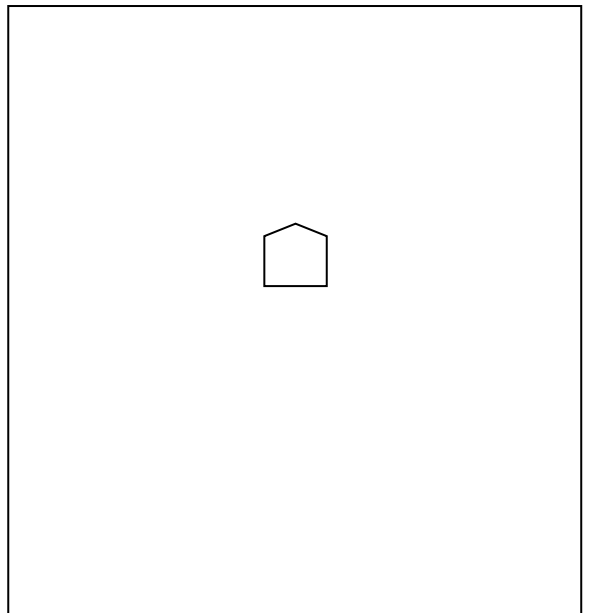
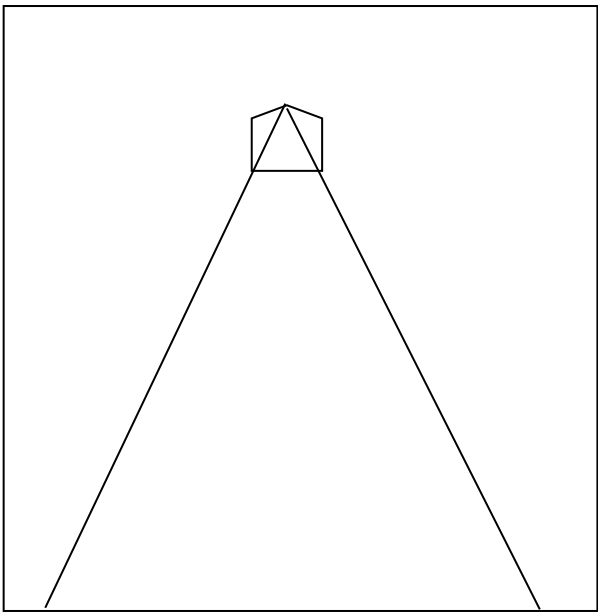
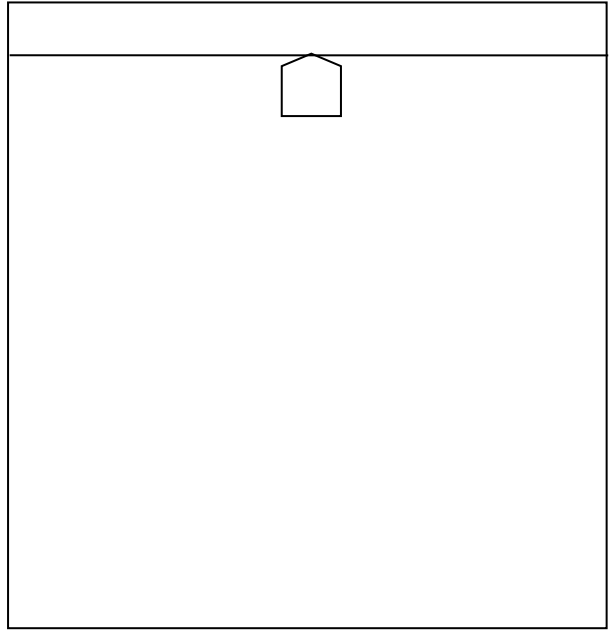
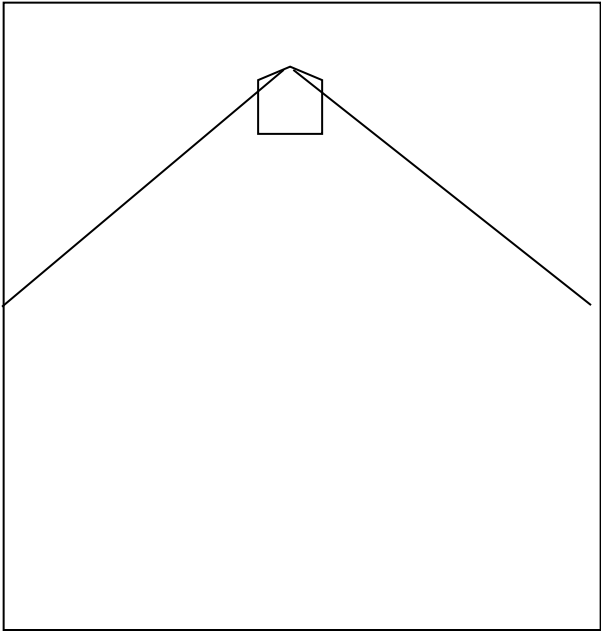
■学習過程 ※(全)(小)(個):学習形態(全:全体の場合 小:小集団 個:個人)㊦:評価の観点 ㊧:留意点

