

第5学年 組 体育科学習指導案

11月15日5校時

場所 グラウンド

1 単元名 「ティーボール ～ベースボール型～」

2 単元について

(1) 単元観

①一般的特性

- 打つこと、捕ること、投げること、走ることなど多くの技能を求められる運動である。
- 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。
- 攻守を規則的に交代して、ティーに乗せたボールをバットで打ち、ベースを回って得点したり、アウトサークルに素早くボールを運んで相手の得点を防いだりして、勝敗を競うことが楽しい運動である。

②児童から見た特性

- 経験によって技能差も大きいですが、ルールや作戦を工夫しボールを捕ってアウトにしたり、ボールを打って得点したりして楽しめる運動である。

(2) 一貫教育の観点から

小学校第3学年及び第4学年「E ゲーム」

次の運動を楽しく行い、その動きができるようにする。

(1) 技能

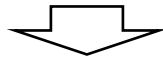
ウ ベースボール型ゲームでは、蹴る、打つ、捕る、投げるなどの動きによって、易しいゲームをすること。

(2) 態度

運動に進んで取り組み、規則を守り仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりすること。

(3) 思考・判断

規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を立てたりすること。



小学校第5学年及び第6学年「E ボール運動」

次の運動の楽しさや喜びに触れ その技能を身に付けることができるようにする。

(1) 技能

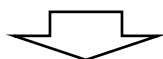
ウ ベースボール型では、簡易化されたゲームで、ボールを打ち返す攻撃や隊形をとった守備によって、攻防をすること。

(2) 態度

運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、場や用具の安全に気を配ったりすること。

(3) 思考・判断

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立てたりすること。



中学校第1学年及び第2学年「E 球技」

次の運動について、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、球技の特性や成り立ち、技術の名称や行い方、その運動に関連して高まる体力などを理解するとともに、基本的な技能や仲間と連携した動きでゲームを展開することができるようにする。

(1) 技能

ウ ベースボール型では、基本的なバット操作と走塁での攻撃、ボール操作と定位置での守備などによって攻防をすること。

(2) 思考力、判断力、表現力等

攻防などの自己の課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えること。

(3) 学びに向かう力、人間性等

球技に積極的に取り組むとともに、フェアなプレイを守ろうとすること、作戦などについての話し合いに参加しようとする、一日一人の違いに応じたプレイなどを認めようとする、仲間の学習を援助しようとするなどや、健康・安全に気を配ること。

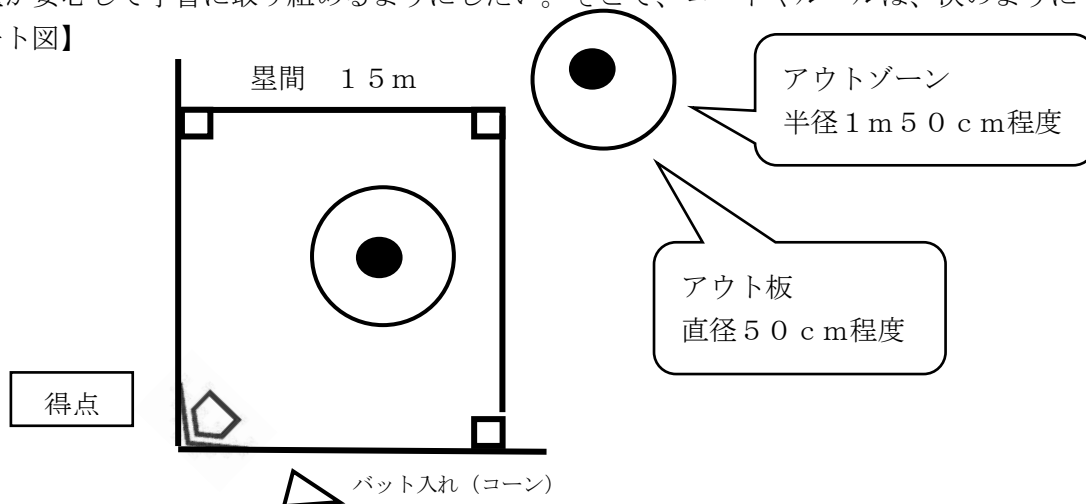
(3) 児童の実態 (略)

