

1 単元名 ボール運動（ベースボール型） 「フォースプレーベースボール」

2 単元について

(1) 一般的特性

【機能的特性】

- ・ 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、チームとしての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、攻守交替を繰り返し行い、得点を競い合う楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

【構造的特性】

- ・ 送球、捕球、打球といったボール操作、捕球の位置に移動する守備、目的の場所に走りこむ走塁からなる動きから構成される運動である。

【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である。
- ・ 身体やボール、用具を操作して攻守を展開する動きを通して、瞬発力、敏捷性、巧緻性を高めることができる運動である。

(2) 児童からみた特性

- 必ず自分の打順が回ってくるなど、明確なめあてをもって取り組むことができる運動である。
- 自分が強い打撃で力強い打球を打てたり守備でキャッチや狙ったところに投げたりできたときに、所属感や満足感を味わえる運動である。

【関心・意欲を低下させる阻害原因として考えられること】

- ▲ 「打つ・投げる・捕る・走る」などの基本技能が身につけていないとゲームを楽しむにくい運動である。
- ▲ 責任の所在がはっきりしてしまうため、ミスを恐れ、動きが小さくなってしまう運動である。
- ▲ ルールが分からなかったり、マナーが守られなかったりすると楽しめない運動である。

(3) 児童の実態（男子18名、女子9名、合計27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）	13.70	5
学び方（思考・判断）	12.03	5
できる（運動目標）	12.74	5
まもる（社会的行動目標）	13.74	5
合計得点	52.22	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	19	4	4	0
② 体育でできなかったことができるようになったこと	18	8	1	0

③ 運動のポイントやこつを意識	1 8	6	2	1
④ 運動の仕方を工夫	1 3	9	5	0
⑤ たずねたり、教え合ったりしている	1 4	1 0	3	0
⑥ ⑤は楽しいか	1 4	9	3	1
⑦ めあてをもって取り組んでいる	1 4	9	3	1
⑧ 難しい技に挑戦	2 2	4	1	0
⑨ きまりやルールを守って運動	2 1	4	2	0
⑩ 準備や後片付けを進んで行っているか	1 7	7	3	0
⑪ 安全に気を付けて運動	2 0	5	1	1
⑫ 体育は好きか	1 9	5	3	0
⑬ ベースボール型のボール運動は好きか	1 3	8	5	1
⑭ ベースボール型のボール運動の学習で心配なこと	・うまくできるか ・失敗しないか ・怪我をしないか ・怪我をさせてしまわないか ・チームで揉めないか ・チームで連携できるか			
⑮ ボール運動の学習で楽しみなこと、頑張りたいこと	・試合 ・チームで活動すること ・勝つと、喜びが感じられること			

診断的授業評価では、「たのしむ・学び方・できる・まもる」の項目で評価が5であった。しかし、時間外練習と友人・先生の励ましは評価が3で、約束ごとを守る、先生の話聞く、勝つための手段は評価が4であった。

栗源小独自アンケートでは、「ベースボール型の運動が好きか」に対し、約22%の児童が否定的な考えである。チームでゲームをすることへの不安の回答が多くあった。

(4) 指導観

○ 他者を認め、共同するための工夫（教授行為の視点）

アンケート結果から、チームスポーツをすることへの不安があることがわかった。攻撃・守備時の他者のよい点をワークシートに記入できるようにしたり、他者を認める温かな言葉掛けを記載した掲示物を作成したりすることで、他者を認め、共同し、チームスポーツを楽しめるようにする。また、友達への助言や温かい言葉掛けを称賛したり、相手が嬉しくなるような言葉掛けを教えたりしながら、授業を進めていく。

○ 授業構成の工夫（授業設計の視点）

単元構成の工夫では、単元の前半で、技能の向上を目的とした様々なドリルゲームを行っていく。単元の後半では、個々が伸ばしたい技能に合わせてドリルゲームを選択できるようにすることで、個々の技能の向上を狙う。

一単位時間の工夫では、メインゲーム1、作戦、メインゲーム2の順に構成することで、ゲームを振り返り、実態に合った作戦を立てることができるようにし、次のゲームに生かそうとする思考を深めていく。そして、児童から出た反省や困ったことなどを全体で共有し、試合のルールを見直す時間を設け、必要であればルールを変更していく。

○ 全員が楽しんで学習するための工夫（教材づくりの視点）

少人数で行うことができるベースボールを基にしたフォースプレーベースボールを取り扱う。打撃を素手で行うことで、狙ったところに打ちやすくしたり、壁を背にすることで後逸の心配を少なくしたりし、楽しく活動できるようにする。

