



第5学年3組 体育科学習指導案

令和5年11月17日(金)第5校時 運動場
在籍児童数 男子13名女子13名 計26名
三郷市立彦成小学校 教諭 松川 奈央

1 単元名 「打ってGO! アタックティーボール」(ボール運動・ベースボール型)

2 運動の特性

(1) 一般的特性

- ベースボール型は、攻守を規則的に交代し合い、ボール操作とボールを持たないときの動きによって一定の回数内で得点を競い合うことを課題とした運動である。
- 攻撃面では、ボールを打つことにより、多くの得点をするところ楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。
- 守備面では、チームで協力して、失点を少なくするところ楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。

(2) 児童から見た特性

ティーボールの楽しさや喜びを感じる要因	ティーボールを遠ざける要因
<ul style="list-style-type: none">・遠くまで打てたとき。・狙ったところに打てたとき。・打ったり、捕ったりしてチームが得点したとき。・ボールをキャッチできたとき。	<ul style="list-style-type: none">・うまく打てないとき。・キャッチできないとき。・ルールが分からないとき。

3 児童の実態

(1) 知識及び技能

4年生でベースボール型ゲームとしてティーボールの学習を行っている。手や用具でボールをフェアグラウンド内に打つこと、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、守備の隊形をとって得点を与えないようにすることに重点を置いて取り組んだ。また、攻守が入り混じらず、かつ三角形のコートで行い、向かってくるボールの正面に移動し、捕球すること、そして、守備の隊形をとってゲームを行った。守備の行い方は理解して取り組んでいた児童が多く見られたが、中にはルールが難しかったと感じていた児童もいた。全校運動や休み時間の様子を見ていると送球はスムーズに行うことができているが、捕球に関しては、姿勢の準備ができておらず反応できていなかったり、手だけで捕ろうとするため、キャッチすることができなかつたりする児童が多く見られた。

本単元を進めるにあたって実態調査を行った。

●技能実態調査 (調査日：令和5年7月19日 調査人数：26名)

①打球：1人3球、当たらなくても1球と見なす ◎思いっきり打って当てることができている、○当てることはできる、△当たっていない
②捕球1：1人3球、ゴロ ◎正面のボールも左右に振ったボールも正面に入って捕ることができる ○正面のボールは捕ることができる、△手だけで捕球している
捕球2：1人3球、フライ ◎前後に移動し捕ることができる、○手だけで捕りに行く、△捕ることができない
③送球：新体力テストでのソフトボール投げの結果

番号	打球	捕球1	捕球2	送球(m)	番号	打球	捕球1	捕球2	送球(m)
1	◎	◎	◎	25	14	○	◎	◎	29
2	△	○	○	15	15	○	◎	◎	24
3	△	○	○	12	16	○	◎	○	19
4	△	△	△	10	17	△	△	△	9
5	○	○	○	11	18	△	△	△	13
6	△	○	○	16	19	○	○	△	10
7	○	◎	◎	17	20	△	◎	◎	19
8	◎	◎	◎	21	21	△	○	△	13
9	◎	◎	○	14	22	○	◎	△	14
10	○	◎	△	21	23	○	◎	○	19
11	○	◎	△	18	24	○	○	○	17
12	◎	◎	◎	21	25	◎	◎	◎	24
13	○	○	○	22	26	○	◎	○	14

打つ技能においては、思いきりバットを振る児童が少なく、打つことに自信がないため当てに行くフォームになっていると考えられる。また、肘を曲げたまま打つ、体重移動ができないなど、正しいフォームができない児童も多く見られた。

捕る技能においては、正面に入るために左右の移動はできるが前後に移動する動きが間に合わなかったり、捕球の姿勢が整わなくてボールを逃してしまう児童や、ボールを上からつかむようにして捕る児童が見られた。

