

平成28年度体育授業モデル作成事業

小学校体育科授業実践事例 (ティーボール)



群馬県教育委員会
(健康体育課)

1 体育授業モデル作成事業の概要

体育授業モデル作成事業とは

体育授業好きな児童を育むために、群馬大学、群馬県教育委員会健康体育課、総合教育センター、群馬県小学校体育研究会等が連携して、小学校の体育授業モデルを作成する。平成28年度はこれまでに作成された体育授業モデルを活用した授業実践を行うことで体育授業モデルの普及と体育授業の充実に資する。

体育科授業の充実

教師の指導力の向上

研究成果のまとめ

体育授業モデルを活用した体育科授業の充実に資するための資料を作成

公開授業の実施

- ・教諭の委員が所属する学校において授業を実践する。
- ・研究成果を県下に広めるため、授業を公開する。

授業研究会

公開授業をもとに、体育授業の充実に資するための方策を研究協議する。

体育授業モデル作成専門部会の開催

体育授業モデルを活用した授業実践の在り方について検討

2 実践事例

実践事例

<参考資料>

- ①学習指導案
- ②学習カード等

期 日：平成28年11月17日（木）
会 場：館林市立第七小学校
単 元：ボール運動（ティーボール）
学 年：6年男女
授業者：杉山 宏之 教諭

平成28年度授業協力校及び作成専門員

館林市立第七小学校 杉山 宏之 教諭

平成28年度作成専門部会

鬼澤 陽子（群馬大学教育学部准教授）
鶴見 純也（群馬県総合教育センター指導主事）
田中 規王（群馬県小学校体育研究会事務局長）
重田容一郎（東部教育事務所学校教育係指導主事）
高松 好則（館林市教育委員会学校教育課指導主事）
山藤 一也（群馬県教育委員会健康体育課指導主事）

[参考資料]

小学校におけるボール運動の体育授業プログラム

ーボールゲーム・鬼遊び、ネット型（ゲーム）、ベースボール型（ゲーム）ー

（平成25年3月 国立大学法人群馬大学・群馬県教育委員会・群馬県小学校体育研究会）

評価規準の作成、評価方法等の工夫改善のための参考資料

【小学校 体育】

（平成23年11月 国立教育政策研究所教育課程研究センター）

体 育 科 学 習 指 導 案

平成 28 年 11 月 17 日 (木)

第 5 校時 校庭 (雨天時：体育館)

指導者 杉山 宏之

第 6 学年 (男子 13 名、女子 25 名 計 38 名)

- 1 単元名 ボール運動 (ベースボール型)
「ティーボール」 (ボール運動 ベースボール型)

2 考察

(1) 教材観

①学習内容：学習指導要領の位置付け

E：ボール運動 (ウ ベースボール型)

- ・ ベースボール型では、簡易化されたゲームで、ボールを打ち返す攻撃や隊形をとった守備によって、攻防をすることで楽しさや喜びに触れ、その技能を身に付けることができるようにする。〔技能〕
- ・ 運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。〔態度〕
- ・ ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりすることができるようにする。〔思考・判断〕

②伸ばしたい資質・能力

- ・ 止まったボールや易しく投げられたボールを打ったり走塁したりして攻撃する力。
- ・ 相手の攻撃を阻止するために、捕球したり送球したりして、攻守を交代するゲームができる力。
- ・ チームとして守備の隊形をとってアウトにする (進塁を防ぎ、得点を与えないようにする) 動きができる力。
- ・ ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをする態度。
- ・ 用具の準備や片付けで、分担された役割を果たす態度。
- ・ ベースボール型の楽しいゲームの行い方を知り、プレイヤーの数、コート of 広さ、プレイ上の制限、得点の仕方などのルールを選ぶ力。
- ・ チームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てる力。

③そのために必要な指導・学習活動

- ・ ドリルゲームのローテーションゲームを行い、バットをまっすぐ振ることや芯に当てることを伝え、繰り返し行う。
- ・ 打者が打つ方向に動いたり、自分に近いところのアウトゾーンへ送球したり、状況や位置を考えて動くタスクゲームを行う。
- ・ 練習の仕方やゲームのルールを視覚的に分かるように掲示し、いつでも確認できるようにしておく。
- ・ ゲームでは、「ナイスプレイ」「ナイスキャッチ」「ドンマイ」などの声を互いにかけて、励まし合いながら活動するようにいつも指導する。
- ・ 自分の役割に、責任をもって行うことの大切さを繰り返し指導し、できている児童を賞賛する。
- ・ 自分のチームの特徴に合った練習を行えるように、プレイヤーの数、コート of 広さ、プレイ上の制限などを工夫したドリルゲームやタスクゲームをする。
- ・ 簡単な作戦ボードやゲーム記録を活用し、自分たちのチームの特徴をつかめるようにする。
- ・ 自分のチームの課題が設定できるように、ワークシートに本時のめあてや振り返りを記入させる。

④今後の学習への応用

- 他の単元においても、自分の技術的な課題を見付け、課題解決の方法を考えることができるよう、進んで学習に取り組み、本単元で学習したことを生かしていけるようにする。

(2) 本単元にかかわる児童の実態 (男子 13 名、女子 25 名、計 38 名)

〈関心・意欲・態度〉

- 本校の第 6 学年の児童は、体育のどの単元の授業においても積極的に取り組む児童が多いが、ベースボール型の授業に対しては少し消極的な児童も見られる。本学級の児童の中で、野球経験のある児童は、男子 3 名しかいない。女子では野球経験のある児童はいない。アンケートの結果から、「ベースボール型のゲームは、好きですか。」の問いに、「いいえ」と答えている児童は約 41 %いる。その主な理由は、「野球をやったことがないから」「ルールが分からないから」であった。また、約 59 %の児童は、「はい」と答えており、主な理由としては、「みんなで協力してできるから」「点数が入ると嬉しいから」「チームでやるのは、楽しいから」と回答している。これらの事前アンケート結果からみると、ベースボール型の球技への意欲はあまり高いとはいえない。

そこで、本単元の指導では、各自が投げる、捕る、打つの技能を十分に高め、簡易化されたルールでのゲームをするという単元の見通しをもたせ、意欲をもって取り組むことができるようにしていく。また、友達同士でお互いの課題についてアドバイスをし合える場を設定し、主体的に学べるようにしていきたいと考える。

〈思考・判断〉

- これまでに児童は、授業の中で個人の技能を高めるために、自分の課題に応じた練習方法を選択し行うことは比較的でき、「次は、こうやってみよう。」「どうしたらできるようになるかな。」と考えることができる。しかし、集団で行う単元では、チームの特徴に応じた練習法を考えたり、選択したりして行うことはあまりできず、こちらが与えた練習方法を取りあえずやるのが精一杯である。また、チーム内の低位の児童に合わせる練習しか考えられず、自分の意見や考えを言わずに練習を行っている児童もいる。アンケートでは「周りの人ができない練習をするから、自分がしたい練習ができない。」や「チームで作戦を立てるとき、自分の意見が言えないから。」などと回答している。

