

第5学年 体育科学習指導案

に組 男子 17 名 女子 17 名 計 34 名

指 導 者 雪 丸 勘 太 郎

1 単 元 ルールを工夫したティーボール（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、これまで「ルールを工夫したキックベースボール」の学習を通して、ボールを相手のいないところに蹴って全力で走塁したり、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きている。また、みんなが楽しめるルールを工夫したり、簡単な作戦を選択したりしながら得点を競い合うキックベースボールの楽しさを味わってきている。そして、「ボールをもっと遠くへ飛ばしたい」「進塁して得点したい」などの思いや願いをもっている。

そこで、ここでは、ボールを打つ「姿勢」やボールが飛んだ「位置」に着目して、目指す動きと自分の動きを比較しながら、動きを高めていく活動を通して、ボールを守備者のいないところへ打って、打ったボールの飛んだ位置に応じて全力で走塁したり、チームとして守備の隊形をとったりする動きを身に付けていく。また、みんながゲームを楽しめるルールの工夫や選択した自己やチームの特徴に応じた作戦を友達に伝えたり、勝敗の結果を受け入れチームで教え合ったりすることで、攻防の過程に夢中になるティーボール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、易しい投球を打ち返したり、定位置で守ったりする攻防を楽しむ中学校第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

「ティーボールを基にしたゲーム」のおもしろさは、思い切りボールを打って遠くへ飛ばすことや相手のいないところに打つことで出塁や進塁を続けて得点したり、捕球したボールを送球して相手の走塁を阻止したりしながら攻守交代で攻防するところにある。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選択したりしながら、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「ルールを工夫したティーボール」は、ねらった方向に軸足の反対の足を踏み込んで打ち、打球の状況に応じて全力で走塁する動きや、進塁を阻止するために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、自己やチームの特徴に応じた作戦を選択したりすることで、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、アウトゾーンを一・二塁と二・三塁の間に二つ置き、塁間が狭くなるように4つのベースを置いた四角のコートで勝敗を競い合う運動教材を設定する。

学習の展開にあたっては、「ボールをもっと遠くへ飛ばしたい」「進塁して得点したい」等の思いや願いを基に、ねらった方向に軸足と反対の足を踏み込むことや状況に応じて走塁することを捉えさせるために、ボールを打つ「姿勢」やボールが飛んだ「位置」といった視点に着目させていくことが大切である。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、主に「わかる」ことを中心とした学習場面と、主に「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したり、相手の走者を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、軸足や踏み込む足などの体の部位に着目させ、バットでボールをねらったところに飛ばすコツを発見させる。単元の後半では、状況に応じた走塁の動きを高めるために、打ったボールの飛んだ「位置」を視点として、進塁できた局面と進塁できなかった局面を比較させ、ボールがどのような位置にあれば次の塁を狙えるかを絵図やボードを用いて説明させる。さらに、「協力」の視点で作戦を考え、ゲームの中で試し、自己やチームの特徴に応じ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たり、次時に向けた課題を明確にしたりする。

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、生涯にわたっ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(調査人数は 34 名、調査結果は主な項のみ表掲)

① ティーボールに対する興味・関心

やってみたい	30 名	○楽しそう(13 名) ○初めてする(7 名) ○野球が好き(3 名) ○野球とは違うのがおもしろそう(3 名) ○球技が好き(3 名) ○ルールを覚えたい(1 名)
やりたくない	4 名	○ルールが分からない(2 名) ○ボール運動が苦手(2 名)

② 学習のめあてについて

○遠くに打ちたい(11 名) ○協力して楽しみたい(10 名) ○ねらったところに打ちたい(3 名) ○ルールを覚えたい(3 名) ○協力して勝ちたい(3 名) ○点をたくさん取りたい(2 名) ○上手に守りたい(1 名)

③ ルールの工夫(複数回答)

○点数の入りを工夫する(11 名) ○簡単なルールから始める(7 名) ○抗議の禁止(3 名) ○みんながボールに触れるようにする(2 名) ○チームの強さを均等にする(2 名) ○ツーアウト交代制にする(2 名) ○打つボールを打者が選べるようにする(1 名) ○フェアゾーンに飛ぶまで、何度でも打ち直せる(1 名) ○わからない(5 名)
--

④ 打つ・アウトにする動きのコツについて(複数回答)

打つ	アウトにする
○強く振る(14 名) ○ボールをよく見る(9 名) ○下からななめ上に向かって振る(2 名) ○立つ位置を工夫する(1 名)	○ボールの飛んだ方向に素早く移動する(11 名) ○声をかけ合って、仲間と協力する(5 名) ○ボールの動きを予測して動く(4 名)

