

## 研究主題

自己やチームの課題解決に向けて自ら学びを調整することで、  
運動の楽しさや喜びを味わうことができる児童の育成  
ー 見通しをもって学習し、達成状況を評価して  
次につなげる学習過程とデジタルの活用を通して ー

# 児童が自ら学びを調整する 学習ハンドブック ー ベースボール型の指導を通して ー



# 目次

1	はじめに・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	1
2	小学校体育科の目標・・・・・・・・・・・・・・・・	3
3	体育科の見方・考え方・・・・・・・・・・・・・・・・	3
4	小学校体育科 内容構成表・・・・・・・・・・・・・・・・	3
5	ボール運動系について ・・・・・・・・・・・・・・・・	4
6	鬼遊び、ベースボール型ゲーム、ボール運動、球技における系統性・・・・・・	5
7	児童の自ら学びを調整する姿を引き出す指導例・・・・・・・・	7
	(1) 学習過程の工夫	
	(2) 自己の課題に応じた練習を選択できるデジタル教材	
	(3) 児童・教員が学習状況を把握するデジタルワークシート	
8	デジタル教材活用マニュアル・・・・・・・・・・・・・・・・	11
9	ボール運動ベースボール型指導計画例・・・・・・・・・・・・・・・・	14
10	参考・引用資料・・・・・・・・・・・・・・・・	29

# 1 はじめに・・・

## ・本研究の原点！



全ての児童に運動の楽しさや喜びを味わってほしい！！



どうしたら味わわせることができるのだろうか？

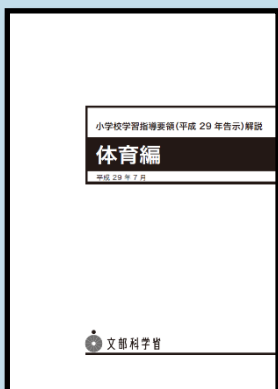
どんな手だてが考えられるだろうか？

## ・こんなデータが！



「体育の授業が楽しい」と感じている児童の9割以上は、授業の中で、練習法を選択することで、「できたり、わかったり」することがあると回答している。

令和4年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査報告書



各種の運動の楽しさや喜びを味わうことができるようにするために、運動をする場や練習の仕方などを発達の段階に即して、自ら適切に工夫したり、選択したりすることを示している。

小学校学習指導要領（平成29年告示）解説 体育編



児童が学習方法を自ら工夫したり、

選択したりできる学習が大切！

児童が自ら学びを調整できる学習過程を構築していこう！



児童が自ら学びを調整する姿は、どのような姿なのだろう？

• こんなデータも！



小学校中学年以降、学習の目標や教材について理解し、計画を立て、見通しをもって学習し、その過程や達成状況を評価して次につなげるなど、学習の進め方を自ら調整していくことができるよう、発達の段階に配慮しながら指導することが大切である。

中央教育審議会答申 「令和の日本型学校教育」の構築を目指して  
～全ての子供たちの可能性を引き出す、個別最適な学びと、協働的な学びの実現～  
(令和3年1月26日) P41

本研究における児童の自ら学びを調整する姿の定義

- ①学習を見通す姿
- ②学習方法を工夫する姿
- ③評価して次につなげる姿

• 本領域について

本研究領域は、ボール運動ベースボール型としました。

ボール運動ベースボール型は、攻守を規則的に交代し合い、一定の回数内で得点を競い合うことを課題としたゲームです。そのため児童は、自己やチームの課題を発見する際に、攻守を区別して考えることができます。また、技能を「打つ・捕る・投げる」の三点に焦点化することで、課題を把握し、解決のための学習方法を工夫しやすいと考えました。

攻守を区別して課題発見



技能を「打つ・捕る・投げる」に焦点化



## 2 小学校体育科の目標

体育や保健の見方・考え方を働かせ、課題を見付け、その解決に向けた学習過程を通して、心と体を一体として捉え、生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

- (1) その特性に応じた各種の運動の行い方及び身近な生活における健康・安全について理解するとともに、基本的な動きや技能を身に付けるようにする。
- (2) 運動や健康についての自己の課題を見付け、その解決に向けて思考し判断するとともに、他者に伝える力を養う。
- (3) 運動に親しむとともに健康の保持増進と体力の向上を目指し、楽しく明るい生活を営む態度を養う。

## 3 体育の見方・考え方

「体育の見方・考え方」とは、生涯にわたる豊かなスポーツライフを実現する観点を踏まえ、「運動やスポーツを、その価値や特性に着目して、楽しさや喜びとともに体力の向上に果たす役割の視点から捉え、自己の適性等に応じた『する・みる・支える・知る』の多様な関わり方と関連付けること」であると考えられる。

## 4 小学校体育科 内容構成表

学年	1・2	3・4	5・6
領域	体づくりの運動遊び	体づくり運動	
	器械・器具を 使ったの運動遊び	器械運動	
	走・跳の運動遊び	走・跳の運動	陸上運動
	水遊び	水泳運動	
	ゲーム		ボール運動
	表現リズム遊び	表現運動	
		保健	

## 5 ボール運動系について

ボール運動系は、競い合う楽しさに触れたり、友達と力を合わせて競争する楽しさや喜びを味わったりすることができる運動である。

ボール運動系の領域として、低・中学年を「ゲーム」、高学年を「ボール運動」で構成している。

ゲームは、低学年を「ボールゲーム」及び「鬼遊び」で、中学年を「ゴール型ゲーム」、「ネット型ゲーム」及び「ベースボール型ゲーム」で内容を構成している。これらの運動（遊び）は、主として集団対集団で、得点を取るために友達と協力して攻めたり、得点されないように友達と協力して守ったりしながら、競い合う楽しさや喜びに触れることができる運動（遊び）である。また、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きを身に付け、ゲームを楽しむことができる運動（遊び）である。

ゲームの学習指導では、友達と協力してゲームを楽しくする工夫や楽しいゲームをつくり上げることが、児童にとって重要な課題となってくる。集団で勝敗を競うゲームでは、規則を工夫したり作戦を選んだりすることを重視しながら、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きを身に付け、ゲームを一層楽しめるようにすることが学習の中心となる。また、公正に行動する態度、特に勝敗をめぐって正しい態度や行動がとれるようにすることが大切である。

ボール運動は、「ゴール型」、「ネット型」及び「ベースボール型」で内容を構成している。これらの運動は、ルールや作戦を工夫し、集団対集団の攻防によって仲間と力を合わせて競争する楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

ボール運動の学習指導では、互いに協力し、役割を分担して練習を行い、型に応じたボール操作とボールを持たないときの動きを身に付けてゲームをしたり、ルールや学習の場を工夫したりすることが学習の中心となる。また、ルールやマナーを守り、仲間とゲームの楽しさや喜びを共有することができるようにすることが大切である。

中学年のゲームと高学年のボール運動では、「ゴール型」、「ネット型」及び「ベースボール型」の三つの型で内容を構成している。ゴール型は、コート内で攻守が入り交じり、ボール操作とボールを持たないときの動きによって攻防を組み立てたり、陣地を取り合って得点しやすい空間に侵入し、一定時間内に得点を競い合うこと、ネット型は、ネットで区切られたコートの中でボール操作とボールを持たないときの動きによって攻防を組み立てたり、相手コートに向かって片手、両手もしくは用具を使ってボールなどを返球したりして、一定の得点に早く達することを競い合うこと、ベースボール型は、攻守を規則的に交代し合い、ボール操作とボールを持たないときの動きによって一定の回数内で得点を競い合うことを課題としたゲームである。

なお、これらの領域における技能は、「ボール操作」及び「ボールを持たないときの動き」で構成している。「ボール操作」はシュート・パス・キープ（ゴール型）、サービス・パス・返球（ネット型）、打球・捕球・送球（ベースボール型）など、攻防のためにボールを操作する技能である。「ボールを持たないときの動き」は、空間・ボールの落下点・目標（区域や塁など）に走り込む、味方をサポートする、相手のプレイヤーをマークするなど、ボール操作に至るための動きや守備の動きに関する技能である。ゲームではこれらの技能をいつ、どのように発揮するかを適切に判断することが大切になる。



## 6 鬼遊び、ベースボール型ゲーム、ボール運動、球技における系統性

小学校

(1)知識及び技能

低学年 鬼遊び	中学年 ベースボール型ゲーム	高学年 ボール運動ベースボール型
<ul style="list-style-type: none"> <li>運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、易しいゲームをすること</li> <li>鬼遊びでは、一定の区域で、逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどをする</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>運動の楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、易しいゲームをすること</li> <li>ベースボール型ゲームでは、蹴る、打つ、捕る、投げるなどの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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>運動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、その技能を身に付け、簡易化されたゲームをすること</li> <li>ベースボール型では、ボールを打つ攻撃と隊形をとった守備によって、簡易化されたゲームをすること</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>空いている場所を見つけて、速く走ったり、急に曲がったり、身をかわしたりする</li> <li>相手（鬼）のいない場所への移動、駆け込み</li> <li>少人数で連携して相手（鬼）をかわしたり、走り抜けたりする</li> <li>逃げる相手を追いかけてタッチしたり、マーク（タグやフラッグ）を取ったりする</li> </ul>	ボール操作	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>ボールをフェアグラウンド内に蹴ったり打ったりする</li> <li>投げる手と反対の足を一步前に踏み出してボールを投げる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>止まったボール、易しいボールをフェアグラウンド内に打つ</li> <li>打球の捕球</li> <li>捕球する相手に向かっての投球</li> </ul>
	ボールを持たないときの動き	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>向かってくるボールの正面への移動</li> <li>ベースに向かって全力で走り、駆け抜けること</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>打球方向への移動</li> <li>簡易化されたゲームにおける塁間の全力での走塁</li> <li>守備の隊形をとって得点を与えないようにする</li> </ul>

