

ボール運動（ベースボール型）の教材開発研究

Teaching material development research of ball movement
(base ball type)

原田 憲一・大澤 秀行・江川 秀文・山田雄一郎

HARADA Kenichi, OOSAWA Hideyuki, EGAWA Hidefumi and YAMADA Yuichiro

要 旨

第6学年のベースボール型ボール運動の教材開発研究を行った。そして、技能的負担と状況に応じた判断の内容を軽減した教材が、運動量を確保すること、状況に応じた判断とその動きを引き出すことにつながったのかを検証した。その結果、今回開発した教材が攻撃面、守備面においても、運動量の確保と状況に応じた判断とその動きを引き出す上で有効であることが分かった。特に守備において、ボールを捕球しない人のアウトにしたいベースに入る動きや、もしものことを考えてカバーや次のベースに動く動き、中継に入る動きなどを引き出す上で、大変有効であった。

キーワード：技能的負担と状況に応じた判断の内容の軽減，運動量，状況に応じた判断とその動き

1. はじめに

(1) 本研究の背景

体育科教育における今日的な課題として、子どもたちの体力低下や、運動する子とそうでない子の二極化傾向が挙げられる。このような課題に対して、学習指導要領では、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力を培う観点から、指導内容の明確化・体系化や、児童の発達の段階を踏まえた指導の実践が求められてきた。また、2020年の東京オリンピック競技大会・東京パラリンピック競技大会開催を契機に、子どもたちの運動・スポーツに対する関心や意欲の向上を図ることも求められている。今日の体育科教育には、率先して運動する習慣を身に付け、健康を増進し、豊かな生活を送るための基礎を培う指導の実践が求められている。このことは、体育の授業の中で運動・スポーツに対する関心や意欲の向上を図り生涯にわたって運動に親しむ資質や能力を培うことと同時に、現在の日常でも運動やスポーツを行う生活をするのが要求されている。

数十年前であれば、学童期の子どもたちは、

放課後や休日には近所の子どもたちが空き地や公園に集まって遊んでいた。遊びといっても子どもたち同士で自分たちができる範囲で、自分たちが楽しめるように創意工夫しながら簡易なルールとやり方の運動遊びを行っていた。場所も用具も、また人数もルールもその場で決められていたようであった。体育科の授業の中だけでなく、生活の中でも運動遊びや子どものスポーツが日常的に実施されるように、子どもたちの好きな楽しい運動遊びを開発し、子どもたちが運動遊びの楽しさを獲得する必要がある。

2. 研究の手順

対象教材（目的）

教材開発として捉えた対象は、ベースボール型のボール運動とした。

一昔前では野球はとても人気があり、男の子たちのほとんどが野球をして遊んでいた。野球といっても、本格的な正式の野球ではなく野球まがいの子どもの運動遊びである。本研究で取り上げる「ボール運動」ベースボール型の運動は、スポーツの野球に繋がる小学校段階での教材開発である。

研究の手順

授業者は大澤とし、対象学級は大澤学級の6年生とした。授業者が主として研究を進めたが、随時様々な角度から江川体育主任を中心に体育教員同士の議論を重ねた。体育部会を開催し、大学の教員も加わって検討を加えた。本年6月に行われた本校の中間研究発表会にその授業を公開した。その後、実施した授業から得た資料から検証を行った。授業の検証においても授業者が主となって行った。

3. 附属小学校における「ゲーム」・「ボール運動」領域（集団種目）の考え方

本校では、「ゲーム」・「ボール運動」領域の中で大切にしているのが、<図表1>に示した「集団種目における運動の見方・考え方」である。

まずは、運動の全体を捉え、攻撃面ではゲームにおける得点までのイメージをもたせること、守備の場面では、得点を取らせないイメージをもたせることを大切にしている。そして、そのイメージを具現していくために必要となってくるのが、ボールの動き（ボール運び）に伴う状況判断とその動きである。「何を」（プレーの選択）「どこへ」（スペース・空間的要素）、「いつ」（タイミング・時間的要素）の3つの視点で状況判断ができるようにしている。ゲームにおいては、イメージを具現していくための、この状況判断とその動きを最も大切であると考えている。例えば、ゴール型のバスケットボールにおいて、「どこへ」を視点にしてその状況を判断し、相手のいないところに走り込む動きや、「何を」を視点にして、シュートをするのか、パスをするのか、ドリブルをするのかを判断して動くことなどは、違うゴール型の種目であるサッカーやハンドボールにおいても生かされてくると考えているからである。

面白さは、攻撃側と守備側でベースをめぐる攻防にある。ベースボール型では攻撃側と守備側が明確に分かれており交互に行うことになる。攻撃の時は1つでも先の塁に進塁すること、守備の時には1つでも進塁を防ぐことである。しかしながら、野球遊びの経験が少ない子どもたちにとって、バットで小さなボールを打つこと

