

体育科学習指導案

指導者 海田町立海田小学校

- 1 日 時 平成30年10月9日(火) 第6校時
- 2 学 年 第6学年1組(男子20名 女子15名 35名)
- 3 場 所 海田小学校 運動場(雨天時 体育館)
- 4 単元名 ボール運動 ベースボール型「ティーボール」
- 5 単元について

(1) 単元観

本単元は新学習指導要領(平成29年7月告示)・体育・第5学年及び第6学年の内容 Eボール運動 (1) 知識及び技能 ウ ベースボール型 (2) 思考力・判断力・表現力等 (3) 学びに向かう力, 人間性等を受けて, 設定している。

高学年のボール運動は「ゴール型」「ネット型」及び「ベースボール型」で構成され, ルールや作戦を工夫したり, 集団対集団の攻防によって仲間と力を合わせて競い合ったりする楽しさや喜びを味わうことがねらいである。本単元で扱う「ベースボール型」は, 攻守を規則的に交代し合い, チームで協力しながら勝敗を競う運動である。攻撃側の打撃による走塁と守備側の協力したフィールディングをゲームにおける主な課題としながら, 「空いている場所にボールを送りこむこと」を楽しく競い合うことができる。ティーボールでは, 打者は止まっているボールを打つため, 空振りやファウルはほとんどなく, 「打つ」「投げる」「捕る」「走る」といった基本的技能を1人1人身に付けやすい。また, 打撃や守備の陣形など, 個人が役割分担を意識して取り組むことでチームの力を高めることができる運動である。

(2) 児童観

本学級の児童は, 休み時間に男女ともボール投げやドッジボール, サッカーといったボール運動に親しんでおり, 活発で体を動かすことを好む児童が多い。ベースボール型運動についても興味・関心が高く, 「ベースボール型運動をすることは好きですか」という質問には91.4%(32人)が回答している。しかし, 個別の聞き取りを行うと「ボールを強く打てたら気持ちがいいから」, 「ボールを上手く捕れるとうれしいから」などといった技能面からくる楽しさや喜びを理由にしている児童が多かった。

ベースボール型のゲーム・運動については, 第4・5学年でも行っており, 技能面での差は見られるがゲームの行い方は全体的におおむね理解できている。第5学年では, 「塁間を全力で走塁すること」, 「フェアグラウンド内に打つこと」といった攻撃について重点的に学習しており, 「走ること」については身に付いている。守備に関する内容については本単元で重きをおいて学習するところである。

(3) 指導観

指導にあたっては, 児童が感じているベースボール型ゲームの楽しさや喜びを個人の技能だけでなく, 思考を働かせ集団で競い合う楽しさにも広げていけるようにしたい。そのために, チームで作戦を立てた後に兄弟チームとの練習試合(ゲーム①)で作戦を試し, 公式試合(ゲーム②)を行うようにする。作戦を試しながら, チームの作戦を改善したり創り上げたりする楽しさや喜びを感じてほしい。

次に, 全ての児童がゲームに十分参加するためのルールの工夫を行う。ティーボールを取り上げ, 止まったボールをバットでフェアグラウンド内に打てるよう, ゲーム中で必要な技能を緩和する。チームの人数を4・5人と少なくし, 打者一巡でインニングを交代する。守備の場面では, ボールを捕った人は必ずボールを持っていない人へ送球するようにし, 全員がゲームにかかわれるようにしたい。ランナーより先にボールを送ることができればアウトにすることで, 運動量を確保しながら, 守備での状況判断が繰り返し行えるようにする。

そして, 協働的な学びが充実するように, 作戦ボードを活用する。作戦ボードで実際にマグネットを動かして1人1人の動きをイメージさせる。本時では「どの塁でアウトにするのか?」といった作戦のポイントをし

ぼることで、児童同士のかかわり合いを活性化させ、児童自らが課題の解決策を見付けられるように学習を進めていきたい。

他にも、オリンピック・パラリンピックに関する指導として、ルールやマナーを遵守することやフェアなプレーを大切にするなど、スポーツの意義や価値等に触れることができるようにしたい。試合開始・終了の挨拶を気持ちよく行っていたり、判定がもめた時に折り合いをつけて解決したりする場面を見付けて、肯定的評価を積極的に加えていきたい。

6 単元の目標

- 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、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ができるようにする。【知識・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】
- 運動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、仲間の考えや取組を認めたりすることができるようにする。【態度】