(4) 指導観

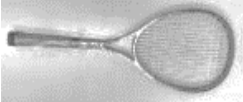
児童の実態から運動に取り組む意欲は高いが、ベースボール型ゲームに対する興味・関心が低いことがわかる。理由として、ベースボール型ゲームにおける運動技能の未習得（投げる、打つ、捕る）が大きい。そこで、それぞれの運動技能を高めたり、ルールや場の設定に配慮したりすることで、意欲的に学習に取り組めるようにしたい。まず、投げる活動では、「とんクル体操」を行ってから、補助運動として1人キャッチボールや2人キャッチボールに取り組む。それぞれの必要な技能のポイントを明確にし、段階的に指導していくことで、正しい動作を習得することができると考えた。また、打つ活動では、ドッジビー練習を行い、腰の動きを意識させる。その後、「構えてバッティング」や「ノックバッティング」を補助運動として取り組めるようにし、ボールを最後まで見て打つことや打てたときの爽快感を味わえるようにしたい。捕る活動では、掲示資料を見て、キャッチボールの際やノックバッティングの時に意識して捕球姿勢や手の形をつかませるとともに、守備側がアウトを取りやすくなるようにアウト板を設ける。アウト板は、打者が打った後に守備側がアウトサークル内で構え、打者が塁を踏むより早く仲間が送球したボールをアウト板に当てることができればアウトにできる用具である。これを用いることで、捕球することが苦手だと感じている児童でも捕球する役割に挑戦でき、相手に点を取られることを防ぐ楽しさを味わうことができると考える。このように、正しい動作を習得し、ゲームに生かすことも必要不可欠であり、思い通りに運動することができれば、学習への意欲向上につながると思う。

ベースボール型ゲームは複雑で、理解するのが難しい傾向がある。ルールを簡易化することにより、全ての児童が安心して学習に取り組めるようにしたい。そこで、コートやルールは、次のようにする。

【コート図】



【用具】

 バット	 ラケット	 アウト板 ・段ボール製 ・直径50cm程度
--	---	---

【基本のルール】

※学習の様子を見て必要であれば、ルール変更をしていく。

- ・1チーム6人　・打順が一巡したら、攻守交代　・2回表裏
- ・フライアウトあり　・塁間は15m

- 攻撃**
- ・打者は、「アウト」の声よりも先にベースを踏めばセーフ。
 - ・何回ファウルしても、アウトにならない。
 - ・安全面を考慮し、打者は打った後にバットやラケットはコーンの中に入れる。
 - ・走者の残塁なし。
 - ・得点は、1塁1点のベース得点とする。

- 守備**
- ・守備側がアウトゾーンに投げて円の中で捕れば（もしくはアウト板に当てれば）アウト。円の中には守備側の内1名が入っていればよい。
 - ・守備は打者が打つまでアウトゾーンに入ってはいけない。

内野と外野に1つずつアウトゾーンを設置して行う。3年時でのキックベースボールでは、ダイヤモンド型ではなく、ベースを一直線上においてホームベースへ戻り、得点を重ねる形で行ったが、飛距離を見て、回るベースの長さを適切に把握できない様子が見られた。そこで、ダイヤモンド型のコート打者はティーに置いたボールを打ち、ダイヤモンド型のコートの塁を踏むごとに1点追加していく方式とした。そうすることで、思いきり打ちながら点を取れることの楽しさを味わうことができるようにしたい。また、アウトゾーンでは、アウト板を用いることで、捕球することが苦手だと感じている児童でも捕球する役割に挑戦し、相手に点を取られることを防ぐ楽しさを味わえるようにしたい。

