

# 第4学年 体育科学習指導案

令和3年11月17日（水） 運動場

## 1 単元名 ティーボール（ゲーム ベースボール型ゲーム）

### 2 運動の特性

#### (1) 一般的特性

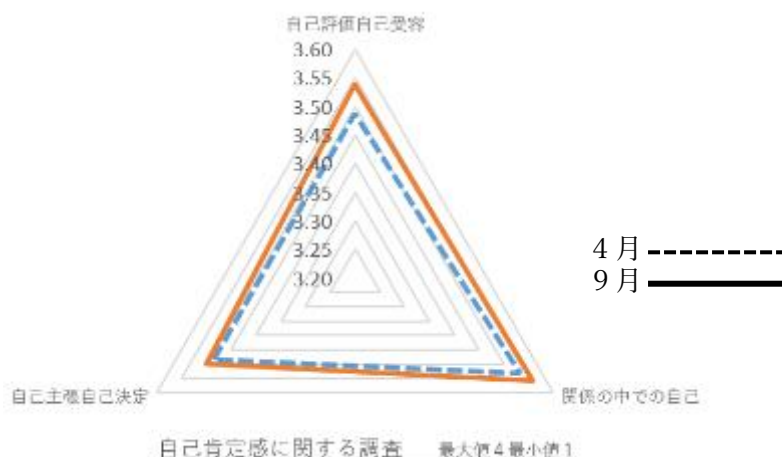
- ボールを手で操作し、打ったり捕ったり投げたりして、互いに攻守を繰り返し、定期的に交代し合い、得点を競い合う運動である。
- 攻撃面では、ボールを打つことにより、多くの得点をするところに楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。
- 守備面では、チームで協力して、失点を少なくするところに楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。

#### (2) 児童から見た特性

ベースボール型ゲームの楽しさや喜びを感じる要因	ベースボール型ゲームを遠ざける要因
<ul style="list-style-type: none"> <li>・遠くへ打てたとき</li> <li>・強い打球が打てたとき</li> <li>・狙ったところへ打てたとき</li> <li>・自分が打って、チームが得点したとき</li> <li>・後ろにそらさずにキャッチできたとき</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・上手に打てないとき</li> <li>・上手に、キャッチできないとき</li> <li>・ルールが分からずに、何をしてもよいか分からないとき</li> <li>・ボールにあまりさわれないとき</li> </ul>

### 3 児童の実態

ア 自己肯定感についての意識調査より（調査日9月3、4日）



#### 【分析】

本学級の児童は、困っている児童を見つけると進んで駆け寄り、手伝いをするなど心優しい児童が多い。しかし、意識調査アンケートの「自分はみんなの役に立っている」という項目では、4月では、3.08で9月では若干数値が上がったが3.28と他の項目と比べ、低い結果となっている。

そこで、ゲームの特徴でもある集団対集団で行う良さを最大限に活用し、誰もが活躍し、自分の行動がチームやクラスのためになったと感じる工夫を取り入れた授業展開をしていく必要があると考えられる。

## イ 新体力テストにかかわる実態

・令和3年度新体力テストの結果と県平均値令和元年度との平均（上回る○，下回る▲）

		握力	上体起こし	長座前屈	反復跳び	20m シャトルラン	50m走	立幅跳び	ボール投げ
男 子	R元年度県平均	14.48	20.26	33.06	41.00	49.50	9.68	147.96	17.62
	本学級の児童平均								
	県平均との比較								
女 子	R元年度県平均	13.97	19.63	37.20	39.26	40.25	9.93	142.19	11.65
	本学級の児童平均								
	県平均との比較								

男子は「握力」「ボール投げ」で、女子は「握力」「50m走」で埼玉県平均に届いていないことから、本学級の児童は「力強さ」「タイミングの良さ」「すばやさ」の運動特性に課題があると考えられる。

## ウ 種目にかかわる実態

### （1）知識及び技能

打撃面では1人5球、ティースタンドを腰の高さに設定し技能調査を行った。女子ではフルスイングをせず、当てにいくスイングになっていた。しかし、芯に当たれば鋭い打球を飛ばす児童もいた。正しいフォームで上手にボールを捉え、鋭い打球を何度も飛ばす児童も多くおり、二極化が見られる。

