

つながり、知的な深まりを楽しむ子どもが育つ授業づくり（3年次）
～子どもが友だちの表現に「価値」を見見出すことが
できるようにするための教師の働きかけを通して～

体育科における「つながり、知的な深まりを楽しむ子どもが育つ授業」について

現行の学習指導要領では、各教科等の目標及び内容が「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」の3つの柱で再整理されている。そして、体育科における「知識及び技能」の目標には、「各種の運動遊びの楽しさに触れ…」(低学年)、「各種の運動の楽しさや喜びに触れ…」(中学年)、「各種の運動の楽しさや喜びを味わい…」(高学年)という言葉がある。つまり、体育科が目指す「豊かなスポーツライフの実現」に必要なことは、子ども一人一人が運動に楽しさや喜び、魅力を感じられることであり、そのためには、発達段階に応じて運動する楽しさを享受できるようにすることである。

それでは、運動する楽しさとは何か。「体を動かすこと」「技能が伸びること」「友だちとかがわること」等が運動する楽しさにつながる要素だと言われている。体育科の授業において、運動する楽しさは、決して「できた」時だけにあるのではなく、できるようになっていく過程、つまり、友だちと試行錯誤をくり返す中で、その運動ができるようになるための新たな発見をするところにもあると考える。そして、「～するといいことが分かった!」「～するとできた!」という自分の伸びを実感しながら各領域の知識及び技能を身に付けていくことが、体育科における「つながり、知的な深まりを楽しむ」ということではないだろうか。

新しい運動と出会った時、多くの子どもは「できるようになりたい!」「もっとうまくなりたい!」という思いをもっている。しかし、「難しそうだな…」「できないかもしれない…」という思いから消極的になってしまう子どももいる。そこで、教師はペアやグループの友だちと一緒に動いてみる場面を設定するとともに、「〇〇くんは、なぜできたのかな?」「どうすれば、〇〇さんのようにできるようになるかな?」と友だちの動きに目を向けられるように働きかけていかなければならない。それによって、初めは課題解決に消極的だった子どもも、「〇〇くんのようにすればできるかもしれない」「〇〇さんのようにやってみようかな」と少しずつ動き始めることができるようになっていく。そして、「どんなふうにやっているの?」「こんなふうにやっているよ」等とかかわりながら、友だちのよい動きを見たり、一緒に動いてみたり、友だちに自分の動きを見てもらったりする中で、その動きができるようになるためのコツを見付けようとする。自分の中で「できるようになってきた」という思いが強くなってくると、今度は友だちの動きにも目が向くようになり、「こうするといいよ」と見付けたコツを伝えようとする子どもも出てくるであろう。そうして、見付けたコツを言葉と動きによって学級全体のものとして共有していく。その後、自分が見付けたコツや友だちが見付けたコツを使ってもう一度動いて確かめたり、お互いにアドバイスをし合ったり励まし合ったりすることで、どの子どもがよりよい動きへと向かうことができるのである。

このように、よりよい動きを求めて友だちとつながり、知的な深まりを楽しむことができる授業を目指すことで、子ども一人一人が友だちと一緒に動きを高め合うとともに、運動する楽しさを味わうことができるようにする。そこで、体育科における「つながり、知的な深まりを楽しむ子どもの姿」を以下のように捉えた。

「どうすれば（その運動が）できるようになるのかな？」という「見方・考え方」を働かせながら、友だちとお互いの動きを見合う中で、見えてきたものを試したり伝え合ったりする活動を通して、本時におけるよりよい動きに向かおうとする姿。

