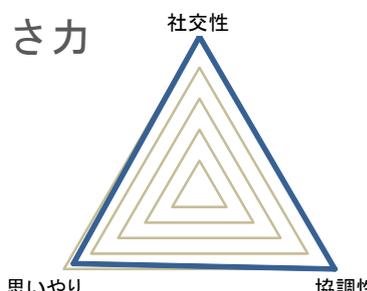
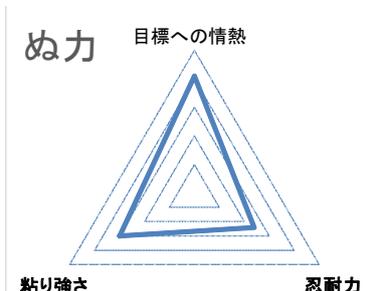
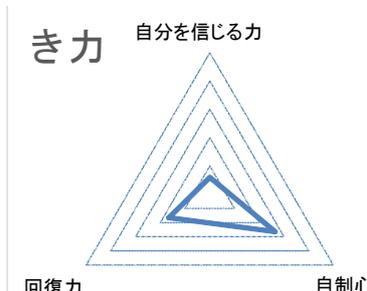


1 さぬき力（本校が設定している非認知能力）に関する子供(35名)の実態

授業づくりの重点項目		
<p>さ力</p> <p>社交性</p>  <p>思いやり 協調性</p> <p>「社交性」、「協調性」、「思いやり」のすべての項目の自覚度が高い。授業中に、友達が発言する際には、最後まで話を聞いて称賛し合ったり、質問し合ったりする姿が見られる。学級会では、折り合いをつけながら、集団としての意見をまとめることができ、みんなで話し合いながら問題解決することができている。休み時間には、誰とでも仲よく遊ぶなど、親和的な雰囲気がある。ただ、自分から話しかけることに苦手意識があるため、仲のよい友達とだけ話し合える子供も数名いる。</p>	<p>ぬ力</p> <p>目標への情熱</p>  <p>粘り強さ 忍耐力</p> <p>「目標への情熱」の自覚度が高い。その中でも、「新しいことを知るのが楽しい」「新しいことに挑戦するのは好き」の質問項目の値が高い。</p> <p>「苦手なことにも自分から挑戦している（忍耐力）」「失敗を恐れずに行動している（粘り強さ）」の質問項目の値が低くなっている。新しく学んだことの復習や、得意な教科の問題を解いたりするような家庭学習を行う子供は多くいるが、苦手教科の問題を繰り返し解いている子供は少ない。</p>	<p>き力</p> <p>自分を信じる力</p>  <p>回復力 自制心</p> <p>「自分には得意なことがある（自分を信じる力）」の質問項目の値は高い。クラスの友達から認められる経験が豊富にあることから妥当な数値である。</p> <p>「自分に苦手な事があっても、あまり気にしない（自分を信じる力）」の質問項目で自覚度が低い子供が18名いる。また、「どんなことでも、だいたいなんとかかなりそうな気がする（回復力）」の質問項目の値が低い。高い目標を立てて、努力しようとするからこそ、このような自覚度として表れていると考えられる。</p>

2 教科に関する子供の実態

- ・体育の授業で困った時にどうするか
 - ・友達に聞く（21名）・先生に聞く（5名）・教科書やワークシートで調べる（4名）
 - ・インターネットで調べる（2名）・まわりの友達の様子を見て真似をする（2名）
 - ・分からないことや困ったことはない（1名）

3 個別支援が必要な子供の実態

A児…自分が置かれている状況を把握するのに時間がかかったり、自分の考えに自信がもてなかったりするため、自分の考えをすぐに表出することが難しい場合がある。友達から認めてもらったり、助言をもらったりすることで意欲的に取り組めることが多い。

第5学年西組 体育科学習指導案

「Time is score ～ボール運動（ベースボール型）～」

学習指導者 山本 健太



1 本単元で目指す『自ら伸び続ける子供』の姿

【授業の詳細】

ベースボール型ゲームにおいて、ゲームに勝つために、作戦についての問題を見いだし、仲間と話し合いながら自己やチームの特徴に応じた打順や守備位置等の作戦を選んでいく。勝敗や作戦の成否を受け入れながら試行錯誤していく過程で、攻撃・守備の技能を高めたり、チームワークの価値を生み出したりしながら、より得点できる方法を自ら考え続けている。

