

1 単元名 ボール運動（ベースボール型） 「栗源ベースボール4」

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14名、女子11名、合計25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）	14.00	5
学び方（思考・判断）	13.08	5
できる（運動目標）	12.46	5
まもる（社会的行動目標）	14.04	5
合計得点	53.58	5

技能調査

以下の事前調査では、ベースボール型のゲームを行う上で必要な投・打・捕の力について調べた。

「打：正しいスイングでボールを打てるか」「投：10mの距離で相手の正面にノーバウンドで投げられるか」「捕：ゴロやフライを捕ることができるか」を調査したところ、「打」は24%、「投」は32%、「捕」は36%という状況であった。今回の技能調査から、ベースボール型のゲームをする上で必要な技能が育っていないこと、ボールの投げ方などの基本的な知識が身に付いていないことがわかった。

	打	投	捕		打	投	捕		打	投	捕
1	×	×	○	10	×	×	×	19	×	×	×
2	×	×	×	11	×	×	×	20	×	×	×
3	×	×	×	12	×	○	○	21	×	○	×
4	○	×	○	13	○	○	○	22	×	×	×
5	○	○	○	14	×	×	×	23	×	×	×
6	×	×	×	15	×	×	×	24	×	×	×
7	×	×	×	16	×	×	×	25	○	○	○
8	○	○	○	17	×	×	×				
9	○	○	○	18	○	○	○				

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	13	6	6	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	13	7	4	1
③ 運動のポイントやコツを意識	15	4	6	0
④ 運動の仕方を工夫	13	6	4	2
⑤ 友達に動きについて質問したり伝えたりする	13	8	3	1
⑥ ⑤は好きか	11	8	5	1
⑦ めあてをもって取り組んでいる	13	8	4	0
⑧ 難しい技に挑戦	12	6	4	3
⑨ 準備や後片付けを進んで行っている	16	7	2	0
⑩ 安全に気を付けて運動	17	6	2	0
⑪ 体育は好きか	16	3	6	0
⑫ ベースボールは好きか	4	10	8	3
⑬ ベースボールの学習で心配なこと	・けがが心配、失敗しないか心配 ・野球のルールが分からないから心配 ・うまくボールを投げられるか心配			
⑭ ベースボールの学習で楽しみなこと、頑張りたいこと	・ボールを打つこと、遠くまで飛ばすこと ・ボールを捕球したり、狙った所に投げたりすること ・チームで協力すること			

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、「心理的充足・他人を参考・授業前の気持ち・勝つための手段」の項目で数値が低かった。

栗源小独自アンケートでは、「運動の仕方を工夫している（6名）」「友達に動きについて質問したり伝えたりする（4名）」「難しい技に挑戦している（7名）」「ベースボールは好き（11名）」の項目に否定的な結果が多かった。

（4）指導観

○ 運動の技能差を補うための工夫（教材づくりの視点）

本来はベースボール5の特徴であるミッドフィールダーを加えた5名が内野を守ることになるが、守備の人数を4人に減らし、得点が入りやすいようにすることで、技能差を補いながら得点する楽しさを味わうことができるようにする。守備側では、壁を背にすることで、後逸の心配をすることなく捕球ができるようにする。

また「ボールが手や腕に当たれば捕球したこととみなす」など、負けたチームに有利なルール変更が書かれたお願いカードを用意することにより、個人の技能差を補うだけでなく、チームの技能差を補う。

○ 授業構成の工夫（授業設計の視点）（教授行為の視点）

単元構成の工夫では、単元の前半に、技能の向上を目的としたドリルゲームや、より戦術を生かしたゲームができるようにタスクゲームを取り入れていく。単用の後半では、ドリルゲームを選択できるようにすることで、個々が伸ばしたい技能をさらに伸ばしていく。

一単位時間の構成の工夫では、メインゲーム1、作戦、メインゲーム2と構成することで、メインゲーム1の試合内容を生かし、よりチームの実態に応じた作戦を立て、メインゲーム2を行うことができるようにする。その際、ホワイトボードを用い、視覚的に考えを共有することにより、成果と課題に気付き、児童の思考を深められるようにし、話し合いの活性化を促す。