(2)思考力、判断力、表現力等

低学年 鬼遊び	中学年 ベースボール型ゲーム	高学年 ボール運動
<p>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</p>	<p>規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝える</p>	<p>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</p>

(3)学びに向かう力、人間性等

低学年 鬼遊び	中学年 ベースボール型ゲーム	高学年 ボール運動
<ul style="list-style-type: none"> <li>運動遊びに進んで取り組む</li> <li>規則を守り誰とでも仲よく運動をする</li> <li>勝敗を受け入れる</li> <li>場や用具の安全に気を付ける</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>運動に進んで取り組む</li> <li>規則を守り誰とでも仲よく運動をする</li> <li>勝敗を受け入れる</li> <li>友達の考えを認める</li> <li>場や用具の安全に気を付ける</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>運動に積極的に取り組む</li> <li>ルールを守り助け合って運動をする</li> <li>勝敗を受け入れる</li> <li>仲間の考えや取組を認める</li> <li>場や用具の安全に気を配る</li> </ul>



中学校 球技ベースボール型

(1)知識及び技能

第 1 学年及び第 2 学年	第 3 学年
<ul style="list-style-type: none"> <li>・勝敗を競う楽しさや喜びを味わい，球技の特性や成り立ち，技術の名称や行い方，その運動に関連して高まる体力などを理解するとともに，基本的な技能や仲間と連携した動きでゲームを展開すること</li> <li>・ベースボール型では，基本的なバット操作と走塁での攻撃，ボール操作と定位置での守備などによって攻防をすること</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・勝敗を競う楽しさや喜びを味わい，技術の名称や行い方，体力の高め方，運動観察の方法などを理解するとともに，作戦に応じた技能で仲間と連携しゲームを展開すること</li> <li>・ベースボール型では，安定したバット操作と走塁での攻撃，ボール操作と連携した守備などによって攻防をすること</li> </ul>
ボール操作	
<p>〈バット操作〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・投球の方向と平行に立ち，肩越しにバットを構えること</li> <li>・地面と水平になるようにバットを振り抜くこと</li> </ul> <p>〈ボール操作〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールの正面に回り込んで，緩い打球を捕る</li> <li>・投げる腕を後方に引きながら投げ手と反対側の足を踏み出し，軸足から踏み込み足へ体重を移動させながら，大きな動作でねらった方向にボールを投げること</li> <li>・守備位置から塁上へ移動して，味方からの送球を受けること</li> </ul>	<p>〈バット操作〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・身体の軸を安定させてバットを振りぬくこと</li> <li>・タイミングを合わせてボールを打ち返すこと</li> <li>・ねらった方向にボールを打ち返すこと</li> </ul> <p>〈ボール操作〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・捕球場所へ最短距離で移動して，相手の打ったボールを捕ること</li> <li>・ねらった方向へステップを踏みながら一連の動きでボールを投げること</li> <li>・仲間の送球に対して塁上でタイミングよくボールを受けたり，中継したりすること</li> </ul>
ボールを持たないときの動き	
<p>〈走塁〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・スピードを落とさずに，タイミングを合わせて塁を駆け抜けること</li> <li>・打球の状況によって塁を進んだり戻ったりすること</li> </ul> <p>〈連携した守備〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・決められた守備位置に繰り返し立ち，準備姿勢をとること</li> <li>・各ポジションの役割に応じて，ベースカバーやバックアップの基本的な動きをすること</li> </ul>	<p>〈走塁〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・スピードを落とさずに円を描くように塁間を走ること</li> <li>・打球や守備の状況に応じた塁の回り方で，塁を進んだり戻ったりすること</li> </ul> <p>〈連携した守備〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・味方からの送球を受けるために，走者の進む先の塁に動くこと</li> <li>・打球や走者の位置に応じて，中継プレイに備える動きをすること</li> </ul>

(2)思考力，判断力，表現力等

第 1 学年及び第 2 学年	第 3 学年
<p>攻防などの自己の課題を発見し，合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに，自己や仲間の考えたことを他者に伝える</p>	<p>攻防などの自己やチームの課題を発見し，合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに，自己や仲間の考えたことを他者に伝える</p>

(3)学びに向かう力，人間性等

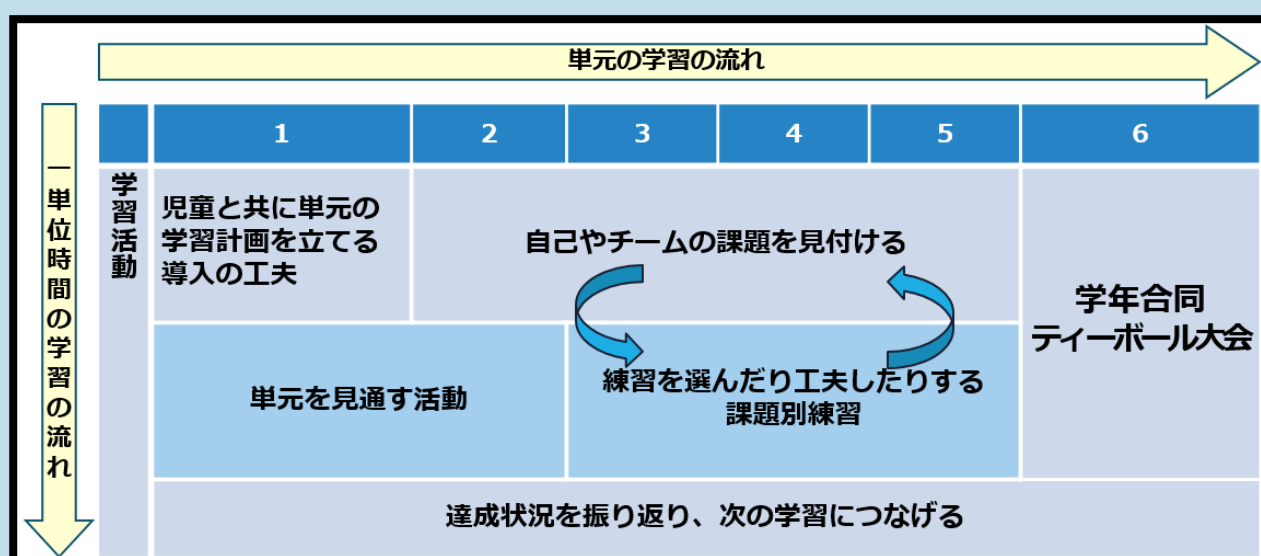
第 1 学年及び第 2 学年	第 3 学年
<ul style="list-style-type: none"> <li>・球技に積極的に取り組む</li> <li>・フェアなプレイを守ろうとする</li> <li>・作戦などについての話し合いに参加しようとする</li> <li>・一人一人の違いに応じたプレイなどを認めようとする</li> <li>・仲間の学習を援助しようとする</li> <li>・健康・安全に気を配る</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・球技に自主的に取り組む</li> <li>・フェアなプレイを大切にしようとする</li> <li>・作戦などについての話し合いに貢献しようとする</li> <li>・一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとする</li> <li>・互いに助け合い教え合おうとする</li> <li>・健康・安全を確保する</li> </ul>

## 7 児童の自ら学びを調整する姿を引き出す指導例

児童の自ら学びを調整する姿を引き出す手だての例として、以下の3点が考えられる。

- (1) 学習過程の工夫
- (2) 自己の課題に応じた練習を選択できるデジタル教材
- (3) 児童・教員が学習状況を把握するデジタルワークシート

### (1) 学習過程の工夫



児童が自ら学びを調整するためには、学習したことを発揮できる場を設定することが重要と考え、単元の最後に、学年合同のティーボール大会を設定しました。学年合同のティーボール大会に向けて、単元の中盤では、児童が自己の適性等に応じた学習を選択し、学びを調整することで、課題発見・解決を繰り返す学習の時間や場を設定しました。そして、これらの学習を充実させるために、単元の最初に児童と共に合意形成を図りながら学習計画を立てることで、見通しをもって学ぶことができるようにしました。

詳細は以下の通りです。

#### ア 児童と共に単元の学習計画を立てる導入の工夫

本単元の最後には、学年合同のティーボール大会を設定しています。単元の導入で、大会に向けて、なりたいチームの姿やその実現に向けてどのように学びを進めていくかを考え、合意形成することで、児童と共に単元の学習計画を構築していきます。

#### イ 単元を見通す活動

児童が単元を見通すことができるよう、一人1台の学習者用端末を活用してデジタル教材を作成し、学習内容を可視化します。それにより、児童一人一人が単元を見通して自己の適性等に応じた

目標をもつことができるようにしました。また、この教材は、授業が始まる前に全児童の端末にダウンロードすることで、授業時間以外でも確認できるようになり、休み時間や家庭学習等でも活用できるようにしています。

※デジタル教材はダウンロード可能です。

## ウ 自己やチームの課題を見付ける学習

なりたいチームの姿に向けて、模範的な動きを理解する動画教材を見たり、自身の試技を撮影し振り返ったりすることで、自己の適性等に応じた課題を見付けることができるようにします。また、ゲームを通して課題に直面し、ゲームに必要な技能に気付くことで、自ら解決する方法を選んだり、考えて練習したりしていくことが重要であると考えます。そのため、毎時間ゲームを設定し、ゲームを中心に学習を進めることができるようにします。