守備面では、ノーバウンドとゴロで、正面に優しいボールと左右に振ったボールをそれぞれ5球捕球する技能調査を行った。正面のボールは比較的捕球することができていたが、左右に振られると、ほとんどの児童が体は動かさずに手だけで捕球しにいていた。また、ゴロの対しては、落とし物を拾うかのように上から掴むようにして捕球する姿が目立った。

投げることに関しては、投げる手と同じ方の足が出ている児童もいた。また、肘が曲がらず、ずっと伸びきった状態で投げるためコントロールが安定しない児童もいる。

### （2）思考力・判断力・表現力等

教師の発問に対して真剣に考え、具体的に答えられる児童が多い。友達と協力しながら活動したり、教え合ったりして取り組んでいる児童が多くいる。チームの記録を伸ばすために、苦手な児童を得意な児童がフォローするような規則を自分達で考えるなどの工夫する姿が見られる。また、多くの児童が、役割と、どこを見るかという明確な視点を与えれば、ペアやグループの友達に、ねらいが達成できていたかや、アドバイスを送ることができる。また、タブレット端末やお手本の児童の演技を見て正しい動きを把握すると、自分や友達の動きと比較して、課題はどこにあるのか意識して練習に取り組むことができつつある。一方で、自分の課題が不明確なまま闇雲に練習をしたり、課題解決に向けてどこの場で練習すればよいか分からず練習したりする児童もいる。

### （3）学びに向かう力・人間性等

体を動かすことへの関心は高く、体育の授業に対して常に意欲的に取り組んでいる。体育の学習が好きかという問いに対して①好き②どちらかと言えば好き③どちらかといえば好きではない④好きではない、の4段階でアンケートを実施したが、④と記入した児童は0であった。

また、①と記入した児童が最も多く、(66%)であった。これまでの体育の学習においても、児童同士の助け合いや教え合いが多く見られる。

【体育及び本単元に関するアンケート】（調査日9月3，4日 調査人数 名）

	質問事項	好き・プラス意見	好きではない・マイナス意見
1	体育の学習は好きですか？	(86%) ・走るのが好き・友達と協力できる ・動くことが好き・勝つと嬉しい	(14%) ・運動が苦手・けがをする ・走るのが遅い
2	ボール運動は好きですか？	(80%) ・サッカーが好き・バスケットボールが得意 ・ボールを投げるのが得意・友達と遊んでいるうちに好きになった・チームで戦うから	(20%) ・ボールが当たるのが怖い ・投げるのが苦手
3	体育の学習でうまくいかない時にはどうしていますか？ (自由回答)	・先生や友達にコツを聞く・学習カードを見る・お手本の動画を見る・習ったことを思い出す ・何度も挑戦する・家で練習する・うまくいかないことがない・諦める	
4	今までにバットを使ってボールを打ったことがありますか？	はい (17%) ・野球を習っている(た)・遊びでやったことがある ・バッティングセンターでやったことがある	いいえ (83%)
5	ティーボールでどんなことができるようになりたいですか？ (選択・複数回答可)	・遠くへ打ちたい (63%) ・ボールをうまくキャッチしたい (60%) ・チームで協力してうまくなりたい (80%) その他・速く走りたい ・大会で優勝したい	

#### 4 教師の指導観

##### (1) 知識及び技能

本単元は、全児童がボールをフェアグラウンド内に打つことができることをねらいとしている。そのためには練習のうちから正しいフォームで、ねらった場所に打つ練習の場が必要だと考える。そこで、感覚つくりには、目標物を目掛けて打つ時間を設ける。ねらった場所に打つには、体の向きが何よりも重要であると考え、単元の途中まで、体の向きを意識させる方法として足の補助線を引き、ねらったところに打つ手立てとする。別のバッティングの場では、力強く思い切り振り、遠くへ強く打球を飛ばすことを意識させる。ここで、課題の運動特性である「力強さ」を伸ばしていく。

捕球に関して本単元は、全児童が向かってくるボールの正面に入ることをねらいとしている。技能調査から、正面の優しいボールなら捕球することができるが、ゴロになると上から掴むように捕球したり片手で取りにいたりする児童がいるという実態から、まずは、「どんなボールも両手で捕球すること」を徹底する必要があると考える。その際には、「手はかめはめ波の形」と捕球の姿勢の約束事を決めて統一を図る。

