

第5学年 体育科学習指導案

い組 男子 15 名 女子 17 名 計 32 名

指導者 池田 克 則

1 単 元 ルールを工夫したベースボール型ゲーム（ティーボールを基にしたゲーム）

2 単元について

(1) 単元の位置とねらい

この期の子どもたちは、「ルールを工夫したキックベースボール」の学習を通して、ボールをフェアグラウンド内に蹴ったり、向かってくるボールの正面に移動したりする動きを身に付け、自分たちに合うルールやコート工夫しながら攻守交替で進塁して得点を得るベースボール型ゲームの楽しさを味わってきている。そして、「もっとボールを遠くへ飛ばしたい。」「進塁を続けて得点したい。」などの思いや願いをもっている。

そこで、ここでは、運動を課題の把握や解決の見通しの視点で、目指す動きと自分の動きを比較するなどしながら、ボールを相手のいないところに打って塁間を打球の状況に応じて走塁したり、隊形をとった守備を行う中で、進塁を阻止するためにベースカバーに入ったり動きを身に付けていく。また、みんなが攻撃や守備を楽しめるルールやコートを工夫し、自分のチームに合った作戦を立てて友だちと教え合ったり励まし合ったりしながらゲームをすることでベースボール型の楽しさを味わわせようとするものである。

この学習で経験したボールを相手のいないところに打って塁間を打球の状況に応じて走塁したり、進塁を阻止するためにベースカバーに入ったりする動きは、易しい投球を打ち返したり、定位置で守ったりする動きを身に付けて楽しむ中学校第1学年の「ソフトボール」の学習へと発展する。

(2) 指導の基本的な立場

「ベースボール型」のおもしろさは、思い切りボールを打って相手のいない所や遠くへ飛ばすことで出塁や進塁を続けて得点したり、打球をとり送球して相手の進塁を阻止したりしながら攻守交代で攻防し、勝敗を競い合うところにある。また、ルールを工夫したり、チームで協力し自分たちのチームに合った作戦を工夫したりしながら得点を競い合うことで楽しさが深まっていく。

第5学年の「ルールを工夫したベースボール型ゲーム（ティーボール）」は、肩越しにバットを構え相手のいない所にねらってボールを打ち、打球の状況に応じて走塁する動きや、進塁を阻止するためにいちばん近いアウトゾーンにベースカバーに入ったりする動きを身に付けながら進塁やその阻止を競い合う学習である。そして、課題を解決するために、友達とかかわり合いながら動きを高めたり、ルールや自分のチームに合った作戦を試行錯誤したりして工夫することで、全員がベースボール型の学習を楽しめるようになる。

そこで、このティーボールのおもしろさを味わわせるために、ホームベースと2塁を結んだ直線で二つに区切ったコートでゲームを行う。そうすることで、捕球する人とベースに入る人の役割に合った動きを身に付けることができる。また、ボールは、新聞紙を丸めてガムテープで巻いたボールを使用する。このことにより、ゴム製のボールに比べバウンドや転がり少なく守備の際にボールを捕球しやすくなり進塁を阻止する学習を展開しやすくなり、ベースボール型ゲームの経験が少ない子のボールに対する恐怖心を軽減したりすることができる。さらに、走者に打球に応じた走塁の判断を行わせるために、塁間を走塁しているときに、相手がボールをアウトゾーンに運んだらアウトになるルールを設定する。そして、全員得点ボーナスなどのルールを工夫させていく。

学習の展開にあたっては、「自分の役割に応じた動きができるようになりたい」などの思いや願いをもち、友達とかかわりながら「姿勢」「位置」や「協力」といった視点でうまくできた局面とできなかった局面を比較したり、作戦を立て試行錯誤を繰り返す中で自分のチームに合った作戦を見付けたりさせることで、運動する楽しさや喜びを味わわせることが大切である。また、動きを高めるために、一つの学習問題で「わかる」学習場面と「できる」学習場面の時間を設定する。

単元の前半では、まず、試しのゲームに挑戦させ、自分の動きの課題を把握させる。次に、試しのゲームで出された課題を基に「チームで協力して得点をとったり、相手の走者のアウトにしたり

