

第3学年 体育科学習指導案

1 単元名 ゲーム「ティーボール」～遠くへとばして、どこまで走ろう～

2 単元について

(1) 一般的特性

2つのチームが攻撃と守備を交替し、ボールを打ったり、捕ったりして得点を競い合うことが楽しい運動である。また、攻撃側のランナーが速いか相手のフィールディングが早いかを特定の塁上で競い合う運動でもある。

(2) 児童から見た特性

ボールを打って得点につながったり、ボールを捕って相手をアウトにしたり、チームが勝ったりすると楽しさを味わえる運動である。また、ティーにボールを置くことで、止まっている状態のボールを打つことができるので、打つことに抵抗が無く運動することができる。しかし、上手にボールを打てなかったり、うまく捕球できなかったりすると、楽しさを味わえない運動でもある。

3 児童の実態

略

4 仮説への迫り方

各部会における仮説検証の手立て

中学年	
学習カード	<ul style="list-style-type: none"> ・毎時間1枚のカードを使用してファイリングする。 ・教師がコメントをする。(賞賛+思考を深めるための助言) ・よく書けているカードを授業の始めに紹介する。 ・教師のコメントを読んで見通しをもってから活動に入る。 <p>チームのメンバーで話し合って成果や課題を記述する。選択式から記述式へと移行していく。単元の「はじめ、なか、おわり」では、5分程度自分やチームの課題を記述する時間を確保する。</p>
学習財(教材)	<p>ボールを手で扱うゲームでは、「ボールを持って走って良い」や「ラインマンが手でボールを扱って良い」など、児童の実態に応じて規則を容易にした教材。</p>
学習過程 「ゲーム-課題解決 学習-ゲーム」	<p>単元前半では、児童の困り感に応じて教師が動き方のポイントを押さえて指導する。単元後半では、チームの課題にあった解決方法を選択できるようにする。</p>
課題設定	<p>教師が見通しをもって、毎時間又はある程度のまとまりで課題を設定していくが、児童の困り感に応じて変更していく。課題提示の仕方は、ICT機器を用いたり、実演したりするなど学年、学級の実態に応じていく。また、事前に実施した知識テストを活用して児童に3択問題にして提示していく。</p>

(1) 指導観

児童は、本単元がベースボール型授業の初めての経験となる。そのため、実態調査からボールを遠くに飛ばす技能やどこまで走るのかという走塁の技能が十分に身に付いているとは言い難い。そこで、本単元では、ボールが遠くに飛ぶことの楽しさやたくさん点数が取れる喜びを味わうとともに、チームで協力しながら活動できる授業を展開していきたい。そして、一人一人が、フルスイングでボールを遠くに飛ばすことの良さを味わうとともに、自分の打球に応じて走塁の仕方を工夫できるようになることを目指していきたい。そのため、次のような手立てを講じていく。

児童が運動有能感を味わうことができるよう、ティーボールを基にした易しいゲームを行う。まず、規則の工夫を行う。ボールを遠くに飛ばすことの楽しさを実感させるために、守備は3人として、攻撃側に有利な状況を生み出す。さらに、ボールは大きく当てやすい・飛びやすい物を使用し、バット操作が苦手な児童も、ボールを打つことの楽しさや喜びを感じることができるようにしていく。また、コートはダイヤモンド型で単元後半は、塁にランナーを置いて攻撃をすることができるようにする。打者は1打席に最大3回までバットを振ることができるが、塁にランナーを置く場合は、回数を1回減らすことを条件とする。ランナーと自分の総得点を1回の攻撃で獲得できるため、走塁の大切さを実感できるのではないかと考える。しかし、これらの規則は児童の困り感や必要感に応じて設定していくものとする。