また、チーム競技という特性を生かし、グループによる高め合う、支え合う言動を活発に行えるようにしていきたい。そこで、学級活動の時間に構成的グループエンカウンター「わが班は〇〇である」を行う。自分たちのグループをこんなチームにしたいという願いを出し合い、それをグループの良さとして決めておくことで、チームの仲間意識を高めることができるようにしたい。その中には、「失敗を責めない」「点が取れたら明るい声を掛け合う」など、前向きな願いが共通理解として挙がるだろう。チームで協力してできるようになる喜びや達成感を味わうことで、さらに意欲が高まっていくと考える。

（5）生徒指導の観点から

（Ⅰ）研究主題

社会性、連帯性のある児童・生徒の育成　—魅力ある学校・学級づくりを通して—

（Ⅱ）研究仮説

【仮説Ⅰ】

個を生かした教育活動を進めていけば、魅力ある学校生活になるであろう。

（略）

【仮説Ⅱ】

児童・生徒が意欲をもって取り組むような集団活動の場を設定していけば、社会性、連帯性が高まるであろう。

これまでに児童は、全校で行った「命を守る集会」でリフレーミングについて考えたり、移動教室の

宿泊班では、今回扱う構成的グループエンカウンター「わが班は〇〇である」に取り組んだり、自身の性格や言動、集団の中での振る舞い方について様々に考えてきた。このティーボール（ベースボール型）の学習の中で、既に感じている体育への楽しさをさらに味わえるようにするには、技能面もそうだが、チーム競技だからこそその連帯感を高めることが大切だろうと考える。構成的グループエンカウンター「わが班は〇〇である」に加え、毎時間最後にワークシートに書く「今日の MVP」を帰りの会で担任が読み上げるなど、児童の励みになるような集団活動の場を設定したい。そうすることで、この単元の学習を通して、チーム内の社会性・連帯感の高まりにつなげ、今後の学級の親和的な集団作りに役立てていきたい。

3 単元の目標

- ティーボールの行い方を理解するとともに、ボールを打つ攻撃と隊形をとった守備によって、簡易化されたゲームができるようにする。 【知識及び技能】
- ルールを工夫したり自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。 【思考力、判断力、表現力等】
- ティーボールに積極的に取り組み、約束を守り助け合って運動したり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。 【学びに向かう力、人間性等】

4 評価規準

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
単元の評価規準	①ティーボールの行い方を言ったり、書いたりしている。 ②狙ったところにボールを打つことができる。 ③捕る、投げるなどのボール操作によって、得点を与えないようにすることができる。	①ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりしている。 ②ボールの打ち方や投げ方、捕り方などのこつについて、自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。	①ティーボールのゲームや学習に積極的に取り組もうとしている。 ②ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。 ③勝敗を受け入れようとしたり、仲間の考えや取組を認めようとしたりしている。 ④用具などの準備や片付けを、仲間と一緒にしようとしている。 ⑤場や用具の安全に気を付けている。

5 学習過程（本時6／7）

5年	1	2	3	4	5（本時）	6	7
学習のねらい	チームで簡単なルールや、作戦を立てティーボールを楽しむ。						
0 ↓ 4→5	オリエンテーション	基本となる運動 ・とんくる体操 ・キャッチボール ・ノックバッティング ・構えてバッティング					
		易しいルールでティーボールを楽しむ。			チームで作戦を立てて、ティーボールを楽しむ。		
		個人やチームの課題を設定して取り組む。			チーム内で一人一人の役割を意識ながら取り組む。		
		まとめ					
知・技		①				②	③
思・判・表					②		①
態度		⑤	④	①	③	②	

6 本時の指導（5／7）

（1）本時の目標

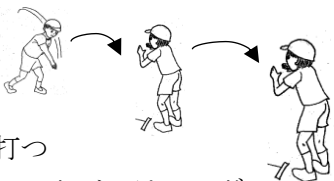
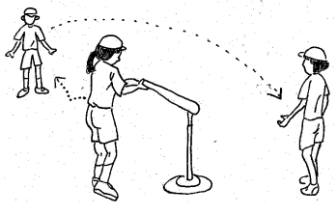
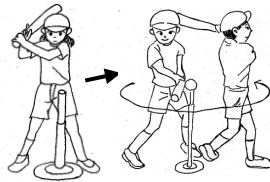
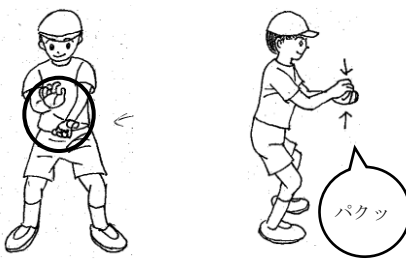
○ボールの打ち方や投げ方、捕り方などのコツについて、自己や仲間の考えたことを他者に伝えて
いる。 【思考力、判断力、表現力等】