○ チームのめあてと個人のめあてをつなぐための工夫（教授行為の視点）

これまでの学習の中で、チームのめあてと個人のめあてをもたせた際、チームのめあては意識したもの、個人のめあてがチームのめあてと関連付けられなかった児童が多かった。これらを改善するために、チームのめあてに必要な技能が書かれたカードを用意することで、個人のめあてがチームのめあてに結び付くようにする。

3 単元目標

- ベースボール4の行い方を理解するとともに、個人やチームによる攻撃と守備によって、簡易化されたゲームをすることができるようにする。
(知識及び技能)
- ベースボール4の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)
- ベースボール4に積極的に取り組み、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 静止したボールをフェアグラウンド内に打ち、塁間を全力で走塁することができる。 ② 打球方向に移動して捕球し捕球する相手に向かって、投げることができる。 ③ 守備の体形をとって得点を与えないように動くことができる。	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に応じた作戦や練習を選んでいる。 ③ 守備の隊形について考えたことを他者に伝えている。	① ベースボール型の簡易化された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 ゲームの勝敗を受け入れようとしている。

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 試しのドリルゲーム 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 得点をたくさん取る方法を考えよう タスクゲーム メインゲーム	ドリルゲーム（選択）				栗源ベースボールクラシック 決勝＆3位決定戦
			得点を防ぐ守備の隊形について、考えたことを伝えよう		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 2				
		振り返り→整理運動→整列・健康観察→片付け					
4 5							
知・技			① 観察	③ 観察		② 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	

6 本時の指導（5／7）

（1）目標

- ◎ 課題の解決のため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）

（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
	6	2 準備運動、ドリルゲームを選択して行う。 ・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。	アンプ 大型テレビ パソコン 掲示物 用具
なか	5	3 本時のねらいを確認する。 得点を防ぐ守備の隊形について考えたことを伝えよう。 ・基本的な捕球について確認する ・前時に決めたチームのめあてから個人のめあてを確認する。	○ 本時のねらいを全体で確認する。	タイマー ホワイトボード ボール 作戦ボード タイマー ICT 機器
	10	4 メインゲーム1を行う。 【教材づくり】【授業設計】 ＜ルール＞ ・セルフ審判で行う。 ・守備4名 撮影1名 分析1名 ・進塁した塁ごとに得点 ・ランナーはベースを踏み、守備側はテープ内で捕球とする。 ＜予想される追加ルール＞ ・ノーバウンド捕球＋1点 ・ファースト捕球で＋1点	○ 前時までの学習を振り返り、守備がないところを狙っていることや正面で捕球することの良さなどの考えが出るよう言葉掛けをする。 ○ 守備側の分析担当にはアウトにした動きを記録するよう伝える。 ○ 守備側の撮影担当には、映像遅延ソフトを使い、チームのナイスプレーが生まれた際に撮影するよう言葉掛けをする。 ○ 撮影担当の判断材料になるような掲示物を用意する。	
	8	5 メインゲーム1の結果から作戦を立てる。 お願いカード内容 例 ボールが手や腕に当たれば捕球したとみなす 例 セカンドまで走れると1点追加	○ 作戦カードやワークシートの結果から、ねらった動きが随時行えるように言葉掛けをする。【教授行為】 ☆ 守備の隊形について考えたことを他者に伝えている。【思・判・表】（観察・学習カード） 伝えられていない児童には、ホワイトボードに記録された守備の結果や、どのようにボールを捕球したかを振り返らせ、その結果を伝えるよう助言をする。 ○ ホワイトボードを用意し、作戦に必要な動きを、マグネットを動かして視覚的に考えを共有し、話し合いが活発になるよう言葉掛けをする。【教授行為】	

	10	6 メインゲーム2を行う。	○ 友達の気づきを大切にし、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。 ○ 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。	ボール 作戦ボード タイマー ICT 機器
まとめ	5	7 本時のまとめを行う。 ・良い動きをしていた友達を発表する。 ・チーム、個人の課題を見付ける。 ・整理運動をする。 ・健康観察、挨拶をする。 ・後片付けをする。	○ チームのめあてと個人のめあてにせまっていたか全体に言葉掛けをする。 【教授行為】 ○ 仲間の良い動きや言葉掛けを発表するよう促す。 ○ 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