や、小さなボールを捕ったり、ねらったところに正確に投げたりすることに技能的難しさがある。また、タッチプレー等のルールは複雑で分かりにくく、子ども達の学習意欲を低下させることにもつながりやすい。さらには、動いている時間が短く、運動量の確保という面でも課題がある。

もちろん、これらの状況判断とその動きができるようになるためには、位置関係を把握すること、ボール操作や身体操作も必要であるため、これらの指導もしていかなければならないと考えている。

<図表1 集団種目における運動の見方・考え方>

訪 ね の 経 緯	低学年	中学年	高学年
運動の全体	ゲームにおける得点までのイメージ (攻撃のリズム・バランスのよい広がり)		
部分の動き	ボールの動き (ボール運び) にもなる状況判断 「何を」 (プレーの選択) → 「どこへ」 (スペースへの意識) → 「いつ」 (タイミングへの意識)		
動きを支える要素	位置関係		
	・ゴールやネットと自分の位置	・相手に対するコート内での位置	・味方と相手に対するコート内での位置
	ボール操作や身体操作		
	・自分の技能の把握	・相手の技能の把握	・相手と味方の技能の把握

4. 状況に応じた判断とその動きを身に付けさせる教材の開発

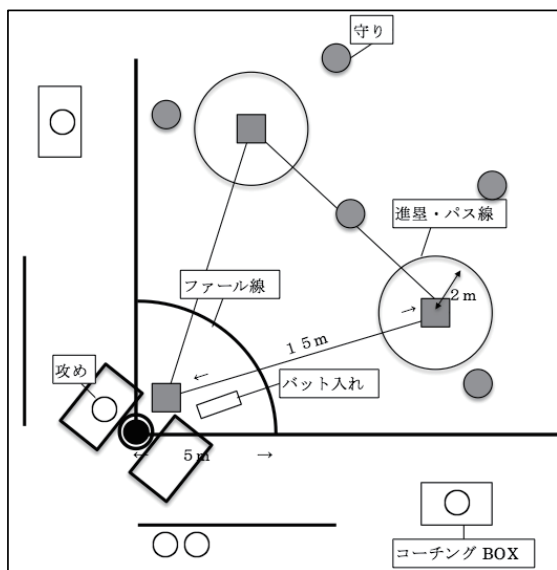
学習指導要領においては、第5学年及び第6学年の目標及び内容のベースボール型のところに、「止まったボールや易しく投げられたボールを打ったり、イニング終了の仕方を工夫したりして攻守交代が繰り返し行えるように簡易化されたゲームをする。(ア)止まったボールや易しく投げ上げたボールを打ったり走塁をしたりして攻撃をし、また、それを阻止するために捕球したり送球したりして、攻守を交代するゲームができるようにする。(イ)得点をとるための出塁と進塁ができ、また、チームとして守備の隊形をとってアウトにする(進塁を防ぎ、得点を与えないようにする)動きができるようにする。」と示されている。

学習指導要領を踏まえ、技能的負担や状況に応じて判断すべき内容を軽減できるようにルールや場を工夫した「ふぞくっ子ベースボール」を考案した。そのルールと場の設定については<図表2>、<図表3>に示した。

<図表2 ルール>

- ・1チーム5人の8チーム
- ・ゲームは3回の裏まで
- ・ティーから5mの線をボールが出ない場合は、ファールとなる
- ・打ってから走る際、所定の場所にバットを置かないとアウトになる（安全面から）
- ・打者は、打ったらどこの塁までいけるかを判断して走る（進塁線を出て、先に次の塁を踏まれたらアウトとなる）
- ・残塁者は、打者が打ったら必ず1つ先の塁に走らなければならない（塁がうまっていなくても）
- ・フライが上がって捕球をされた際、残塁者は進塁線を出ていてももどることができる
- ・攻撃は、打者一巡するまで（5人）
- ・止まっているボールを打つ（ティーボール）
- ・3ストライクで打者はアウトとなる
- ・ホームを踏んで1点となる
- ・一塁は、駆け抜けることができる
- ・アウトにされなかった打者は塁に残る
- ・進塁後、進塁線を出たら、さらに1つ先の塁に進まなければならない（先にボール保持者に塁を踏まれたらアウトとなる）
- ・パス線よりも外でボールを捕球した場合は、パスをしてアウトにしなければならない（中の場合、そのまま捕球者がベースを踏んでもよい）
- ・守備チームは、1イニングに1回タイムをとって作戦会議をすることができる
- ・暴投の際は、1つだけ進塁できる

<図表3 場の設定>



このようなルールや場を設定したのは、楽しみながら学習しやすくするために、以下のような観点で考慮した工夫である。

<攻撃面>

- ・出塁するためにはどこに打てばよいかや、進塁させるためにはどこに打つとよいかの判断をしやすくするために、三角ベース（1塁、2塁）にした。
- ・次の塁に進むべきかどうかの判断を、ランナーだけではなく、グループの仲間と一緒に行うことができるようにするため、コーチングBOXを設けた。