## エ 練習を選んだり、工夫したりする課題別練習

単元の中で自分のペースで学習を進めることができるように、課題別練習の時間を設定し、自己の課題に応じた練習を選んだり、工夫したりすることができるようにします。しかし、児童に学習内容を全て委ねてしまうと、児童は何をしてよいのかを理解できず、学習が停滞することが予想されます。そのため、一人1台の学習者用端末を活用し、課題別練習の一覧を示します。また、運動との出会いの際は、運動が苦手な児童も取り組めるよう易しい運動を設定しスモールステップで学習を進めることができるようにすることで、全ての児童が主体的に学習に取り組むことができるようにしていきます。

【課題別練習の一覧】

課題別練習例	ねらい
ピタっとバッティング	バットを水平に（横に）振ってボールを打つことを身に付ける。
くるんバッティング	腰を回転してボールを打つことを身に付ける。
どっしりバッティング	バットを頭の耳の横に合わせ、構えてからボールを打つことを身に付ける。
パワーバッティング	体重移動により力をためてボールを打つことを身に付ける。
とんとんスロー	肘を高く上げてボールを投げることを身に付ける。
くるんスロー	腰を回転させてボールを投げることを身に付ける。
ステップスロー	足を大きく踏み出してボールを投げることを身に付ける。
パワースロー	体重移動より力をためてボールを投げることを身に付ける。
一人キャッチ	一人1個ボールを持ち、自分の上や地面に投げたボールを捕球することを身に付ける。
ペアキャッチ（ゴロ）	ゴロのボールを捕球する姿勢や手の使い方を身に付ける。
ペアキャッチ（トス）	ボールを捕球する姿勢や手の使い方を身に付ける。
ペアキャッチ（バウンド）	バウンドしたボールを捕球する姿勢や手の使い方を身に付ける。
ペアキャッチ（フライ）	フライのボールを捕球する姿勢や手の使い方を身に付ける。

課題別練習は、基本チームごとに場所を設定し行っていくとよいです。児童と合意形成の下、柔軟に対応し、他チームとの合同練習や個人で練習を行うことができるようにすることで、自ら学びを調整することができる場を設定します。

#### オ 達成状況を振り返り、次の学習につなげる工夫

デジタルワークシートを活用し、自身の学びをスタディログとして残すことで、いつでも達成状況を振り返ることができるようにします。また、表計算ソフトの共同編集機能を活用し、児童同士で振り返りを確認できるようにすることで、学びを深めるようにしていきます。

※デジタルワークシートもダウンロード可能です。

#### カ 単元の最後に学年合同ティーボール大会

単元の最後に学年合同のティーボール大会を設定することで、目的意識をもって学習に取り組むことができるようにします。大会に向けて、どのようなチームを作っていきたいかの見通しをもち、課題発見・解決と振り返りを繰り返すことで、自ら学びを調整できるようにしていきます。

## (2) 自己の課題に応じた練習を選択できるデジタル教材

児童が「打つ・捕る・投げる」の三つの技能を高めるための練習方法を知るために、デジタル教材を作成しました。児童が自ら学びを調整し、課題発見・解決を実践していくためには、練習方法を知る必要があります。一方で、様々ある練習方法の一つずつ教えていくと時間がかかり、運動量を確保することが難しいです。そのため、デジタル教材を作成し、練習方法を一覧で確認できるようにしています。児童は、それらの教材から自分の技能を高めるために必要なものを活用し、自己の課題に応じた練習を実践できるようにします。また、この教材は、授業が始まる前に全児童の端末にダウンロードすることで、授業時間以外でも確認できるようになります。休み時間や家庭学習等でも活用できるようにするとより効果的に学習に取り組むことができます。

【デジタル教材スタート画面】



### (3) 児童・教員が学習状況を把握するデジタルワークシート

チーム名			
チームのなりたい姿！			
第 2 時		第 3 時	
自分のめあて		自分のめあて	
オリジナル練習メニュー	達成度	オリジナル練習メニュー	達成度
【その他】		【その他】	
【今日の振り返り】		【今日の振り返り】	
【先生から】		【先生から】	
第 4 時		第 5 時	
自分のめあて		自分のめあて	
オリジナル練習メニュー	達成度	オリジナル練習メニュー	達成度
【その他】		【その他】	
【今日の振り返り】		【今日の振り返り】	
【先生から】		【先生から】	
第 6 時			
自分のめあて			
オリジナル練習メニュー	達成度		
【今日の振り返り】			
【先生から】			

表計算ソフトを活用して、デジタルワークシートを作成しました。デジタルワークシートは、学習の見通しや振り返りに活用します。

児童一人一人が自己の課題に応じた練習計画を立てることができるよう、練習メニューの一覧を示し、プルダウンから選択できるようにしています。「打つ・捕る・投げる」の技能ごとにメニューの色を変えることで、児童が視覚的に自分の取組を分かるようにしました。また、自身の練習メニューを立てることが難しい児童に対しては、モデル練習プランを示し、参考にさせることで、児童の実態に応じた練習計画の作成を促します。

デジタルワークシートは、授業の振り返りとしても活用し、児童と教員が課題と学習の状況を把握することができるようにします。また、共同編集機能を活用し、児童同士でデジタルワークシートを確認できるようにすると、他の児童の様々な考えに触れることができるようになります。

第 2 時		第 3 時		第 4 時	
めあて		自分のめあて		自分のめあて	
ゲームのルールを決めて、なりたいチームの姿について考えよう！					
オリジナル練習メニュー	達成度	オリジナル練習メニュー	達成度	オリジナル練習メニュー	達成度
ビタッとバッティング	◎	とんとんスロー	○		
くるんバッティング	○	くるんバッティング	◎		
とんとんスロー	△	ベアキャッチ (ゴロ)	○		
【その他】		<div> <div>バットスロー</div> <div>くるんスロー</div> <div>ベアキャッチ (ゴロ)</div> <div>くるんバッティング (ゴロ)</div> <div>くるんバッティング (ソフト)</div> <div>ベアキャッチ (ソフト)</div> <div>くるんスロー (ソフト)</div> <div>くるんスロー (ゴロ)</div> <div>くるんスロー (ソフト)</div> <div>くるんスロー (ゴロ)</div> </div>			
【今日の振り返り】		【今日の振り返り】			

プルダウンから自身の学習の達成度を評価できます。

プルダウンから練習メニューを選択できます。

技能ごとにメニューの色を変え、**オレンジが打つ**・**緑が捕る**・**青が投げる**と設定しています。児童と教員が視覚的に取り組みを振り返ることができます。



## 8 デジタル教材活用マニュアル

ボール運動ベースボール型において、児童の自ら学びを調整する姿を引き出すために開発したデジタル教材の活用マニュアルです。こちらのデジタル教材は、大きく「技能を高める練習方法」と「基本となる作戦」で構成されています。本マニュアルを御参照いただき、ぜひ御活用ください。

