

第5学年1組 体育科学習指導案

平成27年12月3日(木) 第5時限運動場

男子19名 女子16名 計35名

八潮市立八條小学校 教諭 薄井 好人

1 単元名 八條ティーボール(ボール運動:ベースボール型)

2 運動の特性

(1) 一般的特性

- ・バットの操作と走塁での攻撃、ボール操作と定位置での守備などによって攻守を規則的に交代し合い、一定の回数内で相手チームより多くの得点を競い合う運動である。
- ・一人ひとりが攻撃する機会が保障され、運動経験や技量に関わらず主役になる楽しさを味わうことのできる運動である。
- ・走者が速いか、守備側の共同作業が速いかを、特定の塁上で競い合う運動である。
- ・攻撃は、より先の塁へ進塁できる場所にボールを運ぶ運動である。
- ・守備は、進塁や失点をおさえるためにアウトをとる運動である。

(2) 児童からみた特性

- ゴロやフライの捕り方や、ポジショニングを工夫して協力して守ると楽しい運動である。
- 投げ方を工夫し、走者よりも早くボールをベースに送球できると楽しい運動である。
- 遠くへ、または、狙ったところへ打つことができると楽しい運動である。
- 守備よりも早くベースを奪うことができると楽しい運動である。
- チームで考えた作戦をもとに、仲間と協力をする楽しい運動である。
- △運動を楽しむための最低限の技能を身につけていないと楽しめない運動である。
- △ルールが複雑で、運動技能面と戦術面での課題性が高く、「どんな場面で、どのようなことをすべきなのか。」が分からないとゲームの本質的な面白さを体験しにくい運動である。

3 児童の実態

- 本学級の児童は男女の仲が良く、休み時間には多くの児童が外に出て元気よく鬼ごっこ、ドッジボール、サッカーなどをして遊んでいる。しかし、数名教室の中で過ごす児童もいる。
- ボールゲームについては2年生の時にボール投げゲームを、ベースボール型ゲームについては、3年生で経験してきている。また、4月より毎朝、サーキット運動で投動作の基本練習を反復してきている。全体的にはボールを投げる運動には親しんできているが、ベースボール型ゲームを楽しむために必要な基礎技能(送球、バット操作、捕球、走塁、カバー、中継など)が身につけていない児童が多く、攻守の基礎的な戦術的理解が十分でない児童が多い。
- 平成27年度新体力テストの結果は表1の通りであり、男女共に握力に課題が見られる。

表 1 平成 27 年度新体力テストの結果と平成 26 年度埼玉県県平均値との比較 (学級の平均値が県平均値を上回る○、下回る▼)

		握力	状態起こし	長座体前屈	反復横跳び	シャトルラン	50m 走	立ち幅跳び	ボール投げ
男子	学級の平均値	15.97	20.06	40.61	44.22	60.53	9.19	159.06	22.11
	H 2 6 県平均値	16.86	21.41	34.11	44.46	57.96	9.28	156.94	22.20
	県平均値との比較	▼	▼	○	▼	○	○	○	▼
女子	学級の平均値	14.76	22.00	49.38	42.50	52.88	9.03	157.56	14.67
	H 2 6 県平均値	16.29	20.31	38.81	42.27	47.32	9.51	151.22	13.94
	県平均値との比較	▼	○	○	○	○	○	○	○

○児童の意識調査より ※平成 27 年 11 月 5 日 (木) 実施 (調査児童数) 34 / 35 名

	好き	どちらかという好き	どちらかという嫌い	嫌い
①体育は好きですか？	23人(68%)	6人(17%)	5人(15%)	0人(0%)
理由	○動くときすっきりする ○体を動かして体力をつけられるから ○走るのが楽しい ○できるようになったらうれしいから ▲いつもみんなに追いつけない ▲苦手(嫌い)な種目があるから ▲体を動かすことがあまり好きではない			
	好き	どちらかという好き	どちらかという嫌い	嫌い
②ボール運動は好きですか？	21人(62%)	6人(18%)	7人(20%)	0人(0%)
理由	○得点をとった時にうれしい ○ボールを遠くへ投げることが楽しいから ○サッカーやドッジボールが好きだから ○できたときうれしいから ○パスなど友達とコミュニケーションをとれるから ○友達と協力して仲良くなれるから ▲あまり得意ではない ▲ボールを使った運動をあまりやることがないから ▲ボールを投げるのが苦手			
	ゴール型	ネット型	ベースボール型	
③好きなボール運動は何ですか	19人(56%)	8人(24%)	7人(20%)	
理由	ゴール・・・友達とサッカーをすると楽しい 習っていて楽しかった ネット・・・打つのが楽しい ベースボール・・・ボールをバットで打つと楽しい 投げるのが好き			
	好き	どちらかという好き	どちらかという嫌い	嫌い
④ベースボール型は好きですか。	11人(32%)	8人(23%)	10人(29%)	5人(16%)
理由	○打つ、投げる、走るの3つができるから ○ルールがおもしろいから ○ボールを打つのが得意 ○キャッチボールができるから ○遠くへ飛ばせたときにうれしい ▲ボールを打つのが苦手 ▲ボールを投げるのが苦手 ▲やったことがないから ▲難しいから ▲野球は好きではない ▲投げられたボールを打つことがこわい ▲上手にできないから			
ベースボール型でどんなことを教わりたいですか。	・うまく投げるコツ・どうすればボールをバットでボールを打って遠くへ飛ばせるのか。(打つコツ) ・ボールを遠くへ投げる方法・上手な送球の仕方(投げるコツ)。 ・ボールを上手にコントロールする方法 ・まず、基本を習ってから、チームを作って試合をしてみたい。 ・キャッチが苦手だからキャッチを教わりたい。			

