



第5学年2組 体育科学習指導案

令和2年10月8日(木) 第4校時 校庭
在籍児童 男子12名 女子18名 計30名
指導者 教諭 田代 哲士

1 単元名 TBC【Tango Baseball Classic】(ボール運動「ベースボール型」)

2 運動の特性

(1) 一般的特性

- 集団対集団で、得点を取るために友達と協力して攻めたり、得点されないように協力して守ったりしながら、競い合う楽しさや喜びに触れることができる運動である。
- 基本的なボール操作とボールを持たないときの動きを身につけ、ゲームを楽しむことができる運動である。

(2) 児童からみた特性

ボール運動の楽しさや喜びを感じる要因	ボール運動を遠ざける要因
<ul style="list-style-type: none">・打てるようになったり、捕れるようになったり、投げられるようになったりしたとき・コツがわかり、技能が向上したとき・友達と協力してゲームに勝ったり、協力して練習に取り組み課題を達成したりしたとき	<ul style="list-style-type: none">・コツがわからず、どうすればよいかわからないとき・練習しても上達しないとき・怪我をしそうな怖い思いをしたとき

3 児童の実態

(1) 知識及び技能【調査日 令和2年9月18日】

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：正しいスイングでミートできるか」「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」23は%、「投」は26%、「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、バットの握り方や、ボールの持ち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	×	×	○	11	×	○	×	21	×	×	×
2	×	×	○	12	×	○	○	22	○	○	×
3	×	○	○	13	○	○	○	23	×	×	×
4	×	×	×	14	×	×	×	24	×	×	○
5	×	×	×	15	×	○	×	25	×	×	×
6	○	×	○	16	×	×	×	26	×	×	×
7	○	○	×	17	×	×	×	27	○	○	○
8	×	×	×	18	×	×	○	28	×	×	×
9	○	×	○	19	○	×	○	29	×	×	×
10	×	×	×	20	×	×	×	30	×	×	×

【令和2年度 新体力テストの結果と埼玉県体力標準値との比較より】

(7月7日実施 ※20mシャトルランとボール投げは昨年度の記録と4年生の平均値)

	項目	握力	上体 起こし	長座 体前屈	反復 横とび	20m シャトルラン	50m走	立ち 幅跳び	ボール 投げ
男子	学級の平均値	19.6 k g	30.5 回	47.8 c m	45.1 点	50.3 回	9.3 秒	163.6 c m	20.1 m
	埼玉県体力標準値	16.5 k g	22.03 回	35.37 c m	44.64 点	50.09 回	9.31 秒	156.57 c m	17.93 m
	体力標準値との比較	+3.1	+8.47	+12.43	+0.46	+0.21	-0.01	+7.03	+2.17
女子	学級の平均値	21.0 k g	27.1 回	53.4 c m	43.3 点	36.1 回	9.6 秒	149.8 c m	14.3 m
	埼玉県体力標準値	16.3 k g	21.48 回	40.13 c m	43.01 点	40.90 回	9.51 秒	151.90 c m	11.69 m
	体力標準値との比較	+4.7	+5.62	+13.27	+0.29	-4.8	+0.09	-2.1	+2.61

(2) 思考力、判断力、表現力等

1学期の「陸上運動（走り幅跳び）」の学習では、ねらいを意識して運動に取り組んだり、運動のコツを見出そうと試行錯誤を重ねたりする児童は少なかった。一部の児童は、友達にアドバイスをしたり、コツを意識して運動に取り組んだりすることができており、学習カードからも思考・判断をしている様子が見て取れる。

(3) 学びに向かう力、人間性等

本学級の児童は、運動に積極的な児童と消極的な児童の差が大きい。特に女子児童の一部は、運動に対して強い苦手意識や恐怖心を抱いており、進んで取り組む姿はあまり見られない。

しかし、友達との学び合いにおいては、意欲的に取り組む児童が多く、アドバイスを求めたり、互いを褒めあったりする姿が見られる。

【体育に関する意識調査より】（調査人数 28人 7月 20日 実施）

(1) 体を使って運動したり遊んだりすることは好きですか。

好き	どちらかという好き	どちらかという嫌い	嫌い
16	7	2	3
57%	25%	7%	11%

(2) 体育の学習は好きですか。

好き	どちらかという好き	どちらかという嫌い	嫌い
18	5	3	2
64%	18%	11%	7%

(3) 体育の学習で好きなものは何ですか。 ※複数回答

走る運動	跳ぶ運動	水泳	マット	鉄棒
15	11	9	11	5
跳び箱	表現	ボール運動	保健	その他
11	5	17	5	なわとび(1)

(3-2) 好きな理由は何ですか。 ※複数回答

得意	コツがわかった	上手になった	協力できた
16	10	9	4
ほめてもらった	掲示物などわかりやすい	その他	
5	1	運動が好き (1)、面白い (1)	

(4) 体育の学習で嫌いなものは何ですか。 ※複数回答

走る運動	跳ぶ運動	水泳	マット	鉄棒
11	10	8	9	11
跳び箱	表現	ボール運動	保健	なし
9	9	4	4	3

(4-2) 嫌いな理由は何ですか。 ※複数回答

苦手	コツがわからない	上手にならない	嫌なことを言われた
20	9	7	0
ケガをしそう	掲示物などわかりにくい	その他	
9	1	水の中だと指示が聞こえない、見えない (1)	

(5) 体育の学習で必要なものは何ですか。 ※複数回答

練習時間	コツ	先生の声かけ、補助	友達のアドバイス
20	18	6	14
学習カード、掲示	応援	教具	
3	5	6	

(6) 最後まで諦めずに頑張ることができますか。

できる	少しできる	あまりできない	できない
12	9	5	2
43%	32%	18%	7%

(6-2) 諦めずに頑張ってよかったと思うときはどんな時ですか。 ※「できる」「少しできる」回答者 ※複数回答

新しい技ができた	相手に勝てた	新記録が出た	上達がわかった
15	8	20	10
ほめてくれた	努力が報われたと感じた		
8	9		

(6-3) 諦めずに頑張ることはどんなところが難しいですか。 ※「できない」「あまりできない」回答者 ※複数回答

苦しくて辛い	面倒くさい	できるようにならない	恥ずかしい
2	1	4	0
いやなことを言われる	その他		
0	自分の努力不足 (1)、苦手意識が強い (1)		