○勝敗を受け入れようとしたり、仲間の考えや取組を認めようとしたりしている。

【学びに向かう力、人間性等】

（2）本時の展開

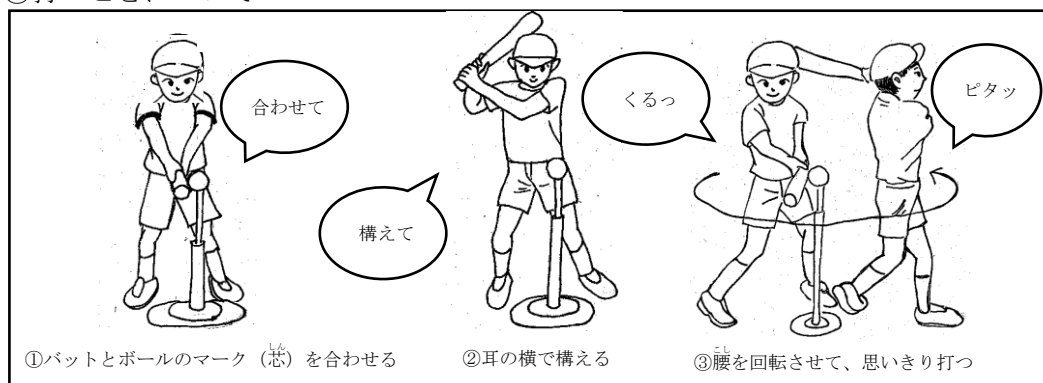
過程	時間	学習内容と活動	形態	指導・支援（○）評価（☆）	用具・資料
はじめ	5分	1 あいさつをする。 2 健康観察・準備運動をする。 3 とんくる体操とドッジビー練習を行う。	一斉 一斉 グループ	○本時で使う身体の部位を意識させながらストレッチをさせる。 ○投げる、打つの技能ポイントを意識できるよう助言する。	
なか	7分	4 パワーアップタイム（補助運動）を行う（選択）。 ・投げる 1人キャッチボール  2人キャッチボール 	グループ	○安全に気を付け、グループで協力して活動できるよう声かけをする。 ○必ずグループ内の2人以上で取り組むようにさせ、アドバイスし合えるようにする。 ○正しい投動作を意識して投げるよう声かけをする。	ボール C D プレイヤー 掲示物 学習カード

	つないでボール  ・打つ ノックバッティング  構えてバッティング  ・捕る (ノックバッティングやキャッチボールなど) 	○掲示物を活用し、視覚的に技能ポイントがわかるようにする。 ☆ボールの打ち方や投げ方、捕り方などのコツについて、自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。(行動観察) 【思考力、判断力、表現力等】	ボール タブレット
3	5 めあての確認をする。 チームで作戦を立てて、ティーボールを楽しもう。		
25	6 ティーボールゲームを行う。 ・事前にチーム内で作戦を立てておく。 ・簡易的なルールで行う。 ・3カ所のコートで1イニングのみ行う。 【ルール】 ・1イニングのみの試合(余った時間はもう1イニング) ・打者一巡したら攻守交代 ・打者は、「アウト」の声よりも先にベースを踏めばセーフ。 など	○休み時間等で事前に攻撃と守備の作戦を考えさせる。 ○フェアプレーを意識させるためにセルフジャッジを進める。 ○「わが班は〇〇である」で決めたチームのめあてを意識させ、「失敗を責めない」「点が取れたら明るい声を掛け合う」などを意識できるようにする。 ☆勝敗を受け入れようとしたり、仲間の考えや取組を認めようと	ボール ティースタンド ホームベース コーン ケンステップ ビブス スコアボード

