

第6学年東組 体育科学習指導案

「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

1 学級（34名）の実態

（1）働きかけを行う自己調整力に関する実態

〔諦めずに取り組む力〕

自己調整力アンケートの結果、「一つのこと諦めずに取り組んでいる」や「目標を達成するためには、大変なことでも挑戦している」の項目は共に3.33と低い値が見られた。普段の授業の様子を見ると、最後まで粘り強く取り組む子供も多いが、すぐに活動をやめてしまう子供も数名いる。体育の授業においても、同様の傾向が見られる。すぐに諦めてしまう子供の様子から、初めて体験することに対して失敗を恐れて避けようとしたり、運動ができないことへの劣等感から体育の授業を楽しめていなかったりするところから原因があるように感じる。体育が苦手だと感じている子供たちが成功体験を積み重ねて運動の楽しさを実感することができれば、諦めずに取り組める子供を増やすことにもつながると考える。

（2）教科に関する学級の実態

ボールを使った運動や遊びに興味をもっている子供たちが多い一方で、全く興味がないと回答した子供が数名いる。また、ボール運動の中でも、サッカー等のゴール型やバレーボール等のネット型のゲームの経験は覚えているが、ベースボール型のゲームや遊びは、あまり記憶にないということがアンケート結果から分かった。野球などのゲームを「工夫しても楽しめない」と回答した子供がいることからベースボール型の運動への興味の低さが伺える。自分が運動をする以外に、体育にはどのような楽しみ方があるかを尋ねると、友達と一緒に考えたり、友達がやっている運動を見たりすることが回答の多数を占めた。

本単元で習得させたい「諦めずに取り組む方法」


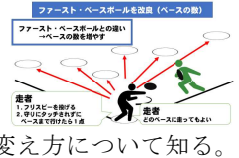


経験やデータを基に、自分ができそうだと思う方法から順に選んで、試す

2 本単元で目指す『多様な他者と共に、自ら学びを進める子供』の姿

本単元では、ベースボール型の「走者と守備の対決」の面白さを味わいながら学習を進めていく。始めはベース1つで、ボールの代わりにフリスビーを使った「ベースビー」を行う。すると、攻撃側はどんなに得点しようとしても、一度の攻撃で1点しか得点できないため、勝敗がつきにくくなるなど物足りなさを感じていくと考えられる。一方、守り側は、得点させないように、走者がベースまで進めないようにすることを考え始めるだろう。すると、子供たちは、今のルールではみんなが楽しめるゲームにならないことに気付いていく。そして、みんなが楽しめるゲームにするためにルールを変えていこうとゲームのルールに目を向けていく。単元前半では、自分たちで考えたルールでみんなが楽しめる魅力的なゲームになったことを共有し、単元中盤からは、みんなで作ったルールだからこそ、「攻め方を工夫して得点しよう」という意識の高まりが見られるだろう。例えば、「僕は遠くに投げるのが得意で得点できていたから、次も思い切り真ん中に飛ばすよ」「確かにそうだね。私はあまり遠くまで飛ばないけれど、フリスビーがカーブするのを使って一つ目のベースまで走るよ。ベースから離れたところに投げた方が守りが追いつかないでしょ」「そうか、投げる方向も考えないと進みたいところまで行けないね。僕は遠くまで飛ばせるから、あとは投げる方向を進みたいベースから離れたところにすればいいんだ。次のゲームで試してみよう」などと友達と、よりたくさん得点するための攻め方について考えていく。

自分たちで考えを出し合って得点の仕方を選択し、成功体験を積み重ねていく学習を繰り返していくことで、ベースボール型の運動の面白さを感じた子供たちは、今後の運動に関わるルールも変えながら、得点の仕方を選択し、自ら学びを進めていくことができるであろう。

3 単元計画と働きかけ (本時 4/8)