(7) みんなで協力して運動することが好きですか。

好き	どちらかという好き	どちらかという嫌い	嫌い
16	8	3	1
57%	29%	11%	4%

(7-2) 協力することが好きな理由は何ですか。 ※「好き」「どちらかという好き」回答者 ※複数回答

楽しい	得意になる	心が一つになる	褒めあえる	その他
21	7	7	7	友情が育つ (1)

(7-3) 協力することが嫌いな理由は何ですか。 ※「嫌い」「どちらかという嫌い」回答者 ※複数回答

話を聞いてくれない	思い通りにならない	どうすればいいかわからない	恥ずかしい	いいことがない
0	3	1	0	1

(8) 健康な体をつくるために必要なことは何ですか。 ※複数回答

運動	食事	歯みがき	睡眠
17	13	0	9
手洗い・うがい	排便	その他	
0	0	教えあい (1)、アドバイスをよく聞く (1)	

研究主題 「主体的に取り組み、学びあう児童の育成」

副題 ～一人一人が主役の丹後っ子！みんなで協力してぐんぐんパワーアップ！～

(1) 知識及び技能

本単元では、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きを身に付けさせることを目指す。大きく4つの動きに分類し、ボールを打つ「打」の動き、ボールを捕る「捕」の動き、ボールを投げる「投」の動き、ボールを操作したり得点したりするための「走」の動きを身に付けさせる。この動きについて学習指導要領には、「止まったボールをバットでフェアグラウンド内に打つこと。」「打球方向に移動し、捕球すること。」「捕球する相手に向かって、投げること。」「塁間を全力で走塁すること。」「守備の隊形をとって得点を与えないようにすること。」と記されている。

本学級の児童は、技能調査及び意識調査により、自身が苦手だと認識したものを特に嫌うことが分かった。そこで、大きいボールや柔らかい球状のもので感覚づくりを行う方法や、メインゲームに特別なルールを設け、さらに易しいゲームにした状態から取り組ませる方法をとる。そうすることで、運動への抵抗感を和らげ、スムーズな技能の習得を目指す。

「打」の動きは、素振りの中で、視線を固定すること、バットを斜めに振り下ろすことに重点を置き指導する。基本が身に付いた児童には、お手玉を手のひらで打ち返す運動やフリーバッティングの中で、バットにボールを乗せて運ぶ感覚、バットを振り“抜く”感覚を習得させたい。

「捕」の動きは、お手玉を手でキャッチする運動の中で、ボールを注視することに重点を置き指導する。基本が身に付いた児童には、ノック形式の運動の中で打球を体全体で止める動きを身に付けさせたい。

「投」の動きは、シャドーピッチングやキャッチボール、中継プレーの中で、相手を注視することに重点を置き指導する。基本が身に付いた児童には、肘を相手に向けることを意識させ、飛距離や精度の向上を狙う。

「走」の動きは、8の字型のキャッチボールや打球などを捕球する場面で、到達点を意識しながら全力で走ること重点を置き指導する。

上記の動きを身に付けさせることで、「ボールが飛んだ」「ボールが捕れた」などの技能が向上する実感や、そのことによってゲームを動かすことのできる楽しさを味わわせたい。

(2) 思考力、判断力、表現力等

本学級の児童は、意識調査の結果から協力して運動することに肯定的なことがわかる。チームプレーを大前提にしたこのベースボール型の運動の中で、仲間同士で思考・判断・表現を行う機会を大切にしたい。一チームの人数を3～4人と少なくし、一人一人が考えたり、発言したりする時間を確保する。また、作戦ボードを活用し、お互いの思考を表現しやすくすることで、課題を見つけたり解決したりする力を伸ばしたい。

(3) 学びに向かう力、人間性等

意識調査や技能調査からうかがえるように、本学級の児童は苦手な運動を特に嫌う。また、野球が苦手である。しかし、進んで技能の向上に向けて取り組んだり、仲間と学び合ったりするには意欲的な態度が必要である。そこで、児童の小さな取り組み（ダッシュでの移動、声出し等）や意識（準備体操のポイントや運動のポイントをおさえた動き等）を取り上げ、認め、広めたい。また、勝利のためのめあてを、児童の言葉で作りに上げていくことで、練習に必要感を持たせ、意欲的に運動に取り組むことができるようにする。

感染拡大防止のための手立て

- ①整列や運動のとき、近くの人と2m以上間隔を空ける。
- ②集団走は掛け声を出さずに行う。
- ③作戦タイムでは、用意された円に沿って立ち、マスクを着用して話し合う。
- ④バットは雑巾でグリップを拭いてから使用する。
- ⑤守りは、手袋をつけて行う。

(4) 研究の仮説及び手立て

仮説① 「できる」「わかる」を多く味わうことができれば、児童一人一人が主役となって体力を高めることができるであろう。

○メインゲームの後に練習の時間を設け、課題を明確化する。

- ・メインゲーム①→パワーアップタイム→メインゲーム②の流れの中で、課題を実感し明確にすることにより、自身の技能の高まりをより味わわせる。

○作戦タイムを多く取り入れ、一人一人が考え、発言する時間を確保する。

- ・メインゲーム①、パワーアップタイム、メインゲーム②、それぞれに作戦タイムを設け、話し合いの中の動きや運動のコツの理解を促す。

仮説② 仲間と共に学ぶ楽しさを味わわせ、自己有用感や集団所属感を持たせれば、児童一人一人が主役となって体力を高めることができるであろう。

○メインゲームの走塁をチーム全体で行い、全員に役割をもたせる。

- ・打撃を満塁の状態から始め、どの児童にも得点する機会を与えることにより、チームの勝利に貢献しているという実感を与え、有用感や所属感を養う。

○メインゲームの守備において、チーム全員に役割をもたせる。

- ・捕球・カバー・中継・アウトと、全てのメンバーに役割をもたせることにより、チーム全員でアウトをとる機会を与え、有用感や所属感を養う。

【目指す学級像】

- ・認め合い協力できるクラス
- ・進んで運動に取り組み互いに励まし合うクラス

5 単元の目標

- (1) 簡易化されたゲームで、その行い方を理解するとともに、ゲームで攻防するためのボール操作とボールを持たないときの動きを身に付けることができるようにする。 〈知識及び技能〉
- (2) 自己やチームの特徴に応じて攻防の方法を選ぶとともに、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〉
- (3) 運動に進んで取り組み、ルールを守り仲間と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〉