次に、学習過程の工夫を行う。多くの児童は、バットを使ってボールを打つ動作を本単元で初めて経験することになる。そのため、単元前半では、バットの扱い方に慣れ、ボールを力強く打つことができるようにしたい。バットの持ち方や振り方といった、ボールを遠くに飛ばすための基礎技能はゲームを通して必要性に気づき、課題解決学習からコツや知識を身に付け、技能を向上させていきたい。バット操作の課題解決方法としては、ティーに置かれたボールを打つだけでなく、ネットに向かったバッティングやタオルを使ってのスイング練習などを用いる。繰り返し練習できる場を確保することで、フェアグラウンド内にボールを打つ技能を高めていくように指導する。守備の頭を越えたり、間を抜けたりすることから高得点につなげ、攻撃の楽しさを味わうことで、自信を持ってフルスイングができるのではないかと考える。単元後半では、さらに高得点を取るために、走塁の工夫ができるようにしたいと考える。技能面の調査から、どの児童も1塁までは間に合う時間の余裕があることから、高得点を取るためには先の塁を目指すかどうかの判断が大切となる。また、児童から「もっと得点がとりたい」との意見があれば、ランナーを置いての攻撃を取り入れ、どの児童も高得点を取ることができるようにしたいと考える。そこで、課題解決学習として、スローランニングを取り入れていく。打者は、自分でボールをフィールド内に投げ、守備は飛んできたボールを捕球する。投げたボールの距離や守備の状況を見て走塁する技能を身に付けられるようにする。ボールを投げることで、狙った打球を再現することができる。実際の場面を想定した走塁判断の練習となり、守備側の練習にも有効であると考えられる。また、児童が学習したことを整理したり、児童の実態を把握したりするために学習カードを効果的に活用していく。児童が見通しをもって授業に参加できるようにしたり、振り返ることができるようにしたりするために、学習カードを通じて、児童との対話を大切にしていきたい。さらに教師は、課題設定の際の一つの材料として児童がカードに記述した困り感から、次時の課題を設定していく。自分達の困り感から課題が設定されることで「解決したい」という欲求から必然的に「対話」が生まれるのではないかと考える。

以上の手立てを講じて、ティーボールの学習を通して主体的・対話的で深い学びの実現を目指したい。

(2) ゲームのルール, 使用器具について

<規則>

①始めから提示する規則

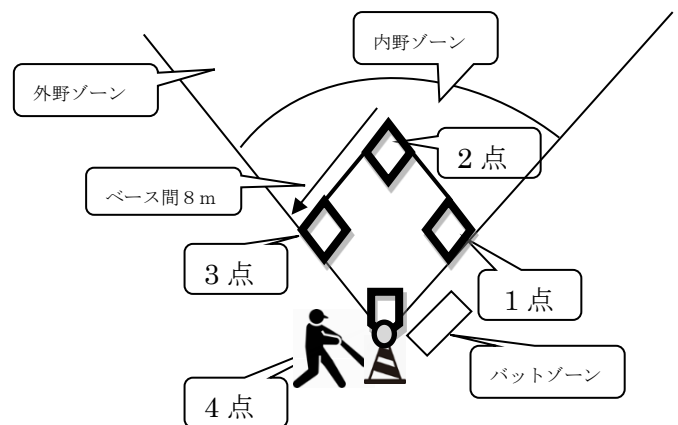
- ・ 1チーム5～6人で, 守備は3人とする。
- ・ 攻守交代は3分とし, 攻撃側は決められた順に打っていく。
- ・ 安全のため, バットはバットゾーンに置いてから走る。
- ・ 各ゾーンに必ず守備が入る。攻撃側が打ったら動くことができる。
- ・ 1打席で最大3回バットを振ることができ, フェールゾーンに打ったときはストライクとしてカウントする。
- ・ 守備時には, 打球を捕った人の所へ残りの2人が集まり, ボールを中心にして手を繋いでしゃがんだら「アウト」と言い, 同じチームの担当が太鼓を叩く。攻撃は, 打ったら進めそうな塁まで走り, 「セーフ」と言い, 同じチームの担当が電子ホイッスルを鳴らす。守備の「太鼓」の音よりも先に, 攻撃の「電子ホイッスル」が鳴ったら, 進めた塁の分だけ得点が入る。

②追加の可能性のある規則

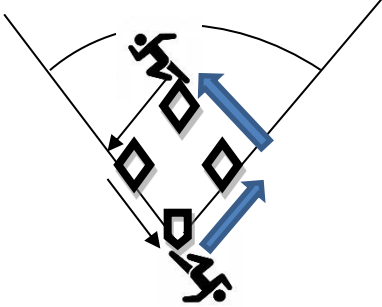
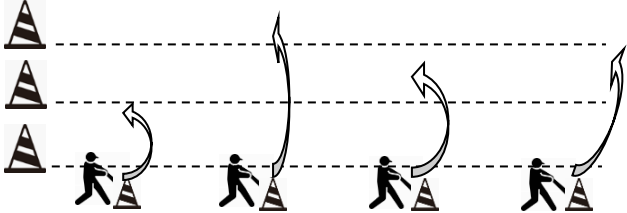
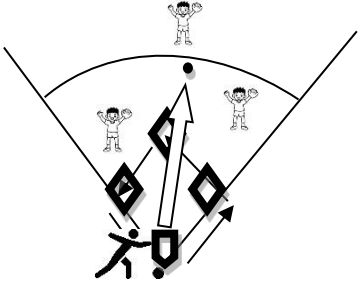
- ・ バットを振る回数は, 1打席で最大3回。その回数を1回減らす代わりに, ランナーを1人置くことができる。
- ・ バッターは, 進んだ塁の分だけ得点になる。ランナーは, ホームに還ってきて, 初めて得点になる。(1塁からの生還の場合は3点, 3塁からの生還の場合は1点)
- ・ チーム全員がバットゾーンに置くことができればチーム得点(3点)が入る。

