

# 第5学年 体育科学学習指導案

日時：平成23年10月18日（火）  
5校時（13：45～14：30）  
場所：練馬区立大泉東小学校 校庭  
学級：第5学年3組 38名  
指導者：神谷 潤

## 授業モデル ボール運動「チームづくり型授業モデル」

### 1 単元名 ボール運動 ベースボール型 「ティーボール」

#### 2 単元の目標

技能	○ 状況に応じて、投げる、捕る、打つといったボール操作をしたり、進塁する、または進塁を阻止するために移動したりして、ゲームを楽しむことができるようにする。
態度	○ 互いのよさを認め合いながら進んで運動に取り組み、ルールやマナーを守って、友達と助け合って活動に取り組もうとする。
思考 判断	○ チームの力を高めるために、チームの特徴を生かした作戦を立てたり、活動の仕方を工夫したりする。

#### 3 単元の評価規準

技能	○ 状況に応じて、進塁する、または進塁を阻止するために、自分のよさを生かした関係プレーをして、ゲームを楽しむことができる。
態度	○ 互いのよさを認め合いながら進んで運動に取り組もうとしている。 ○ 安全やルール、マナーを守って、友達と助け合って活動に取り組もうとしている。
思考 判断	○ 自分のチームの特徴を生かした作戦を立て、活動の仕方を工夫している。 ○ チームの力の高め方を知り、チームの力を高めるために自分の役割を決めて活動している。

#### 4 運動の特性や魅力

##### (1) 一般的特性

- 攻守を規則的に交代し合い、一定の回数内で得点を競い合う運動である。
- 進塁し得点することと、進塁を阻止することとの攻防を楽しむことができる運動である。
- 一つ一つのプレーに「間」が存在するため、その時間を利用して攻撃の仕方や守備の陣形など、次のプレーや作戦を共有しやすい運動である。

##### (2) 児童から見た特性

- 打つ、投げる、捕るなどのボール操作が難しく、課題を追究することができるようにルールを簡易化したり用具や場を工夫したりすることが求められる運動である。
- ルールが複雑で、ゲームの理解が困難であることから、ルールを簡易化し、誰でも楽しく参加することができるように工夫することが求められる運動である。
- 打撃や守備の陣形など、一人一人が役割分担を意識して取り組むことでチームの力を高めることができる運動である。
- 一人一人のプレーに意識が集まるため、よさの認め合いがしやすく、一人一人のよさを生かして取り組むことができる運動である。

#### 5 児童の実態

ボール運動とのかかわりが少なく、技能面での課題が多い。地域のスポーツクラブに所属する男子児童が多いものの、スポーツとのかかわりが単一的な児童が多く、女子児童においては外遊びをする児童が少ない。

児童同士のかかわり合いは盛んで、男女分け隔てなく活動に取り組むことができるが、コミュニケーションに課題を抱える児童もあり、それが原因で学習への参加がなされないケースもある。よさの認め合いについては、他者のよさを認めて賞賛することができるものの、自分が認められていると感じていない児童が多かった。

そこで、本単元の前にネット型の学習に取り組むこと、よさの認め合いを中心としたかかわり合いを重点に取り組んだ。未だ課題は多いものの、よさの認め合いについて具体的な取り組みを支援することで効果が出始めている。また、ゲームにおいても学習サイクルを形成する中で、戦術的アプローチが見られるようになり、それぞれが目標達成に向けて参加の在り様を意識できるようになってきた。

#### 6 主題に迫るための手立て

- (1) 年間計画・・・ネット型（6時間） → ベースボール型（8時間） \*2年間の学習を見通して
- (2) 授業モデル・・・ゲームを中心とした構成、チームづくりに向けたかかわり合い、一人一人の課題解決
- (3) 学習過程・・・単元計画、ルール設定、ミニゲーム、対戦方式、チーム編成
- (4) 評価・・・チームへの貢献と課題解決の実感を得るための児童による評価活動、教師の評価活動
- (5) 学習資料・・・刈込テープ、フォイス&チャレンジカード、練習カード、記録カード、チームカード、ピンポイントカード