6 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
① ベースボールの行い方について、言ったり書いたりしている。 ② 静止したボールをバットでフェアグラウンド内に打つことができる。 ③ 捕球する相手に向かって、投げることができる。 ④ 打球方向に移動し、捕球することができる。 ⑤ ベースボールに必要なボール操作やボールを持たないときの動きができる。	① 自己やチームの力、課題に見合った作戦や練習の方法を選んでいる。 ② 自分の課題にあった練習をし、自己や仲間の動きの変化や伸びなどのよさ、見付けた動きのポイントやコツを伝えている。	① 運動に積極的に取り組もうとしている。 ② ルールを守り仲間と助け合って運動をしようとしている。 ③ 勝敗を受け入れようとしている。 ④ 場や用具の安全に気を付けて活動している。

7 単元の計画

(1) 領域の取り上げ方

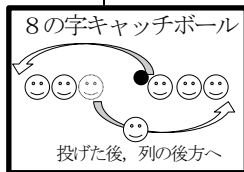
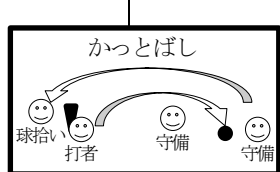
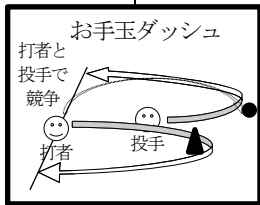
運動／学年	3年	4年	5年	6年
ボール運動 「ベースボール型」	/	9時間	7時間	/

(2) 領域の内容（運動種目）と目指す動き

学年	内容	目指す動き
4	ティーボール	<ul style="list-style-type: none"> ・ ボールをフェアグラウンド内に蹴ったり打ったりすること。 ・ 投げる手と反対の足を一步前に踏み出してボールを投げること。 ・ 向かってくるボールの正面に移動すること。 ・ ベースに向かって全力で走り、かけ抜けること。
5	ティーボール	<ul style="list-style-type: none"> ・ 止まったボールや易しく投げられたボールをバットでフェアグラウンド内に打つこと。 ・ 打球方向に移動し、捕球すること。 ・ 捕球する相手に向かって、投げること。 ・ 塁間を全力で走塁すること。

(3) 指導と評価の計画 (7時間扱い) 本時は○印 6/7

時間	1	2	3	4	5	⑥	7
ねらい	○学習の見通しをもち、安全に気を付けて協力して運動しよう。	○前に強く、ボールを飛ばそう。	○相手に向かって、まっすぐ投げよう。	○飛んできたボールを正面でとろう。	○素早くアウトをとる方法を考えよう。	○チームの作戦を用意して、勝利しよう。	○学んだことを生かして、TBC(Tango Baseball Classic)で優勝しよう。
指導内容	<ul style="list-style-type: none"> 学習の進め方 チーム編成 運動の行い方 ルールの確認 試しのゲーム 	<ul style="list-style-type: none"> バットの持ち方 バットの振り方 走塁の仕方 	<ul style="list-style-type: none"> ボールの持ち方 ボールの投げ方 バックホームの仕方 	<ul style="list-style-type: none"> ボールの捕り方 カバーの仕方 	<ul style="list-style-type: none"> 状況に応じたアウト方法の選び方 中継の仕方 ルールの確認 	<ul style="list-style-type: none"> 打球方向の工夫 守備位置の工夫 	<ul style="list-style-type: none"> 大会のルール 応援の仕方 勝敗を受け入れること 基本的な技能による簡易試合 学習の振り返り
学習過程	1 集合・整列・挨拶・服装チェック・健康観察をする。 2 集団走を行う。 3 準備運動・ストレッチ・補強運動をする。 4 準備をする。						
	<p>(オリエンテーション)</p> <p>5 単元の学習内容と本時のねらいを確認する。</p> <p>6 学習の進め方に見通しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> 学習過程 1時間の流れ 用具や場づくり 学習カードの書き方 <p>7 メラメラタイムに取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> かっとばし (守備に向かって打つ) 	<p>5 メラメラタイムに取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> キャッチボール お手玉ダッシュ <p>6 本時のねらいを確認する。</p> <p>7 メインゲーム①を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ホームラン競争 (バックホームなし) <p>8 パワーアップタイムに取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> かっとばし 	<p>5 メラメラタイムに取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> キャッチボール かっとばし <p>6 本時のねらいを確認する。</p> <p>7 メインゲーム①を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> 投げ野球 (バッティングなし) <p>8 パワーアップタイムに取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> 8の字キャッチボール 	<p>5 メラメラタイムに取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> 8の字キャッチボール お手玉ダッシュ <p>6 本時のねらいを確認する。</p> <p>7 メインゲーム①を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ティーボール (後方守備エリア) <p>8 パワーアップタイムに取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> 手ゴロゴロ (下手投げで転がした球を捕球する) 	<p>5 メラメラタイムに取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> キャッチボール かっとばし <p>6 本時のねらいを確認する。</p> <p>7 作戦タイムの後、メインゲーム①を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ティーボール <p>8 作戦タイムの後、パワーアップタイムに取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> かっとばし 8の字キャッチボール 手ゴロゴロ 中継リレー <p>9 作戦タイムの後、メインゲーム②を行う。</p>	<p>5 メラメラタイムに取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> 8の字キャッチボール お手玉ダッシュ <p>6 本時のねらいを確認する。</p> <p>7 作戦タイムの後、メインゲーム①を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ティーボール <p>8 作戦タイムの後、パワーアップタイムに取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> かっとばし 8の字キャッチボール 手ゴロゴロ 中継リレー <p>9 作戦タイムの後、メインゲーム②を行う。</p>	<p>5 パワーアップタイムに取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> かっとばし 8の字キャッチボール 手ゴロゴロ 中継リレー <p>6 作戦タイムの後、TBC (Tango Baseball Classic) を行う。</p>
	10 片付けをする。 11 本時のまとめをする。 12 整理運動をする。 13 挨拶をする。						
評価計画	知・技	①	②	③	④	①	⑤
	思・判・表					①	
	態	①②	③	④	④		①②
方法	観察・学習カード・作戦ボード						
場面	6・7	4・7・8	7・8	7・8	7・8・9	7・8・9	6



