

第3学年 体育科学習指導案

い組 男子 17 名 女子 17 名 計 34 名

指導者 阿部 大 亮

1 単 元 ルールを工夫したキックベースボール（キックベース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、「ルールを工夫したボールけりゲーム」の学習を通して、守りのいない場所をねらって蹴ったり、ボールが飛んでくるコースに入ってボールを止めたりする動きを身に付け、守りに取られない攻め方を工夫しながら得点を競い合うボールけりゲームの楽しさを味わってきている。そして、「もっとボールをねらって蹴りたい。」「たくさん得点したい。」などの思いや願いをもっている。

そこで、本単元では、ボールをける姿勢やボールをける方向に着目して、目指す動きと課題となる動きを比較しながら、動きを高めていく活動を通して、ボールを相手のいないところにねらって蹴ったり、向かってくるボールの正面に移動して捕球したりする動きを身に付けていく。また、みんなが攻撃を楽しめるルールの工夫や選択した簡単な作戦を友達に伝えたり、規則を守り、勝敗を受け入れたりしながらゲームをすることで攻防の過程に夢中になるキックベースを基にしたゲームの楽しさを味わわせようとするものである。

ここで学習したことは、止まったボールをバットでフェアグラウンド内に打つ動きを身に付けて楽しむ第5学年の「ルールを工夫したティーボール」の学習へと発展する。

(2) 指導の基本的な立場

「キックベースを基にしたゲーム」のおもしろさは、思い切りボールを蹴って、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、蹴り出されたボールを捕り、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、得点をとるための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守備隊形や蹴り方などの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3学年の「ルールを工夫したキックベースボール（キックベースボールを基にしたゲーム）」は、相手のいない所にねらってボールを蹴る動きや進塁を阻止するために向かってくるボールの正面に移動して捕球する動きを身に付けながら進塁と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、ルールを工夫したり、簡単な作戦を選択したりすることで、全員がキックベースボールの学習を楽しめるようになる。そこで、このキックベースボールのおもしろさを味わわせるためには、アウトゾーンは、1つで、守備者と守備者の間隔が広がるような90度で4つのベースを置いた四角コートでゲームを行う。

学習の展開にあたっては、ボールを相手のいないところへねらって蹴ることを捉えさせるために、ボールを蹴る際の「姿勢」やボールを蹴る「位置」といった視点に着目させながら学習を展開していく。そして、目指す動きと課題となる動きを比較し、考えを伝え合わせながら試行錯誤を繰り返し、課題を解決していく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、動きを高めさせるために、一つの学習問題に対して、主として「わかる」ことを中心とした学習場面と、主として「できる」ことを中心とした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き、みんなが楽しめるルールの工夫を考えさせていく。そして、「姿勢」の視点で、軸足や振り足などの体の部位に着目させ、ボールを勢よく飛ばすコツを発見させる。さらに、ボールを相手のいなところに蹴る動きを高めるために、ボールを蹴る「位置」を視点として得点が取れた局面と取れなかった局面を比較させ、得点を取ることができた場所を言語や動作で説明させる。単元の後半では、「協力」の視点で提示された簡単な作戦をゲームの中で試し、自分たちのチームに合った作戦を選択させていく。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。

このような学習を積み重ねることで、勝敗を競って攻防する運動の特性や協力したり、規則を守ったりするスポーツの価値を味わい、自己の課題に応じて運動に取り組んだり、運動とのかかわり方を考えたりしながら、生涯を通じて心身ともに健康で明るく活力ある生活を営むことにつながる。

(3) 子どもの実態（調査人数 34 名、調査結果は主な項のみ表掲）

① キックベースボールの学習に関する興味・関心（複数回答）

やってみたい	31 名	○蹴ることが好き（8 名） ○走ることが好き（8 名） ○楽しそう（5 名） ○おもしろそう（5 名） ○サッカーが好き（3 名）
やりたくない	3 名	○蹴ることが嫌い（2 名） ○ 走ることが嫌い（2 名） ○あまり点がとれない（1 名）

② 学習のめあてについて（複数回答）

○点数をたくさんとる（13 名） ○上手に蹴ることができるようになる（9 名） ○速く走ることができるようになる（7 名） ○蹴り方のコツを発見する（5 名） ○チームで協力する（4 名） ○試合に勝つ（2 名）
--

③ ルールの工夫について（複数回答）

○ホームランボーナス（13 名） ○ベースの位置で得点を工夫する（9 名） ○広いコート（7 名） ○タッチアウト（5 名） ○色々なチームと対戦（4 名） ○10 秒いないに蹴る（2 名）

