

平成26年度体育授業モデル作成事業

小学校体育科授業実践事例  
(プレルボール・ティーボール)



群馬県教育委員会  
(健康体育課)

# 1 体育授業モデル作成事業の概要

## 体育授業モデル作成事業とは

体育授業好きな児童を育むために、群馬大学、群馬県教育委員会健康体育課、総合教育センター、群馬県小学校体育研究会等が連携して、小学校の体育授業モデルを作成する。平成26年度はこれまでに作成された体育授業モデルを活用した授業実践を行うことで体育授業モデルの普及と体育授業の充実に資する。

## 体育科授業の充実

## 教師の指導力の向上

### 研究成果のまとめ

体育授業モデルを活用した体育科授業の充実に資するための資料を作成

### 公開授業の実施

- ・教諭の委員が所属する学校において授業を実践する。
- ・研究成果を県下に広めるため、授業を公開する。

### 授業研究会

公開授業をもとに、体育授業の充実に資するための方策を研究協議する。

## 体育授業モデル作成専門部会の開催

体育授業モデルを活用した授業実践の在り方について検討

## 2 実践事例

### 実践事例 1

<参考資料>

- ①学習指導案
- ②学習カード等

期 日：平成26年10月29日（水）  
会 場：伊勢崎市立境采女小学校  
単 元：ボール運動（プレルボール）  
学 年：3年男女  
授業者：女屋 朝美 教諭

### 実践事例 2

<参考資料>

- ①学習指導案
- ②学習カード等

期 日：平成26年11月27日（木）  
会 場：みなかみ町立桃野小学校  
単 元：ボール運動（ティーボール）  
学 年：6年男女  
授業者：荒平 幹雄 教諭

### 平成26年度授業協力校及び作成専門員

伊勢崎市立境采女小学校      女屋 朝美 教諭

みなかみ町立桃野小学校      荒平 幹雄 教諭

### 平成26年度作成専門部会

鬼澤 陽子（群馬大学教育学部准教授）  
鶴見 純也（群馬県総合教育センター指導主事）  
内藤 年伸（群馬県小学校体育研究会副会長）  
野村 徹（群馬県小学校体育研究会事務局長）  
村井 正典（中部教育事務所指導主事）  
木樽 一秀（利根教育事務所主任指導主事）  
小林 秀樹（伊勢崎市教育委員会指導主事）  
小倉 正人（みなかみ町教育委員会指導主事）  
橋 憲市（健康体育課指導主事）

[参考資料]

小学校におけるボール運動の体育授業プログラム  
ーボールゲーム・鬼遊び、ネット型（ゲーム）、ベース  
ボール型（ゲーム）ー

（平成25年3月 国立大学法人群馬大学・群馬県教育委員会）

評価規準の作成、評価方法等の工夫改善のための参考資料  
【小学校 体育】

（平成23年11月 国立教育政策研究所教育課程研究センター）

# 体育科学習指導案

平成26年10月29日（水）第5校時（14：10～14：55）体育館  
伊勢崎市立境采女小学校 3年2組 指導者 女屋 朝美

## 授業の視点

ターゲットプレルゲームを通して相手に捕られにくいシュートの打ち方を考えることによって、簡単な作戦を立てることができるようになるであろう。

### 1、単元名 プレルボール（ボール運動）

### 2、単元の考察

#### （1）教材観

本単元は、学習指導要領「体育 第3学年及び第4学年 内容 E ゲーム ネット型」にあたるものである。

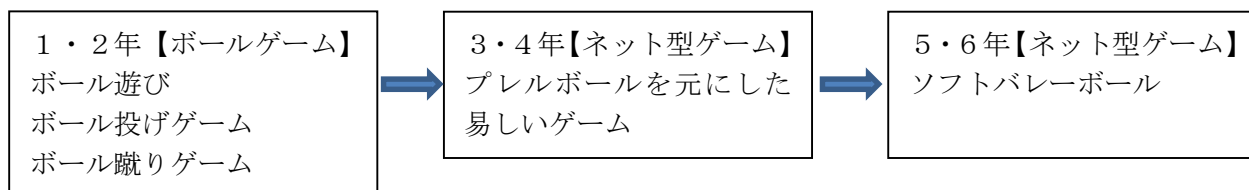
プレルボールは、低いネットで隔てられた2つのコートで行うゲームである。味方にパスをしたり、相手コートに返球したりする際、「ボールを地面に打ちつけるようにしてワンバウンドさせる」ところにこのゲームの特徴がある。ボールを床に落下させてはいけないバレーボールに比べると、プレルボールはパス回しやラリーを続けることが比較的容易なので、ゲームへの移行がスムーズにでき、ネット型ゲームに不慣れな児童も参加しやすいと考えられる。