<守備面>

- ・ボールに触る機会を増やすために、1チーム5人にした。
- ・どこでアウトにしたらよいかの判断をしやすくするために、ダイヤモンド（1塁、2塁、3塁）よりも三角ベース（1塁、2塁）にして簡易化した。
- ・ファール線よりも内側に一塁、2塁ベースを設定した。そのために1塁ベース付近で守る人も味方が1塁に投げってくるボールを捕球するだけではなく、飛んできたボールを捕球する機会が増える。そして、そのことで判断して動かなければならない人が増える。
- ・進塁線をつかった。ランナーは、進塁線（パス線）を出たら次の塁に進まなければならないので、タッチプレーがなく、守備側の判断がしやすい。
- ・ベースの周りのパス線（進塁線）よりも外でボールを捕球すると、自分でベースを踏むことができず、誰かがベースに行き、パスをしなければならないため、ボール捕球者以外にも判断をして動かなければならない状況が生まれる。
- ・次の塁でアウトにする動き、カバーに入る動きが生まれ、守備者のほとんどが判断をして動かなければならない状況が生まれる。

5. 授業の実施と分析方法

(1) 対象学級・授業

- ・岐阜大学教育学部附属小学校6年1組（男子20名、女子20名）
- ・平成27年6月20日（土）
- ・「ふぞくっ子ベースボール」全7時間中の

5 時間目

(2) 分析の方法

- ①試合の様子をビデオ撮影し、攻撃面においてどのような判断をしているのか、どのように動いているのかを分析する。
- ②試合の様子をビデオ撮影し、守備面においてどのような判断をしているのか、どのように動いているのかを分析する。
- ③作戦タイム中の様子をビデオで撮影し、児童の会話から、児童の思考や判断を見取り、その後の動きと関連させて分析する。

6. 分析と考察

(1) 攻撃面の分析

ゲームの攻撃の様子をビデオから、ランナーがいない時、ランナーが1塁にいる時、ランナーが2塁にいる時、ランナーが1・2塁（満塁）にいる時について、1塁側か、2塁側か、真ん中のどこへ打ったのかについて分析をした。その結果が<図表4>である。

<図表4 打撃方向>

	出現回数		1塁側		2塁側		真ん中	
	(回)	(%)	(回)	(%)	(回)	(%)	(回)	(%)
ランナーがいない時	43		3	6.98	26	60.47	14	32.56
ランナーが1塁にいる時	31		14	45.16	10	32.26	9	29.03
ランナーが2塁にいる時	11		2	18.18	6	54.55	3	27.27
ランナーが1・2塁(満塁)の時	12		4	33.33	2	16.67	6	50

ランナーがいない時、2塁側に打ったのが60.47%、真ん中に打ったのが32.56%、合わせると93.02%であることから、自分が出塁するために、1塁から離れたところに向かって打っていることが分かる。ランナーが1塁にいる時には、1塁側に打ったのが45.15%、真ん中に打ったのが29.03%で、合わせると74.19%であることから、1塁ランナーを進塁させようと、2塁から離れたところに向かって打っていることが分かる。ランナーが2塁にいる時には、2塁側に打ったのが54.55%、真ん中に打ったのが27.27%で、合わせると81.82%であることから、2塁ランナーをホームに進塁させつつ、自分も出塁しようと1塁から離れたところに向かって打っていることが分かる。ランナーが1・2塁（満塁）にいる時

には、1塁側に33.3%、真ん中に50%で、合わせると83.33%であることから、2塁ランナーと1塁ランナーを進塁させるために2塁から離れたところに向かって打っていることが分かる。

これらのことから、三角ベースにしたことで、起こりうる攻撃の場面が少なくなり、ランナーがいるのかいないのか、どこにランナーがいるのかの状況に応じて打つ方向を考えて打つことができたと言える。



また、コーチングBOXから身振り手振りを入れながらの「止まれ!」「ストップ!」「いけいけ!」「走れ!走れ!」「回れ!回れ!」「ゴー!」という声がたくさん出ていた。ランナーが次の塁に進むかどうかの判断をする際の助けになっていたとともに、自分自身にとってもボールの位置を見てランナーがどうするのが良いかの状況判断をする機会ができ学習することになったと考えられる。



しかしながら、1塁側や2塁側をねらって打とうとしても、技能が伴わず、思ったところに飛ばなかった場面が見られたことから、技能面での指導が課題として挙げられる。

(2) 守備の分析

ゲームの様子をビデオから、相手の全打席に対して、守備者がそれぞれどんな動きをしたのか、<図表5>のように分類をして分析した。<図表6>は、8グループの2試合の5人の動きを分析したものである。同様に1グループの2試合、3グループの1試合、4グループの2