④ 蹴る・捕る動きのコツについて（複数回答）

蹴る	捕る
○つま先で蹴る（8 名） ○足の横で蹴る（8 名） ○力を入れる（6 名） ○人のいない所に蹴る（4 名）	○ボールをよく見る（11 名） ○ボールが跳んでくる場所を予測する（7 名） ○素早く移動する（4 名） ○両手で包み込む（3 名）

⑤ 技能

	ボールをねらったところに蹴る	正面でボールを捕る
できる	10 名	18 名
できない	24 名	16 名

本学級の子どもたちは、①の興味・関心については「蹴ることが好き」「走ることが好き」等の理由から、多くの子どもがキックベースボールの学習に興味・関心をもっている。しかし、「蹴ることが嫌い」「走ることが嫌い」等の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、これまでの運動経験の中でボールを上手く蹴ることができなかつたり、調子よく走ることができなかつたりしたからだと考えられる。

②のキックベースボールを行う上での学習のめあては、「点数をたくさんとる」「上手に蹴ることができるようになる」等のめあてを挙げている子どもが多い。これは、キックベースボールを楽しむには、蹴る動きを高めることが必要であると捉えていると考えられる。

③のルールの工夫については、「ホームランボーナス」が多かった。これは、これまでの学習で得点化ルールを工夫するよさを味わってきたからだと考えられる。

④の蹴る・捕る動きのコツについて「つま先で蹴る」や「軸足に力を入れる」等の体の部位と視点に着目できている子どももいる。しかし、「力を入れる」「勢いをつける」等の体の部位や視点に着目することができていない子どももいる。これは、これまでの運動経験の中で動きを体の部位に着目して捉えることができていなかったり、動きを視点に着目して捉える経験が少なかつたりしたからだと考えられる。また、「人のいない所に蹴る」「ボールが跳んでくる場所を予測する」等のボールをもたないときの動きに着目できている子どもは、少ない。これは、これまでの運動経験の中で、ボールをもたないときの動きの大切さを実感する経験が少なかつたりと考えられる。

⑤の技能については、ボールをねらったところに蹴ることについては、約3分の2の子ができていない状況であった。また、正面でボールを捕ることについては、約半数以上の子ができていない状況であった。これは、これまでの運動経験の中で、ボールを蹴ったり、ボールを捕ったりする経験が少なかつたりと考えられる。

(4) 指導上の留意点

ア 「つかむ・見通す」段階では、まず、キックベースボールの行い方や目指す動きを理解させるために、ゲームの動画を見せ、規則やキックベースボールに必要な動きについて話し合わせる。次に、チームで協力してゲームを行っていく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キックベースボールをつくろう。」という単元のめあてを設定したり、単元を通して解決すべき課題を明確にしたりする。

イ 「挑戦する・工夫する」段階では、ボール蹴る技能を高めるために、ボールをねらったところに蹴る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、どの位置に蹴れば得点を取ることができるのか理解させるために、ねらってボールを蹴り、ねらった場所と得点を関係付けることができるようなタスクゲームを位置付け、「ボールを蹴る位置」を視点として、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、どこをねらって蹴ればよいのか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主として「わかる」ことを中心とした時間と主として「できる」ことを中心とした時間を設定し、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

- キックベースボールの仕方やボールを相手のいないところに蹴ったり、向かってくるボールの正面に移動して捕球したりする動き方がわかる。
相手のいないところに蹴ったり、向かってくるボールの正面に移動して捕球したりする動きができる。
- みんなが楽しめるルールや、「ボールを蹴る際の姿勢」「ボールを蹴る位置」などの視点を基に動きを工夫したり、簡単な作戦を選択したりするとともに、自分の考えを友達に伝えることができる。
- 「思い切りボールを蹴って飛ばしたい。」「たくさん点を取りたい。」などの思いや願いをもって挑戦し、できるようになった動きの高まりを確かめたり、規則を守って勝敗を受け入れたりしながら、友達と協力して運動に取り組むことができる。

4 指導計画(全9時間)