次	学習の流れ	働きかけ
	<p>① どうすれば、みんなが楽しめるベースビーになるのだろう</p> <p>「魅力的な単元の目標や学習時間」を子供たちと共有する場の設定</p> <p>打つ動作の代わりにfrisbeeを投げてゲームを行う。また、ベース1つのゲームへの抵抗感がなくなり、ファースト・ベースビーを体験し、自分でもできそうだと見通しをもってゲームを行う。ゲームを進める中で、さらに得点できるようにしたいという思いから、「ルールを変えて、みんなが楽しめるゲームにしよう」という目標を設定する。</p> 	<p>簡易化されたゲームを提示し、スモールステップでルールを変えることや得点の仕方を工夫することの大切さに気付けるようにする。</p>
	<p>② ルールを変えて私たちのベースビーをつくろう</p> <p>前時に出し合ったルールの観点(ベースの数・位置・点数など)を、どの順番で変えるかを全体で確かめる。その際、自分たちでつくったゲームをみんなで楽しむ「ベースビー大会」の開催に向けて、よりよいものにしよう意識を高め、ルールの変え方について知る。全体で共通の観点を取り上げ、グループごとにルールを改善して持ち寄り。ベースの数と位置についてのグループごとの考えを聞いてクラス共通のルールを決める。</p> 	<p>【改善ボード】②～⑥</p> <p>認知 「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と指導する。その際、ルールや攻め方を変えて得た成功体験をサクセス・ストーリーに位置付けておく。</p>
	<p>③ 6Eベースビーをさらに進化させてゲームにしよう</p> <p>前時に決まったベースの数と位置を固定し、ベースの点数や得点の仕方についてのルールを付け加えていく。図を使ったり、動いて試したりしながらグループごとにルールを改善して持ち寄り、全体交流でみんなが活躍できるルールにするために様々な意見を出し合っていく。チームで攻め方が工夫できるようなルールに改善してゲーム大会を行う。</p> 	
	<p>④ どこに、どのように投げれば、点が取れるのだろう</p> <p>取り組む方法を選択して、自分で学びを進める時間の設定</p> <p>ホームを含めた4つのベースで、走者はアウトになるまで残塁でき、一周したら1点の配点でゲームを行う。ゲーム中は、自分の得点とどこに投げて落ちたかをチームの友達に記録してもらい、データを蓄積する。データを基にチームで話し合い、よりたくさん得点する方法を見つけていく。</p> 	<p>想起 ルールを変えたり、得点の仕方を工夫したりすることにつまづきを感じている場合は、「ルールが思い浮かばずに困っているチームがあるんだけど、そういうときはどうしたらよかったかな」などと、自分ができそうなことから進められるように声掛けを行う。</p>
	<p>⑤ どのような順番で投げれば、たくさん点がとれるだろう</p> <p>前時の自分たちに合った投げ方に加えて、どの順番で投げると高得点につながるかをチームで話し合う。その際、友達の考えを参考にしながらチームの特徴に合わせた順番を探っていく。これまでの得点の取り方を蓄積したデータを見ながら、パターンをいくつか挙げて、選択して試してみる。</p>	<p>実感 ルールを変えて、得点の仕方を選択したことが、よりみんなが楽しめるゲームになってきたことを価値付けられるようにする。</p>
	<p>⑥ どの作戦がチームに合っているのだろう</p> <p>これまでのデータを基にして、チームで攻め方を選んでいくことで高得点を狙いに行けることに気付く。自分たちにあった方法を選択して試すことで、たくさん得点できることを実感していく。投げたり走ったりする方向を守りの位置を見ながら選ぶことの大切さを確かめながらゲームを行う。</p>	
<p>四</p>	<p>⑦⑧ FBCで思い切りベースビーを楽しもう</p> <p>みんなが楽しめるようにルールを変えて、得点の仕方が工夫できたゲームでFBC(附坂小・ベースビー・クラシック)を行う。ゲームを行いながら、これまでのデータを基にチームに合った作戦を選んでゲームに諦めずに取り組んでいく。</p>	

4 本時の学習

目 標	より多く得点するために、得点の仕方について話し合いながら試すことで、得点できる方法を選んで伝えることができる。
--------	---

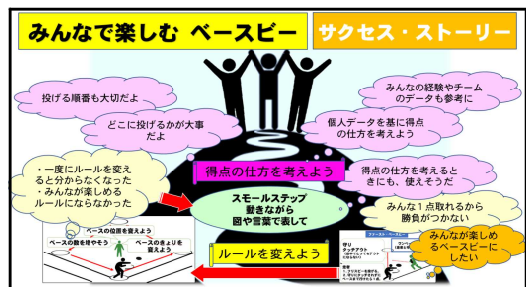
学習活動と働きかけ	主な子供の意識			
見 通 し	1 学習課題を確認する。	<p>今日はベースにいる友達をホームに戻すために投げ方を工夫すればいいみたいだね。</p> <p>ぼくは、frisbeeを遠くに投げて、3つ目のベースまで進めるようにしたいな。</p> <p>たくさん点を取るために、ベースに残る人をできるだけ多くしたいね。そのためには、投げる方向も大事な。</p>		
	どこに、どのように投げれば、点が取れるのだろう			
行 動	2 ゲームを行う。 【改善ボード】	<p>個人データを基にしたり、チームでデータをとったりしながら、よりよい方法を見つけよう。</p> <p>カーブしてキャッチしにくいfrisbeeの性質を利用して、わざと曲がるように投げてみたらどうかな。</p> <p>そうだね。ベースから離れるように投げた方がタッチされにくいと思うよ。〇〇さんはよく右に曲がるから。</p> <p>カーブして浮いている時間も長いから、その間にベースまで走れたよ。まだ走れたんじゃないかな。</p> <p>自分が今までに成功した方法を思い出して、いろいろと試すことができたよ。それに、攻め方もルールを決めたときのように、データを残したいね。</p>		
		僕は狙って投げるのが得意だから、守りが立っている間を狙って投げる方法を試してみよう。	投げ方と投げた位置のデータを取って、ゲームの後に見返してみよう。修正できるところがあるかもしれない。	
		それはいいね。僕も開いているところを探そう。少しでも広いところを見付けたいね。	投げる順番が後の人は、ベースのどこに味方が残っているかを考えて投げないといけな。	
		よし、作戦成功だ。守りにタッチされる前にベースまでたどり着けたよ。2回目も同じ作戦でいこう。	確かに、私はあまり遠くまで投げたりできないから、始めの方に投げておいた方がいいかもしれない。	
		自分が今までに成功した方法を思い出して、いろいろと試すことができたよ。それに、攻め方もルールを決めたときのように、データを残したいね。		
振 り 返 り	3 全体で交流する。	私は、遠くに投げられないので、カーブを使った投げ方で反対方向に走ると成功したよ。	相手のいないところを狙って投げる方法を使えば、たくさん走れたよ。	ベースのどこに味方がいるかによって、投げる方向も考えないといけなと分かったよ。
	4 振り返りをする。	<p>今日試してきた方法は自信があるから何回も使うことができたよ。</p> <p>みんなで楽しめるルールに変えることができたから、攻め方も工夫しているよ。クラス全員が思いっきりFBCのゲームを楽しむことができるはずだよ。</p> <p>友達が自分の攻撃の仕方をよく見てくれていて、心強かったな。</p>		