- ・意識調査の結果、体育が好きと答える児童、ボール運動が好きと答える児童が多く見られたが、好きなボール運動ではゴール型が人気でベースボール型が好きな児童は少ないことが分かった。
- ・ベースボール型は、45%の児童がどちらかという嫌い・嫌いと答えており、理由としては、打つ、投げる等の基礎技能不足やベースボール型の未習熟、ルールの複雑さ等が挙げられた。
- ・ベースボール型に期待することは、基礎技能の習得とそれを活用してのゲームを行うことにより、運動の楽しさを存分に味わいたいというものであった。

○小中一貫教育との関わり（9年間を見通した指導計画）

本校児童の大多数が進学する八條中学校では、第2学年の球技ベースボール型で10時間の単元のソフトボールの授業が行われている。八條中学校では、男女の技能差が大きいので男女別でソフトボールの授業が行われている。特に女子は技能が低いので体育館の中に塁間の短い小コートを作成し、プラスチックバットとスポンジボールを使用して、トスからのバッティング、打球を素手で捕球をするゲームを行っている。男子は外でグローブ、金属バット、ソフトボールを使用してのゲームを行っている。中学校ベースボール型の目標は「基本的なバット操作、次の塁をねらっての走塁、基本となるグローブの使い方・ボールの握り方や投げ方等のボール操作」となっており、男女共にこの目標を達成するためには小学校段階で、中学校のソフトボールにつながるバット操作、走塁、グローブを使つての捕球と送球の基礎技能の習得等が必要だと考えられる。

4 教師の指導観

学校教育目標 「明るく かしこく あたたかく」	
本校研究課題 「学力の向上と豊かな心を育成する小中一貫教育の推進」	
体育科重点目標 「ねばり強さを身につけさせ、自ら気づき、考え、実行することのできる児童の育成」	
研究の仮説 投打走捕の基礎基本の確実な習得と、それを生かすことのできるゲームを行うシンプルな学習過程の工夫を行えば、ベースボール型に共通する運動の特性や魅力を全員の児童に味わわせることができるであろう。	

現在の教育界では「アクティブ・ラーニング」の重要性が説かれている。アクティブ・ラーニングとは、「学習者が能動的に学修することによって、認知的、論理的、社会的能力、教養、知識、経験を含めた汎用的能力を図る学修のこと。」である。そこで求められるのは「論理的に考え、他人に分かりやすく説明できる人材の育成」であり、学習のスタイルとしては型の習得と活用が目指される。具体的には①型について理解する。②型を用いて表現する。③型を脱却する。という段階が踏まれる。学習の流れとしては、1 課題の設定、2 情報の収集、3 整理分析、4 表現、5 討議であり、各段階を児童が個人やグループで主体的・能動的に学修していくこととされている。

これを受けて体育科では、互恵的な学び合いを行うために「主題」－「探究」－「表現」型のカリキュラムが提案されている。このカリキュラムをボール運動で考えると、型それぞれの主題を達成するために、チームごとに「自分たちの今のメンバーならどうやって課題を解決するか」を考える。その解決方法は多様に存在するのでチームで協力をして探究する。それがチームのプランとなり、そのプランを達成するために個人それぞれの役割（分業）がうまれる。しかし、この学習内容をすべての子どもたちに保証するためには基礎技能の習得と、それをそれぞれが活用して主題を達成す

ることのできるゲームの工夫が必要となるのである。整理すると、ボール運動では①運動の特性を明らかにする。②主題を達成するためのチームのプランの決定。③主題達成のために必要な基礎技能の習得。④チームとしてのプランを達成するための個人としての役割・分業。⑤プランへの貢献として個人の分業の中での役割取得がチームプランへどのように影響したかの評価。を繰り返すことにより互恵的な学びあいを行うということである。以上の考えは、日本文化に伝承されてきた「守・破・離」と共通しており基礎基本の習得、そしてそれを活用しながら自分のオリジナリティを出していく学習の過程の重要性が、現在でも日本文化の中で重要視されているということが分かった。

よって、本単元では、日本文化の中に浸透している「基礎基本の習得」－「習得した基礎基本を活用しての表現」－「基礎基本を脱却してのオリジナリティ」という学習過程の工夫を行うことにより、運動の特性や魅力を味わわせて技能と体力を向上させ、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を育てることを研究の目的とする。