8 本時の学習と指導 (6/7時)

(1) ねらい

- ・自分やチームの力、課題に見合った作戦や練習の方法を選択できるようにする。
- ・自分や仲間の動きの変化や伸びなどのよさ、見付けた動きのポイントやコツを表現できるようにする。

(思考力、判断力、表現力等)

(2) 準備

- ・バット (長) (短) ・軟式テニスボール ・プラスチックボール ・手袋 ・ビブス
- ・ティースタンド (静止型) (トス型) ・コーン ・マーカー ・雑巾 ・お手玉 ・作戦ボード
- ・学習カード ・筆記用具 ・掲示資料

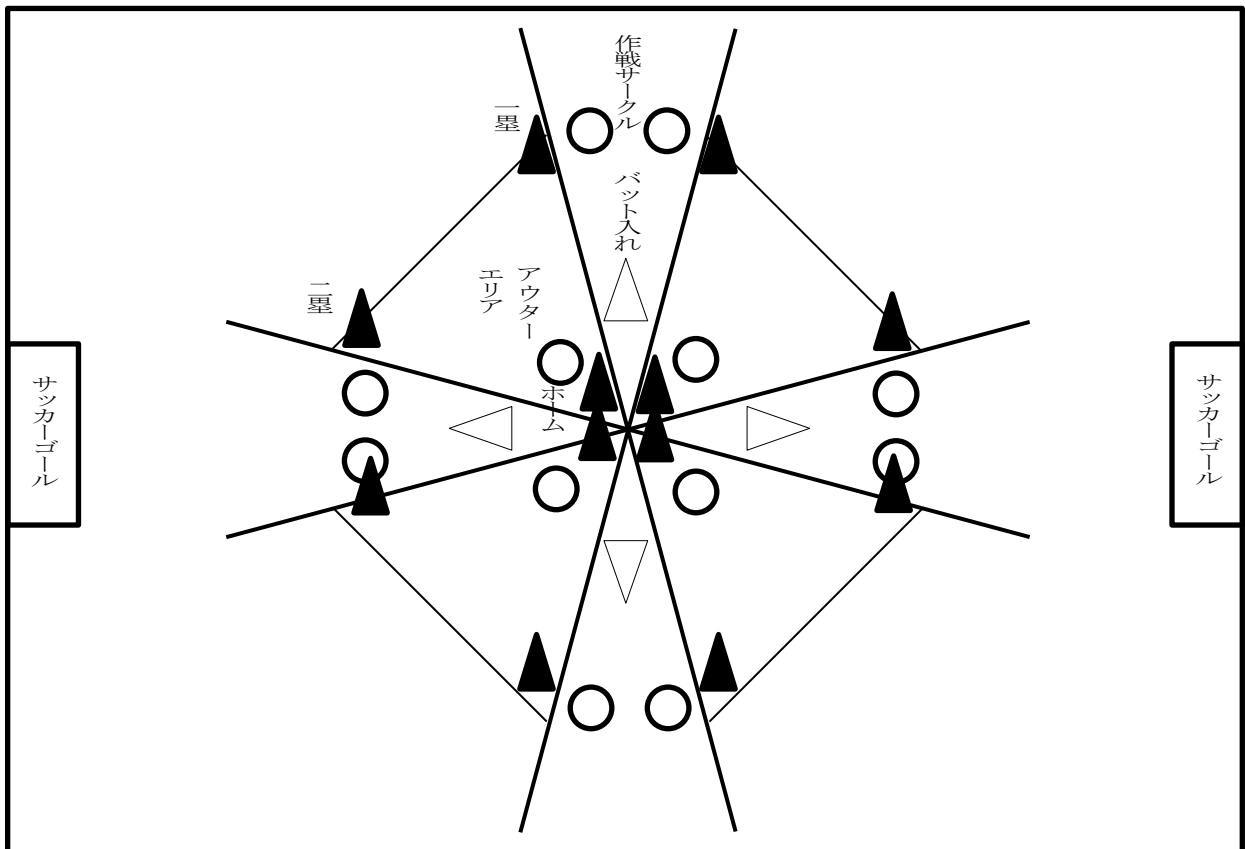
(3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点 〔○指導 ◆評価規準☆研究との関わり〕 ◎感染拡大防止のための手立て
導入 10分	1 集合・整列・挨拶・服装チェック・健康観察をする。 2 前時の振り返りを行う。 3 集団走を行う。 4 準備運動・ストレッチ・ <u>補強運動</u> をする。 (素振り シャドーピッチング お手玉キャッチ) 5 準備をする。 6 メラメラタイム (感覚づくりの運動) に取り組む。 ①8の字キャッチボール ②お手玉ダッシュ	○服装を整え、元気に明るく挨拶できるようにし、安全でメリハリのある学習ができるようにする。 ○単元としての繋がりを感じたり、活動の中で本時のねらいを意識したりできるように、確認をする。 ◎整列時は、近くの人と2m以上間隔を空けるよう指導する。 ○ウォーミングアップをするとともに、クラスに一体感をもたせられるようにする。 ◎掛け声を出さずに、縦横列や足並みを揃えられるようにする。 ○それぞれの動きのポイントをおさえている児童を称賛し、良い動きを広められるようにする。 ○基礎的な技能を身に付けるために、ローテーションして取り組ませる。 ○用具の準備を進んで行ったり、素早く行動したりしている児童を褒め、良い動きを広められるようにする。 ○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、肯定的な声掛けをしている児童を褒める。 ○運動のポイントをおさえ取り組めるように、意識できている児童を褒める。 ◎①8の字キャッチボール ・相手の正面に向かって投げる。 ・飛んでくるボールの正面に立って捕球する。 ・投げた後、全力で列の後方にダッシュする。 ◎②お手玉ダッシュ ・手を押し出すようにして、お手玉を弾き返す。 ・飛んだお手玉を全力で追い、ホームに戻す。 ・お手玉を飛ばした直後、全力で走り出す。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin-left: auto; margin-right: auto;">◎列の間隔を確保する</div>