●体力の実態（新体力テストの結果より）

	項目	握力	上体起こし	長座体前屈	反復横跳び	20mシャトルラン	50m走	立ち幅跳び	ボール投げ
男子	本学級平均値	17.31	29.62	41.31	47.62	56.92	9.32	162.46	18.92
	R4 県標準値	16.66	22.06	35.37	44.91	58.10	9.26	157.30	21.65
	県標準値との比較	○	○	○	○	×	×	○	×
女子	本学級平均値	16.54	26	45.46	46.54	48.77	9.47	161.69	15.54
	R4 県標準値	16.46	21.48	40.13	43.17	48.46	9.48	152.05	14.01
	県標準値との比較	○	○	○	○	○	○	○	○

(2) 思考力、判断力、表現力等

4年生で行ったベースボール型ゲームでは、守備において相手に合わせて守る位置を工夫したり、アウトを早く取るための簡単な作戦を選んだりした。また、学習が進む中でクラスの実態に合わせて、メインゲームを楽しめるようにルールを変更する経験もしている。

1学期に行った鉄棒運動では、ペアやグループを固定しなくても、お互いの姿をよく見て、こつを伝え合う児童が多く見られた。しかし、技能低位の児童は、伝え合いにやや消極的な様子がうかがえた。また、走り幅跳びでは、見る視点を明確にしないと伝え合いが停滞する場面が見られた。自分の課題を解決するため場を工夫したり、友だちに声をかけて見合ったりする様子は見られたが、やみくもに取り組む児童も中にはいた。

(3) 学びに向かう力、人間性等

愛好的態度	1学期に行った鉄棒運動では、さらに上の段階を目指そうと粘り強く取り組むことができる児童が多く見られた。しかし、運動が苦手な児童が、活動に消極的になる場面が見られた。
公正・協力	授業では、ルールやマナーを守って運動することができる児童が多いが、休み時間は自分優位になるような発言も見られた。
責任・参画	役割分担を明確にすることで、場の設定や用具の片付けなどスムーズに行うことができた。しかし、良かれと思って勝手に人の仕事まで行ってしまふ児童も見られた。
共生	友達の動きをよく見て、話し合いを活発に行うことができる。また、友達のいい動きや取組を素直に認め、友達に紹介することができる児童も見られた。
健康・安全	使用する用具などを片付けたり、場の整備をしたりなど、積極的に動くことができる児童が多く見られる。用具の安全においては、夢中になるばかりに自分のことを考え、試技の前の掛け声を言わなかったり、用具の位置がずれていてもそのまま行ったりなど注意がそれてしまう児童も見られた。

●意識調査 ※調査日：7月19日(火) 調査人数：26名 (○は回答が多かったもの)

調査項目	はい	どちらかといえば はい	どちらかといえば いいえ	いいえ
① 体育の授業は好きですか	23人	0人	3人	0人
【理由】 ・動くことが好きだから ・みんなのできるようになったら嬉しいから ・楽しいから				
② ボール運動は好きですか	15人	6人	1人	1人
【理由】 ・腕を動かせるから ・友達と教え合えるから ・みんなと協力してできるから				
③ ティーボールは好きですか	21人	3人	1人	1人
【理由】 ・バットを振りたい ・コツをつかみながらやるのが楽しいから ・やり方が分かると楽しいから ・4年生でやって楽しかったから ・1人ではできず、みんなのできるから △ボールをとるのがこわいから				
④ ボールを投げることは好きですか	24人	0人	2人	0人
【理由】 ・記録が伸びるから ・遠くに飛ばせたときに達成感があるから ・肩の力がつくから △投力があまりないから				
⑤ ボールを捕ることは好きですか	15人	1人	9人	1人
【理由】 ・キャッチボールが好きだから △顔に当たったら怖いから △あまりできないから △けがをしそうだから				
⑥ バットでボールを打つことは好きですか	17人	5人	2人	2人
【理由】 ・高く飛ぶとうれしいから ・投力はないけど、バットで遠くに飛ばすと気持ちいいから △うまく当てるのが難しいから ・うまく飛ぶとうれしいから ・あまりやらないから				
⑦ 野球やソフトボールをテレビなどで観ますか	10人	4人	3人	9人
⑧ 体育の授業で「楽しい」と思うのはどんなときですか。 ○みんなで協力してやっているとき ・体を動かしているとき ・お手本になったとき ・目標を超えたとき ○新しく何かができるようになったとき ・記録が伸びたとき ・技がうまくいったとき				