「見方・考え方」を働かせながら本時におけるよりよい動きに向かおうとする時、そこには友だちの存在が欠かせないであろう。体育科の授業の中でも、特に「試しにやってみる場面」「もう一度やってみる場面」において、子どもは自分の動きと友だちの動きを比較し、「どうすればできるようになるのかな？（うまくできるようになるのかな？）」ということを経験するとともに、「次は～してみよう！」とそれらを動きで表現しようとするのではないかと考えられるからである。友だちと試行錯誤をくり返す中でそのよさに気づき、できるようになるためのコツを見付けるとともに、本時のねらい（よりよい動き）に向かうことができるのである。そして、どの子どもが「～するといいことが分かった！」「～するとできた！」という自分の伸びを実感することができる、即ち、知的な深まりを楽しむことができるようにするために、教師はそうした学習活動の中で、お互いの表現（動きや発言）に「よさ＝価値」を見出すことができるように働きかけていかなければならない。

以下に、子どもが友だちの表現に「価値」を見出すことができるようにするための教師の働きかけについて述べる。

1. 子どもを「共通の土台」に乗せるための働きかけ

(1) 主運動につながる動きづくり（運動遊び）をおこなう

単元全体を通して、授業初めに主運動につながる動きづくり（運動遊び）をおこなう場面を設定する。易しい運動にすることで、どの子どもも「やってみようかな」「やってみたいな」という思いをもって意欲的に活動することができるようにするとともに、主運動に必要な運動感覚を楽しみながら身に付けることができるようにする。そして、スモールステップで小さな「できた！」をくり返させることで、「できそうだな」という思いをもって主体的に動けるようにする。また、ゲームの要素（自分の記録や友だちとの競争）を取り入れることで、より意欲的に取り組むことができるようにする。

本時においては、動きづくりの場面で「ゴロゴロキャッチフライ」をおこなう。チーム内で3対2に分かれ、ゴロやバウンドならびに高いボールを投げ合い、捕ったら相手の取りやすいボールを投げる運動遊びである。ルールをシンプルにし、繰り返し実施することで、メインゲームで必要となるボールを投げたり捕ったりするといった動きを楽しみながら身に付けていくことができるようにする。同時に、相手が捕りやすい返球をしようとしていたり、暴投をしたときに全力でボールを追いかけていたり等、相手やチームのことを考えて動こうとしている態度を称賛し、チーム内でもそのような態度を認め合っていくような風土づくりをおこなう。主運動につながる運動感覚を培っていくとともに、仲間を大切にしたり、動きや、チームのために自分ができていることを全力でおこなうことのよさに気付かせていきたい。

(2) めあてから課題を引き出す

前時での子どもの状況や振り返りから、子どもの願いや困り感を把握しておく。そして、本時のめあてを確認する場面において、「ここをこうしたい！」「どうすればできるようになるのかな？」という子どもの思いから課題を引き出す。本時のねらい（よりよい動き）に向かえるようにするために、子どもが何をすればよいのか、何を考えればよいのかが分かるようにすることで、どの子どもが課題解決に向けて動き出せるようにする。その際、運動場面を図示等で可視化することで、子ども一人一人が自分の意