学習事項	児童の活動	教師の働きかけとねらい	(集 団)
1. 学習課題への接近	(1) 前時までの学習を想起し、課題について振り返る。 ・コートが広すぎるとおもしろくないな ・後ろに打たれるとずるいと思った。	(1) 体育のアイテムを振り返る場を設定することで、前回つかんだ課題について具体的に振り返ることができるようにする。	(全) 多様な意見から学習課題に接近することができるようにする。
2. 学習課題の設定	(2) 本時の学習課題を設定する。 うつほうもまもるほうも楽しい コートの広さを考えよう。	(2) フェアゾーンとファウルゾーンを教え、この広さについて決めていくことを伝えることで課題を具体的に捉えることができるようにする。	(全) 全体で共通認識がもてるようにする。
3. 学習課題の追求 (準備運動) (規則について 試行錯誤する)	(3) 準備運動を行う。 ・体操 (4) 4つの場でプレーしてファウルゾーンとフェアゾーンについて考える。 【みんなが納得するコートを考えるための活動】 ○実際に打ったり守ったりして感じたことを話し合いながら広さを決めていく。 ・狭すぎると打つのが難しい。 ・広すぎると守るのが大変だね。 ・ちょうどいい広さはどのくらいかな。 (5) 4つの場で考えた感想を交流し今後のコートで試合をしていくのかを決定する。	(3) 本時で使う身体部位を意識して体操を行わせる。 (4) 1チーム8人の4チームを作る。4つの場を用意しそれぞれのチームでフェアゾーンとファウルゾーンの広さを打つ側と守る側の両方の視点に立たせ、試行錯誤させる。 ㊦ 打つほうにも守るほうにも楽しいと感じる広さについて考えさせるように声をかける。 (5) 一番みんなが楽しめるコートはどれかを考える場を設定することで、今後のルールとして決定することができるようにする。 ㊦ コートの広さをから、楽しくゲームができる場を考えるを通して、自己に適した規則を選んでいく。	(小) チームで声を掛け合いながら活動させ、雰囲気が高めることができるようにする。 (小) 体験を通してチームの中でのコミュニケーションを通じて大切なことを学び合えるようにする。 (小) みんなが楽しくに着目できるように、チームで確認しながらゲームに参加する。
4. 本時のまとめ	(6) 本時の学習を振り返り、次時の学習計画を立てる。 ・みんなが納得するコートができてよかったな。 ・このコートで作戦を考えたいな。	(6) 自身の学びを振り返り、課題を整理させ、今後の学習の見通しがもてるようにする。	(個) → (全) 個々の振り返りを全体で共有し、課題を整理することができるようにする。

【場の設定】 ベースボール型に発展する遊び



- ・第3次までは4対4でチーム内ゲームをする。
- ・第4次からは8対8でゲームをする。
- ・フェアゾーンとファウルゾーンを児童と考えて決める。
- ・赤い丸は守備側の整列する場所
- ・白い丸は打者が走り抜ける場所
- ・打者はボールを打ったら打球に応じてコーンを回り白い丸へ向かう。回ったコーンに応じて1～5点が入る。
- ・守備側は打球を捕球したら赤い丸に守備側のチーム全体が向かい整列する。(整列は円を囲んで座る)
- ・打者が白い丸へ到達するまでに守備側が赤い丸に整列することが出来ると打者はアウトになる



みんなが楽しくできると言える

みんなが楽しくできるとは言えない