プレルボールは子どもたちが初めて経験するスポーツなので、全ての児童が得意・不得意といった先入観なく新鮮な気持ちで学習に入ることができるという点でも、教材としての価値があると言える。ボール操作やゲーム中の作戦など、お互いにアドバイスし合ったり、協力し合ったりと、ともに学び合う子どもの姿が期待される。

また、ゲームになると、「うまくプレーをしてたくさん点数をとる」というチームの目標がより明確になる。それまでのタスクゲームやドリルゲームでの経験を振り返らせながら、どうしたら点がとれるのかを考えさせ、チーム内で簡単な作戦を立てる活動へとつなげていきたい。

チーム内でパスをつないだり、相手チームとラリーを続けたりしながら行うプレルボールには、個人の技能の向上とともにチームとしての技能も必要となる。個人の技能としては、正確にプレルパスを出す、相手がとりにくいところを狙ってシュートを打つといったボール操作に加え、自分がボールを持っていないときにもゲームの様子を見てボール操作のしやすい位置に体を移動させることなどが挙げられる。その上で、チームとして相手や味方への意識を持ってプレーしたり、互いに声を掛け合ってゲームを楽しむ環境を整えたりといったチームとしての技能も高めていきたい。

#### 【系統性】



## (2) 児童の実態 (男子11名、女子14名、計25名)

本学級の児童は、1学期にハンドベースボールの学習をした。そのときの様子をもとに、本単元に関わる児童の実態を次のようにとらえた。

### 【運動への関心・意欲・態度】

ボール運動の学習に対しては積極的な児童が多い。ハンドベースボールの授業では「相手に届くように投げる」「球が前に跳ぶように打つ」など、各自が目標を持って取り組むことができた。ゲーム中は友だちと声をかけ合い、協力しようとする姿が全体的に見られるが、勝ち負けにこだわりすぎる児童が男女とも数名ずついる。ゲームのやり方に慣れてくると、マーカーやボールといった教具を自分たちで用意したり片付けをしたりすることができた。

### 【運動についての思考・判断】

何が原因で上手いかわからないかを考え、自分に必要な練習方法や点数を取るための方法を考えることができる児童もいるが、一方で、どう練習してよいかわからず、受身になりがちな児童も多い。チーム内で守りのポジションを相談したり、出塁するための作戦を考えたりする際には、リーダーの児童を中心に協力することができた。ただし、ポジションごとの役割やチームで決めた作戦を理解して、ゲームの中で生かせるようになるまでには、時間のかかる児童もいた。

### 【運動の技能】

ボールの飛ぶ方向や落下地点を予測して、素早く移動することができる児童が多い。柔らかいカラーボールを使用したこともあり、ボールへの恐怖心は少ないようである。ただし、味方や相手の動きをよく見て、ねらったところにボールを投げたり打ったりできる児童は数名であった。

## 3、指導目標

- 規則を守ってゲームを行い、その勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気をつけたりしながら、運動を楽しむことができる。(関心・意欲・態度)
- ゲームの型やチームの特性に応じて、簡単な作戦を立てることができる。(思考・判断)
- ラリーを続けたり、ボールをつないだりといった、ゲームに必要な基本的動作ができる。(技能)

## 4、評価規準

	おおむね満足できる状況
運動への関心・意欲・態度	①プレルボールに関心を持ち、規則を守って練習やゲームをしようとしたり、勝敗の結果を受け入れようとしたりしている。 ②ゲームを行う場や用具の使い方など、安全を確かめようとしている。
運動についての思考・判断	①プレルボールの行い方を知るとともに、自分の課題を見つけ練習方法を工夫している。 ②ラリーやパスを効果的に用いた攻め方を知り、簡単な作戦を立てている。
運動の技能	①基本的なボール操作ができる。 ②ラリーを続けたり、パスでボールをつないだりするための動きができる。