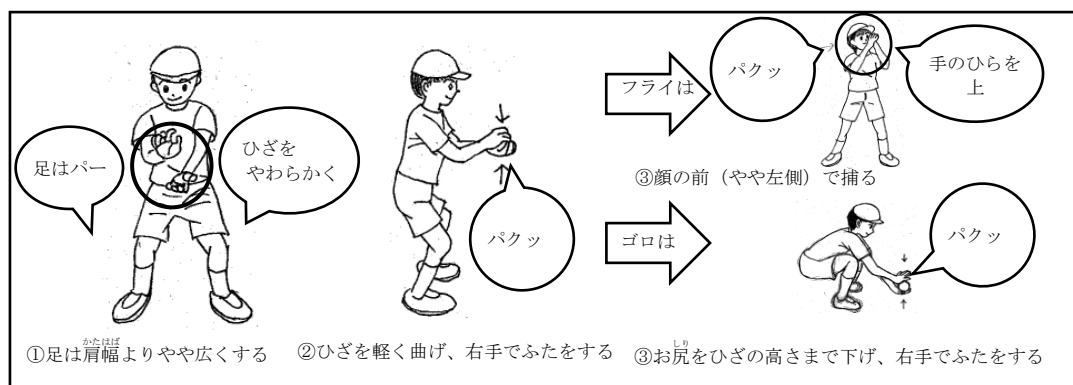
				したりしている。(行動観察) 【学びに向かう力、人間性等】	
お わ り	5 分	7 学習のまとめと反省をする。	一斉 個人	○自分の活動の振り返りや考えた 作戦、今日の MVPなどを学習 カードに記入させる。	学 習 カ ー ド
		8 整理運動をする。	一斉	○健康の状態を確認する。	
		9 健康観察・あいさつをする。	一斉		