見（立場）をもちやすくするとともに、友だちの意見と自分の意見を比較したり手がかりにしたりすることができるようにする。

子どもたちは単元の前半で、「ボールを捕った人の周りに全員が集まって座ったらアウト」というルールでゲームをおこなっている。したがって、子どもたちは相手に得点を与えないようにするために、「打球方向に移動すること」を意識して動いていると考えられる。そこで、前時において、アウトゾーン（フープ）を1つ与えたうえで、「アウトにするには、必ずアウトゾーンへ送球すること。そして、ボールを送球した人以外の全員がフープへ集まって座ること。」といったルールに変更をする。今までのようにとにかく打球方向へ走っていけばいいというわけではなくなるので、子どもたちは守備における自己やチームの動きを見つめ直さざる得なくなる。「フープをどこに置くか。」「フープへ確実にボールが到達するにはどうすればいいのか。」等、守備について思考をし始める契機となると考えられるが、なかなか上手くいかないことが予想される。よって、前時の終末に「守備のどんな場面で、どんなことが上手くいかなかったか？」を問いかけ、ワークシート等に困り感や違和感を表現させておく。そして本時では、めあてを確認する際、「みんなで協力してアウトにしよう！」と投げかける。できるだけ相手に得点を与えないようにするために、「より早く」「確実に」といったキーワードを押さえたうえで、前時の困り感や違和感をもとに、「アウトゾーンから遠く離れたところにボールが飛んだら、どうすればいい？」という課題を引き出す。大量失点の可能性があるため、連携の必要性が高まってくる場面に敢えて思考を焦点化させることで、「今までみたいな動き方じゃだめだ。」「失点を少なくするには何か秘密があるはずだ。それを見つきたい。」といった課題解決への意欲を高めたい。また、アウトゾーンから遠く離れた打球を早く確実にアウトにするための作戦（動き）を確認する際、ホワイトボードを活用し、マグネットを動かすことで実際の場面をイメージすることができるようにする。課題の場面を可視化することで、「アウトゾーンから離れたところでボールを捕ったら、アウトゾーンに投げるのが難しい。」「途中でボールを受ける人がいるよね。」等、課題に対する自分の考えを持ちやすい状況を作りたい。

2. 子どもが友だちの表現に「価値」を見出すことができるようにするための働きかけ

(1) 試しにやってみる場面を設定する

本時のめあてから課題を明らかにした後、子ども一人一人が考えたことを試しにやってみる場面を設定する。その際、できている子どもには「〇〇さん、うまいね！」「今の動き、よかったね！」と称賛したり、「今の動きはどうだった？」と問いかけたりすることで、本時のねらい（よりよい動き）に向かえるようにする。また、それを見ている周りの子どもには「〇〇さんは、なぜできたのかな？」と問いかけることで、友だちのよい動きに目を向けられるようにするとともに、そのよさについて考えることができるようにする。そうして、運動している子どもも、友だちの動きを見ている子どもも、「見方・考え方」を働かせながら本時のねらい（よりよい動き）に向かえるようにする。

本時においては、「アウトゾーンから遠く離れたところにボールが飛んだら、どうすればいいか。」について考えたり見付けたりすることが課題となる。そこで、ゲーム①の場面において、全力でボールを追いかけたり、相手が捕りやすいボールを投げていたり、中継の役割をしていたりしている子どもを見取り、「ナイスプレイ！～がよかったね」と称賛したり、「今の作戦（動き）はどうだったかな？」と問いかけたりすることで、本時のねらいに向かうことができるようにする。また、攻撃側の子どもには、「兄弟チームのファンになろう」と投げかける。単元を通して、6Cカップに向けて兄弟チームで互いに動きのコツを探り合うこと、よさを認め合うことを確認しておくことで、ただ単に漠然と友だちの動きを見るのではなく、目的意識や必要感を有して「アウトゾーンから遠く離れたボール」を素早く確実にアウトに

していくための動きができている友だちを見付けることができるようにする。さらに、「〇〇さんたちは、どんな動きをしているかな?」「その動きはどうして必要なんだろう?」等と問いかけることで、友だちの作戦（動き）に目を向け、そのよさについて考えはじめることができるようにする。

(2) よい動きを全体で共有させる

「見方・考え方」を働かせながら本時のねらい（よりよい動き）に向かっている子どものよい動きを見取っておき、全体で共有させる場面を設定する。よい動きを見せる中で、「どこを見ればいいかな?」と投げかける。そして、「～はどのようになっていたかな?」「～って、どういうことかな?」等と問いかけることで、友だちの動きから子ども自身がよい動きのコツを見付けられるようにする。そして、見付けたコツを出し合わせ、言葉と動きによって全体で共有させることで、子どもを分かった状態にするとともに、本時のねらい（よりよい動き）に向かえるようにする。