したい。」という思いや願いをもたせていく。そして、「姿勢」の視点で、手や肩などの体の部位に着目させバットでボールを遠くに飛ばすコツを発見させる。さらに、相手の進塁を阻止する動きを高めるために、捕球者から送球を捕る「位置」を視点として走者をアウトにできた局面とできなかった局面を比較させ、ボールを持っていない人がベースに入ることのよさを言語や動作で説明させる。単元の後半では、「協力」といった視点で作戦を考え、ゲームの中で試させ、自分たちのチームに合った作戦を見付けさせていく。また、1単位時間の終末には、動きの高まりや楽しさの深まりとその要因を関係付けて振り返らせることで、友達とかかわり合いながら運動を楽しめた過程を価値付けていく。

これらの学習を通して、課題を基に位置や協力などの視点で観察・分析し課題解決の仕方を選択・工夫したり、みんなが楽しめるゲームをつくるために助け合い、協力し合ったりしながら学ぶ喜びを感じ、ボールゲームとの関わりを一層深めることができる。また、このような学習を積み重ねることで、運動の特性やスポーツの価値を理解し、自己の課題に応じた運動を継続して取り組み、運動の楽しさや喜びを深く味わい、明るく豊かで活力ある生活を営むことができるようになる。

(3) 子どもの実態（調査人数 32 名、調査結果は主な項のみ表掲）

① ティーボールの学習に関する興味・関心

やってみたい	28 名	○楽しそう（12 名） ○初めてする（8 名） ○チームで協力して仲良く なれそう（3 名） ○野球をしている（3 名） ○体を動かすのが好き（2 名）
やりたくない	4 名	○用語の意味が分からない（1 名） ○ ボール運動が苦手（1 名） ○バットで打つのがむずかしそう（1 名） ○走るのが遅い（1 名）

② ティーボールを行う上での課題

○ボールに当たるようにうまく打つ（16 名） ○真っすぐボールを投げる（4 名） ○人がいない所へ打つ（4 名） ○ボールをしっかり捕る（3 名） ○速く走る（2 名） ○遠くへ打つ（2 名） ○思いつかない（1 名）

③ 課題解決の方法（複数回答）

○友達からアドバイスをもらう（19 名） ○練習する（7 名） ○人の動きを見る（4 名） ○打ち方を工夫する（2 名）

④ 技能

	バットを肩越しに構えて打つ	腕を後方に引いて投げる	正面でボールを捕る
できる	11 名	27 名	22 名
できない	21 名	5 名	10 名

本学級の子どもたちは、①の興味・関心については「楽しそう」「初めてする」等の理由から、多くの子どもがティーボールの学習に関心をもっている。しかし、「用語の意味が分からない」「バットで打つのが難しそう」という理由で学習に苦手意識をもっている子どももいる。これは、これまで遊びの中でバットを使ってボールを打つ経験がなかったり、ベースボール型の遊びをしたりしたことがないからだと考えられる。

②のティーボールを行う上での課題について、「ボールに当たるようにうまく打つ」といった課題を挙げている子が一番多い。これは、これまでバット使ってボールを打った経験が少なく、どのようにバットを振ればよいかということやバットを振ってボールにうまく当てることができるかという不安を感じてと考えられる。

③の課題の解決方法から、「友達からのアドバイス」や「人の動きをみる」などの学び合の有用性を感じていることができて多くの子どもが多い。しかし、解決の方法として動きを比較するといった考えは見られず、動きを比較することのよさを味わっていないことが考えられる。

④の技能については、バットを肩越しに構えて打つことについては、約3分の2の子が、正面でボールを捕ることについては、約半分の子ができていない状況であった。これは、これまで、バットでボールを打ったり、ドッジボールより小さいボールを扱って遊んだりする経験が少なからずと考えられる。また、腕を後方に引いて投げるに関しては、これまでの学習の経験を生かし、腕を後方に引いて投げるができて多くの子どもが多い。

