

## 5年 「打って守って Akitsu リーグ」 (ボール運動 ベースボール型)

(仮説)

指導内容を明確にし、教材や学習の過程を工夫すれば、自ら体育の学習に取り組む子になるだろう。

高学年「ボール運動 ベースボール型」ティーボール指導内容整理表

単元 (学習指導要領)	1時間ないし数時間 (学習指導要領解説)	具体の動き (具体的・事実的) (運動する際の「考え」を含む)	用いる用語 (名称・記号・擬音語を含む) 用いる学習形態【仲間とのかかわり】
ボールを打つ攻撃と隊形をとった守備によって、簡易化されたゲームをすること。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・止まったボールを打ったり走塁をしたりして攻撃し、また、それを阻止するために捕球したり送球したりして、攻守を交代するゲームができるようにすること。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ティーにセットされたボールを打つこと。</li> <li>○ボールを打ったら、一塁方向に全力で走ること。</li> <li>○体の正面で捕球すること。</li> <li>○守備者は、アウトゾーンに送球すること。</li> </ul> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>○守備者はアウトゾーンに素早く移動したり、送球の中継やカバーをしたりすること。</li> </ul> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールをよく見てバットを振ろう</li> <li>・打ったらすぐに走ろう</li> <li>・アウトゾーン</li> <li>・打順</li> <li>・守備位置</li> </ul> <p style="text-align: center;">【チーム・チーム対抗】</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・打球方向に移動し、捕球すること。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○捕球する時は、体の正面で捕ること。</li> <li>○捕球する時は手のひらを大きく開き捕ること。</li> <li>○高い球を捕球する時は、指の向きを上に向けること。</li> <li>○低い球を捕球する時は、指の向きを下に向けること。</li> <li>○低いボールを捕球する時は、ひざを曲げて、姿勢を低くすること。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・打球をよく見て</li> <li>・ボールの正面に入ろう</li> <li>・手のひらを大きく開いて</li> <li>・指の向きに気をつけて</li> <li>・捕球</li> </ul> <p style="text-align: center;">【チーム・チーム対抗】</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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こと。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○チームや個人の特徴に応じて、守備の隊形を考えること。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・進塁</li> <li>・打球</li> <li>・守備位置</li> <li>・ベースカバー</li> <li>・中継</li> <li>・どこに投げたらよいか</li> </ul> <p style="text-align: center;">【チーム・チーム対抗】</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・捕球する相手に向かって、オーバーハンドで投げること。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ボールを投げる時は、左足のつま先が目標に向くようにまっすぐに踏み出すこと。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・最後まで的を見る</li> <li>・オーバーハンド</li> <li>・体を開いて投げよう</li> </ul> <p style="text-align: center;">【チーム・チーム対抗】</p>

単元名 ボール運動 ベースボール型 ティーボール「打って守って Akitsu リーグ」

①単元のコアな動き ※指導内容整理表で明らかにした動き

守備者はアウトゾーンに素早く移動したり、送球の中継やカバーをしたりすること。

②単元構成（45分×9回）（○知識・技能 ◎思考力、判断力、表現力 ●主体的に学習に取り組む態度）

	1	2	3	4	⑤	6	7・8・9
0	オリエンテーション	習得する ドリルゲーム ・30秒キャッチボール・キャッチリレー・ホームラン競争					
15	学習の進め方を知ろう	つかむ タスクゲーム			調整する	共有する	活かす チーム練習 ・チームの課題を解決する練習をする。
30	試す タスクゲーム ティーボールを楽しむためにはどんなことを学習していけばよいだろう。	アウトをとるために、守備者はどこに動けばいいだろう？ ◎アウトをとるために、守備者は打球とアウトゾーンに向かって動き出すことを見つけている。		自分に打球が来ないと分かった時に、何を考え、どのように動けばよいだろう。		・前時に個人で考えたことをチームで話し合い、お互いの考えを共有する。 ・動きの記録を比較し、修正する。 タスクゲーム ○守備者はアウトゾーンに素早く移動したり、送球の中継やカバーをしたりすることができる。	メインゲーム リーグ戦 ○守備者はアウトゾーンに素早く移動したり、送球の中継やカバーをしたりすることができる。
45	習得する ドリルゲーム	・個々の考えを学習カードに書く。 ・タスクゲームの中で個々の考えを試す。		◎守備者はアウトゾーンに素早く移動したり、送球の中継やカバーを見つけている。 ・課題について個々の考えを学習カードに書く。 ・タスクゲームの中で個々の考えを試す。 ・動きの記録をチームでとる。 ・動きの記録をもとに考えを修正する。		・チームで考えをまとめる。	学習したことを活かし、より高めながら勝負しよう。
	○「打つ」「投げる」「捕る」「走る」ことができる。 ●基本的なルールを確認し、試しのゲームを行う。	○正しいバッティング方法を知り、得点することができる。 ◎守備者は、自分に打球が来ないとわかった時に、アウトゾーンに向かって動き出すことができる。		◎守備者はアウトゾーンに素早く移動したり、送球の中継やカバーを見つけている。 ○守備者はアウトゾーンに素早く移動したり、送球の中継やカバーをすることができる。 ○仲間に正確な送球ができる。 ●記録をもとに、自分の考えや動きを修正している。			●基本的なルールを確認して、友達と協力し合ってメインゲームを行っている。 ◎チームに合った、得点を少なく抑えるための守り方を見つけている。