展 開 30 分	7 本時のねらいを確認する。	作戦を用意して、勝利しよう。
	8 作戦タイムの後、メインゲームを行う。	<p>○本時のねらいに迫る発問をし、児童が主体的に活動できるように促す。</p> <p>☆作戦ボードを用意し、守備のいないところを狙って打ったり、打者によって守備位置を変えたりする作戦を仲間とともに選べるようにする。</p> <p>◎作戦を立てるときは、間隔を空け、マスクを着用して話す。</p> <p>◎バットは備え付けの雑巾でグリップを拭いてから、使用するように徹底する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>【攻撃の作戦】</p> <p>①バットの種類 ②打つ強さや方向</p> <p>【守備の作戦】</p> <p>①守備の配置 ②守備の位置 ③中継やカバーの分担</p> </div>
	<p>◇ルール◇</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3～4人1チームで行う。 ・ティースタンドとバットは選択できる。 ・打ったバットは、カラーコーンに入れる。 ・三振はなし。 <p>☆守りチームは、打球をアウトまで繋ぎ、アウトがホームコーンに入れたらアウト。</p> <p>☆攻めチームは、満塁状態で打撃を始める。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・攻めチームは、アウトになるか、打者が一周するまで走塁を続ける。 ・ホームコーンに入れたお手玉の数だけ点を得る。 ・打者一巡でチェンジする。 <p>◎バットを使う前に、グリップを雑巾で拭く。</p> <p>◎守りは、手袋をつける。</p>	<p>△努力を要すると判断される状況 (C) 児童への指導の手立て</p> <ul style="list-style-type: none"> ・これまでの自分の守備や打席をイメージさせ、どうされるのが嫌だったか考えることができるよう助言する。 ・作戦を考えた作戦ボードを提示し、実際の状況を想起させ、自分やチームの課題を見付けられるようにする。 ・こうしたらうまくいかないということを見つけさせ、動きのポイントをとらえられるようにする。 <p>○十分満足できると判断される状況 (A) の児童の具体的な姿</p> <ul style="list-style-type: none"> ・守備位置を予想し、狙って打つ場所について考えたり、打者の特徴をとらえ、前後左右への守備位置の移動について考えたりして、作戦を立てている。 ・試合の状況を説明しながら、自分やチームの課題を明らかにし、それに見合った練習を提案している。 ・試合中の仲間の動きのよさを伝えたり、練習の中で動きのポイントを示したりしながら取り組んでいる。
9 作戦タイムの後、パワーアップタイムに取り組む。	<ul style="list-style-type: none"> ①狙い打ち ②手ゴロゴロ ④中継リレー ⑤8の字キャッチボール 	<p>☆本時のゲームでの動きをイメージしながら練習を選択し、取り組めるようにする。</p> <p>○課題を正確にとらえ、練習を選ぶことができたチームを称賛する。</p> <p>○動きのポイントをとらえ、練習に取り組むことができている児童を褒め、良い動きを広められるようにする。</p>

<p>展 開 30 分</p>	<p>10 作戦タイムの後、 メインゲームを行う。</p>	<p>☆一回目のゲームでの反省をもとに、パワーアップタイムで練習したことを生かせるようにする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>◆自分やチームの力、課題に見合った作戦や練習の方法を選んでいる。(観察・作戦ボード)</p> <p>◆自分や仲間の動きの変化や伸びなどのよさ、見つけた動きのポイントやコツを伝えている。 (観察・学習カード)【思考力、判断力、表現力等】</p> </div>
<p>整 理 5 分</p>	<p>11 片付けをする。 12 本時のまとめをする。 13 整理運動をする。 14 挨拶をする。</p>	<p>○素早く、安全に、協力して片付けができるようにする。</p> <p>○用具の準備を進んで行ったり、素早く行動したりしている児童を褒め、良い動きを広められるようにする。</p> <p>○めあてに対して、振り返ったことを個人・チームそれぞれ学習カードに記入させるようにする。</p> <p>○本時の振り返りを発表させ、次時への意欲を高める。</p> <p>○ゆっくりとした動作で、体全体をほぐすようにする。</p> <p>○健康観察を行う。</p> <p>○元気に明るく挨拶できるようにし、次時の学習に繋げる。</p>

(4) 場



8 本時の学習と指導 (6/7時) ※雨天 Ver.

(1) ねらい

- ・自分やチームの力、課題に見合った作戦や練習の方法を選択できるようにする。
- ・自分や仲間の動きの変化や伸びなどのよさ、見付けた動きのポイントやコツを表現できるようにする。

(思考力、判断力、表現力等)

(2) 準備

- ・バット (長) (短) ・軟式テニスボール ・プラスチックボール ・手袋 ・ビブス
- ・ティースタンド (静止型) (トス型) ・コーン ・マーカー ・雑巾 ・お手玉 ・作戦ボード
- ・学習カード ・筆記用具 ・掲示資料