体育の授業は好きであると回答していてもティーボールの授業が好きですかという質問に対して、どちらかと言えばいいえまたはいいえと答えている児童が見られた。ボールを捕ることに苦手意識をもっている児童が多い反面、投げるのが好きだと答えている児童も多く見られた。打つことに関しては、気持ちよく当たった経験がある児童が好きと答えている傾向にあった。質問⑦に関しては、あまり野球やソフトボールが身近なスポーツではないことが明らかになった。質問⑧の体育の授業で楽しいと思うことに多くの児童が、みんなで協力してやっているとき、できるようになったときと回答していた。チームでの関わり合いや成功体験が体育好きに大きく関わると考えられる。

4 教師の指導観

(1) 知識及び技能

自分の打つ場面が保障されているので全員に得点するチャンスがあり、一人ひとりが主役になることができるのがティーボールの特性である。その特性を味わわせるために、本授業では、「思いきり打って進塁し、得点を取ることを単元のねらいとする。しかし、児童の実態調査から個人のボール操作が身に付いておらず、思いきりティーボールに取り組むことができない児童が多く、それによってティーボールの特性を十分に味わうことができなかつたり、チームの中で連携してプレイする中での障壁になってしまつたりすることが考えられる。また、守備の場面では、チームで連携することによって得点されることを阻止することができるので、捕球したり送球したりするボール操作と守備の隊形を取るなどのボールを持たないときの動きも、できなければゲームは成り立たない。そのため、単元序盤で「①全力で打撃し、全力で走塁すること」「②打球方向に移動し、捕球すること」の2つの動きに重点を置き、身に付けさせる技能として学習を進める。また、守備の隊形を取るなどのボールを持たないときの動きは、単元中盤に学習する。

まず、これらに必要な技能を身に付けさせるためにスキルアップタイムで最低限の技能の習得を保証する。思いきり打つ気持ちよさを味わわせる「アタックバッティング」では、たくさんのボールを打たせて、遠くに飛ばす感覚を養いたい。うまく当てるのが難しいと感じている児童もいるため、たくさん打つことでだんだんとコツをつかみ、ボールの芯を捉えて、バットに当たったときの気持ちよさを味わうことができるようにする。第4時から、方向を変えて打つ意識を持たせるために、コートにグリットを引き、ゾーンごとに毎時間ランダムで得点を変えることで、自然と打ち分ける意識をもち、取り組むことができるようにする。「GO!スロー」では、的に向かって投げることで、ねらった位置に送球することができるようにする。塁間の距離からも投げられるようにすることで遠くにでもねらって投げる感覚を養うことができるようにする。また、ボールを捕ることに困難を感じている児童が多いことから、「ぱくっとキャッチ」で捕球技能を向上させる。さらに、捕球したボールを半身の形から送球できるようにし、ゲームの中で活かすことができるように捕ってすぐ投げる感覚も身に付けさせたい。

また、ボール操作の技能が身に付いていない児童が多いことから、単元前半(第1時~第3時)に、打つ・投げる・捕ることについての技能をおさえることで、メインゲームでの技能が身に付いていないことによるゲームの停滞を防ぐことができるようにする。単元中盤から後半(第4時~第9時)にかけては、攻撃に重きを置く中でも守備についての学びの時間をとることで、メインゲームでの混乱を防ぐようにする。

さらに、ルールとして常に一塁に走者がいて、進塁できるのはこの1人のみとする。これにより守備の判断の複雑化を防ぎ、思考することを減らしていきたい。また打者は打撃に集中できるため、よりねらったところに打つことができるようにする。

(2) 思考力、判断力、表現力等

特に「自己やチームの特徴に合った作戦を選んだり、考えたことを他者に伝えたりすること」を重点に置き学習を進めていく。本授業においての作戦は、攻撃（打つ方向・打順）と定義し学習を進める。スキルアップタイムを行う中で、自分がどこに打つのが得意であるか、得点を集計し、チームカルテに蓄積することで、自己やチームの特徴を捉えられるようにする。それを基に、チームとしてどこに打つのが得意か、どの打順で打てば得点につながるか、チームの作戦を立てられるようにする。作戦は、打つ方向・打順を考えることに絞られているため、広がりは見られにくいと考える。第6時に作戦を考える前に例として、第5時で下のような例を提示し、知る時間を確保する。そのうえで、自分は何が得意であるか、何が苦手であるかを把握し、チーム内でざっくばらんに話す中で、よりチームに合った作戦を立てられるようにしていきたい。