### ③教材の工夫

- ・ 1 チーム 4～5 人の 6 グループで実力上位の偏りが出ないように編成する。
- ・ バットはプラスチックバット（ドリル用）とティーボール用（ゲーム用）のバットを使用する。
- ・ 実態に応じて、打つ用具はテニスラケットを用いても構わない。
- ・ コートの広さは、児童の活動の様子を見て角度（広さ）を変えていく。
- ・ 安全に気をつけて行えるよう、素振りは決められた場所で行うようにする。
- ・ 体ならしの運動では、テンポよく多くの動きを行い、運動量を確保する。
- ・ 打つ、投げる、捕る、走る動きを習得できるドリルゲームを行う。

### ○メインゲーム

- ・ 守備者が打球を捕球した時の状況に応じて、効率よくアウトがとれるように、捕球や中継の役割分担ができるようにする。
- ・ 打者によって守備位置を修正する。

#### [主なルール]

- ・ 1 回の攻撃を時間制（5 分程度）で行う。（3 アウト制ではない）
- ・ 早く回ったらもう一巡してもよい。
- ・ 一試合 2 イニングで行う。
- ・ ティーに置かれたボールを打つ。
- ・ 得点は回ったコーンの分とし、最大 3 点入る。（ホームに戻ったら得点）
- ・ 守備側はボールを持ったまま走ってはいけない。（必ず送球をする）
- ・ 守備側はランナーがホームに戻ってくる前にアウトゾーンにボールを送球すればアウトにすることができる。
- ・ 守備者はアウトゾーンにボールを送れたら 1 点、走者がホームに戻る前にアウトゾーンにボールを送れたら、さらに 1 点入る。
- ・ 守備位置は各グループの判断に任せる。

### ○タスクゲーム

- ・ 守備者が打球を捕球した時の状況に応じて、効率よくアウトがとれるように、捕球や中継の役割分担ができるようにする。

#### [主なルール]

- ・ メインゲームと同じ。
- ・ 守備位置は 2.0 m ライン上に並ぶ。（ローテーションはしない）

### ○ドリルゲーム

#### ① 30 秒キャッチボール

- ・ ペアで 30 秒間キャッチボールを繰り返して行う。（下投げ・上投げ）

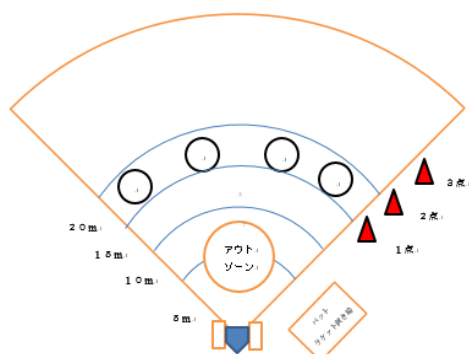
#### ② キャッチリレー

- ・ 中継でボールを速くつないで、先の味方に投げる。他チームと競う。

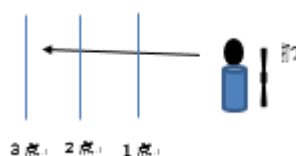
#### ③ ホームラン競争

- ・ ティーに置かれた新聞紙を打つ。距離を点数化し、何点取れたかを競う。

「打ったら走る」を意識させるために、後ろにあるボールを走って取りに行くようにする。

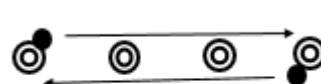


ホームラン競争



5-1-3

キャッチリレー



④児童の技能，主体的な取り組み，思考・判断の変容

〈技能面〉ペアの組み合わせは同一とする。 児童数28名

(1) 新聞紙ボールバッティング(10回試行中，飛ばした距離を点数化して記録)

5m(ファウルゾーン)1点・10m2点・15m(塁間)3点・20m4点

実施前

飛ばした距離の点数(以上)	5点	10点	15点	20点	25点	30点	35点
人数(人)	2人	3人	4人	9人	5人	6人	0人

実施後

飛ばした距離の点数(以上)	5点	10点	15点	20点	25点	30点	35点
人数(人)	1人	2人	2人	9人	5人	8人	1人

(2) ソフトボール投げ

実施前

距離(m)	10m未満	10m～14m	15m～19m	20m～24m	25m～29m	30m～34m	35m～39m	40m以上
人数(人)	3人	8名	8名	4名	2名	2名	2名	0人

