

第6学年松組 体育科学習指導案

指導者 教諭 川崎 順平

- 1 日時 令和6年6月18日(火) 5校時(13:30~14:15)
 2 場所 屋外運動場
 3 単元名 ティーボール(ボール運動領域 ベースボール型)
 4 授業づくりに関する考え方

(1) 子どもの実態と教材の特性

子どもの実態	<p>本学級は、8割以上が体を動かすことが好きであると答え、学級全体として体育科の授業に楽しく取り組む雰囲気がある。また、4月以来、体育科の授業で話合う活動を取り入れており「自分たちで考えて運動する」ことのよさや大切さに気付いている子どもも多い。</p> <p>○ 新体力テストの結果から、個々の種目あるいは個人に大きな差があり、総合評価においても学級の約4割がAまたはB、約3割がDまたはEに位置しており、運動能力に差が見られる。また、単に投げる・捕る運動はできるが、動きの中で相手やゲームの状況に合わせてボール操作を行うことは苦手とする子どもが多い。(知識及び技能)</p> <p>○ 体育科の授業において、課題を提示して練習する中で、個々が課題解決方法を見付け、改善するための場作りを工夫してきた。しかし、考えを共有しようとする子どもは少なく、友達の意見から課題を見付け、改善するための練習方法を話合うことも難しい。(思考力、判断力、表現力等)</p> <p>○ どの活動にも仲間と協力しながら楽しんで取り組んでいる。しかし、技能や記録向上のために努力をしたり、よりよい方法を考えたりする子どもは少ない。(学びに向かう力、人間性等)</p>	教材の特性	<p>ティーボールは、攻守を規則的に交代しながら、一定の回数内で得点を競い合う「ベースボール型」の簡易ゲームである。「打つ」「投げる」「捕る」などの基本的なボール操作技能に加え、ゲーム状況に応じた戦術的な行動判断が求められる教材である。また、相手からの動きの介入が少なく、身に付けた基本的な技能を発揮しやすい教材でもある。</p> <p>本単元では、基本的なボール操作技能の習得に加え、戦術的な行動判断が求められる場面を教材や教具、ルールなどの場作りによって生み出す。それにより、攻守の場面ごとに適した作戦を組み立て、子どもが判断して活動できるようにしていく。生まれた課題を解決するための話し合う場を設けることで、チームの力を高めていくことができ、必要感のある話し合いが行われるのではないかと考える。さらに、単元が進むにつれて、ゲームの点差が広がったり、技能差が広がったりしてきた場合は、接戦になるようにルールや場、道具などの環境設定を変更することで、どの子どもにも愛顔あふれる主体的・協働的な学びが期待できる。</p>
--------	---	-------	--

