

体 育 科 学 習 指 導 案

指導者 熊野町立熊野第四小学校

教諭 ○○ ○○

1 日時 令和6年6月19日(水) 第5校時 熊野第四小学校体育館

2 学年 第3学年1組 男子11名 女子9名 計20名

3 単元名 「フルスイングもナイスキャッチもまかせろ!めざせ二刀流!~熊四野球盤~」
E ゲーム ウ ベースボール型ゲーム(ティーボールを基に簡易化されたゲーム)

4 単元について

(1) 単元観

本単元は、小学校学習指導要領(平成29年告示)解説体育編第3・4学年「E ゲーム」「ウ ベースボール型ゲーム」を受けて設定した。ゲームでは、その行い方を知るとともに、ボールを蹴ったり打ったりする攻めや捕ったり投げたりする守りなどの基本的なボール操作と、ボールの飛球方向に移動したり、全力で走塁したりするなどのボールを持たない時の動きによって攻守を交代する易しいゲームをする力(知識及び技能)や、規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、課題の解決のために考えたことを友達に伝える力(思考力、判断力、表現力等)、運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりする力(学びに向かう力、人間性等)を育成することをねらっている。

(2) 教材観

本単元は、ベースボール型のティーボールを簡易化したゲームとして、ティービッグボールという教材を設定する。守備側は、ボールを捕球したら守備側に置かれたアウトサークルと呼ばれる円の中にボールをパスする。一方、攻撃側はティーに置かれたボールを打ち、コーンを回ってくる。サークル内へボールをパスするか、コーンを先に回って帰ってくるかを競うものである。そのティービッグボールは攻守の交代があるベースボール型のゲームで、主な特徴は3点ある。

1点目は、ボールをティーボールよりも大きなソフトバレーボールを使う点である。大きくて柔らかいボールを使うことで、守る時に恐怖感をもたずに早くボールの正面に移動したり、捕球や投球がしやすくなったりすると考えられる。また、打つ時にもボールが大きい方が打ちやすくなるため、児童が打つことへの抵抗感をなく楽しくフルスイングして打つことができるようにする。

2点目は、打つための用具をバットとテニスラケットの2種類を用意したことである。用具を使ってボールを打つことが初めての児童もあり、フルスイングしてボールを気持ちよく遠くに飛ばすことで、運動に意欲的に取り組んでほしいと考え、ボールに当たりやすい面積の広いテニスラケットも選択できるようにする。

3点目は得点アップゾーンを設けたことである。打球が入ると得点アップするかごを置き、一発逆転のゲーム性とその得点アップゾーンをチームで自由に設定することができるようにすることで、チームでの作戦を話し合う場も設定することができ、楽しみながら協力してゲームを工夫することができるようにする。

また、本単元では、児童に簡易化したゲームを取り組ませる中で、実態に応じて、ルールや場を変更していくものとする。

(3) 児童観

児童の実態については、アンケートをもとに記入しています。

(4) 指導観（太字網掛けは共生の視点・太字下線は関わり合いの視点）

指導にあたっては、単元のゴールに学年での交流戦を行うことを掲げ、そこに向けて、児童同士がアドバイスをしたり、学習計画をたてたり、応援をし合ったりして、学級の垣根を超えて目標達成のために高め合っていく環境を作る。

また、自己の課題（バッティングやキャッチング、スローイング）を解決するために、運動が苦手な児童でも楽しんで取り組むことのできるドリルゲームを用意し、単元後半では、課題に応じたドリルゲームを選び取り組むことで、自己の課題を解決していく。

さらに、チームの課題（キャッチした後のスローイングやアウトサークル内へのパス）を解決するために、キャッチやスローイングなどの守備に特化したタスクゲームを行う。1時間ごとのめあてに沿ったタスクゲームを行うことで、メインゲームへの繋がりを持たせ、その時間で身に付けさせたい力が身に付くようにしていく。

