

第 5 学年 体育科学習指導案

1 単元名 「ティーボール」（E ボール運動 ウ ベースボール型 ）

2 単元の目標

- ・ベースボール型ゲームに進んで取り組み、友達と助け合って練習やゲームをすることができるようにする。【態度】
- ・得点をさせないための守り方を知り、チームに合った作戦を立てることができるようにする。【思考・判断】
- ・ベースボール型ゲームにおいて行うボール操作によって守ることができるようにする。【技能】

3 本単元の評価規準

	運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
単元の評価規準	ベースボール型ゲームに進んで取り組み、友達と助け合って練習やゲームに取り組んでいる。	得点をさせないための守り方を知り、チームに合った作戦を選んでいる。	ベースボール型ゲームにおいて行うボール操作によって守ることができる。
学習活動に即した評価規準	①ルールやマナーを守り、進んで運動に取り組んでいる。 ②友達と協力して運動しようとしている。	①ボールを捕球した時に、投げるところを知っている。 ②個人やチームの力に合わせて守る場所を考えている。	①捕球したボールを、ねらいをつけて投げるができる。 ②捕球したボールを、思い切り投げるができる。

4 児童の実態

ベースボール型ゲームの好感度は他の運動と比べて低く、女子を中心に苦手意識をもっている。原因として、ベースボール型ゲームで行うボールを扱う動きが上手にできないと感じていることが挙げられる。その中で投げることへの苦手意識をもつ児童が最も多い。一方で、投げるのが上手になりたいと願っている児童の数も最も多い。

また、体育への学習意欲が高く、友達の意見を聞いたり話し合ったりできる児童も多い。ベースボール型ゲームの好感度アップや苦手意識克服のきっかけになると考える。

5 指導の構想

投げる動きに重点を置き、友達とのかかわり合いを通して、ベースボール型ゲームを楽しみ、技能が向上していくように単元を構成していく。

（１）ゲーム中心の授業構成

児童がベースボール型ゲームを楽しみ、めあてをもって取り組むことができるように毎時間必ずティーボールを行う。「ドリルゲーム→めあての確認→ゲーム→ふりかえり」という基本的な 1 時間の流れをもとに授業を構成していく。

（２）捕る・打つの簡易化

投げるに重点をおくため、捕る・打つの動きを易しいものにする。

打つでは、打つ道具を工夫する。面の大きいバットや、バドミントン、テニスのラケットも使うことができるようにし、自分にとって打ちやすい道具を選択することができるようにする。また、それに応じてボールを乗せるティーもラケットで打つこともできるように道具を工夫する。

ベースボール型ゲームの中で捕る状況は、「打球を捕る」「送球を捕る」がある。本単元では送球を捕

る状況を易しいものにする。捕るではなく、的に当てることでアウトになるようにする。

(3) 状況判断の能力を高めるための段階的指導

中学年で行ったルールを基に1 塁，2 塁，ホームと徐々に塁を増やしていく。それに伴い，走者とボールを捕った位置から様々な状況判断が必要とされるゲームの場を設定する。これにより，段階的な課題に取り組み，子どもは進塁を阻止するための動きを考えながら，状況判断能力を高めていくことができる。

(4) 投げる動きのポイントの提示

投げるには，ひじが肩よりも高い位置にあることや上体をひねる，視線を目標物にしっかりと向けるなど様々なコツがあるが，多くのポイントの指導は児童の実態から混乱を生むと考える。

本単元では，足を踏み込んだ時の動作に焦点を当てる。踏み込んだ時に大きく踏み込むこと，腕を肩の高さまで上げるための形を作らせる。「星形を作る」「ヒトデを作る」など児童から出てくる言葉を合言葉にして，投げる動作の大事なポイントとして単元を通して指導していく。



6 指導と評価の計画 (全7時間 本時：6/7時間)