⑤ 技能について

	足を踏み込んで打つ	腕を後方に引いて投げる	正面でボールを捕る
できる	16 名	11 名	26 名
できない	18 名	23 名	8 名

本学級の子どもたちは、①については、「楽しそう」「初めてする」「野球とは違うのがおもしろそう」などの理由で多くの子どもがティーボールの学習に興味・関心をもっている。しかし、「ルールがわからない」「ボール運動が苦手」等の理由でやりたくないと答える子どももいる。これは、これまでの運動経験の中でバットを使ったことがなかったり、ベースボール型の遊びをしたことがなかったりするからだと考えられる。

②の学習のめあてについては、「遠くに打ちたい」と挙げている子が一番多い。キックベースの学習で、ボールを遠くに飛ばすことができる喜びを感じてきているからだと考え。また、「協力して楽しみたい」と挙げている子どもも多い。これは、自分が運動を楽しむためには、ルールを守り仲よく運動することが大切であるということや得点を競い合うゲームでの協力の難しさを感じているからだと考え。

③のルールの工夫については、「ボールの飛んだ距離によって入る点を変える」「進んだ塁によって点を変える」といった「得点の入り方」について挙げている子どもが多い。これは、これまでに得点に関するルールの工夫をすることでみんなが楽しむことができたと感じていると考えられる。また、「簡単なルールから始める」と挙げている子どもも多い。これは、ルールを理解していない人でも「みんなで楽しめるように」という願いを子どもたちがもっているからだと考え。

④の打つ・アウトにする動きのコツ、⑤の技能については「ボールをよく見る」「ボールの飛んだ方向に素早く移動する」等、これまでの運動経験を生かして動き方を知っていたり、その動きができたりする子どももいる。しかし、足を肩幅に開き、バットを耳の横で構え、軸足と反対の足を踏み込んで、腰を回転させて打つ動きや半身になって腕を後方に引いて投げる動きなどは身につけていない子どもが多い。これは、打つ、投げる動きの経験が少なかったり、打つ姿勢の視点で踏み込む足の方向やバットを構えるときの手や肘の位置に着目することのよさを感じていなかったりするからだと考え。

(4) 指導上の留意点

ア 「つかむ・見通す」段階では、まず、ティーボールの仕方を理解させるために、ゲームの様子が分かる動画や絵図を提示し、ゲームに必要な動きやルールについて話し合わせる。次に、試しのゲームの課題から「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。

イ 「挑戦する・工夫する」段階では、まず、バットで打つ技能を高めるために、ボールをねらった位置に飛ばすことを目的としたドリルゲームを位置付ける。次に、どの位置にボールがあれば進塁できるかを理解させるために、ねらってボールを打ち、飛んだボールの位置と進塁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る。そして、進塁できた場面とできなかった場面を比較し、進塁できるときのボールの「位置」を視点として話し合わせ、自分の考えを言語や動作で説明させる。さらに、効果的に動きを高めるために、単元の中で主に「わかる」ことを中心とした時間と主に「できる」ことを中心とした時間のバランスを図る。1単位時間の終末には、学びを連続・発展させるために、できるようになったことやその要因を明確にしながら振り返りを行う。

ウ 「生かす」段階では、単元の学習を生かして、大会を設定する。その中で自分の動きの高まりと楽しさの深まりを実感させるために、学習の前半から後半にかけて自分やチームができるようになったこととその要因を振り返らせる。

3 目標

- (1)
 - ・ ティーボールの仕方や足を踏み込んで打ち打球の状況に応じて走塁したり、アウトゾーンにベースカバーに入ったりする動き方がわかる。
 - ・ 足を踏み込んで打ち打球の状況に応じて走塁したり、アウトゾーンにベースカバーに入ったりする動きができる。
- (2) みんなが楽しめるルールや、ボールを打つ「姿勢」やボールの飛んだ「位置」などの視点を基に動きを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選択したりするとともに、自分や仲間の考えを伝えることができる。
- (3) 「ボールをもっと遠くへ飛ばしたい」「進塁して得点したい」などの思いや願いをもち、できるようになった動きを確かめたり、規則を守って勝敗を受け入れたりしながら、友達と協力して進んで運動に取り組むことができる。