3 単元の目標

- フォースプレーベースボールの行い方を理解しているとともに、ボールを打つ攻撃と隊形を取った守備によって、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、自己や仲間や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)
- 運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取り組みを認めたり、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
①捕球したり送球したりする守備などのボール操作ができる。 ②塁間を全力で走塁することができる。 ③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もたないときの動きができる。	①誰もが楽しくゲームに参加できるように、プレイヤーの人数、コート広さ、プレイの制限、得点の仕方などのルールを考えている。 ②自己やチームの特徴を確認して作戦を選んでいる。 ③守備の隊形について、工夫したことを他者に伝えている。	①フォースプレーベースボールのゲームや練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ゲームや練習の中で互いの動きを見合ったり、話し合ったりする際に、仲間の考えや取組を認めようとしている。

5 指導と評価の計画

時間	1	2	3	4	5 (本時)	6	7
0	オリエンテーション ドリルゲームの練習 試しのゲーム	整列・挨拶・健康観察→準備運動 ドリルゲーム (ローテーション) ベースを先に踏んで、アウトにしよう。 得点を多く取る方法を考えよう。 どこに投げるか考えよう。 失点を減らす守備位置を考えよう。 学んだことを生かしてゲームを楽しもう。 メインゲーム 1 作戦タイム メインゲーム メインゲーム 2					
4 5	振り返り→整理運動→整列・健康観察→片付け						
知・技			② 観察			① 観察	③ 観察
思				① 観察・カード	③ 観察・カード	② 観察・カード	
態	① 観察	② 観察					③ 観察・カード

6 本時の指導（5／7）

（1）目標

- ◎ 守備の隊形について工夫し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）

（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	1	1 挨拶、健康観察をする。	○ 児童の健康状態を把握する。	ビブス
	9	2 準備運動、ドリルゲームを選択し行う。 ・バッティングドリル ・的当てキャッチドリル ・中継ベーランドリル	○ 準備運動を丁寧に行わせ、けがの防止につなげる。 ○ チームやペアで励まし合いながら運動に取り組めるように、肯定的な言葉掛けをしている児童を称賛する。	ボール 掲示物
なか	6	3 本時のねらいを確認する。 失点を減らす守備位置を考えよう。 ・基本的な守備位置について確認する。 ・チームのめあてを決める。 ・チームのめあてから個人のめあてを決める。 ・ローテーション順や作戦を決める。	○ 本時のねらいを全体で確認する。 ○ 前時までの学習を振り返り、フォースアウトを取りやすい守備位置を考える。 ○ 作戦ボードを用意し、マグネットを動かしたり、線を書き込んだりしながら、作戦に必要な動きを視覚的に捉える。また、チームで共有し、話し合いを活性化させる。 ○ 前時までに記入した、掲示物で、温かな言葉掛けを確認する。 [教授行為]	作戦ボード マグネット ワークシート 掲示物
	8	4 メインゲーム1を行う。 [授業設計] ＜ルール＞ ・1チームは6、7人 ・守備5人（守備をする人・位置はローテーション） ・進塁した塁ごとに得点 ・打者一巡交代 ・1イニング制 ・壁直撃→アウト	○ 守備をしていて動きが分からない児童には、どうすれば進塁を止められるか考えるよう言葉掛けをする。 ○ 守備に入らないときには、チームメイトの動きに目を向けるよう言葉掛けをする。 ○ 攻撃する際は、守備隊形を見て、どこを狙えばよいか考えてから打撃するよう助言する。	ボール 作戦ボード
	8	5 メインゲーム1の結果から作戦を立てる。	○ 守備隊形カードを掲示しておくことで、作戦を立てやすくする。 ○ 友達の気付きを大切にし、チームでより良い動きを考えられるよう言葉掛けをする。	守備隊形カード

	8	6 メインゲーム②を行う。 ・チームの作戦を確認する。	☆ 守備の隊形について工夫したことを他者に伝えている。【思・判・表】（観察・ワークシート） 伝えられない児童には、チームの作戦ボードを示し、試合中の動きを想起するよう伝える。 ○ チーム内で肯定的な言葉掛けができていた児童を称賛する。	
ま と め	5	7 本時のまとめを行う。 ・チーム、個人の課題を見付ける。 ・次回行うドリル運動を決める。 ・整理運動をする。 ・整列、健康観察、挨拶をする。 ・後片付けをする。	○ 学習カードの観点に従って自己評価するよう助言する。 ○ 仲間の良い動きや言葉掛けを発表するよう言葉掛けをする。 ○ 使った部位をゆっくりほぐすよう伝える。また、けががないかも確認する。 ○ 健康観察を行い、次時の学習を確認する。 ○ 協力して安全に片付けをするよう伝える。	ワークシート

7 場の設定