### 1. 教材の導入方法

ファイルを選択すると次のスタート画面が開きます。



ボタンをタップするとそれぞれの画面に移動します。

### 2. 各教材の説明

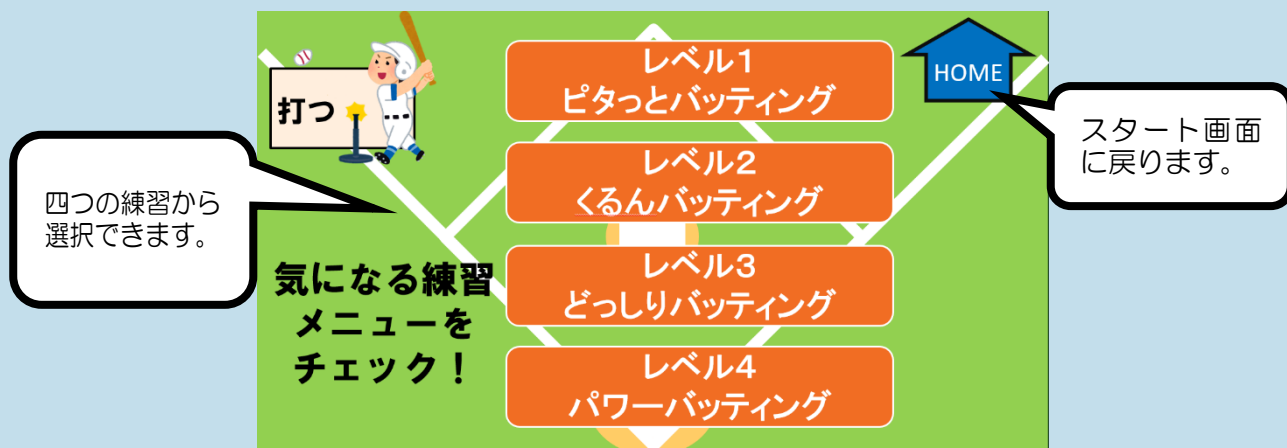
#### (1) 技能を高める練習方法一覧

技能を高める練習方法一覧では、児童が自身の課題に応じて、「打つ・捕る・投げる」の中で、高めたい技能の練習方法を選択できます。



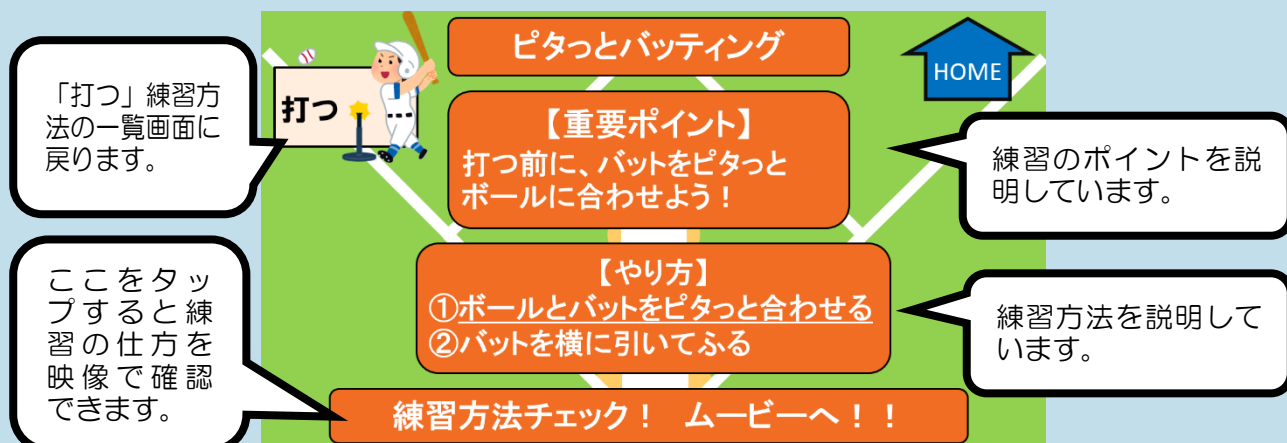
### ①「打つ」練習方法の一覧画面

この画面では、打つ技能を高めるための練習方法を選択できます。レベル1～4に分かれているため、自己の課題に応じて練習メニューを選択しやすくなっています。



### ②「ピタっとバッティング」の説明画面

この画面では、練習をする際に意識すべき重要ポイントや練習の仕方を確認できます。一番下にある「練習方法チェック！ ムービーへ！！」をタップすると、練習の仕方を映像で確認することができます。



### ③練習映像の画面

練習方法を映像で確認することができます。一時停止することも可能です。





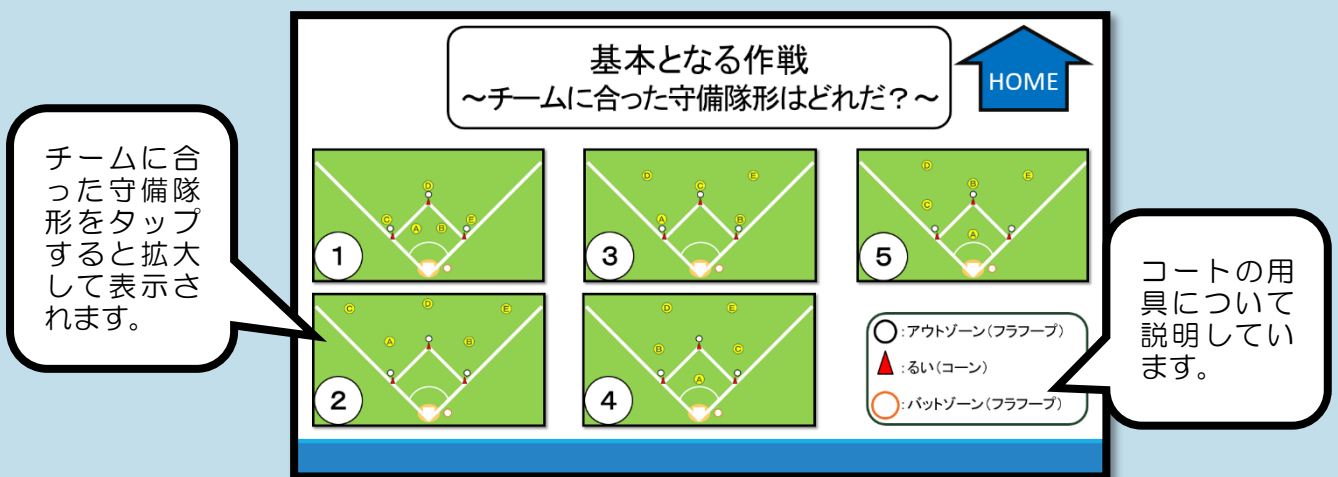
## (2) 基本となる作戦

基本となる作戦では、守備隊形の例を基に、チームの特徴に応じた守備隊形を選択できます。



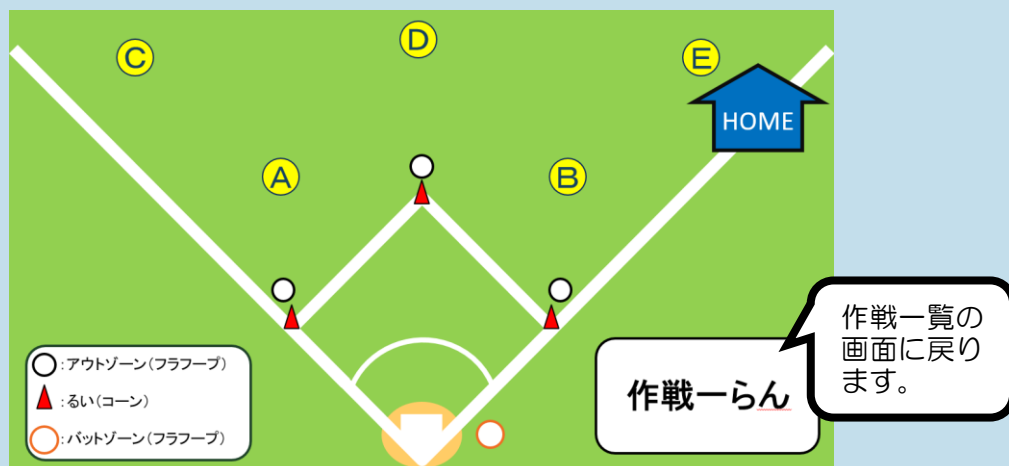
### ①基本となる作戦一覧

気になる守備隊形をタップすると、拡大して表示されます。



### ②守備隊形例の画面

守備隊形が拡大表示されます。これらの情報をもとに、チームの特徴に応じた守備隊形を選んだり工夫したりすることができます。



## 9 ボール運動 ベースボール型指導計画例

### (1) 単元名

E ボール運動 ベースボール型

### (2) 単元の目標

- ① ベースボール型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、その技能を身に付け、簡易化されたゲームを行うことができるようにする。[知識及び技能]
- ② 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]
- ③ 運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、勝敗を受け入れて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しようとする。[学びに向かう力、人間性等]

### (3) 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
① ベースボール型の行い方を理解している。 ② 止まったボールや易しく投げられたボールをバットで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、捕球することができる。 ④ 捕球する相手に向かって投げることができる。 ⑤ 守備の隊形をとって得点を与えないようにすることができる。	① 誰もがベースボール型の楽しさや喜びを味わうことができるよう、プレイの制限、得点の仕方などのルールを選んでいる。 ② 自己やチームの特徴に応じた練習や作戦を選んだり工夫したりしている。 ③ 課題解決のために動作や言葉、一人1台の学習者用端末などを使って他者に伝えている。	① ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。 ② ゲームの勝敗を受け入れ、ゲームの前後に挨拶をしている。 ③ 用具の準備や片付けで分担された役割を果たそうとしたり、場の安全に気を配ろうとしたりしている。 ④ 練習やゲームに積極的に取り組もうとしている。 ⑤ 仲間のよさを認め合い、みんながゲームの楽しさに触れることができるように言葉をかけたり、協力をしたりしている。

#### (4) 単元指導計画

時間	1	2	3
ねらい	ティーボールの学習の進め方を知り、楽しくゲームをする。	ゲームを楽しむ方法について考え、そのための課題を解決する。	なりたいチームの姿に向けて、自己の適性等に応じた課題を設定し、練習の場を選んで解決する。
学習活動	<div>○本時のめあてを確認する    ○準備運動を行う    ○コートでの準備をする</div> <div> <div>○学習の見通しをもつ。 ・単元の学習の流れについて話し合う。</div> <div>○初めのルールを確認する。</div> <div>○試しのゲーム① ・ルールや技能について振り返る。</div> <div>○一人1台の学習者用端末の使い方を確認する。 ・知識及び技能の確認をする。</div> </div> <div> <div>○学習の見通しをもつ。 ・なりたいチームの姿を話し合い、チームや個人の課題を見つける。</div> <div>○課題別練習の取り組み方を知る。 ・練習方法について共有する。</div> <div>○課題別練習に取り組む。</div> <div>○試しのゲーム② ・誰もが楽しめるルールについて話し合い、決定する。</div> </div> <div> <div>○練習内容をデジタルワークシートで共有する。</div> <div>○課題別練習に取り組む。 ・打球（バッティング練習）・送球（ペアキャッチ）・捕球（一人キャッチ・ペアキャッチ） ・ゲーム ・守備隊形（キャッチ＆ランゲーム） ・作戦タイムなど</div> <div><u>※児童の実態に応じて柔軟に変更しながら学習を進める。</u></div> </div> <div>○用具の片付けを行う。○整理運動を行う。 ○デジタルワークシートを活用して学習の振り返りを行う。</div>		
評価の 重 点 (◎)	知	①	
	思		◎①
	主	◎③	③
●指導の重点	●ティーボール大会に向けての学習の流れについて話し合う。 ●一人1台の学習者用端末の活用方法について確認する。	●誰もが楽しめるルールを決定する。 ●学習の見通しをもてるよう、学習内容や単元の流れについて確認する。	●課題の解決の仕方について全体で考え、練習する時のポイントについて確認する。
○デジタルの活用	○デジタル教材の使いかたを知る。 ○授業後に全体で撮影動画、デジタルワークシートを共有する。	○デジタルワークシートに振り返りを記入する。 ○授業後に全体で撮影動画、デジタルワークシートを共有する。	○デジタル教材を活用し、自分の目的に応じた練習方法を選ぶ。 ○デジタルワークシートに振り返りを記入する。