(3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点 〔○指導 ◆評価規準☆研究との関わり〕 ◎感染拡大防止のための手立て
導	1 集合・整列・挨拶・服装チェック・健康観察をする。 2 前時の振り返りを行う。 3 準備運動・ストレッチ・補強運動をする。 ・素振り 4 準備をする。 5 本時のねらいを確認する。	○服装を整え、元気に明るく挨拶できるようにし、安全でメリハリのある学習ができるようにする。 ○単元としての繋がりを感じたり、活動の中で本時のねらいを意識したりできるように、確認をする。 ◎整列時は、近くの人と2m以上間隔を空けるよう指導する。 ○それぞれの動きのポイントをおさえている児童を称賛し、良い動きを広められるようにする。 ○用具の準備を進んで行ったり、素早く行動したりしている児童を褒め、良い動きを広められるようにする。
入	作戦を用意して、勝利しよう。	
10分	6 メラメラタイム(感覚つくりの運動)に取り組む。 ①8の字キャッチボール ②お手玉ダッシュ	○本時のねらいに迫る発問をし、児童が主体的に活動できるように促す。 ○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、肯定的な声掛けをしている児童を褒める。 ○運動のポイントをおさえて取り組めるように、意識できている児童を褒める。 ①8の字キャッチボール ・相手の正面に向かって投げる。 ・飛んでくるボールの正面に立って捕球する。 ・投げた後、全力で列の後方にダッシュする。 ②お手玉ダッシュ ・手を押し出すようにして、お手玉を弾き返す。 ・飛んだお手玉を全力で追い、ホームに戻す。 ・お手玉を飛ばした直後、全力で走り出す。