実施後

距離(m)	10m未満	10m～14m	15m～19m	20m～24m	25m～29m	30m～34m	35m～39m	40m以上
人数(人)	1人	8名	5名	6名	3名	3名	2名	0人

(3) キャッチボール(10m)

項目	人数
相手に正確に投げることができる	11名 → 16名
正確に投げることができない	18名 → 2名
ボールを正確に捕ることができる	7名 → 20名
正確に捕ることができない	21名 → 8名

技能面では，(1)の実態調査からバッティングの技能が向上したことが分かる。コアな発問の必要感に迫るためには，バッティングの技能の向上が不可欠だった。単元が進むにつれて，児童のバッティングの技能の伸びを懸念し，テニスラケットでもできるようにした。面が広くなり，小さなボールに当たることに自信を持った児童が多くなった。実態調査ではテニスラケットは用いずバットで行ったが，飛距離も伸び，バッティングの技能が向上した。

(2)の実態調査から，ボールの飛距離についてはあまり変化がなかった。しかし，投げることに抵抗がなくなった下位の児童には変化が見られた。

(3)の実態調査から，キャッチボールの技能が向上した。ドリルゲームなどは毎時間取り組んでいたことによって，自信をもって投げられる子，捕れなくても体に当ててボールを逸らさない子も多くなった。

〈主体的に取り組む面〉

児童は，自分たちから出たコアな発問に対して，今までの経験から個人で解決しようと模索した。しかし，特に下位の児童が自分のプレーを動画で見たときに「思った通りに動けていない」「アウトを取るための役に立っていない」と気づいていた。そこから自分のために必要な技能や動きを自分た

ちで考えて練習に打ち込んでいた。児童からも「先生、練習の時間をください」と申し出があり、問題解決のための主体性が見られた。自分たちの改善点を考え、個人で解決しようとする。動画を見て改善できていないところを見つけ、また新たにどうすればいいか自分で考え、チームに広める。チーム内で共有し新たな仮説を見つける。以上のような学習過程を通して、児童が主体的に学習に取り組む態度につながった。

【児童の学習カードに書かれた内容】

自分に打球が来ないと分かった時に、何を考え、どのように動けばよいだろう。

- ・とりあえず動く
- ・素早く
- ・アウトゾーンに行く

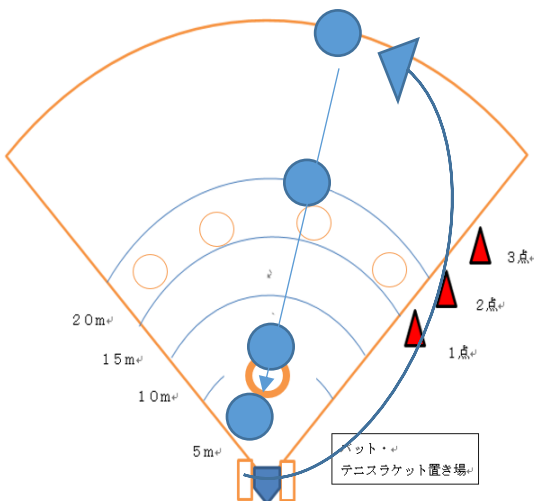
動画で自分の動きを確認する

- ・ボールとアウトゾーンに入る
- ・アウトゾーンのフォロー
- ・○○はここ、△△はここに動く

〈思考・判断面〉

【児童の学習カードに書かれた内容】

自分に打球が来ないと分かった時に、何を考え、どのように動けばよいだろう。



「ボールに近い人がボールを追いかける。アウトゾーンには○○が行く。残りの2人は、ボールとアウトゾーンの間、アウトゾーンの後ろ側に行く。ボールからアウトゾーンまでは一直線になったほうが速くボールを送ることができる。」

上位の児童は初めからたどり着いている児童もいたが、さらに高められるように細かな位置や人選まで指定していた。下位の児童も、遠投できないエラーしてしまうパターンを考え、動きを記していた。

⑤重点に対する成果と課題

- 学習の調整の実践
- 指導内容整理表の見直し

(1) 成果

- コアな発問に対して、軌跡やタブレットの動画を用いたことによって、さらに児童が自分から解決しようとする姿が見られた。
- コアな発問は曖昧にし、思考し甲斐のあるものとすることで、児童の主体性を促した。
- ドリル・ドリルゲーム、実態に合わせた用具ルールの特約化によって、楽しんで取り組んだ。

(2) 課題

- 児童の主体性を促すために、児童の練習する時間を単元内に確保する必要がある。
- 練習メニューを増やし、児童が選択できるようにすべき。
- タブレットの取り扱いに時間がかかっていた。日常から使用し続けることが大切。