【掲示資料】

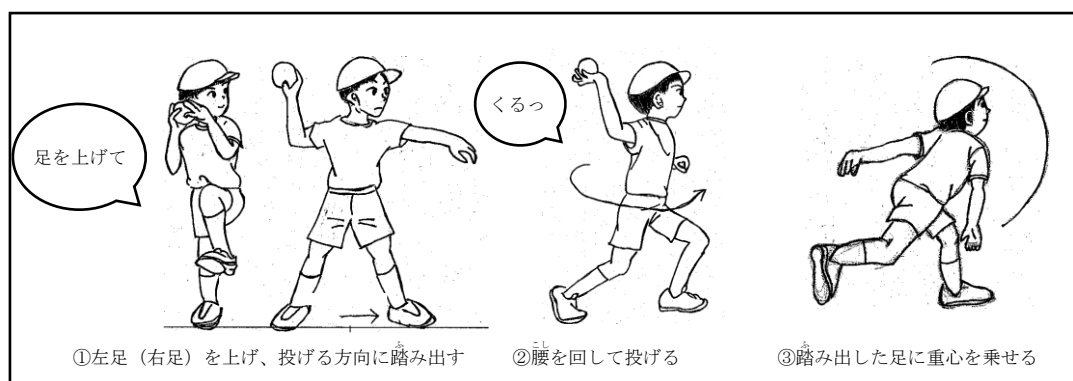
①打つことについて



②捕ることについて



③投げることについて



ゲームにつながる運動

(1) パワーアップタイム! 「投げる」

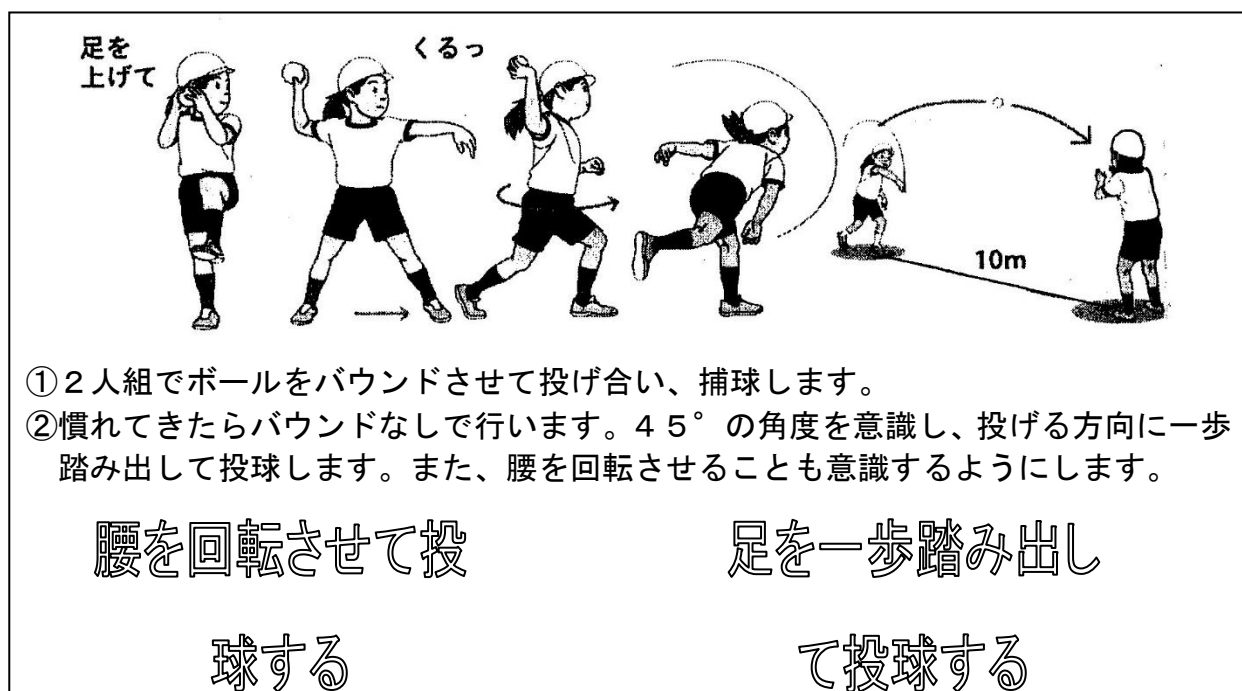
投球フォーム体操 (とんくる体操)



1人キャッチボール

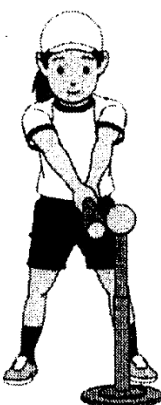


2人キャッチボール



ゲームにつながる運動

(2) パワーアップタイム! 「打つ」



合わせて



引いて

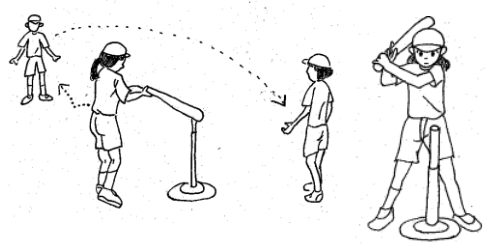
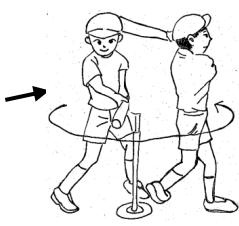


