

1 日時・場所 平成30年6月28日(木) 5校時(14:05~14:50) 運動場(雨天時体育館)

2 単元名 スローイングベースボール

### 3 単元目標

- ルールやマナーを守り、友達と助け合って進んで練習やゲームをすることができる。  
【関心・意欲・態度】
- チームの特徴に応じた攻め方や守り方を知り、自分の考えを伝えたり、作戦を立てたりすることができる。  
【思考・判断】
- ゲームの行い方を理解するとともに、ボールの正面に移動して捕球したり、ねらったところにボールを投げたりすることができる。  
【技能】

### 4 指導観

#### ○ 児童の実態

本学級の児童(男子20名、女子15名)は、体育科の学習が好きな児童が多く、意欲的に活動している。5月に行われた運動会では、一生懸命練習し、競技に全力で取り組む児童の姿が多く見られた。活動には意欲的だが、状況に応じて考えたり、目標に向けて仲間とともに技能を高め合おうとしたりする姿勢はまだ十分とはいえない。

また、体育科の学習が好きな児童が多い一方、授業前のアンケートでは球技が「嫌い・どちらかといえば嫌い」と答えた児童が3割程度いた。嫌いな理由としては、自己の技能不足を挙げた児童が多く、技能不足が球技嫌いにつながっていると考えられる。

#### ○ 単元・教材の特徴

ベースボール型ゲームは、2つのチームが攻守を交替し、投げる、打つ、捕る、走るなどの多様な動きで、得点を競い合うゲームである。また、特有の“間”を活用することで、状況を踏まえた上での「考える力」を養うことが可能な教材である。さらに、チームごとに立てた作戦をもとに、予測・判断して行動することで、様々な「問題を解決する能力」を育むことができる。打順が全員に回ることで、平等な攻撃の機会が与えられている反面、個人の打つ技能が勝敗に大きく関わるため、打てなければベースボール型ゲームの楽しさを味わうことが難しい。

そこで本単元では、攻撃側はバットでボールを打つ代わりに、ボールを手で投げる「スローイングベースボール」に取り組むことにした。技能的なハードルを下げることによって、どの児童にも攻撃の楽しさを味わわせることができる。また、チームで声を掛け合い、連携して守ることで、一体感や集団的達成感を味わわせることができると考える。

#### ○ 指導にあたって

本単元では、フォースプレーゲーム、タッチプレーゲーム、ホームインゲームと段階を追って難易度を上げながらスローイングベースボールに取り組んでいく。初めに取り組むフォースプレーゲームは、攻撃側は進塁した塁に応じて得点を得ることができ、守備側はそれをフォースプレーで阻止するというルールである。このゲームを通して、攻撃したらより先の塁を目指して走ることや捕球してランナーの進塁を止めることなどの基本的なルールを理解させたい。また、得点することの喜びを味わわせ、本単元の学習への意欲を高めたい。次に、タッチプレーゲームに取り組む。このゲームでは、守備側はタッチプレーによってアウトをとり、攻撃側はタッチされると0点になってしまう。そのため、ただ先の塁を目指して走るだけでなく、タッチされないために進塁するか留まるかの判断が必要になるため、児童には走塁の仕方について工夫させたい。最後に、ホームインゲームに取り組む。このゲームでは、野球と同様で、塁にランナーが留まり、フォースプレーとタッチプレーによってアウトが成立する。そのため、守備側はランナーの状況に応じて守り方を工夫する必要がある、攻撃側もランナーの状況に応じた攻め方の工夫が必要となる。

本時では、ホームインゲームにおいて仲間と連携した守り方の工夫を考えていく。まず、中継を行った時とそうでないときのランナーの進塁の状況を客観的データとして提示することで、中継す

ることの有効性を確かめる。全員でデータを共有し考えることで、チームで協力し、よりよい守備をしていこうというめあてを明確にしたい。次に、中継プレーを意識したドリルゲームに取り組み、それを生かしてゲームを行う。ゲームでは、打者が変わるとに短い作戦タイムをとり、作戦マニュアルを活用しながら状況に応じた作戦を選択できるようにさせたい。また、インング間には「気付き・発見タイム」を設定し、作戦やプレーを振り返って、その有効性を確かめたり、新たな課題に気付いたりすることができるように、話し合わせたい。

5 単元構想

第6学年「スローイングベースボール」指導計画

特 性

子どもの実態

- 攻撃はバットで打たずに投げて行うことにより、ボール操作が簡単になり、作戦をゲームに生かしやすい。
- 攻守交代をしながらゲームを進めるため、作戦を立てたり、共有する時間をとったりすることができる。
- 「捕る」「投げる」「走る」などの多様な動きを経験することができるため、身体全体を動かすことの楽しさや喜びを味わうことができる。

- 実態1 投げる、捕る動作が苦手な子どもが多く、必要な技能は十分に身に付いていない。
- 実態2 体育科の学習が好きな子どもが多く、意欲的に活動することができる。
- 実態3 体育授業において、作戦を立てたり、ルールを工夫したりする経験は少ない。

身に付けさせたい力

- 1 ねらった方向にボールを投げたり、ボールの正面に移動し、捕球したりすることができる。
- 2 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することができる。
- 3 チームの特徴に応じた攻め方や守り方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てることができる。

