

第 5 学 年 体 育 科 学 習 指 導 案

5 年 1 組 指 導 者 大 賀 拓 也

単 元 エンジョイ！NFBベース（E ボール運動 ベースボール型）

1 本単元でめざす子どもの姿について

| 対象と向き合う子どもの姿【対】 | 自己と向き合う子どもの姿【自】 | 他者と向き合う子どもの姿【他】 |
|--|--|---|
| ○よりよい攻防を見出すために、自己の役割を果たしながら、ボールを打つ攻撃や隊形をとった守備をするための動きを繰り返し行っている。 | ○よりよい攻防を見出そうとすることをとおして、競い合う楽しさやチームに貢献できる喜びを味わっている。 | ○よりよい攻防を見出そうとすることで、チームの特徴に応じた作戦をゲームに生かし仲間と関わっている。 |

2 めざす子どもの姿を実現するために

本学級の子どもたちは、ゴール型ボール運動の学習において、仲間と共にチームの特徴に応じた作戦を生かし繰り返しゲームに取り組んできた。このような子どもたちが、仲間と共にチームの特徴に応じた作戦を生かしながらベースボール型ボール運動の学習に取り組む。そうすることで、集団対集団で得点を競い合う楽しさやチームに貢献できる喜びを味わうことができると考えた。

本単元は、ボールを打つ攻撃や隊形をとった守備をするための動きを身に付け、チームの特徴に応じた作戦を生かしながら繰り返しゲームに取り組む学習である。子どもたちは、単元をとおして「勝つためにはどうすればよいか」といった問いをもち、ゲームに取り組んでいく。その際、自己の役割やチームの特徴を明確にして学習に取り組ませたい。そうすることで、必要感をもって練習に取り組む中で動きを高めたり、チームの特徴に応じた作戦をゲームに生かそうとしたりすることができるからである。

そこで、以下のような支援を具体化し、本単元でめざす子どもの姿の実現を図る。

- 毎時間、チームの特徴に応じて練習内容が選択できるドリルタイムを設定する。そうすることで、必要感をもってボールを打つ攻撃や隊形をとった守備をするための動きを身に付けることができるようにする。【対】
- ゲーム中、攻撃側が、捕球場所と進塁先を書いたシールを共有ボードに貼り、攻め方や守り方を分析するよう促す。そうすることで、仲間と共にチームの特徴に応じた作戦を見直し改善することができるようにする。【他】
- 振り返りの際は、自己の役割がチームの成果に反映したかを問う。そうすることで、チームへの貢献を自覚することができるようにする。【自】

3 本単元の目標

- 仲間と共にチームの特徴に応じた作戦を生かしてゲームをする中で、ボールを打つ攻撃や隊形をとった守備をするための動きを身に付けることができるようにする。
- 繰り返し運動をする中で、自己の役割を果たし、集団対集団で得点を競い合う楽しさやチームに貢献できる喜びを味わうことができるようにする。

4 本単元における評価規準

| 知識・技能(知) | 思考・判断・表現(思) | 主体的に学習に取り組む態度(態) |
|--|---|--|
| ○ベースボール型ボール運動の行い方を理解し、ボールを打つ攻撃や隊形をとった守備をするための動きを身に付けている。 | ○自己の役割やチームの特徴を明確にし、チームの特徴に応じた作戦を仲間に伝え、ゲームに生かしている。 | ○学習に進んで取り組み、集団対集団で得点を競い合う楽しさやチームに貢献できる喜びを味わっている。 |


5 指導計画（全 11 時間）

- 第 1 次 ベースボール型ボール運動の行い方を理解し、学習の見通しをもつ（2 時間）
- 第 2 次 ゲームを行う（7 時間）【本時 6 / 7】
- 第 3 次 中学生とブレイクベース大会を行う（2 時間）