本時においては、ゲーム①をふり返る場面において、まずは兄弟チーム同士で気付いたことを出し合わせ、ゲーム①における自身の役割を果たさせる機会を設定する。そして、「アウトゾーンから遠く離れたところにボールが飛んだとき、兄弟チームはどのように動いていたかな?」と問いかけ、中継者やカバーに対する気付きを黒板に図示させる。その際、「〇〇さんたちは、どんな気持ちでそんな動きをしているんだろう?」と全体に投げかけることで、「アウトゾーンから遠く離れたボール」を素早く確実にアウトにするための作戦（動き）の価値について考えることができるようにする。そうして、子どもから出てきた意見を、コツとして全体で共有させる。加えて、共有したことをもとにもう一度チームで作戦（動き）を確認させる時間を設け、ゲーム②に活かすことができるようにする。

(3) もう一度やってみる場面を設定し、価値付けたりさらなる働きかけをしたりする

よい動きのコツを共有させた後に、子どもがもう一度やってみる場面を設定する。その中で、子どもが全体で共有したことを意識しながら動くことができるかどうかを見取っていく。本時のねらい（よりよい動き）に向かっている子どもには、「見付けたコツを使って動いているね!」「～がよかったね!」等と積極的に称賛し、価値付けていく。一方で、意識して動くことができていない子どもには、よい動きに向かおうとしていることを称賛しながら、共有したコツをもう一度振り返らせるとともに、「〇〇くんは、どうしてできるのかな?」と、友だちのよい動きに目を向けさせる。また、「〇〇さんができるようになるためには、どうすればいいのかな?」と、その子どもとペア（グループ）の友だちに対してどのようなアドバイスをすればよいのかについて声がけをする等の働きかけをする。このような働きかけを通して、どの子どもが本時のねらい（よりよい動き）に向かえるようにする。

本時においては、「〇〇さんたちのように、アウトゾーンから遠いところからの送球は何人かでつないでいこう。」「自分がボールを捕らないときは、送球がそれたときのカバーができる場所に動こう。」等、共有したコツをもとに動きを工夫しながらゲームをしている子どもや、「〇〇さん、捕りやすいボールを投げてくださいありがとうございます。」等、友だちの動きを見て気付いたことを伝えようとしている子どもを見取っていく。そして、「確実にアウトゾーンへ送球するために、ボールをつなぐための動きができたね」等と積極的に称賛することで、友だちの作戦（動き）のよさに気付くことができるようにするとともに、それらを確かなものにしていくことができるようにする。

(4) 「ふり返し」の場面を設定し、自分の伸びを実感させる

田村学先生（國學院大學）は、著書「深い学び」の中で「ふり返し」の機能（意味）について以下の

ように述べられている。

- 学習内容を「確認する」ふり返し
- 学習内容を「現在や過去の学習内容と関連付けたり，一般化したりする」ふり返し
- 学習内容を「自らとつなげ，自己変容を自覚する」ふり返し

上記の中でも特に，本年度研究においては「自己変容の自覚」に着目する。「ふり返し」をおこなうことで，子ども一人一人が「～するといいことが分かった！」「～するとできた！」という本時における自分の伸びを実感することができるようにする。その際，「〇〇くんの動きを見て…」「〇〇さんの意見を聞いて，実際に試してみたら…」等，その要因（友だちの動きや発言）にも目を向けさせるようにする。そして，そうした子どもの発言を大いに称賛し，価値付けることで，次の学びに向かうことができるようにする。

本時においては，「アウトゾーンから遠く離れた打球」を素早く確実にアウトにするためには，「送球をつなぐプレイをすること」「送球がそれた際のカバーの動きをすること」「声を掛け合って，役割を分担すること」等が必要であるということが分かるとともに，それらができたかどうか（よりよい動きに向かうことができたかどうか）についてふり返らせる。そして，「友だちの作戦（動き）について考えながら動くことで，どのようなことを感じましたか？」と問いかけ，「〇〇さんたちがやっていたような，ボールを持っていなくても，全力で走ってボールをアウトゾーンにつなぐプレイをすることが大切だと思います。」等，友だちの作戦（動き）に価値を見出し，自身の動きに結び付けようとしている姿を引き出したい。