今回行うベースボール型の単元は、キックベースを経験している程度で、児童は、打つという内容については、初めての学習である。そこで、自分の技能を高めたり、チームの特徴にあった練習をしたりできるように、友達に対してアドバイスしたり、チームの特徴にあった練習方法を考えたり、お互いにアドバイスし合ったりする力を伸ばしたいと考える。

〈技能〉

- これまでに児童は、キックベースを学習したことがあるが、止まったボールをバットで打つことや、打球方向に移動し捕球したり、捕球する相手にオーバーハンドで投げたりするなどの学習はしてきていない。投力については、新体力テストのソフトボール投げの男女別の県平均と比べると、男女ともに昨年度の県平均を上回る結果となっている。しかし、女子において一番遠くに投げる児童と、一番投げられない児童の差は 20m 以上あり、技能の差が大きい。そこで、単元全体を通して、打つ、捕る、投げるといった技能を段階的に習得できるようにするために、技能のポイントを視覚的に分かるようにしたり、ドリルゲームを取り入れたりしていく。また、メインゲームに必要な技能が身に付けられるようにするためのタスクゲームを繰り返し行って、技能の定着を図りたい。

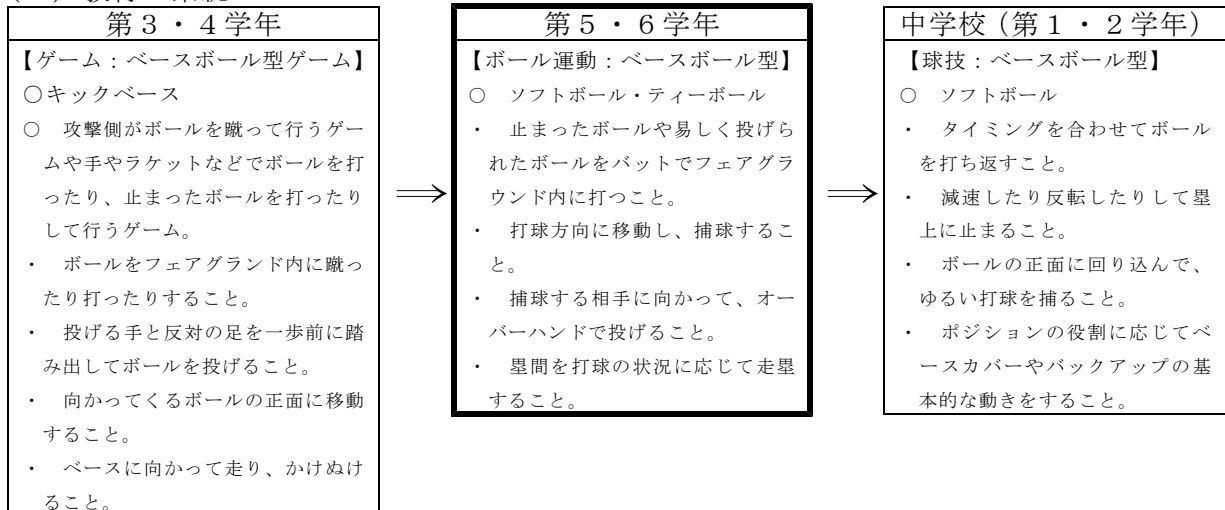
以下は、本単元を学習するにあたり、実施したアンケートの結果である。

(回答数：男子 13 名 女子 25 名 計 38 名)

質問内容		はい	いいえ	
1	運動（体を動かす遊びも含む）は好きですか。	男子	11	2
		女子	22	3
		合計	33	5
2	体育の授業は好きですか。	男子	13	0
		女子	25	0

		女子	21	4
		合計	34	4
3	個人で行う運動とみんなで行う運動はどちらが好きですか。	男 子	女 子	
	○個人で行う運動		3	4
	○みんなで行う運動		10	21
	※それはどうしてですか、理由を書いて下さい。(自由記述) 「個人で行う運動」と答えた理由 ・ チームでやると足をひっぱっちゃうから。 ・ 個人の種目が好きだから。			
	----- 「みんなで行う運動」と答えた理由 ・ 一人だとつまらないし、みんなでやった方が楽しいから。 ・ 団体でやる競技は、みんなで協力できるから。 ・ 一人でやるとすぐあきらめるけど、みんなでやると楽しいから。 ・ 教えたり、教わったりできるから。			
4	ベースボール型のゲームは、好きですか。		は い	いいえ
		男子	9	4
		女子	14	11
		合計	23	15
	※それはどうしてですか、理由を書いて下さい。(自由記述) 「はい」と答えた理由 ・ 楽しいから。 ・ 学校でやったことがあるから。 ・ 野球を習っているから。			
	----- 「いいえ」と答えた理由 ・ やったことがあまりないから。 ・ ルールややり方が分からないから。何の役割をしていいかも分からないから。			
5	体育の授業で、チームごとに作戦を立てたり、自分の課題にあった練習を選択したりできていますか。		思 う	思 わない
		男子	12	1
		女子	22	3
		合計	34	4
	※それはどうしてですか、理由を書いて下さい。(自由記述) 「思う」と答えた理由 ・ ソフトバレーボールの授業で、めあてや課題を書いてから練習をしたから。 ・ 作戦を立てるときに、自分の意見も言えるから。 ・ 自分の課題を立てて、その練習に取り組んでいるから。			
	----- 「思わない」と答えた理由 ・ 周りの人ができない練習をするから、自分がしたい練習ができない。 ・ チームで作戦を立てるとき、自分の意見が言えないから。 ・ 無理して、周りの友達に合わせるのが嫌だから。			