6 本時案 【平成30年11月2日 9:50~10:35 白石小学校グラウンド】

(1) ねらい チームの特徴に応じた作戦をゲームに生かし、よりよい攻防を見出すことができるようにする。

(2) 学習過程 ※下線は3つの向き合う姿が表れている子どもの意識

| 学習活動・学習内容 | 子どもの意識 | ○教師の支援 |
|---|---|---|
| 勝つためには、どうすればよいか。 | | |
| 1 前時の学習を振り返る。(5分) 2 チーム毎にドリルタイムに取り組む。(10分) ・ボールを打つ攻撃 ・隊形をとった守備をするための動き 3 対戦表に合わせ、ゲームを行う。(25分) ・チームの特徴に応じた作戦 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 前回は、送球ミスが多かったね。 A ドリルタイムは送球を中心に練習しよう。 ・ 前よりも真っ直ぐに投げられるようになったぞ。今日はミスしないぞ。【対】 ・ さあ、「送球は2塁作戦」でゲーム開始だ。 A 今日の対戦相手は、レフト方向をねらっているようだから、そちらを固めよう。 ・ 2塁に送球。ストップ。やった、正確に送球できたぞ。次の回もこの調子で守ろう。 ・ A君、ボードを見て。相手はレフトだけでなく、いろいろな方向に打っているよ。 A 次の回は、守備位置を広げて守ろう。【他】 ・ 先頭バッターは1塁でストップできたね。 B よし、捕れた。2塁でストップ。 ・ ああ、ホームインされてしまったよ。 | <ul style="list-style-type: none"> ○ドリルタイムではチームの特徴に応じて練習するよう促す。そうすることで、必要感をもって練習できるようにする。【対】 ○ゲーム中、捕球した場所と進塁先が書かれたシールを共有ボードに貼り、攻め方や守り方を分析するよう促す。そうすることで、作戦の効果を見直し改善することができるようにする。【他】 ○ストップかブレイクかの判断に困る場面を見取った際はゲームを止め、捕球した場所とランナーの位置を再現させるようにすることで、双方の距離感を確認し、送球先の判断の根拠にすることができるようにする。【他】 ○振り返りの際は、自己の役割がチームの成果にどう反映したかを問うことで、チームへの貢献を自覚することができるようにする。【自】 |
| <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; display: inline-block;"> 今の場面、どのように守ればよかったかな。 </div>  | | |
| 4 チーム毎に振り返りをする。(5分) ・チームの成果と課題 ・自己の役割 | <ul style="list-style-type: none"> ・ ランナー1塁で捕球場所は内野だったね。 A だから、ブレイクがねらえたよ。【他】 B 次は、捕球が内野ならブレイクをねらうよ。 A 捕球する人だけでなく、先回りして待つ人も大事だよ。声をかけ合おう。 ・ Bさん、内野ゴロだ。先にホームに走るよ。 A 間に合うよ。Bさん、走って。 B やった。ブレイク成功。勝ったよ。 ・ 前より守備がよくなったから楽しかったよ。ぼくは、送球が上手にできたよ。 B 捕球の位置に合わせて送球先を考えたからブレイクできたよ。それで失点が減ったことが勝利につながってうれしいな。【自】 A 捕球しない人が送球先を判断して、先に動くとスムーズにブレイクができたね。 ・ 次もしっかり守って勝ちたいな。 | |

(3) 板書計画

1/2 エンジョイ! NFBベース
 作戦を生かしてゲームしよう

◎前時の様子

写真① ② ③

◎前時の振り返り

- ・ 得点あまり取れなかった。
- ・ ルールが難しくてもめた。
- ・ 作戦が成功した。

◎ドリルタイム

- ・ 送球ミスが多かった。
- ・ ブレイクが成功した。
- ・ 失敗して失点した。

◎ゲーム中

- ・ 打つ場所をねらってる。
- ・ バッテラに打つ。
- ・ 遠くの方が進塁数が多い。
- ・ 内野は少ない。
- ・ ブレイクが多い!