(4) 指導上の留意点

ア 「つかむ・見通す」段階では、ティーボールの仕方や目指す動きを構造的に理解させるために、ゲームの動画を見せ、ルールやティーボールに必要な動きについて話し合わせる。次に、チームで協力して攻撃や守備をすることを意識させるために、試しのゲームで出された課題を基に、「チームで協力してみんなが楽しめるティーボールにしよう」という学習のめあてを設定する。また、ボールに対する恐怖心を軽減させるために、柔らかいボールを使用してゲームを行う。

イ 「挑戦する・工夫する」段階では、バットで打つ技能を高めるために、ボールを遠くに飛ばすことを目的としたドリルゲームを単元を通して位置付ける。また、隊形をとった守備を行わせるために、味方が捕球する際には、ベースに入る必要があることに気付かせるタスクゲームを位置付け、ベースに入る際の位置を視点として話し合わせ、課題となる動きと目指す動きを比較させ差異点を明確にし、送球を捕る位置と自分の動きを関係付けて言語や動作で説明させる。さらに、一つの学習問題に対して「わかる」時間と「できる」時間を設定し、動きを高めていく。

ウ 「生かす」段階では、単元の学習を生かして、大会を実施する。その中で、楽しさの深まりを実感させるために、学習前と学習後の自分やチームの動きの高まりを比較させ、その要因と関係付けて振り返らせる。

3 目標

- (1) 「もっとボールを遠くへ飛ばしたい。」「進塁を続けて得点したい。」などの思いや願いをもち、友だちと教え合ったり励まし合ったりしながら進んで運動に取り組むことができる。
- (2) みんなが楽しめるルールを工夫したり、「ボールを打つ際の姿勢」や「送球を捕る位置」などの視点を基に動きを工夫したりすることができる。
- (3) ボールを相手のいないところに打って塁間を打球の状況に応じて走塁したり、隊形をとった守備を行う中で、隊形をとった守備を行う中で、進塁を阻止するためにベースに入ったりする動きを身に付け、ベースボール型のゲームを行うことができる。

4 指導計画（全9時間）

時間	1	2	3・4・5（本時）・6	7・8	9
過程	つかむ・見通す	挑戦する・工夫する			生かす
課題の追究過程	試しのゲームをして、みんなが楽しめる学習にするための学習計画を立てよう。 バットでボールを打つのが難しいな。どうやったらアウトにすることができるのかな。 これまでのルールを工夫や動き方の学習を生かすことができそうだな。	チームで協力してみんなが楽しめるティーボールにしよう。 みんなが楽しめるルールをつくらう。 【進め方】 ①ドリルゲームなど ②はじめるルール ・ライト方向に2人、レフト方向に2人、フリーマン1人 ・塁間を走っているときにアウトゾーンに入れたらアウト など	空いている場所に打つには、どのように打てばよいのだろうか。 準備運動 ドリルゲーム ゲームⅠ タスク・メインゲーム 話し合い ゲームⅡ メインゲーム 整理運動 振り返り 「視点」 姿勢・位置・協力 「働きかけ」 ○言葉掛け ○他者評価 ○動き方ボード	アウトにするためにはどのように守ればよいのだろうか。 《ルールの工夫》 ○全員得点ボーナス 《作戦の工夫》 ○ベースカバー作戦 ○中継プレー作戦	最後のまとめの大会をしよう。 ○トーナメント戦 ○学習のまとめ 次の学習でも位置や方向で動きを比較したり、練習を工夫したりして運動を楽しみたいな。
学習内容	自分やチームの課題をつかみ、課題解決に向けての目標をもつことができる。 学習に進んで取り組むことができる。	課題を基にみんなが楽しむことのできるルールをつくることができる。	バットを肩越しに構え、地面と水平に振ることができる。 バットを肩越しに構え、地面と水平に振ることができる。	打球方向の一番近いアウトゾーンに入ることを分れることができる。 打球方向の一番近いアウトゾーンに入ることを分れることができる。	チームで協力することのできる自分のチームを作ることができる。 チームで協力することのできる自分のチームを作ることができる。
楽しさ	○課題をつかむ楽しさ	○動きを見合ったり比較したりしながら動きを工夫する楽しさ ○自分たちのチームに合った作戦を工夫する楽しさ			○動きの高まりを実感する楽しさ