(3) 単元計画

ア 研究の視点及び手立て			イ 評価規準						
「教材とつながる」【視点①】	「仲間とつながる」【視点②】	「自分とつながる」【視点③】	知識・技能	思考力・判断力・表現力	学びに向かう力、人間性等				
① 全ての子どもが進んでボール運動に参加できるように、子どもの実態に合わせた活動内容やルールを設定する。また、課題解決しながら、ボール操作技能を身に付け、子どもの気付きや思いを引き出すために「する・みる・支える・知る」場面を設定する。	② 仲間とのつながりを意識付けするために、仲間と話し合いながら解決できる学習課題を設定する。また、チームに応じた道具の選択、攻撃や守備の作戦について、必要感を持った話し合いに結びつける。話し合いを促す工夫として、チームの到達度をルーブリック評価で行い、それを基に話し合わせる。	③ チームで話し合ったことを基に、学習カードに記入することで、チームの気付きを自分事として捉えることができるようにする。また、毎時間の振り返りを学習カードに記入させ、次時の学習に課題を持たせ、主体的に取り組めるようにする。	ア ティーボールの行い方を理解している。 イ 基本的なボール操作技能を身に付けることができる。 ウ 連携プレイを伴う簡易化されたゲームをすることができる。	ア ルールや道具を工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりしている。 イ 課題の解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。	ア 運動に積極的に取り組もうとしている。 イ ルールを守り助け合って運動しようとしている。 ウ 勝敗を受け入れようとしている。 エ 仲間の考えや取組を認めようとしている。				
ウ 単元における指導と評価の計画									
時	1	2	3	4	5	6(本時)	7	8	
学習の流れ	課題を見付けるゲームをしてみよう ○ 本単元で取り扱う簡易ゲームに取り組み、課題を見付け、見通しをもちながら活動する。 【視点①】	相手に投げるのは、上から？下から？ ○ 課題を基に、状況に応じた投球の仕方を選択する大切さに気付く。 【視点①】	バットは短く持つ？長く持つ？ ○ 課題解決後、力強いスイング方法をチャレンジゲームで、身に付ける。 【視点①】	狙った方向に打てるのは、どの道具だろう？ ○ 複数の道具を用意したチャレンジゲームを行う中で、方向や距離を狙って飛ばすバットコントロールを身に付ける。 【視点①】	得点を入れたり防いだりする作戦を考えて選ぼう ○ 攻めと守りを優位にする「ちょっと待ったカード」を取り入れた簡易ゲームの中で、作戦を考える。 【視点②】	自分たちが選んだ作戦で、ゲームをしよう ○ 前時までの学習から、自己やチームの能力に合った作戦を選び、簡易ゲームをする。 【視点②】	ルールを付け加えて、ゲームをつくらう ○ 前時の学習を生かし、自分たちで新しいルールを追加したゲームに取り組む。 【視点②】	ティーボールのルールでゲームをしよう ○ 学習したことを生かして、ティーボールのルールで行う。 【視点③】	
	主な評価	知 思 態	ア(様態)	イ(様態・学習カード)	イ(様態・学習カード)	ウ(様態・学習カード)	イ(様態・学習カード)	ア(様態・学習カード)	エ(様態・学習カード)

(2) 単元構想
ア 単元目標

- 基本的なボール操作技能を高めながらチームの作戦に基づいた判断や動きができるようにする。(知識及び技能)
- 自己やチームの特徴を踏まえて、課題解決のために自分の思いや考えを仲間に進んで伝えることができるようにする。(思考力、判断力、表現力等)
- 仲間と協力し、互いのよさを認め合って、積極的に運動に取り組むことができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

イ 本単元で身に付けさせたい力の系統表

学年 観点	低学年 (ボールゲーム)	中学年 (キックベースボール)	高学年 (ティーボール)
知識及び技能	○ ゲームの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、簡単なボール操作とボールを持たないときの動きによって、攻めと守りを交代しながら、ボールを手などで打ったり、蹴ったりする簡単な規則で行われる易しいゲームをすることができる。	○ キックベースの楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、ボールを蹴る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の習得ができる。さらに、ボールの飛球方向に移動したり、全力で走塁したりするなどのボールを持たないときの動きによって、攻守を交代する易しいゲームをすることができる。	○ 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。さらに、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、チームとして守備の隊形をとったり走塁をしたりするようなボールを持たないときの動きを簡易化されたゲームですることができる。
思考力・判断力・表現力等	○ 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。	○ 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立てたり選んだりするとともに、考えたことを他者に伝えることができる。
学びに向かう力・人間性等	○ 進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、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。	○ 進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができる。	○ 積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をすることができる。また、勝敗を受け入れ、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。

ウ 本単元を通して育てたい子ども像(ゴールイメージ)及び教師の願い

仲間とともに「できるようになる喜び」を感じる愛顔あふれる子ども
 主体的・協働的な学びを通して、仲間のよい動きを認め、励まし合いながら「できるようになる喜び」を味わわせたい。また、互いに能力を高め合う集団づくりを行いたい。

(1) 本時の目標

- 楽しみながら身に付けたボール操作を生かしてゲームをすることができる。(知識及び技能)
- 自身やチームの特徴に応じた作戦を選ぶことができる。(思考力・判断力・表現力等)