例) 作戦①
児童A：あまり打つのが得意でない 児童B：走るのが得意 【打順】 B → A (Aが打つときにBが一塁にいるようにすることで速く走ってもらって一点でも入るようにしよう作戦) 【ざっくばらんな関わり合い】 「児童Aは思いっきり右に飛ばすから、児童Bはとにかく早く走って！」
例) 作戦②
児童C：打つのがとても得意 児童D：走るのが得意 【打順】 D → C (Cが打つときにDが一塁にいることで一点でも多く稼ごう作戦) 【ざっくばらんな関わり合い】 「児童Cは思いっきり打つから、児童Dも思いっきり走ってたくさん点をとろう！」

さらに、守備については、中に二人、外に二人と型を提示し、位置については臨機応変に変えてもよいこととし、攻撃の作戦に重きを置いてゲームができるようにする。

また、ゲームをしていく中で攻撃の作戦が上手くいくようになるとチームによっては守備についての課題が見えてくる場合もあると考える。あくまでも作戦は攻撃で考えさせるが、単元後半においてはチームの特徴に合わせた話合いを行っていくことが望ましいと考え、学習を進めていきたい。

(3) 学びに向かう力、人間性等

すべての児童が「思いっきり打つ楽しさ」や「チームで協力して得点する喜び」を味わうことができるように教材・教具の工夫をする。まず教材として、ルールを工夫する。打者は走塁せず、常に一塁に走者をおいてその人のみが進塁できることとする。打者は打撃に集中できるとともに、チームとして走者と打者の間の関わり合いがうまれることで、よりチームで協力して取り組む意欲をもたせたい。また、思いっきり打つ楽しさを味わわせるため、バットだけではなく、ラケットも選択肢として与える。それによって、全ての児童が思いっきり打ち、打つことの楽しさを感じることができるようになりたい。また、ティーボールでは、攻撃側の際に仲間を見ている時間が生まれる。仲間の打った位置をチームカルテに書き込みをしていくことで、作戦タイムでの話し合いが活発になるようにする。また、守備の作戦はないが、守備位置がスムーズに決められるように、ボードを使い、視覚的にも明確になるようにする。みんなで協力してやるのが楽しいと感じている児童も多くいるので、全員が話す材料を持てるようにし、話し合いに貢献しようとする態度を養いたい。

また、オリエンテーションで全員が楽しく授業を進めていくためにはどうすればよいかを考えさせ、児童から出てきた言葉から安全面や授業での約束を決めさせることで、一人一人が意欲的に授業に臨めるよ

うにする。そして、チームでミスしても互いに励まし合ったり、認めあったりするために試合前に円陣を行ったり、声掛けの約束事を決めたりすることで、温かい雰囲気の中で学習を進められるようにしたい。一方で、勝利にこだわりすぎるゆえに揉め事が発生することも考えられる。オリエンテーションではもちろん、作戦が関わってくる第5時に、勝敗を受け入れること、仲間を認めることについて指導をすることで、全力で試合をし、仲間を称える気持ちをもつことによって気持ちよく授業を終わることができるようにする。

5 彦成小と研究との関わり

【研究主題】 気力あふれる児童の育成

～運動好きを増やし、目標や困難に立ち向かう力を育む実践を通して～

【仮説】①「価値あるざっくばらんな関わり合い活動」を取り入れた授業を行えば、多様な資質・能力が育まれ、運動大好きな児童を育成することができるであろう。

※仮説②「②教科外での体育的活動を充実させれば、成功体験を積み重ねられ、目標や困難に立ち向かう児童を育成することができるであろう。」は教科外体育のことなので、授業では検証しない。

