

第5学年東組 体育科学習指導案

「狙え高得点！ラケット満塁ベースボール ～ボール運動ベースボール型～」

学習指導者 山口 誉之

1 学級（34名）の実態

（1）共に学びを進め合うことに関する学級の実態

質問紙調査の結果、課題設定に関する質問では肯定的な回答をした子供は24名と他の項目に比べて少ない。普段の授業においても、数名の意見を基に学習課題が決まることが多く、他者と関わりながら主体的に本時に取り組みたいことを見いだしている子供は少ない。

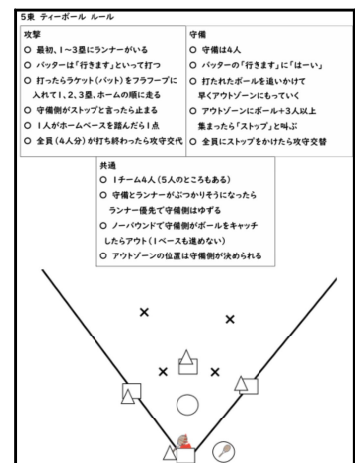
（2）本単元の学習に関する学級の実態

子供たちは第4学年においてキックベースを経験している。質問紙調査の結果から、キックベースが苦手だったと答えた子供が9名いる。また、キックベースの学習で難しいと感じる理由として、「ボールを捕ることが怖い」「仲間との連携がうまくいかない」「どのように動けばよいか分からない」などの意見が多かった。

2 本単元で目指す「共に学びを進め合う子供」の姿と習得を目指す「課題を設定する」方法

課題設定 方法：目標と今のチームを比べ、必要性の高いものを選ぶ

①時に図のようなティーボールを簡易化したラケットベースボールを経験した子供たちは、打球の方向や守備位置、得点との関係に着目しながら、「人のいないところに打つと進塁しやすい」「速い球を転がすと守備に捕られにくい」などの勝利につながるポイントを見付ける。⑤時では、「クラスマッチをして西組に勝つ」という目標に向けた学習計画を基に、全体課題を設定した後、ゲーム中にとった打球の方向や守備位置、得点のデータやプレーの映像から、「守備が少ないところに転がしたときは出塁率が高いよ」「確実に出塁して得点するために僕たちは、全員が『狙ったところに打つ』というポイントを使って戦おう」などとチームのデータや実際の動きと見付けた勝利につながるポイントを結び付けながら課題を見いだしていく。



【メインゲームのルール】

解決の見通し 見付けた得点につながるポイントやこれまでのゲームの様子を基に、「狙う場所」「打ち方」「打順」「守備位置」「アウトゾーン」「返球」のキーワードを手掛かりに、課題の解決に向けた具体的な戦い方や動き方を考え、見通しをもつ。考えた戦い方や動き方の中でも、特に意識して取り組みたいことに一人一人が名前磁石を貼り、チームの課題を解決するためにすべきことを決めていく。

解決

設定した課題の解決に向けて、ゲーム形式の練習の中で戦い方や動き方がこれでよいか確かめながら取り組む。見通しで共有した「どのように打てば狙ったところに飛ぶのか」「どのように守れば早くアウトにできるか」といった視点で動きを工夫し、ゲームの中でその有効性を確かめていく。また、一緒に練習するチームと互いのデータや動きを見合いながら、「守備が少ない方がアウトゾーンと遠いところを狙うといいよ」「打者によってアウトゾーンを前後に移動したらよさそうだよ」などと課題に合わせて助言し合う。


振り返り

データやゲームの様子を基に、「強く叩きつけたら得点が増えた」「一人前進守備させることで得点を抑えられた」などと、本時できたこととその理由を捉える。また、「○○さんの声掛けで動き方が分かった」「△△さんの提案で早くアウトにできた」などと、他者と関わるよさを振り返り、自己の貢献を感じる。そして、「狙って打つのはだいぶできるようになっているから次は遠くに飛ばして得点を増やしたい」「打たれたらすぐにボールの方に走って早くストップをかけよう」などと、データやゲームの様子を基に次時に取り組みたいことを見いだしていく。