時間	1	2	3・4（本時）・5・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。	チームで協力してみんなが楽しめるキックベースボールにしよう。						キックベースボール大会をしよう。
	ボールを遠くへ蹴ることが難しいな。もっと、楽しいゲームにしたいな。	みんなが楽しめるルールをつくろう。	どんな蹴り方をするとボールが跳ぶのだろうか。	どこに蹴ると得点を多くとることができるのだろうか。	ボールを捕るには、どんな場所で捕ればよいのだろうか。	チームに合った作戦を選んでゲームを楽しもう。	○トーナメント戦 ○学習のまとめ 次の学習でも姿勢や位置の視点で動きを比較したり、チームで協力して練習を工夫したりして運動を楽しみたいな。	
学習内容	蹴り方のコツを発見したり、ルールの工夫をしたりすることが大切だな。	【進め方】 【はじめのルール】 4人対4人 蹴って行けた量が得点 アウトゾーンにボールを送るとランナーストップ 4人蹴ったら攻守交代 【工夫したルール】 ホームランボーナス を差しつけてよいルール	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	
	学習を進んで取り組むことができる。	課題を基にみんなが楽しめるルールをつくること	● 守備者 ○ アウトゾーン	「視点」姿勢・位置・協力 「考え方」 目指す動きと自分の動きの比較	「働きかけ」 ○言葉掛け ○ゲーム観察 ○動き方ボード ○ICT活用	「作戦の選択・工夫」 ○ 頭をこす作戦 ○ 間をねらう作戦 ○ 確実に1点作戦 ○ 利き足で強く蹴る作戦 ※ チームで自分たちに合った作戦を選択		
楽しさ	○ 課題をつかむ楽しさ	○ 視点を基に動きを比較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選択する楽しさ				○ 動きの高まりを実感する楽しさ		

5 本 時（4／9）

(1) 目 標

「得点を多くとりたい」等の願いをもち、得点を多くとることができた局面とできなかった局面を比較し、得点を多く取ることができる場所を意欲的に追究する活動を通して、得点を多く取るには、相手のいない所に蹴ればよいことを理解することができる。

(2) 本時の展開に当たって

得点をとることができなかった子どもは、場所をねらわず蹴っていることが多い。そこで、「得点を多く取ることができた位置」に着目して、得点を多くとることができた局面とできなかった局面の様子を提示し比較させ、「どちらの場面が多く得点をすることができたか。」と問う。そして、選んだ理由を言語や絵図で説明させる。

(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 ・ 的当てゲーム（的をねらって、ボールを蹴るゲームを行う。） 2 学習問題について話し合う。  強さも大切だけど、蹴る場所が大切だと思うよ。 ボールをどこに蹴ると得点を多くとることができるのだろうか。	10	○ 蹴る・投げる・捕るなどの動きをする際に負担のかかる上腕や足首をほぐしたり、体力を高めたりするために、附属体操をする。 ○ 学習問題を焦点化するために、ボールを強く蹴ったが、1点しかとれなかった場面を提示し、「強いボールを蹴れば、得点を多くとることができるのか。」と問い、ボールを蹴る位置の必要性に気付かせる。
	3 ゲームⅠ（タスクゲーム） ○アウトゾーン ●守備者 ① ボール  相手のいない場所に蹴った場面 ←→ 相手の正面に蹴った場面 4 チーム・全体で話し合いをする。 視点：ボールを蹴る位置 	18	○ 相手のいない場所にボールを蹴ることのよさに気付かせるために、得点差が開くような罫間が短いコートでのタスクゲームを設定する。 ○ どこをねらえばよいのか気付かせるために、得点が取れた子どもに、「どこをねらったから得点が取れたのかな。」と問う。 ○ ねらう場所を決めきれない子どもに、ボールを蹴る位置のイメージをつかませるために、相手の守備位置を確認させ、「どこをねらえばいいのかな。」と問う。
	5 ゲームⅡ（メインゲーム） ● 守備者 ○ アウトゾーン 	17	○ 得点がとれる場所を考えさせるために、得点がとれた場面と得点がとれなかった場面を比較させ、「なぜ、こちらの場面の方が得点がとれたのか。」と問う。 ○ 相手のいない場所をねらって蹴る理由を理解させるために、絵図を用いたり、実際に動いたりさせながら説明させる。 ○ チームで協力して得点を多くとらせるために、「チームで、どこに蹴ればいいのかアドバイスしよう。」と言葉かけを行う。
	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。 相手がいない、空いている場所をねらって蹴ればよい。 どこをねらえばいいかわかったぞ。次の時間は、その場所にねらって蹴りたいな。		○ 動きの高まりを実感させるために、ねらった場所に蹴って多く得点をとることができた子どもの動きを価値付ける。 ○ 動きの高まりとその要因である「ボールをねらう位置」や「友達との協力」という視点とを関係付けたり、「ねらう位置は分かったけど、蹴ることができていない」という次時につながる本時の課題を明確にしたりするため本時の学習を振り返る活動を設定する。