くるっ
かかとが
上がる

①
②一度バットを後方に引き、ボールをよく見て思いきり打ちます。
③慣れてきたら、体の向きを変えながら守備側のいないところを狙って打ちます。

腰を回転させて打つ

ボールを最後まで見る

ノックバッティング (打つ、捕る、投げる)	構えてバッティング (打つ)
 ※ 1 人が打ったボールを、他の人が捕り、返球する。	 ※ ボールは置かずに振る。

ドッジビーで練習

略

○こんな姿があるといいな

勝敗を競って楽しむ



友達と協力して、ゲームを楽しめたよ。

思い切り、バットをふって、ボールを打つことができたよ。



技能のレベルアップ

自分に合っためあてを立てたよ。

積極的なアドバイス



目的意識のある話し合い

チームに合った作戦を立てた



ねらったところに投げられたよ。

しっかりキャッチできたよ。

<マナー>

- ・ゲームの始めと終わりは、必ずあいさつしましょう。
- ・セルフジャッジでゲームを進めましょう。(わからない場合は、ノーカウントかじゃんけん)
- ・チェンジ(こう守の交代)のときは、走って交代しましょう。
- ・よいプレーには「ナイスプレー!」、ミスをしてしまったときには「ドンマイ!!」の声をかけましょう。ハイタッチをすると気持ちよく試合が進められますね。

<ルール>

- ・1チーム5・6人。
- ・打順が一回りしたら、こう守交代する。
- ・ゲームは2回表裏まで行う。(2回は勝っているチームからこうげきを行う。)
- ・打順を待っている人は、右打者のときは1るい側後方で待機する。

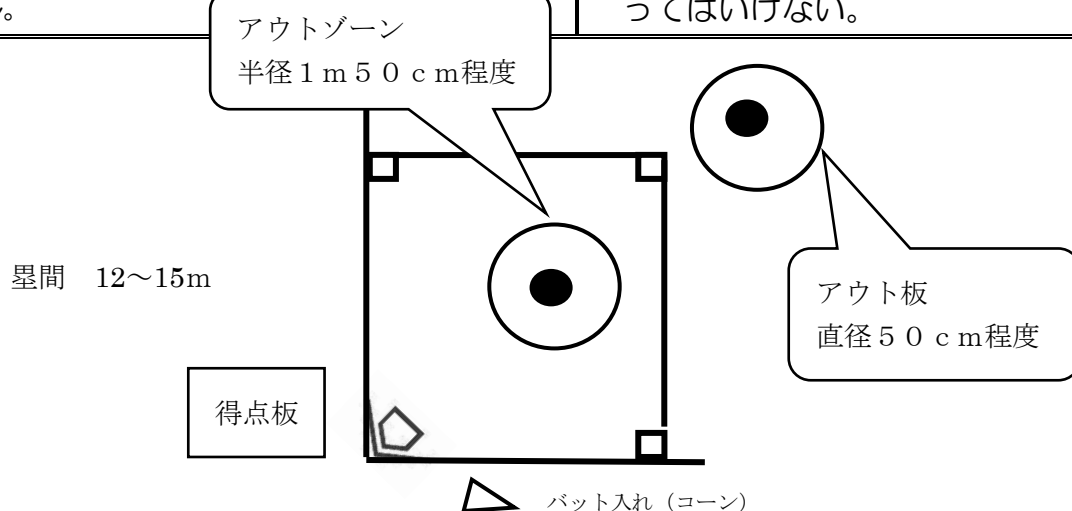
<攻げきルール>

- ・走るいは1周まで。(1人最大4点)
(3るいでアウトになった場合、2るいまで進んでいるので、2点入る。)
- ・ファウルゾーンに1バウンド目が落ちたらファウル。
- ・ファウルではアウトにならない。(3回でアウト)
- ・バットは投げ捨てずに、バット置き場に置いてから走る。
(安全にゲームができるようにする。)
- ・走者の残塁なし。

<守備ルール>

- ・フライアウトあり。(アウト板もOK)
- ・アウトサークルでは、1人が捕球(あるいはアウト板で受けて)して、「アウト」と走者よりも先に大きな声で言う。
- ・バッターが打つ、ファウルゾーンやアウトサークルに入らない。
- ・守備は打者が打つまでアウトゾーンに入ってはいけない。

【コート図】



ティーボール学習カード①

名前（ ）

やさしいルールで、ティーボールを楽しもう。

時	月日	今日のめあて	学習の感想	今日の MVP !
	例	ボールをよく見て 思いっきり打つ。	ボールをよく見たので、たくさん打 つことができた。打たれたボールが とれなかったので、次は・・・	私が打った時、ナイス！ って言ってくれたから。
②	／			
③	／			
④	／			

