

## 第3学年 体育科学習指導案

1組 計40人（男子18人，女子22人）

指導者 中尾 理恵子

### 1 単元 ねらってけて、楽しもう！キックベースボール（ベースボール型ゲーム）

#### 2 単元の目標

「みんなが楽しめるキックベースボールをつくりたい。」、「ルール工夫や簡単な作戦を生かしてゲームに勝ちたい。」といった願いをもって運動に進んで取り組み、規則を守り友達と仲よく運動をしたり、勝敗の結果を受け入れたりすることができる。そして、みんなが楽しめるように得点の仕方などの規則を工夫したり、ゲームに勝つためのポイントを見付けたりすることができる。

#### 3 単元の評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
規則を守り、場や用具の安全に気を付けながら、友達と励まし合って練習やゲームに進んで取り組もうとしている。	規則を工夫したり、ベースボール型ゲームの特徴に合った攻め方や守り方のポイントを見付けたりしている。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ボールをフェアグラウンド内に蹴ったり、ベースに向かって走り、かけ抜けたりすることができる。</li> <li>・ 向かってくるボールの正面に移動することができる。</li> </ul>

#### 4 単元について

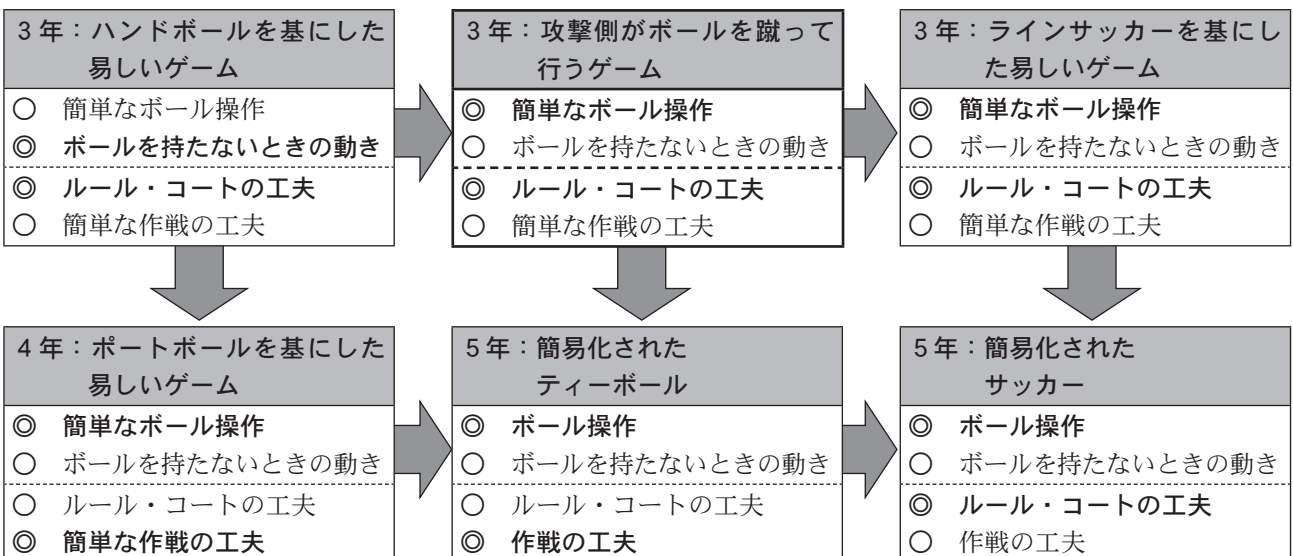
##### (1) 単元の位置とねらい

子どもたちはこれまでに「3年：みんなで作って楽しもう！サークルハンドボール」の学習を通して、場や得点の仕方などの規則を工夫したり、攻め方・守り方のポイントを見付けたりしながら、ボールを持たないときの動きを高め、得点し合って勝敗を競うゲームの楽しさを味わうとともに、「みんなが楽しめるゲームをつくりたい。」、「攻め方や守り方のポイントを見付けてゲームに勝ちたい。」などの欲求をもっている。