第6学年C組体育科学習指導案

日 時 令和3年12月3日(金) 5校時
場 所 運動場
指導者 堀地 洋生

1. 運動名 ボール運動(ベースボール型：ティーボール)

2. 指導観

高学年のボール運動における「ベースボール型」では、その行い方を理解するとともに、静止したボールやゆっくりとした速さで投げられたボールを打つ攻撃や、捕球したり送球したりする守備などのボール操作と、チームとしての守備の隊形をとったり走塁をしたりするボールを持たないときの動きによって、攻守交代が繰り返しおこなえる簡易化されたゲームを実施していく。今回取り扱う「ティーボール」は、ティーの上に乘せたボールをバットで打つことで攻撃をおこなう。投げられたボールを打つのではなく、止まっているボールを打つことにより、格段に技能が易しくなる。また、守備側にとっても、コントロールよくバッターに対してボールを投げること（野球やソフトボールにおけるピッチャーの役割）はなかなか難しいという側面がある。したがって、多くの子どもがゲームに取り組みやすくなることが期待される。加えて、一人一人に打撃をする機会が保証されるので、子どもたちが安心してプレイできる。そして、前述したような技能の易しさ、取り組みやすさを背景としつつ、チームで作戦を考えたり、作戦に応じた自分の役割を果たしたりしながら、チームで協力して一連のプレイを完成させることの達成感や喜びを味わうことができるゲームでもある。

本学級は体育の時間を楽しみにしている子どもが多く、新しい運動に出合った際にも、「早くやってみたい」「できるようになりたい」という思いをもって、積極的に運動へ取り組みようとする姿勢が見られる。「ハードル走」の学習でも、自分で選んだコースにおいて、できるだけ速く走り越えることができるよう、何度も挑戦する姿を見ることができた。しかしながら、運動をしている子どもに「どうしてできるようになったと思う？」と問うと、「分からない」という反応が多かったり、体育の学習における友だちの存在の必要性に気付いていなかったりする姿が見られる。また、「しっかり取り組みたい」「やってみたい」という思いはもっているものの、様々な外的要因で学習課題に集中して向かっていくことが難しい子どももいる。

本単元の指導にあたっては、以下の点について留意していきたい。

まずは、運動量の確保である。例えば、守備においては、単元前半では「アウトにするには、捕球した子どもの周りにチーム全員が集まり、座ること」とし、後半では、「アウトにするには、必ずアウトゾーンへ送球すること。そして、ボールを送球した人以外の全員がフープへ集まって座ること。」とする。一部の子どもが捕球や送球をしてアウトになるのではなく、チーム全員が走ったり、何らかの役割を果たしたりしないとアウトが成立しない環境を設定することで、否応なしに運動量が増えるようにしていく。

次に、ルールの簡易化である。多くの子どもがベースボール型のゲームの経験が少ないという実態を踏まえ、先程述べたようなアウトの成立のさせ方（走者の動きを意識しなくてよいルール）や打者は塁に残らないこと等、ゲームの構成をできるだけシンプルにする。そして、そのようなルールで何度もゲームを繰り返すことで、子どもが安心してゲームに参加できるようにする。

さらに、単元構成の工夫である。ゲームの経験が少ない子どもたちにとって、いきなりゲームをおこなうということは難しいであろう。したがって、「ボールを投げたり、捕ったり、打ったりして楽しもう。」を1つ目のねらいとし、ゲームにつながる運動感覚を培うことができるようにする。そして、「思い切り打って、ティーボールを楽しもう。」を2つ目のねらいとする。「打つ」ことに着目したのは、やはり子ども