	①	②	③	④
項目	月日	／	／	／
楽しく取り組むことができた。				
場や用具の安全に気を付けて活動できた。				
友達と教え合いながら学習できた。				
めあてを達成できた。				
ボールを打つことができた。				

[ふり返り] (◎よくできた ○できた △もう少し)

ティーボール学習カード②

名前（ ）

自分やチームに合った作戦を立てて、ティーボールを楽しもう。

時	月日	今日のめあて	学習の感想	今日の MVP !
	例	打たれたらすぐにアウトサークルの後ろに走ってカバーする。	今日はほ球のカバーがうまくいったので、4点とられることが減った。次は・・・	私が打った時、ナイス！ って言ってくれたから。
⑤	／			
⑥	／			

	⑤	⑥
項目	月日	／
楽しく取り組むことができた。		
場や用具の安全に気を付けて活動できた。		
自分やチームに合った作戦を立てることができた。		
めあてを達成できた。		
ボールを打ったり、ねらったところに投げたりすることができた。		

〔ふり返り〕 （◎よくできた ○できた △もう少し）

わが班は〇〇である

() グループ

〇班の名前

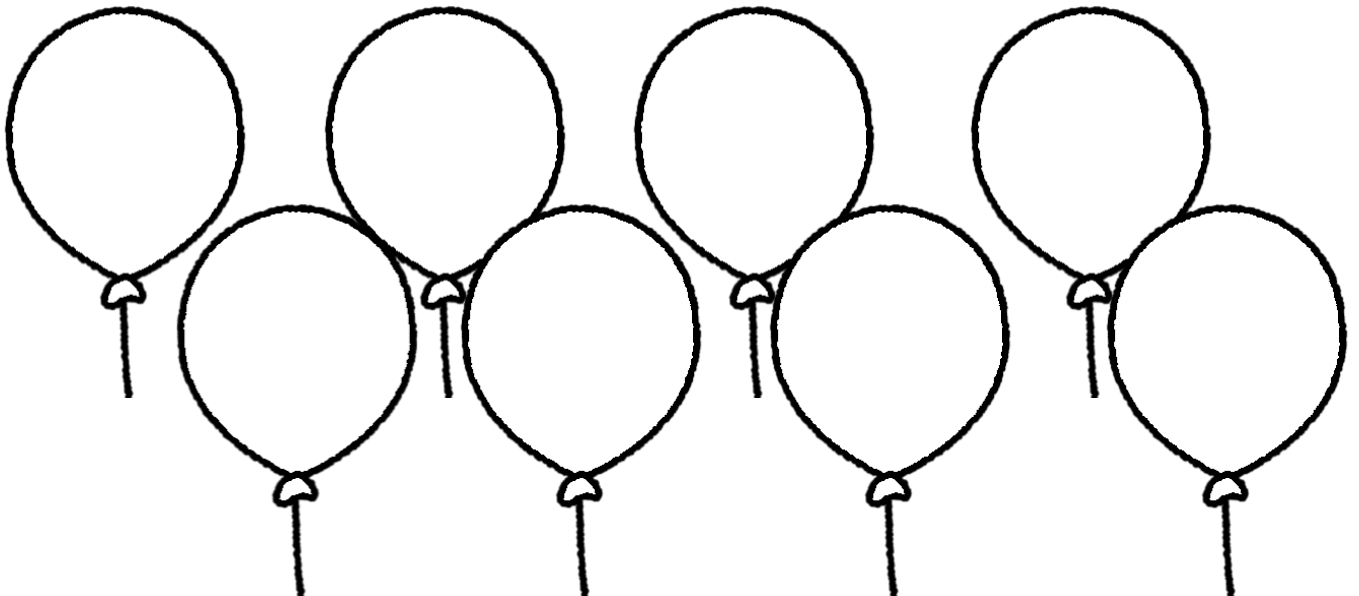
--

〇班の目標

--

〇班のメンバー

〇班のじまんはこれだ！



〇わたしたちはこれがんばります！

班 宣言！	〇
	〇
	〇

温かいチームが楽しい！
がんばれ！