<使用器具>

- ・ ティー
- ・ ベース
- ・ バットを入れる箱
- ・ 得点板
- ・ バット
 - ①ケンコーティーボールバットS
 - ②ケンコーティーボールバットM
- ・ 使用球: ソフトドッジ (MIKASA)



(3) 課題解決のために必要と予想される練習方法

①	キャッチボール	2人1組で行う。ボールを持っている人はゴロやフライのボールを投げ、もう1人がキャッチする。飛んできたボールを捕球する技能を身に付けることを目的とする。
②	ベースランニング リレー	ホームか2塁にチームごとで分かれる。一人が打者役となり、バットを振る。バットを振ったと同時にスタートし、順番にランナーとしてベースを1周する。先に1周回ったチームの勝ち。素早くベースを回る技能を身に付けることを目的とする。 
③	ティーバッティング	ティーに置かれたボールをバットで打つ。フェアグラウンド内にボールを打つ技能を身に付けることを目的とする。
④	ホームラン競争	距離別に置かれたコーンを目印にして、他のチームと飛んだ距離を競う。遠くに打つ技能を身に付けることを目的とする。 
⑤	スローランニング	打者はボールを打つ代わりに投げてベースを回る。守備は飛んできたボールを捕球して集まる。守備は「誰が捕るのかを判断し、素早く集まる」技能を身に付けることを目的とする。打者は「投げたボールの軌道や守備の状況を見て走塁する」技能を身に付けることを目的とする。 

5 単元の目標

技能	打つ、捕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ができるようにする。
態度	運動に進んで取り組み、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ようにする。
知識、思考・判断	ベースボール型における、得点の方法を知り、規則を工夫したり、打者や走者の能力に応じた攻め方を考えたりすることができるようにする。

6 体育の学力

		体 育 の 学 力
技能	On the ball skill	①ボールにバットを当てることができる。
		②フェアグラウンド内にボールを打つことができる。
	Off the ball movement	③打たれた打球の正面に入ることができる。
		④全力で走塁することができる。
態度	①ゲームに進んで取り組もうとしている。 ②規則を守り、誰とでも仲よく練習やゲームをしたり、勝敗を受け入れたりしようとしている。 ③用具などの準備や片付けを友達と一緒にしようとしている。 ④周囲を見て場や用具の安全を確かめようとしている。	
知識, 思考・判断	①ベースボール型における、得点の方法を知り、規則を工夫したり、打者や走者の能力に応じた攻め方を考えたりしている。 ②相手に応じた守備の仕方を選んでいる。 ③ボールの軌道によって、走塁を工夫している。	

7 指導計画 ゲーム (ティーボール) 9時間 (本時 8/9)

時間	1	2	3	4	5	6	7	8	9					
	知識の獲得・技能向上						知識・技能を活用し、ランナーを置いてゲームを楽しむ							
0 6 9 16 32 38 45	オリエンテーション ・単元を通じた学習のねらい ・ゲームの行い方の説明 ・学習のルール ・用具の扱いについて ・試しのゲーム ・課題をつかむ (チームの課題)	・あいさつ ・用具の準備 ★1・ウォーミングアップ ・健康観察 ・課題確認 ・守備確認 (ゲームで守る守備を選ぶ。) ※5時間目以降	ゲーム1 第1次リーグ戦 <課題解決学習> 教師が動き方のポイントを押さえて指導する。 ★2<予想される課題> ボールの打ち方 ★2<予想される練習> ティーバッティング ホームラン競争			ゲーム1 第2次リーグ戦 <課題解決学習> 教師が示した練習方法の中から解決方法を児童が選択又は考案できるようにする。 ★2<予想される課題> もっと得点をとるために、打者と走者の組み合わせを見付ける 打球に応じた、走塁の判断 ★2<予想される練習> ベースランニングリレー スローランニング			ゲーム2 第1次リーグ戦 ・反省 (学習カードの記述は3分間) ※はじめ, なか, おわりは5分間 ・まとめ ・片付け ★1・クールダウン ・あいさつ			ゲーム2 第2次リーグ戦		
評価	技能	①ボールにバットを当てる	②フェアグラウンド内にボールを打つ	③打球の正面に入る	④全力で走塁									
	態度	④安全	③準備・片付け	②決まりを守る・協力			①進んで取り組む							
	知識, 思考・判断	①規則を選ぶ		②守備の仕方を選ぶ		③走塁の工夫								