また、技能調査では横にそれたボールに対し、ほとんどの児童が体を動かさずに手だけを伸ばして捕球を試みていた。そこで、感覚つくりの運動で、ペアが転がすボールを両手で抱えているバケツに入れるというゲーム感覚の時間を設ける。ボールをバケツの底に当てるためには自然とボールの正面に入ることが必要になるため、正面に入る力が身に付くと考えられる。ここで、2つ目の課題の運動特性である「すばやさ」を伸ばしていく。

投げることに限っては「狙う場所を指さすこと」「手と反対の足を上げること」「投げる手を後ろにひくこと」の3つのポイントを児童に声かけし、投げる手と反対の足が出るようにしていく。また、単元を通して、何度も繰り返し投げる動作を行うことで、どの位置でボールを離せば、自分のねらった軌道で投げることができるかを体に覚えさせることで3つ目の課題の運動特性である「タイミングの良さ」を伸ばしていきたい。

単元全体の学習過程では、第1時にメインゲームのルールの確認、感覚つくりの動きの確認、

場の設定の確認を行う。メインゲームのルールの確認では、教師は予めルールを考えておくものの、児童との対話の中で児童自身が自分達でルールを決めていると思えるような時間にしていく。第1時の振り返りではバッティングに着目させ、打つことへの意識づけをさせ、第2時、第3時（正しい打ち方）へと繋げる。単元の真ん中である第4時で、1回目の大会を行う。この大会では、第3時までには学んだ攻撃面の実践だけでなく、振り返りで守備面への意識づけを行う。ここで、攻撃から守備へと意識の変化をさせ第5時以降（失点を防ぐ捕球）へと繋げる。

本校の高学年のティーボールでは打球を捕ったら、アウトゾーンにいる味方に送球し、アウトゾーンにいる味方がそのボールを捕球したらアウトというルールで取り組んでいる。また同じ小中一貫校区である光陽中学校では、ランナーの動きを見て先の塁でアウトにするフォースアウトゲームを取り入れている。上の学年への円滑な接続のため、4年生でも似たルールが望ましいと考えられる。そこでゲームのルールとして打球を捕球したら、アウトゾーンにいる仲間に送球するが、そのボールを捕球するのではなく、置いてある長方形の段ボールを味方が持ち、そこにボールが当たればアウトというルールを取り入れる。4年生という児童の発達段階や本学級の児童の、「上から投げられたボールに対しての捕球の困難さ」という実態から本単元では送球に対する完全捕球は求めない。守備の際、体や手にボールが当たり、自分の体の前にボールが落ちれば自然とすぐに送球できるためアウトまでの時間が短くなる。逆に後ろにそらしたら大量失点につながってしまうことから、素早くアウトにするためには、ボールの正面に入る必要性があること、さらにはどうすれば正面に素早く移動できるかについて理解させたい。

## (2) 思考力、判断力、表現力等

自分の課題が不明確で適切に把握できない児童がいるという実態や、本単元が集団で行う運動であることから、第3時と第6時にそれぞれ攻撃と守備の作戦をチームで考える時間を設定した。個人ではより得点しやすい作戦や失点を防ぐ役割を考えるのが苦手でも、複数人で話し合うことで的確に自分のチームの特徴を捉え、よりよい作戦選びに繋がるようにする。

また、1チーム4人または5人という少ない人数に設定し、自然と自分の考えを伝えやすくする環境づくりをおこなう。メインゲームの工夫としては、アウトゾーンを2か所設置する。2か所にすることで、捕球した位置や体勢、味方の場所などからどちらのアウトゾーンに投げれば良いかを思考させ、高学年や中学校でのフォースアウトゲームに繋げていく。

守備位置については第1～5時までローテーションでおこなう。全員がそれぞれのポジションを均等回数守ることによって、打球を捌く数の平等性を保つだけでなく、第6時（簡単な守備位置の決定）にスムーズに話し合いによって守備位置が決められるようにする。ここでいう守備位置は、守備機会が多いところを誰が守るか、アウトゾーンの近くを誰が守るか程度であり、中継プレイや、カバープレー、打者によって守備位置を変更することなどはこちらからは求めない。