4	5	6	
なりたいチームの姿に向けて、自己の適性等に応じた課題を設定し、練習の場を選んで解決する。		学習してきたことを生かしティールボール大会を楽しむ。	
<div>○本時のめあてを確認する    ○準備運動を行う ○コート of 準備をする</div> <p>○練習内容をデジタルワークシートで共有する。</p> <p>○課題別練習に取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・打球（バッティング練習）・送球（ペアキャッチ）・捕球（一人キャッチ・ペアキャッチ）</li><li>・ゲーム</li><li>・守備隊形（キャッチ&amp;ランゲーム）</li><li>・作戦タイムなど</li></ul> <p><u>※児童の実態に応じて柔軟に変更しながら学習を進める。</u></p> <div>○用具の片付けを行う。○整理運動を行う。 ○デジタルワークシートを活用して学習の振り返りを行う。</div>		<div>学年合同 ティールボール大会</div>	
③	④		◎②⑤
◎②	◎③		
②	⑤		
●課題解決に向けて行動に移せない児童に対し、重点的に支援を行う。自分で練習方法を選ぶことができない児童には、直接指導する。 ●学習の習熟が高い児童を中心に仲間の特徴に目を向けさせる。「なりたいチームの姿に向けて、自分ができること」を考えさせる。  ○デジタル教材を活用し、自分の目的に応じた練習方法を選ぶ。 ○練習方法についてデジタルワークシートを用いて共有する。 ○デジタルワークシートに振り返りを記入する。 ○授業後に全体で撮影動画、デジタルワークシートを共有する。		●学習してきたことを生かし、ゲームで発揮できるよう声かけをする。  ○デジタルワークシートに振り返りを記入する。 ○授業後に全体で撮影動画、デジタルワークシートを共有する。	

6

---

学習してきたことを生かしティーボール大会を楽しむ。

- 本時のめあてを確認する
- 準備運動を行う
- コートの準備をする

○練習内容をデジタルワークシートで共有する。

○課題別練習に取り組む。

- ・打球（バッティング練習）・送球（ペアキャッチ）・捕球（一人キャッチ・ペアキャッチ）
- ・ゲーム
- ・守備隊形（キャッチ&ランゲーム）
- ・作戦タイムなど

※児童の実態に応じて柔軟に変更しながら学習を進める。

- 用具の片付けを行う。○整理運動を行う。
- デジタルワークシートを活用して学習の振り返りを行う。

学年合同  
ティーボール大会

③

④

©25

©2

©3

②

⑤

- 課題解決に向けて行動に移せない児童に対し、重点的に支援を行う。自分で練習方法を選ぶことができない児童には、直接指導する。

- 学習の習熟が高い児童を中心に仲間の特徴に目を向けさせる。  
「なりたいチームの姿に向けて、自分ができること」を考えさせる。

- デジタル教材を活用し、自分の目的に応じた練習方法を選ぶ。
- 練習方法についてデジタルワークシートを用いて共有する。
- デジタルワークシートに振り返りを記入する。
- 授業後に全体で撮影動画、デジタルワークシートを共有する。

- 学習してきたことを生かし、  
ゲームで発揮できるよう声かけをする。

- デジタルワークシートに振り返りを記入する。
- 授業後に全体で撮影動画、デジタルワークシートを共有する。

## 第6学年各時間の本時案（全6時間）

### (1) 第1時

#### ア 本時の目標

〔知識及び技能〕 ベースボール型の行い方を理解する。

〔学びに向かう力、人間性等〕 ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。

※本時は〔主体的に学習に取り組む態度〕を重点的に評価する。

#### イ 本時の展開

時間 (分)	○学習内容・学習活動	■指導上の留意点	□評価規準 (評価方法)
18	○集合、整列、挨拶をする。 ○学習のめあてと進め方を知り、 学習の見通しをもつ。	■掲示物で全6時間の学習の流れやめあ てを示し、学習の見通しをもてるよう にする。 ■児童と合意形成を図り、学習計画を作 成する。	□主③ (観察・デ ジタルワー クシート)
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>ティーボールの学習の進め方を知り、楽しくゲームをしよう。</b> </div> ○準備運動をする。  ○場の準備をする。  ○ゲームにつながる運動をする。 ・ピタッとバッティング	■指先や肩回りなど、運動でよく使用す る部位をほぐすよう声を掛ける。  ■ボール操作（打球・送球・捕球）を確認 する。	□知① (観察・デ ジタルワー クシート)
17	○ルールの確認をする。 ○試しのゲーム①に取り組む。	■「みんなが楽しむため」という視点から ルールを変更したり、追加したりする ことを共有する。  ■ゲームが膠着しているコートや、ルー ルの理解不足がみられるチームを探 し、言葉掛けをする。  ■特に楽しさにつながらなかった場面や 疑問に思った場面について重点的に共 有する。	
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <b>【はじめのルール】</b>  ○1チーム5～6人  ○攻撃は全員打ったら交代  ○得点方法  ・1塁（1点）・2塁（2点）  ・3塁（3点）・4塁（4点）  ○残塁はなし  ○アウト方法  ・アウトゾーン三つ  ・ボールを持っている守備がア ウトゾーンで「アウト」とコ ール  ○セーフティーゾーンを設置 </div> ○振り返り（全体） ○試しのゲーム②に取り組む。	■試しのゲームの中、ゲームの特性を味 わっていたり、仲間と協力したりして 楽しんでいる児童を記録し、指名する。  ■初めて授業を担当する学級であるの で、教員自身が児童と共に一緒にゲー ムや授業を楽しんでいる姿を見せられ るようにする。	
10	○用具の片付けをする。  ○整理運動をする。  ○学習を振り返り、次回の課題別 練習計画を立てる。 ○集合、整列、挨拶をする。	■安全で効率的な方法を試行しながら片 付けを行っている児童を価値付ける。 ■使った部位をほぐすことと、気持ちを 落ち着かせるための言葉掛けを行う。 ■デジタルワークシートを活用して、練 習計画を立てられるようにする。 ■次の時間の学習内容を伝える。	



## 掲示物の活用

ティーボール大会を楽しもう！



どんなチームになりたいかな？

なりたいチームの姿に向けて、どのように学習を進めていこうか？

児童の自ら学びを調整する姿を引き出すためには、見通しをもって学習に取り組むことができる環境作りが重要です。

本授業では、児童が見通しをもって学習を進めることができるよう、育成したい資質・能力や学習内容を単元前半に示します。また、児童と共に合意形成を図り、課題解決に向けてどのように学習を進めていくか学習計画を立てます。本授業では、大きく「ゲーム、チームでのオリジナル練習、個人でのオリジナル練習」の3点に絞り、話し合いました。

6年1組 ティーボール 学習計画					
	1	2	3	4	5
めあて	学習計画を立てて、楽しくゲームをしよう！	ゲームのルールを決めて、チームのなりたい姿を考えよう！	チームのなりたい姿に向けて、自分のできることに取り組もう！		ティーボール大会を楽しもう！
流れ	○オリジナル学習計画作成	○お試しオリジナル練習	ゲーム	チ オリ練	チ オリ練
内容	○試しのゲーム	○試しのゲーム2 ルール決定！	個 オリ練	ゲーム	ゲーム
					○学年合同！ ティーボール大会

はじめのルール	
<b>【こうげき】</b> ○得点方法 ・1るい(1点)・2るい(2点) ・3るい(3点)・ホーム(4点) ○残るいなし ○三振なし・ファールあり ○全員打ったら交代 ○ しんぱんはなし。協力して気持ちよくプレーしよう！ あいさつ⇒ゲーム⇒あいさつ	<b>【守り】</b> ○アウト方法 ・ボールを持っている守備がアウトゾーンで「アウト！」 ・アウトゾーンは3つ ○

この学習計画は、学習を進める中で、必要があれば変更をしてもよいことを伝え、毎時間掲示します。最後のティーボール大会でなりたいチームの姿を実現するために、必要な学習を常に考えながら学習を進められるようにすることで、児童の自ら学びを調整する姿を引き出します。

(2) 第2時

ア 本時の目標

[思考力, 判断力, 表現力等] 誰もがベースボール型の楽しさや喜びを味わうことができるよう、プレイの制限、得点の仕方などのルールを選んでいる。

[学びに向かう力, 人間性等] 用具の準備や片付けで分担された役割を果たそうとしたり、場の安全に気を配ろうとしたりしている。

※本時は[思考力, 判断力, 表現力等]を重点的に評価する。

イ 本時の展開

時間 (分)	○学習内容・学習活動	■指導上の留意点	□評価規準 (評価方法)
7	○集合、整列、挨拶をする。 ○本時のめあての確認をする。	■掲示物で学習の流れやめあてを示し、 学習の見通しがもてるようにする。	□思①（観 察・デジタ ルワークシ ート）  □主①（観察・ デジタルワ ークシ ート）
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>みんなが楽しめるルールを選び、ゲームを楽しもう。</b> </div> ○準備運動をする。 ○場の準備をする。	■指先や肩回りなど、運動でよく使用する部位をほぐすよう声を掛ける。 ■安全に気を付けるよう言葉掛けをする。	
30	○課題別練習の取り組み方について確認する。  ○課題別練習に取り組む。 ・打球（ピタッとバッティング等） ・送球（ペアキャッチ等） ・捕球（セルフキャッチ・ペアキャッチ等）  ○ルールを確認する。  ○ゲーム ・振り返り（全体）	■事前に立てた練習計画をもとに、どの練習をするのか確認をする。  ■課題解決に向けて行動に移せない児童に対し、重点的に支援を行う。  ■前時のゲームを振り返り、工夫したいルールについて話し合う。 ■ゲームが膠着しているコートや、規則の理解不足が見られるチームを探し、言葉掛けをする。 ■前時のゲームと比べて楽しめるゲームになっているか確かめる。  ■ゲームを楽しむことができていない児童を把握し、自己効力感が高まるよう励ますとともに、仲間にも声を掛け、チームを盛り上げるようにさせる。  ■ルールの最終確認をし、確定する。	
8	○用具の片付けをする。 ○整理運動をする。 ○学習の振り返りをする。  ○集合、整列、挨拶をする。	■安全で効率的な方法を試行しながら片付けを行っている児童を価値付ける。 ■本時のめあてを意識し、デジタルワークシートに振り返りや次回の課題別練習の内容について記録するよう促す。 ■次の時間の学習内容を確認する。	