(3) 教材の系統



	<p>課題や練習方法に関してアドバイスをし合う。</p> <p>【タスクゲーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> 4対4内野連係ゲーム（手打ち） <p>【メインゲーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> 4対4内野連係ゲーム（バット打ち） 	<p>アグラウンド内に打つ力。</p> <ul style="list-style-type: none"> 塁間を打球の状況に応じて走塁する力。 チームとして守備の隊形をとってアウトにする動きができる力。 	<p>を立てる力。</p> <ul style="list-style-type: none"> ルールやマナーを守り、友達と助け合い、進んで練習やゲームをするにはどうするか考える力。 外野を加えた守備で、打球に合わせて、自分の動き方を判断する力。 作戦ボードや簡単なゲーム記録から、チームの特徴をつかむ力。 	<p>繰り返し練習する。</p> <ul style="list-style-type: none"> タスクゲームから、チームの特徴を知り、その特徴に応じた練習内容を考え、繰り返し練習する。 メインゲームから、チームの課題を出し合い、練習方法について話し合う。 	<p>か技能の向上が見られない児童へスモールステップで段階に合わせて練習できるように場の設定を工夫する。</p> <ul style="list-style-type: none"> 自分のめあてやチームの課題を確認できるように、学習カードを確認したり、作戦を話し合ったりする時間を設ける。
<p>第5時 第6時 （本時） 第7時</p>	<ul style="list-style-type: none"> 打つ、捕る、投げるの技能のポイントを考えながら練習を行う。 <p>【ドリルゲーム】</p> <p>スロー&キャッチ ティーバッティング ローテーションゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> 自分の課題やチームの特徴に合った練習方法を選択し、練習を行う。 友達とチームの課題や練習方法に関してアドバイスをし合う。 <p>【タスクゲーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> 6対6内野・外野連係ゲーム（手投げ） <p>【メインゲーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> 6対6内野・外野連係ゲーム（バット打ち） 				
<p>第8時</p>	<ul style="list-style-type: none"> ティボール大会を行い、学習のまとめを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> 簡易化されたゲームで、攻守交代を繰り返す力。 	<ul style="list-style-type: none"> 今まで学習してきたことをゲームで生かす力。 練習やゲームの中で友達と協力し、チームの特徴にあつた攻め方や守り方ができる力。 	<ul style="list-style-type: none"> 今まで身に付けた打つ、捕る、投げるの技能を生かし、チームの作戦を意識しながらゲームを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> チームの作戦や今までの学習で学んできた技能のポイントを意識して行うことができたらかを振り返る時間を設ける。

6 指導方針

(1) 単元を通して

- ・ チームは4班とし、女子の人数が多いことを配慮し、それぞれのチームが意欲的に取り組めるように、技能面や人間関係を考え、できるだけ均等になるようチーム編成を行う。
- ・ 基本的な動きを身に付けさせるために、授業の始めに主運動につながる運動やドリルゲームを効率よく取り入れる。
- ・ 一人一人の運動量を確保するために、ドリルゲームやタスクゲームを行うコート数を工夫する。
- ・ できる喜びを味わえるようにするために、ボールの種類や打つための用具を工夫して行う。
- ・ 一人一人が技能の伸びやがんばりを実感できるようにするために、色々な記録が蓄積できるように学習カードを工夫する。
- ・ 低位の児童には、本人への声かけや励ましをする。また、学習内容の確認を丁寧に行うとともに、チーム全体で声かけを積極的にするよう指導する。

(2) 見通しをもって学習に取り組ませるために

- ・ 目的意識をもちながら練習に取り組めるように、単元を通じた学習課題「打って、走って、捕って、投げて、ティーボールをしよう！」を設定する。
- ・ 目的意識をもって授業に取り組めるようにするとともに、単元のゴールへ向けての必要な1時間であることを意識できるように、毎時間のながくしゅうのめあてを確認する。
- ・ 単元の導入で、ルールを守り、友達と助け合って練習やゲームをする大切さを理解させるための説明をする。

(3) 自分の考えを広げたり深めたりするために

- ・ 友達とチームの課題や練習方法に関して確認したり、考えたりできるように、チームで話し合う時間を設定する。
- ・ 友達同士でアドバイスし合えるようにするために、技能のポイントを視覚化し活用できるようにする。
- ・ 身に付けた技能を生かしたり、試したりできるようにメインゲームを必ず設定する。
- ・ 自分の考えを伝えやすくしたり、ゲームの中での動きをイメージしたりできるように、チーム毎に作戦ボードを使えるようにする。

7 新体力テストとの関連

平成28年度の本学級と群馬県（平成27年度）の新体力テストの結果を比較すると、以下の通りである。

性別		握力	上体起こし	長座体前屈	反復横跳び	20m	50m 走	立ち幅跳び	ソフト
		(kg)	(回)	(cm)	(回)	シャトルラン(回)	(秒)	(cm)	ボール投げ(m)
男子	学級	16.9 △	24.6 ○	37.7 ○	43.5 △	58.3 △	8.6 ○	164.8 △	29.5 ○
	県平均	20.02	23.08	36.71	46.53	63.46	8.73	166.42	26.6
女子	学級	17.2 △	21.0 ○	43.7 ○	41.0 △	50.8 ○	8.9 ○	152.6 △	16.9 ○
	県平均	19.46	20.57	41.95	43.36	49.21	9.18	156.75	16.39

※太字…群馬県の6年生の平均を下回っている種目。

本学級の児童の記録は、男子は握力、反復横跳び、20m シャトルラン、立ち幅跳びが県平均を下回っている。また、女子は握力、反復横跳び、立ち幅跳びが下回る結果となった。新体力テストの結果から、本単元のベースボール型の運動に関わる種目（ソフトボール投げ、反復横跳び）では、男子、女子共に反復横跳びが下回っている。このことから、主運動に繋がる動きとして、補強運動でサイドステップを取り入れるようにし、打球の正面に素早く移動し、捕球する技能を高められるようにする。

8 本時の学習（6／8）

(1) ねらい

- ・ チームの特徴に応じた作戦を生かしながら、内野と外野の動き方を考えてタスクゲームやメインゲームができる。

【本時の視点】
 ・ チームで考えた内野と外野の動き方を、タスクゲームで繰り返し練習したことは、守備の連係によってアウトを取る上で効果的であったか。

(2) 人権教育の視点

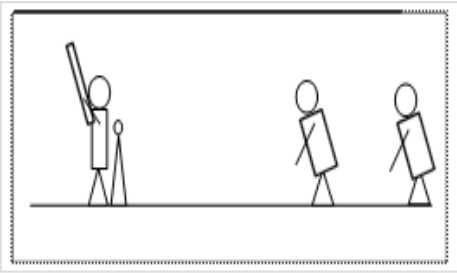
【実践力】 互いのよさや違いを認め、生活の中の問題点に気づき、生活を向上させようとする。

(3) 準備

- ・ ボール、ラケット、バット、カラーコーン、フラフープ、ビブス、得点板、ホワイトボード（作戦用）、ポイントや練習方法を示した掲示物、学習カード

(4) 展開

学習活動 予想される児童の反応	時間 (分)	指導上の留意点及び支援・評価 ◎努力を要する児童への支援 ○力を高めたい児童への支援 ◇評価
<p><学習課題の把握></p> <p>1 準備運動・挨拶をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 体操、ストレッチ ・ 挨拶 <p>2 主運動につながる運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 一人キャッチボール、キャッチボール、ゴロ捕り <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><技能のポイント></p> <ul style="list-style-type: none"> ○一人キャッチボール <ul style="list-style-type: none"> ・ 顔の前でキャッチ ○キャッチボール <ul style="list-style-type: none"> ・ 腕を頭の上からシュッ ・ 正面、両手でスポッ ○ゴロ捕り <ul style="list-style-type: none"> ・ 腰をおとす </div> <p>3 ドリルゲームをする。</p> <p>【ドリルゲーム】</p>	12分	<ul style="list-style-type: none"> ・ 次の活動がスムーズに行えるように、最初からビブスを着けさせておく。 ・ 各チームごとに準備体操を行う。 ・ 活動がスムーズに行えるようにするため一人キャッチボールは、準備体操が終わったらチームごとに行うようにする。 ・ 一人キャッチボールでは、まっすぐ上投げで投げられない児童には、下投げで行わせる。また、顔の前で両手でキャッチするように声がけをする。 ・ キャッチボールは、投げる手と反対の足を前に出して投げることを確認してから練習に入るようにする。また、両手でしっかりキャッチするとよいことを伝える ・ ゴロ捕りは、腰をしっかりおとして捕球できるようにするため、最初は正面にゆっくり転がすようにし、慣れてきたら左右に振ったり、ゴロの強さを変えたりさせ、ゲームを意識した様々なボールを捕る感覚がつかめるようにする。 ・ キャッチボールでは、1分間で何回続けられたかや、失敗せずに何回往復できたかなど、ゲームの要素を取り入れながら集中して練習できるようにする。 ・ 守備では、メインゲームを意識しながら行うように伝え、速い打球の処理ができるようにする。