また、単元を通して、効果的にタブレット端末を活用していくために、手本となる動きを各児童のタブレットに端末に送信する。第2時、第3時のステップアップタイムの際に、チームメイトに自分のフォームを撮影してもらい、保存してある手本と比べる。視覚的に自分のフォームを見ることで、課題がより明確化すると考える。また、投げるフォームについても同様に、手本となる動画を送信し、困った時や休み時間など見たいタイミングで見ることができるようにする。

### (3) 学びに向かう力, 人間性等

本単元では、アウトになるまでは何周しても良いことし、野球の醍醐味でもある大逆転を可能にし、最後まで児童がゲームに楽しんで取り組めるよう設定した。さらに常にランナーがいる状態で行うことで、単に得点が多くなるだけでなく、自分が打つことで仲間がホームに帰ってくる(得点する)ことや、仲間が打ったことで自分がホームベースを踏み、得点することができるということからチームへの所属感が増すと考える。この様なルールの工夫から自己肯定感への意識調査の分析より出た、本学級の課題である「他者の役に立っている」という実感を育ませたい。

## 5 研究主題とのかかわり

〈研究主題〉

# 瞳を輝かせ, 自分の良さを育む子の育成

— 自己肯定感を育み, 体力を高める指導の推進 —

〈目指す児童像〉

自分の思いを, 正しく表現できる子  
自分の良さを発見すると共に, 自分の良さを認められる子  
多様な人との関わりを通して, 互いの存在の大切さに気づく子

〈研究の仮説〉

- ①自分の思いを正しく表現したり, 自ら選択, 決定したりする場を多く設ければ, 主体的に学び, 体力が高まるであろう。
- ②できなかったことができるようになったり, 目標を達成したりすると, 満足感を感じ, 運動への楽しさを感じて体力も高まるであろう。
- ③多様な人との関わりを通して互いの良さに気づけば所属感を感じ, 運動への意欲が高まり, 体力も高まるであろう。

〈仮説の手立て〉

- ・トレーニングではなく, 楽しく活動しているうちに, 気づいたら身に付けさせたい力が身に付く感覚づくりの運動を取り入れる。
- ・得点しやすいルールの工夫(常に走者がいる状態)や, 準備・片付けタイムの記録測定の集団達成により, チームやクラスへの所属感, ひいては「自分は役に立っている」という満足感を感じさせる。
- ・児童との対話の中で, 必要感があるねらいを提示することで, 本時の目標を明確にし, 目標を達成する満足感を感じさせる。

## 6 単元の目標

- (1) 打つ, 捕る, 投げるなどのボール操作と得点をとったり防いだりする動きによって, 易しいゲームをできるようにする。【知識及び技能】
- (2) 規則を工夫したり, ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに, 考えたことを友達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, 規則を守り誰とでも仲よく運動したり, 勝敗を受け入れたり, 友達の考えを認めたり, 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】

## 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打球動作について知り、ボールをフェアグラウンド内に打つことができる。 ②捕球動作について知り、向かってくるボールの正面に移動することができる。	①たくさん得点できるようにする作戦を選んでいる。 ②簡単なチームの課題を見付け、考えたことを友達に伝えている ③ゲームの特徴に合った、守備の役割を選んでいる。	①規則を守り、誰とでも仲よく運動しながらティーボールに進んで取り組もうとしている。 ②勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたりしている。 ③場や用具の安全に気を付けて、準備や片付けをしている。

## 8 単元計画


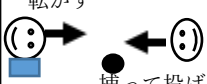
### (1) 領域（ゲーム、ボール運動、球技）の取り上げ方

学年/運動	第1学年	第2学年	第3学年	第4学年	第5学年	第6学年	中1学年	中2学年	中3学年
ゲーム	19時間	19時間							
鬼遊び	6時間	6時間							
ゴール型			8時間	8時間	8時間	8時間	7時間	7時間	14時間
ネット型			7時間	7時間	8時間	8時間	16時間	16時間	12時間
ベースボール型			8時間	8時間	6時間		8時間	8時間	12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・取り組み方の系統