<手立て> 「価値あるざっくばらんな関わり合い活動」を取り入れた授業

本單元においての「価値あるざっくばらんな関わり合い」の定義について

価値あるざっくばらんな関わり合い活動は、個別最適な学びと協働的な学びが相互に関わり合って主体的・対話的で深い学びが行われている活動である。

そこで、本單元においての「価値あるざっくばらんな関わり合い活動」のゴール像を、勝利につなげるために、自分やチームの仲間の特徴（得意・苦手な動き）を認め伝え合い、それを活かして作戦を立てるなどの学習に取り組む姿【協働的な学び（仲間との関わり合い、高め合い）】＋自分の特徴を理解し、自分に合った教具を選択したり、特徴を把握したりし、それを活かしながら学習に取り組む姿【個別最適な学び（自己内対話）】姿とする。

○「児童が必要感をもつ」教師の働きかけ

- ・「価値あるざっくばらん」を完成させる単元計画

単元序盤（第1時～第3時）：基本技能（打つ・投げる・捕る）についての知識を習得

単元中盤（第4時）：守備についての知識習得

単元終盤（第5時～第9時）：チームに合った作戦を選択

- ・「価値あるざっくばらん」にせまる学習の流れの確立

ねらいの確認→兄弟チームでの確認・練習→全体で確認→兄弟チームで確認練習

ねらいの確認でねらいにせまる効果的は発問をすることで、その後の練習で関わり合いながら考えられる時間・話し合う時間を設けることによりざっくばらんの素地を醸成

- ・児童に考えさせる効果的な声かけ

毎時間、運動量を確保しつつ、対話的な学びを加速させるためにも、発問を工夫する。

ねらいにせまる発問（一例）

第1時：「全員で楽しくティーボールをするためには、どうすればよいかな。」

第2時：「たくさん点を取るためにどのように打てば遠くに飛ばすことができるかな。」

第3時：「正確にボールを捕って投げるためにはどうすればよいかな。」

第4時：「はやくアウトゾーンに運ぶにはどうすればよいかな。」

第5時：「勝ちにつながる作戦を考えるために、仲間の特徴を知ろう。どんな特徴があるかな。」

第6時：「自分の特徴やチームの特徴に合った作戦を考えよう。特徴を活かすにはどんな作戦を立てようか。」

第7時：「試合で試してどうだった。うまくいかなかったところを修正して、前回立てた作戦をしっかりとワーアップさせよう。」

第8時：「作戦はパワーアップできたかな。今日はその作戦を成功させよう。」

第9時：「チームで作戦を実行して、彦成甲子園を楽しもう。」

○「児童が必要感をもつ」教材・教具の工夫

・作戦を実現しやすいルール（教材）

作戦が実現しやすくなるように、作戦を攻撃場面と限定し、走塁者と打者を分け、ゲームを進める。

・作戦を活かし、勝ちたくなるしかけ

単元終わりのトーナメント方式に行う彦成甲子園に向けて、毎時間の試合の意欲向上としてトロフィーをわたし、意欲の向上を図る。

・I C Tを活用した集計表（教具）

スキルアップタイム「アタックバッティング」で、点数集計をすることで個人の伸びを可視化できるようにする。また作戦を立てる際に、自分の得意な打球方向も分かるようにすることで、根拠をもって作戦を立てられるようにする。

・自分に合ったティースタンド・バットを選択（教具）

カラーコーンに塩ビ管カバーを差す簡易的なティーを用いることで、児童が自分に合った高さのティーを選択できるようにする。また、思いっきり打たせたいという願いから、バットだけでなく、ラケットを用意し、全ての児童が打つ楽しさを味わうことができるようにする。

6 単元の目標

- (1) ティーボール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、ティーボールをす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。 〈思考力、判断力、表現力等〉
- (3) ティーボールに積極的に取り組み、ルールを守り助け合って練習やゲームをしたり、ゲームの勝敗を受け入れたり、仲間の考えを認めたり、場や用具の安全に気を配ったりできるようにする。 〈学びに向かう力、人間性等〉