## 5、指導と評価の計画 (全8時間)

過程	時	ねらい	学習活動	関心 意欲 態度	思考 ・ 判断	運動 の 技能	評価 方法

つかむ	1	<p>【ねらい】</p> <p>○プレルボールに関心を持ち、活動に意欲的に参加できる。</p> <p>○パスゲームの行い方がわかり、楽しく活動することができる。</p> <p>活動1</p> <p>○学習の進め方を知り、単元の見通しを持つ。</p> <p>○プレルボールのルールや特性、安全に行うための留意事項を知る。</p> <p>活動2</p> <p>○パスゲームのルールを知る。</p> <p>○シュートパスゲームに取り組む。</p>	①	①	観察	
	2	<p>【ねらい】</p> <p>○ターゲットシュートゲームのルールがわかり、楽しく活動することができる。</p> <p>活動1</p> <p>○シュートパスゲームに取り組む。</p> <p>○プレルパスゲームに取り組む、プレル動作に慣れる。</p> <p>活動2</p> <p>○ターゲットシュートゲームのルールを知る。</p> <p>○ターゲットシュートゲームに取り組む。</p>		①	①	観察
追究する	3	<p>【ねらい】</p> <p>○ターゲットシュートゲームに取り組む、ねらった所にシュートする技能を身につける。</p> <p>○3キャッチシュートプレルボールのルールがわかり、チームで協力してゲームができる。</p>				
	4 5	<p>活動1</p> <p>○プレルパスゲームや三角ゲームに取り組む。</p> <p>○ターゲットシュートゲームに取り組む。</p> <p>活動2</p> <p>○3キャッチシュートプレルボールのルールを知る。</p> <p>○身につけた技能を用いて2キャッチシュートプレルボールに取り組む。</p>		①	① ②	観察 作戦 ボード
7 (本時)	6	<p>【ねらい】</p> <p>○前時までに身につけた技能を用いてゲームを楽しむことができる。</p> <p>○2キャッチプレルボールに取り組む、ねらった所にプレルが打てる技能を身につける。</p>				
	8	<p>活動1</p> <p>○プレルパスゲームや三角ゲームに取り組む。</p> <p>○ターゲットプレルゲームに取り組む。</p> <p>活動2</p> <p>○2キャッチプレルボールのルールを知る。</p> <p>○チームごとに作戦を立てながら、1キャッチプレルボールに取り組む。</p>		①	①	観察
				②	②	作戦 ボード

## 6、指導方針

### 【単元を通して】

- ドリルゲームやタスクゲームをする場面でお互いの動きを見合ってアドバイスし合えるよう、1チームを兄弟チームに分けて活動させる。
- プレルは手をパーにする方法とグーにする方法の両方を体験させる。ゲームでは、どちらを用いてもよいこととし、やりやすさや場面に応じて、自身で選択させるようにする。
- 授業への参加意識を高められるよう、ネットやボールといった教具を自分たちで協力して準備させる。
- チームやグループ内で教え合ったり、励まし合ったりすることの大切さを考えさせ、そういった姿が見られたときにはよく称賛する。
- 一人一人の児童がボールに触れる機会を増やし、運動量を十分に確保できるよう、ドリルゲーム・タスクゲームといった少人数での活動を毎時間取り入れる。
- コート同士の間隔をできるだけ広くとり、ボールが交錯したり児童が衝突したりしないよう、安全に配慮する。
- 児童が審判をする場面もあるため、審判の判定に従うことを全体で確認しておく。

### 【つかむ過程では】

- 児童が学習のイメージを持ち、意欲的に活動に参加できるよう、単元の導入ではプレルボールの映像資料を見せる。
- 運動に苦手意識のある児童でも実際の活動を通してプレルボールの楽しさ、良さに気づいていけるよう、単元のはじめは簡単なゲームから取り入れていく。

### 【追究する過程では】

- メインゲームへとスムーズに移行していけるよう、毎時間ドリルゲームやタスクゲームを行い、プレルボールに必要な動きやルールを段階的に身につけさせる。
- タスクゲームやメインゲームでは、チーム全員で「1（レシーブ）・2（トス）・3（シュート）」とかけ声をかけることによって、三段攻撃を意識させるとともに、チームの一体感を高めさせる。
- ドリルゲームやタスクゲームを通して効果的な攻め方を体験させることによって、メインゲームで作戦を立てる際に生かせるようにする。