そこで、ベースボール型の運動の特性は「走者が速いか、守備側の共同作業が速いかを、特定の塁上で競うあうこと」であり、学習の主題は「走者とボールの競走」である。そのために、攻撃側は「より先の塁へ進塁できる場所へ防御をかわしてボールを打撃すること」、守備側は「失点や進塁を阻止するためにはどのように守って、どのようにアウトにするのか」がそれぞれの学習内容になる。また、ベースボール型の学習内容を保証するために必要な個人の基礎技能は送球、捕球、バット操作、走塁で構成されている。以上の学習課題を解決する方法は多様であり、その解決策をチームで協力をして考え、チームとしてのプラン（作戦）を立てる。そしてチームにはプラン（作戦）、個人にはプラン（作戦）への貢献＝分業がそれぞれ学習課題となる。本単元ではこの「主題」－「探究」－「表現」型の学習過程の工夫を行う。

手立て

○投・打・捕の基本動作の習得

- ・ベースボール型の運動の特性を味わわせるために不可欠な基礎技能習得のための基本動作を準備運動の中に取り入れる。
- ・ストレッチと基本動作を音楽に合わせてセット化する。

①ストレッチ ②ぶらんぶらん体操（投動作） ③口伴奏「カニ、シャキーン、あーし」（投動作）
④ぶんぶん体操（打動作） ⑤セルフキャッチ（捕球動作） ⑥パートナーキャッチ（捕球動作）

○送球、捕球、バット操作、走塁の基本練習

- ・個人技能と戦術を結びつけるために投、捕、打、走の基本練習を行う。

①送球リレー ②捕球リレー ③ベースランニングリレー ④八條野球盤

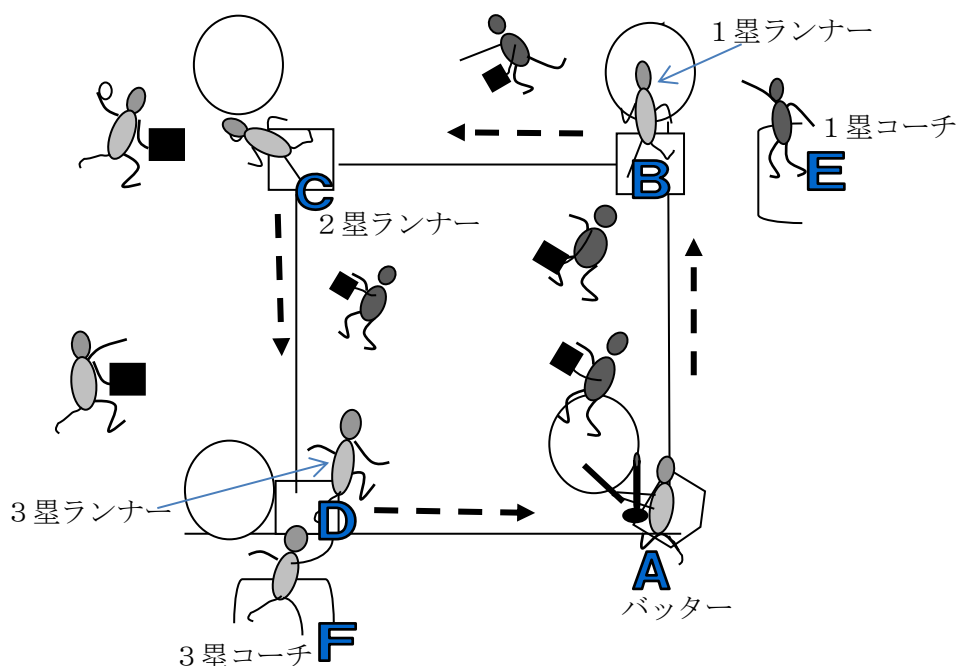
○状況練習

- ・ゲームにおいて要求される「判断」すべきことの内容をチームで共有するためにゲーム形式の練習を行う。
- ・チーム全員がゲーム中に臨機応変に動けるような戦術的理解を高め、メインゲームにつなげる。

①ランナーなしゲーム ②ランナー1塁ゲーム ③ランナー1・2塁ゲーム ④ランナー満塁ゲーム

○メインゲーム

- ・攻守どの児童にも役割があるゲームにするために、タイブレーク方式を取り入れ、常に満塁の状態からゲームをスタートする。



【満塁ゲーム】

攻撃：1回の打撃で何人をホームに帰せるかで得点になる。時間交代制。

守備：最少失点に抑えるためのアウトの場所を選び、アウトをとる。

5 単元の目標

- (1) 運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。 【関心・意欲・態度】
- (2) 自分のチームの特徴に応じた守備の隊形や攻守における役割分担など、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりすることができるようにする。 【思考・判断】
- (3) 得点をとるための出塁と進塁ができ、また、チームとして守備の隊形をとってアウトにする（進塁を防ぎ、得点を与えないようにする）動きができるようにする。 【技能】