※数字は，3 本単元の評価規準と対応

時	主な活動	留意点	関	思	技	1 時間の 評価対象
1	ティーボールに親しもう 準備運動 バットやラケットの持ち方の確認 振り方の確認 バットドラゴンゲーム ティーボール	<ul style="list-style-type: none"> ・学習の見通しをもつ。 ・バットやラケットの持ち方，振り方，使用するときの注意を指導する。 ・道具を使ってボールを打つ。 ・前方に打つことができるようにする。 ・ティーボールの動きを確認する。 	①		②	全員
2	思い切り投げてアウトにしよう 準備運動 壁当てゲーム 天井投げゲーム ティーボール	<ul style="list-style-type: none"> ・投げる時のポイントを確認する。 ・ポイントを意識させて投げるゲームを行う。 		②	②	3 チーム
3	思い切り投げてアウトにしよう② 準備運動 壁当てゲーム 天井投げゲーム ティーボール	<ul style="list-style-type: none"> ・前時に上手に投げていた児童に試技をさせ，投げるポイントを確認する。 ・競い合ったり教え合ったりしながら投げるゲームを行う。 		②	②	3 チーム
4	ねらって投げてアウトにしよう ～守りで点をとろう～ 準備運動 どこ当てゲーム めあての確認 作戦を立てる ティーボール ふりかえり	<ul style="list-style-type: none"> ・めあてが本時から変わること，投げる動きが変わることを確認する。それに合わせて付加されるティーボールのルールを示す。 ・本時から使用するフラフープの的を使ってドリルゲームを行う。 	②		①	全員

5	<div>ねらって投げてアウトにしよう②</div> <div>～どっちに投げるといいか見極めよう～</div> <div>準備運動</div> <div>どこ当てゲーム</div> <div>めあての確認</div> <div>作戦を立てる</div> <div>ティーボール</div> <div>ふりかえり</div>	<ul style="list-style-type: none"> ・前時よりも回る塁を増やし、走り方、アウトの仕方を確認する。特に走り方が、ホームと1塁を往復することから、1塁から2塁へと行くことに留意する。 		①	①	3チーム
6 本時	<div>ねらって投げてアウトにしよう③</div> <div>～どこに投げるといいか見極めよう～</div> <div>準備運動</div> <div>どこ当てゲーム</div> <div>めあての確認</div> <div>シミュレーション</div> <div>ティーボール</div> <div>ふりかえり</div>	<ul style="list-style-type: none"> ・本時で行うティーボールのコートを使ってドリルゲームをする。 ・前時よりも回る塁を増やし、走り方、アウトの仕方、点の入り方を確認する。 ・めあての確認の時に、ボールを捕った時の状況をシミュレーションし、どう守るかを考える。 		① ②	①	3チーム
7	<div>たくさん対戦しよう</div> <div>準備運動</div> <div>どこ当てゲーム</div> <div>ティーボール</div> <div>ティーボール②</div> <div>ふりかえり</div>	<ul style="list-style-type: none"> ・前時のルールで行う。 ・対戦経験の少ないチームとなるべく対戦できるようにする。 ・本時のふりかえりでは、単元を通したふりかえりを行う。 	②		①	全員

7 本時までに行うドリルゲームとティーボールの変化

本時までに行うドリルゲーム

○バットドラコンゲーム（1時間目）

体育館入口側からステージに向かって、遠くに打つゲーム。飛んだ距離で得点が変わる。

○壁あてゲーム（2，3時間目）

体育館の壁に向かって、一定の距離からボールを投げるゲーム。壁までの距離で得点が変わる。

○天井投げゲーム（2，3時間目）

天井に向けてオーバースローで投げる。天井に当たったら得点。さらにその投げたボールをペアになっている児童が捕ったら得点。

○どこ当てゲーム（4，5時間目）

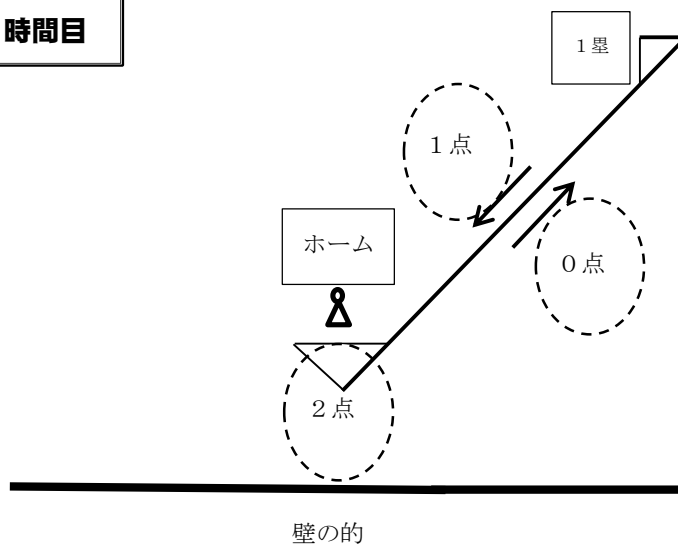
本時で行うドリルゲームと同じルールで、それぞれの時間に行うティーボールのコートで行う。