## 7、本時の学習（7／8時間）

### （1）ねらい

- ルールを守って、楽しくゲームをすることができる。（関心・意欲・態度）

### ○ドリルゲームやタスクゲームでの活動を生かしてゲームの型の特徴に合った簡単な作戦を立てることができる。（思考・判断）

- プレルボールの基本的なボール操作ができる。（技能）

### （2）準備

児童：作戦ボード

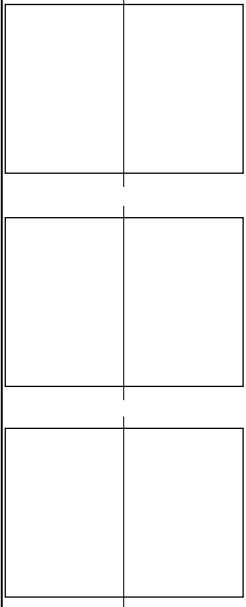
教師：ビブス（青、オレンジ、ピンク）、カラーコーン（12本）、簡易ネット（6つ）、レクリエーションボール（13こ）、得点板（3つ）



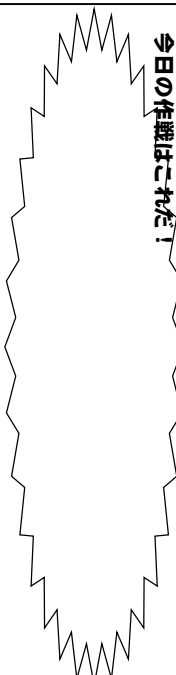
(3) 展 開

過程	学習活動 予想される児童の反応	支援及び留意点	時間	評価項目
導入	<p>1 めあてをつかむ。</p> <p>○チームごとに準備をし、できたところから準備体操をする。</p> <p>○本時の活動のめあてを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 5px 0;">相手にとられにくいシュートを打とう！</div>	<p>○準備に手間取るチームがあれば支援やアドバイスをする。</p> <p>○大きな動きでしっかりと体操ができるよう声をかける。</p> <p>○本時の活動について説明し、この後のチームの動きについて指示をする。</p>	10分	
活動1	<p>2 ドリルゲーム・タスクゲームをする。</p> <p>○二人組になり、プレルパスゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・プレルを打つ角度を変えたら、パスが相手に届きやすくなったよ。</li> <li>・相手がとりやすいところにパスを出そう。</li> </ul> <p>○合図があったら、ターゲットプレルゲームを始め、とられにくいシュートの打ち方を研究する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・人がいないところを狙ってシュートしよう。</li> <li>・シュートしやすいようにトスの上げ方を工夫してみよう。</li> </ul>	<p>○活動の場やボールの扱い方など、安全面にも配慮しながらゲームの様子を観察する。</p> <p>○チーム内でアドバイスし合ったり励まし合ったりしている姿を積極的に称賛する。</p> <p>○相手との間隔やパスの仕方・強さなど、必要に応じて助言をする。</p> <p>○ボール操作が比較的上手くしているチームには、より点数が多く取れる攻撃にするにはどうしたらよいかを考えさせる。</p> <p>○よいプレーをお互いに認められるよう声をかける。</p>	15分	
活動2	<p>3 メインゲーム（2タッチプレルボール）をする。</p> <p>○チームごとに作戦を立てる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・相手がいないところをねらうようにしよう。</li> <li>・ネットの近くでシュートを打つと、ボールがネットにひっかかりやすいよね。</li> </ul>	<p>○前時や本時前半の活動をもとに「今日の作戦」を立て、各チームの作戦ボードに書き込ませる。</p>	17分	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">思</div> チームで、簡単な作戦を立てている。(観察)

	<p>A 今までの活動を生かして作戦を考え、チームの中で積極的に発言している。</p> <p>B 今までの活動を生かして作戦を考えている。</p> <p>C 仲間の考えた作戦を理解しようとしている。</p>	<p>A 作戦を考えられたことを賞賛し、ゲームを通して作戦が有効だったかどうかを確認めるよう促す。</p> <p>B 考えた作戦を仲間に伝えてみるよう声をかける。</p> <p>C 作戦の内容が理解できていないようであれば、個別にアドバイスをする。</p>	
まとめ	<p>○前半3分、後半3分で1ゲーム。対戦相手を変えて2ゲーム行う。</p>	<p>○コート内には各グループ3人とし、コート外の児童を得点係とする。</p> <p>○ゲームの様子を観察し、ローテーションが正しく回っているか、ゲームがどの程度進んでいるかを把握する。</p> <p>○チーム内で良いプレーを認め合ったり励まし合ったりしている姿を積極的に称賛する。</p> <p>○1ゲーム目が終わったら、チームで振り返る時間を取り(1分間)作戦がうまくいっているかなどを確認させる。</p>	3分



今日の作戦はこれだ!