7 学習過程

段階	チームの力を知る			
時間	第1時	第2時	第3時	第4時
重点	チームのよさや自分のよさを見付ける			
学習内容・活動	<p>① オリエンテーション漫画で単元のねらいや学習の進め方を知り、単元の見通しをもつ。 ○学習資料の活用の仕方について知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">                     チームカード 記録カード チョイス&amp;チャレンジカード ピンポイントカード                 </div> <p>② チーム編成を行う。 ○ バランスチーム編成 ○ 1チーム6~7人(6チーム) ○ 単元を通して同一チーム</p> <p>③ 用具の準備について知る。</p> <p>④ 準備運動について知り、取り組む。 ○ コールスロー</p> <p>⑤ ゲーム運営の仕方やはじめのルールについて知る。</p> <p>⑥ 試しのゲームに取り組む。 ・ 攻撃は打者全員の打撃 ・ 守備は5人。 (ローテーションで行う) ・ 2イニングの攻防。ゲーム全体の時間は10分間。</p> <p>⑦ 整理運動をする。</p> <p>⑧ 学習の振り返りをする。</p> <p>⑨ 学習のまとめをする。</p> <p>⑩ 用具の片付けをする。</p>	<p>① 本時の学習内容を知る。</p> <p>② めあて・作戦を確認する。</p> <p>③ 準備運動とボール慣れをする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">                     ○ コールスロー    ○ バウンドキャッチボール                 </div> <p>④ ゲーム1に取り組む。 〈はじめのルール〉    ◎ゲーム後、記録カードをもとに振り返る</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 人数：攻撃は打者一巡。守備は5人。守備側は、打席ごとにメンバーをローテーションする。</li> <li>・ ゲームは2イニングの攻防による。10分間を上限とする。 *打者一巡での攻守交代を原則とするが、2イニング目は時間で区切ることもある。</li> <li>・ 得点：ティーバッティング後、アウトになるまでに進塁することができた塁までを得点化する。残塁はなし。 1塁まで→1点    2塁まで→2点 3塁まで→3点    本塁まで→4点</li> <li>・ アウト：本塁前のアウトゾーンにボールと守備チームの内2人が入った後、「アウト」コールをしたとき。</li> <li>・ バットは目的に応じて選択することができる。打撃後、バットは必ずバットボックスに収めてから走塁する。</li> <li>・ セーフティーゾーンには、打撃前に守備が入れない。</li> </ul> <p>○ 相互審判やゲームの記録の仕方について知り、取り組む。 ・ 役割分担 → 攻撃チームによる記録2人。得点係1人。</p> <p>⑤ 全体での振り返り→ミニゲーム(5分)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 5px 0;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">○バッティング&amp;バックホームゲーム (カバーリング)</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">○バッティング&amp;バックホームゲーム (中継プレー)</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">○ワンベース (進塁の攻防)</div> </div> <p>⑥ ゲーム2に取り組む。</p> <p>⑦ 整理運動をする。</p> <p>⑧ 学習の振り返りをする。</p> <p>⑨ 学習のまとめをする。</p> <p>⑩ 用具の片付けをする。</p>		
はたらきかけ 教師の	<p>○ チームの力を高めていくために学習資料を活用することを理解させ、記入例をもとにして記録カードを記入させたり、チーム内でよさを認め合う相手を確認したりする。</p> <p>○ 事前に「チームとしての技能」「チームとしての態度」「チームとしての思考・判断」の力が等質で、児童同士の間関係に配慮したチーム編成を行う。</p> <p>○ 用具の準備やゲーム間の移動を素早くできるように、1単位時間の流れ等を示した掲示資料を用意する。</p> <p>○ 学習のまとめでは、ミニゲームでねらった動きができた児童を賞賛する。</p>			
評価	<p>○ 自チームや他チームの友達とかかわり、互いのよさを認め合おうとしている。(態度)</p> <p>○ 友達と役割を分担しながら、安全に気を付けて用具の準備や片付けをしようとしている。(態度)</p> <p>○ 学習の進め方やティーボールのルールを理解してゲームに取り組んでいる。(思考・判断)</p> <p>○ 打つ、投げる、捕るなどのボール操作を通して、進塁をめぐる攻防を楽しんでゲームすることができる。(技能)</p>			