試合，5グループの2試合，6グループの1試合についても分析した。

<図表5 守備の動き>

a…捕球	b…1塁	c…2塁
d…ホーム	e…1塁カバー	f…2塁カバー
g…3塁カバー	h…中継	
i…捕球しに行ったが取れない		
j…動かない	k…動く必要がない	

<図表6 実際の動き>

	⑧-1	⑧-2	⑧-3	⑧-4	⑧-5
78	a	b	c	e	i
79	a	b	c	e	d
80	i	d	c	b→g	a
81	a(フライ)	k	k	k	k
82	i	b→d	c	a→g	h
83	a	b	c	e	i
84	a	d	c	b	j
85	a	h	c	g	d
86	a	d	c	g	h
87	a	h	g	g	d
88	a	c→h	b	j→c	j→d
89	i	d	b	c	a
90	e	d	b	c	a
91	j	c	b	f	a
92	a	d	d	i	h
93	a	c	b	i	i
94	j	c	b	f	a
95	a	c	b	d	h
96	i	a	i	d	d
97	k	k	k	k	k

<図表7>は，分析できしものをまとめた表である。<図表7>から，分析できた全てのゲームにおいて，動かない(j)が出てきた確率は，97打席中32回であり，約31.9%であった。しかし，2人が動かなかった確率は1.03%であること，3人以上が動かなかった確率が0%であることから，打者が打ったボールを捕球する児童と，その捕球者から送られてくるボールをベースのところで捕球する児童以外の児童もよく動いていて運動量があることが分かる。また，複数の塁に動いた確率も75%あることや，カバーの動き(e, f, g)の出現率が34.02%，中継の動きの出現率が18.56%あることから，状況を判断し，次のことを先読みして動いていること

が分かる。さらには，「c→h」という具合に，一度判断して動いてから，相手の状況に応じて判断をし直し，さらに動き直す姿も見られた。

<図表7>

	回数(回)	全打席数に対する出現率(%)
分析できた全打席の回数	97	
動かない(j)が出現した回数	32	32.99
1打席において動かない(j)が1人出現した回数	31	31.96
1打席において動かない(j)が2人出現した回数	1	1.03
1打席において動かない(j)が3人出現した回数	0	0
1打席において動かない(j)が4人出現した回数	0	0
1塁に動いた(b)回数	64	65.98
2塁に動いた(c)回数	33	34.02
3塁に動いた(d)回数	18	18.56
複数の塁に動いた回数(ex. 1塁にも2塁にも動く)	75	77.32
1打席において動かない(j)が5人出現した回数	0	0
カバーの動き(e, f, g)が出現した回数	33	34.02
中継の動きが出現した回数	18	18.56
動かなくてもよい(k)が出現した回数(HR, 相手の反則など)	10	10.31

これらのことから，この場やルールが状況に応じた判断とその動きを身に付けさせる上で有効であったと言える。

但し，同じ児童が同じ動きをすることが多かったことが課題として挙げられる。

1イニング中にとることのできる1回のタイムを有効に活用し，<図表8>，<図表9>のような話し合いが行われていた（ビデオより聞き取り）。



<図表8 ビデオより聞き取り>

※ランナー1・2塁の状況でタイムを要求

(聞き取れず前略)

A:「〇〇さんはあんまり後ろに飛んでこんけど、飛んできた時のために俺が一応後ろに行くで、4人は前に行って！」

B:「オッケー！」

A:「捕ったらホームね。」

C:「オッケー！」

D:「それでいこう！」

E:「オッケー！」

このタイム後、Aが外野に1人行き、残りの4人が前進守備をした。1塁側に守っていたCのところにボールが行き、捕球後そのままホームに走ってベースを踏み、アウトにすることができた。



このタイム後、予想通りにボールが外野に飛んでいき、Cがボールを捕球した。Dは2塁ベース、Eはホームベース、Bはホームのカバー、Aが中継に入った。作戦通りに全員が動いたが、Cからのボールを中継のAがハンプルしたため、ホームまでボールがうまく繋がらず失点を許してしまった。しかし、その状況を打破する策を自分たちで考え、動くことができた。

このように、1イニングで1回のタイムを取れるようにしたことで、今の状況をどうしたら切り抜けられるかをグループのみんなで考え、判断して動くことにつながったと言える。



しかしながら、捕る、投げるといった技能がうまくいかないことから、よい判断をして動いても結果として繋がっていない場面が見られた。

<図表9 ビデオより聞き取り>

※ランナー2塁(満塁)の状況でタイムを要求

(前略)