ティーボールの変化

1～3時間目のねらいは「思い切り投げることができる」である。誰もが投げることができるように、壁のどこにボールを当ててもアウトにするというルールで行う。

打者の走り方は1塁を回ってホームに還ってくる。

1～3 時間目



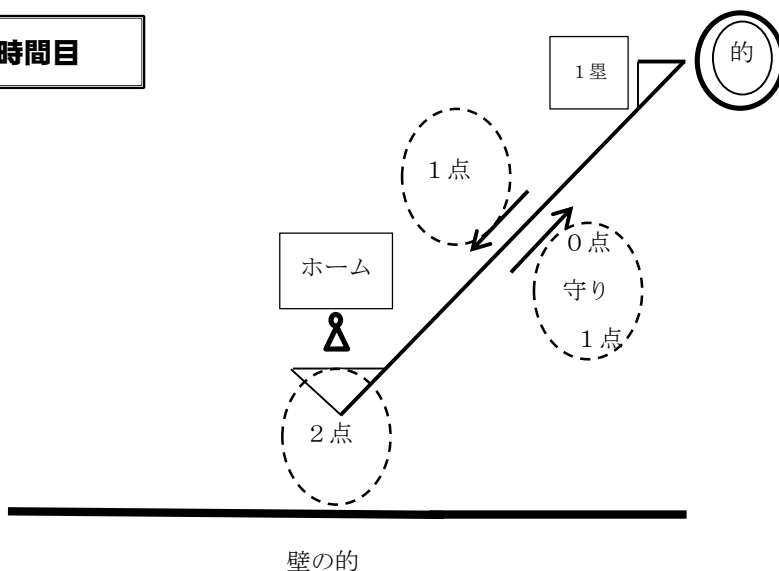
4～6時間目のねらいは「ねらいをつけて投げることができる」である。

4時間目からは、ボールを打って走っている人の先の的に当ててアウトにするというルールで行う。

的に当てる難しさだけを感じさせるのではなく、当てたいと思えるようにホームと1塁の間でアウトにしたら守りに1点が入ることとする。

打者の走り方は1～3時間目と同じとする。

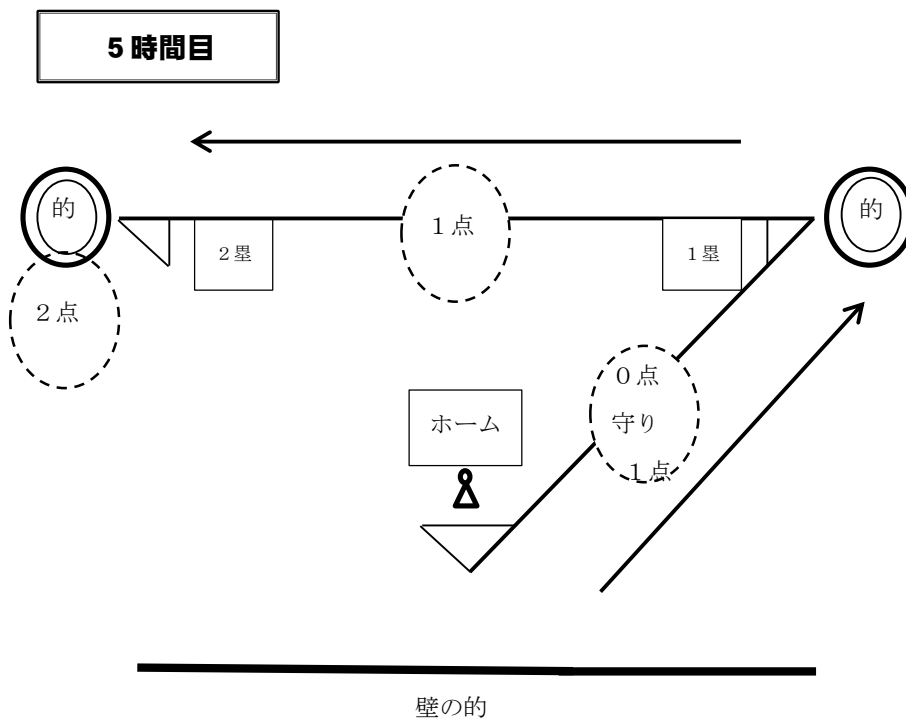
4 時間目



5時間目は2塁が追加され、2塁脇にも的が出る。この時間の的は1塁と2塁の2箇所。壁の的は使わない。

打者の走りは、1塁から2塁に向かう走り方になる。

5 時間目



8 本時（6/7時間目）のドリルゲーム、ティーボールの進め方とルール

ドリルゲーム（どこ当てゲーム）

○場所

ティーボールと同じ

