

1 単元名 ゲーム (ボールゲーム) 「キックベース」

2 単元について

(1) 一般的特性

【機能的特性】

- ・ ボールを媒介として、集団対集団の攻防から得点を競い合うところに楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。

【構造的特性】

- ・ 静止した状態のボールや転がってきたボールを足で蹴って走塁することで攻撃したり、捕る・投げるなどにより守備したりする攻守交代型のゲームである。

【効果的特性】

- ・ 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運動遊びである。

(2) 児童からみた特性

- 様々なボール操作やボールを持たない時の動きを行いながら、集団対集団で競い合うところに楽しさや喜びを味わえる運動である。
- コーンを回った数や選んだコーンを回ることによって得点としたり、守備を簡単なものにするなど易しい規則で行うため、取り組みやすい運動である。

【関心・意欲を低下させる阻害原因として考えられること】

- ▲ 思ったようにボールが蹴れず、得点することができないと楽しめない運動である。
- ▲ 守備の際、ボールが転がったところに集まる時間がかかると得点につながってしまうため、遅くなった時に味方から責められてしまうことがある運動である。

(3) 児童の実態 (男子9名、女子8名、合計17名)

診断的授業評価

項目名	Mean (単元前)	評価
たのしむ (情意目標)	13.941	5
学び方 (思考・判断)	12.353	5
できる (運動目標)	13.588	5
まもる (社会的行動目標)	14.118	5
合計得点	54.000	5

栗源小独自アンケート

項目	1 肯定	2 やや肯定	3 やや否定	4 否定
① 体を動かすこと	14	2	0	1
② 体育でできなかったことができるようになったこと	13	2	2	0
③ 運動のポイントやコツを意識	12	5	0	0
④ 運動の仕方を工夫	11	4	1	1
⑤ 友達にたずねたり、教え合ったりしている	11	2	2	2
⑥ ⑤は楽しいか	13	1	1	2
⑦ めあてをもって取り組んでいる	10	6	1	0
⑧ 難しい技に挑戦	16	0	1	0
⑨ きまりや規則を守って運動している	13	4	0	0
⑩ 準備や後片付けを進んで行っている	13	3	1	0

⑪ 安全に気を付けて運動	14	1	1	1
⑫ 体育は好きか	14	2	0	1
⑬ ボールあそびは好きか	14	1	1	1
⑭ キックベースで心配なこと	・けがが心配、失敗しないか心配 ・ボールを上手に蹴ることができるか ・点を入れられるか ・失敗したら責められないか			
⑮ キックベースの学習で楽しみなこと、頑張りたいこと	・得点をたくさん取りたい ・ボールを強く蹴りたい ・友達と楽しみながら取り組みたい			

診断的授業評価の結果から、「たのしむ・学び方・できる・まもる」の項目で5評価であった。しかし、栗源小独自アンケートの結果を見ると、「友達に動きについて質問する」の項目が低かった。また、うまく行かなかったときのことで不安になっている児童がいるが、ほぼ全員の児童が「友達と楽しみながら取り組みたい。」と回答している。

(4) 指導観

- 児童が取り組みやすいようにする簡易的な規則の工夫（教材づくりの視点）
児童にとって、初めてのベースボール型の学習である。そこで、本単元では、守備シーンは、1人が捕球したら全員が集まって座る、また、走塁もコーンを回る回数や回るコーンを選択するという簡易的な規則にすることで、技能差を補いつつ、ボールを蹴る方向の思考やコーンを回る走塁の判断に焦点を当てて学習を進めていく。
- 話し合いの視点シートを活用した考える時間の工夫（授業設計の視点）（教授行為の視点）
試しのゲームを行った後、作戦タイムやチームで交流する時間を設ける。この時、話し合いの視点シートを活用することで、どこに蹴ったら得点できるか、どうしたらもっと点が取れるかなど、分かったことや感じたことを出し合う時間とする。そうすることによって出し合ったことをもとに、自分はどのようにボールを蹴るか選択できるようにし、次のゲームへとつなげられるようにする。話し合いが停滞しているグループには、教師がプレーの選択肢を示したり、児童が攻撃方法を選んだりできるようにする。
- 仲間や相手を敬う心を育てる指導の工夫（教授行為の視点）
称賛の例を示し、味方のプレーに対して、前向きな言葉掛けができるようにすることで、ミスを責めるのではなく、だれにでも失敗することはあるという視点に立ち、頑張った姿勢を称賛できるようにしていく。また、相手チームのプレーに対しても称賛できるような雰囲気をつくっていく。