7 単元の評価規準

	知識及び技能	思考力・判断力・表現力	主体的に学習に取り組む態度
単元の評価規準	○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。	○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している。 ○守備の隊形について工夫したことを他者に伝えている。	○集団対集団で競い合う楽しさや喜びに触れることができるよう、ベースボール型のゲームに積極的に取り組もうとしている。 ○ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。 ○仲間の考えや取組を認めている。
学習活動に即した評価規準	① 止まっ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。 ② 捕球する相手に向かって、オーバーハンドで投げることができる。 ③ 打球方向に移動し、捕球することができる。 ④ 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 みんながベースボール型の楽しさや喜びに触れることができよう、プレー上の制限、得点の仕方などルールを選んでいる。 ② チームの特徴に応じた攻め方や守り方を知り、チームに合った作戦を選んでいる。 ③ 相手に合わせた守備の隊形について、動作や言葉、絵図を使って、他者に伝えている。	① 集団対集団で競い合うための練習やゲームに進んで取り組もうとしている。 ② ルールやマナーを守り、友だちと助け合って練習やゲームをしようとしている。 ③ 仲間の考えや取組を認めている。

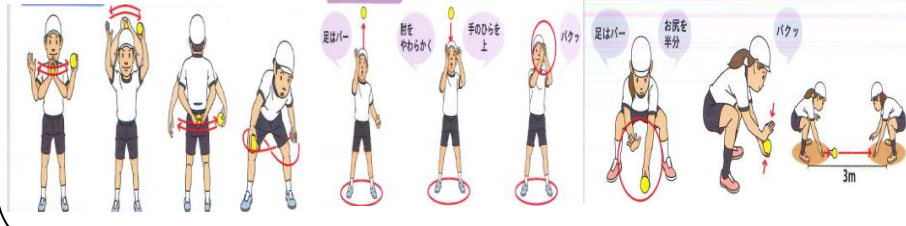





※ 本単元は、学習指導要領等に関する移行期間中に、新学習指導要領による指導を先行して行う際の評価規準を設定しています。なお、評定については、現行学習指導要領の下の評価規準に基づいて行います。

8 本単元において育成したい資質・能力

本校で育成したい資質・能力は、①主体性 ②コミュニケーション能力の2つである。

育成したい資質・能力	本単元の学習を通して目指す姿
主体性	集団対集団で競い合うための練習やゲームに進んで取り組もうとしている。
コミュニケーション能力	チームで作戦を考える際に、動作や言葉、絵図を使って、他者に伝えている。

9 単元の学習指導計画（全8時間／本時第4時）

時 数		1	2	3
活動の流れ	0	1 準備運動・慣れの運動 セルフキャッチ  パートナーキャッチ（ゴロ・トス）		
	1 0	<div style="border: 2px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> 学習のねらいや流れ、決まりについて知ろう。 </div> ※4・5年時の様子を想起させ、		
	2 0	2 オリエンテーション ・ルールの確認 ・グループ決め （役割分担，チーム名，円陣，かけ声） ・単元の流れ ・準備片付け，場の安全について確認 3 試しのゲーム	2 ゲーム（練習試合） バックホームゲーム  <div style="border: 2px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> みんながもっと楽しめるようなルールを工夫しよう。 </div>	2 ゲーム（練習試合） フォースプレーゲーム  <div style="border: 2px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> 「どこに打ったら、たくさん点を取れるか」チームで作戦を立てて、攻め方を考えよう。 </div>
	3 0	バックホームゲーム  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> 【ルール】 攻撃打ったら走り，塁間を全力で走塁する。1塁1点，2塁2点，3塁3点，本塁4点。2周目もあり。 守備捕球した児童は必ず，ホームに返球をする。捕球者以外のだれかがホームサークル内で「アウト」と声をかける。 </div>	3 課題解決について の話し合い （ルールについて）	3 課題解決について の話し合い・練習 （どこに打つか）
	4 0	4 ゲーム（公式試合） フォースプレーゲーム  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> 【ルール】 攻撃打ったら走り，塁間を全力で走塁する。1塁1点，2塁2点，3塁3点，本塁4点。2周目もあり。 守備捕球した児童は必ず，返球をする。捕球者以外の2人が守備サークル内で「アウト」と声をかける。 </div>	4 ゲーム（公式試合） フォースプレーゲーム 	
4 5	学習の振り返り・整理運動・片付け			
評価	知・技	③（観察・学習カード）		①（観察・学習カード）
	思・判・表		①（観察・学習カード）	
	態	①（観察・学習カード）	③（観察・学習カード）	②（観察・学習カード）
	資・能	㊦（観察）		㊦（観察・学習カード）

4 (本時)