3 達成意欲を高める目標共有の工夫 ①時

①時では、ティーボールを簡易化したゲームでクラス内リーグ戦を行う。単元を通してバットのみではなくテニスラケットを使用可能とすること、最初は満塁からスタートすることで、全員がボールを前に飛ばし、得点に絡むという楽しさや成功体験を味わえるようにする。一方で、「狙ったところに飛ばない」「大量に得点されてしまう」といったつまづきを経験している子供を取り上げ、「高く飛ばしたら守備を越えそう」「守備位置を工夫したらよさそう」などの勝利につながるポイントを見付ける。そうすることで、子供の「〇〇ができれば勝利につながりそうだ」という思いを高める。また、昨年度のクラスマッチの様子の映像を見せながら、互いに練習の成果を発揮しながら楽しく行った経験を想起させることで、「もっと上手くなって西組とクラスマッチをして勝とう」という目標を設定する。

4 単元計画と方法の習得の段階に合わせた手立て (本時 6/7)

次	単元計画	方法の習得の段階に合わせた手立て
一	<p>① ラケットベースをやってみよう</p> <p>ティーボールを簡易化したゲームでリーグ戦を行い、得点する楽しさを味わう。リーグ戦をした振り返りをする中で、目標を設定し、見付けた勝利につながるポイントを中心に目標の達成に向けた学習計画を立てる。</p>	<p>【認知段階】</p> <p>②時に、①時に見付けた勝利につながるポイントの中から「目標と今のチームを比べ、必要性の高いものを選ぶ」ことでチームに適した課題を設定できることを教示する。その際、ゲーム中にとったデータや映像を提示し、チームで上達が必要なポイントを見付ける場を設定する。また、「フライを打って0点になっているから転がした方がいいよね」などとデータと動きを結び付けながら課題を見いだす姿を取り上げながら、方法の具体的な使い方を共有する。</p>
	<p>② 満点に近付けるにはどうしたらよいのだろう</p> <p>①時に見付けた「狙った方向に飛ばす」などの勝利につながるポイントを上手く活用するための動き方を実際に動きながら発見する。発見した動き方を共有した後、ゲーム形式の練習の中で試す。</p>	
	<p>③ 得点を防ぐにはどうしたらよいのだろう</p> <p>①時に見付けた「素早くストップする」などの勝利につながるポイントを上手く活用するための動き方を実際に動きながら発見する。発見した動き方を共有した後、ゲーム形式の練習の中で試す。そして、②③時に身に付けた動きをリーグ戦で試したいという思いをもつ。</p>	
二	<p>④ 見付けた勝利につながるポイントを生かしてリーグ戦をしよう</p> <p>勝利につながるポイントを意識しながらリーグ戦を行い、「体の向きを変えると狙った方向に飛ばせた」「隙間のない守備位置を意識したら抜けるボールが減った」など、技能面の成長を実感する。ゲーム中にとったデータや他のチームの動きや工夫にも目を向けながら振り返りを行う中で、チームの新たな課題を発見し、クラスマッチに向けて戦い方や動き方をもっと工夫したいという思いをもつ。</p>	<p>【想起段階】</p> <p>「今日はチームでどんなことに取り組みますか」と問いかけ、課題設定の場面であることを伝え、方法を想起できるようにするとともに、方法の手順を掲示しておく。また、課題設定をチームで行うため、チーム内で方法を使いながら課題を設定している友達を参考にしながら方法を想起し、使いやすくしている。</p>
	<p>⑤⑥ クラスマッチで勝つために戦い方を考えて練習しよう</p> <p>これまでのゲームのデータや様子を基に、「守備の時、一人は前進して素早くアウトにできるようにしよう」「遠くに飛ばすより転がす方が自分たちには合っている」など、チームの特徴に合った戦い方を話し合いながら決める。決めた戦い方が得点につながるかをゲーム形式の練習で確かめながら、「どのように動けばよいか」「どこを改善すればよいか」を考え、戦い方や動きを修正していく。一緒に練習するチームと互いのデータや動きを見合いながら助言し合い、課題解決に取り組んでいく。</p>	
三	<p>⑦ クラスマッチをしよう</p> <p>これまでに練習してきた戦い方を基にクラスマッチを行い、勝利を目指してゲームに取り組む。試合後には、「単元を通して上手になったこと」「どのような関わりがチームの力になったか」などを振り返り、データやゲームの様子を基に自分たちの成長を実感するとともに、本単元での学びを今後の学習にも生かしていこうという思いをもつ。</p>	<div style="border: 2px solid black; padding: 5px;"> <p>★課題を設定するときは・・・</p> <p>目標と今のチームを比べ、必要性の高いものを選ぶ</p>  <p>【方法の手順の掲示】</p> </div>

