

1. 単元名 「まるっこ キックベース」

2. 教材の特徴、運動の特性

低学年のゲームは、「ボールゲーム」及び「鬼遊び」で構成され、個人対個人で競い合ったり、集団対集団で競い合ったりする楽しさに触れることができる運動遊びである。低学年では、ゲームの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、攻めと守りに関する課題を解決するために、簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって易しいゲームを行い、中学年のゲームの学習につなげていくことが求められる（文部科学省、2018）。ボール運動系の領域において、ゴール型、ネット型、ベースボール型の運動が取り上げられており、それぞれ扱う運動種目として、ゴール型ではバスケットボールやハンドボール、サッカー、ポートボール、ネット型ではバレーボールやプレルボール、テニス、バドミントンなどが挙げられている。一方で、ベースボール型ではソフトボールとティーボールしか挙げられていない。ベースボール型は他の型よりも扱う運動種目が少なく、かつ類似していることから、使用できる道具やスペースなどに制限がある場合にも選択肢が限られてしまう場合がある。

大田・小出・岩間・鈴木・木塚（2022）は、各学年でベースボール型授業を実施していない割合が高いことについて触れ、小学校体育におけるベースボール型授業では、系統的な学習の観点から、より技術的にも判断的にも易しいものから難しいものへと移行できるような教材やその移行の基準を明示する必要性を示唆している。

そこで、本単元では、中学年のベースボール型ゲームに発展する攻めと守りを交代しながらボールを蹴る簡単な規則で行われる易しいゲームを行う。ベースボール型の教材づくりの課題として、学習指導の難しさが挙げられ、その原因の一つとしては、子供にとってルールが非常に複雑で、運動技能的にも戦術的にもプレイの課題性が高く、ゲームの本質的な面白さを保障しにくいと考えられている（岩田、2016）。三輪・西田・野邊・高橋・高橋・中馬・高橋・馴松・日高（2017）は、ベースボール型のゲームに必要な基本的な技能（投げる、捕る、打つ、走塁するなど）を獲得していない児童が多く、系統的に指導されなければ学年が上がってもゲームをすることが難しいと述べている。そこで、ベースボール型ゲームに発展する低学年段階のボールゲームに取り組むことで、中学年のベースボール型ゲームにつながる技能や戦術の基礎を養うことができると考えた。【研究仮説1との関わり】

3. 単元の目標と評価規準、学習の道すじ

(1) 単元の目標

- ・ ゲームの行い方を知るとともに、ボールを蹴る、止める、捕るなどの簡単なボール操作と得点をとったり防いだりする動きによって、易しいゲームをすることができるようにする。【知識及び技能】
- ・ ゲームの簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを友達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】
- ・ ゲームに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付け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】

(2) 単元の評価規準

知識及び技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①まるっこキックベースの行い方について話している。	①自分に合った攻め方を考え、選んでいる。	①まるっこキックベースに進んで取り組もうとしている。
②ボールを蹴ったり（攻めの動き）、捕ったり、止めたり（守りの動き）などの簡単なボール操作によって易しいゲームをすることができる。	②ボールの行方や相手の状況を捉えて何点をねらうか決めている。	②ゲームの規則を守り、誰とでも仲良くしようとしている。
	③考えたことを友達に伝えている。	③用具などの準備や片付けをしようとしている。

(3) 学習の道すじ (3/7)

	1	2	3 (本時) ・ 4 ・ 5	6 ・ 7
学習内容	オリエンテーション ルールを知って、遊び方を確認しよう。 (ルールの形成)	ねらい① まずはやってみよう。 (ためしのゲーム) (ルールの修正)	ねらい② 自分に合った攻め方を見つけよう。 (まるっこ会議) (ためしのゲーム)	ねらい③ 自分に合った攻め方を選んで得点をとろう。 (ゲーム)

4. 研究とのつながり

(1) 研究仮説1 (カリキュラムの実践)

※2. 教材の特徴、運動の特性で記載のとおり。

(2) 研究仮説2 (課題解決に向けた学習活動の展開)

- ①マグネットを活用し、自分が選んだ攻め方が周りの友達にもわかるようにする。
- ②チームの友達同士で話し合う時間の確保。
- ③得点をもとに、自分に合った攻め方について考え、友達に伝える。

(3) 研究仮説3 (学びを支える授業づくり)

- ①子供たちの活動から生まれた困り感をもとにルールを形成。
- ②チームに合わせた支援と、個別の支援の使い分け。
- ③子供たちの考えを価値付ける声かけ。

5. 単元の指導計画

時	◇主な学習活動 ・ 予想される児童の姿	評価の重点		
		知	思	態
1	◇これまでの学習をふり返る。 ・鬼ごっこをたくさんやってるよ！ ・鉄棒もがんばったね。 ・リレーやドッジボールをやったよ！ ◇チームを確認する。 ◇ボールを使った運動遊びを行う。 ・このチームで一緒にがんばろうね。 ・このボールなら当たっても痛くないね。 ◇まるっこキックベースのルールを知り、遊び方を確認する。 ・ボールを蹴るのは初めてだね。 ・危ないことや、友達が嫌がることはやめよう。 ◇ボールを蹴ってみたり、友達が蹴ったボールを止めたり捕ったりする。	①観察		①③ 観察
2	◇まるっこキックベースⅠ (まずはやってみよう) ・得点がとれなかった……。なんでだろう。 ・遠くに蹴ったら3点がとれたよ！ ・私も得点をとるためには、どうすればいいのかな？	①② 観察・ ふりか えりカ ード		
3 本 時	◇まるっこかいぎ「どうすればとくてんがとれるの？」 ・遠くに蹴ればいいね。 ・遠くには蹴れないけど、人がいない場所を狙ってみようかな。 ・強い人は狙わない方がいいかもしれない……。 ◇まるっこキックベースⅡ (ためしてみよう！) ◇まるっこかいぎ「どうだった？」 ・うまかったよ！ ・今回はうまくいかなかったから、次は違う方法を試したい！		①③ 観察・ ふりか えりカ ード	②観察