★1 準備運動とボール慣れの運動含め「ウォーミングアップ」とすることとした。整理運動は「クールダウン」とした。

★2 公開事前研究会にて白旗先生のご指導により追加した項目である。

8 児童への安全・安心な活動のための指導事項と八ヶ崎小のフェアプレー8か条

児童への安全・安心な活動のための指導事項	「八ヶ崎小のフェアプレー8か条」
①課題解決学習の際には、チームごとの運動する場所やチーム内での役割分担を確認，指導する。 ②得点板，学習カード，ボールは決められた場所に置くよう指導する。 ③ゲームの際には，お互いに声をかけ合い，児童同士の衝突がないように配慮する。 ④怪我人や体調不良者等がいる場合は，保護者や養護教諭等とも連携しながら，本人の様子により可能な範囲で，見合う，教え合う，励まし合う場面で参加できるよう配慮する。 ⑤バットで打つ時は，周りに人がいないことを確認する。	◎仲間が失敗したら励まし，積極的に応援します。 ◎運動のルールやマナーを守ります。 ◎用具の準備や後片付けを自分から進んでやります。 ◎用具や場所の安全を確かめて運動します。 ◎集合や移動を素早くします。 ◎審判や係などの役割を自分からやります。 ◎勝敗の結果を受け入れます。 ◎最後まで全力でプレーします。

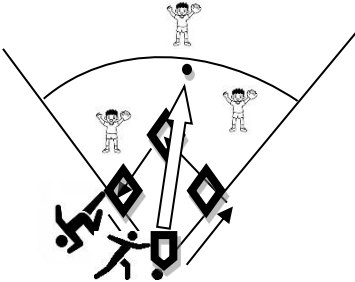
9 本時の指導

(1) 本時の目標 (8 / 9)

- ・ 全力で走塁することができるようにする。 (技)
- ・ ゲームに進んで取り組むことができるようにする。 (態)
- ・ ボールの軌道によって走塁を工夫することができるようにする。 (知，思・判)

(2) 展開

時配	過程	学習内容と活動	○指導と支援 ◇評価 (体育の学力)	備考
8	あいさつ 準備	・ 場作りや用具の準備を行う。	○場の安全を確認するよう指導する。	
	ウォーミング アップ	・ 使う部位をほぐしたり，ボール慣れの運動をしたりする。 ・ キャッチボール ・ ぶんぶん体操	○一つ一つの運動が正しくできるように指導する。	ボール タオル
30	健康観察	・ 学習カードを持って集合し，健康観察をする。	○顔色や服装の確認をする。 ○学習カードに記述した前時の課題とそれに対する教師のコメントを読み，本時の課題に対して見通しをもってから活動に入ることができるようにする。	学習 カ ード
	課題確認	ボールのとび方によって，何点とれるか考えながら走ろう		

	<p>ゲーム①</p> <p>課題解決学習</p> <p>ゲーム②</p>	<ul style="list-style-type: none"> 誰がどのような走塁だったのかを話し合いながらゲームを進める。 基礎的や実践的な練習を行う。 「スローランニング」 様々な軌道でボールを投げ、どの塁まで行けるか判断して、走塁する。  <ul style="list-style-type: none"> ゲーム①同様、誰がどのような走塁だったのかを話し合いながらゲームを進める。 	<ul style="list-style-type: none"> ボールの飛んだ距離や守備位置に応じて適切な塁に進むことにより、多くの得点ができることを確認する。 チーム内での守備の仕方を明確にしてから、ゲームに取り組むことができるように指導する。 ランナーは、ボールの軌道を予想して配置するように指導する。 一生懸命活動している児童や声を出している児童をほめる。 どの塁まで進めるかを仲間に伝えるように支援する（言語活動） ゲーム①での反省（走塁の判断）を生かして、取り組むように指導する。 外野ゾーンまで投げる投力が十分でない児童は、2塁ベースに近付いて投げてもいいことを指導する。 課題解決学習での判断を生かして、走塁するように指導する。 ◇ボールの軌道によって走塁を工夫することができるようにする。 (知, 思・判) <p>「努力を要する児童への指導」</p> <ul style="list-style-type: none"> ○仲間の声を聞いて、言われた塁まで全力で走ることを指導する。 ○協力したり、素早く行動したりしている児童をほめる。 ○「ボールの飛び方」によって目指す塁を決める判断ができたか確認するように声を掛ける。 	<p>掲示板</p> <p>ティーベース 段ボール 得点板 バット ホイッスル たいこ</p> <p>学習カード</p>
7	<p>片付け</p> <p>反省 まとめ</p> <p>クールダウン あいさつ</p>	<ul style="list-style-type: none"> 協力をして後片付けをする。 チームごとに集まり、チーム・個人の課題について学習カードに記述する。 使った部位をほぐす。 		