学年	内容	目指す動き (●小中一貫の視点から重点項目を示す)
第3学年	キックベース	<ul style="list-style-type: none"> <li>ボールをフェアグラウンド内に蹴ること。</li> <li>ベースに向かって走り、かけ抜けること。</li> <li>●向かってくるボールの正面に移動すること。</li> </ul>
第4学年	ティーボール	<ul style="list-style-type: none"> <li>ボールをフェアグラウンド内に打つこと。</li> <li>ベースに向かって全力で走り、かけ抜けること。</li> <li>●向かってくるボールの正面に移動すること。</li> </ul>
第5学年	ティーボール	<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>●打球方向に移動し、捕球すること。</li> <li>捕球する相手に向かって投げること。</li> <li>塁間を全力で走塁すること。</li> <li>守備の隊形をとって得点を与えないようにすること。</li> </ul>
中1学年	ソフトボール	<ul style="list-style-type: none"> <li>投球と方向と水平に立ち、肩越しにバットを構えること。</li> <li>地面と水平になるようにバットを振り抜くこと。</li> <li>●ボールの正面に回り込んで、緩い打球を捕ること。</li> <li>投げる腕を後方に引きながら投げ手と反対の足を踏み出し、体重を移動させながら、大きな動作でねらった方向にボールを投げること。</li> </ul>

<p>中2学年</p>	<p>ソフトボール</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スピードを落とさずに、タイミングを合わせて塁を駆け抜けること。</li> <li>・打球の状況によって塁を進んだり戻ったりすること。</li> <li>・守備位置から塁上へ移動して、味方からの送球を受けること。</li> <li>・決められた守備位置に繰り返し立ち、準備姿勢をとること。</li> <li>・各ポジションの役割に応じて、ベースカバーやバックアップの基本的な動きをすること。</li> </ul>
<p>中3学年</p>	<p>ソフトボール</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・身体の軸を安定させてバットを振りぬくこと。</li> <li>・タイミングを合わせてボールを打ち返すこと。</li> <li>・ねらった方向にボールを打ち返すこと。</li> <li>●捕球場所へ最短距離で移動して、相手の打ったボールを捕ること。</li> <li>・ねらった方向へステップを踏みながら一連の動きでボールを投げること。</li> <li>・仲間の送球に対して塁上でタイミングよくボールを受けたり中継したりすること。</li> <li>・スピードを落とさずに円を描くように塁間を走ること。</li> <li>・打球や守備の状況に応じた塁間の回り方で、塁を進んだり戻ったりすること。</li> <li>・味方からの送球を受けるために、走者の進む先の塁に動くこと。</li> <li>・打球や走者の位置に応じて、中継プレイに備える動きをすること。</li> </ul>

	1	2	3	4		
ねらい	ティーボールのルールや学習の流れを知ろう。	打ち方を知って身に付けよう。	たくさん得点できる作戦を選ぼう。	大会を通して課題を見つけよう。		
指導の内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>学習の進め方, 約束, 準備の仕方</li> <li>各ゲームの行い方</li> <li>学習カードの記入方法</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>「打つ」の基本動作</li> <li>狙った方向に打つ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>基本的な作戦の選択</li> <li>話し合いの仕方</li> <li>試しの場での確認</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>大会の行い方</li> <li>攻撃の作戦の実践</li> <li>守備の重要性への気付き</li> </ul>		
	<b>課題の発見</b>		<b>「打つ」の基礎の習得</b>		<b>課題の発見</b>	
	1 集合, 整列, 挨拶, 服装点検, 健康観察をする。					
学習過程	3	メインゲームのルール作り・試しのゲームを行う。	4 感覚づくりの運動をする。			
	4	本単元での必要な技能の確認と共有をし, 本時のねらいを確認する。	<p>【どじょうすくい】 相手が転がしたボールの正面に入り, 持っているバケツに入れる。 【身に付けたい運動特性】 ○すばやさ</p> 		<p>【キャッチ&amp;スロー】 ボールを投げてもらい, 捕球したら, アウト板段ボール目掛けて投げる。 【身に付けたい運動特性】 ○タイミングの良さ</p> 	
	5	感覚づくり運動の確認, 試しを行う。	5 前時の振り返りから本時のねらいを確認する。	5 前時の振り返りから本時のねらいを確認する。	4 前時の振り返りから本時のねらいを確認する。	5 課題発見大会を行う。
	6	用具の準備の方法や, 場づくりの確認をする。	6 ステップアップタイムレベル1をする。	<p>※次打者はタブレットで撮影</p> <p>7 ステップアップタイムレベル2をする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・1人5球連続で行う。</li> <li>・打つ前に狙う人を宣言する。</li> <li>・宣言した場所を狙って打つ。</li> </ul> </div>		4 前時の振り返りから本時のねらいを確認する。
	7	場の片付けをする。	8 場の片付けをする。	7 メインゲームをする。	5 課題発見大会を行う。	・前時までの打つことの基礎や攻撃の作戦が生かせるように助言する。
	8	学習カードの記入をする。	9 本時のまとめとふりかえりをする。	8 場の片付けをする。	6 場の片付けをする。	・守備位置はローテーションをする。
	9	整理運動をする。	10 整理運動をする。	9 本時のまとめとふりかえりをする。	7 ゲーム(本時)の振り返りをする。	・攻撃面での振り返りとともに, 失点にも着目させ, 勝つためには失点を少なくする必要があることに気付かせる。
	10	挨拶をする。	11 挨拶をする。	10 整理運動をする。	8 場の片付けをする。	8 整理運動をする。
				11 挨拶をする。	9 本時のまとめとふりかえりをする。	9 挨拶をする。
	評価計画	知・技		①		
思・判・表				①	②	
態		③				
方法		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, 9	7, 9	5, 7	