そこで本単元では、学級のみながボールを蹴り、簡単に得点を入れてゲームを楽しむことができるような学習を通して、得点の仕方やコートづくりを工夫したり、ゲームに勝つためのポイントを見付けたりできるようにする。その中で、「フェアグラウンド内にボールを蹴る。」、「ベースに向かって走りかけ抜ける。」、「向かってくるボールの正面に移動する。」といった技能も高めながら、得点し合って勝敗を競うベースボール型ゲームの楽しさを味わうことができるようにする。

この学習は、簡易化されたゲームでルールを工夫したり、自分のチームの特徴に応じた作戦を工夫したりしながらゲームをする楽しさを味わう「5年：打って、走って、楽しもう！ティーボール」の学習へと生かされていく。

##### (2) 学習内容の系統及び重点化（「技能」及び「思考・判断」の内容） ◎を重点化



(3) 子どもの実態（調査日 平成27年9月2日，調査人数40人）

項 目	回 答（数字は人数）							
1 キックベースボールへの興味・関心	・好き（28） ・どちらかといえば好き（7） ・どちらかといえば嫌い（4） ・嫌い（1）							
理 由	○ボールを蹴るのが好き（15） ○蹴ったり走ったりするのが楽しい（13） ○ボールを遠くに飛ばせるとうれしい（3） ○走るのが好き（2） ○ボールがどこまで飛ぶかわくわくする（1） ○よく遊びでやる（1） ●蹴るのが苦手（3） ●走るのが苦手（1） ●もうやったことがある（1）							
2 単元の学習問題	・ボールを遠くまで蹴る（11） ・たくさん点数を取って勝つ（7） ・みんなで楽しむ（7） ・ボールをうまく捕る（6） ・しっかり走る（4） ・ゲームに勝って優勝する（4） ・キックの後に倒れない（1）							
3 規則の工夫	・コートを広さを工夫（25） ・点数を工夫（9） ・攻撃や守備の人数を工夫（2） ・仲間と笑顔で楽しく（2） ・キックを失敗してもやり直せる（1） ・アウトの規則を工夫（1）							
4 置いたボールを蹴る	15m以上	10	10m～14m	9	5m～9m	15	0～4m	6
5 蹴ったボールを捕球	正面で捕球できる	13	捕球できる	18	捕球できない	9		

(4) 教材「キックベースボール」について

本単元では、すべての子どもが、規則を工夫したり攻め方や守り方のポイントを見付けたりしながら、楽しくゲームに取り組むことができるように、以下のような工夫をした。

- 静止した状態のボールを蹴って攻撃することで、ボール操作の難しさを軽減する。
- 守備での送球は行わず、捕球した場所に守備者全員が整列したときにアウトとすることで、送球の難しさを軽減する。
- ベースまでの距離を短くすることで、簡単に得点を入れることができるようにする。
- 攻撃のチームが全員蹴り終わってから攻守交代をすることで、攻撃及び守備の機会が平等に得られるようにする。

5 指導に当たって

(1) 「自分事の問い」をもつための手立ての充実【研究内容1】

- 前時までに考えたルールや工夫や攻め方・守り方のポイントを振り返ったり、体育ノートに記入した「前時の振り返り」や「本時で頑張りたいこと」を発表したりすることで、本時の学習問題を焦点化し、全体で共有できるようにする。その際、教師が把握した子どもの実態を基に意図的指名をすることで、実態に合った学習問題を設定することができるようにする。
- ゲームに勝つためのポイントを見付ける段階では、自分の考えを試行する「試しのゲーム」を設定することで、その考えが妥当であったか確かめることができるようにする。