5 本時の学習

目 標	データやゲームの様子を基に、チームに必要なこと（課題）を話し合っ て選択し、それを解決するための有効な戦い方を仲間と試しながら、動きを工夫 することができる。
--------	---

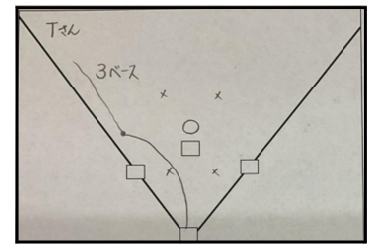
学習活動	主な子供の意識						
1 前時の学習を振り返り、本時の学習課題を設定する。	<p>前の時間はクラスマッチに向けて得点を防ぐ練習もできたけど、もう少しチーム内で改善が必要などころが見付かったからその練習をしたいな。</p> <p style="text-align: center;">クラスマッチで勝つために戦い方を考えて練習しよう</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;"> <p>前回の試合の動画を見ると、アウトゾーンにボールを運ぶのが遅いよ。</p> </td> <td style="width: 50%;"> <p>データを見ると最後にランナーが残ってしまっていてもったいないよ。</p> </td> </tr> <tr> <td> <p>相手の得点を防がないと勝てないから今日はその練習をしよう。</p> </td> <td> <p>相手がいないところを狙って最大得点を目指そうよ。</p> </td> </tr> <tr> <td> <p>素早くストップをかけて、相手の得点を防げるようになろう</p> </td> <td> <p>狙う場所と打ち方を工夫して満点をとろう</p> </td> </tr> </table>	<p>前回の試合の動画を見ると、アウトゾーンにボールを運ぶのが遅いよ。</p>	<p>データを見ると最後にランナーが残ってしまっていてもったいないよ。</p>	<p>相手の得点を防がないと勝てないから今日はその練習をしよう。</p>	<p>相手がいないところを狙って最大得点を目指そうよ。</p>	<p>素早くストップをかけて、相手の得点を防げるようになろう</p>	<p>狙う場所と打ち方を工夫して満点をとろう</p>
<p>前回の試合の動画を見ると、アウトゾーンにボールを運ぶのが遅いよ。</p>	<p>データを見ると最後にランナーが残ってしまっていてもったいないよ。</p>						
<p>相手の得点を防がないと勝てないから今日はその練習をしよう。</p>	<p>相手がいないところを狙って最大得点を目指そうよ。</p>						
<p>素早くストップをかけて、相手の得点を防げるようになろう</p>	<p>狙う場所と打ち方を工夫して満点をとろう</p>						
2 解決の見通しをもつ。	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;"> <p>A 素早くアウトにできるようにアウトゾーンをどこに打たれてもある程度近い2塁の後ろに置こうよ。</p> </td> <td style="width: 50%;"> <p>B 4番は遠くにも飛ばせるFさんにして他の人は守備がないところを狙って確実に出塁しよう。</p> </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;"> <p>人によって打ち方や守り方を変えるんだね。よし、練習しよう。</p> </td> </tr> </table>	<p>A 素早くアウトにできるようにアウトゾーンをどこに打たれてもある程度近い2塁の後ろに置こうよ。</p>	<p>B 4番は遠くにも飛ばせるFさんにして他の人は守備がないところを狙って確実に出塁しよう。</p>	<p>人によって打ち方や守り方を変えるんだね。よし、練習しよう。</p>			
<p>A 素早くアウトにできるようにアウトゾーンをどこに打たれてもある程度近い2塁の後ろに置こうよ。</p>	<p>B 4番は遠くにも飛ばせるFさんにして他の人は守備がないところを狙って確実に出塁しよう。</p>						
<p>人によって打ち方や守り方を変えるんだね。よし、練習しよう。</p>							