本単元では、ティーボールを基にした簡易化されたゲームを行う。攻撃側の走者がホームに到達すると、守備側が捕球して送球すると、どちらが早いかが、本ゲームの競争課題である。子供たちは、得点を増やすために、どんな打順でどこにボールを打てばよいのか、どのような守備隊形でどこに送球すればよいのかといった問題を見いだしていく。そして、打順を決める話し合いの際には、「A：僕は1塁まで（15m）のタイムが3秒で、転がしさえすれば出塁できるから1番を打つよ」「B：でも、相手チームは送球まで平均で4秒かかっているから、私でも出塁できるよ」「C：僕は3塁側に転がすのが得意だからBさんの後の2番を打つよ。ランナーを溜めてからA君が打ってくれた方がたくさん得点できるよ」などと、それぞれの考えとその理由を伝え合いながら打順を決定していく。逆に守備をする場合は「1塁ランナーはホームまで9秒で帰って来るよ。外野は後ろに下がって置いて、前に行きながらボールを取るね」「手前に転がされて進塁されたことがあるから、私たち内野は前の方を守っておくね」と連携しながら守備の隊形をとっていき、このように自己やチームの特徴に応じた作戦を話し合う中で、素直に友達の考えを受け入れたり、自分の役割を果たす態度を示したりして適切に仲間と関わりながら課題解決をしていく。しかし、すべての作戦が成功し、すべての試合で勝てるとは限らない。例え負けてしまったり、仲間がミスをしてしまったりした時にも、励まし合いながらよりよい攻撃・守備の方法についての試行錯誤を重ね、打つ・守るといった技能を向上させたり、チームワークは各自の役を果たしながら仲間と助け合うことであるという価値を生み出したりしながら、次のゲームに自ら挑んでいく姿を目指したい。

2 単元計画と働きかけの概要（本時 7/8）

学習の流れ	働きかけ
<p>① ラケット・ティーボールをやってみよう</p> <p>基本的なゲームの行い方を理解するとともに、打撃の飛距離や塁間の走塁タイムを測定し、チーム力を把握していく。</p>	<p>見通 情【優勝シナリオ】②～⑧</p>
<p>②③ ファーストリーグに挑戦しよう（走者1・2塁から）</p> <p>攻撃側は得点圏にいる走者を生還させるために相手がない場所に打つこと、守備側は本塁への送球を優先することを理解していく。</p>	<p>リーグ戦から順位決定戦に向かうシナリオを補助黒板に示す。最終戦までにリーグ戦の難易度が上がっていくことを確認した上で、学習課題を設定する場を設ける。</p> <p>◀ 教師による即時的声かけ ▶</p>
<p>④⑤ セカンドリーグに挑戦しよう（走者1塁から）</p> <p>攻撃側は得点圏にランナーを進塁させる方法を、守備側は進塁させない方法について考えていく。そして、ゲームデータを基に、自己やチームの特徴に応じた打順や守備位置を見付けていく。</p>	<p>行動 忍・協【オーダー会議】④～⑧</p> <p>試合前に、各自が打つべき打順を忍耐強く考え、何通りもあるチーム打順の中から、よりよい打順を話し合う場と、打順を決定する場を設定する。</p> <p>◀ 相互評価・教師による即時的称賛 ▶</p>
<p>⑥⑦ サードリーグに挑戦しよう（走者無し）</p> <p>より多く得点するための打順を決めて実戦を行う。走者無しの状態から、攻撃側は出塁の方法を、守備側は出塁を防ぐ方法について考えていく。走者が出塁したら、これまでに学んできた攻撃や守備の方法を生かし、打順や守備位置を考えながらゲームを行う。</p>	<p>振り返 信・回【マイヒーローインタビュー】①～⑧</p>
<p>⑧ 今までに学んだことを生かして順位決定戦に挑戦しよう</p> <p>負ければ終わりのトーナメントによる順位決定戦を行う。</p>	<p>友達と頑張ったことをインタビューしながら、互いに認め合う場を設定する。</p> <p>◀ 相互評価による即時的承認・教師による即時的承認・自己による適時的評価 ▶</p>