(2) 「自分事の問い」の解決につながる「学び合い」の設定【研究内容2】

- 「たくさん点数を取るために、攻め方のポイントを生かして自分が頑張ることを伝え合いましょう。」などの発問をすることで、「学び合い」の目的と視点を明確に示して全体で共有できるようにする。また、その目的と視点に沿って、体育ノートに「自分事の問い」の解決につながる自分の考えを記入する活動を行うことで、自分の考えをもって「学び合い」に参加することができるようにする。
- チームで話し合いを行った後に、ゲームに向けてきょうだいチームと練習をすることで、自分のめあての解決に向けて練習に取り組んでいるかを確認したり、アドバイスしたりできるようにする。

(3) 自己の変容を実感できる自己評価の在り方【研究内容3】

- 「できる」、「かわる」、「わかる」、「あせいっぱい」の四つの観点に沿って、レーダーチャートを用いた自己評価したり、「本時の振り返り」や、「次時で頑張りたいこと」を記入したりするなど自己評価を積み重ねることで、自己の考えの変容を実感することができるようにする。
- 単元の終末に、これまでの「自分事の問い」をどうやって解決してきたかを振り返る活動を取り入れることで、単元を通じた学習のよさを実感し、次の単元に向けて意欲を高めることができるようにする。

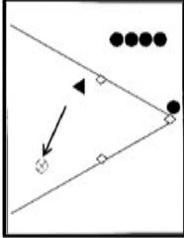
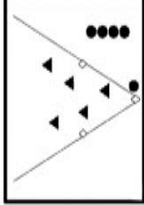
6 指導計画 (全8時間)

時間	1	2・3	4	5 (本時)	6	7・8
過程	挑 戦 す る					
単元の学習問題	みんなが楽しめる「3の1キックベースボール」をつくって楽しもう。					
学習問題	試しのゲームに挑戦して、単元の学習問題を立てよう。	みんながゲームを楽しむためには、どんなルールの工夫をすればよいか。	たくさん点数をとるためには、どんなポイントがあるのだろうか。	点数をとれないためには、どんなポイントがあるのだろうか。	みんながもっとゲームを楽しむためには、どんな点数的な工夫をすればよいか。	「3の1キックベースボール大会」を開催しよう。
主な学習活動	1 学習の約束の確認 2 のびのびタイム	1 のびのびタイム	1 のびのびタイム	1 のびのびタイム	1 のびのびタイム	1 学習問題の設定 2 チームタイム 3 3の1キックベースボール大会 4 整理運動 5 単元の振り返り
学習内容	3 試しのゲーム 4 整理運動 5 振り返り 6 単元の学習問題の設定	2 学習問題の設定 3 ゲームI 4 話し合い 5 ゲームII 6 整理運動 7 振り返り	2 学習問題の設定 3 試しのゲーム 4 話し合い 5 チームタイム 6 ゲーム 7 整理運動 8 振り返り	2 学習問題の設定 3 試しのゲーム 4 話し合い 5 チームタイム 6 ゲーム 7 整理運動 8 振り返り	2 学習問題の設定 3 ゲームI 4 話し合い 5 ゲームII 6 整理運動 7 振り返り	
	○1チーム5人 ○全員蹴ったら攻守交代 ○捕球した場所に守備者が全員集まり、整列したらアウト ○ホームベースで1点 ○ボールは、置いて蹴る。	[得点の仕方の工夫] ○1塁ごとに1点ずつ ○アウトになるまで何周してもよい。	[攻め方のポイント] ○相手がいらない場所をねらって蹴る。 ○蹴ったらすぐに全力で走る。 ○蹴る場所をアドバタイスし合う。	[守り方のポイント] ○素早くボールの正面に移動する。 ○散らばって守る。 ○蹴る人によって、守る場所を変える。	[コート上の工夫] ○フェアグラウンドの範囲を広くする。 ○塁を増やす。	
重点評価項目	○試しのゲームに進んで取り組み「みんなが楽しめるキックベースボールをつくって楽しみたい。」という願いをもってやる。(態)	○楽しくゲームを行うことができる得点の仕方などを選んでやる。(思・判)	○ボールをフェアグラウンド内に蹴ることができる。(技)	○向かってくるボールの正面に移動することができる。(技)	○楽しくゲームを行うことができるコートを選んでやる。(思・判)	○学習したことを生かして、キックベースボール大会に進んで取り組んでいる。(態)
評価法	○体育ノート ○観察 ○発言					