このような自己やチームの課題に気付かせるための1つの方法として、リフレクションタイムを設定する。さらに、リフレクションタイムが必要であればいつでも児童側から要求できるようにして、児童がリフレクションタイムの必要性を感じ、意欲的に話し合うことができるようにする。そして、リフレクションタイムにおいて児童が思考を深めるための手立てとして「再現くん」を準備しておく。この再現くんは、児童の良かった動きやチームの作戦が機能した時などを全体で共有するために、動きの再現をする時に使う道具である。特にこの単元ではボールやバットなど動きが早いものがあり、全体で共有する際に動きを再現することが難しいと考えられる。そこで、この単元ではボールに長い棒を取り付け、それを操作しながら全体で動き方などを共有して気付かせていきたい。このような指導の中で、自分たちの課題を把握、解決していき、それぞれのチームに合ったバッティングやキャッチングやスローイングの学習方法を選んだり、運動が苦手な児童でも楽しく運動ができる規則を考えたりすることで、学年の皆がゲームの楽しさを味わえるようにしていきたい。そして、攻撃面での得点アップゾーンをどこに設定するか、守備でアウトサークルをどこに設定するかなど、チームで作戦を立てられる場面を作ることによってドキドキ感を共有し、いかに点を取るか、失点を防ぐかを考える思考場面を作っていきたい。また、毎時間の授業での児童の振り返りを基に学習のめあてを設定することで、児童が意欲的に取り組むことができるようにしていきたい。

5 単元の目標

知識及び技能	ティービッグボールの行い方を知るとともに、ボールを打つ攻めや捕ったり投げたりする守りなどの基本的なボール操作とボールの飛球方向に移動したり、全力で走塁したりするなどのボールを持たない時の動きによって攻守が変わる易しいゲームをすることができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	誰もが楽しくゲームに参加できるように規則を工夫したり、簡単な作戦を選んだり描いたりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。
学びに向かう力、人間性等	運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりできるようにする。

6 単元の評価規準

知識・技能	① ティービッグボールの行い方を言ったり書いたりしている。 ② ボールを用具で打ったり、相手に投げたりすることができる。 ③ ボールの飛球方向に合わせて動いて捕ることができる。 ④ ボールを打ち、走塁する攻撃側とボールを捕ったり投げたりする守備側が入れ変わる易しいゲームをすることができる。
思考・判断・表現	① 誰もが楽しくゲームに参加できるように規則を工夫することができる。 ② ゲームの型に応じた簡単な作戦を選ぶことができる。 ③ 自己の考えたことを友達に伝えることができる。
主体的に学習に取り組む態度	① 易しいゲームに進んで取り組もうとしている。 ② 規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたりしようとしている。 ③ 場や用具の安全に気を付けている。