今日のめあて

チームの作戦メモ

( ) チーム作戦ボード

←作戦ボード

## まとめ

### 1、ネット型の授業づくりにあたって

今回は、本校3年生の体育科年間計画に組み込まれているプレルボールの授業実践を行った。3年生にとっては初めての「ネット型」ゲームの授業である。授業の単元計画を立てるにあたっては体育授業プログラムを基に、全ての児童がプレルボールの楽しさに触れることができるよう配慮した。

プレルボールは、自陣の床にボールを打ちつけて味方にパスしたり、低いネットを越して相手コートに返したりするゲームである。児童にとっては、プレル動作もネット型ゲームも初めての体験となる。そこで今回、体育授業プログラムにある段階的・継続的なドリルゲーム、タスクゲーム、メインゲームで授業を構成することによって、易しいゲームを通して楽しみながら運動技能や思考力を高めることができるであろうと考えた。

授業にあたっては、個人の技能等を配慮しながら兄弟チームを編成し、お互いの動きを見合っ  
てアドバイスができるような環境づくりを心がけた。また、単元の導入時には、映像資料を見せ、初めてプレルボールに触れる子どもたちが活動のイメージをつかめるようにした。

授業を進めていく中で、グーの手でなくパーの手でプレルしてよいことにしたり、1キャッチプレルのルールを2キャッチにしたりと、子どもの実態や困り感に応じてルールを工夫した。



### 2、授業研究会より

#### (1) 教師の相互作用について

##### 【先生はほめたり、励ましたりする活動を積極的に行っていた】

- ・「すごい」「おいしい」などの言葉があった。
- めあてに沿ってほめるポイントを絞っておくとより効果的になった。
- もっと大きさに声を出してあげてもよかった。

##### 【先生は、心をこめて児童に関わっていた】

- ・優しい言葉。穏やかなリズムだった。
- ・人柄が出ていた。

##### 【先生は、適切な助言を積極的に与えていた】

- 集合した場面やゲーム中に「なぜ今のシュートで点が入ったのか」等、動きを言葉に直せると、より児童の力がつく。

- 作戦に合ったアドバイスや評価をもっとしてあげた方が自信につながるか。
- 集めたときに良かった子を紹介してあげて全体におろしてもよかった。

## (2) 学習環境

### 【学習成果を生み出すような運動（教材、場づくり、学習課題）が用意されていた】

- ・早くて簡単に場づくりができるという手立てがとてもよかった。
- ・スケッチブックの得点板、ビニールテープのネット、フラフープにボールを入れる、カードをかごに入れてあるなどの工夫があった。

### 【学習資料（学習ノート、学習カード）が有効に用意されていた】

- ・学習カードがシンプルで簡単なので、書いたことをすぐに使える。
- ゲームごとに、作戦が達成できたかチェックする項目があったほうがよかった。

### 【楽しく学習できるような教材、場づくり、学習課題が用意されていた】

- ・易しい場づくりで、子どもたちが動きやすかった。

## (3) 意欲的学習

### 【子どもが、意欲的に学習に取り組んでいた】

- ・ゲームに参加している児童全員が動いていて、立ち止まっている児童がいない。
- ・学年に合った場の設定で、準備・片付けなど自分たちでスムーズにできていた。
- ・作戦がなかなか決まらないところもなく、すぐに決まっていた。
- ・グループ内の自分の仕事がしっかり理解できていた。

### 【子どもの笑顔や拍手、歓声などが見られた】

- ・点が入ったとき、喜んでいた。

### 【子どもが、自ら進んで学習していた】

- ・とてもすばらしい子どもたちだった。
- ・子どもたちの実態に合ったルールを設定することで、失敗が目立ちにくく、失敗したとしても笑いになり、のびのびと楽しく取り組んでいた。
- ・パスゲームでも一生懸命プレルをしようとしていた。
- ・見学児童もパスをカウントするなどゲームに参加していた。