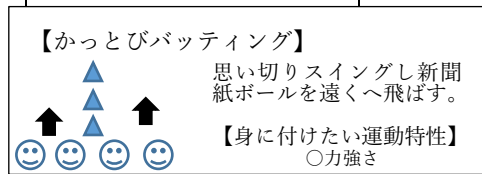
⑤	6	7	8
向かって来るボールの正面に移動しよう。	自分のチームの合った守備位置を選ぼう。	MBC に向けて、ベストな作戦を選ぼう。	これまでの学習を生かして、MBC をしよう。
・「守備」の基本動作の確認・洗練	・守備位置(役割分担)の話合い・選択 ・実践した作戦の振り返り	・作戦の練り上げ	・大会の行い方 ・これまでの学習で学んだことの確認

## 「守る」の基礎の習得

## 基礎の応用

2 準備体操をする。 3 場の準備をする。

4 感覚づくりの運動をする。



5 前時の振り返りから本時のねらいを確認する。

6 ステップアップタイムレベル3をする。

- ・守備は球の**正面**に入る。
- ・打つ方は相手のいないところへ速く遠くに飛ばすことを重視する。
- ・1人3球連続で行う。走塁はしない
- ・ファールや空振りの場合は、次打者が守っている味方目がけてボールを投げて投げる。

7 メインゲームをする。

- ・1イニング制(表5分 裏5分) 4分時にアナウンスをする。
- ・攻撃は常にランナーが埋まった状態で開始
- ・アウトになるまで何回しても可 ・ホームベースを踏めば1点。
- ・守備はアウトゾーンに返球しゾーン内でボールがグローブに当たればアウト。
- ・第5時では守備位置はローテーション。6時以降は前時までの試合を基に自分達で決める。

8 場の片付けをする。

9 本時のまとめと振り返りをする。

10 整理運動をする。

11 挨拶をする。

4 前時の振り返りから本時のねらいを確認する。

5 まとめのトーナメント戦を行う。(敗者復活制) 本時までには作り上げてきたルールで行う。

6 用具の片付けをする。

7 結果発表と表彰を行う。

8 本時の振り返りと、単元のまとめをする。

9 整理運動をする。

10 挨拶をする。

②

③

③

②

①

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

6, 7, 9

6, 7, 9

6, 7, 9

5, 8

9 本時の学習と指導（5／8時）


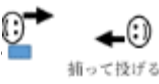

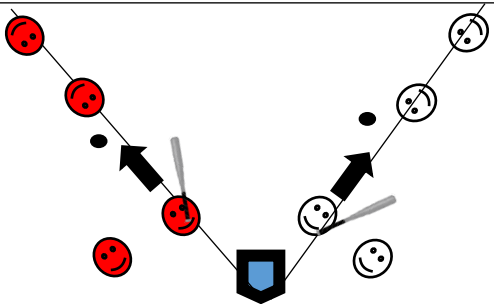
(1) ねらい

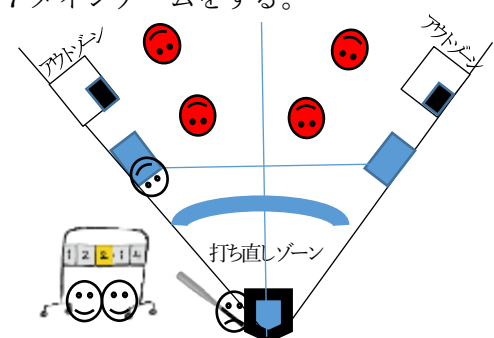
捕球動作について知り、向かってくるボールの正面に移動できるようにする。 〈知識及び技能〉