(2) 準備物

- 教師 ボール、ティースタンド、バット、ベース、ホワイトボード、箱、ビブス、ポータブルアンプ
- 子ども 学習カード

(3) 展開

学習活動	教師の働き掛けと子どもの意識の流れ	
1 準備運動をする。(3分)	音楽に合わせてビブスカッチをしよう	<input type="checkbox"/> 指導上の留意点 <input checked="" type="checkbox"/> 苦手な子ども・意欲的でない子どもへの支援・配慮 <input checked="" type="checkbox"/> 評価規準(方法)【観点】
2 チームの課題に応じたチャレンジゲーム(「投げる」か「打つ」)をする。(8分)	遠くに投げて捕って高い点を取ろう	<input checked="" type="checkbox"/> 音楽を流してリズムカルに行うことで、意欲的に活動に向かわせる。またビブスを使ってのキャッチボールを行うことで苦手意識を減らす。 <input type="checkbox"/> 前時の課題を踏まえたチャレンジゲームを選択して取り組ませる。 <input type="checkbox"/> チャレンジゲームがスムーズにできるようにホワイトボードを使って、動きの確認や得点を記入するように助言する。
	狙って遠くに飛ばして高い点を取ろう	<input type="checkbox"/> 打つことが苦手な子どもに、面が平らなバットやテニスラケットを使用させることで、打って得点する楽しさを味わわせられるようにする
3 チームの作戦を考えて、選ぶ。(5分)	自分たちの作戦を考えて、試合をしよう	<input type="checkbox"/> 打つことが苦手な子どもに、面が平らなバットやテニスラケットを使用させることで、打って得点する楽しさを味わわせられるようにする <input type="checkbox"/> 作戦を選ぶ前に、チームの強みや特徴を考えさせることで、自己やチームの特徴に合った作戦を選ぶことができるようにする。 <input checked="" type="checkbox"/> 自己やチームの特徴に応じた作戦を考えて選んでいる。(様態・学習カード)【思・判・表】
	さっきのゲームで、よく飛んでいたから遠くに飛ばす作戦でいこう。	<input type="checkbox"/> 「ちょっと待ったカード」を使用することで、試合中にも考え、伝え合う場面を設定する。 <input checked="" type="checkbox"/> 運動を多様に関わることができるように、「する・みる・支える」の役割を分担し、子ども自身で試合を運営できるようにする。
4 簡易ゲームをする。(22分)	相手チームと対戦してみよう	<input checked="" type="checkbox"/> チームの連携プレイによる簡易化されたゲームをすることができる。(様態)【知・技】 <input type="checkbox"/> 自分の活動を振り返る場と伝え合う場を設けることで、自他を認め、次の活動へ意欲をつなげる。
	競技(する)・応援(みる)・審判等(支える)	
5 活動を振り返り、本時の作戦を振り返る(7分)	学習カードに振り返りを書こう。	

(4) 研究の視点

- どの子どもも活動に前向きであり、話し合いを通してチームの中で自己表現をすることができるか。【教材とつながる】【仲間とつながる】
- これまでの学習を自分なりに振り返り、それらを生かして、主体的に活動しようとする姿が見られたか。【自分とつながる】

(5) 子どもの自己評価について

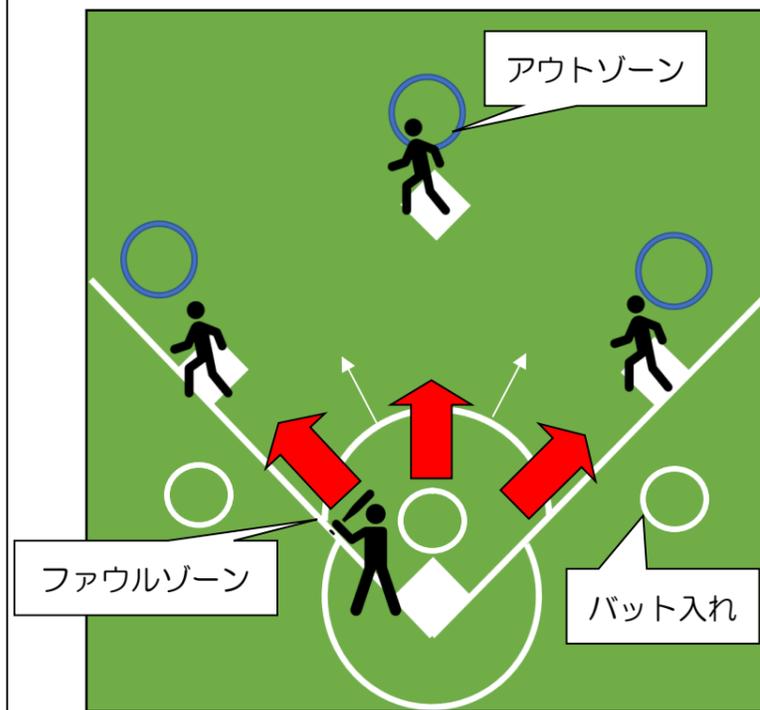
学習カードの内容を工夫することで、子ども自身で進んで評価できるようにする。進んで評価し、自己能力を把握することで、学習カードを使いながら意欲的な話し合いを行っていく子どもが育つと考える。また、毎時間の自己評価を蓄積し、個別指導にも生かすようにする。

