

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4年10月28日（金） 第5校時 熊野町民体育館
- 2 学年 第5学年
- 3 単元名 「熊四ショウタイム！とって、投げて、かつ飛ばそう！」 ヒット&ランゲーム
- 4 単元について

(1) 単元観

本単元は、小学校学習指導要領体育第5・6学年「E ボール運動」「ウーベースボール型」を受けて設定した。ボール運動では、そ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をすること（知識及び技能）や、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（思考力、判断力、表現力等）、運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、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（学びに向かう力、人間性等）を育成することをねらいとしている。

(2) 教材観

本単元は、ベースボール型のゲームとして、ヒット&ランゲーム（ティーボール）という教材を設定する。ヒット&ランゲームは攻守交代で行われ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、静止しているボールやゆっくりとした速さで投げられたボールを打つところである。そうすることで、容易にボールを打つことができるため、ボールに当てる楽しさや喜びを味わうことができる。

2点目は、攻撃側のチームの全打者が攻撃を完了した時点で攻守を交代するところである。そのため各回で、児童全員に均等に攻めるためのチャンスがある。

3点目は、走塁に関わるルールを簡易化したことである。通常、打者がボールを打ったら、状況に応じて走者は進塁するかどうかを判断するが、本教材では、守備側がボールを持ってベースを踏むことで、進塁がストップするというルールなため、「打つ＝走る」という簡単な思考で学習をすることができる。

このように本教材を学習することで、運動が得意な児童も、苦手な児童も、「打つ」「投げる」「捕る」「走る」といった基本的な技能を身に付けることができる。

これらの特徴を生かし、児童一人一人が主体的に運動に取り組み、チームで練習や作戦を工夫することで、集団意識を高めることができる教材である。

(3) 児童観

児童の実態については、アンケート等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)

指導に当たっては、主体的、協働的に学ぶ態度を育成するために、**チームの構成を工夫し、準備運動やドリルゲーム、タスクゲーム、メインゲームはいつもチームで行うようにすることで、仲間と運動する楽しさや達成感を味わわせていく。**

単元の構成としては、(詳細は7 単元モデル参照)単元の前半は、ボールの扱いにしっかりと慣れさせることを目標としていく。まず、1次で学習の進め方などに関するオリエンテーションを行い、2次では、ティーボールの学習で習得したい知識、技能を中心とした「捕る」「投げる」「打つ」指導を行う。特に、「打つ」指導に関しては、ボールを打った体験が無い児童が多くいることから、時数を多めに計画して、ボールに確実に当てることや狙った場所に打てることができるようにしていく。また、毎時間の授業の始まりには、「捕る」「投げる」「打つ」を主にしたドリルゲームの時間を設定し、継続してボールに慣れさせていくようにする。単元の後半では、まず3次で、チームに合った作戦を選び、練習を工夫して行える場を設定していく。ここでは、主に**思考力、判断力、表現力を育成していくため、チームごとに作戦を考える時間を確保していく。その際に留意することとして、児童に自分たちのチームの特徴に応じた作戦を選べるように、これまでに行った試合内容を振り返らせることで、作戦を選ぶようにする。**4次では、交流戦を設定することで、単元を通してのめあてとし、学習の必然性をもたせていくと同時に、より主体的に学習に取り組めるようにする。また、**単元全体を通して、メインゲームの後には、振り返りの時間を設定して、ルールや作戦について伝え合うことで、ゲームをみんなが楽しめるようにする。**

5 単元の目標

知識及び技能	ヒット&ランゲームの楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、静止したボールやゆっくりとした速さで投げられたボールを打つ攻撃や、捕球したり送球したりする守備などのボール操作と、チームとして守備の隊形をとったり走塁をしたりするボールを持たないときの動きによって、攻守交代が繰り返し行える簡易化された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	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、自己や仲間の考えたことを他者に伝え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	ヒット&ランゲームに積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、仲間の考えや取組を認めたり、仲間とともに分担された役割を果たそうとしたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

6 単元の評価規準

知識・技能	<ul style="list-style-type: none">・ヒット&ランゲームの行い方を理解している。・静止したボールやゆっくりとした速さで投げられたボールを打ったり、捕球したり、送球したりするなどのボール操作をすることができる。・チームとして守備の隊形をとったり走塁をしたりするボールを持たないときの動きによって、攻守交代が繰り返し行える簡易化されたゲームをすることができる。
思考・判断・表現	<ul style="list-style-type: none">・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。・自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	<ul style="list-style-type: none">・ヒット&ランゲームに積極的に取り組もうとしている。・ルールを守り助け合って運動をしようとしている。・仲間の考えや取組を認めようとしている。・計時や記録など、分担された役割を果たそうとしている。・場や用具の安全に気を配ろうとしている。