3 兄弟チームとゲーム形式の練習を行う。	<p>A アウトゾーンを2塁の後ろに置いたら大体2塁打以内に止められたね。</p> <p>B アウトゾーンの位置は打者によって変えた方が効率がよくないと思うな。例えば私は遠くに飛ばせないから私の時は前の方に置くとか。</p> <p>C 確かに相手によって変えるのは有効だね。アウトゾーンは基本真ん中にあるから、青チームさんは端の方を狙って打ったら確実に出塁できないかな。</p> <p>D それは分かっているけど端の方を狙うの難しいんだよね。</p> <p>A あ、それなら勝利につながるポイントを一緒に見よう。・・・</p> <p style="text-align: center;">よし、メインゲームの中で試してみよう。</p>						
4 メインゲームを行う。	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;"> <p>A 前回〇〇さんは前の方に打っていたよ。アウトゾーンを前に置こう。</p> <p>C ある程度相手の力が分かったらこの戦い方は有効そうだね。</p> </td> <td style="width: 50%;"> <p>D Aさんの言った通り体の向きを変えたら端を狙えたよ。</p> <p>B 4番のFさんが全員ホームに返してくれたから満点だね。</p> </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;"> <p>よし、振り返りでクラスマッチでの戦い方の整理をしよう。</p> </td> </tr> </table>	<p>A 前回〇〇さんは前の方に打っていたよ。アウトゾーンを前に置こう。</p> <p>C ある程度相手の力が分かったらこの戦い方は有効そうだね。</p>	<p>D Aさんの言った通り体の向きを変えたら端を狙えたよ。</p> <p>B 4番のFさんが全員ホームに返してくれたから満点だね。</p>	<p>よし、振り返りでクラスマッチでの戦い方の整理をしよう。</p>			
<p>A 前回〇〇さんは前の方に打っていたよ。アウトゾーンを前に置こう。</p> <p>C ある程度相手の力が分かったらこの戦い方は有効そうだね。</p>	<p>D Aさんの言った通り体の向きを変えたら端を狙えたよ。</p> <p>B 4番のFさんが全員ホームに返してくれたから満点だね。</p>						
<p>よし、振り返りでクラスマッチでの戦い方の整理をしよう。</p>							
5 本時の学習を振り返る。	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;"> <p>A 人によってアウトゾーンを変える戦い方は得点を防ぐことにつながったよ。西組にも使えそう。</p> </td> <td style="width: 50%;"> <p>F 赤チームからの助言で得点が増えたよ。みんな朝練で端を狙う練習をしっかりしようね。</p> </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;"> <p>今日は攻撃でも守備でも有効な戦い方が見つかったね。</p> <p>西組とのクラスマッチに向けて、休み時間も作戦会議をしようよ。</p> </td> </tr> </table>	<p>A 人によってアウトゾーンを変える戦い方は得点を防ぐことにつながったよ。西組にも使えそう。</p>	<p>F 赤チームからの助言で得点が増えたよ。みんな朝練で端を狙う練習をしっかりしようね。</p>	<p>今日は攻撃でも守備でも有効な戦い方が見つかったね。</p> <p>西組とのクラスマッチに向けて、休み時間も作戦会議をしようよ。</p>			
<p>A 人によってアウトゾーンを変える戦い方は得点を防ぐことにつながったよ。西組にも使えそう。</p>	<p>F 赤チームからの助言で得点が増えたよ。みんな朝練で端を狙う練習をしっかりしようね。</p>						
<p>今日は攻撃でも守備でも有効な戦い方が見つかったね。</p> <p>西組とのクラスマッチに向けて、休み時間も作戦会議をしようよ。</p>							

評 価	<p>これまでのデータやゲームの様子を基にチームの課題を適切に選択するとともに、打球の方向や守備位置などに着目して戦い方や動き方を工夫し、その有効性を確かめながら課題解決に取り組んでいる。</p> <p style="text-align: right;">【方法：発言、様相、表現物】</p>
--------	---