チームの力を高める

第5時

第6時

第7時（本時）

第8時

一人一人がチームへの貢献につながる課題解決を積み重ね、「チームの力」を高める。

- ① 本時の学習内容を知る。
- ② めあて・作戦を確認する。
- ③ 準備運動とボール慣れをする。

- ① 本時の学習内容を知る。
- ② めあて・作戦を確認する。
- ③ 準備運動とボール慣れをする。

○ コールスロー ○ バウンドキャッチ

- ④ チームの時間に取り組む。  
○ チームの課題に応じた活動に取り組む。

- ④ チームの時間に取り組む。  
○ チームの課題に応じた活動に取り組む。

<チームの時間の活動場所>

赤チーム・緑チーム→Aコート    オレンジチーム・黄チーム→Bコート    青チーム・白チーム→Cコート

- ⑤ ゲームに取り組む。  
【2・3・4・5・6時 リーグ戦】  
◎ ゲーム後、攻撃チームが記録カードをもとにアドバイスする。

時	Aコート	Bコート	Cコート
2	赤ー青	オー黄	緑ー白
	赤ーオ	緑ー黄	青ー白
3	赤ー黄	オー白	青ー緑
	赤ー緑	黄ー白	青ーオ
4	赤ー白	オー緑	青ー黄
	青ー白	赤ー緑	オー黄
5	緑ー青	オー赤	白ー黄
	緑ー白	オー青	赤ー黄
6	緑ーオ	青ー黄	赤ー白
	緑ー黄	オー白	赤ー青

- ⑤ ゲームに取り組む。  
【7・8時 対抗戦】  
○ 同じ相手と続けて対戦する。

<第7時>

Aコート	Bコート	Cコート
黄ー緑	白ー青	赤ーオ

<第8時>

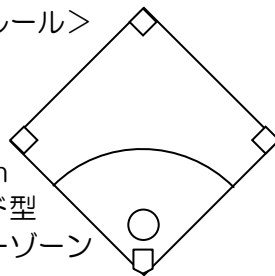
Aコート	Bコート	Cコート

- ⑥整理運動をする。
- ⑦学習の振り返りをする。
- ⑧学習のまとめをする。
- ⑨用具の片付けをする。

- ⑥整理運動をする。
- ⑦学習の振り返りをする。
- ⑧学習のまとめをする。
- ⑨用具の片付けをする。

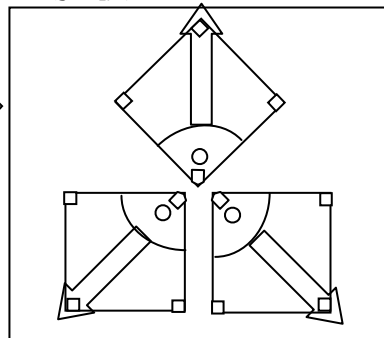
<はじめのルール>

壘間：10m  
ダイヤモンド型  
セーフティーゾーン  
の半径：7m  
ホームベース前に直径1mの  
アウトゾーンを設ける



<コートの設定>

<場の設定>



各コートの間を m空けて右図のように3コート設置。中心から外側に向かって打撃する。

- 前時の様子やチームカードの記述等から事前に重点的に指導・支援に入るチームを決めておくようにする。
- チームの時間の活用の仕方を指導し、チームの課題解決に向けた活動を展開できるようにする。
- 「チームとしての技能」「チームとしての態度」「チームとしての思考・判断」のよさを賞賛する。
- チームとしての技能の高まりが見られない児童に対して、指標を基に個に応じた助言をする。
- 記録カードからゲームを分析し、次のゲームに生かすように助言する。