(ドリルゲームの様子)

<課題追求>

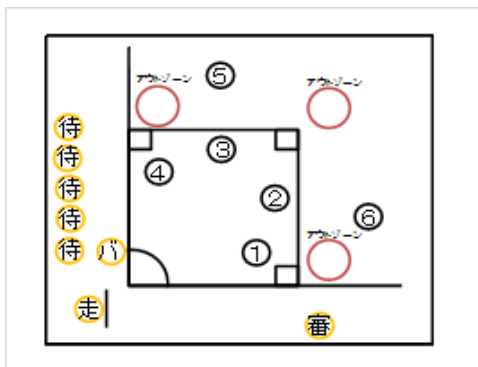
4 本時のめあてを確認し、タスクゲームをする。

めあて

- ・ 内野と外野の動き方を考えながら、楽しくゲームをしよう。

【タスクゲーム②（手投げ）】

- ・ 6対6内野・外野関係ゲーム



10分

- ・ ビブスの番号で動き方やローテーションが分かるようにし、素早く交替して練習が行えるようにする。
- ◎ 練習の仕方や技能のポイントを書いた掲示物を提示し、いつでも児童が確認しながら練習に取り組めるようにする。
- 打球が遠くに飛ぶように、強くボールを打つようにアドバイスし、どこまで飛ばすと得点を取りやすいか考えられるようにする。

- ・ はじめに外野が増えることを伝え、それに合わせた動きについて確認する。
- ・ チームごとに、打ったり、守ったりする順番などを作戦ボードを使って、考える時間を取る。自分の役割を確認するとともに、友達と協力する気持ちが高められるようにする。
- ◎ 捕球したら、自分から近い位置のアウトゾーンへ入ったり、送球したりするとよいことを伝える。
- 打者がどこに打つかを予測し、素早く捕球できる位置に移動するように伝える。
- ・ よい動きができた時は、みんなで賞賛し、失敗したときは、「ドンマイ」などの声がけをし合って、楽しくゲームが行えるようにする。

<ゲームでのポイント>

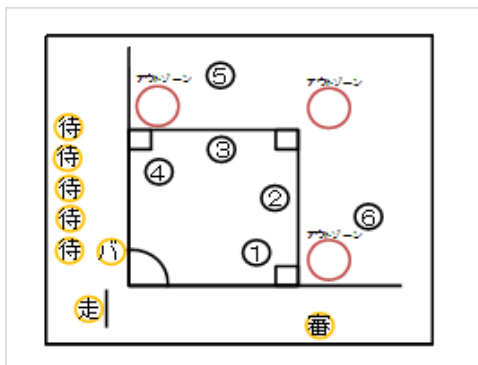
- ・ 素早くボールに合った動きをする。
- ・ 内野と外野の動きを考えて行う。
- ・ みんなで声を掛け合って行う。

◇ 内野と外野の動き方を考えながら、タスクゲームやメインゲームができる。
【思考・判断】（観察・学習カード）

5 メインゲームをする。

【メインゲーム②（バット打ち）】

- ・ 6対6内野・外野関係ゲーム



18分

- ・ ゲームは、2イニングで行う。攻撃は、スリーアウト制ではなく、全員が打者を行ったら交替とし、全員が打者になるように配慮する。
- ・ 守備の際、そのイニングで何点取られたかを記録し、守備や攻撃に生かせるように、簡単なゲーム記録を書かせる。
- ・ 声がよく出ていたり、内野と外野の係がうまくいっていたりすると積極的に賞賛する。
- ◎ ボールをよく見て、バットを素早く振るように伝える。また、打球の正面に移動して両手でボールを捕球するように声がけをする。
- 内野と外野のどこを狙って打てば点数が入りやすいか、ゲーム記録を参考にして打つように声がけをする。

<本時のまとめ>

<p>6 本時のめあてや活動を振り返り、学習カードに記入する。</p> <p>7 片付け、挨拶をする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>〈目指す児童の姿〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 内野と外野の動き方を考えると、アウトが取りやすいな。 ・ チームの作戦通りに動けたぞ。 </div>	5分	<ul style="list-style-type: none"> ・ 成果や課題の理由と根拠を学習カードに記入させ、次時への学習意欲を高められるようにする。 ・ 本時のめあてを達成できたかを挙手で確認し、数名の児童に内野と外野の動きについて意識していたことを発表させる。 ・ 次回の内容を伝え、見通しをもてるようにする。
---	----	---

【引用文献】

- ・ 「体育授業プログラム」 群馬大学・群馬県教育委員会・群馬県小学校体育研究会

例えば、ボール運動はルールや作戦を工夫して、集団対集団の攻防によって競争することを楽しさや喜びを味わうことができる運動です。そこで、ボール運動の学習では、ねらいに合わせて「ドリルゲーム」「タスクゲーム」「メインゲーム」といったゲームを効果的に組み合わせて指導しましょう。

ボール運動のゲーム

■ **ドリルゲーム**：主として個人技能（基本的な技能）の習得や習熟を目的とした、記録達成ゲーム。

※直接対戦する相手チームがないゲーム。

（例）バスケットボール：1分間ドリブルシュートゲーム。

■ **タスクゲーム**：個人及び集団の技術的、戦術的能力（仲間と連係した動き）の育成を目的とした、課題の明確なゲーム。

※対戦相手がいるゲームであり、特に習得すべき課題が明確でその課題が頻繁に学習できるように、人数やコートの子ニ化を図ったり、ルールの条件を変えたりするゲーム。

（例）バスケットボール：3（オフェンス）対2（ディフェンス）のゲーム。

■ **メインゲーム**：児童生徒の能力レベルに合った（やさしい）ボール運動。単元のメインになる教材。

（例）バスケットボール：5対5のゲーム。（ルールの工夫等をする）

これらを参考に、以下の3つをキーワードとして単元構想をした。

- | | |
|----------------|-------------|
| 【キーワード】 | a 基本的な技能の習得 |
| | b 集団戦術の工夫 |
| | c 自己有用感 |