6 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	・集団対集団で競い合う楽しさや喜びに触れることができるよう、ボール運動に進んで取り組もうとしている。 ・用具の準備や片づけで、分担された役割を果たそうとしている。 ・運動する場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。	・ベースボール型のゲームの行い方を知るとともに、簡易化されたゲームを行うための個人技能と戦術のつながりについて理解している。 ・チームの特徴に応じた攻め方を知るとともに、自分のチームのメンバーに合った作戦を立てている。	・簡易化されたゲームで、ボールを打ち返す攻撃や隊形をとった守備をするための動きができる。

7 単元の計画

(1) 運動の取り上げ方 (○数字は、時数)

学年	ゴール型ゲーム	ネット型ゲーム	ベースボール型ゲーム
3 年	フラッグフットボール⑨ ポートボール⑧		ティーボール⑩
4 年	フラッグフットボール⑨ ポートボール⑩	プレルボール⑩	
5 年	ハンドボール⑥ サッカー⑦		ティーボール⑩
6 年	ハンドボール⑦ バスケットボール⑧	ソフトバレーボール⑧	
7 年 (八條中)	男子ハンドボール⑫ 男子サッカー⑩ 女子バスケットボール⑫	女子バレーボール⑫	
8 年 (八條中)	女子ハンドボール⑫	男子バレーボール⑫	ソフトボール⑩
9 年 (八條中)	バスケットボール (選択) ⑬ サッカー (選択) ⑬	バレーボール (選択) ⑫ バドミントン (選択) ⑬	ソフトボール (選択) ⑬

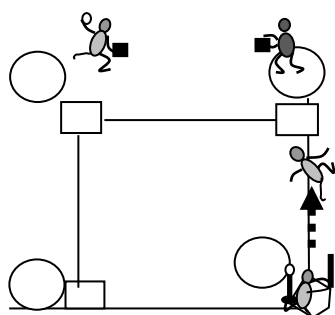
(2) 学習過程 (10 時間扱い) 本時○印 8 / 10 時

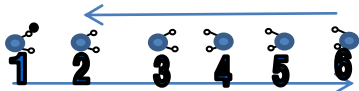
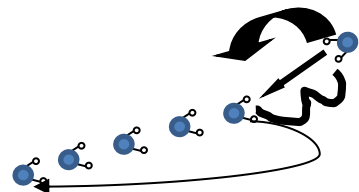
時間	1	2	3	4	5	6	7	⑧	9	10
	学習の見通しを持つ	ねらい① 投・打・捕・走の基本技 能を身につけよう。			ねらい② 自分のチームのメンバーに合った作戦を考えて試合 をしよう。					
0	オリエンテーション 学習の進め方 チーム編成 試しのゲーム (状況練習) ①ランナー なしゲーム	集合・整列・あいさつ・健康観察・準備運動（投・打・捕の基本動作の感覚づくり）								
10		基本練習 送球リレー・八條野球盤・捕球リレー・ベースランニング								八條 クラシック
20		状況練習 ②ランナー 1 塁ゲーム ③ランナー 1. 2 塁ゲーム ④満塁ゲーム				メインゲーム タイブレイク方式ゲーム				
30										
40										
45	片付け・集合・学習のまとめ・整理運動・あいさつ									

(3) 評価計画

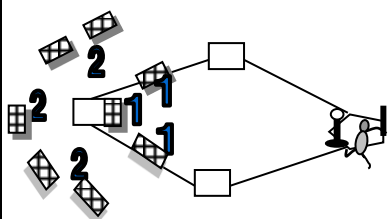
時	重点観点	学習活動に即した評価規準	評価の場面	評価方法
1	関心・意欲・態度	・学習内容を知り、10 時間の見通しをもとうとしている。	オリエンテーション	観察・カード
2	思考・判断	・ボールの基本的な捕り方を見つけている。	基本練習	観察・カード
3	思考・判断	・ティーの上に置かれたボールの打ち方を見つけている。	基本練習	観察・カード
4	思考・判断 技能	・打球に応じてアウトにする場所を判断し選んでいる。 ・打球の状況に応じて、塁間を走塁することができる。	状況練習 状況練習	観察・カード
5	関心・意欲・態度	・規則を守り、友達と励ましあってゲームを行い、場や用具の使い方などの安全を確かめようとしている。	ゲーム	観察・カード
6	思考・判断	・チーム内の個々に応じたポジションを選択し、チームの良さを生かした作戦を選んでいる。	ゲーム	観察・カード
7	思考・判断 技能	・チームの特徴を生かした守備の隊形を見付けている。 ・止まったボールを力いっぱいスイングして打つことができる。	ゲーム	観察・カード
⑧	技能	・打球方向に移動してボールを捕球し、走者の状況に応じて素早くアウトにする場所を判断して送球することができる。	ゲーム	観察・カード
9	技能	・投打走捕の技能を駆使してゲームを楽しむことができる。	ゲーム	観察・カード
10	関心・意欲・態度	・練習して身につけた技能を生かして、進んでゲームに取り組もうとしている。	大会	観察・カード