4 5	<p>◇まるっこキックベースⅢ（またまた ためしてみよう！）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・得点がとれる時やとれない時があるね。 ・うまく蹴れなかった時は、3点は難しいかもしれない。 ・うまく3点を狙ってアウトになったら0点だよね。 ・でも1点ばかりじゃ勝てないよね。 ・守る方にもできることがありそう・・・。 ・ボールがどこにいて、どうなったも大切だね。 	② 観察・ ふりか えりカ ード	② 観察・ ふりか えりカ ード	
6 7	<p>◇まるっこキックベース大会（ほんばんだ！）</p> <p>◇まるっこキックベースのふり返し</p> <ul style="list-style-type: none"> ・遠くに蹴っても、守っている人がうまいと、3点は難しいね。 ・弱く蹴ると、1点は取れるけど、3点はとれないね。 ・勝っている時は、遠くに蹴って1点をとるのもいいね。 	② 観察・ ふりか えりカ ード	① 観察・ ふりか えりカ ード	① 観察・ ふりか えりカ ード

6. 本時案

本時の目標	
攻めと守りを交代しながら、ボールを蹴る簡単な規則で行われる易しいゲームを通して、自分に合った攻め方を選ぶことができる。【思考・判断・表現】	
学習活動（○）と子供の姿（・）	教師の支援（☆）と評価（◇）
<p>○準備運動を行う。</p> <p>チーム氷鬼（各チームから鬼を2人出す）</p> <p>○前時の学習を想起する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・遠くに蹴ったら3点がとれたよ。 ・私は1点だったよ。私も3点がとりたいな。 ・もっといい方法はないのかな？ <p>○まるっこかいぎを行う。</p> <p>○自分に合うと思う攻め方を選ぶ。</p> <p>○すべてのチームが攻撃できるように、3チームで試合をする。</p> <p>A 攻め・B 守り・C 運営 → C 攻め・A 守り・B 運営 → B 攻め・C 守り・A 運営</p> <p>○試合の結果をもとに、本時の学習課題を設定する。</p> <p>○まるっこかいぎ「どうすればとくてんがとれるの？」</p> <ul style="list-style-type: none"> ○自分に合いそうな攻め方を選択する。 ・もっと遠くに蹴るために走って蹴ろう。 ・私は人がいないところに蹴って1点を狙うよ。 <p>○もう一度3チームで試合をする。</p> <p>A 攻め・C 守り・B 運営 → B 攻め・A 守り・C 運営 → C 攻め・B 守り・A 運営</p> <p>○ゲームの結果をもとに、振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・強く蹴ったら、人がいるところに行っちゃった。 ・3点を狙ったら間に合わなかったから、相手をよく見て点数を決めよう。 	<p>☆前時までには子供たちから出てきた攻め方・守り方を掲示しておく。</p> <p>〈どうすれば得点できるのかを話し合う場面〉</p> <p>☆なぜその方法が良いのか問い返す。</p> <p>☆守りを選んだ子には、攻める時にはどうしたのかを問う。</p> <p>☆新しく気付いた攻め方・守り方を価値づける。</p> <p>☆得点につながった動きを価値づける。</p> <p>〈自己の目標に対して、選んだ攻め方で得点することができたかどうかをもとに、攻め方を選びなおす場面〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・遠くに蹴れば3点を狙えそう。 ・遠くには蹴れないから、人がいない場所を狙おう。 ・強い人は狙わない方がいいかもしれない・・・。 ・スピードをつけて蹴ればいいよ。 <p>◇自己の目標に対して、選んだ攻め方で得点することができたかどうかをもとに、自己に合った攻め方を選ぶことができる。【思・判・表】</p>

7. 資料

○基本のルール

- ・1チーム5人×6チームで行う。
- ・一人ずつ順番に蹴り、合計得点が多いチームの勝ち。
- ・ボールを蹴り、一番近いコーンを回って戻ってこれたら1点。真ん中のコーンは2点。一番遠いコーンは3点。
- ・戻ってくる前に守備側にアウトを宣言されたら0点。
- ・守備側は、飛んできたきたボールを捕り、チームみんなが集まって「アウト」を宣言する。

8. 文献

- ・文部科学省（2018）小学校学習指導要領（平成29年告示）解説体育編．東洋館出版社、245．
- ・岩田靖（2016）ボール運動の教材を創る：ゲームの魅力をクローズアップする授業づくりの探究．大衆館書店、272．
- ・三輪佳見・西田英司・野邊麻衣子・高橋武大・高橋京子・中馬越恵美・高橋祥朗・馴松郁美・日高正博（2017）小学校体育で育成すべきベースボール型ゲームの技能について：中学校との連携による目標設定と授業改善．宮崎大学教育学部附属教育協働開発センター研究紀要、25、105-117．
- ・大田穂・小出真奈美・岩間圭祐・鈴木由香・木塚朝博（2022）小学校体育におけるベースボール型授業の実施状況とその課題．体育科教育学研究、38（2）、13-25．