3 本時の学習

目標	より多く得点するために、自己やチームの特徴に応じた打順について、話し合いながら選択し、選択の理由を伝え合うことができる。
----	--

学習活動と働きかけ	主な子供の意識															
	サードリーグに挑戦しよう（走者無し）															
行動	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 25%;">1 サードリーグ4試合目を行う。</td> <td style="width: 25%;"> 攻撃 1番打者として出塁しよう。 </td> <td style="width: 25%;"> 守備 内野として出塁を防ごう。 </td> </tr> <tr> <td></td> <td>1塁までの送球に4秒以上かかるから、3塁側に転がした方がいいね。</td> <td>3塁側に転がしてくると思うから、3塁側で前進して守ろう。</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="2" style="text-align: center;">相手がどう守るか（攻めるか）を考えて、攻めよう（守ろう）。</td> </tr> <tr> <td></td> <td>ランナーが溜まったから、外野の間を抜いて得点しよう。</td> <td>2塁ランナーをホームに返さないように外野は前に守ろう。</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="2" style="text-align: center;">勝った（負けた）よ。サードリーグ最終戦で勝つための打順を考えよう。</td> </tr> </table>	1 サードリーグ4試合目を行う。	攻撃 1番打者として出塁しよう。	守備 内野として出塁を防ごう。		1塁までの送球に4秒以上かかるから、3塁側に転がした方がいいね。	3塁側に転がしてくると思うから、3塁側で前進して守ろう。		相手がどう守るか（攻めるか）を考えて、攻めよう（守ろう）。			ランナーが溜まったから、外野の間を抜いて得点しよう。	2塁ランナーをホームに返さないように外野は前に守ろう。		勝った（負けた）よ。サードリーグ最終戦で勝つための打順を考えよう。	
	1 サードリーグ4試合目を行う。	攻撃 1番打者として出塁しよう。	守備 内野として出塁を防ごう。													
		1塁までの送球に4秒以上かかるから、3塁側に転がした方がいいね。	3塁側に転がしてくると思うから、3塁側で前進して守ろう。													
		相手がどう守るか（攻めるか）を考えて、攻めよう（守ろう）。														
		ランナーが溜まったから、外野の間を抜いて得点しよう。	2塁ランナーをホームに返さないように外野は前に守ろう。													
		勝った（負けた）よ。サードリーグ最終戦で勝つための打順を考えよう。														
	2 5試合目に向けて打順を話し合って決定する。 【オーダー会議】	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 33%;">私は塁間の速さが一番速く、出塁に向いているから1番目に打つよ。</td> <td style="width: 33%;">僕も塁間は3秒台で走ることができるから、1番目に打って出塁するよ。</td> <td style="width: 33%;">僕は打球に飛距離が出るから、6番目に打ってランナーを返したい。</td> </tr> <tr> <td>私が出塁した後に、さらに出塁してくれたら、ランナーが溜まって大量得点できるから、2番を打って欲しいな。</td> <td>そうだね。僕が2番を打って後ろにつなぐことができれば、得点できるチャンスが大きくなっていくね。</td> <td>それだったら、僕が3番目に打って、できるだけ早い段階で得点する方がチームに勢いがついていいかもね。</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1番に打つよ。</td> <td style="text-align: center;">2番目に打つよ。</td> <td style="text-align: center;">3番目に打つよ。</td> </tr> </table>	私は塁間の速さが一番速く、出塁に向いているから1番目に打つよ。	僕も塁間は3秒台で走ることができるから、1番目に打って出塁するよ。	僕は打球に飛距離が出るから、6番目に打ってランナーを返したい。	私が出塁した後に、さらに出塁してくれたら、ランナーが溜まって大量得点できるから、2番を打って欲しいな。	そうだね。僕が2番を打って後ろにつなぐことができれば、得点できるチャンスが大きくなっていくね。	それだったら、僕が3番目に打って、できるだけ早い段階で得点する方がチームに勢いがついていいかもね。	1番に打つよ。	2番目に打つよ。	3番目に打つよ。					
	私は塁間の速さが一番速く、出塁に向いているから1番目に打つよ。	僕も塁間は3秒台で走ることができるから、1番目に打って出塁するよ。	僕は打球に飛距離が出るから、6番目に打ってランナーを返したい。													