5

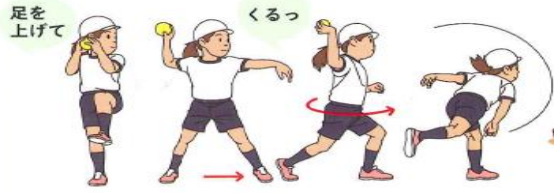
6

7・8

1 準備運動・慣れの運動

ベースランニング

踏み出しスロー



パートナーキャッチ (バウンド・フライ)
構えてバッティング (力ためバッティング)



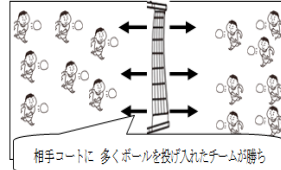
2 ドリルゲーム ホームランゲーム



2 ドリルゲーム ホームランゲーム

2 ドリルゲーム

2つに分かれて ボール投げゲーム



これまでの学習を活かして、6-1クライマックスシリーズをしよう。

「どの塁でアウトにするのか」チームで作戦を立てて、守り方を考えよう。

守備の隊形をとって、最少失点を目指そう。

遠くに打たれた時、素早く送球する方法を考えよう。

- 2 チーム練習
- 3 クライマックスシリーズをする。

3 ゲーム (練習試合) フォースプレーゲーム



3 ゲーム (練習試合) フォースプレーゲーム



3 ゲーム (練習試合) フォースプレーゲーム



4 課題解決について
の話し合い・練習
(どこに投げるか)

4 課題解決について
の話し合い・練習
(相手バッターに応じてどこを守るか)

4 課題解決について
の話し合い・練習
(中継プレー)

5 ゲーム (公式試合) フォースプレーゲーム



5 ゲーム (公式試合) フォースプレーゲーム



5 ゲーム (公式試合) フォースプレーゲーム



学習の振り返り・整理運動・片付け

	④ (観察・学習カード)	② (観察・学習カード)	総括的評価
② (観察・学習カード)	③ (観察・学習カード)		
⑤ (観察)	⑤ (観察・学習カード)		

10 本時の学習

(1) 本時の目標

- ・チームの特徴に応じた攻め方や守り方を知り、チームに合った作戦を選べるようにする。【思・判・表】

(2) 本時の評価規準

- ・チームの特徴に応じた攻め方や守り方を知り、チームに合った作戦を選んでいる。【思・判・表】

(3) 準備物

バット、ボール、カラーコーン、フープ、得点板、作戦ボード、掲示物、ワークシート

(4) 本時の展開

学習活動	指導上の留意事項 (◇) 「努力を要する状況」と判断した児童への 指導の手立て (◆)	評価規準 (評価方法) (○) 教科の指導事項 (★) 資質・能力
<p>1 運動の場や用具の準備, 準備運動 や動きを高めるための補助的な運 動をする。 ベースランニング パートナーキャッチ</p> <p>2 ドリルゲームをする。 ホームランゲーム</p>  <p>2 チームに分かれて得点 エリアに向かって打ち, 競い合う。</p> <p>3 「めあて」をたてる。</p>	<p>◇チームごとに慣れの運動に取り組ませる。 ◇オーバーハンドスローや体の正面での捕 球を意識させる。</p> <p>◇止まったボールをバットでフェアグラ ンド内に打つことを意識させる。</p> <p>◇打つ, 捕るについて, 技能のポイントを確認 する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> 合わせて→構えて→ くるっ・ピタッ </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> いち→に→い→さん で力をためてバッティング </div>  <p>ボールとバットのマーク印を合わせる 耳の横で構える 腰を回転させて、思いきり打つ</p> <p>「いち」で左足体重 「に→い」で右足体重 「さん」で力強く打つ</p>	<p>評価規準 (評価方法) (○) 教科の指導事項 (★) 資質・能力</p>  <p>ボールのとり方 体の正面で</p> <p>フライ ゴロ</p>
<p>4 簡易化されたゲーム (練習試合) をする。</p> 	<p>◇ボールを持っていない人の動きにも注目 させる。</p> <p>◆ボールが自分に来たときの動きと, ボール が自分以外の人に来たときの動きについて チーム全体で確認する。</p> <p>◇キャッチする人のフォローに入っていた り, 声を掛け合いながらゲームを進めてい たりしている児童を称賛する。</p>	<p>★集団対集団で競い合 うための練習やゲー ムに進んで取り組も うとしている。(観察)</p>