本質的な問い（何度も問い直され答えが更新され続ける問い）
ベースボール型ゲームのおもしろさは何だろう。

単元を貫く問い（単元を通して考え深めていく問い）
ティービックボールを学年のみんながおもしろくするためにはどうすればいいだろう。



次	第1次	第2次				第3次		第4次
時数	1	2	3	4	5 (本時)	6	7	8
0分	①オリエンテーション (用具や場の準備・学習のルールなどの確認)	①整列・挨拶・準備運動・場の準備						
	②ドリルゲーム	②ドリルゲーム						
	③めあての確認	③めあての確認						
	④タスクゲーム	④タスクゲーム (課題に応じた練習)						
	⑤メインゲーム	⑤メインゲーム						
	⑥リフレクションタイム	⑥メインゲーム						
45分	⑦振り返り (個人)・片付け・挨拶	⑦振り返り (個人)・片付け・挨拶						
	◆予想される振り返り 初めてやったから、ボールを捕ったり打ったりするのが難しかった。思いっきりボールを打ってホームランが打たれた。	●予想される振り返り ボールを最後まで見てしっかりバットで振り切ると当たりやすいことがわかった。ピッチャーのボールを捕ると速くまで飛ぶやすい。飛んできたボールを捕るのが難しかったので次は捕る練習がしたい。	◎予想される振り返り ボールの正面に入るとボールを捕りやすくなるわかった。捕れなくてもボールを止めるだけでもいいと思う。今度は得点を取れないようにしたい。	☆予想される振り返り ボールが来る方向に最短距離で近づくように、速く打たれた時にはアウトサークルを持って捕りに行くように。どうやって得点が多く取れるか考えたい。	★予想される振り返り たくさん点を取るためには、自分が打ちたい方向に向けて打つとよい。得点アップリールまで転がっていくように相手がいらないところを狙っていきたい。みんなが得点できるようにしたいけど何かいい案はないかな？	◇予想される振り返り みんなが得点できるように攻撃を考えて得点アップリールを置くことができた。相手チームもそれに合わせて守備をきつめるので、さらに工夫していききたい。自分たちが守る時には相手の得点アップを防げるように守りたい。	■予想される振り返り チームに合った作戦を決めて、得点アップをすることができた。相手の守備に防がれて得点できなかった。次の交流戦では、チームのみんなで作戦を立ててがんばりたい。	予想される振り返り 作戦通りにゲームをすることができ、楽しかった。みんなと作戦を立ててゲームをして勉強になった。作戦通りにいかなかったけど最後まで頑張ることができた。
	知・技	① (観察)	② (観察・ワークシート)	③ (観察・ワークシート)	④ (観察・ワークシート・発言)			
	思・判・表					① (発言・ワークシート)	② (発言・ワークシート)	③ (観察・ワークシート)
	学びに向かう	③ (観察)	① (観察)	① (観察)	① (観察)			② (観察)

学習の流れ	
③タスクゲーム (課題に応じた練習)	④リフレクションタイム
④タスクゲーム (課題に応じた練習)	⑤メインゲーム
⑤メインゲーム	⑥メインゲーム
⑥リフレクションタイム	⑦振り返り (個人)・片付け・挨拶

②めあての確認	
★本時のめあて チームのみんなが得点すること ができる。	◇本時のめあて チームで作戦を立てて、得点カ アップをすることができ る。
③タスクゲーム (課題に応じた練習)	④リフレクションタイム
④タスクゲーム (課題に応じた練習)	⑤メインゲーム
⑤メインゲーム	⑥メインゲーム
⑥リフレクションタイム	⑦振り返り (個人)・片付け・挨拶



目指す児童の姿（ゴールイメージ）
ティービックボールを通して、課題にチャレンジしながらベースボール型ゲームのおもしろさを友達と共有できる児童

8 本時の学習展開

(1) 本時の目標

- ・多くの得点を得ることができるよう得点アップゾーンを狙ったり、守備がいらないところを狙って打ったりすることができる。(知識及び技能)

(2) 学習の展開

主な学習活動	◇指導上の留意点 ◆「努力を要する」状況と判断した児童への指導の手立て ☆児童の気付き RT・・・リフレクションタイム ① 課題発見 RT ② 課題解決 RT ③ 本時のめあて RT ④ 見つめ直す RT ◎共生の視点 ■関わり合いの視点	評価 (☆) 【評価方法】
1 チームで運動の場や用具の準備、準備運動をする。 2 ドリルゲームをする。 ドリルゲーム 【キャッチのドリル】 バックホーム 3 本時のめあてを確認する。	◇チームワークを高めるために、キャプテンを中心に準備運動を行うようにする。 ◇基本的な技能を身に付けられるように打つ、投げる、捕るに特化したそれぞれの学習ゾーンを作り、時間で区切りながら全てのゾーンを体験できるようにする。 ドリルゲーム 【キャッチのドリル】 パートナーキャッチ ドリルゲーム 【バッティングのドリル】 大谷さへんバッティング ドリルゲーム 【スローイングのドリル】 的当てストライク ◇児童の前時の振り返りの言葉や、ゲームの様子からめあてを提示する。	
自分が狙ったところに打つことでたくさんの点数を取ることができる。		
4. ボールを相手がいらないところに打つための方法を考える。 【①課題発見 RT】 ① コート上で全体での RT 【RTに繋がる働きかけ】 点が入りづらくなった前時までの振り返りから、課題を見付ける問いかけをする。 (問いかけ) 5 タスクゲームをする。 タスクゲーム 【ねらってうつぞ】 友だちの名前を呼んで、そこへ向けて打つ。	◇どうやったら点を多くとることができるようになるかを考えるために、前時までの気付きや課題を発表する。 ◆再現くんを使い、どのような課題があり、どのように解決していけばいいのか考えるきっかけを作る。 【RTの教師からの発問】 ・どうして点数がなかなか入らないのかな？ ☆児童の気付き ・ボールが遠くまで飛ばない。 ・守備の人たちがよく捕るようになった。 ・人がいないところへ打てばいいのではないかな。 キーワード ・人のいないところへ打つ。 ◇本時のねらいにせまり、ねらったところへ打てるようにするために、友だちが立っていて、打者は名前を呼んで打つことで狙って打つことに特化したゲームをする。 ◇打者は交代制にして、守っている時は球拾いをしながらアドバイスをする。制限時間内にどれだけポイントを取ることができたか数えることでゲーム性をもたせ楽しく学習できるようにする。 ■チーム内でアドバイスをする中で、全員がポイントを取るためのルールを作り、お互いに自然と応援ができるよ	