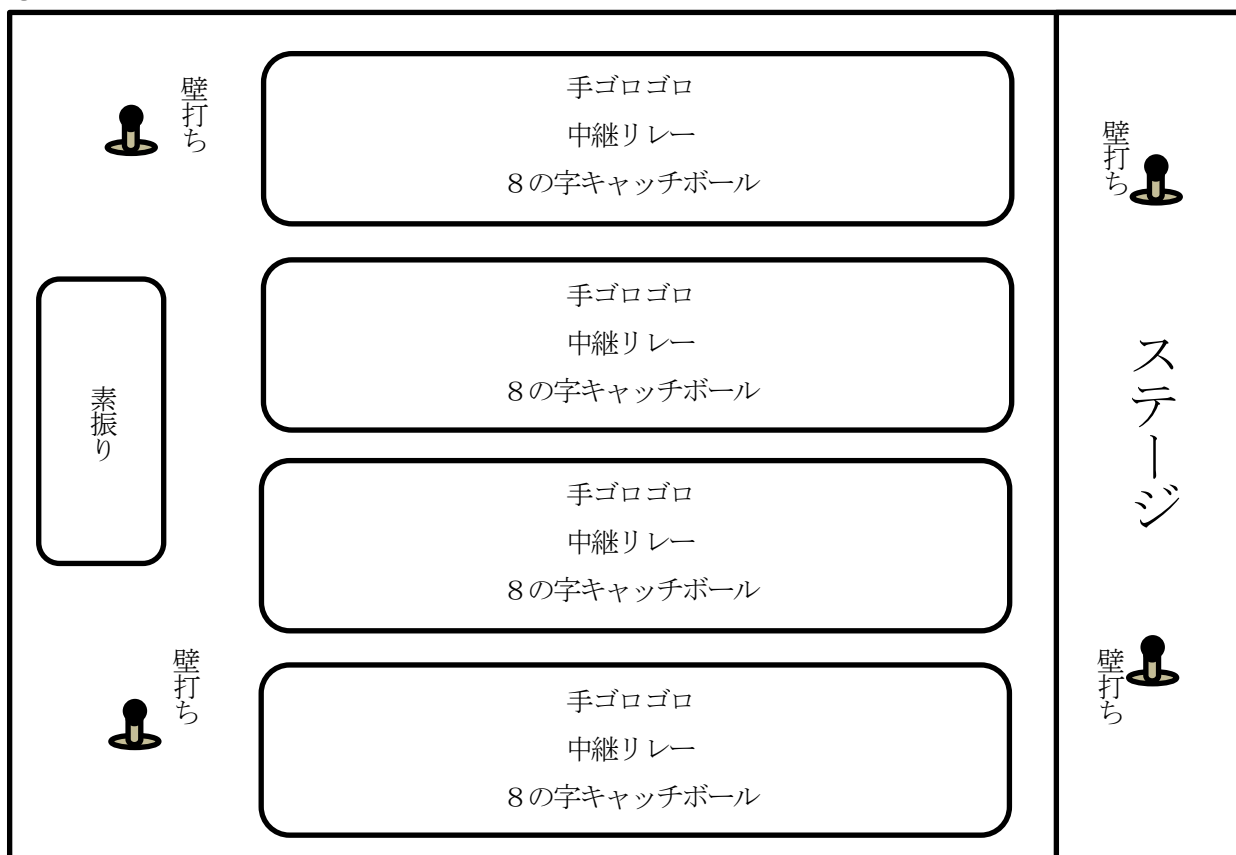
◎列の間隔を確保する

<p style="text-align: center;">展 開 30 分</p>	<p>7 作戦タイムの後、パワーアップタイムに取り組む。</p> <p>①壁打ち ②素振り ③手ゴロゴロ ④中継リレー ⑤8の字キャッチボール</p> <p>8 作戦タイムの後、メインゲームを行う。</p>	<p>☆前時のゲームでの動きをイメージしながら練習を選択し、取り組めるようにする。</p> <p>○課題を正確にとらえ、練習を選ぶことができたチームを称賛する。</p> <p>○動きのポイントをとらえ、練習に取り組むことができている児童を褒め、良い動きを広められるようにする。</p> <p>☆作戦ボードを用意し、守備のいないところを狙って打ったり、打者によって守備位置を変えたりする作戦を仲間とともに選べるようにする。</p> <p>◎作戦を立てるときは、間隔を空け、マスクを着用して話す。</p> <p>◎バットは備え付けの雑巾でグリップを拭いてから、使用するように徹底する。</p>
	<p>◇ルール◇</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3～4人1チームで行う。 ・ティースタンドとバットは選択できる。 ・打ったバットは、カラーコーンに入れる。 ・三振はなし。 <p>☆守りチームは、打球をアウトまで繋ぎ、アウトがホームコーンに入れたらアウト。</p> <p>☆攻めチームは、満塁状態で打撃を始める。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・攻めチームは、アウトになるか、打者が一周するまで走塁を続ける。 ・ホームコーンに入れたお手玉の数だけ点を得る。 ・打者一巡でチェンジする。 <p>◎バットを使う前に、グリップを雑巾で拭く。</p> <p>◎守りは、手袋をつける。</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>【攻撃の作戦】</p> <p>①バットの種類 ②打つ強さや方向</p> <p>【守備の作戦】</p> <p>①守備の配置 ②守備の位置 ③中継やカバーの分担</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>△努力を要すると判断される状況 (C) 児童への指導の手立て</p> <ul style="list-style-type: none"> ・これまでの自分の守備や打席をイメージさせ、どうされるのが嫌だったか考えることができるよう助言する。 ・作戦を考えた作戦ボードを提示し、実際の状況を想起させ、自分やチームの課題を見付けられるようにする。 ・こうしたらうまくいかないということを見つけさせ、動きのポイントをとらえられるようにする。 <p>○十分満足できると判断される状況 (A) の児童の具体的な姿</p> <ul style="list-style-type: none"> ・守備位置を予想し、狙って打つ場所について考えたり、打者の特徴をとらえ、前後左右への守備位置の移動について考えたりして、作戦を立てている。 ・試合の状況を説明しながら、自分やチームの課題を明らかにし、それに見合った練習を提案している。 ・試合中の仲間の動きのよさを伝えたり、練習の中で動きのポイントを示したりしながら取り組んでいる。 </div> <div style="border: 2px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ◆自分やチームの力、課題に見合った作戦や練習の方法を選んでいる。(観察・作戦ボード) ◆自分や仲間の動きの変化や伸びなどのよさ、見付けた動きのポイントやコツを伝えている。(観察・学習カード) 【思考力, 判断力, 表現力等】 </div>

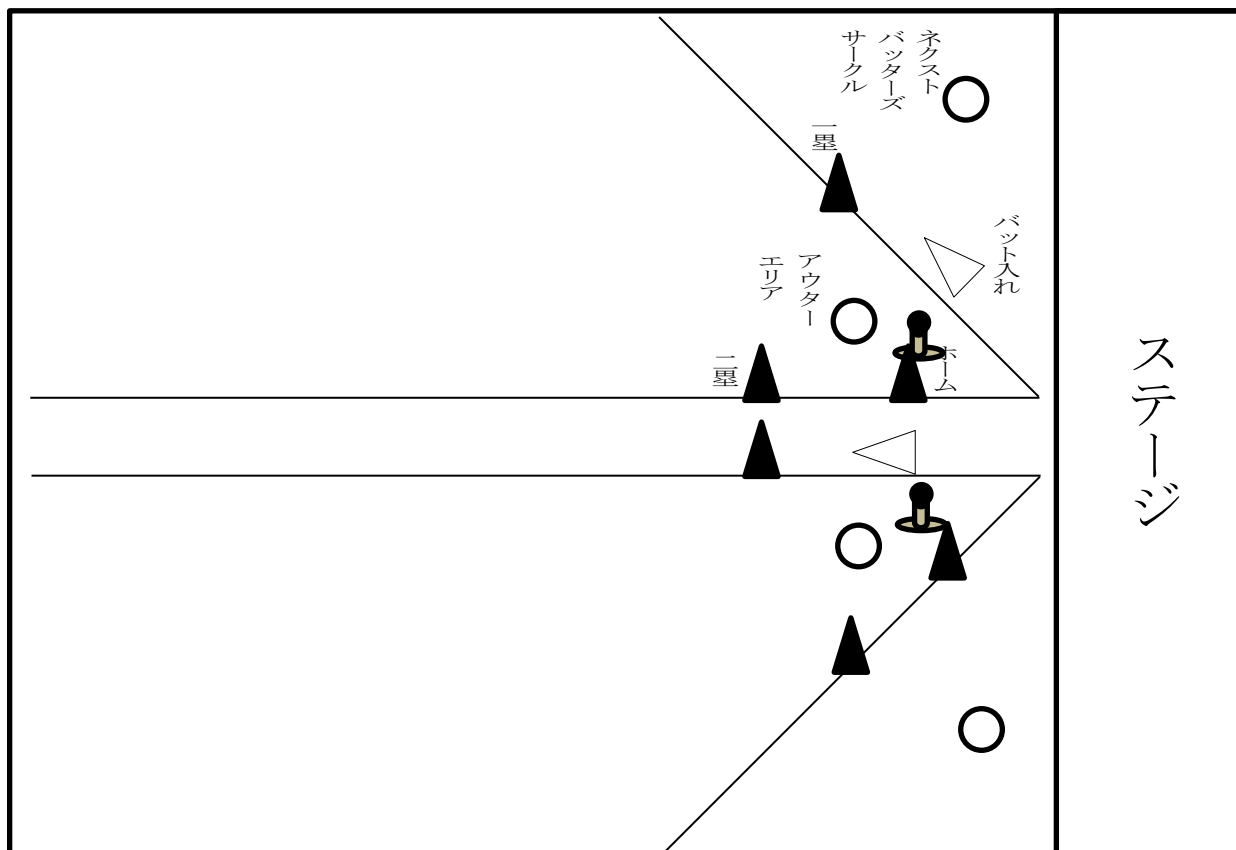
整 理 5 分	9 片付けをする。	<p>○素早く、安全に、協力して片付けができるようにする。</p> <p>○用具の準備を進んで行ったり、素早く行動したりしている児童を褒め、良い動きを広められるようにする。</p>
	10 本時のまとめをする。	<p>○めあてに対して、振り返ったことを個人・チームそれぞれ学習カードに記入させるようにする。</p> <p>○本時の振り返りを発表させ、次時への意欲を高める。</p>
	11 整理運動をする。	<p>○ゆっくりとした動作で、体全体をほぐすようにする。</p> <p>○健康観察を行う。</p>
	12 挨拶をする。	<p>○元気に明るく挨拶できるようにし、次時の学習に繋げる。</p>