○使用する道具

ボール 1人5個 的 2個

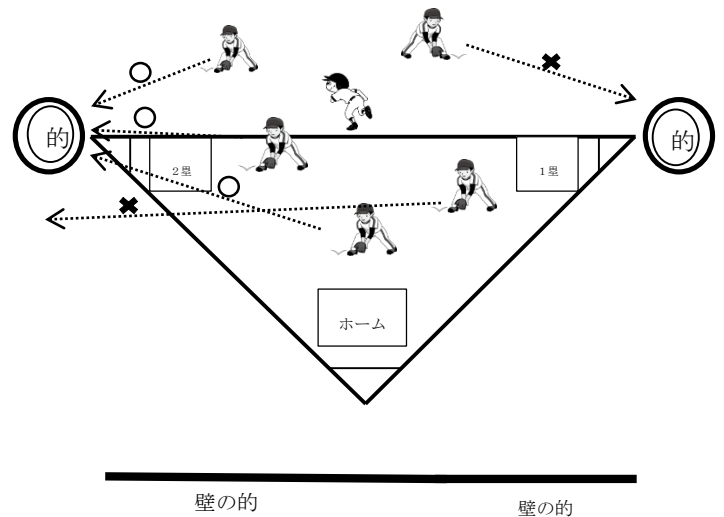
○チーム編成

体育館 2コートで行う。

○進め方

- ① 3チームずつに分かれてボールを投げるチーム、走るチーム、球拾いと的持ちチームに分かれて、それぞれをローテーションしながら行う。
- ② ボールを投げるチームは全員がティーボールのコート内で目を閉じて待つ。
- ③ 教師が合図を出したら目を開いて、走るチームの1人がベース間を走っている場所を見る。どこに投げたらアウトになるか判断し、そこに向かってボールを投げる。
- ④ 正しいところに投げることができ、且つ的に当てることができれば1点が入る。
- ④ 各チーム5回ずつ行い、最も点数の多かったチームの勝ちとなる。

(例)・走者が1塁と2塁の間にいるので2塁の的に投げ、当てることができれば得点となる。この場合は、3点が入る。 ※右図参照



ティーボール

○場所

体育館 2コートで行う。

○使用する道具

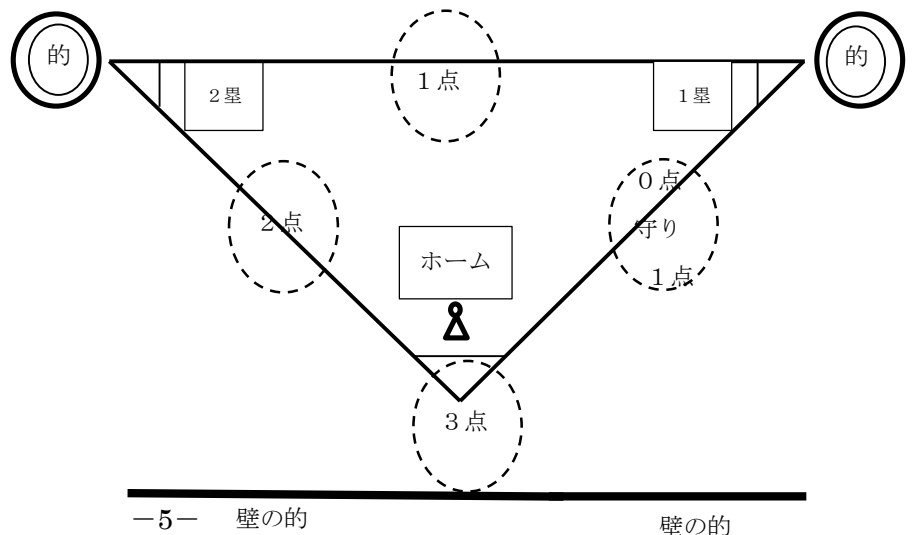
バット、ラケット、ボール、ティー、ホームベース、ミニコーン2個、的2個、バットをいれるかご