5 本 時（5／9）

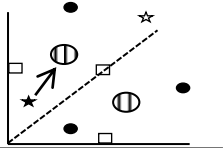
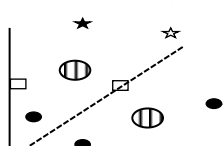
(1) 目 標

「チームで協力してアウトにしたい」という思いをもち、ボールを持っていない人がどのように動けばよいかを話し合い実際に動きを試すことを通して、チームで協力して進塁を阻止することのできる位置へ移動する動き方を考えることができる。

(2) 本時の展開に当たって

打球が自分の所へ来なかった子は、その場を動かず状況を見ていることが多い。そこで、味方が捕球した直後の様子を提示し、「どうすれば、すばやくアウトにすることができるのか。」と問う。そして、捕球者が自分でアウトにする動きとベースに入ってアウトにする動きを比較させ、ボールを持っていない人がベースに入ることのよさを言語や動作で説明させる。

(3) 実 際

過程	主な学習活動	時間	教師の具体的な働きかけ
つかむ・見通す ↓ 挑戦する・工夫する ↓ 生かす	1 準備運動をする。 ○ 附属体操 ○ ドリルゲーム ・ かつとばせゲーム（ボールを打ち飛んだ位置によって得点化する。） 2 学習問題について話し合う。 ボールをもっていない人は、どのような場所に動けばよいのだろうか。	10	○ 打撃や捕球などの際に負担のかかる腰や足首をほぐしたり、体力を高めたりする附属体操をする。 ○ バットを水平に振り空いているところへ打つ技能を高めるために、ドリルゲームを行わせる。 ○ 学習問題を焦点化するために、前時に出された「進塁をもっと早く阻止したい」という課題を基に、ボールを持っていない人が動く必要があることを確認する。
	3 ゲームⅠ（タスクゲーム） ★捕球者☆フリーマン●守備者④アウトゾーン  捕球者自らアウトゾーンへ走り込む。ボールをもっていない人がアウトゾーンへ走り込む。	18	○ 打球を捕りに行かない人が、ベースに入った方が進塁を早く阻止できることに気付かせるために、アウトになるまで進塁し続けることのできるタスクゲームを設定する。 ○ うまく動けていない子には、打球の位置を確認させ、「自分はどこへ動けばいいのかな。」と問う。そして、実際に動く場所へ移動させて動く位置へのイメージをつかませる。
	4 チーム・全体で話し合いをする。 視点打球を追いかけない人の位置 打球を追いかけない人が動かないとボールを捕った人があわててしまうな。打球を追いかけない人が、アウトゾーンへ走ってまっておくといいな。		○ ベースに入るよさを考えさせるために、捕球者が自分でアウトにする動きと捕球しない人がベースに入ってアウトにする動きを比較させ、「なぜ、味方がベースにはいってアウトにする方がよいのか。」問い、ボールを持っていない人がベースに入るよさに気付かせる。
	5 ゲームⅡ（メインゲーム）  打球が遠くに飛んだ場合にも、内野かフリーマンがアウトゾーンに入ればいいな。		○ 課題を解決するための方法を工夫させるために、ホワイトボードを用いて、捕球者の位置とベースに入る人の動きを確認させてからゲームを行う。 ○ チームで協力して進塁することに気付かせるために、「どうすれば、走者は進塁しやすくなるかな。」と問い、走者が進塁を判断しやすくなる工夫を考えさせる。
	6 整理運動をする。 7 本時の学習を振り返り、次時の学習への意欲を高める。 打球をとった人から一番近いアウトゾーンへ移動すればよい。 アウトを取るために打球の状況に応じて動けるようになりたいな。	17	○ 動きの高まりを実感させるために、捕球しない人がベースに入る動きができている子の動きを価値付ける。 ○ 本時の中での自分成長を実感させるために、動きが高まった要因と成長を関係付けて振り返りを行わせる。 ○ 次時の学習へつなげるために、本時で課題となっていることを話し合い、課題を明確にしておく。