(4) 場

①パワーアップタイム



②ゲーム





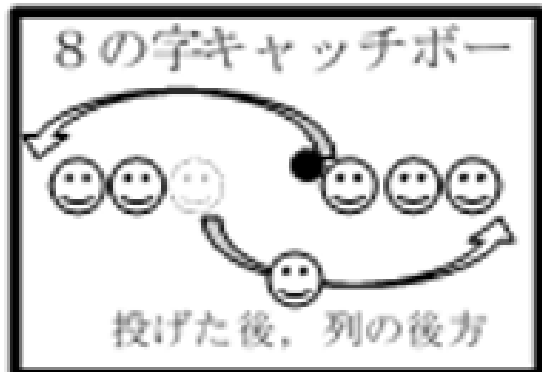
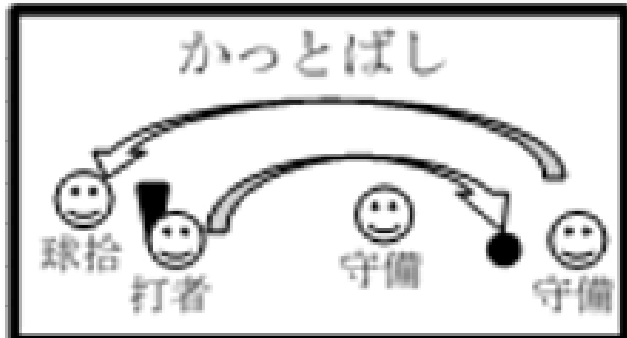
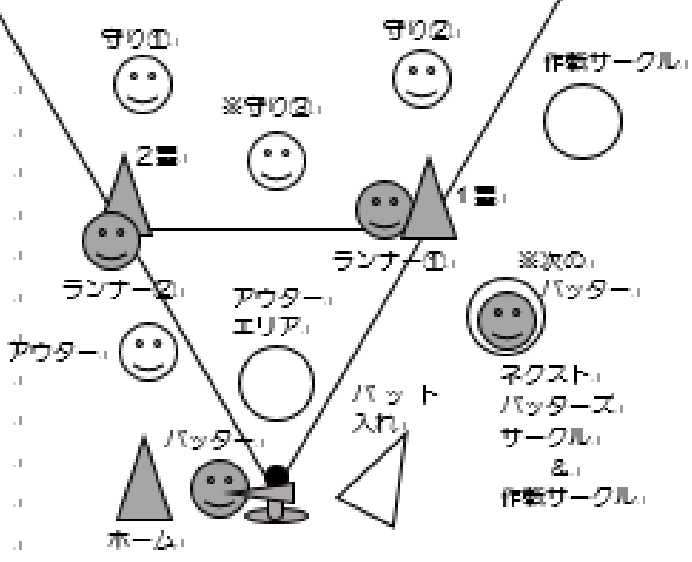
時間	めあて	ゲーム①の 作戦名	チームの課題	ゲーム②の 作戦名	チームの振り返り
			選んだ練習		個人の振り返り
①	学習の見通しをもち、安全に気を付けて協力して運動しよう。	作戦		作戦	
②	前に強く、ボールを飛ばそう。	作戦		作戦	
③	相手に向かって、まっすぐ投げよう。	作戦		作戦	
④	飛んできたボールを正面でとろう。	作戦		作戦	
⑤	ボールをつないで、アウトをとろう。	作戦		作戦	
⑥	作戦を用意して、勝利しよう。	作戦		作戦	
⑦	学んだことを生かして、TBCで優勝しよう。	作戦		作戦	この単元を振り返って

ティールール

ゲームの流れ

- ①整列し、あいさつする。
- ②攻めチームと守りチーム、それぞれ配置につく。
- ③1人ずつ順番に打つ。
ローテーションを守って移動する。
- ④全員打ったら、チェンジ。
- ⑤どちらのチームも1回ずつ攻撃したらゲーム終了。
- ⑥整列し、あいさつする。
- ⑦チームごとに集まり、振り返りをする。

4人対4人の場合(3人の場合※がなし)

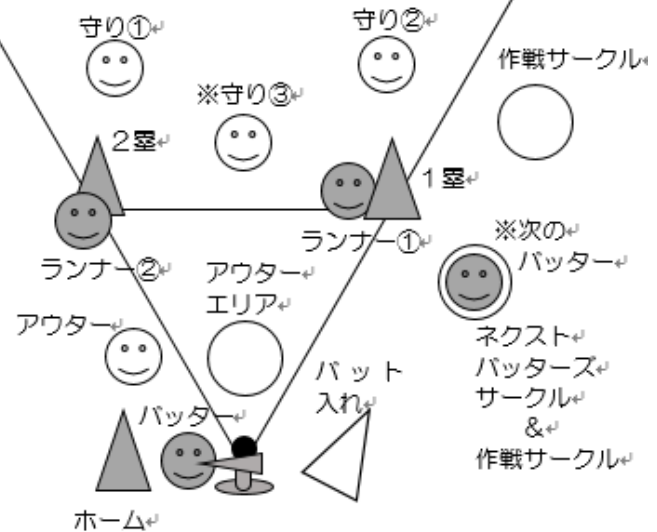


ホームラン競争

ゲームの流れ

- ①整列し、あいさつする。
- ②攻めチームと守りチーム、それぞれ配置につく。
- ③1人ずつ順番に打つ。
ローテーションを守って移動する。
- ④全員打ったら、チェンジ。
- ⑤守りは、ボールをとったら大きな声で「キャッチ！」と言う。
- ⑥かけ声があるまでに、入れたお手玉の数が得点になる。
- ⑦どちらのチームも1回ずつ攻撃したらゲーム終了。
- ⑧整列し、あいさつする。
- ⑨チームごとに集まり、振り返りをする。

4人対4人の場合（3人の場合※がなし）



投げ野球

ゲームの流れ

- ①整列し、あいさつする。
- ②攻めチームと守りチーム、それぞれ配置につく。
- ③1人ずつ順番に投げる。
ローテーションを守って移動する。
- ④全員投げたら、チェンジ。
- ⑤守りは、ボールをとったらホームにもどしてアウトにする。
- ⑥かけ声があるまでに、入れたお手玉の数が得点になる。
- ⑦どちらのチームも1回ずつ攻撃したらゲーム終了。
- ⑧整列し、あいさつする。
- ⑨チームごとに集まり、振り返りをする。

