

「フルスイングで飛ばせ！～附属小Tボール大会～」 (10時間扱い)

授業者 福山 央

1 教材の特徴

学習内容の系統性

ボール運動系の領域として、低・中学年を「ゲーム」、高学年を「ボール運動」で構成されています。また、中学年のゲームと高学年のボール運動では「ゴール型」、「ネット型」及び「ベースボール型」の三つの型で内容を構成されています。

中学年における「ベースボール型ゲーム」は、攻守を規則的に交代し合い、一定の回数内で得点を競い合うことを課題としたゲームです。

ベースボール型ゲームの難しさ

ベースボール型ゲームを進めていくには、打球・捕球・送球など、攻防のためにボールを操作することや、ボールの落下点・目標（塁など）に走り込む、味方をサポートするなどのボールを持たないときの動きが必要となります。しかし、これらの動きはゲームの状況判断を伴い、他者の動きによって自分の動きが異なってくることも多く、複雑で難しいのです。

また、打って走れるようなスペースも必要になってくるため、実施場所や実施時期が限られてしまったり、バットやボールなどの道具を確保しないと、一人一人の練習量を確保できなかつたりと、授業づくりの困難さもあります。高学年では学習指導要領にも、「ベースボール型」については、運動場が狭くその実施が難しい学校もあることから、学校の実態に応じてベースボール型は取り扱わないことができるとされています。高学年で「ベースボール型」を経験しない子供もいるため、中学年で「ベースボール型ゲーム」の学習は非常に重要な役割を担っています。

小学校学習指導要領
解説体育編 p158

本単元の目的

本単元では、基本的な攻守を規則的に交代し合うことを経験することを通して、「攻撃側」「守備側」という2つの視点を持ちながら学習に取り組んでいきたいと考えます。より遠く、より強く、あるいは狙ったところにボールを飛ばすためにはどのように打てばよいのかを考えたり、どこを守って、どこでアウトにするのかを考えたりと、運動を工夫していく中で、「打つ」「捕る」「投げる」の動きを身に付けることを目的とします。

教材の難しさを解決するための方策

中学年の実態を考慮し、易しいゲームの中で学習していく必要があります。そこで、子供たちの発達段階に合わせたルールづくりや、攻撃側と守備側の工夫やコツをチームや全体で共有していきます。また、一人一人の練習量を確保するために、十分な数のバットやTスタンドを用意し、練習の場を設定します。

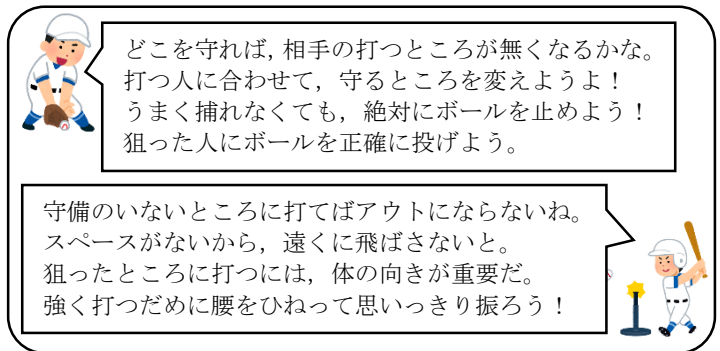


図1 「攻撃側」「守備側」の思考

中心となる概念

前述の通り、ベースボール型のゲームを行うことで、ボールを打つ、捕る、投げる、という動きを経験することができます。特に打つことに関しては、道具（バットなど）を使って、道具（ボール）を操作する運動を通し、道具を体の一部として扱う感覚を身に付けるための有効な手立てであると考えます。

話し合いを重ね、仲間と一緒にゲームへ取り組み、楽しみながら運動することを通して、「打つ」「捕る」「投げる」の成功を全員に経験させたいと思います。一人一人がゲームの当事者として、心と体と頭を動かしながら楽しむことを目指します。

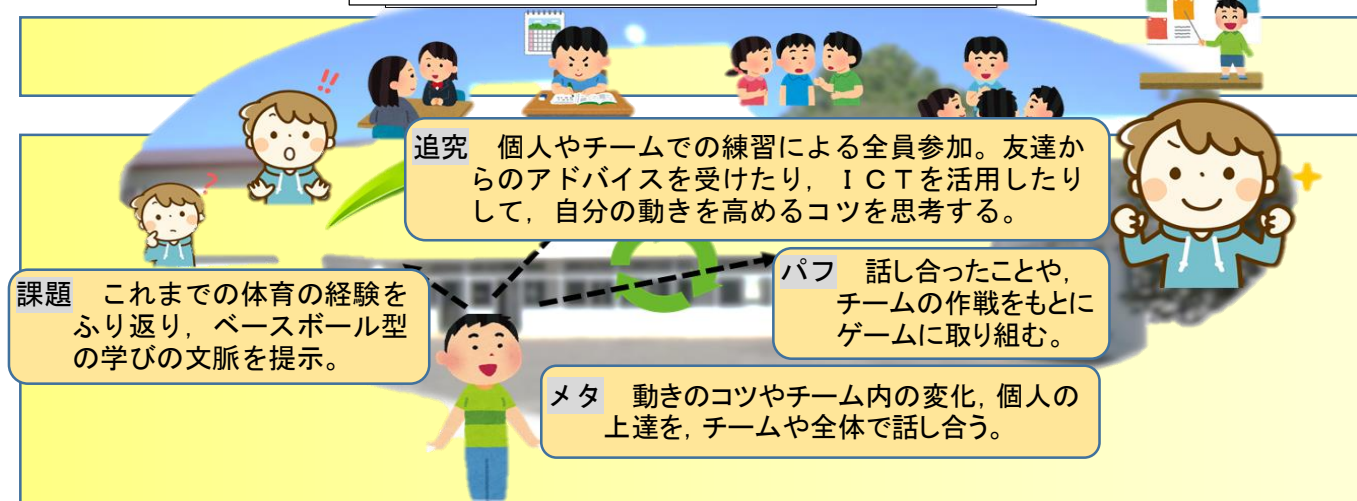
2 本単元の目標と学習内容を身に付けた姿、具体的支援（課題設定、追究、パフォーマンス、メタ認知）