愛顔いっぱい 体育学習

学習課程	時間	子どもの活動及び思い	指導上の留意点	評価規準 (評価観点) (評価方法)
つかむ	1	スローイングベースボールのルールや基本的な動きを知ろう。	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ ベースボール型の基本ルールを説明し、学習の見通しをもたせる。</li> <li>○ ミニゲームを行い、点を入れる喜びを味わわせ、学習に対する意欲を高めさせる。</li> <li>○ ドリルゲームを取り入れることで、技能を高められるようにする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ ゲームに進んで取り組むことができる。 (関・意・態) (観察・学習カード)</li> <li>○ 自分でボールを真上に投げ、捕ることができる。 (技能) (観察・学習カード)</li> <li>○ 用具の準備や片付けで、分担された役割を果たすことができる。 (関・意・態) (観察・学習カード)</li> </ul>
	2	点をたくさんとれてうれしいな。		
	3	アウトにするのが難しいな。 ルールを少し難しくしてみよう。		
身に付ける	4	ホームインゲームをしてみよう	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 「気付き・発見タイム」を通して、課題や思いを共有できるようにする。</li> <li>○ 学習カードに書かれた作戦やふりかえりを全体で共有し、作戦を立てる手立てとする。</li> <li>○ 実態に合ったドリルゲームを行い、ボールを投げる際の体の使い方を意識させる。</li> <li>○ 客観的データを提示し、チームの作戦を立てやすくする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 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することができる。 (関・意・態) (観察・学習カード)</li> <li>○ ねらった方向にボールを投げたり、ボールの正面に移動し、捕球したりすることができる。 (技能) (観察・学習カード)</li> <li>○ ランナーを見て、投げる場所を判断することができる。 (思・判) (観察・学習カード)</li> <li>○ チームの特徴に応じた攻め方や守り方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てることができる。 (思・判) (観察・学習カード)</li> </ul>
	5	走りすぎるとアウトになるな。		
	6	ランナーにアドバイスしよう。		
	7	どこに投げたらアウトにしやすいかな。		
	8	守りが少ないところに投げると点が入りやすいな。 (本時) 外野で捕ったときは、中継をするとアウトにしやすいな。		
生かす	9	作戦を生かしてリーグ戦をしよう	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 前時までに立てた作戦を振り返り、自分のチームの特徴に応じた作戦を生かしてゲームができるようにする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 運動する場を整理したり、用具の安全に気を配ったりすることができる。 (関・意・態) (観察・学習カード)</li> <li>○ 自分のチームの特徴に応じた作戦を生かしてゲームができる。 (技能) (観察・学習カード)</li> </ul>
	10	守り方を工夫するとたくさんアウトをとれたよ		
	11	相手のいないところに投げると点がたくさんとれたよ		

6 本時の指導 (8/11)

- (1) ねらい チームの特徴や状況に応じた作戦を選んで、仲間と協力して守り方を工夫することができる。
- (2) 準備物 Tボール用ボール、作戦マニュアル、客観的データ、学習カード
- (3) 展開

学習活動	時間	教師の働きかけと児童の反応	教師の支援 (○) と評価 (●)
1 準備運動を行う。	2	○ 投げる動作を意識して準備運動をしよう。	
2 本時のめあてと学習の流れを確認する。	3	○ ホームに直接投げたデータと中継して投げたデータを見て、気付いたことはありますか。 ・ 中継した方が、早いし正確だ。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 5px 0;">チームで協力してアウトにする方法を考えよう。</div>	○ 状況に応じた攻め方や守り方があることに気付かせるためにデータを提示する。
3 ドリルゲームを行う。	5	○ 中継リレーをしてみよう。 ・ 捕球しやすい投げ方を意識しよう。 ・ すばやく捕って投げよう。	○ 中継を意識させるためのドリルゲームを行う。
4 ゲームを行う。	30	○ 状況に応じて作戦を選びながらゲームをしよう。 ・ 中継がそれたら、次の塁をねらおう。 ・ ランナーが1塁にいるから、2塁のベースカバーに入ってアウトをねらおう。 ・ ボールが外野に飛んだら、中継に入ろう。	○ 打者が替わるごとにチームで集まり、状況を判断して作戦を選ばせる。 ○ 作戦を振り返るために、インング間に気付き・発見タイムを設定する。 ● 状況に応じて作戦を選ぶことができる。 〈思・判〉(観察・学習カード) ● 味方が受けやすいようにボールをつなぐことができる。 〈技〉(観察)
5 学習の振り返りを行う。	3	○ 今日の学習を振り返ろう。 ・ 中継したらランナーを止めることができた。 ・ チームで協力してアウトにできた。	○ 本時の学習や成果を確かめ、次時の活動の意欲につなげる。
6 整理運動を行う。	2	○ 使った部位をほぐし、心身をリラックスさせよう。	○ けが等をしていないか確認をする。

7 授業評価の視点

- (1) 教材解釈力 ねらいを達成するのにふさわしい教材を選択し、適切に使っているか。
- (2) 授業構成力 単元目標や授業目標を明確にし、児童の状況に応じて単元の指導計画や単位時間の授業を計画することができているか。