	私が出塁した後に、さらに出塁してくれたら、ランナーが溜まって大量得点できるから、2番を打って欲しいな。	そうだね。僕が2番を打って後ろにつなぐことができれば、得点できるチャンスが大きくなっていくね。	それだったら、僕が3番目に打って、できるだけ早い段階で得点する方がチームに勢いがついていいかもね。													
	1番に打つよ。	2番目に打つよ。	3番目に打つよ。													
3 サードリーグ5試合目を行う。	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">自分の役割を果たして、得点しよう（防ごう）。</td> </tr> <tr> <td style="width: 50%;"> 攻撃 ランナーが1塁に出たぞ。最低でも2塁に進めたいから、右方向に打っていこう。 </td> <td style="width: 50%;"> 守備 1塁ランナーをホームに返さないように、9秒以内に返球できる位置まで、外野は後ろに下がっておこう。 </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">勝ったり、負けたりしたけれど、協力プレーができたね。</td> </tr> </table>	自分の役割を果たして、得点しよう（防ごう）。		攻撃 ランナーが1塁に出たぞ。最低でも2塁に進めたいから、右方向に打っていこう。	守備 1塁ランナーをホームに返さないように、9秒以内に返球できる位置まで、外野は後ろに下がっておこう。	勝ったり、負けたりしたけれど、協力プレーができたね。										
自分の役割を果たして、得点しよう（防ごう）。																
攻撃 ランナーが1塁に出たぞ。最低でも2塁に進めたいから、右方向に打っていこう。	守備 1塁ランナーをホームに返さないように、9秒以内に返球できる位置まで、外野は後ろに下がっておこう。															
勝ったり、負けたりしたけれど、協力プレーができたね。																
振り返り	4 ゲームを振り返り、次の学習課題を設定する。 【マイヒーローインタビュー】	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">自分が活躍した友達にヒーローインタビューしよう。</td> </tr> <tr> <td style="width: 50%;">素晴らしい守りでしたね。今はどんな気持ちですか。そして、どうしてそのような気持ちになったのですか。</td> <td style="width: 50%;">アウトにできて嬉しいです。相手がどこに打って来るかを予想することができたから、失点を防げました。</td> </tr> <tr> <td>得点できてよかったと思います。○さんがホームまで一生懸命走ってくれたことに感謝しているからです。</td> <td>素晴らしい打撃でしたね。今はどんな気持ちですか。そして、どうしてそのような気持ちになったのですか。</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">仲間認められて嬉しい。いいチームに恵まれてよかった。</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">次はいよいよ負けたら終わりのトーナメント戦だね。</td> </tr> </table>	自分が活躍した友達にヒーローインタビューしよう。		素晴らしい守りでしたね。今はどんな気持ちですか。そして、どうしてそのような気持ちになったのですか。	アウトにできて嬉しいです。相手がどこに打って来るかを予想することができたから、失点を防げました。	得点できてよかったと思います。○さんがホームまで一生懸命走ってくれたことに感謝しているからです。	素晴らしい打撃でしたね。今はどんな気持ちですか。そして、どうしてそのような気持ちになったのですか。	仲間認められて嬉しい。いいチームに恵まれてよかった。		次はいよいよ負けたら終わりのトーナメント戦だね。					
	自分が活躍した友達にヒーローインタビューしよう。															
	素晴らしい守りでしたね。今はどんな気持ちですか。そして、どうしてそのような気持ちになったのですか。	アウトにできて嬉しいです。相手がどこに打って来るかを予想することができたから、失点を防げました。														
	得点できてよかったと思います。○さんがホームまで一生懸命走ってくれたことに感謝しているからです。	素晴らしい打撃でしたね。今はどんな気持ちですか。そして、どうしてそのような気持ちになったのですか。														
	仲間認められて嬉しい。いいチームに恵まれてよかった。															
次はいよいよ負けたら終わりのトーナメント戦だね。																
見通し	【優勝シナリオ】	今まで学んできた攻撃の仕方や打順を工夫すれば優勝を狙えるよ。														
		今まで学んだことを生かして順位決定戦に挑戦しよう														