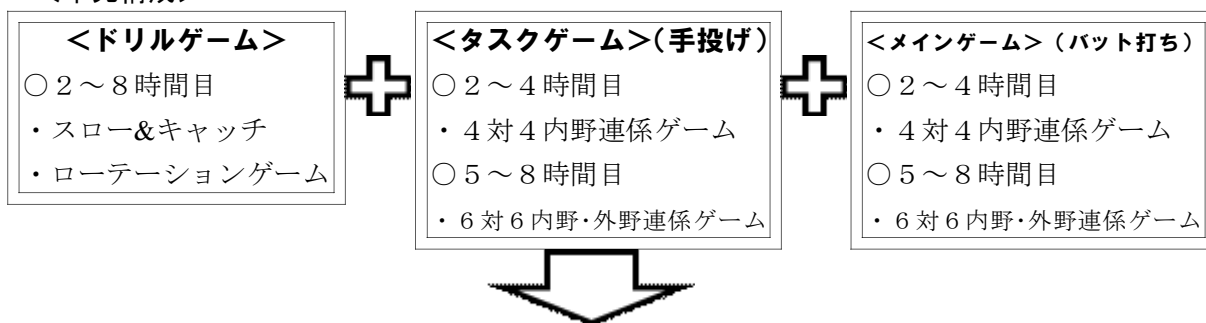
- a 基本的な技能の習得には、
 - ドリルゲーム（反復練習・継続練習）を取り入れる。
 - b 集団戦術の工夫には、
 - タスクゲーム（守備などの役割練習）、作戦タイムを取り入れる。
 - c 自己有用感を味わわせるためには、
 - タスク役割分担をして、自分の役割を明確にする。
- さらに、この他にもめあての明確化、授業ルールの徹底などの授業改善を行う。

② 「体育授業プログラム」（ベースボール型）の単元構成

「体育授業プログラム」は、単元全体に見通しを持ち、集団で運動する楽しさを味わうことができるように、毎時間ドリルゲーム、タスクゲーム、メインゲームと段階的な学習を繰り返し行うように構成されている。そのため、児童は、“基本的な技能の習得”に加え、ゲームを通して、連係の仕方やルールの理解などを身に付けることができる。また、投げる、打つ、捕るなどの技能に焦点を当てるのではなく、ゲームを通して内野と外野の連係を意識し“集団戦術の工夫”ができるように構成されている。そのため、友達と協力しながら、“自己有用感”を味わい、楽しみながら主体的に学習できるものである。

以下は、単元構成の概要と目指す児童像である。

<単元構成>



<目指す児童像>

「もっとやりたい。」「次は、こうしてみよう。」など主体的に学習する児童

2 授業の様子と実践の分析

(1) 授業の様子 (第5時)

【授業準備とウォーミングアップ】



準備



ジョギング



グループごとの体操

- ① 各チーム毎に使用する道具 (バッティングティー、ベース、バットなど) を準備する。各チームの中で、誰が何を準備するかを決めておく。
 - ② 班長を中心に準備体操をする。
 - ③ 準備運動終了後、キャッチボールをして待つ。
- ※ 体育授業プログラムは、学習の流れがパターン化されているので、児童がスムーズに動いて、授業開始前までにキャッチボールまで終了し、挨拶後はすぐにドリルゲームに入ることができていた。

【ドリルゲーム】



写真 ア



写真 イ



写真 ウ

① 1分間キャッチボール（写真 ア）

2人組を作り、一分間に何回キャッチボールできるかを毎時間行った。時間を決めゲーム感覚で行わせたことで、児童はより集中して、相手の取りやすいボールを投げていた。また、回数を全体で確認したり、毎回学習カードに記録させたりしたことで、自分達の技能の伸びを実感し、次時への目標を持ち、意欲的に活動することができた。

② ローテーションゲーム（写真 イ・ウ）

チームを二つに分けて行った。1人二回ずつ打ち、飛んだ距離によって、1点～3点の得点を付けるようにした。児童は、遠くに飛ばし高得点を狙って打とうとし、ティーとの距離やボールを置く高さを工夫していた。また、打つ道具を3種類（カラーバット、フラットバット、テニスラケット）用意したことで苦手な児童もボールを前に飛ばすことができ、自信につながった。しかし、色々な方向に打つような指導の工夫が足りなかったため、方向の偏りがあった。

【タスクゲーム】



写真 エ



写真 オ



写真 カ

タスクゲームは、本時のめあて「内野と外野の動き方を考えながら」につなげられるようにチーム練習を行った。

（写真 エ）は、ボールが色々なところに飛んできたときに内野と外野がどのように動けばよいか考えながら活動できるように、打者はバット打ちではなく、手投げで好きなのところにボールを投げさせた。そうすることで、様々な方向の打球への連係ができるようにした。守備をする児童は、飛んでくる位置を予測して動くのではなく、臨機応変に動いたり、声を出したりして連係するようになった。

（写真 オ・カ）は、走者側から見た守備の動きである。守備側は、ボールを追う児童と走者を見て、どのアウトゾーンに入ればよいかを、互いに声をかけ合いながら連係できるようになっていった。必要に応じて教師が動きをアドバイスをして定着を図った。

【メインゲーム】



写真 キ



写真 ク



写真 ケ



写真 コ

メインゲームは、6対6に分かれて内野・外野関係ゲームを行った。タスクゲームの連係練習によって、外野が加わってもスムーズに連係ができていた。

(写真 キ)は、ゲーム前の円陣の様子である。チーム毎にキャプテンを中心に声を出し、ゲームに臨んだ。かけ声の後、ハイタッチをしながら守備につくチームもあり、チームワークが高まっていった。

(写真 ク)は、体重を移動させながら打つことができるようになった様子である。また、はじめは立ったままで守備をする児童が多かったが、だんだんと膝を曲げ中腰の構えで守備ができるようになり、ボールに対しての反応も素早くなった。そのため、連係もスムーズになった。

(写真 ケ)は、ゲームでの連係に対して気付いたことを指示したり、うまくいったプレイについて称賛したりした様子である。このことで児童は、自信をつけていった。

(写真 コ)は、ローテーションでコートを抜けた児童が、審判や得点を付けたり、ゲーム記録を書いたりしている様子である。自分たちのチームの応援はもちろんだが、相手チームに対しても「ナイスプレイ」などの声をかける場面も見られた。クラス全体で上達していこうという気持ちを感じた。ティーボールの授業を通してチームや学級の協力やまとまりも強くなっていった。