3 単元の目標

- キックベースの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、易しいゲームをすることができるようにする。（知識及び技能）
- 簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。（思考力、判断力、表現力等）
- 運動遊びに進んで取り組み、規則を守り、誰とでも仲良く運動をしたり、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
①ボールゲームの行い方について言ったり、実際に動いたりしている。 ②ねらったところにボールを蹴ったり、得点したりすることができる。 ③ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースに入ることができる。	①ゲームの場や規則の中から、楽しくゲームができる場や得点の方法を選んでいる。 ②得点を入れたり、ボールを止めたりすることについて考えたことを友達に伝えている。 ③ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースに入ることについて考えたことを友達に伝えている。	①ボールゲームに進んで取り組もうとしている。 ②ゲームの規則を守り、積極的に誰とでも仲良くしようとしている。 ③ボールゲームで使用する用具等の準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。

5 指導と評価の計画

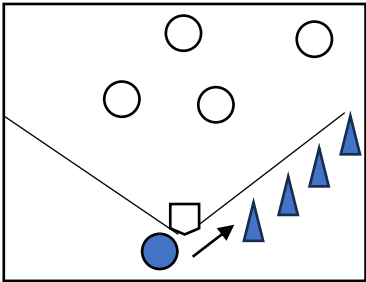
時間	1	2・3		4・5		6（本時）・7・8		
0	安全な場の準備→準備運動→集合・整列・挨拶・健康観察							
	オリエンテーション ・規則の説明 ・試しのゲーム ・セルフジャッジの方法	ドリルゲーム① ・ボール蹴りゲーム ・的に当てないゲーム		ドリルゲーム② ・ボールキャッチゲーム ・キャッチ&集合ゲーム		本時のねらい（学習課題）の確認		
		本時のねらい（学習課題）の確認				作戦を工夫して、たくさん得点できるようにしよう。		
		ボールの蹴り方を理解して、楽しくゲームしよう。		できるだけ早くアウトにできるようにしよう。		試しのゲーム ・前時の振り返りを参考に作戦を立てる。 ・4対4（5）のゲーム ・攻守1回ずつ行う。 ・自分のめあてにそって行う。		
		試しのゲーム ・全員1回蹴ったら攻守交替 ・表と裏1回ずつ行う。 ・コーンを回ってホームを踏んだら1点 ・蹴る強さをかえる。 ・蹴る方向をかえる。		試しのゲーム ・コーンを4つにし、近い方から1点、2点…と増える。 ・ホームに戻ってくる前に座れたら0点。 ・攻守1回ずつ行う。 ・守り方を考える。				
		作戦・交流タイム				作戦・交流タイム		
		メインゲーム ・4対4（5）のゲーム ・攻守2回ずつ行う。 ・自分のめあてにそって行う。		メインゲーム ・4対4（5）のゲーム ・攻守2回ずつ行う。 ・自分のめあてにそって行う。		メインゲーム ・話し合ってきたことを参考に作戦を立てる。 ・4対4（5）のゲーム ・攻守2回ずつ行う。 ※時間があれば3回ずつ		
		振り返り→共有→整理運動→整列・健康観察→片付け						
	45							
知・技	① 観察・学習カード		② 観察・学習カード		③ 観察・学習カード			
思						② 観察・学習カード	③ 観察・学習カード	① 観察・学習カード
態		① 観察・学習カード		③ 観察・学習カード				② 観察・学習カード