○チーム編成

1チーム5名 6チーム（1チームだけ6名）

○ティーボールの進め方

- ① 3チームずつに分かれて攻撃、守備、得点係をローテーションしながら行う。
- ② 攻撃がボールを打ち、1塁→2塁→ホームの順に回る。守備は、ボールを捕ったら打者が走っている先の的にボールを当てる。
- ③ ボールが打者の先の的に当たったときにどこまで回っていたかで攻撃側に得点が入る。また、守備も打者がホームと1塁間を走っている間に1塁の的に当てることができれば、ボーナスの1点が入る。
- ④ 攻撃時間の4分が終わったら交代する。攻撃は守備を、守備は



得点係を，得点係は攻撃を行う。

⑤ 最も多く点を取ったチームの勝ちとなる。

○ルール

- ・ 攻撃の得点は，ホームから1塁の間を走っている時に的に当たったら0点，1塁から2塁の間は1点，2塁から3塁の間は2点，ホームを踏んだ時は3点となる。
- ・ 攻撃側の三振はない。ティーを置いた線よりも前方に飛ぶまで何度でも打ち直すことができる。
- ・ 守備が，打者が走っている先の的に当てるか，打者がホームに還ってくるまでプレーは止まらない。
- ・ 的に攻撃が打つ前から持って待つことはできない。また，捕球者が自らの的に持って当てることもできない。

○留意点

- ・ 打った後，バットを投げてしまう児童がいる時には，ティーの後ろにかごを置き，かごにバットを入れてから走り出すようにする。
- ・ ゲームの回数を重ねていくと，的に持つ役，ボールを投げる役とチームの中で役割分担がされていく。投げる機会を保障するために役割をローテーションさせることも考えられる。

9 本単元で使用する道具

・ バット，ラケット



・ ティー（手作り 筒状発泡スチロールを巻く）



・ ボール（直径80mm，スポンジ製）



・ 的(フラフープに段ボールを貼ったもの)



・ チームで使用するボード（A4サイズ 児童分の磁石，ボールに見立てた磁石，ゲーム図）



10 本時の学習（本時 6 / 7 時間目）

（1）本時の主張

本学習は、ボール運動の「ベースボール型ゲーム」である。

学級の子どもは、投げるのが上手になりたいと願っている児童の数が多い。このような実態を考慮して、ベースボール型ゲームの特に「投げる」ということに重点を置いて本時を設定した。

授業者の考える本時の市小研体育部との研究のかかわりは以下のとおりである。

（できる）進塁を阻止するためにねらった方向に投げるができる。

（分かる）進塁を阻止するための動きが分かる。

（楽しむ）友達と協力して守り、ティーボールを楽しむ。

昨年まで1塁を折り返すことのみベースボール型ゲームの経験しかなかった。そこで、本単元では進塁による得点加算を味わわせたいと考え、複数の塁を設定した。これにより、守備側の児童が状況に応じた守り方が必要となる。状況判断して守ることがベースボール型ゲームの教材の価値の一つと捉えた。しかし、複数の塁を設定することにより、どのように守ればよいか迷う姿が予想される。そこで、2つの手だてを講じる。

【手だて1】送球場所を判断するドリルゲーム（分かる→できる）

【手だて2】進塁を阻止するためにチームが行う動きの確認（分かる）

この2つの手だてによって、個と集団の状況判断の力を高めることができる。すると、より進塁を阻止することができるようになって、ティーボールを楽しむことができる。

（2）本時のねらい

- ティーボールを楽しみながら、補球した時にどこに投げればいいのか状況判断してねらった方向に投げるができる。

（3）本時の構想

《手だて1》送球場所を判断するドリルゲーム

子どもは、これまでのベースボール型ゲームの学習の中で、捕球後、方向を決めて投げたり、状況に応じて送球したりする経験がなかった。そのため、守備の際、ボールを捕ってどこに投げればいいのかを判断する必要がなかった。しかし、前時から、複数塁を置いた三角ベースを行うので、送球する状況判断の場面が生じ、どこに投げればいいのか戸惑う様子が予想される。

そのため、本時では、メインゲームを行う前に、走者の位置により送球場所を判断するドリルゲームを設定した。守備側がアウトをとる場面だけを取り出したドリルゲームである。守備側が全員目をつぶってボールを持ち、笛の合図で、守備側は目を開ける。そして、塁間から走り始める走者を先の塁でアウトにするために守備側全員が走者の先の塁に送球をするという内容で行う。これにより子どもには、走者の位置に応じて投げる方向を決めるという状況判断の場が生じ、走者に応じた動きを身に付けることができると考える。