- 状況に応じて、打つ、投げる、捕るといったボール操作をしたり、打球の方向や守備の隊形、関係プレーの仕方を工夫したりして、楽しくゲームをすることができる。（技能）
- ルールやマナーを守って、仲間と助け合いながらチームの時間やゲームに進んで取り組もうとしている。（態度）
- チームの力を高めるために、チームの特徴を生かした作戦を立てたり、活動を工夫したりしている。（思考・判断）

8 本時の学習（8時間扱いの7時間目）

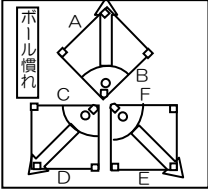
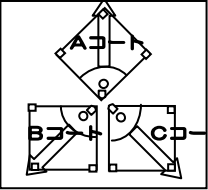
(1) 目標

【技能】状況に応じて、進塁する、または進塁を阻止するためにチームとしての技能を発揮することで、楽しくゲームをすることができるようにする。

【態度】友達と助け合って進んで活動に取り組み、互いのよさを認め合おうとする。

【思考・判断】チームの力を高めるために、チームの特徴を生かした作戦を立てたり、チーム時間の活動を工夫したりする。

(2) 展開

めあて	学習活動	学習環境	指導・支援(☆) 評価(◇) 評価方法【】						
<p>○「チームの力」を高めよう。</p> <p>○作戦とめあてを意識してチームの時間に取り組もう。</p> <p>○チームの作戦を意識してゲームをしよう。</p>	<p>○集合・整列をする。</p> <p>○本時の学習内容を知る。</p> <p>○全体で準備運動とボール慣れを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・コールスロー</li> <li>・バウンドキャッチ</li> </ul> <p>○チームの時間に取り組む。</p> <p>○ゲームに取り組む。対抗戦。</p> <p>ゲーム1で1回の裏まで行い、振り返りの後、3回の裏までゲーム2を行う。</p> <table border="1" data-bbox="312 1370 751 1467" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>Aコート</td> <td>Bコート</td> <td>Cコート</td> </tr> <tr> <td>黄一緑</td> <td>白一青</td> <td>赤一オ</td> </tr> </table> <p>○整理運動を行う。</p> <p>○学習を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・作戦</li> <li>・めあて</li> <li>・よさ</li> <li>・自己評価</li> <li>・チームの課題</li> </ul> <p>○用具の片付けをする。</p>	Aコート	Bコート	Cコート	黄一緑	白一青	赤一オ	<p>○掲示資料</p> <p>○用具の準備</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゼッケン</li> <li>・バット ・ティー</li> <li>・ボール ・得点板</li> <li>・学習資料 ・筆記用具</li> <li>・バット収納用コーン</li> </ul> <p>○ボール慣れ・チームの時間の場</p>  <p>○ゲームの場</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>・壘間12mのコート</li> <li>・直径1mのアウトゾーン</li> </ul> <p>○学習資料</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チームカード（めあて、作戦、学習の振り返り）</li> <li>・ピンポイントカード（友達のよさ見付け → 自己評価）</li> <li>・記録カード</li> </ul>	<p>☆掲示資料をもとに学習内容の見通しをもたせる。</p> <p>☆準備運動やチームの時間の場は単元の始めから使用している場所で行うよう指示する。</p> <p>☆本時まで各チームの作戦やめあてを確認しておき、指導・支援の対象を把握する。</p> <p>◇チームの課題を解決するために、チームの時間の活動を工夫している。（思考・判断）</p> <p>【学習資料・観察】</p> <p>☆ゲーム中に、チームへの貢献につながる活動が発現したときに賞賛する。</p> <p>☆自分の役割が分からない児童や状況に応じた活動がなされていない児童を中心に個別に支援する。戦術的気づきが得られるよう、言葉かけは発問を中心とし、その変化を見取るようにする。</p> <p>☆ゲームの記録をもとに本時のゲームを振り返るように指示する。</p> <p>◇チームとしての技能を発揮し、ゲームに参加している。（技能）（態度）【観察】</p> <p>◇ゲームを振り返って、作戦の有効性を考えたり、友達やチームのよさを伝え合ったりしている。（思考・判断）【観察・学習資料】</p>
Aコート	Bコート	Cコート							
黄一緑	白一青	赤一オ							