- 目標**
- ・ルールを易しくしたベースボール型ゲームを通して、打つ、捕る、投げるの基本的な動きを身に付ける。
 - ・攻撃や守備での作戦がうまくいった喜びを味わい、チームで協力して活動に取り組むことができる。

本単元で鍛える 見方・考え方

相手の動きに合わせて、どのように打ったり・守ったりするのかという思考をもちながら活動に取り組んでいきます。守備位置を見てどこを狙って打つのか、狙ったところに打つコツは何か、自分たちの捕る能力に合わせた守備位置などをチームで話し合いながら活動し、理解を深めていきます。

「子供が学びをつくる」ための具体的支援



チーム追究 による 全員参加

攻撃面では、おおよそ狙ったところに、強いボールを、ゴロやフライで打つためにはどうすればよいのかをチームで話し合うように促します。体の向き、バットの振り方、バットを当てるポイントやボール高さなどのコツについてチームで共有しながら、試行を重ねていきます。

守備面では、ボールを捕ったり投げたりするコツや、一人一人の捕る、投げる能力に合わせたポジションの効果性に着目させ、話し合うように促します。

ルールや環境の 整備による 個人の追究

攻撃面や守備面でのルールを簡潔にし、どの子も活動に参加しやすい環境にします。また、練習のための道具や練習の場を十分確保し、全員参加の活動を保障しながら、子供一人一人が主体となるよう働きかけることで、子供は学習の主体であり続けると考えます。

メタ認知を 促すための工夫

自分の動きを確認するため、iPadを活用しながら取り組んでいきます。自分の動きを直接見て、課題を明確にすることで、運動の質を高めることができると考えます。

また、チーム毎のホワイトボードを用意することで、攻撃や守備での作戦を立てる手がかりとしたり、チームでの話し合いを促したりします。授業の最後には、ホワイトボードに書いたことをもとにチームや全体でふり返る場面を設けていきます。

ゲームの当事者として、心と体と頭を動かしながら活動を重ねることで、自分の動きを第三者視点で捉えることができるようになります。

本単元の 学習内容を 身に付けた姿

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
力強くバットを振り、おおよそ狙ったところにボールを打つことができる。 ボールを捕ったり、投げたりすることができる。	チームや個人に応じた作戦を立てたり、考えたことや気づいたことを友達に伝えたりすることができる。	運動に進んで取り組み、互いの動きを見合ったり、話し合ったりする際に、友達の考えや取組を認めることができる。