4 指導計画（10 時間）

時間	1	2	3・4・5・6・7（本時）・8	9	10
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の計画を立てよう。 バットをボールに当てるのが難しいな。どうすればアウトにすることができるのかな。 みんなが楽しむために、これまでの学習を生かせそうだな。	みんなが楽しめるルールをつくろう。 【はじめのルール】 ・内野に2人、外野に3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	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。 ねらった場所に打つには、どのように打てばよいのだろうか。 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。 一つでも先の塁に達するために、どのように走ればよいのだろうか。 チームに合った作戦を立ててゲームを楽しもう。 《ルールの工夫》 ○ 全員得点ボーナス 《作戦の工夫》 ○ ベースカパー作戦 ○ 中継プレー作戦 「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 ○ 他者評価 ○ ボード ○ 絵図 守備者 ○ アウトゾーン		まとめの大会をしよう。 ○ トーナメント戦 ○ 学習のまとめ 次の学習でも動きを比較してコツを見つけたり、みんなで協力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作ることができる。	○ ねらいたい場所（軸足と反対の足を踏み込んで打つ）ができる。 ○ ねらいたい場所（軸足と反対の足を踏み込んで打つ）がわかる。 ○ 捕球した場所に一番近いアウトゾーンに入ることができる。 ○ 飛んだボールの位置に応じて走ることができる。 ○ 自己やチームの特徴に合った作戦を選択できる。	○ 全員で協力しながら、これまでの学習を基に学んだことを発揮したり、振り返ったりする。
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 ○ 自分たちのチームの特徴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（7／10）

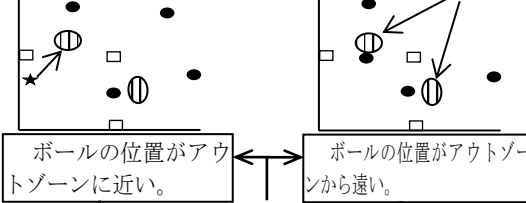
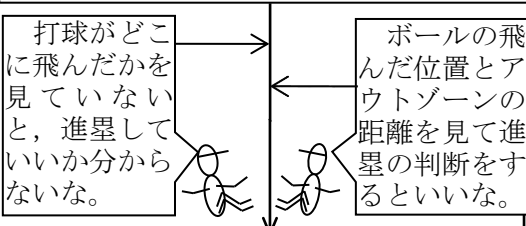
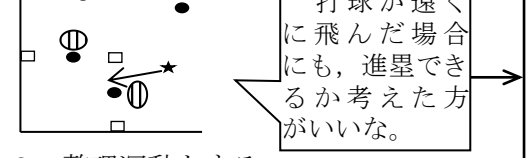
（1）目 標

「一つでも先の塁に進みたい」という思いや願いをもち、進塁できた局面とできなかった局面を比較し、進塁できるときのボールの位置を意欲的に追究する活動を通して、進塁するためには、飛んだボールの位置を見て走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

ボールを打った後、どの塁まで走ればよいかわからず困っている子どもが多い。そこで、ボールを打った直後の様子を提示し、「進塁できた際のボールの位置」に着目して、進塁できた局面とできなかった局面を比較させ、「どの位置にボールがあったら、先の塁に進むことができるのか。」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 ・ かつとぼしゲーム（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。 ボールがどのような場所のときに、進塁すればよいのだろうか。	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、ねらった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「もっと進塁したい」という課題を基に、ボールの位置に着目する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 ●守備者 ㊦アウトゾーン  ボールがアウトゾーンに近い。 ボールがアウトゾーンから遠い。	18	○ 進塁できるボールの位置に気付かせるために、進塁した塁によって得点が変わるタスクゲームを設定する。 ○ うまく判断できていない子どもには、ボールの飛んだ位置を確認させ、「ボールがどこにあれば二塁まで走れそうかな。」と問うことで、「ボールがアウトゾーンから遠い場所であれば進塁できる」という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 ボールの位置とアウトゾーンの位置  打球がどこに飛んだかを見ていないと、進塁していいかわからないな。 ボールの飛んだ位置とアウトゾーンの距離を見て進塁の判断をすといいな。		○ ボールの位置を見るよさを考えさせるために、進塁できた局面と進塁できなかった局面を比較させ、「ボールがどのような場所にあるときに、進塁すればよいのか。」と問い、飛んだボールの位置を見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、進塁できるか考えた方がいいな。		○ ボールがどのような位置にあれば進塁できるかを理解させるために、「この塁まで走れそう」という判断が、ボールの位置によってどのように変わるのか、絵図やボードを用いて、説明させる。 ○ チームで協力して進塁させるために、「チームで、どの塁まで走ればいいかアドバイスをしよう。」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。 ボールがアウトゾーンから遠い場所にあるときに進塁すればよい。 一つでも先の塁に進むために、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、ボールの位置を見ながら走ることができている子どもの動きを価値付ける。 ○ 本時の中での自分の成長を実感させるために、動きの高まりとその要因である「ボールの位置」や「友達との協力」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、「進塁できそうなボールの位置は分かったけど、進塁できていない」という次時につながる本時の課題を明確にしておく。