もたちにとって遠くに打球を飛ばしたり,強くて速い打球を打ったりできるのが魅力的なのではないかと考えたからである。また,そもそもある一定「打つ」技能が高まらなければ,工夫して「守る」必要性が生まれないからである。よって,「遠くにボールを打つ」「ねらったところにボールを打つ」ということに重点を置き,それぞれのコツを見付けるとともに,それらを使ってボールを打つためのよい動きを身に付けることができるようにする。ここでの学習を土台とし,「協力して守って,ティーボールを楽しもう。」を3つ目のねらいとする。ここでは,「アウトにするには,必ずアウトゾーンへ送球すること。そして,ボールを送球した人以外の全員がフープへ集まって座ること。」ヘルールを変更する。「どのようにアウトにするのか」について,個々の動きを考えるとともに,チーム協力して素早く確実にアウトにすることができるよりよい動きについて追究していくことができるようにする。最後に,友だちの動きに対する思考の活発化である。学級の実態を踏まえると,どうしてもゲームの勝敗に目がいきがちになり,そこに至るプロセス(作戦や動き)が置き去りになることが予想されるので,単元を通して,「兄弟チーム」を設定し,単元最後の6Cカップに向けて協力しながら学習を進めていくこととする。ゲームをすることで勝敗を競い合うのではなく,互いに作戦や動きのよさを見出し合うことができるようにする。

本時においては,まず,動きづくりの場面で「ゴロゴロキャッチフライ」をおこなう。「膝を曲げてゴロを捕っているね」「相手が捕りやすい送球をしているね」等と子どもを称賛することで,ボールを投げたり捕ったりするためのよい動きができるようにする。次に,「みんなで協力してアウトにしよう!」と投げかけ,本時のめあてを確認する。「より早く」「確実に」といった守備の重要な要素をふりかえったうえで,前時の困り感や違和感をもとに,「アウトゾーンから遠く離れたところにボールが飛んだら,どうすればいい?」という課題を引き出す。また,ホワイトボードで課題の場面を可視化させることで,子どもが課題に対する自分の考えを持ちやすい状況を作っていくようにする。ゲーム①では,中継の役割等をしている子どもを見取り,「ナイスプレイ!〜がよかったね」と称賛したり,「今の作戦(動き)はどうだったかな?」と問いかけたりすることで,本時のねらいに向かうことができるようにする。また,攻撃側の子どもには,「兄弟チームのファンになろう」と投げかけ,目的意識や必要感を有して「アウトゾーンから遠く離れたボール」を素早く確実にアウトにしていくための動きができていた友だちを見付けることができるようにする。ゲーム①をふり返る場面では,「アウトゾーンから遠く離れたところにボールが飛んだとき,兄弟チームはどのように動いていたかな?」と問いかけ,中継者やカバーの動きに対する気づきを黒板に図示させる。その際,「○○さんたちは,どんな気持ちでそんな動きをしているんだろう?」と全体に投げかけることで,個人の気づきを全体の学習材として位置付けるようにし,作戦(動き)の価値について考えることができるようにする。ゲーム②では,共有したコツをもとに動きを工夫しながらゲームをしている子どもや,友だちの動きを見て気付いたことを伝えようとしている子どもを見取っていく。そして,そのような姿積極的に称賛することで,友だちの作戦(動き)のよさに気付くことができるようにするとともに,それらを確かなものにしていくことができるようにする。最後に,友だちの作戦(動き)に着目して思考した本時の姿をふり返らせ,そこで見出した価値を踏まえたうえでの自身の学びを表現させたい。

3. 目 標

- ティーボールの楽しさや喜びを味わい,その行い方を理解するとともに,静止したボールを打つ攻撃や,捕球したり送球したりする守備などのボール操作と,チームとして守備の隊形をとったり走塁をしたりするボールを持たないときの動きによって,攻守交代が繰り返し行える簡易化されたゲームをすることができるようにする。(知識及び技能)
- ルールを工夫したり,自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに,自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。(思考力, 判断力, 表現力等)
- ティーボールに積極的に取り組み,ルールを守り助け合って運動をしたり,勝敗を受け入れたり,仲間の考えや取組を認めたり,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。(学びに向かう力, 人間性等)