【作戦タイム】

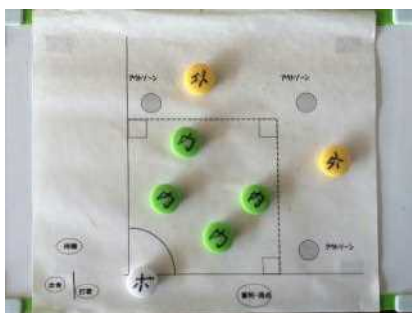


写真 サ



写真 シ



写真 ス

- ・ 作戦タイムでは、(写真 サ)のマグネット式の作戦ボードを使って行った。内(内野)、外(外野)、ボ(ボール)と書かれたマグネットを利用して、ボールを色々な場所に置き、守備の連系の動き方を中心に話し合ったり、確認したりした。また、攻撃についてもどこに飛ばすと得点が入りやすいかなどを話し合っていたチームもあった。
- ・ 作戦ボードを使用したことで、(写真 シ・ス)のように全員でチームの作戦を話し合ったり、視覚的に動きを確認したりすることができたいへん有効であった。

【本時の振り返り】



写真 セ



写真 ソ



写真 タ

- ・ 振り返りの場面では、めあてに対する振り返りをさせた。その時間のめあてを一度確認するなど、めあてに沿った振り返りを意識させた。そうすることで、児童は何について振り返ればよいか明確になり、振り返りや自己評価を行いやすくなった。
(写真 セ)は、なかなか感想が書けていない児童に対して、今日できるようになったことやよかった点などを言わせ、「そうだね、〇〇〇がよかったね。」と声をかけた。
(写真 ソ)は、「チームで、内野と外野の動きを考えながらゲームができたかな。」と全体に投げかけ、その時間のめあてについての振り返りをさせた。また、「そうだね、多くのチームが意識してゲームができたね。」と称賛をした。そうすることで、次時の課題が明確になり、意欲的に取り組めるようになった。
(写真 タ)は、振り返りの時に使用した学習カードで、授業の終わりに書かせ、教室で集めた。授業が進むごとに自己評価を高くつける児童が増えていった。

(2) 実践の分析

前項は、単元終了後の児童に書かせた感想の一部である。女子が2/3近くを占める本学級では、多くの児童が「初めは、ベースボール型の授業に興味がなかった。」や「ルールが分からないからやりたくない。」「つまらない。」といった消極的な書き出しである。しかし、本単元を通して、技能の向上を喜ぶとともに、「協力し合ってできたことが楽しかった。」や「男女関係なく、得点が入った時や連係プレイがうまくいった時にハイタッチをしたり、声をかけ合ったりして楽しかった。」「もう一度やってみたい。」という積極的な気持ちに変化していた。これは、「体育授業プログラム」が、打つ、捕る、投げるといった技能を高めることに特化したものではなく、タスクゲーム、メインゲームを繰り返し行うことで、児童がベースボール型のルールやゲームの中での動きを少しずつ理解したり、互いに教え合うことで技能の向上を実感したりできる内容であったからだと考える。

この実践を通して、児童の技能の向上だけをねらうのではなく、一人一人に活躍の場を与えながら、自信をつけられるような単元構想をしていくことが大切ということを感じた。

3 児童の変容

<表1 形成的授業評価>

次元	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目
総合評価	2.61(4)	2.59(4)	2.75(4)	2.65(4)	2.84(5)	2.84(5)	2.73(4)
成果	2.46(4)	2.42(3)	2.47(4)	2.54(4)	2.71(5)	2.72(5)	2.51(4)
意欲・関心	2.88(4)	2.81(4)	2.92(4)	2.86(4)	2.95(4)	2.93(4)	2.88(4)
学び方	2.50(4)	2.53(4)	2.72(4)	2.60(4)	2.82(5)	2.85(5)	2.74(4)
協力	2.61(3)	2.60(3)	2.89(5)	2.61(3)	2.86(5)	2.84(4)	2.80(4)

※表中の()の数字は、各項目の平均得点を評価基準に照らし、5段階で評価した値を示している。

<図1 形成的授業評価をグラフ化したもの>

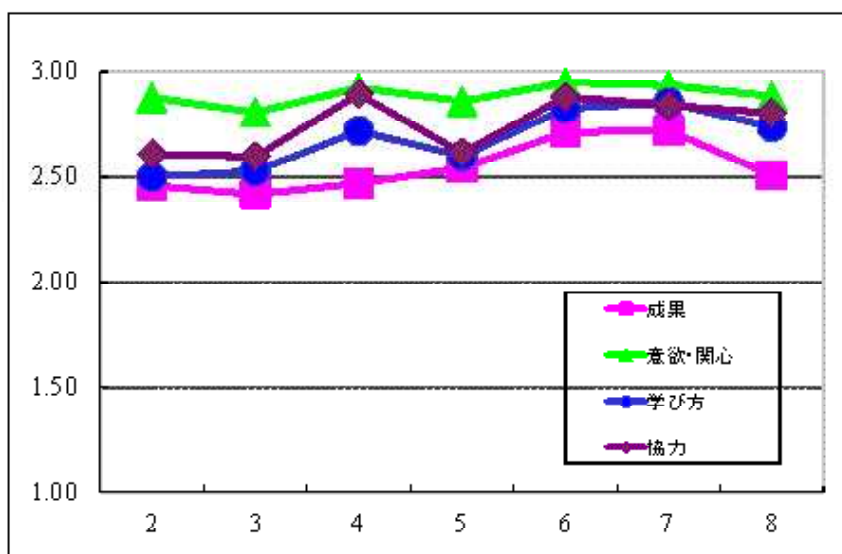


表1は、毎授業後に実施した形成的授業評価の結果である。「総合評価」をみると、単元の前半の2、3時間目は2.59～2.61点で推移していたが、単元の後半の7、8時間目になると2.73～2.84点と向上がみられた。5段階評価でみると、単元を通して「4」または「5」を示している。

次元ごとにみると、「成果」の次元において8時間目に低下がみられた。この原因としては、単元最後の時間であり、「ティーボール大会」というゲーム中心の授業になったことで、「できなかったことができるようになったか」や「あつ分かった！あつそうかと思ったことがあったか」という児童個人の達成感を感じることも、チームの勝敗に意識が向いたことが理由として考えられる。しかし、8時間目の「成果」の次元の得点は、単元の前半よりも高い値であり、概ね単元の進行に伴って評価が向上したといえる。その他の次元も、単元の進行に伴って評価が高くなった。これを5段階評価でみると、単元が進行するにつれて、「3」から「4」、「5」へと評価が高まっていった。

これらの結果から、今回実施した「授業プログラム」の授業は、学習者が「形成的授業評価」をしており、満足感のある授業であったと考える。

4 授業研究会より (11/17)

- ・ 授業研究会グループ討議で出された意見を各評価項目ごとに、良かった点○、改善点●、改善策→、のようにしてまとめた。

(1) 『教師の相互作用』について

- ① 【先生は、ほめたり励ましたりする活動を積極的に行っていた】
 - プラスの言葉かけが多く、常に声をかけていた。また、子どもとの距離感やどんな言葉をかけたらやる気が出るか分かっており、終始明るい雰囲気です授業が進み、子どもの反応も嬉しそうだった。
- ② 【先生は、心を込めて児童に関わっていた】
 - 全体的に関わることができていた。
 - 集合する際、整列していたが扇形の方が顔がよく見え、指示も通りやすくなる。
- ③ 【先生は、適切な助言を積極的に与えていた】
 - アドバイスの内容としては、的確であった。