(4) 学習と指導・評価

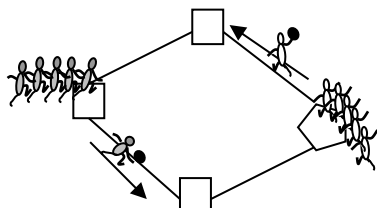
段階	学習のねらい・活動	指導・評価（指導○ 評価規準◆）	評価方法
はじめ 4 5 分 × 1	1 集合・整列・挨拶をする。	○素早く集合させ、号令を大きな声で行い、元気のよいあいさつで学習がスタートするようにする。	
	2 学習のねらいと進め方を知り単元の見通しをもつ。	○学習の進め方が理解できるように、資料や演示を用いて進める。	
	3 チーム編成をする。	○1チーム6名の6チームを編成する。	
	4 本時の課題を知る。	○本時の学習課題や学習する内容を示し、単元の見通しをもって意欲的に取り組ませるようにする。	
	「八條ティーボール」の学習の進め方を知り、試しのゲームに挑戦してみよう。（第1時）		
	5 準備運動の行い方を知り、できるようにする。 ※音楽によるセット化 ・①ストレッチ 屈伸、伸脚、アキレス腱、首、肩（前、後ろ）、手首足首、手首（上下） ②ぶらんぶらん体操（投動作） ③口伴奏（投動作） ④ぶんぶん体操（打動作） ⑤セルフキャッチ（捕球動作） ⑥パートナーキャッチ（捕球動作）	○準備運動・基本動作練習の仕方を確認し、どのようなねらいでそれぞれの運動を行っているのかを理解させる。 ○一つ一つの動きを伸び伸びと丁寧に行わせる。 ○ボールに大きなパワーを伝えて遠くに投げるためには、体のひねりを使うことが大切なことを理解させる。 ○「カニ、シャーン、あーし」の口伴奏により体を動かす。 ○ボールを打つ際に大きな力をバットからボールに伝えるためには、体のひねりが大切だということを理解させる。 ○ボールを捕球する際には、グローブに右手（左手）でふたをするようにすることを意識させる。 ○投げる動作と捕る動作をひとつの動きの中で行うことを意識させる。	
	6 試しのゲームをする。 【ランナーなしゲーム】 	○試しのゲームを行うことにより、ゲームをより成功させるためには何が必要かを考えさせる。 ○技術練習とゲームの関連性を理解させ、基本練習の価値を見出させる。（気づかせる。） 【ランナーなしゲーム】 攻撃：1塁への送球よりも前に出塁できたら得点 守備：1塁でアウトをとる。 （打者よりも早く1塁に送球する。）	
	7 まとめをする	○本時の学習を振り返らせ、単元の見通しをもたせる。	観察

		◆学習内容を知り、10時間の見通しをもとうとしている。 【関】	学習カード
な か ① 4 5 分 × 3	1 集合、整列、あいさつ、健康観察をする。 2 準備運動をする。 ※音楽によるセット化 ①ストレッチ 屈伸、伸脚、アキレス腱、首、肩（前、後ろ）、手首足首、手首（上下） ②ぶらんぶらん体操（投動作） ③口伴奏（投動作） ④ぶんぶん体操（打動作） ⑤セルフキャッチ（捕球動作） ⑥パートナーキャッチ（捕球動作） 3 本時の課題を知る。	○素早く集合させ、号令を大きな声で行い、元気のよいあいさつで学習がスタートするようにする。 ○正確に準備運動ができている児童を称賛し、よい動きを全体に広める。 ○一つ一つの動きを伸び伸びと丁寧に行わせる。 ○腰の回転による体の回転力を生み出す感覚、肩を大きく回すことによる大きな筋肉を使う感覚を習得させる。 ○口伴奏により、正しい投動作を習得させる。 ○ぶんぶん体操により、正しい打動作を習得させる。 ○グローブは胸の前、膝をリラックスさせる、グローブと反対の足を出す等の捕球の基本動作を習得させる。 ○「捕球はグローブの反対の手でふたをするように捕り、そこから投げる」までを一つの動きとして習得させる。 ○本時の学習の課題や学習する内容を示し、意欲的に取り組ませるようにする。	
投・打・捕・走の基本技能を身につけよう。（第2時～第4時）			
	4 基本練習を行う。 【送球リレー】  【捕球リレー】 	○基本技術と戦術が結びついていることを意識させる。 【送球リレー】 1→6→2→5→3→4→1の順にボールを投げてリレーをしていく。1投1投丁寧に投げさせる。 【捕球リレー】 1人がキャッチャーになる。キャッチャーが様々な方向へフライ、ゴロ、ライナー等いろいろな球種を投げる。捕球をしたらキャッチャーに素早く返球し、列の最後尾につく。グローブを縦にして構えて丁寧に捕球させる。	