A:「終わったことは、とりあえずいいで、次どうする？」

A:「次の〇〇君は、多分外野までボールが飛んでいくで、BちゃんとCちゃん位置を逆にしたら？」

D:「俺もおるし。」

C:「そっか。」

E:「で、カバーに入るのは誰？」

A:「後ろに飛んでいったらCちゃんが捕って、私が中継に入って、Bちゃんホームのカバーね。」

A:「D君は2塁で、E君は、ホームに行ってね。」

D:「オッケー！」

E:「うん。1塁がダメやったらすぐホーム行く。」

C:「あと、呼んでね。ボールもらいたい時にこっちこっちって！」

E:「うん。オッケー！よし！」

6. 成果と今後の課題

(1) 研究の成果

- 技能的負担や状況に応じて判断すべき内容の軽減した教材を開発したことで、子どもたちは、男女問わず、楽しく意欲的にベースボール型の授業に取り組むことができた。
- 技能的負担や状況に応じて判断すべき内容の軽減した教材を開発したことで、一部の児童だけでゲームが進んでいくことがなく、運動量を確保することができた。
- ゲーム・ボール運動で大切にしていきたいと考えている状況に応じた判断とその動きを、攻撃面、守備面の両面で引き出すことができた。

(2) 今後の課題

- 打つ、投げる、捕るといった技能面の指導を充実させていくことが、状況判断だけで止まらず、判断した後の動きにも繋がっていく。

7. 終わりに

今回は、たくさんの児童が動けて運動量が多く、状況に応じた判断とその動きができるような、技能的負担と状況に応じて判断する内容が軽減された6年生のベースボール型の教材を研究してきた。教材を開発し、実践していく中で、上記で述べたような成果と課題が出てきた。技能面の習熟などの課題は、6年生の学習の中での充実を図っていくことも無論大切であるが、それだけでは習熟は難しい。中学年、高学年のベースボール型ゲーム・ボール運動を通して習熟を図っていく必要があると感じた。また、状況に応じた判断とその動きも、中学年でどこまで学習してきたかによって高学年の内容も少し変わってくると考える。よって、今後は、学年の発達段階を考えて中学年、高学年で系統立てた教材や指導の在り方を考えていきたいと考えている。

<参考文献>

- [1] 文部科学省 (2008) 小学校学習指導要領解説－体育編－ 東洋館
- [2] 岐阜大学教育学部附属小学校 (2015) 中間研究報告「仲間と共に、学びの価値を創り出す児童の育成」 岐阜大学教育学部附属小学校
- [3] 一般社団法人日本野球機構 (2015) 「みんなが輝く やさしいベースボール型授業」 一般社団法人日本野球機構

〈資料 1. 単元計画〉

【単元目標】○技能：守備の位置や残塁者の位置に応じて打つたり、守備の状況やボールの位置に応じて進塁したりして攻めることや、打者や残塁者の位置に応じて守備位置を変えたり、相手の位置やボールとベースの距離に応じて送球したりして守るゲームをすることができる。

- 態度：仲間の動きやグループ全体を見て、教え合い、認め合い、要求し合いながら、楽しく運動に取り組むことができる。
- ◎思考・判断：「何を」「どこへ」を視点にして、攻守共に状況に応じた動きを追求することができる。