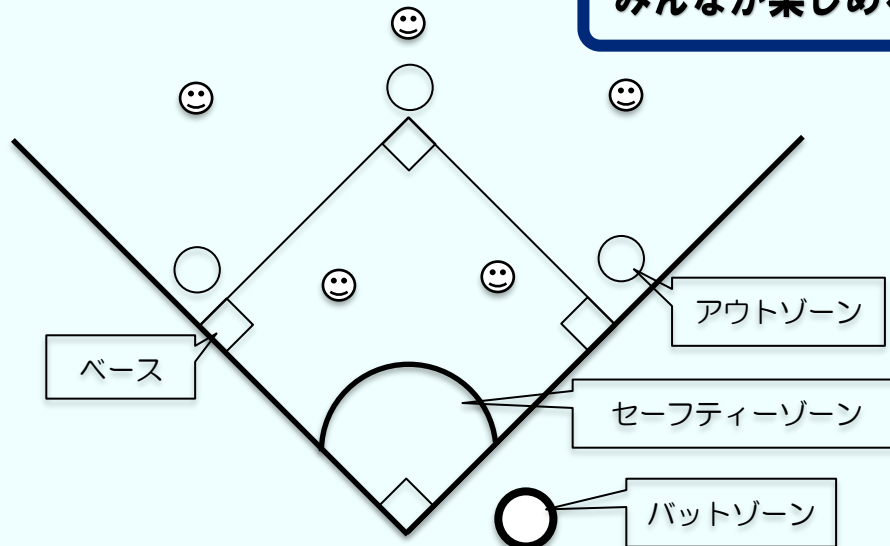


## ルール設定や場について

### (1) コート

- ・塁間：15m
- ・セーフティーゾーン：半径3m（打者以外入ってはいけない）
- ・アウトゾーン：三つ（フラフープ）
- ・バットゾーン：一つ（フラフープ）

※校庭で行う。



みんなが楽しめるゲームにしよう！



### (2) ルール

#### ア 初めのルール

- ・人数は、1チーム5人。
- ・5人对5人で試合をする。

#### 【攻撃】

- ・打者はボールを打ったら、ボールを持った守備がアウトゾーン内で「アウト」とコールするまで、進塁し続ける。
- ・ボールを持ち、アウトゾーン内に入る守備よりも、先にベースを踏んだ塁が得点となる。1塁まで進めたら1点、2塁まで進めたら2点、3塁まで進めたら3点、本塁まで進めたら4点とする（ベースの踏み忘れは0点とする）。
- ・バットゾーンにバットを入れたら1点。
- ・打順が一巡したら、攻守を交代する。
- ・三振はなし。
- ・フェアグラウンドにボールが入らなかったら、打ち直す。
- ・残塁はなし。

#### 【守備】

- ・打球を捕ったら、走者の動きを見て判断し、先回りできるアウトゾーンへ運ぶ。
- ・アウトゾーンまでボールを運べたら「アウト」とコールする。

#### イ 考えられるルールの工夫

- ・バッティング回数の制限をつくる。
- ・得点の上限をなくす。
- ・アウトゾーンを増減させる。
- ・フォースアウト形式とする。
- ・内野と外野に分かれて5人で守備をする（内野に2人、外野に3人とする）。
- ・アウトゾーンへは、内野の人が入り、外野の人は入ることができないようにする。

(3) 第3時

ア 本時の目標

[思考力, 判断力, 表現力等] 自己や仲間が行っていたプレイやボール操作、役割（自分が考えたこと）について動作や言葉、一人1台の学習者用端末等を使って他者に伝えることができる。

[学びに向かう力, 人間性等] 練習やゲームに積極的に取り組もうとしている。

※本時は[主体的に学習に取り組む態度]を重点的に評価する。

イ 本時の展開

時間 (分)	○学習内容・学習活動	■指導上の留意点	□評価規準 (評価方法)
7	○集合、整列、挨拶をする。 ○本時のめあての確認をする。	■掲示物で学習の流れやめあてを示し、学習の見通しがもてるようにする。 ■なりたいチームの姿を考えるよう伝える。	□思③（観察・デジタルワークシート）  □主④（観察・デジタルワークシート）
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>チームのなりたい姿に向けて、自分のできることを考えよう。</b> </div> ○準備運動をする。 ○コートでの準備をする。	■指先や肩回りなど、運動でよく使用する部位をほぐすよう声を掛ける。 ■安全に気を付けるよう言葉掛けをする。	
30	○課題別練習に取り組む。 ・ゲーム ・打球（ピタっとバッティング等） ・送球（ペアキャッチ等） ・捕球（一人キャッチ・ペアキャッチ等） ・守備隊形（キャッチ&ランゲーム） ・作戦タイムなど	■事前に立てた練習計画をもとに、どの練習をするのか確認をする。  ■自己の適性等に応じた課題をもち、それを解決するための課題別練習に取り組むよう言葉掛けをする。  ■課題解決に向けて行動に移せない児童に対し、重点的に支援を行う。  ■仲間の取組を見て、助言や励ましをするよう言葉掛けをする。  ■児童の希望があれば、一人1台の学習者用端末を活用してゲームの様子を撮影し、振り返りに生かす学びの方法も認めるようにしていく。  ■隊形をとれた守備ができているチームを紹介する。	
8	○用具の片付けをする。  ○整理運動をする。  ○学習の振り返りをする。  ○集合、整列、挨拶をする。	■安全で効率的な方法を試行しながら片付けを行っている児童を価値付ける。  ■使った部位をほぐすことと、気持ちを落ち着かせるための言葉掛けを行う。  ■本時のめあてを意識し、デジタルワークシートに振り返りや次回の課題別練習の内容について記録するよう促す。 ■次の時間の学習内容を確認する。	

## デジタル教材の活用

### ○デジタル教材活用のポイント

児童の自ら学びを調整する姿を引き出すために、デジタル教材を活用します。

単元が始まる前にすべての児童の一人1台の学習者用端末にこちらの教材をダウンロードし、練習方法等の理解を促します。ダウンロードすることで、児童は時間や空間を気にせず、いつでもどこでも目的に応じて情報を収集することができます。

事前に練習方法等を示すことで、授業での説明の時間を短くし、運動時間の確保にもつながりました。



**運動のポイントを確認しよう!**

**自分の試技を撮影して、成長したところやよりよくしたいところを考えよう!**

**チームのなりたい姿に向けて、自己やチームで行う練習はどれがいいだろう?**

### ○児童がデジタル教材を活用する場面

主に課題別練習の時間や授業外の時間にデジタル教材を活用する姿が見られました。

課題別練習の時間では、練習の仕方や運動のポイントを確認して、練習に取り組むことで、自己の課題に応じた練習を自ら調整する姿が見られました。また、一人1台の学習者用端末の撮影機能を活用することで、試技を確認し、課題発見・解決を繰り返し行うことができました。

授業外の時間では、休み時間等を活用して、児童自ら練習方法や作戦等について話合いの場を設定していました。また、放課後の時間を利用して、動画配信サービス等から情報を集めて、自宅学習に取り組む児童も現れ、様々な場面で自ら学びを調整する姿が見られました。

(4) 第4時

ア 本時の目標

[ 知 識 及 び 技 能 ] 打球方向に移動し、捕球することができる。

[思考力, 判断力, 表現力等] 自己やチームの特徴に応じた練習や作戦を選んだり工夫したりしている。

[学びに向かう力, 人間性等] ゲームの勝敗を受け入れ、ゲームの前後に挨拶をしている。

※本時は[思考力, 判断力, 表現力等]を重点的に評価する。

イ 本時の展開

時間 (分)	○学習内容・学習活動	■指導上の留意点	□評価規準 (評価方法)
7	○集合、整列、挨拶をする。 ○本時のめあての確認をする。	■掲示物で学習の流れやめあてを示し、 学習の見通しがもてるようにする。 ■なりたいチームの姿を考えるよう伝える。	□思②（観 察・デジタ ルワークシ ート）
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>チームのなりたい姿に向けて、練習したことをゲームに生かそう。</b> </div> ○準備運動をする。 ○コート準備をする。	■指先や肩回りなど、運動でよく使用する部位をほぐすよう声を掛ける。 ■安全に気を付けるよう言葉掛けをする。	□知③（観察・ デジタルワ ークシート）
30	○課題別練習に取り組む。 ・ゲーム ・打球（くるんバッティング等） ・送球（ペアキャッチ等） ・捕球（一人キャッチ・ペアキャッチ等） ・守備隊形（キャッチ&ランゲーム） ・作戦タイムなど	■事前に立てた練習計画をもとに、どの練習をするのか確認をする。  ■課題解決に向けて行動に移せない児童や課題別練習のメニュー偏りがある児童に対し、重点的に支援を行う。  ■自分で練習方法を選ぶことができない児童には、個別に直接指導する。  ■仲間の取組を見て、助言や励ましをするよう言葉掛けをする。  ■児童の希望があれば、一人1台の学習者用端末を活用してゲームの様子を撮影し、振り返りに生かす学びの方法も認めるようにしていく。  ■課題別練習での取り組みをゲームに生かすことができる児童を紹介する。	□主②（観察・ デジタルワ ークシート）
8	○用具の片付けをする。  ○整理運動をする。  ○学習の振り返りをする。  ○集合、整列、挨拶をする。	■安全で効率的な方法を試行しながら片付けを行っている児童を価値付ける。  ■使った部位をほぐすことと、気持ちを落ち着かせるための言葉掛けを行う。  ■本時のめあてを意識し、デジタルワークシートに振り返りや次回の課題別練習の内容について記録するよう促す。  ■次の時間の学習内容を確認する。	