6 第2回リフレクションをする。 【②課題解決 RT】 ① 各チームで行う。 ② 全体で行う。 ③ チャレンジミニタスクを行う。	うにする。 ◇メインゲームに向けて気付きを交流する中で、得点に繋がるヒントをチーム内と全体で共有して、全体がメインゲームでめあて達成に向けて取り組めるようにする。 【RTの教師からの発問】 ・どうやったらうまくいきましたか。コツは見つかりましたか。 ☆児童の気付き ・打ちたい方向に向けて足を向けると狙いやすい。 ・打ち方を変えると上に飛んだり下を転がったりする。 ・速いボールを打ちたい時はたたきつけたらいいぞ。 ◆言葉だけではイメージしにくい児童に対しては、再現くんを使いバットやボールの動きを再現してイメージしやすくする。 今日のポイント ①ねらったところへボールを打つには足を向ける。 ②体の向きに気を付ける。 ③打ちたい方向に打っている人は、顔がその方向を向いている	
7 メインゲームをする。 試合時間3回裏まで	◇リフレクションしたことを試すために、ミニタスクゲームを行い、実感できるようにする。 ◇めあてを達成できるように、得点アップゾーンをどの位置に置くか作戦を立てる。 ◇すぐにアウトにできるように、アウトサークルをどこに設置するかをチームで考える。 メインゲーム 【得点アップゾーンを取り入れたゲーム】 試合中に攻守が切り替わる場面 ① 打順が1周する。 アウトになる場面 ① ノーバウンドで守備側がボールを捕った時 ② 打者が打った後でホームに戻るまでに守備側がボールを捕ってアウトサークルに集まった時 ③ 空振り3回 得点になる場面 ① 打者が先にホームへ戻った時 ② 得点アップゾーンにボールが入った時	☆ねらったところへボールを打とうとして得点に結び付いている。(知識・技能) 【行動観察】 【ワークシート】 【発言】 ☆チームみんなでゲームに取り組もうとしている。 【行動観察】
8 まとめをする。	○今日の学習を踏まえて、大切だったところを児童の言葉から繋げてまとめを作ること、リフレクションして学習したことを価値付けていく。	
まとめ たくさん点を取るためには、体の向きや足の向きに気を付けて、ねらって打つことに気を付けながら、ゲームすることが必要である。		
9 振り返りをする。 (個別での振り返り)	◇ワークシートに書く活動を取り入れ、めあてやチーム全体のことについて考え、学びを深めるようにする。 ■チームで決めた作戦やねらいを達成するために、チー	

10 後片付けをする。	ム内でどのように声をかけ合ったかを振り返りに書くようにする。 ■相手チームから学んだことも振り返りに書き交流することで、互いに高め合っていくようにする。 ◎チームの全員が得点できるようにするためにはどうすればいいのか考えさせ、次時に繋げるようにする。 ◇児童の振り返りを基に、次時の学習課題を設定し、学習意欲を高めるようにする。	
-------------	--	--

9 活用するワークシート

時間	学習すること(めあて)	ふりかえり・チャレンジしたいこと
①		
②		
③		
④		
⑤		
⑥		
⑦		
⑧		