7 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 ティーボールの行い方や作戦について、言ったり書いたりしている。 ② ボールを思いっきり打ったり、ベースに向かって全力で走ったりすることができる。 ③ ボールの正面に移動して、投げたり、捕ったりすることができる。 ④ 守備の隊形をとって得点を与えないようにすることができる。	① 自己やチームの特徴に応じた作戦を選ぶことができる。 ② 選んだ作戦を実践したときのよさや課題を伝えることができる。	① ティーボール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、仲間と助け合って運動しようとしている。 ③ 勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたりしようとしている。 ④ 用具の準備や片付けで分担された役割を果たそうとし、場や用具の安全に気を配っている。

8 単元の計画

(1) 領域（ゲーム・ボール運動）の取り上げ方

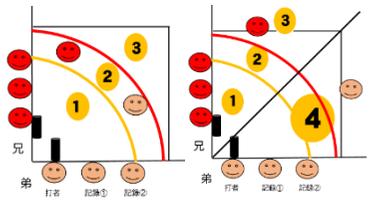
運動／学年	第2学年	第3学年	第4学年	第5学年	第6学年
ゴール型ゲーム・ゴール型	6時間	10時間	19時間	9時間	10時間
ネット型ゲーム・ネット型			9時間		9時間
ベースボール型ゲーム・ベースボール型	10時間	9時間		9時間	

(2) 領域の内容（ベースボール型ゲーム・ベースボール型）と目指す動き

学年	内容	目指す動き
2	キックベースゲーム	<ul style="list-style-type: none"> ・攻めの時に、おもいきりボールを蹴ること ・守りの時に、ボールが跳んだり、転がったりしてくる方向に入る
3	ティーボール	<ul style="list-style-type: none"> ・手や用具でボールをフェアグラウンド内に打つこと ・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
5	ティーボール	<ul style="list-style-type: none"> ・バットや用具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 ・守備の隊形をとって得点を与えないようにすること

※令和4年度に年間指導計画を改定。そのため、現5年生は前の年間指導計画に沿って4年生でティーボールの学習を行っている。また、4年生では、守備の隊形をとって得点を与えないようにすることに重点を置き、学習を進めている。

(3) 指導と評価の計画 (時間扱い) 本時は○印 6 / 9

時間	1	2	3	4	5	⑥	7	8	9	
ねらい	学習の見直しをもち、安全に気をつけ、協力して運動しよう	打ち方を知ろう	投げる・捕るの動きを知ろう	チームの仲間と協力して、得点されるのを防ごう	作戦を知ったうえで仲間の特徴を見付けよう。	自己やチームの特徴に合わせて、作戦を立てよう	作戦を実践したときの課題を伝え合い、作戦を修正しよう	修正した作戦を実践しよう	今までの学習をいかし、チームで考えた作戦を実行して彦成甲子園に取り組もう	
指導内容	<ul style="list-style-type: none"> 学習の進め方 約束の確認 準備、片付けの仕方 安全指導 試しのゲーム 	<ul style="list-style-type: none"> 立つ位置 バットの握り方 スイングの仕方 	<ul style="list-style-type: none"> ボールの握り方 体重移動 手の形 	<ul style="list-style-type: none"> チーム分析カルテの使い方 中継の仕方 カバーの入り方 	<ul style="list-style-type: none"> 作戦の提示 自己やチームの特徴の見つけ方 勝敗を受け入れること 	<ul style="list-style-type: none"> 作戦の選び方 	<ul style="list-style-type: none"> 作戦の修正の仕方 見つけた特徴や課題の伝え方 	<ul style="list-style-type: none"> 作戦の実践の仕方 見直しの仕方 	<ul style="list-style-type: none"> 作戦の実践の仕方 規則を守ること 友達やチームの成長を認めること 	
学習過程	1 集合・整列・挨拶をする。 2 準備運動をする。									
	3 本時のめあてを確認する。 4 単元の学習内容を確認する。 ・準備や片付けの方法 ・単元のめあて ・円陣コール 5 スキルアップタイムを行う。 ・アタックバッティング ・GO!スロー ・バクっとキャッチ 6 試しのゲームを行う。 7 用具の片付けをする。 8 全体で本時のまとめをする。 9 整理運動・挨拶をする。	3 場の準備をする。 4 スキルアップタイムを行う。 ① アタックバッティング (1分×5) ○思い切り打つ感覚を養う 第1時～第3時 遠くに飛ばす意識をもたせる 第4時～第9時 打ち分ける意識をもたせる 						② GO!スロー (1分×2) ○ねらって投げる感覚を養う 8・10・15M (塁間は15M) のラインからのめをねらって投げる		③ バクっとキャッチ (1分×2) ○正面に入って、捕球する技能を身に付ける 前後左右に動いて捕球し、ペアに送球する
		6 兄弟チームで確認を行う。 第2時:「打つ」の技能の習得 第3時:「捕る」「投げる」の技能の習得			5 本時のねらいを確認する。 6 兄弟チームで練習を行う。 第4時:守備(中継・カバー)の動きの練習 第5時:作戦を知り、自己やチームの特徴を見付ける 第6時:自己やチームに合った作戦を考える 第7時:選んで実践した作戦の修正・練習 第8時:作戦を実践し、プチ修正 ・兄弟チームで作戦に合った練習を行う					
		7 メインゲームを行う。 ・アウトゾーンは4か所 ・チーム全員打ったら交代、時間制(表4分30秒・作戦タイム1分・裏4分30秒) ・アウトを取られるまで加算 (一塁にいる人のみ進塁する。ベースを踏むごとに1点、二巡まで回ることができる。最大得点7点)								
	8 用具の片付けをする。 9 全体で本時のまとめをする。 10 整理運動・挨拶をする。									
評価計画	知・技		②	③	④	①			②	
	思・判・表態	①④	②				①	②	②	
	方法	観察	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	
	場面	6・7	6・7	6・7	6・7	6・7	6・7	6・7	6・7	