熊四体育科単元モデル 第5学年 領域 ボール運動

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）
 ティーボールの楽しさとは何だろう。

単元を貫く問い（単元を通して考え深めていく問い）
 クラス全員がティーボールを楽しむためにはどうしたらよいらろう。



次	第1次	第2次			第3次	第4次
時数	1	2	3	4	5	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				
学習の流れ	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	●本時のめあて 腕や体をどう使えば速く正 確に投げられるか見付け、 投げる事ができる。	◎本時のめあて どうすればうまくキャッチ できるか見付け、キャッチ する事ができる。	☆本時のめあて 狙った場所に打つにはどう したらよいかを見付け、打 つ事ができる。	★本時のめあて 試合で勝つために、チームの課 題を解決する方法を選び、試合 をする事ができる。	■本時のめあて ティーボール交流戦を楽し む事ができる。
	⑤メイニングゲーム	④タスクゲーム (課題に応じた練習)				
	⑥振り返り・片付け・挨拶	⑤メイニングゲーム (ヒット&ランゲーム)				
	45分	●予想される振り返り チャシューメンのリズム で打てば当たりやすいこと が分かった。正確に投げら れるようになりたい。	◎予想される振り返り 相手の胸にめかけて、捕りや ずい速度で投げるとよいこと が分かった。ボールをうまく キャッチできるようになりた い。	☆予想される振り返り 体を正面に向けて、右手で ふたをするようにすればよ いことが分かった。狙った 場所を打てるようになりた い。	★予想される振り返り 立つ位置を変えて打てばよ いことが分かった。チーム でたくさん点をとって勝ち たい。	◇予想される振り返り 自分たちのチームは、カハー に入ること、後ろにボール が振れることがなくなった。 次の交流戦でも生かしてい たい。
主 知・技 師 知 識 準 備	○	○	○	○	○	○
思・判・表 示						○
学びに向かう	○					○



目指す児童の姿 (ゴールイメージ)
 ティーボールを通して、ボール運動の楽しさにふれることができる児童

(1) 本時の目標

- ・自分のチームの課題に合った解決方法を選び、ゲームをすることができる。

(思考力, 判断力, 表現力等)

(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 ◎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・ドリルゲームをする。 2 本時のめあてを確認する。	◇安全に気を付けて素早く場を作るように指示する。 ◎ 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。 ◇チームの課題に応じたドリルゲームを選択できるようにする。 <table border="1" data-bbox="501 680 1209 781"> <tr> <td data-bbox="501 680 863 781"> 攻撃のドリルゲーム ・打ち分け打法 </td> <td data-bbox="868 680 1209 781"> 守備のドリルゲーム ・パートナーキャッチ </td> </tr> </table> ◇より課題意識をもち, 意欲的に学習するために, 児童の振り返りを活用し, 本時のねらいに結びつけていくようにする。	攻撃のドリルゲーム ・打ち分け打法	守備のドリルゲーム ・パートナーキャッチ	
攻撃のドリルゲーム ・打ち分け打法	守備のドリルゲーム ・パートナーキャッチ			
勝つために, チームの課題に合った解決方法を選び, 試合をすることができる。				
3 チームで作戦会議を行い, チームの課題を共有し, タスクゲームを選ぶ。	◇チームの課題について確認し, 課題の解決方法を選ぶ。 ◇チームの課題に合った解決方法を選べるように, これまでの試合の振り返りを理由としてあげさせる。 <table border="1" data-bbox="501 1317 1209 1675"> <tr> <td data-bbox="501 1317 863 1675"> 打撃の課題 打ってもすぐ捕られる。 (打ち分け) (全力で) 1塁に進めない。 (ヒット&ラン) 大量得点ができない。 (打順) </td> <td data-bbox="868 1317 1209 1675"> 守備の課題 後ろに抜ける。 (カバー) (空いているところを作らない) アウトにするまでの時間がかかる。 (中継を作る) キャッチできない (転がす) </td> </tr> </table>	打撃の課題 打ってもすぐ捕られる。 (打ち分け) (全力で) 1塁に進めない。 (ヒット&ラン) 大量得点ができない。 (打順)	守備の課題 後ろに抜ける。 (カバー) (空いているところを作らない) アウトにするまでの時間がかかる。 (中継を作る) キャッチできない (転がす)	☆チームの課題に合った解決方法を選ぶことができる。(思考・判断・表現) 【行動観察】 【ワークシート】 【発言】
打撃の課題 打ってもすぐ捕られる。 (打ち分け) (全力で) 1塁に進めない。 (ヒット&ラン) 大量得点ができない。 (打順)	守備の課題 後ろに抜ける。 (カバー) (空いているところを作らない) アウトにするまでの時間がかかる。 (中継を作る) キャッチできない (転がす)			
4 タスクゲームをする。 5 メインゲームをする。	■ <u>選んだ方法を実際に試す中で, 自分の役割を確認することができるようにする。</u> ■ <u>タスクゲームをやりながら内容や方法を変更してよいことを伝える。</u> ■ <u>作戦タイムを取り, 自分たちが考えた動きを見直すよ</u>			

1回～作戦 T～2回
10分 3分 10分

うに声をかける。

6 本時のまとめをする。

◇メインゲームを振り返り，解決方法が有効であったかをチームで話し合い，今日の学びをワークシートに書く。

◇課題と解決方法を発表する。

◎うまくいった動きについて全体で認め合うようにする。

今日のポイント
自分たちの課題を把握して練習することが大切

☆チームの課題に合った解決方法であったかを考え，書き記すことができる。(思考・判断・表現)
【ワークシート】
【発言】

まとめ

試合に勝つためには，チームの課題に合った解決方法を選び，自分の役割を確認しながら，試合をすればよい。

7 振り返りをする。

◇次時につなげるために，本時で出た課題を確認し，学習意欲を高めるようにする。