(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 ・アウト用段ボール板 ・得点版
- ・ホームベース ・ビブス ・タブレット ・学習カード ・カラーボール

(3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点（○指導 ◆評価規準 ☆仮説にかかわる手立て★伸びを実感する場面 ●小中一貫の視点）
導入 12分	<p>1 集合・整列・服装点検・健康観察・挨拶をする。</p> <p>2 準備運動をする。</p> <p>3 場の準備をする。</p> <p>4 感覚づくりの運動をする。（各70秒）</p> <p>①どじょうすくい ねらい 左右に転がされたボールの正面に入る</p>  <p>②キャッチ&amp;スロー ねらい 転がったボールを捕球しねらったところへ投げる</p>  <p>③かっとびバッティング ねらい 全力でスイングし遠くへ強く飛ばす感覚を養う。</p> 	<p>●素早く集合・整列できるように声かけをし、気持ちよく学習が始められるようにする。</p> <p>○本時で使う部位を重点的にほぐすようにする。</p> <p>○集団達成を意識させ、素早く且つ安全に協力して準備できるようにする。</p> <p>○①バケツは常に自分の前で、腰は低いまま反復横跳びの要領で、ボールの正面に入ることを強調する。</p> <p>○②投げる手と反対の足がでること、ゲームに繋がるように捕ってすぐに投げることを意識できるようにする。</p> <p>○③空振りを恐れて手打ちにならないように、腰を回して思い切り振るように声かけをする。</p> <p>☆トレーニングではなく、楽しく活動しているうちに、気づいたら身に付けさせたい力が身につく感覚づくりの運動を取り入れる。</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; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>向かってくるボールの正面に移動しよう。</p> </div> <p>6 ステップアップタイムレベル3をする。 （実際のゲームのルールを簡易化したもの）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・守備は打球の正面に入る。</li> <li>・打つ方は相手のいないところへ速く遠くに飛ばすことを重視する。</li> <li>・1人3球連続で行う。走塁はしない</li> <li>・ファールや空振りの場合は、次打者が守っている味方がけてボールを投げて投げる。</li> </ul> 	<p>○前時の学習カードの振り返りや、タブレット内の教師実演の動画を基に、児童との対話から課題を設定し、児童に必要感を持つことができるようにする。</p> <p>○打者は前時までと異なり、相手の取りにくい場所をねらって打つことを確認する。</p> <p>○守備は打球の正面に素早く入るために、低く構えている児童を称賛し、全体に広める。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto;"> <p>◆捕球動作について知り、向かってくるボールの正面に移動している。（観察・学習カード） 【知識及び技能】</p> </div> <p>△努力を要すると判断される状況（C）の児童への指導の手立て</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・打つ前から、低い姿勢で守るように声掛けをおこなう。（実際に隣で手本をしめす。）</li> <li>・ボールへの恐怖心を取り除くために、両手で持てる板を使用させ、板に当てれば良いことを伝える。</li> </ul> <p>◎十分満足できると判断される状況（A）に児童の具体的な姿</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・向かってくるボールの正面に入り、後ろにそらさないように低い姿勢で捕球しようとしている。</li> </ul>