## 児童の学びを調整する姿



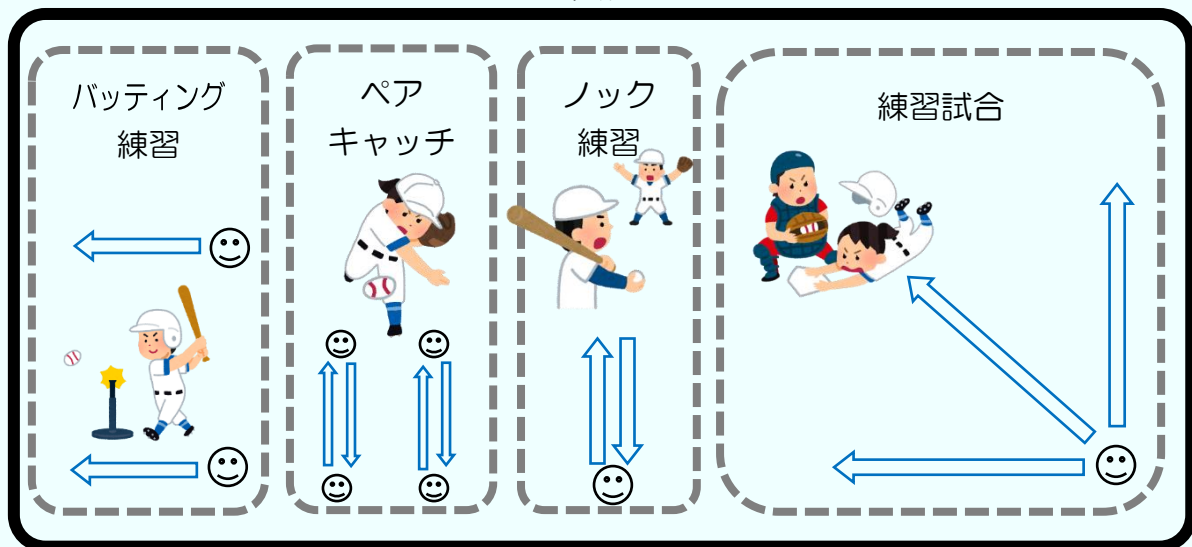
〇〇ができているね！  
もっと伸ばしたいところはどこだろう？

なりたいチームの姿に向けて、必要なことは何だろう？

児童の自ら学びを調整する姿を引き出すために、課題別練習では児童自らが練習方法を選んだり工夫したりする時間とします。練習方法を決める視点は、「なりたいチームの姿に向けて自己やチームで解決すべきこと」とすることで、単元を通して、児童の思考する視点も整理することができます。

下の図は、課題別練習の一例です。練習内容と場所を示しています。本授業では、バッティング練習とペアキャッチの場所は単元を通して固定し、それ以外の場所は、児童のオリジナル練習計画をもとに設定します。児童の実態に応じて、練習内容や場所を工夫することで、より児童の自ら学びを調整する姿を引き出すことができます。

### 校庭



※ 打球や投球の方向：← 児童：😊

教員は、課題別練習の時間に個別に指導を行います。積極的に児童の技能の高まりや練習を工夫している姿を価値付けることで、児童の主体性を引き出します。

### ◎課題別練習に意欲的でない児童への配慮例

- 取り組むべき練習が分からない児童に対して、他の児童の練習計画や効果的に練習に取り組むことができている児童を紹介する。
- 練習に意欲的に取り組めない児童に対しては、当該児童のデジタルワークシートを振り返り、できていることについて価値付けを行い、より伸ばしたいことについて計画を立てることで、練習へと促していく。
- チームの中で何をすればよいか分からないために意欲的に取り組むことができない児童には、チームでの話し合いの場を設け、なりたいチームの姿を明確化していく。



(5) 第5時

ア 本時の目標

- [知識及び技能] 捕球する相手に向かって投げることができる。
- [思考力、判断力、表現力等] 自己や仲間が行っていたプレイやボール操作、役割（自分が考えたこと）について動作や言葉、一人1台の学習者用端末等を使って他者に伝えている。
- [学びに向かう力、人間性等] 仲間のよさを認め合い、みんながゲームの楽しさに触れることができるように言葉をかけたり、協力をしたりしている。

※本時は[思考力、判断力、表現力等]を重点的に評価する。

イ 本時の展開

時間 (分)	○学習内容・学習活動	■指導上の留意点	□評価規準 (評価方法)
7	○集合、整列、挨拶をする。 ○本時のめあての確認をする。	■掲示物で学習の流れやめあてを示し、 学習の見通しがもてるようにする。	□思③（観察・ デジタルワ ークシ ート）
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>自分やチームのよさにあった作戦を選び、一人一人がチームに貢献しよう。</b> </div> ○準備運動をする。 ○コートの準備をする。	■指先や肩回りなど、運動でよく使用する 部位をほぐすよう声を掛ける。 ■安全に気を付けるよう言葉掛けをする。	□主⑤（観察・ デジタルワ ークシ ート）
30	○課題別練習に取り組む。 ・ゲーム ・打球（どっしりバッティング等） ・送球（ペアキャッチ等） ・捕球（一人キャッチ・ペアキャ ッチ等） ・守備隊形（キャッチ&ランゲー ム） ・作戦タイムなど	■事前に立てた練習計画をもとに、どの 練習をするのか確認をする。 ■チームや個人の目的に応じた練習方法 選ぶよう伝える。 ■課題解決に向けて行動に移せない児童 や課題別練習のメニュー偏りがある児 童に対し、重点的に支援を行う。 ■自分で練習方法を選ぶことができない 児童には、個別に直接指導する。 ■児童の希望があれば、一人1台の学習 者用端末を活用してゲームの様子を撮 影し、振り返りに生かす学びの方法も 認めるようにしていく。 ■課題別練習での取り組みをゲームに生 かすことができている児童を紹介す る。	□知④（観 察・デジタ ルワークシ ート）
8	○用具の片付けをする。 ○整理運動をする。 ○学習の振り返りをする。 ○集合、整列、挨拶をする。	■安全で効率的な方法を試行しながら片 付けを行っている児童を価値付ける。 ■使った部位をほぐすことと、気持ちを 落ち着かせるための言葉掛けを行う。 ■本時のめあてを意識し、デジタルワ ークシートに記録するよう促す。 ■次の時間の学習内容を確認する。	