9 本時の学習と指導（6／9時）

(1) ねらい

自己やチームの特徴に応じた作戦を選ぶことができるようにする。 〈思考力、判断力、表現力〉

(2) 準備

- ・ウレタンソフトボール ・新聞紙ボール ・カラーバット ・ラケット ・得点板 ・ホームベース
- ・ケンステップ ・ビブス ・タブレット ・学習カード ・ストップウォッチ ・スピーカー

(3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点（○指導 ◆評価規準）
導入 10分	<p>1 集合、整列、挨拶をする。</p> <p>2 準備運動をする。 ・30秒鬼ごっこ ・屈伸・アキレス腱・手首足首 ・肩回し・腰のストレッチ</p> <p>3 場の準備を行う。</p> <p>4 ドリルゲームを行う。 (1) アタックバッティング (1分×5) (2) GO!スロー (3) パクっとキャッチ (1分×2) ※(1)(2)の後は片付けタイムで一斉にボール拾いをする</p>	<p>○素早く集合・整列し、気持ちよく学習が始められるようにする。</p> <p>○前時に頑張った児童を称賛、振り返りから本時の見通しを持たせる。</p> <p>○一つ一つの動きを正確に行い、本時で使う部分を重点的にほぐすようにする。</p> <p>○安全に素早く場の準備ができるように声かけを行う。</p> <p>○ティーボールに必要なボール操作技能を確実に身に付けられるよう、毎時間行う。</p> <p>○ねらいを意識して行えるように声かけをしたり、称賛したりする。</p> <p>○素早く協力してボールの片付けをすることで、時間がうまれることを意識させる声かけし、積極的に動いている児童を称賛する。</p>
展開 28分	<p>5 本時のねらいを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;">自己やチームの特徴に合った作戦を考えよう。</div> <p>6 兄弟チームに分かれて練習を行う。 (1) 作戦タイム(3分) (2) 兄弟チームでの確認。 (作戦を共有し、実際に動いて確認)</p> <p>7 メインゲームを行う。 (1) 前半4分30秒</p>	<p>○チームカルテなどをもとに、自分たちの特徴を想起させ、作戦(打つ方向・打順)が決められるようにする。</p> <p>○ざっくばらんに自分の得意や苦手を言うことができるように、仲間でカバーし合えることができるチームが得点や勝利につながることを伝える。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto;">◆自己やチームの特徴に応じた作戦を選んでいる。 (観察・学習カード)【思考・判断・表現】</div> <div style="border: 2px dashed black; padding: 10px; margin: 10px auto;"> <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"> ・チーム分析カルテや作戦ボードを使って、自分の役割を再度確認できるようにする。また、一緒に伝え合いを行う。 <p>◎十分満足できると判断される状況(A) 児童の具体的な姿</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チーム分析カルテや相互評価をもとに明確な根拠をもって作戦を考え、仲間にも意見を聞きながらチームとしての作戦を立てる。 </div> <p>○実際に動く中で、ワンプレイごとにアドバイスをし、細かい修正を行うことができるようにする。</p> <p>○チームの作戦がどうであったか、ゲーム後に伝えられるようにプレイをよく見ておくことの重要性を伝えてから始めるようにする。</p> <p>○相手に敬意をもった気持ちの良いあいさつで試合を始められるようにする。</p> <p>○メインゲーム中も各チームが作戦に合わせた声かけ、仲間を励ます声かけで、温かい雰囲気の中で試合が進むように声かけをする。</p>