4. 評価規準 (学習活動に即した評価規準)

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①ティーボールのおこない方を理解している。 ②止まったボールをフェアグラウンド内に打つことができる。 ③打球方向に移動して捕球したり,送球したりすることができる。 ④得点を与えないようにするために,守備位置を変えたり,役割を分かって動いたりすることができる。	①自分のチームの特徴に応じて,得点を取るための作戦を立て,ゲームに活かしている。 ②「アウトゾーンから遠く離れた打球」に対するチーム内での自己の役割を意識して練習し,気付いたことを友だちに伝えている	①ティーボールに積極的に取り組もうとしている。 ②ルールやマナーを守り,仲間と助け合ってティーボールをしようとしている。 ③ティーボールの勝敗を受け入れようとしている。 ④用具の準備や片付け,採点などの役割を果たそうとしている。 ⑤ゲームや練習の中で互いの動きを見合ったり,話し合ったりする際に,仲間の考えや取組を認めようとしている。 ⑥ゲームや練習の際に,用具の片付けや場の整備をするとともに,用具の安全に気を付けている。

5. 指導計画(7時間扱い)

時間	主なねらい・学習活動	学習活動に即した評価規準		
		知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
1	1. オリエンテーション ・学習のねらいと進め方 ・用具等の使い方 ・ルール, 学習の場, 安全面 2. 動きづくり 3. 学習のふり返り			① (行動観察)
2	【ねらい①】 ボールを投げたり, 捕ったり, 打ったりして楽しもう。 1. 用具や場の準備, 動きづくり 2. 学習課題の確認 3. やってみる 4. 学習のふり返り, 後片付け			⑥ (行動観察)
3	【ねらい②】 思い切り打って, ティーボールを楽しもう。 1. 用具や場の準備, 動きづくり 2. 学習課題の確認 3. ゲーム①	① (行動観察)		④ (行動観察)
4	4. ゲーム①のふり返り 5. ゲーム② 6. 学習のふり返り, 後片付け		① (行動観察)	② (行動観察)
5	【ねらい③】 協力して守って, ティーボールを楽しもう。 1. 用具や場の準備, 動きづくり 2. 学習課題の確認 3. ゲーム①			⑤ (行動観察)
6 (本時)	4. ゲーム①のふり返り 5. ゲーム② 6. 学習のふり返り, 後片付け		② (行動観察)	
7	【ねらい④】 6Cカップを楽しもう。 1. 場の準備 2. 試合順, 役割の確認 3. ゲーム 4. 単元のふり返り, 後片付け	②③④ (行動観察)		③ (行動観察)

6. 本時の指導(6/7時間)

(1)目 標

- 「アウトゾーンから遠く離れた打球」へ対応するために,中継者になったり,送球が逸れた際のカバーをしたりすることができるようにする。(知識及び技能)
- 「アウトゾーンから遠く離れた打球」へ対応するためのコツを見付け,それを使ってゲームをすることができるようにする。(思考力, 判断力, 表現力等)
- ルールやマナーを守り,仲間と助け合って練習やゲームをすることができるようにする。(学びに向かう力, 人間性等)

(2)評価規準

- 「アウトゾーンから遠く離れた打球」に対するチーム内での自己の役割を意識して練習し,気付いたことを友だちに伝えている。(思考・判断・表現)