時	学習内容	学習活動	教師の指導・援助
1	<p>【計画・試しのゲーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○捕る、投げる、走る、打つの基本的な技能を身に付けることができる。 ○ふぞくっ子ベースボール①のやり方やルールを覚えることができる。 ●準備の仕方を覚え、協力して準備することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・グループ内の役割決め。 ・「投げる」「捕る」「走る」「打つ」の基本的な技能の練習。 ・ゲームの進め方やルールの確認。 ・試しのゲームを行う。 	<p>教師の指導・援助</p> <ul style="list-style-type: none"> ○「イチ ニー サン」のリズムで打つように指導する。 ○膨らんで塁を回るように指導する。 ○ボールの正面に入って捕球するように指導する。 ○受け手のことを考えた送球するように指導する。 ●協力して準備をしているグループや、教え合って活動しているグループを認め、価値付ける。
2	<p>【動きの追求と練習ゲーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○守備位置や残塁者の位置に応じて、打つ方向を決め、残塁者が進塁できるバットイングをすることができる。 ◎「どこへ」を視点にして、守備位置や残塁者の位置に応じて、一塁側か二塁側か、三塁側のどこへ打つたら進塁させることができるかを判断することができる。 	<p>【単位時間の流れ】</p> <ul style="list-style-type: none"> 準備・準備運動 <ul style="list-style-type: none"> ・基本練習を含む準備運動 全体計画会 <ul style="list-style-type: none"> ・本時の視点やめざす動きを仲間と共有する ゲームI <ul style="list-style-type: none"> ・インニングに1回のタイムアウト ・課題解決を図るためのゲーム ・視点を基にした仲間とのかわり 中間研究会 <ul style="list-style-type: none"> ・必要に応じて、全体で課題や解決方法を確認したり、よい姿を交流したりする ゲームII <ul style="list-style-type: none"> ・1回表裏→作戦タイム→2回表裏 ・課題解決を図るためのゲーム ・視点を基にした仲間とのかわり 全体反省会 <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの結果と追求の過程を結びつけて振り返る 	<ul style="list-style-type: none"> ○打つ方向に合わせて、スタンスを変えようように助言する。 ○残塁者の進塁、得点につながる打撃を認め、広めていく。 ◎残塁者の意識をもたせられる声かけをする。
3	<p>【本時何を取り上げるかは、実態に応じて決定】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○打者の技能や残塁者の位置に応じて、守備位置を変えたり、残塁者の位置とボールの位置に応じて適切な場所を送球したり、適切な場所に移動して補給したりして守ることができ。 ◎相手の位置やボールとベースの位置関係に応じて「何を」を視点として、捕って送球するのか、送球を受け取る側を回すのかの判断と、「どこへ」を視点にして、残塁者をアウトにするのか、打者をアウトにするのかの判断をすることができる。 	<p>＜攻撃（打撃）＞</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分の出塁のみを考えた打撃。 ・出塁、進塁を簡単に許してしまおう守備。 ・無謀な走塁。 <p>＜守備＞</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出塁、進塁を防ぐ守備。 <p>＜攻撃（走塁）＞</p> <ul style="list-style-type: none"> ・得点につながる走塁。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ボールを捕球しない人の動きを助言していく。 ◎打者、残塁者の位置、ボールとベースの距離に応じて的確な判断をしてアウトにした動きを認め、広げていく。 ◎「一塁」「二塁」などの声を周りにかけ、みんなまで判断していけるように助言する。
4	<ul style="list-style-type: none"> ○守備の状況やボールの位置に応じて進塁したり、止まったりすることができる。 ◎「何を」を視点にして、守備の状況やボールの位置に応じて、進塁をするのか、止まるのかの判断をすることができる。 	<p>＜攻撃（走塁）＞</p> <ul style="list-style-type: none"> ・得点につながる走塁。 <p>＜守備＞</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「何を」を視点に、進塁をねらうか、止まるかの判断が必要 	<ul style="list-style-type: none"> ○ボールの位置や相手の守備の状況を見ながら走るように助言する。 ◎ボールの位置や相手の守備の状況から、的確な走塁をした姿を認め、広めていく。 ◎「いけ」「止まれ。」の声を周りにかけ、みんなまで判断していけるように助言する。 ●教え合い、認め合って取り組んでいるグループを認め、広める。 ●グループの仲間にプレーの要求をしている姿を認め、広める。
5	<p>【リーグ戦】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○守備の状況や走者の位置、ボールとベースの距離に応じて、攻めたり守ったりするゲームをすることができる。 ◎「何を」「どこへ」「いつ」を視点にして、攻守共に状況に応じた動きを追求することができる。 ●仲間の動きやグループ全体を見て、教え合い、認め合い、要求し合いながら、楽しく運動に取り組むことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・審判など、自分たちによるリーグ戦の運営。 ・これまでの学習をグループとして何を意識して取り組み、動きを高めてきたかについて振り返り、高まった動きを認め合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎攻撃、守備において、「何を」「どこへ」を視点にして判断し、よりよい動きを追求しているグループを認め、価値付ける。 ●仲間のプレーを認め、喜び合っているグループや、仲間にプレーの要求をしているグループを認め、広めていく。
6	<p>【リーグ戦】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○守備の状況や走者の位置、ボールとベースの距離に応じて、攻めたり守ったりするゲームをすることができる。 ◎「何を」「どこへ」「いつ」を視点にして、攻守共に状況に応じた動きを追求することができる。 ●仲間の動きやグループ全体を見て、教え合い、認め合い、要求し合いながら、楽しく運動に取り組むことができる。 	<p>【リーグ戦】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・審判など、自分たちによるリーグ戦の運営。 ・これまでの学習をグループとして何を意識して取り組み、動きを高めてきたかについて振り返り、高まった動きを認め合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎攻撃、守備において、「何を」「どこへ」を視点にして判断し、よりよい動きを追求しているグループを認め、価値付ける。 ●仲間のプレーを認め、喜び合っているグループや、仲間にプレーの要求をしているグループを認め、広めていく。
7	<p>【リーグ戦】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○守備の状況や走者の位置、ボールとベースの距離に応じて、攻めたり守ったりするゲームをすることができる。 ◎「何を」「どこへ」「いつ」を視点にして、攻守共に状況に応じた動きを追求することができる。 ●仲間の動きやグループ全体を見て、教え合い、認め合い、要求し合いながら、楽しく運動に取り組むことができる。 	<p>【リーグ戦】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・審判など、自分たちによるリーグ戦の運営。 ・これまでの学習をグループとして何を意識して取り組み、動きを高めてきたかについて振り返り、高まった動きを認め合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎攻撃、守備において、「何を」「どこへ」を視点にして判断し、よりよい動きを追求しているグループを認め、価値付ける。 ●仲間のプレーを認め、喜び合っているグループや、仲間にプレーの要求をしているグループを認め、広めていく。

〈資料 2. 授業計画〉

本時の目標 (5/7)