(2) 『学習環境』について

- ④ 【学習成果を生み出すような運動（教材、場づくり、学習課題）が用意されていた】
 - 軍手ボールやゴムボールが用意されていて、場面にあったボールを意図的に使わせていた。バットは3種類用意し、児童が自分の技能のレベルにあった物を選択できるように配慮されていてよかった。
 - めあてや技能のポイント、ローテーションの仕方などが掲示され、子どもたちがいつでも目で確認できるよう工夫しており、見通しをもって活動することができていた。
 - ベースとアウトゾーンが分かれていたことやコート配置も工夫しており、安全面の配慮がよくできていた。
 - ドリルゲームに入る前に、投球フォームを確認してから行った方がよかった。そうすることで、投げる手と反対の足を出すことを意識して練習できた。また、バッティング練習

では、色々な方向に打つ練習があると、メインゲームでの攻撃の幅が広がった。

⑤ 【学習資料（学習ノート、学習カード）が有効に活用されていた】

- 学習カードに、単元の流れが載っていたため、児童は授業の流れを確認できてよかった。また、振り返りの際、本時のめあてが掲示してあったことで、多くの児童が、めあてに沿って振り返りをすることができた。

⑥ 【楽しく学習できるような（教材、場づくり、学習課題）が用意されていた】

- 打者と走者が分かっていたり、点数の入り方も分かりやすかったりとルールが捉えやすく、児童は活動しやすかった。また、児童間のコミュニケーションがたくさん見られ、楽しそうに活動していた。

(3) 『意欲的学習』について

⑦ 【子どもがグループや友達と関わり合いながら学習に取り組んでいた】

- 相手チームをけなすことなく、どの場面でも積極的に声をかけ合ってゲームを楽しもうとしていて、授業全体が明るく良い雰囲気だった。
- 児童の中には、積極的に関われないおとなしい児童がいたため、配慮が必要だった。

⑧ 【子どもの笑顔や拍手、歓声などがみられた】

- 高学年の女子でも、みんな笑顔でできるような雰囲気を先生が作り出していた。

⑨ 【子どもが、自ら進んで学習していた】

- 授業の流れが前時と同じで、掲示物もあり、児童自ら進んで活動できていた。また、先生の指示が分かりやすく、集合して発問し答えるという流れで確認していて、見通しをもつことができていた。
- 作戦タイムの時も、中心となる男子や女子がいて、意欲的に活動できていた。

(4) 『授業の勢い』について

⑩ 【授業の場面展開がスムーズに行われていた】

- 準備や活動など切り替えがスムーズで、先生の指示が端的で、児童もよく動いていた。

⑪ 【移動や待機の場面が少なかった】

- ベースボール型の課題である「待ち時間」についても、ローテーションを工夫し、得点係、審判、ゲーム記録など一人一人に役割を与え、常にゲームに参加できるよう配慮していた。

⑫ 【授業の約束ごとが、守られていた】

- 日頃の指導が生かされ、体育の授業だけでなく、学級を越えて学校全体で同じルールが身に付いているように感じた。そのため、マネジメント（準備や片付け、待機などにかかる時間）の時間が長くかからず、運動時間の確保につながっていた。

(5) 『効果的学習』について

⑬ 【子どもが何を学習し何を身に付けようとしているかがよく分かる授業であった】

- タスクゲームでは、係を意識してよく練習できていた。しかし、メインゲームでは、内野と外野の係が、めあてに迫れていないところがあった。

→ ボールをもっと飛ぶ物にしたり、走者を残したりすることで、必然的に内野と外野の連

係を引き出すことができたのではないか。

⑭ 【子ども同士が、積極的に教え合っていた】

- 児童同士の声かけは、よくできていた。特に、女子がよく声をかけて教え合いをしていた。
- ベースボール型の技能が高く、ルールがよく分かっている児童の発言をひろい、全体に投げかけることで、「めあてに沿った話合い」がさらに深まったのではないか。

⑮ 【子どもが上達していく姿がみられた】

- 内野の連係はよくできていた。

4 成果と課題

(1) 成果

- 校庭にコートを4面とったことで、チーム毎の練習やゲームを一斉に行うことができ、運動量の確保につながった。
- 体育授業プログラムを活用したことで、授業の流れがパターン化され、児童が見通しをもって授業に取り組み、主体的な学習につながった。
- ドリルゲーム→タスクゲーム→メインゲームの流れで授業を行ったことで、チーム練習の成果を試したり、確認したりでき、学習のめあてを立てやすくなった。
- 打者とランナーを分けたり、ベースとアウトゾーンを分けたりして練習やゲームを行うことで、安全を確保して活動することができた。
- 児童一人一人に役割を分担し、確認させることで、自分の役割が明確になり、役割を果たそうという気持ちが高まり、練習やゲームに主体的に取り組める児童が増えた。
- 作戦ボードを使い、マグネットを操作し自分たちの作戦や動き方をチームで確認したことで、自分の動きがはっきりし、チームの連係がうまくできた。

(2) 課題

- 体育授業プログラムを活用するためには、授業者が単元の流れをきちんと理解するとともに、自分のクラスの実態に合わせて指導内容を見直す必要がある。
- 練習やゲームを行う際、タスクゲームとメインゲームでローテーションの仕方に違いがあったため、混乱してしまう児童がいた。ローテーションの仕方を統一して行う必要がある。
- メインゲームでは、正面に飛ぶ打球が多かったため、外野と内野の連係がうまくできていなかった場面があった。ドリルゲームの中で色々な方向を狙って打つ練習を入れてもよかった。
- 学習カードを活用したが、めあてを書ける工夫があると、児童はよりめあてを意識して活動できた。
- 作戦ボードを使用し、作戦タイムを取ったが時間が短くなってしまった。ゲーム記録と照らし合わせて話合いを行わせるなどの工夫があると、話合うポイントが明確になり作戦タイムがより有効になった。
- 児童のつまずきに合わせた指導方法の工夫が指示できないことがあった。教師がドリルゲームやタスクゲームを工夫できるように、事前に指導方法を用意しておく必要がある。

5 「体育授業プログラム」の授業実践を振り返って

「体育授業プログラム」は、体育好きな児童を育てるために、分かりやすく楽しい活動が設定されており、毎時間継続的に行うことで、技能の習得やゲームのルール理解などにつながる。また、「キックベース」「ティーボール」のように、単元別に作成されており、学年・学級の実態に応じて、単元計画やねらいが具体的に示されている。そして、一時間毎にドリルゲーム、タスクゲーム、メインゲームのように授業の流れが記載されている。そのため、体育科授業の苦手な先生でもこのプログラムを活用することで、児童の技能の向上につながるができるようになっていく。