【八條野球盤】



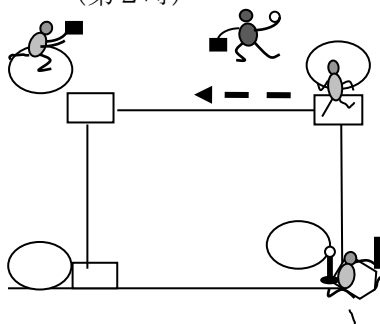
【ベースランニングリレー】



5 状況練習を行う。

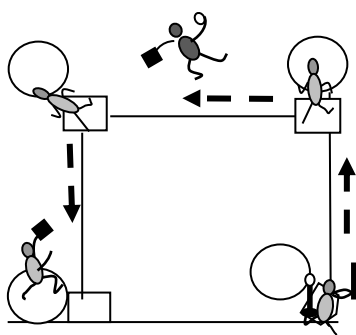
・ランナー1塁ゲーム

(第2時)



・ランナー1・2塁ゲーム

(第3時)



【八條野球盤】

ティーにボールを置き、グラウンド内にある的に向かって打つ。一定時間内に的に何個のボールが当たったかで得点化して意欲を高める。

【ベースランニングリレー】

本塁と2塁に分かれ、ホームからスタートと2塁からスタートの2チームで行う。ボールをバトンとし、スタート位置に帰ったら次の走者にボールを渡してリレーを行う。

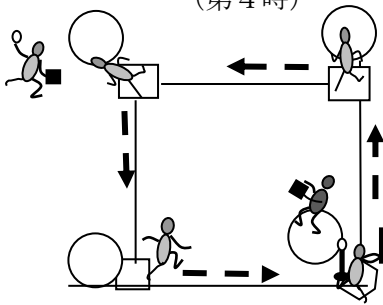
○メインゲームに向け、状況判断のチーム練習を行わせる。

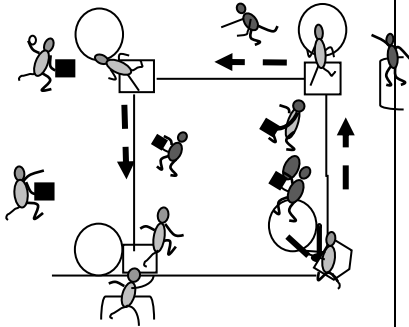
【ランナー1塁ゲーム】

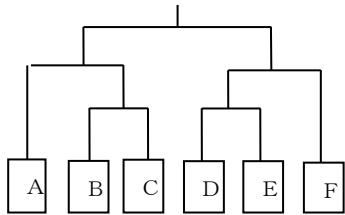
攻撃：1塁ランナーを2塁に進塁させたら得点。
守備：2塁でアウトをとる。
(先頭ランナーをアウトにする。)

【ランナー1・2塁ゲーム】

攻撃：2塁ランナーを3塁に進塁させられたら得点。
守備：3塁でアウトをとる。
(先頭ランナーをアウトにする。)

	・ランナー満塁ゲーム (第4時)  6 後片付けをする。 7 学習の振り返りをする。 8 整理運動をする。 9 次時の活動内容を知る。 10 整列・挨拶をする。	【ランナー満塁ゲーム】 攻撃：3塁ランナーをホームに帰すことができた点。 守備：ホームでアウトをとる。(先頭ランナーをアウト) ○仲間と協力して片付けをする児童に称賛の声をかける。 ○ねらいを達成できた児童を称賛し、動きを広める。 ○落ち着いた雰囲気で行わせる。 ○全ての活動はメインゲームで勝つことにつながっていることを伝え、次時への意欲付けを図る。 ○明るい雰囲気であいさつをさせる。 ◆ボールの基本的な捕り方を見つけている。(第2時)【思】 ◆ティーの上に置かれたボールの打ち方を見つけている。 (第3時)【思】 ◆打球に応じてアウトにする場所を選んでいる。【思】 ◆打球の状況に応じて、塁間を走塁することができる。 (第4時)【技】	観察 学習カード
な か ② 4 5 分 × 5	1 集合、整列、あいさつ、健康観察をする。 2 準備運動をする。 ※音楽によるセット化 ①ストレッチ ②ぶらんぶらん体操 ③口伴奏 ④ぶんぶん体操 ⑤セルフキャッチ ⑥パートナーキャッチ 3 本時の課題を知る。	○素早く集合させ、号令を大きな声で行い、元気のよいあいさつで学習がスタートするようにする。 ○正確に準備運動ができている児童を称賛し、よい動きを全体に広める。 自分のチームのメンバーに合った作戦を立てて試合をしよう。(第5時～第9時)	

