

第6学年体育科「みんなで楽しむベースビー ～ベースボール型～」

学習指導者 藤井 康裕

単元の前半には、「実際に動きながら」や「図や言葉でボードに示しながら」など、自分ができそうなことから選んで考えることが楽しいゲームをつくる上で有効であることを共有させました。そして、みんなが楽しめる魅力的なゲームになったという成功体験を共有しながら、攻め方を考える際にも、経験やデータを基に自分ができそうだと思うものから選んで試す方法を身に付けさせました。

どこに、どのように投げれば点が取れるのだろう

【見通し】



学びの履歴を示した「サクセス・ストーリー」で、ベースの数や位置、点数などを手掛かりにルールづくりを行い、みんなが参加できるゲームができたことを振り返りました。「より得点するために投げる方向を考えたい」という子供たちの思いから、学習課題を設定しました。

【行動】



フリスビーを投げたときの飛距離やカーブの仕方などの個人の特徴を記したデータを基に、自分ができそうだと思う方法から選んでチームの作戦を決めていく姿が見られました。ゲーム中には、チームで協力して、誰が何点取ったか、投げ方や投げた方向はどうだったかななどのデータを収集していきました。前半のゲームで集めたデータと個人の特徴、さらには、これまでの経験を基にして、個人やチームの特徴を生かした作戦が成功しているかどうかを確認できたり、後半戦では、相手がいないところに投げて走者を進めたり、出塁した仲間の位置を確認しながら投げる方向を考えたりする姿が見られました。

【振り返り】



たくさん得点できる方法が見つかった理由として、投げ方をいろいろと試したことやチームで考えを出し合った時間を持ち、諦めずに取り組む大切さを実感する子供たちの姿が見られました。また、走者が残留して「もったいない」という意識から、次は投げる順番を工夫したいと次時への意欲を高めていました。

成果と課題

○実際に動きながら試すか、図や言葉で示してから試すかを自分ができそうなものから選ぶことで、一人一人の考えが大切にされ、みんなでルールや作戦を変えていこうとするクラスやチームの雰囲気をつくることができた。

●ルールづくりの段階で「みんなが楽しむためには、一人一人が得点できることが必要な条件だ」という意識をもたせておくことで、よりたくさん得点するための方法を考えていく段階にスムーズにつながることができたのではないかな。