(6) チャレンジゲームについて

チャレンジゲーム(投げる): チームで順番を決め、サークル内から仲間に向かって投げたボールを捕る。捕ったフィールドの点数がチームに加算される。3分間で、何点取れるかを競い合う。距離に応じた投げ方や能力に応じた距離設定などにより、チームごとの能力に応じた作戦を子どもが考察できる。

チャレンジゲーム(打つ): サークル内からティーに置いたボールを打ち、落ちた場所で得点が決まる。設定された時間内に何点取れるかを競い合う。打者は次の打者の捕球をする。このことにより、遠くへ打つことに加え狙いを定めて打つことが必要になる。さらに走運動も加わり、ベースボール型で懸念される実運動時間の確保にもつながる。

(7) 場の設定と基本的なルール



- ちょっと待ったカード(攻撃) 攻撃時に1回だけ、アウトゾーンを減らすことができる。
- ちょっと待ったカード(守備) 守備時に1回だけ、アウトゾーンを自由な場所に1つ設置できる。

- バットの種類
- ①長めのバット
- ②短めのバット
- ③面が平らなバット
- ④テニスラケット

<場の設定>

- ★ ベースを4つ設置する。距離が異なり本塁から1塁まで15m、2塁まで20m、3塁まで25m
- ★ アウトゾーンを設置する。
- ★ ファウルゾーンを設置する。
- ★ バットを入れる箱を置く。(入れないと「ちょっと待ったカード」が使えない)
- ★ 各ベースとアウトゾーンに旗を持った審判が付く。

<基本的なルール>

- ★ 3チーム(先攻・後攻・審判)で行う。
- ★ 1試合1イニングで行う。
- ★ 打者一巡で攻守交替を行う。
- ★ 打者はどのバットを使ってもかまわない。
- ★ 守備はボールを中継する。アウトゾーンに入った子どもがボールをキャッチしたら、それ以上進塁できない。また、その時点で塁を踏んでいないランナーは全てアウト扱いにする。
- ★ 直接フライをキャッチした場合は0点。その時のランナーは進塁できない。
- ★ 塁から戻って本塁を踏むと得点
- ★ 塁により得点異なる。1塁=1点、2塁=2点、3塁=3点
- ★ ランナーは塁に留まることができる。
- ★ 守備はファウルゾーンに入らない。
- ★ ボールを中継してアウトゾーンに入ったら審判の旗と「アウト」のコールを行う。塁の審判は、走者が塁を踏んでいた時に旗を挙げる。その旗挙げによりアウトの判定を行う。

(8) 場の設定理由

子どもの願い… ベースボール型のゲームは、なかなか得点が入らず面白くない。得点が多く入るゲームをしたい。打球の位置からどこでアウトを取るのかを、簡単に判断できる守備がしたい。

走塁の簡易化… ベースランニングの回数が減り、得点を取りやすくなることで達成感が生まれる。また、塁間での走者のつまりがなくなることで、走塁の状況判断が容易になり、思い切った走塁ができるようになると思う。

守備の簡易化… アウト判定の簡易化を行い、どのアウトゾーンでも走者を打ち取ることができ、走者を意識しすぎることなく素早く判断することができる。中継されたボールをフライーフープ内で捕ることで、捕る・投げるスキルの必要性が高まり、基礎技能の習得の意欲付けにもなると考える。