- 技能：打者の技能や残塁者の位置に応じて、守備位置を変えたり、残塁者の位置とボールの位置に応じて適切な場所に送球したり、適切な場所に移動して補給したりして守るゲームをすることができる。
- 態度：仲間の動きやグループ全体を見て、教え合い、認め合い、要求し合いながら、楽しく運動に取り組みることができる。
- ◎思考・判断：相手の位置やボールとベースの位置関係に応じて「何を」を視点として、獲得して送球するのか、送球を受け取る側に戻るのかの判断と、「どこへ」を視点にして、残塁者をアウトにするのか、打者をアウトにするのかの判断をすることができる。

本時の展開

	学習活動	研究内容に関わって	仲間と共によりよい動きを求め続ける姿 (留心の姿)	教師の指導・援助
<p>【準備・準備運動】 ◇準備、準備運動をする。 ・打撃練習 ・ベースランニング など</p> <p>【全体計画会】 ◇本時の課題を確認する。 ◇相手に点数を取られないゲームをしよう。</p> <p>◇本時大事にする追求の視点を理解する。 ◇グループ会で本時の作戦を立てる。</p>	<p>研究内容 2- (1) に関わって ①実際に守備位置についてもらいランナーが1塁にいる時の守り方について全体で考える。ボールを獲得する人の状況に応じた動きと、ボールを獲得しない人の動きを考えることができるようにする。 ②全員を集め、「何を」「どこへ」を視点として、状況に応じてみんなでの判断し、動いていくことを抑える。 ③他の状況における守り方についても、グループでどのように動くのかの作戦を立てたり、ゲームの中で確認を合ったりするように促す。</p> <p>研究内容 2- (2) に関わって 1 イニングの中で1回の作戦タイムをとることができるようにする。そうすることで、現状をいかに無失点に、または最少失点で切り抜けることができるか話し合っって打開策を考え、グループで共有できるようにする。</p> <p>研究内容 2- (3) に関わって ①作戦タイムにおける言葉かけ 「次、どこでアウトにしていくとよさそう？」 「どうしていくとよさそう？」 「〇〇さんは、どう考える？」 「〇〇さんは、みんなにどのよう動くてほしいの？」 「みんなの考えを受けて、どうしていくとよさそう？」 ②ゲーム中における言葉かけ i) プレーと判断を結びつけた価値付けの声 ・相手の位置やボールとベースの位置関係に応じて「何を」を視点として、獲得して送球するのか、送球を受け取る側に戻るのかの判断や、「どこへ」を視点にして、残塁者をアウトにするのか、打者をアウトにするのかを判断して進塁を防いだり、アウトにしたりした動きをプレーと判断を結びつけて価値付けしていく。 ii) 課題に気が付かせる声 ・失点につながった原因を指摘し、どういう判断をして、どのように動くよかつたかを考えることができるようにする。 iii) 次のプレー (作戦) を促す声 ・現状を打開するために、「次、どこでアウトにする？」 「〇〇でアウトにできそうでなかつたらどうする？」など声をかけ、どのように動くよかつたかを考えさせ、それをグループで共有できるようにする。</p>	<p>仲間と共によりよい動きを求め続ける姿 (留心の姿) ◇単位時間の見直し 「残塁者をできるだけ進塁させないこと、残塁者を増やさないよう」を意識したからよさそうだな。」 「守備位置なども打者に合わせて変えていけるとよさそうだな。」</p> <p>◇単位時間の追求 本時の課題に関わった発言する声 (要求する声) 【ゲーム前作戦タイム】 ・「残塁者をアウトにできる微妙なタイミングの時は、無理をせずに打者をアウトにしていこう。」 ・「〇〇君が打ってくるときには、全体的に後ろに下がろう。」 ・「みんなどこに投げるのかわからないから、みんなも打つ方向を聞いていこう。」 【ゲーム中】 ・「1塁!」「2塁!」 ・「もつと下がって。」 ・「今1塁にいるから、まずは2塁でアウトにしていこう。」 ・「2塁無理! 1塁!」 ・「もつと早めにベースに移動して。」 【ゲーム中の作戦タイム】 ・「ボールをうまく獲れなくてもいいから、後ろにやらないようにしよう。」 ・「今満塁だから、できればホームでアウトにしていこう。ダメなら1塁でアウトね。」 ・「〇〇さんがボールを獲得する時は、ホームに行つてキャッチをしてね。〇〇さんが獲得する時は、△△さんがホームに行つてね。」 ・「〇〇さんがボールを獲得する時は、無理をせずに1塁でアウトにすればいいよ。」 ・「みんなどこに投げるのかわからないよ!」</p> <p>◇単位時間の振り返り 「どこでアウトにするのかを瞬時に判断して、グループのみんなが共有して動くよかつたことが大切だ。」 「グループの仲間の技能に合わせて判断すること大切だ。」</p>	<p>教師の指導・援助</p> <ul style="list-style-type: none"> ●協力して準備・準備運動をしているグループを認め、広める。 ○本時の運動の行い方を説明する。 ◎前時までの運動のコツが本時の中でも使えそうであることを気に付けさせる。 <ul style="list-style-type: none"> ●教え合ったり、励まし合ったりして活動しているグループを認め、価値付け。 ◎プレーの合間に、「どこでアウトにする?」などと、思考を促す声をかける。 ◎「どこへ」を視点にして判断し、「1塁!」「2塁!」などと声をかけている児童を認め、広める。 ◎残塁者の位置とボールの位置に応じて適切な場所に送球したり、適切な場所へ移動して補給したりしている児童を価値付け、広める。 ◎「何を」を視点にしてプレーの指示を出している児童を認める。 ●仲間のがんばりや考えを認め合ったり、プレーの要求をし合ったりしているグループを価値付け、広める。 <p>評価指導【技能】 打者の技能や残塁者の位置に応じて、守備位置を変えたり、残塁者の位置とボールの位置に応じて適切な場所に送球したり、適切な場所に移動して補給したりすることができる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○振り返りをもとに状況に応じた動きができたグループを価値付ける。 ●声をかけ合ったり、要求し合ったりして活動ができた姿を価値付ける。 	
<p>【ゲーム I】 ◇失点が少なくなるための作戦を立ててゲームをする。 ◇「何を」「どこへ」を視点にして、状況に応じた声をかけ合い、グループで判断を共有しながら取り組む。</p> <p>【中間研究会】(必要に応じて) ◇作戦を交流する。 ◇ゲーム II でめざす動きを要求し合い、グループで作戦を共有する。</p> <p>【ゲーム II】 ◇自分たちで見つけた、共有したりしたことを基に、ゲーム II に取り組み。 ◇「何を」「どこへ」を視点にして、状況に応じた声をかけ合いながらグループで判断を共有しながら取り組む。</p> <p>【全体反省会】 ◇失点を少なくするための作戦や動き、追求の過程と関わらせながら振り返る。 ◇次の時間への見直しをもつことができる。</p>	<p>ii) 課題に気が付かせる声 ・失点につながった原因を指摘し、どういう判断をして、どのように動くよかつたかを考えることができるようにする。</p> <p>iii) 次のプレー (作戦) を促す声 ・現状を打開するために、「次、どこでアウトにする?」「〇〇でアウトにできそうでなかつたらどうする?」など声をかけ、どのように動くよかつたかを考えさせ、それをグループで共有できるようにする。</p>	<p>【ゲーム前作戦タイム】 ・「残塁者をアウトにできる微妙なタイミングの時は、無理をせずに打者をアウトにしていこう。」 ・「〇〇君が打ってくるときには、全体的に後ろに下がろう。」 ・「みんなどこに投げるのかわからないから、みんなも打つ方向を聞いていこう。」 【ゲーム中】 ・「1塁!」「2塁!」 ・「もつと下がって。」 ・「今1塁にいるから、まずは2塁でアウトにしていこう。」 ・「2塁無理! 1塁!」 ・「もつと早めにベースに移動して。」 【ゲーム中の作戦タイム】 ・「ボールをうまく獲れなくてもいいから、後ろにやらないようにしよう。」 ・「今満塁だから、できればホームでアウトにしていこう。ダメなら1塁でアウトね。」 ・「〇〇さんがボールを獲得する時は、ホームに行つてキャッチをしてね。〇〇さんが獲得する時は、△△さんがホームに行つてね。」 ・「〇〇さんがボールを獲得する時は、無理をせずに1塁でアウトにすればいいよ。」 ・「みんなどこに投げるのかわからないよ!」</p> <p>◇単位時間の振り返り 「どこでアウトにするのかを瞬時に判断して、グループのみんなが共有して動くよかつたことが大切だ。」 「グループの仲間の技能に合わせて判断すること大切だ。」</p>	<p>●教え合ったり、励まし合ったりして活動しているグループを認め、価値付け。</p> <p>◎プレーの合間に、「どこでアウトにする?」などと、思考を促す声をかける。</p> <p>◎「どこへ」を視点にして判断し、「1塁!」「2塁!」などと声をかけている児童を認め、広める。</p> <p>◎残塁者の位置とボールの位置に応じて適切な場所に送球したり、適切な場所へ移動して補給したりしている児童を価値付け、広める。</p> <p>◎「何を」を視点にしてプレーの指示を出している児童を認める。</p> <p>●仲間のがんばりや考えを認め合ったり、プレーの要求をし合ったりしているグループを価値付け、広める。</p> <p>評価指導【技能】 打者の技能や残塁者の位置に応じて、守備位置を変えたり、残塁者の位置とボールの位置に応じて適切な場所に送球したり、適切な場所に移動して補給したりすることができる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○振り返りをもとに状況に応じた動きができたグループを価値付ける。 ●声をかけ合ったり、要求し合ったりして活動ができた姿を価値付ける。 	