## デジタルワークシートの活用

<div>第 2 時</div> <div>自分のめあて</div> <div>ゲームのルールを決めて、チームのなりたいたい姿について考えよう！</div> <table><tr><th>オリジナル練習メニュー</th><th>達成度</th></tr><tr><td>かためバッティング</td><td>○</td></tr><tr><td>細み出しスロー</td><td>—</td></tr><tr><td>【その他】</td><td></td></tr></table> <div>【今日の振り返り】</div> <div>・時間配分に気にしていなかったのが気にするようになるようにしたい</div> <div>・バッティングでボールの位置をよく見ながら打てるようにしたい</div> <div>【先生から】</div>	オリジナル練習メニュー	達成度	かためバッティング	○	細み出しスロー	—	【その他】		<div>第 3 時</div> <div>自分のめあて</div> <div>みんなで協力して、全力で楽しもう！</div> <table><tr><th>オリジナル練習メニュー</th><th>達成度</th></tr><tr><td>構えてバッティング</td><td>◎</td></tr><tr><td>かためスロー</td><td>◎</td></tr><tr><td>かためバッティング</td><td>○</td></tr><tr><td>【その他】</td><td></td></tr></table> <div>【今日の振り返り】</div> <div>・前週よりも声を掛け合ったので、守備の連携がうまくいった</div> <div>・バッティングもボールをよく見ながらできたので遠くに飛んでよかった。</div> <div>【先生から】</div>	オリジナル練習メニュー	達成度	構えてバッティング	◎	かためスロー	◎	かためバッティング	○	【その他】		<div>第 4 時</div> <div>自分のめあて</div> <div>積極的に守備をとりに行く</div> <table><tr><th>オリジナル練習メニュー</th><th>達成度</th></tr><tr><td>かためスロー</td><td>○</td></tr><tr><td>かためバッティング</td><td>○</td></tr><tr><td>バートナーキャッチ（フライ）</td><td>○</td></tr><tr><td>構えてバッティング</td><td>◎</td></tr><tr><td>【その他】</td><td></td></tr></table> <div>【今日の振り返り】</div> <div>・バッティングで狙いを定めて打つことを意識できなかったのが次の試合では気をつけたい。チームワークがよかった。守備では、自分たちにあった守りができるようになってきた。</div> <div>【先生から】</div>	オリジナル練習メニュー	達成度	かためスロー	○	かためバッティング	○	バートナーキャッチ（フライ）	○	構えてバッティング	◎	【その他】		<div>第 5 時</div> <div>自分のめあて</div> <div>自分たちにあった守備を見つける</div> <table><tr><th>オリジナル練習メニュー</th><th>達成度</th></tr><tr><td>かためバッティング</td><td>◎</td></tr><tr><td>構えてバッティング</td><td>◎</td></tr><tr><td>くるっとスロー</td><td>◎</td></tr><tr><td>バートナーキャッチ（ゴロ）</td><td>◎</td></tr><tr><td>【その他】</td><td></td></tr></table> <div>【今日の振り返り】</div> <div>・雰囲気良かった。</div> <div>・バッティングでは遠くに飛ばすことを意識して、バットの先に当てることができた。</div> <div>【先生から】</div>	オリジナル練習メニュー	達成度	かためバッティング	◎	構えてバッティング	◎	くるっとスロー	◎	バートナーキャッチ（ゴロ）	◎	【その他】		<div>第 6 時</div> <div>自分のめあて</div> <div>最後の試合を全力で楽しむ</div> <table><tr><th>オリジナル練習メニュー</th><th>達成度</th></tr><tr><td>【ティースポールの学習の振り返り】</td><td></td></tr><tr><td>・最初のころはチームで練習した時守備の位置も全くわからないまま試合をしたけど、今になって自分たちにあった守備法を見つけられて成長を感じた。</td><td></td></tr><tr><td>・ベースボールがもっと好きになった。</td><td></td></tr><tr><td>・チームで声を掛け合いながら上手く連携が取れたので良かった。</td><td></td></tr><tr><td>・みんなで協力することの大切さに気づいた。</td><td></td></tr></table> <div>【先生から】</div>	オリジナル練習メニュー	達成度	【ティースポールの学習の振り返り】		・最初のころはチームで練習した時守備の位置も全くわからないまま試合をしたけど、今になって自分たちにあった守備法を見つけられて成長を感じた。		・ベースボールがもっと好きになった。		・チームで声を掛け合いながら上手く連携が取れたので良かった。		・みんなで協力することの大切さに気づいた。	
オリジナル練習メニュー	達成度																																																									
かためバッティング	○																																																									
細み出しスロー	—																																																									
【その他】																																																										
オリジナル練習メニュー	達成度																																																									
構えてバッティング	◎																																																									
かためスロー	◎																																																									
かためバッティング	○																																																									
【その他】																																																										
オリジナル練習メニュー	達成度																																																									
かためスロー	○																																																									
かためバッティング	○																																																									
バートナーキャッチ（フライ）	○																																																									
構えてバッティング	◎																																																									
【その他】																																																										
オリジナル練習メニュー	達成度																																																									
かためバッティング	◎																																																									
構えてバッティング	◎																																																									
くるっとスロー	◎																																																									
バートナーキャッチ（ゴロ）	◎																																																									
【その他】																																																										
オリジナル練習メニュー	達成度																																																									
【ティースポールの学習の振り返り】																																																										
・最初のころはチームで練習した時守備の位置も全くわからないまま試合をしたけど、今になって自分たちにあった守備法を見つけられて成長を感じた。																																																										
・ベースボールがもっと好きになった。																																																										
・チームで声を掛け合いながら上手く連携が取れたので良かった。																																																										
・みんなで協力することの大切さに気づいた。																																																										

こちらは、実際に児童が作成したデジタルワークシートです。上に示したワークシートを作成した児童は、事前の意識調査で「体育の授業は好きである」の質問に対して、「あまり当てはまらない」と肯定的ではない回答をしていました。オリジナル練習メニューの計画を見ると、「打つこと」に課題意識があることが分かります。

以下は、振り返りの抜粋です。

	振り返りの抜粋
第2時	バッティングでボールの位置をよく見ながら打てるようにしたい。
第3時	ボールをよく見ながらできたので、遠くに飛んでよかった。
第4時	ねらいを定めて打つことを意識できなかったのが、次は気を付けたい。守備では、自分たちに合った守りができるようになってきた。
第5時	バッティングでは、遠くに飛ばすことを意識して、バットの先に当てることができた。
第6時	最初のころはチームで練習した時に守備の位置が全く分からないまま試合をしたけど、今になっては、自分たちに合った守備法を見つけられて成長を感じた。ベースボールがもっと好きになった。



バッティングのポイントを意識して学習に取り組んでいるね！

チームのなりたいたい姿に向けた練習計画を立てられているね！

教員は、児童のデジタルワークシートを確認し、指導したり価値付けたりします。

自ら学びを調整する学習において、価値付けを行う視点として、

- ①資質・能力の高まり
- ②自己の課題に応じた学習を選んだり工夫したりする姿
- ③課題に応じて設定するオリジナル練習メニューの計画

等が考えられます。その他、児童の学習を見取り、必要に応じてコメントを送ります。



(6) 第6時

ア 本時の目標

- [ 知 識 及 び 技 能 ] 止まったボールや易しく投げられたボールをバットにフェアグラウンド内に打つことができる。  
守備の隊形をとって得点を与えないようにすることができる。

イ 本時の展開

時間 (分)	○学習内容・学習活動	■指導上の留意点	□評価規準 (評価方法)
7	○集合、整列、挨拶をする。 ○本時のめあての確認をする。	■学年合同で授業を行う。 ■掲示物で学習の流れやめあてを示し、 学習の見通しがもてるようにする。	□知②（観 察・デジタ ルワークシ ート）  □知⑤（観 察・デジタ ルワークシ ート）
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>チームのよさを生かし、ティーボール大会を楽しもう。</b> </div> ○準備運動をする。  ○コートの準備をする。	■指先や肩回りなど、運動でよく使用する 部位をほぐすよう声を掛ける。  ■安全に気を付けるよう言葉掛けをする。	
30	○ティーボール大会を開催する。	■本時の対戦相手は、前時までの様子を 基に、教員が決定する。	
	○ルールを確認する。 ○ゲーム1  ○振り返り（チームごと）  ○ゲーム2	■焦って本時で課題を解決しようとしすぎ るのではなく、あくまでゲームを楽し むことが前提であることを再確認す る。  ■第5時で教員が把握した課題を基に、 個やチームの課題に応じて積極的に支 援を行う。  ■負けが続いているチームや、技能的な 課題が解決できない児童に対しては、 無理に直接指導は行わず、これまでの 学びへの姿勢を価値付けるようにす る。	
8	○用具の片付けをする。  ○整理運動をする。  ○学習の振り返りをする。  ○集合、整列、挨拶をする。	■安全で効率的な方法を試行しながら片 付けを行っている児童を価値付ける。  ■使った部位をほぐすことと、気持ちを 落ち着かせるための言葉掛けを行う。  ■本時のめあてを意識し、デジタルワー クシートに記録するよう促す。  ■課題別練習での取り組みをゲームに生 かすことができている児童を紹介す る。 ■単元を通して成長したことを称賛す る。	

## 検証授業後の調査結果

本検証授業に取り組んだ児童 40 名に対して、意識調査を行いました。

Q ボール運動ベースボール型の学習は好きである。

	事前調査	事後調査
肯定的な回答	3.05	3.68

$p < 0.01$

本単元を通して。児童のベースボール型への意欲を向上させることができました。

授業前の平均値（M = 3.05）と授業後の平均値（M = 3.68）との間に差があるかを検証するため、対応のある  $t$  検定を実施しました（両側検定）。その結果、平均値に有意な差が見られたため、指導法に一定の効果があったと考えます。

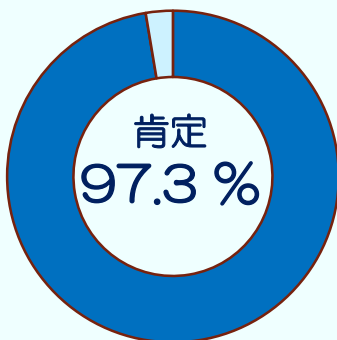
また、否定的から肯定的な回答へと変わった児童のその理由は以下の通りです。

	事前調査 否定的回答理由	事後調査 肯定的回答理由
児童ア	バットでボールを打つのが苦手だから	ボールを打てて気持ちいいし、楽しいから
児童イ	投げるのが好きじゃないから	守備を考えるのが好きだから

Q ボール運動ベースボール型の学習は好きである。

質問項目	事前調査 肯定的回答	事後調査 肯定的理由
自分のよさが分かったとき。	84.2%	89.5%
チームのよさに合った作戦を自分で考えることができたとき。	84.2%	92.1%
チームの課題に合った練習方法が分かったとき。	84.2%	94.7%
授業の振り返りで、次のめあてを立てることができたとき。	76.3%	92.1%

Q ティーボールの授業で、自分で計画を立てて、学習に取り組むことで、運動の楽しさや喜びを味わうことができましたか？



- ・自分で計画を立てることで、練習がより楽しくなった。
- ・普段は先生が考えていたけど、自分で学習計画を考えることで自分に合った練習法を見付けられた。



全ての児童が運動の楽しさや喜びを味わうことができるよう、これからも研さんを積みます！

## 10 参考・引用資料

- ・小学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説体育編 平成 29 年 7 月（文部科学省）
- ・中学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説保健体育編 平成 29 年 7 月（文部科学省）
- ・「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料 令和 2 年 3 月（国立教育政策研究所）
- ・小学校体育（運動領域）まるわかりハンドブック 平成 23 年 3 月（文部科学省）
- ・「令和の日本型学校教育」の構築を目指して  
～ 全ての子供たちの可能性を引き出す，個別最適な学びと，協働的な学びの実現 ～ （答申）  
令和 3 年 1 月 26 日 （文部科学省）



児童が自ら学びを調整する  
学習ハンドブック  
ー ベースボール型の指導を通して ー

東京都教職員研修センター研修部授業力向上課  
福生市立福生第一小学校 教諭 平井孝記  
令和6年 3月