	(2) 後半4分30秒 (3) 作戦振り返りタイム	○良い動きや試合中でもちょっとした指示や作戦に関する指示をしているチームを称賛し、広める。 ○作戦のどこがうまくいったか、いかなかったのか、声掛けをすることで焦点をしぼって振り返りを行うことができるようにする。
まとめ	8 用具の片付けをする。 9 全体で本時のまとめをする。 ・個人で振り返り・全体でまとめ	○素早く安全に片付けを行わせるため、随時声かけをする。 ○本時のねらいに沿った振り返りを行えるように活動前に声かけをする。 ○ねらいを達成していた児童を紹介・称賛し、次時への意欲付けをする。 ○ゆっくりとした動作で伸ばすように声かけする。
7分	10 整理運動、挨拶をする。	

10 資料

アタックティーボール ルール(第1時～第9時)

塁間15Mはソフトバレーボール投げの記録の平均(14.93M)を基に設定

- 攻守交替時間制(4分)
- 打者は、「いきます」などの合図で、バッティングティーを打撃
- ボールがフェアグラウンド内に入るまでは打ち直しができる。三振やバントはなし。
- 打ち直しゾーンあり(3m以内に落ちた場合)
- 守備がアウトゾーンに入り、「アウト」の声が聞こえるまでは、全力で走塁する
- 進めた塁ごとに加点(最大得点7点)
- 守備位置は、基本隊形(内野2外野2)を基にする。(バッターに合わせた多少の移動はOK)
- アウトゾーン4つ
- アウトゾーンに入り、体のどこかにあたっていればアウトとみなす

1 アタックバッティング 思い切り打つ感覚を養う
(第1時～第3時：遠くに飛ばす意識をもたせる)

第4時～第9時：打ち分ける意識をもたせる)

アタックバッティング

○1分間打ち続ける(新聞紙ボール)
○グリットを引き(8M, 15M), 落下地点によって得点化
※兄弟チームで1人タブレットを使うよ!
○とにかく思いっきり振ってボールを飛ばす
○ラスト1球は試合に使うボールを打つ

<役割>
① 打者(とにかく打つ)
② 記録1(Excelで集計)
③ 記録2(紙に落下点書き込み)
④ ボール集め
※5人チームは④が二人

アタックバッティング

○1分間打ち続ける(新聞紙ボール)
○グリットを引き(8M, 15M), 落下地点によって得点化
※兄弟チームで1人タブレットを使うよ!
○とにかく思いっきり振ってボールを飛ばす
○ラスト1球は試合に使うボールを打つ

<役割>
① 打者(とにかく打つ)
② 記録1(Excelで集計)
③ 記録2(紙に落下点書き込み)
④ ボール集め
※5人チームは④が二人

2 GO! スロー ねらって投げる感覚を養う

3 パクッとキャッチ 正面に入って、捕球する技能を身に付ける

GO! スロー

○1分間とにかく的をねらって投げる
○ラインは、8・10・15M! 自分に合ったところで投げる

パクッとキャッチ

○1分間(30秒×2)で行う
○ベアが前後左右に転がす・投げるボールを正面に移動してキャッチする
※前傾姿勢を意識!!!!
○捕球した後の送球も捕ってすぐに投げることを意識する