	<p>7メインゲームをする。</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>○メインゲームに入る前に集合し、本時のねらいであるボールの正面に移動することをメインゲームでも、実践することを確認する。</li> <li>○互いに気持ちの良い挨拶をし、緊張感を持ってゲームが始められるようにする。</li> <li>○良いプレイがあった時には、チーム内で褒め合い温かい雰囲気の中で試合が行えるようにする。</li> <li>○攻撃側はバッター、ランナー、得点係をローテーションで回し、自分の役割に責任を持って取りむことができるように自分達で声をかけ合えるようにする。</li> <li>○ボールの正面に移動しようとしている児童を称賛し、1人でも多くの児童に本時のねらいに迫った動きができるようにする。</li> <li>○ゲームに対する集中力や、攻撃側の点を取りたい、守備側の失点を防ぎたいという思いを強くするために試合時間残り90秒になったらBGMを流す。</li> <li>○打ち直しやファールがあっても、温かい言葉や応援をしている児童を広め、最後まで温かい雰囲気で行えるようにする。</li> </ul>
	<p>〈ルール〉</p> <p>【攻撃】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・5分間行う（表、裏合計10分）最初の打者から8人目までを得点とする。9人目以降は、得点としないため、走塁はしない。</li> <li>・打順は固定（前の試合の最終打者の次打者が次の試合の先頭打者になる。）</li> <li>・バットは3種類から選択し、常に3塁に走者がいる状態から攻撃する。</li> <li>・アウトまでにホームのティー台を触った数が得点になる。</li> <li>・大逆転を可能にするため何周してもOK。</li> <li>・打ち直しゾーン有。打ち終わったらバットは安全サークルの中に置く。（入らなかったら相手に1点が入る）</li> <li>・ファール3回、もしくは打ち直し3回でアウト</li> </ul> <p>【守備】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・打球を捕球したら、アウトゾーンにいる仲間に送球し、アウトゾーン内で味方が持っているアウト用段ボール板にボールが当たればアウト。（アウトと声を出す）</li> <li>・アウトと得点が同時の場合は、得点とする。</li> <li>・打球を捕球し投げずに自らアウトゾーンを踏むのは無効。</li> <li>・打球のノーバウンド捕球でもアウトにはならず、ゴロと同様に続ける、</li> <li>・第5時（本時）までは、守備位置はローテーションで行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☆得点しやすいルールの工夫（常に走者がたまっている状態）や、準備・片付けタイムの記録測定の集団達成により、チームやクラスへの所属感、ひいては「自分は役に立っている」という満足感を感じさせることができるようにする。</li> </ul>
<p>整理 5分</p>	<p>9 場の片付けをする。</p> <p>10 ゲーム・本時の振り返りをする。</p> <p>11 整理運動をする。</p> <p>12 挨拶をする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○集団達成に目を向けさせ、素早く安全に行うことができるようにする。</li> <li>○ねらいに沿った振り返りをしている児童の考えを取り上げ、全体に広め、次時につなげる。</li> <li>★児童との対話の中でボールの正面に移動する良さについて気付いたことを実感できるようにする。</li> <li>○本時で使った部位をゆっくりほぐすように声かけをする。</li> <li>○授業後の手洗い等を確認し、お互いに感謝の気持ちをこめて挨拶をする。</li> </ul>

## 10 資料

- ・小学校学習指導要領解説体育編（文部科学省平成29年）・中学校学習指導要領解説保健体育編（文部科学省平成29年）
- ・令和三年度（第62号）学校体育必携（埼玉県教育委員会）・小学校まるわかりハンドブック（文部科学省）
- ・学習指導要領準拠体育の学習4年生（光文書院）・ボール運動指導のすべててんこ盛り事典（明治図書）



目指せ  
金メダル!

明正ベースボールクラシック  
“MBC” 名前

【一時間の流れ】

①あいさつ・準備体操

②感覚づくりの運動

・どじょうすくい

・フラフープ通し

・ゴールをねらえ

・かっとびバッティング

③ねらいの確認

④ステップタイム

《ねらいを意識しながら  
取り組んでみよう!》

⑤練習ゲーム

《チームで協力して勝利  
を目指そう!》

⑥MBC(明正ベースボール  
クラシック) ※7時間目

⑦まとめ



チーム名

--

メンバー

キャプテン	
副キャプテン	
盛り上げリーダー	
道具リーダー	
(道具リーダー)	

打順

①	
②	
③	
④	
⑤	

1	今日のめあて	ティーボールのルールと学習の流れを知ろう
	振り返り	先生から
2	今日のめあて	
	振り返り	先生から

3	今日のめあて	
	振り返り	
		先生から
4	今日のめあて	KHT（課題発見大会）して，チームの課題を見つけよう
	振り返り	
		先生から
5	今日のめあて	
	振り返り	
		先生から
6	今日のめあて	
	振り返り	
		先生から
7	今日のめあて	
	振り返り	
		先生から
8	今日のめあて	MBC（明正ベースボールクラシック）をしよう
	振り返り	
		先生から