今回のベースボール型の実践では、男子13名、女子25名という女子が多い児童の構成に加え、野球を経験したことのある児童が3名しかいないという学級で行った。単元前半での児童の動きは、得意な児童が、飛んできたボールを追いかけたり、キャッチをしたりして、アウトゾーンに走ってアウトを取ろうとしていた。他の児童は、飛んできたボールを目で追い、何もできずに立っているという状態だった。しかし、単元後半では、守備の児童の全員が、ボールを取る、中継に入る、近くのアウトゾーンに入る、といった動きや役割を理解し、全員でゲームを行うことができるようになっていた。

今回の「体育授業プログラム」は、単元を大きく2つに分けてつくられている。前半は4対4の内野のみの連係でできるゲームで、基本的な連係プレイを学習できるようになっている。また、単元後半では6対6の外野を含めた連係プレイを要するゲームになっている。そのため、児童は毎時間、基本的な連係プレイを継続的に経験することができる。この無理なく継続的に同じ活動を行うことによって、プレイに余裕を与え、ゲームにスピード感を生み出すことにつながっていくものである。女子が多く、野球経験のある児童が少ない学級でも、「体育授業プログラム」を活用することで、単元の前半は「やりたくない。」「つまらない。」と、ティーボールの授業に消極的だった児童が、単元の後半には「もっとやりたい。」と、積極的な気持ちになっていた。

これらのことから、「体育授業プログラム」を活用して授業実践したことで、楽しみながら技能を身に付けられて、児童は主体的な学習ができるようになったと考えられる。

6 参考資料 【学習カード】

個人学習カード		6年1組 番 名前					
1 単元の目標							
(1)ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをしよう。 また、場や用具の安全に気を配りながら活動しよう。							
(2)自分の目標やチームの特徴に応じた作戦を立てよう。							
(3)簡易化されたゲームで、得点をとるための打撃や、隊形をとった守備によってアウトをとることができるようにしよう。							
2 わたしの目標(ねらい)							
3 学習の流れ							
	時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目
	導入	7分	集合・整列・挨拶・準備運動・学習のめあて				
学習内 容	活動1	15分	ドリル スローボールキャッチ ローテーションゲーム				
			タスク①(字投げ)		タスク②(字投げ)		
			4対4 内野連係ゲーム		6対6 内野・外野連係		
	活動2	18分	スキルアップ ドリルゲーム (バット打ち)		メイン② (バット打ち)		
		4対4 内野連係ゲーム		6対6 内野・外野連係			
	まとめ	5分	学習のめあて・片付け・振り返り(学習カード)に記入				

ア 学習カード (表)

・ (ア 学習カード表)には、単元の目標と単元全体の学習の流れを載せた。そうすることで、児童が目標や学習の流れを把握でき、見通しをもって授業に参加することができた。また、ドリルゲーム(一分間キャッチボール、ローテーションゲーム)の記録を毎時間記入できるようにした。児童は、前時の記録を越そうと、意欲的に活動できた。どうすれば記録向上につながるかを考えて活動しようとする意欲につながっていた。

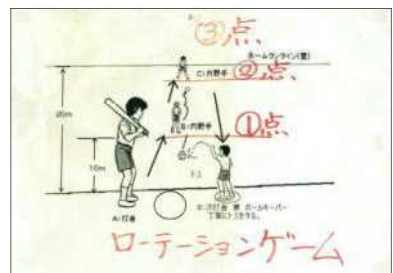
5 学習の反省										
◎はい △どちらでもない ×いいえ										
時	目標 一杯力を 使ったか	今日の 学習は 楽しかった か	心に 残る ことが あったか	今まで できなかった ことが できたか	「あつ、 わかつた」と 思ったか	「あつ、 わかつた」と 思ったか	自分 から 進んで 学習 したか	自分 の ため に 進んで 学習 したか	友達 と 協力 して、 仲良く 練習 できたか	友達 と お互い に 教え たり 助け 合っ たり したか
1										
2										
3										
4										
5										
6										

イ 学習カード（裏）

・（イ 学習カード裏）には、自己評価を○、△、×で簡単に評価できるようにした。また、短い感想を書ける欄も設けた。授業が進むにつれて、自己評価に前向きな感想が増えていった。しかし、感想が「楽しかった。」「できるようになった。」だけの児童も数名見られた。そこで、「どんなところ（こと）が …」など、詳しく書くようコメントして返すようにした。それによって、「みんなと関係することができるようになった。」などと具体的な感想を書く児童が増えた。

【視覚的な掲示物（技能のポイント資料等）】

打って・走って・捕って・投げて・キャッチしよう！				
時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目
導入 7分	集合・整列・定数・準備運動・学習のめあて			
活動1 15分	ドリル スローボールキャッチ バント(手投げ)	ローテーションゲーム バント(手投げ)	バント(手投げ)	バント(手投げ)
活動2 15分	バント(手投げ) バント(手投げ)	バント(手投げ) バント(手投げ)	バント(手投げ) バント(手投げ)	バント(手投げ) バント(手投げ)
まとめ 5分	学習のめあての振り返り・振り返り(学習カード記入)			



・ 技能のポイントやゲームのルール、ローテーションの仕方を掲示した。そうすることで、児童は自分たちでそれらのことをいつでも確認できるので、授業を中断して説明する時間が省けて、運動時間を十分に確保することができた。

【ゲーム記録カード等】

ゲーム記録カード

ゲーム名: [不明]

対戦相手: [不明]

試合	内野	外野	合計
得点			
失点			

ゲーム名: [不明]

試合	内野	外野	合計
得点			
失点			

ゲーム名: [不明]

試合	内野	外野	合計
得点			
失点			

ゲーム名: [不明]

試合	内野	外野	合計
得点			
失点			

ゲーム名: [不明]

試合	内野	外野	合計
得点			
失点			

(ア) ゲーム記録カード

★メインゲームの記録

ゲーム名: [不明]

対戦相手	点数	勝敗・負け
ライオンズ	2-14	勝
巨人	31-11	勝
阪神	28-28	勝
オリックス	10-7	勝
楽天	21-20	勝
ソフトバンク	-	勝
横浜	-	勝
千葉	-	勝
埼玉	-	勝

(イ) メインゲームの記録

- ・ (ア) は、メインゲームのゲーム記録カードである。内野と外野のどちらにボールが飛んだときに、得点と失点がどれだけあったかを、正の字で記録させた。記録を取らせたことで、得点しやすい方向や距離を確認したり、失点しないようにするための守備の動きを考えたりすることに活用することができた。また、作戦タイムの際に、話合いのポイントにすることができた。
- ・ (イ) は、メインゲームの対戦相手との得点、勝敗を記入するカードである。過去の対戦結果を確認でき、児童の意欲の向上につながった。

7 参考文献

- ・「体育授業プログラム」 群馬大学・群馬県教育委員会・群馬県小学校体育研究会
- ・「はばたく群馬の指導プラン」 群馬県教育委員会