7 本 時 (5 / 8 時)

(1) 目 標 点数を取れないようにするために守り方のポイントを見付けることができる。【思考・判断】

(2) 展 開 □ は教師の言葉かけ [ ] は予想される子どもの反応 ◆ は重点評価項目

過程(分)	主な学習活動と予想される子どもの反応	教 師 の 指 導
つ か む (10)	<p>1 のびのびタイム</p> <p>2 学習問題の設定 相手がいない場所をねらってけると、たくさん点数を取ることができました。</p> <p>たくさん点数を取らねえと、次は守りを頑張りたいです。</p>  <p>点数を取らねえためには、どんなポイントがあるのだろうか。</p> <p>3 試しのゲーム ボールの方に早く集まればいいのかもしれないな。</p> <p>4 話し合い (守り方のポイント) みんなですべて声を掛け合ってばらばらに散らばって守るとすぐアウトにできたよ。 動いた方がいいと思うよ。</p> <p>5 チームタイム 【学び合い】 点数を取れないようにするために、守り方のポイントを生かして自分が頑張ることを伝え合いましょう。</p>  <p>それは、相手が蹴ったらすぐにボールの方向に動いて、早く並べるようにするね。</p> <p>それいいね。あとは、みんなですべて声を掛け合って守るよ。うにするといいと思うよ。</p> <p>自分で頑張りたいことに気を付けながら、きょうだいチームと練習してみよう。</p> <p>6 ゲーム やっぱり、すぐにボールの方向に動くとき早く蹴るから、もう少し並んでアウトにすることができるね。</p> <p>〇〇さんは、遠くまで蹴るから、もう少し後ろに下がって守ろうよ。</p> <p>7 整理運動</p> <p>8 振り返し【自己評価】 ボールの方向にすぐに走って行ったら、早くアウトにすることが分かってよかったです。</p> <p>蹴る人によって、場所を変えて守るとよいことが分かかってよかったです。</p>	<p>〇 のびのびタイムでは、キック&amp;キチャッチやバースランニングレールを行い、キックバースボールに必要な技能を楽しみながら身に付けることができるようにする。</p> <p>〇 いろんな守り方をすれば点数を取れないかを隣の友達と話し合う活動を設定することで、「自分事の問い」の解決の見通しをもつことができるようにする。</p> <p>〇 試しのゲームの結果を基に、点数を取られない守り方のポイントについて全員で話し合うことで、守備のポイントを共有できるようにする。</p> <p>〇 体育ノートに自分が頑張ることを記入することで、考えをもって「学び合い」に参加できるようにする。</p> <p>◆ 点数を取れないようにするための守り方のポイントを見付けることができる。【思考・判断：発言・観察】</p> <p>〇 作戦ボードを活用しながら自分が頑張ることを伝え合ったり、動きながら確認し合ったりすることで、守り方のポイントを生かすことができるようにする。</p> <p>〇 きょうだいチームと練習をすることで、自分が頑張ることを意識しながら練習に取り組んでいるかを確認したり、アドバイスしたりできるようにする。</p> <p>〇 一回の攻防が終わった後に、二回の攻防に向けた作戦タイムを設定することで、自分が頑張ることを確認したり修正したりすることができるようにする。</p> <p>〇 結果と守り方のポイントを見付けられる振り返しを行うことで、動きのポイントを関係付けるよさやチームで問題を解決するよさを実感することができるようにする。</p> <p>〇 四つの観点に沿って、リーダーチャートを使った自己評価をし、前時までのリーダーチャートと比較することで、自己の考えの変容を実感することができるようにする。</p>
挑 戦 す る (30)		
確 か め る (5)		