4 基本練習を行う。 ・送球リレー ・捕球リレー ・八條野球盤 ・ベースランニングリレー 5 メインゲームをする。 【タイブレーク方式ゲーム】  6 後片付けをする。 7 学習の振り返りをする。 8 整理運動をする。 9 次時の活動内容を知る。 10 整列・挨拶をする。 	 【タイブレーク方式ゲーム】 ※常に満塁の状況からゲームをスタートさせる。 ※時間制で行う。 攻撃：1回の打撃で何人ホームに帰せるかで得点になる。 守備：最少失点に抑えるためのアウトの場所を選び、アウトをとる。1アウトで1回の打撃による攻撃は終了。 ○仲間と協力して片付けをする児童に称賛の声をかける。 ○ねらいを達成できた児童を称賛し、動きを広める。 ○落ち着いた雰囲気で行う整理運動を行わせる。 ○メインゲームで勝つためにチームでプランニング等の話し合いを行うことなどが大切なことを伝え、次時への意欲付けを図る。 ○明るい雰囲気であいさつをさせる。 ◆規則を守り、友達と励ましあってゲームを行い、場や用具の使い方などの安全を確かめようとしている。 (第5時)【関】 ◆チーム内の個々に応じたポジションを選択し、チームの良さを生かした作戦を選んでいる。 (第6時)【思】 ◆チームの特徴を生かした守備の隊形をとってアウトをとるポイントを見つけている。 (第7時)【思】 ◆止まったボールを力いっぱいスイングして打つことができる。 (第7時)【技】 ◆打球方向に移動してボールを捕球し、走者の状況に応じて素早くアウトにする場所を判断して送球することができる。 (第8時)【技】 ◆投打走捕の技能を駆使してゲームを楽しむことができる。 (第9時)【技】	観察 学習カード
--	---	---------------------

ま と め 4 5 分 × 1	1 集合、整列、あいさつ、健康観察をする。	○素早く集合させ、号令を大きな声で行い、元気のよいあいさつで学習がスタートするようにする。
	2 準備運動をする。	○一つ一つの動きを伸び伸びと丁寧に行わせる。
4	3 本時の課題を知る。	○今まで高めてきた個人の力とチームの力を生かして優勝めざして力いっぱい大会に臨めるようにする。
	高まった力を確認し、仲間と協力して大会を楽しみ、勝とう。(第10時)	
5	4 八條クラシックをする。	○6チームによるトーナメント戦を行う。
		○対戦相手、試合のルールの確認をする。
1	5 後片付けをする。	○約束、きまりを守りながら、安全に気を付けて取り組んでいる児童、チームを称賛する。
	6 表彰式をする。	○仲間と協力して片付けをする児童に称賛の声をかける。
4	7 整理運動をする。	○賞状を作成し、授与する。
	8 学習の振り返りをする。	○落ち着いた雰囲気の中で整理運動を行わせる
5	9 整列・挨拶をする。	○本単元を通しての感想を発表させる。
		○明るい雰囲気であいさつをさせる。
		◆練習して身につけた技能を生かして、進んでゲームに取り組もうとしている。 (第10時)【関】
		観察 学習カード

8 本時の学習と指導 (8 / 10時)

(1) ねらい

打球方向に移動してボールを捕球し、走者の状況に応じて素早くアウトにする場所を判断して送球することができる。

【運動の技能】

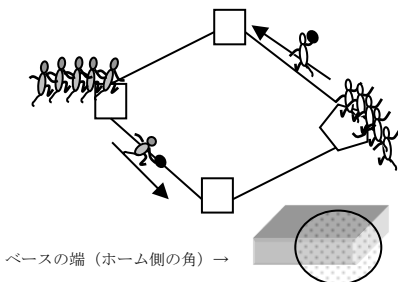
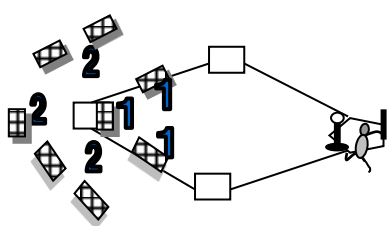
(2) 準備

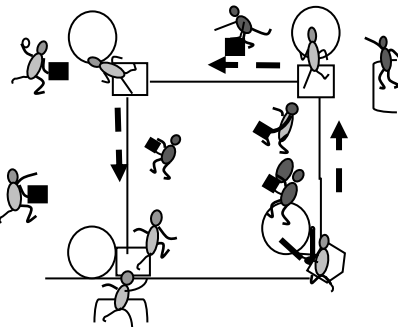
ティー・ボール・バット・ベース・ビブス・グローブ・学習掲示板・学習カード・アンプ
立体マーカー・ハードル・的・得点板

(3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点 (○指導◆評価△努力を要する児童への手立て)
	1 集合、整列、あいさつ、健康観察をする。	○素早く集合させ、号令を大きな声で行い、元気のよいあいさつで学習がスタートできるようにする。
	2 準備運動をする。 ※音楽によるセット化 ①ストレッチ ②ぶらんぶらん体操	○動き一つ一つを丁寧にするように、教師が動きながら声かけや補助をするようにする。 ○「いーち、にーい、さーん、なげる」の掛け声とともに