(3)準 備 物

バット,ボール,ホワイトボード,マグネット,カラーコーン,牛乳パック,フープ

(4)展 開

学習展開	○教師の働きかけ □評価規準(方法)
1. 動きづくり,場の準備をする ○ゴロゴロキャッチフライ ・ボールをよく見て捕るぞ。 2. 本時のめあてを確認する みんなで協力してアウトにしよう！	○「膝を曲げてゴロを捕っているね」「相手が捕りやすい送球をしているね」等と子どもを称賛することで,ボールを投げたり捕ったりするためのよい動きができるようにする。
・遠くに飛んだら,役割分担しないと・・・ ・上手く投げれなかったら,近くの人が拾いにいかないかん。 ・遠くからアウトゾーンに投げててもなかなか上手くいかなでね。途中で投げる人がいる。 3. 試しにやってみる ・○○さんたちは,みんなが全力でボールを追いかけて,素早く座ったりしているね。 ・○○さんたちは,何人かでつないでアウトゾーンにボールを運んでいるね。 ・○○さんたちは,アウトゾーンの後ろに一人立っているね。どうしてかな？ 4. 見付けたことを伝え合う ・何人かでボールをつないだほうが,確実にアウトゾーンへボールを運ぶことができると思います。 ・アウトゾーンのカバーがいると,安心して投げられるし,失敗してもすぐにボールをアウトゾーンに運べます。 5. もう一度やってみる ・○○さんたちがやっていたように,何人かでボールをつないでみよう。 ・○○さんたちは,ボールを落とした時に,すぐに拾いに行って,次のプレイをしているね。 6. ふり返りをする ・最初はアウトにするのがなかなか難しかったけど,チーム内で声を掛け合って,ボールをつないだり,カバーをし合ったりすると,スムーズにアウトにすることができたので,楽しかったです。	○前時の困り感や違和感をもとに,「アウトゾーンから遠く離れたところにボールが飛んだら,どうすればいい？」という課題を引き出す。 ○ホワイトボードで場面をイメージさせ,課題に対する自分の考えをもちやすいようにする。 ○課題に解決に向かっていく姿を称賛する。 ○攻撃側の子どもに,「兄弟チームのファンになろう」と投げかけ,「○○さんたちは,どんな動きをしているかな?」「その動きはどうして必要なんだろう?」等と問いかけることで,友だちの作戦(動き)に目を向け,その価値について考えはじめることができるようにする。 ○「○○さんたちは,どんな気持ちでそんな動きをしているんだろう?」等と全体に投げかけることで,「アウトゾーンから遠く離れたボール」を素早く確実にアウトにするための作戦(動き)の価値について考えることができるようにする。 ○共有したコツをもとに,チーム内で作戦(動き)を確認する時間を保障する。 ○共有したコツをもとに動きを工夫しながらゲームをしている子どもや,友だちの動きを見て気付いたことを伝えようとしている子どもを見取り,積極的に称賛する。 思 「アウトゾーンから遠く離れた打球」に対するチーム内での自己の役割を意識して練習し,気付いたことを友だちに伝えている。(行動観察) ○友だちの作戦(動き)に着目して思考した本時の姿をふり返らせ,そこで見出した価値を踏まえたうえでの自身の学びを表現させる。

(5)本時のルール・場の設定

- 1 チーム 5 名（男女混合）とする。
- 5 分で攻守交代をする。（必ず全員が打てるようにする。時間内であれば 2 巡目も可。）
- 攻撃チームはボールを打った後、バットをカラーコーンに入れてから走る。
- 攻撃チームは守備チームのアウトポーズがあるまで、青（1 点）⇒黄色（2 点）⇒赤（3 点）⇒緑（4 点）・・・とカラーコーンの外側を走り、得点を取る。2 周目も可で、5 点、6 点・・・となる。なお、守備チームのアウトポーズと攻撃チームのカラーコーン到達が同時だった場合、そのカラーコーンの得点が攻撃チームに入る。
- 守備チームは、相手チームの攻撃が始まる前に、どこでアウトにするのかを相談し、フープを 2 個置く。
- 守備チームは、アウトゾーン（フープ）へは必ずボールを投げることとし、ボールを捕った人ならびに途中でボールを投げた人以外の全員がフープの中に入って座ったらアウトが成立する。（体の一部が入っていればよい。）また、ボールを持って移動してはいけない。