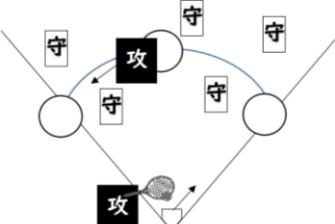
評価	ゲームに進んで取り組み、自己やチームの特徴に応じた攻撃の仕方や打順を工夫し、考えたことを友達に伝え、よりよい作戦を見付けている。 【方法：発言・様相・記述】
----	---

4 本時の非認知能力を発揮させるための働きかけの詳細資料

ボールを簡易化したラケットベースボールゲーム

攻撃・静止したボールを打ち、塁間を走る
 ・ホームベースまで返ってくれば得点
 ・6人が攻撃を終えれば攻撃終了

守備・守備5人(内野2人・外野3人)
 ・走者よりも先の塁に先回りして守る
 ・捕球したら送球してもよい



前時までの学び

- ・走者が塁上にいない状態から始まるサードリーグは、前時までに前半2試合を行っており、本時はリーグ戦後半の2試合を行う。
- ・自己やチームの特徴を把握するため「塁間のタイム」や「内外野からホームまでの返球タイム」、「得点」、「失点」等のゲームデータを蓄積している。全チームで互いのチーム力を共有できるよう、データは各チームの補助黒板に掲示したり、個人で打順を考える際のカードに集約したりしている。
- ・これまで2つのリーグ戦を通して、捕球の技能や送球の判断について身に付けてきている。守備隊形についても、打者の飛距離に応じて、内野と外野が連携して前後に動くことを学んでいる。本時は、守りのレベルが上がってきた相手チームに勝つために、チームの打撃力を最大限に引き出すための打順に焦点化して課題解決を行うようにする。

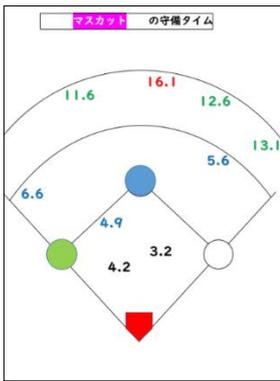
サードリーグに挑戦しよう（走者無し）

学習活動1（行動） サードリーグ3試合目を行う。前時の段階で、3試合目の相手チームの特徴に応じて、打順は話し合って決定している。試合中はセカンドリーグまでに蓄積してきた自分のチームに関わる走塁や打撃のデータや、点差、相手の守備位置、打順の役割に応じて打つ場所を考えて攻撃していく。

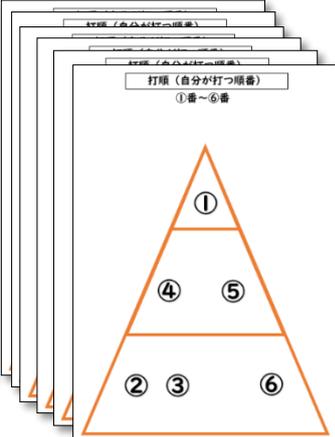
学習活動2（行動） サードリーグ4試合目に向けて打順を話し合って決定する。

【オーダー会議】

試合終了後、サードリーグ最終戦の打順を決定していく。まずは、セカンドリーグまでに蓄積してきた相手チームの守備データ(各塁までの送球タイム)や得失点等を参照した後、自分のチームメイトの能力や、前の試合の結果や調子等に応じて、自分が何番目に打ちたいかを考えて個人カードに記入する。忍耐強く6通りすべての打順の可能性を考えながら優先順位を付けることができるよう、個人カード(ピラミッドチャート)に記入していく。各自が自分の打順を考えた後、個人カードを基にして、「なぜその打順を打ちたいか」という理由を伝え合いながら、チームオーダー表に名前カードを貼りながら打順を決定していく。名前カードには、各自の特徴を捉えられるように、塁間を走るタイムと、打撃の長所(パワーヒッター○、狙い撃ち○、バント◎など)に加え、その日の調子(😊)を明記していく。



【相手チームの守備情報
(各チームの補助黒板)】



【個人カード】

レッドタイガース オーダー表

打順	名前	塁間タイム	得意技	調子
1	福本	2.9	バント ○	😊
2	岡田	3.4	ねらい ○	😞
3	長嶋	3.2	長打 ○	😞
4	王	3.9	長打 ◎	😊
5	中村	4.5	ねらい ◎	😊
6	掛布	3.5	確実 ◎	😊

【名前カードの貼られたチームオーダー表】

調子は思ったとごとくに打てたか。
得点できたかで自己判断する。

- 【価忍】**ピラミッドチャートを用いて、自分が打ちたい打順を6通り全て考えられている子供をチーム内で紹介し、忍耐強くすべての打順について考え、根拠をもっていることをその場ですぐに称賛することで価値付ける。
- 【価協】**打順が決定できたチームから、チームの打順に対する満足度(0~100%)を教師が問うことで、表出させる。その数値を基に協調性を発揮できていることを承認して価値付ける。
- A児:**教師が「Aさんが考えた打順はどう思うかな」などとチームメイトに問い、A児を認める発言を促すことで、自分の考えに自信がもちにくいA児が進んで発言できるようにする。