導 入 15 分	いーち にーい さーん 投げる ③口伴奏 カニ シヤキン あーし (なげる) ④ぶんぶん体操 ⑤セルフキャッチ ⑥パートナーキャッチ 3 基本練習を行う。 【送球リレー】 【捕球リレー】	に運動を行い、腰の回転を使ってボールを投げることを理解させる。 ○投動作のポイントを含めた口伴奏に合わせて運動を行わせることで、正しい投動作を体で覚えさせる。 ○顔や身体が前後に倒れないように、まっすぐ腕を振って腰を回転させる。また、フォロースルーの姿勢をしっかりとらせて、右足のかかとを上げるように指導する。 ○グローブを上に向けた状態で、顔の前でグローブに右手でふたをするように捕球させる。腕を伸ばすとボールが見えなくなるので、肘をやや曲げて構えさせる。 ○2人組でキャッチボールを行わせる。距離はペアの力量（投力）に応じて決めさせる。ボールを投げる際には、投げる手と反対の足で立体マーカートを踏み越してから投げるようにさせる。 ○送球リレーでは、送球の正しい体の使い方を習得させるために、捕球から次の児童への送球のための投動作を1つの流れの中で行わせる。 ○捕球リレーでは、捕球の構えで前後左右どこへでもすぐに動ける姿勢をつくらせる。 ○ゴロの捕球は、足を肩幅よりも広くし、お尻を膝の高さまで下げ、グローブに右手でふたをして捕る。 ○フライの捕球は、セルフキャッチで習得した技能を活用させる。フライを捕球する際には、周りの児童とぶつからないように「ボール」と声をかけて捕球させる。
---	--	--

	【ベースランニングリレー】  ベースの端（ホーム側の角）→ 【八條野球盤】 	○ベースランニングでは、正しいベースランニングの体の使い方を習得させるために、ベースの手前で少し膨らみ、スピードを落とさずに、ベースの内側の端を踏んでランニングを行わせる。 ○八條野球盤では、バットの正しい握り方、ボールに当てるバットの正しい位置、バットの構え方、正しいスイングの行い方を習得させる。 ○グラウンド全体をヒットエリアにするために、広角打法の意識づけを行わせる。 ○的を狙って打撃をさせ、的に当たった得点を数えさせる。
展開 25分	自分のチームのメンバーに合った作戦を立てて試合をしよう。 4 ねらいを確認する。 5 チームで作戦会議をする。  	○本時の課題は「チームのメンバーに合った作戦」を立てて試合をすることであることを全員で確認をする。 ○作戦を立てる際には、攻守においてチームのメンバーの得意なことを生かせるように話し合いをさせる。 ○攻撃においては、相手児童のとれない場所にボールを打つことが求められるので、チーム内それぞれの児童の得意な打撃方向の確認とその際の走塁の仕方が作戦となることを確認させる。 ○守備においては、内野と外野の運動の特性に合ったチーム内のメンバーのポジションの割り振りと、ボールを捕球したら最少失点に抑えるためにどこでアウトをとればよいのかの共通理解が作戦となることを確認させる。 ○チームのメンバーに合った作戦を実行することのできているチームやハイタッチ等、雰囲気を盛り上げているチームを称賛することで全体に広め、全チームが課題達成に向けた学習ができるようにさせる。

	6 メインゲームをする。  【タイブレーク方式ゲーム】 ※常に満塁の状況からゲームをスタートさせる。 ※時間制で行う。 攻撃：1回の打撃で何人ホームに帰せるかで得点になる。 守備：最少失点に抑えるためのアウトの場所を選び、アウトをとる。1アウトで1回の打撃による攻撃は終了。	◆打球方向に移動してボールを捕球し、走者の状況に応じて素早くアウトにする場所を判断して送球することができる。 【技能】 【努力を要する児童（チーム）への手立て】 △打球方向に移動してボールを捕球できない児童には、両脇をしめてグローブを立て、来たボールをグローブに1度当てて止めること。その後に落ち着いて右手でグローブにふたをしながら捕球をさせる。 △走者の状況に応じて素早くアウトにする場所を判断して送球できていない児童には、満塁からのゲームなので、ボールを捕球した位置から一番近いアウトゾーンに送球することが結果的に一番早くアウトにできることを指導する。 【十分満足できると判断できる児童への発展的な内容】 ○アウトゾーンのカバーリングを含むベースカバー等のベースの防御や中継プレイ等のフットワークの指導を行い、打球や走者、チームのメンバーの行動に臨機応変に対応できるようにさせる。
整理 5 分	7 後片付けをする。 8 学習の振り返りをする。 9 整理運動をする。 10 次時の活動内容を知る。 11 整列・挨拶をする。	○チームで協力し合い用具を丁寧に片付けさせる。 ○本時の課題についての反省を学習カードに記入させる。 ○呼吸を整えながら落ち着いた雰囲気の中で行わせる。 ○本時の成果を確認し、その成果を生かした次時の活動について話し、意欲化を図る。 ○気持ちよく元気のよいあいさつで学習を終わらせる。