

「ヒット and ラン」 ～ “楽しさ” を追求するベースボール型ゲーム～

1. 学年・組 4年南組 35名

2. 目指す子供の姿

課題に対して、友達の見解も加味しながら、自分なりの考えを持ったり、考えを再構築して、実行に移すことができる子供

3. 本時における「子供とつくる学び」

ベースボール型は、手足を使ったり道具を操作したりしてプレーを行う。子供は、ボールを打つときに道具を使うことで、手足に比べてはるかに遠くに飛んだり、楽に前へ飛ばせたりすることを知っている。しかし、体育において、道具を操作し、プレーする競技は少なく、そのことから、技術的な能力差が生まれやすい現状がある。ゲームを見ても、攻撃時は思いっきりバットを振るのではなく、軽くバットに当てて全力で走るような姿が多く見られる。また、守備時には、打球が飛んでくることへの恐怖感や、打球が来た時以外の役割が分かりづらいことから参加が消極的になっているようにも感じる。この現状を見ると、子供が競技の持つ、“楽しさ” を実感できていないのではないかと考える。

授業者の考える課題は、ベースボール型に対する知識と技能のズレ、要するに「わかっているけど」である。できないという思考を脱却し、主体的に参加し、ゲームを楽しむことこそが子供が求めていることだと考える。この基盤を作ることで、自己の能力を伸ばす姿やチーム内での話し合いが生まれる活動に繋がっていく。

4. 「子供とつくる学び」を実現するための手立て

単元を通して大切にしたいことは、「わかる・できる・関わる」の3つである。これらの実現のために手立てとして2つの方法をとる。

1つ目は、ゲーム内での役割をはっきりさせることである。攻撃時、打者の役割は、打つ・走る・判断するなど多くのことが求められる。子供からすると1プレーにこれだけのことをするのは大変である。そこで、攻撃時は、打者と走者を分けて1プレーを行う。そうすることで、打者は、打つことに全力を注ぎ、走者は、思い切って走ることができる。これは、練習してきたことを活かすことにもつながる。また、打者と走者で事前に話しておくことで、作戦も生まれ、教え合いや学び合いにつながる良い機会になると考える。さらに、安全面でも、打った後にバットを離すことがないので、安心してプレーに参加することができる。

2つ目は、メモの活用である。ゲーム領域は、プレーしながら思考することが多い。活動の中で相手のよい所を見つけたり、良い作戦を思いついたりすることがある。それを残すことができれば、大きな学びにつながると考える。また、ゲーム・ボール運動は高学年になるにつれ、苦手と感じる子供も増える。技能だけでなく、メモの内容や振り返りを評価の対象に入れることで、思考や対話も増えて活躍できる場となる。

5. 教材について

本教材は、2チームが攻撃と守備に分かれて、規則的に交代し合ってゲームを行い、集団対集団で一定の回数内で得点を競い合うことを楽しむ運動である。攻撃側は道具を使ってボールを打ち、進塁していく。その中で、できるだけ、多くの得点を取るために作戦を考える。守備側はボールを捕ったり、投げたりして、進塁を防ぐ。そして、チーム内で協力し、できるだけ少ない失点になるように、早く走者をストップさせることや、アウトにすることを考える。

本単元では、攻撃時にラケットやバットを使ってボールを打つ。ラケットは、バットに比べて打つ面が広く、ボールを当てて前に飛ばすことが容易になる。一方、バットはラケットに比べて振りやすく、両手で握り操作することで力をボールに伝えることができ、より遠くに飛ばしたり、速い打球を打ったりすることができる。守備時には、手袋をつけるという選択肢を与える。守っているときに飛んできたボールを素手でキャッチしたり、止めたりすることは高度な技能である。そこで手袋をつけることで、飛んできたボールに対して手を出すことで、止めることが容易になる。これらの工夫を用いることで、苦手な児童もゲームに参加しやすい環境を整えることができる。また、得意な児童もより遠くに飛ばすことや、難しい打球も投げたり取ったりしてアウトにできるなどの、高いレベルの技能を目指すことができる。

6. 評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
ボールを打つ攻めや捕ったり投げたりする守りなどの基本的なボール操作をしている。また、守備の時、ボールを持たないときの動きを理解している。	ゲームの型に応じた簡単な作戦を考え、それを友達に伝えている。また、自分や友達、チームのよさや改善点を分析し、動作や言葉、絵図などを使って表現している。	規則を守り、運動に進んで取り組むとともに、友達の考えを認めて活動している。また、道具を大切に扱い、安全に配慮して活動している。

7. 単元計画

次	時	内容
1	1	ゲームをして、活動の見通しを立てる。
2	2	いろいろな打球を打つポイントを見つけよう。
	3	飛んできたボールを止める練習と狙ったところに投げる練習をする。
	4	ゲームの仕方を知り、試合をする。
	5	より多くの点を取るためのポイントを考える。★本時
3	6 7	簡単な作戦を立てて、試合をする。

8. 本時の目標

より多くの点を取るためのポイントを、プレーや交流から考え、ワークシートに表現している。【思考・判断・表現】

9. 本時の展開