評 価	より多く得点するために、得点の仕方について話し合い、実際に試したり図を使って考えたりすることで、得点できる方法を選んで伝えることができています。 【方法：発言、様相、記述】
--------	--

5 本時の詳細

～見通し～ 学習活動 1

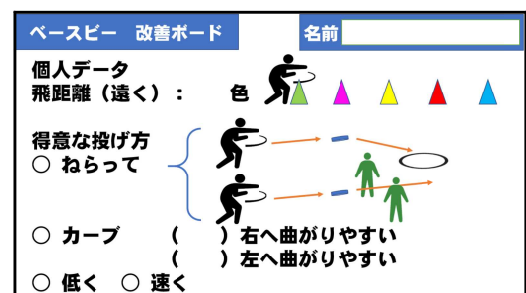
自分たちで考えを出し合っつてつくってきたベースビーのルールを、学習支援アプリの「ルールブック」で確認できるようにしておく。そして、ベースビーの学びの履歴を示した「サクセス・ストーリー」をテレビモニターに映して、ベースの数や位置、点数など様々に試しながらルールづくりを行ってきたことを振り返る場を設ける。その後、ルールづくりの際に出てきた走者がより進塁するためには投げる方向を考える必要があったという思いから攻め方の工夫を取り上げ、本時の学習課題を設定する。クラスのみんなで協力して楽しいベースビーのゲームにし、たくさん得点するために意欲を高める。



【サクセス・ストーリー】

～行動～ 学習活動 2・3

サクセス・ストーリーでこれまでの学びを振り返ることで、改善ボードにチームの考えを記述する方法と、友達と話し合いながら実際に動いて確かめる方法の、どちらから始めるかをグループで選べるようにする。その際、一人ひとりの考えを意思表示できるようなカードを使用する。どちらの方法で始める場合であっても、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チームの攻め方を決めていく。【改善ボード】



【改善ボード】

本時は、全てのチームが、フリスビーをどこに、どのように投げると成功できたかについてデータを基に話し合えるよう、攻め方の工夫を記録するボードを用意する。ゲーム中に、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どをチームで協力して記録し、チームデータを収集する。試しのゲーム終了後には、集めたデータを基に個人の特徴を生かした攻め方が成功しているかどうかを確かめる。さらに、チームとして得点がどれだけ取れているかも分かるようにする。運動に苦手意識のある子供には、「自分の特徴をうまく利用できないかな」と尋ねて、個人の特徴が書かれたデータを基に話ができるようにする。グループでの話し合いの後に、フリスビーの投げ方や投げる方向などをチームで再考させて試しのゲームの後半戦を行う。納得のいく考えがチームで選択でき、チーム特有の攻め方が成功したと感じている姿に対して、「チームで諦めずに考えたから得点が増えたんだね」と称賛する。投げ方や投げる方向に失敗したと感じているチームがあれば、もう一度データを見るように促し、成功しているチームの方法を参考にするよう伝える。

～振り返り～ 学習活動 4

みんなが楽しめるベースビーになっているかを尋ねる。その際、各チームのデータを基に、守りの立ち位置を見ることがやスペースを見付けることなど、投げ方や投げる方向について全体で確認する場を設ける。データから、誰がどの順番で投げたかによって点数が変わっていることに気付けるようにし、もっと得点できる方法を見付けたいという思いを引き出す。データから遠くに投げたり、スペースを見付けて投げたりできる友達が後から投げた方が得点が高くなっていることに気付いた子供たちが、投げる順番に目を向けて次時につながるようにする。全体で振り返る際には、よりたくさん得点できる方法が見付かった理由として、得点の仕方をいろいろと試したことやみんなで考えを出し合ったことに関する記述を取り上げることで、子供たちが諦めずに取り組めたことを価値付けられるようにする。

振り返り	名前
よりたくさん得点できる方法が見付かりましたか。	
見付かった	あまり見付からなかった
見付けたことを書きましょう。	見付からなかった
どうして、たくさん得点できる方法が見付かったと思いますか。	

【振り返りカード】