4 単元計画

	子供の学習活動 (○)	教師の支援 (課題, 追究, パフ, メタ)
1	<p>○ 学習の課題や進め方を知る。</p> <p>○ 単元のテーマを設定する。</p> <p>フルスイングでかっ飛ばせ！～附属小Tボール大会～</p> <p>○ バッティング練習を行い、感覚をつかむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ バットの持ち方や振り方 ・ 体の向きや使い方 ・ 「グッ」「ブン！」などのオノマトペ 	<p>効 それぞれの意識や思いを共有するために、事前アンケートを行い、チームを決定する。</p> <p>課題 学習計画や学習のマナーを伝え、見直しをもって学習に取り組むことで、学習の主体者となるよう、単元テーマを設定する。</p> <p>追究 おおよそ狙ったところに強く打つために、体の使い方やコツを探るよう促す。</p>
2・3	<p>○ 簡単なバッティングゲームを行い、遠くに、強く飛ばすための打ち方や、狙ったところに強く打つコツについて考える。</p> <p>より遠くに、強く飛ばすためのバットの振り方を探ろう！</p> <p>狙ったところに、ボールを強く飛ばすためのバットの振り方を探ろう！</p>	<p>追究 遠くに強く飛ばしたり、狙ったところに強く飛ばしたりするために、どのようなコツがあるのかを探るよう促す。</p> <p>効 自己の課題を明確にするために、iPadを活用し、自分の動きを視覚化する。</p>
4 5 本時 6	<p>○ 相手の守備に応じた攻撃をするための簡単なゲームをする。 (ボールを持っている人の後ろに並んでアウト)</p> <p>○ 相手の守備に応じた攻撃をするための簡単なゲームをする。 (フラフープにボールを運んでアウト)</p> <p>○ 相手の守備に応じた攻撃をするためのゲームをする。(選んでアウト)</p> <p>相手の守備を見て、どこにどのように打てば効果的か探ろう！</p> <p>どこをどのように守れば点数を防げるか探ろう！</p>	<p>追究 得点をとるためには、どこにどのように打てばいいのか話し合うように促す。また、得点を防ぐために、どこをどのように守ればよいかを話し合うように促す。</p> <p>パフ 練習で取り組んできたことや話し合ったことを生かすためのゲームに取り組む。</p> <p>効 チームで立てた作戦の効果性を確かめるために、ゲームを振り返りながら、チームや個人の動きについて話し合うよう促す。</p>
7・8	<p>○ ためしの試合(前哨戦1日目)を行う。</p> <p>○ 1日目の反省を生かして、ためしの試合(前哨戦2日目)を行う。</p> <p>これまで話し合ったコツや作戦、練習してきたことを生かして、前哨戦に取り組もう！</p>	<p>追究 チームの人数や、広さを考えて、得点をとるためには、どこにどのように打てばいいのか話し合うように促す。また、得点を防ぐために、どこをどのように守ればよいかを話し合うように促す。</p> <p>効 これまでの動きと比較しながら試合を振り返るために、チームや個人の動きについて話し合うよう促す。</p>
9・10	<p>○ 本番の試合を行う。</p> <p>フルスイングでかっ飛ばせ！～附属小Tボール大会～</p> <p>○ 単元を振り返る。</p>	<p>パフ チームや個人で学習したことを発揮するために、本番の試合に取り組む。</p> <p>効 単元を通して、身に付いたことや、出来るようになったことを振り返るために、チームや個人の動きについて話し合うよう促す。</p>

5 本時案 (5/10)

本時の目標

相手の守備位置を見て、おおよそ狙ったところに打つことができる。
どこを守れば効果的か考え、ボールを捕ることができる。

学習活動 (○) と子供の姿

教師の支援 (☆, 課題, 遡, 灼) と評価 (◇)

○ 準備運動とチーム練習に取り組む。

☆ 道具の準備を協力して行うことと、安全に気を付けて練習に取り組ませる。

○ 本時の取り組みを把握し、課題を立てる。

課題 相手の守備を見て、どこにどのように打てば効果的か探ろう！
どこをどのように守れば点数を防げるか探ろう！

課題 全員の子供が共通した認識に立てるよう、黒板を活用して課題を提示する。

☆ 子供が学習の主体になるよう、子供が設定した課題を提示する。

○ 試合に向けた話し合いを行い、作戦を立てる。

スペースを空けないように守ろう！

相手がいらない場所に打つようにしましょう！

早くボールを運ぶためには、ボールを投げた方がいいかもしれないね。

遠くに飛ばした方が、点数が入りそうだよ。

ゴロとフライどっちがいいのかな？

フラフープの近くに、捕るのがうまい人を守らせよう。



狙ったところに打つには、体の向きが重要だったね。

遡 主体的に課題追究できるよう、攻撃・守備でのチームでの話し合いを促す。

○ 相手の守備に応じた攻撃をするための簡単なゲームを行う。

☆ 練習したことや話し合ったことを生かして運動に取り組ませる。

(フラフープにボールを運んでアウト)

☆ 自分の動きの客観視に向けて、「動きのコツ」や「ポイント」に注目するよう促す。

4チームが試合をして、試合のないチームは審判と記録係を担当する。(iPadを活用)

- ・自分の動きはどうだったのか
- ・コツを意識できているか
- ・誰の動きがよかったのか
- ・ゴロやフライどちらが効果的か
- ・遠くに強く飛ばしたり、狙ったところに打ったりすることができたか
- ・守る位置は効果的だったのか

○ チームで立てた作戦が機能したかどうか確認するために、話し合いの時間を設け、気づいたことを話し合う。

フラフープから遠いところに打ったらどうだろう。

打者に合わせて守備位置を変えた方がいいと思う。

○ 話し合いを受けて、2試合目を行う。

◇ 相手の守備位置を見て、おおよそ狙ったところに打つことができる。どこを守れば効果的か考え、ボールを捕ることができる。【知識・技能】

○ 本時の活動を振り返るために、結果発表と試合をふり返り、話し合ったことや気を付けたポイント、コツなどを交流する。

人のいない場所を狙うと、点数がとれたよ！

ボールを投げて運んだ方が早いけど、難しいね。

○○チームの守備はスペースが無く、打つ場所がなかった。

並んでアウトの方が早い時もあるよ。

灼 自分たちが立てた作戦の効果性や、相手チームの作戦を探るため、全体で交流を行い、違いや共通点を話し合う。

○ 次時の課題を決める。

次の試合では、並んでアウトとフラフープでアウトの両方でやってみよう！

☆ 道具の後片付けを協力して行うことと、ケガがないか確認する。