6 本時の指導（6／8）

（1）目標

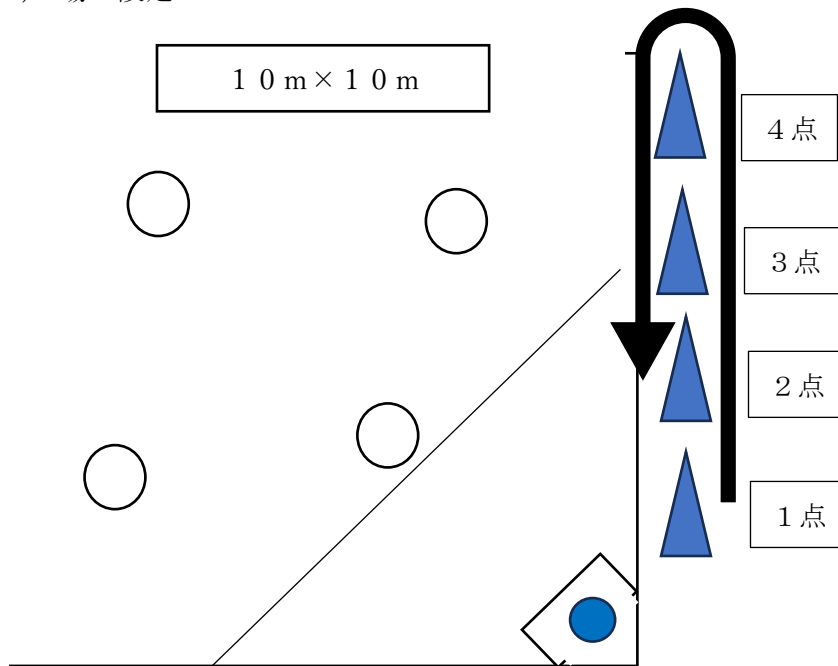
- ◎ 得点を入れたり、ボールを止めたりすることについて考えたことを友達に伝えることができるようにする。（思考力、判断力、表現力等）

（2）展開

過程	時配	学習内容と学習活動	指導（○）・評価（☆）	用具・資料
はじめ	3	1 場の準備、準備運動、集合、整列、挨拶、健康観察をする。	○ 使用部位を中心に準備運動をする。 ○ 児童の健康状態を把握する。	
なか	2	2 前時の学習を振り返り、本時のねらいを確認する。 作戦を工夫して、たくさん得点できるようにしよう。 	○ 前回アウトになってしまった時の蹴った場所や守備の様子を交流できるようにする。 ○ 「得点を多く取るには？」などと言葉掛けをし、蹴ったボールの行き先や守備の位置によって回るコーンを考えられるようにする。 【教材づくり】 ○ 規則の変更が必要かどうか確認する。 ○ 前時の振り返りをもとに、ゲームを行えるようにする。 ○ 得点したり、好プレーしたりした児童を積極的に称賛する。 【教授行為】	掲示物
	7	3 試しのゲームを行う。 ・前時のふりかえりを参考に作戦を立てる。 ・4対4（5）のゲーム ・攻守1回ずつ行う。 ・自分のめあてにそって行う。	○ 話し合いの視点シートを活用して、うまくいったところを中心に意見を交流できるようにする。意見交換をもとに、自分の次の攻撃について考えられるようにする。 【授業設計・教授行為】 ☆ 得点を入れたり、ボールを止めたりすることについて考えたことを友達に伝えている。 【思・判・表】（観察・学習カード） ○ うまく伝えられない児童には、個別に言葉掛けをし、考えられるようにする。	ホームベース サッカーボール コーン 得点記録用紙 得点板 ホイッスル タンバリン 称賛例の掲示 話し合いの視点シート
	10	4 作戦タイム、チームで交流する。 ・うまくいった点は？ ・次に活かしたい点は？ ・交流をもとに、次の自分の攻撃は？ 【予想される児童の反応】 ・相手の位置を見てボールを蹴ろう。 ・次は、蹴り方を変えて少し弱く（強く）蹴ってみよう。 ・フェイントを入れて、相手に分からないようにしよう。 ・次は、全員1点とれるようにするために、○○さんはこうするといいよ。		
	15	5 メインゲームを行う。 ・4対4（5）のゲーム ・攻守2回ずつ行う。※時間が	○ 攻撃の回数が増えるので、打席ごとにチームで声を掛け合うよう、言葉掛けをする。	

		あれば3回ずつとする。	○ 友達の良いプレーや得点できた時は、みんなで称賛できるようにする。 [教授行為]	
おわり	5 3	6 学習の振り返りをする。 7 整理運動、挨拶、片付けをする。	○ 学習カードをもとに各自で振り返りができるようにする。 ○ よく使った部位を十分にほぐすように伝える。 ○ 協力して片付けられるようにする。	学習カード

(3) 場の設定



- ・ 守備が捕球して、捕球者を先頭に4人並んだらアウト。攻撃側はそれまでにホームを踏む必要がある。
例：) 3点のコーンを回って、アウトになる前にホームを踏めば3点。
- ・ 1チーム4人の4チーム。
※ 1チームのみ5人なので、守備は交代（ローテーション等）で行う。
- ・ 攻撃は、全員行うため、5人チームと対戦する際は、4人のチームは誰か1人2回蹴る。
- ・ ホームランゾーンやコート of 広さについては、児童の実態を見て決定する。
- ・ コートは2面用意する。