《手だて2》進塁を阻止するためにチームが行う動きの確認（シミュレーション）

本単元のティーボールは、1チーム5名、計6チームで行っている。守備において失点を少なくするためには、送球する人、的を持つ人、送球が逸れたときにフォローする人など、全員が役割を決めて動くことが必要となる。複数塁を設定したことで守備時の個々の動きの選択肢が増えている。

そこで、状況に応じて進塁を阻止するためにチームが行う動きの確認（シミュレーション）をクラス全体で行う場面を設定する。

子どもに守備をしていて困った場面を想起させ、実際に守備位置に付いた状況でシミュレーションを行う。飛んだボールと走者の位置に応じてどのような動きをするのかを全員で考えさせる。捕球しなかった人の動きについて作戦板を用いて進塁をなるべく早く阻止するためのチームや個々の動きを確認させる。

これにより、状況に応じて進塁を阻止するための個々やチームの動きが明確になると考える。

(4) 本時の展開

	学習内容・活動	主な教師の働きかけと児童の反応	指導上の留意点と評価
10	○ドリルゲーム	「どこ当てゲーム」をします。走者の位置を見て、素早く判断して投げましょう。	・ティーボールのコートに合わせて行う。
2	○課題の確認	・1塁と2塁の間に居たら、2塁に投げよう。 前回のゲームの守りで困ったことは何ですか。 ・的を持つ人がいなくてすぐに投げられなかった。 ・的に当たらなかったときにカバーがいなかった。 ・投げて的に届かなかった。	・困っている児童を支援する。 ・前時の困り感を取り上げる。
15	○全体でシミュレーション	実際にゲームを思い浮かべながら、みんなで困ったことを解決する方法を考えましょう。 ・ボールを捕った人以外で塁に近い人が的を持とう。 ・空いている人がカバーに入ろう。 ・みんなでボールを繋ごう。	・代表のチームを守備に着かせ、様々な状況に応じた動き方を考えさせる。
	○チームでシミュレーション	たくさん点数を取られないためにどんなことに気を付けたらいいですか？ ・(的を) 持つ。(カバーに) 入る。(ボールを) 繋ぐ。 チームごとに守り方を考えましょう。 ・私が捕ったときはAさんが的を持ってね。 ・一塁のカバーは僕が入るよ。 ・遠くに飛んだらみんなで繋ごう。	【評価】(思考・判断) 進塁を阻止するための動きを考えている。(観察・発言)
15	○ゲーム	持つ、入る、繋ぐを大切にしながらゲームをしましょう。 ・Aさん、的を持って。 ・Bさん、ナイスカバー。 ・Cさん、繋いで。	・図入りのホワイトボードを用いて考える。 【評価】(技能) ・進塁を阻止するためにねらった方向に投げるができる。(観察)
3	○ふりかえり	今日のゲームをふりかえり、守りでうまくできたことをカードに書きましょう。 ・Aさんが的を持つことが決まっていたから守りやすかった。 ・Bさんがカバーしてくれたので助かった。 ・遠くに飛んだけどCさんが繋いでくれたから2点で済んだ。	【評価】(思考・判断) 効果的な進塁阻止の仕方を知り、チームに合った守り方を選んでいる。(ホワイトボード) ・3観点(持つ、入る、繋ぐ)から、チーム内で積極的に声を出し、ゲームに取り組んでいる。(観察) 【評価】(思考・判断) 状況に応じて進塁を阻止するための個々やチームの動きのよさを明確にしている。(カード)

11 本時の評価

(評価方法) 及び (評価規準) は、本時展開の評価の通り

(めざす子どもの姿) ※観点は市小研体育部の授業づくりの観点。カッコ内は、評価規準と評価方法。

観点	A	B
楽しむ (思・判/観察)	・チームの中で積極的に声を出し、ゲームに取り組んでいる。	・チームの仲間と協力し、ゲームに取り組んでいる。
できる (技/観察)	・進塁を阻止するために、ねらった方向に投げるができる。	・ねらった方向に投げるができる。
分かる(思・判/初体験・カード・観察)	・進塁を阻止するための動きが分かる。 ・どこに投げればいいのか友達に声をかけている。	・Aの項目のどちらかができる。