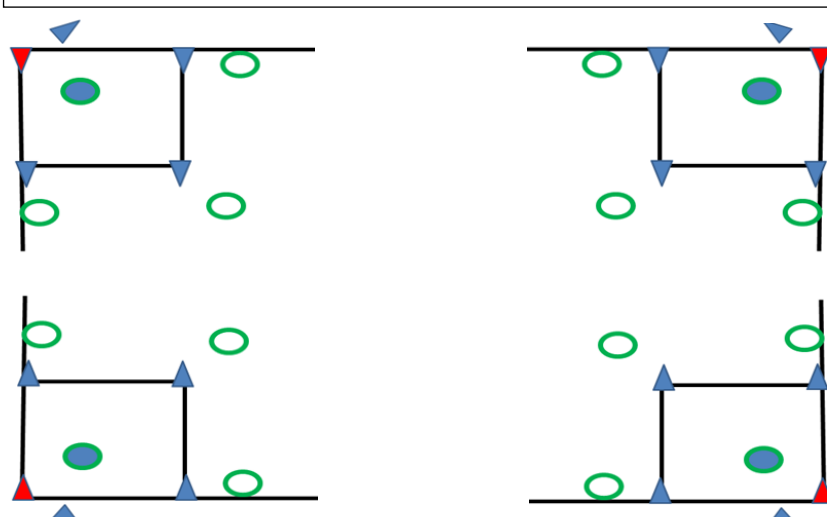
めあて 「どの塁でアウトにするのか」 チームで作戦を立てて, 守り方を考えよう。

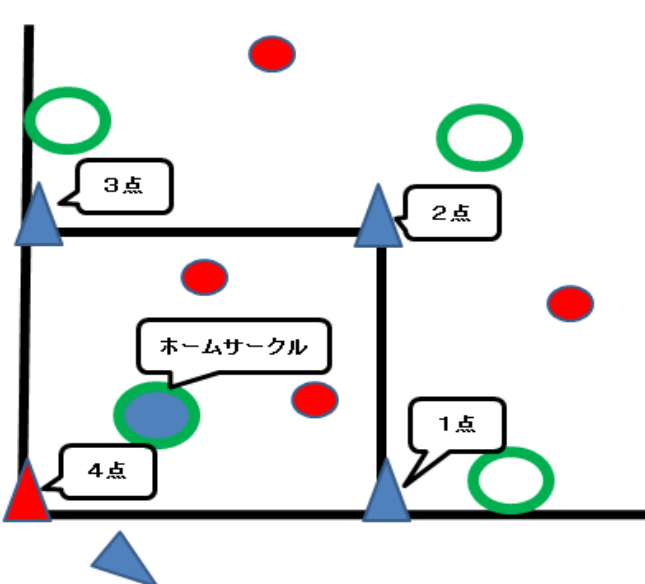
<p>5 課題解決について話し合う。</p> <p>打者が打つ前にアウトにする塁を決めておこう。</p> <p>誰かが声で合図をするといいね。</p> <p>6 簡易化されたゲーム（公式試合）をする。</p> <p>7 ゲームを振り返る。</p> <p>8 整理運動・片付けをする。</p>	<p>◇作戦ボードで実際にマグネットを動かし、動きをイメージできるようにする。</p> <p>◆チームで実際に動きながら確かめさせる。</p> <p>◇作戦がうまくいったときの動きを見つけて、肯定的評価を加える。</p> <p>◇作戦がうまくいったときの動きと、うまくいかなかったときの動きの守り方について話し合う。</p> <p>◇グループで協力し、安全に気を付けて片付けるようにさせる。</p>	<p>○チームの特徴に応じた攻め方や守り方を知り、チームに合った作戦を選んでいる。</p> <p>【思・判・表】 (観察・学習カード)</p>
---	---	---

1.1 学習の場とルール

校舎

体育館





【ルール】

- ・1チーム4・5人
- ・ゲームはセルフジャッジ、同時はキャプテンによる話し合い。
- ・2イニング表裏でゲーム終了。全員打撃をしたら攻守交代。

《攻撃》

- ・ファウル 三振はなし。
- ・アウトになるまで進塁したところが得点。
- ※例えば、2塁まで進塁して3塁でアウトになれば2点。

《守備》

- ・フライでもバウンドでも同じようにアウトにしなければならない。
- ・ホームサークルより内側で守備をしてはいけない。
(内野ライン内で捕球した場合)

ホームサークルに守備側のプレーヤー全員が集まり、「アウト」と言って手をつなぎアウトとする。
(内野ラインを超えて捕球した場合)

- ・捕球した所から、アウトにする塁のサークルにボールを必ず送球する。
- ランナーよりも先回りした塁のサークルに守備側の2人が集まって「アウト」にする。