6 本時の詳細 (は、共調整を促す手立て)

～ 課題設定 ～ 学習活動 1

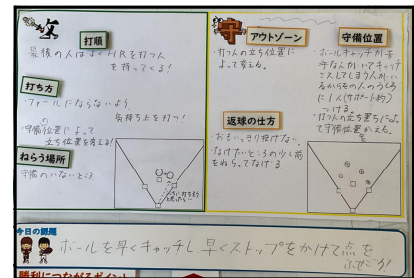
前時のクラスマッチに向けた練習を振り返っていく中で、まだ取り組みたいことが残っているという意見を取り上げ、全体課題を設定する。その後、「今日はチームでどんなことに取り組みますか」と問いかけることで、子供たちは、勝利につながるポイントを解決したい順に並べているチームボードや打球の方向・守備位置・得点を示したデータボードを見ながら、「守備がいる方に打って止められているから、守備がいないところを『狙って打つ』を課題にしよう」など、チームとして取り組むべきことについて話し合いながら課題を設定していこう。



【データボードの一部】

～ 解決の見通し～ 学習活動 2

補助黒板に「勝利につながるポイント」、チームボードには動き方や戦い方を考えるためのキーワード（打ち方・狙う場所・守備位置など）を準備し、子供たちがいつでも見られるようにしている。そうすることで、「どのような打ち方をするか」「どこを狙うか」「守備位置をどこにするか」といった視点で、自分たちのチームに合った戦い方を話し合いながら決められるようにする。その後、一緒に練習するチームと、互いの課題とその解決の見通し、解決場面でどういった動きをしてほしいかを伝える場を設定することでクラスマッチに向けて、学級全体で上達するために助言し合いながら練習に取り組めるようにする。



【チームボードの一部】

～ 解決～ 学習活動 3・4

設定した課題や見通しに基づき、ゲーム形式の練習やメインゲームを行い、その有効性を確かめることができるようにする。前時まで、練習の時間は、子供が自分たちで考えた戦い方を試す中で、「どのように改善すればよいか」についてチームや一緒に練習するチームと考えを出し合いながら動きを修正する時間であることを共有している。一緒に練習するチームとのゲームやドリル練習を通して、「守備が前の方ばかりだと点を取りやすいよ」「今のように端に打たれるとアウトゾーンに遠いから困るよ」など、相手の立場からの助言を得られるようにするために、教師は、「今の動きはどうだったか」「どこを変えるとよさそうかな」と相手チームに問いかけながらチーム間をつなぎ、子供同士が関わり合いながら考えを深め、動きを改善していけるようにする。さらに、課題に対して適切に動きを修正しているチームを取り上げ、その考え方や工夫を共有することで、「友達と関わることでよりよい考えに気付ける」というよさを実感できるようにする。その後、練習で修正した動きの有効性をメインゲームの中で確かめる。その際、チームごとにデータボードを準備しておき、守備位置、打球方向、得点についてのデータをとりながらゲームを行い、振り返りや次時のクラスマッチに向けたチームでの話し合いに生かせるようにする。

～ 振り返り～ 学習活動 5

データボードやゲームの様子を基に、「チームの課題解決に向けて上手くいった点」「その理由」を視点をチームで話し合い、チームボードに振り返りを記入する時間を設ける。その際、「どんな工夫をしたら得点につながったかな」「どうして相手の得点を4点に抑えることができたの」などと問い掛け、課題に対する取組と結果との関係を捉えられるようにする。また、「データを見てチームに必要なことを決めたことで戦い方がはっきりした」「友達の助言を基に動きを変えたことでうまくいった」などの考えを取り上げ、紹介することで、方法を使ったことや他者と関わったことのよさを実感できるようにする。教師は、「この戦い方なら得点を増やせそうだね」「守備のときもみんなが素早くボールに向かって動けるようになったね」などと、これまでの学びでの成長を価値付けることで、子供たちの自信を引き出し、次時のクラスマッチに向けて意欲を高められるようにする。