## (4) 授業の勢い

### 【授業の場面展開が、スムーズに行われていた】

- ・児童が流れを理解し、すばやく動いていた。
- ・説明が短く、活動時間が多かった。
- ・日々の指導で意欲が高まった。

### 【授業の約束事が、守られていた】

- ・道具の移動など、きまりを守れていた。
- ・子ども同士のトラブルなく、納得してゲームができていた。
- タスクゲームでは、もっとねらいを確認しながら行う。振り返りを行う場面も必要。
- チームの作戦を意識できているか。

### (5) 効果的学習

#### 【子どもが何を学習し何を身に付けようとしているのかがよくわかる授業であった】

- 立てた作戦が効果的かどうか、確かめる時間があるとめあてがはっきりしたのではないか。
- 「相手にとられにくいシュート」のイメージが児童には難しい。「どうしたら相手がいなくてころに落とせる」など言いかえる。教師から提示してもよかったか。
- 指導案の児童の反応の中に、「相手にとられにくいシュート」の具体的なものを挙げておくとよいのではないか。
- ゲームをする時間がたくさんあったので、ゲームの質を少しずつ上げていけるとよかった。
- 打ち方を紹介させるなど、得意な子が活躍できる方法を考えるとよかった。
- 試合後の振り返りの時間をもっととれればよかった。

#### 【子ども同士が、積極的に教え合っていた】

- ・数名の子がアドバイスをしている場面が見られた。
- ・ルールに関する教え合いはあった。
- 経験が少ないこともあり、アドバイスが難しい。
- 教え合う時間が少ないので、もっと設けたほうがよかった。
- 技能的なポイントを教師が示しておけば、教え合いもしやすかったか。

#### 【子どもの上達していく姿が見られた】

- 6つのチームの作戦を理解して、その作戦に対して声かけをしてあげられればよかった。
- 投げる技能はできているが、どう投げるかの追求が必要。

### (6) その他の観点

- ・プログラムによって活動の流れを児童が理解できている。低学年から流れが積み重ねていければ、より高いレベルの体育ができそう。

### 3、児童の変容（授業後のアンケート等から）

当初は、プレルボールのルールに戸惑う様子が見られたが、チームの練習やゲームを重ねるにつれ、お互いにルールの確認をし合ったり、勝つための作戦を考えたりという姿が多く見られるようになっていった。元々「体育が好き」と答える児童が多いクラスではあったが、プレルボールの授業の後には「もっとやりたい」という声が多くあがっていたように思われる。

1～2時間目ではプレルボールに関するオリエンテーションや、各ゲームの説明、ドリルゲーム・タスクゲームが主な内容だった。それらをふまえて迎えた3時間目では、メインゲームとして対戦形式のゲームが始まり、子どもたちは今までに習得した技能を用いながら、とりわけ楽しそうに活動している様子が見られた。授業評価の推移で見ても、3時間目の「成果」や「協力」の数値がそれまでより高くなっていることがわかる(図1、表1)。

その後6時間目には、3キャッチプレルから2キャッチプレルへのステップアップを行った。すると、それまで上手くいっていたラリーやパスが続かずにゲームが停滞してしまい、子どもたちの困り感や意欲の低下が見受けられた。そこで、全ての児童が楽しく活動ができるよう次の時間では3キャッチに戻し、そのルールの中でより点数がとれるような作戦を工夫するよう指導を切り替えた。結果、授業評価の推移で見ても、6時間目で低くなった評価が7時間目ではいずれも前時より高いものとなっている。

また、本単元の授業前、授業後のアンケートを見ても、総合評価はいずれも高い数値である(表2)。前後を比較してみると、「明るい雰囲気」「心理的充足」「できる自信」など、体育授業をしている自分に対する肯定感が高くなっている。体育授業プログラムを通して、一人一人が運動の楽しさや技能の向上を感じ取ることができたことがこうした結果に表れているものと言えるだろう。一方、「丈夫な体」(体育をすると体がじょうぶになります)の項目では事後の数値が低くなっている。これは、健康や体力の高まりを実感させることに弱さがあったためと考えられる。振り返りの際に、心や体の変化に気づけるような項目を設けるなどの手立てを講じていきたい。

図1 時間ごとの自己評価

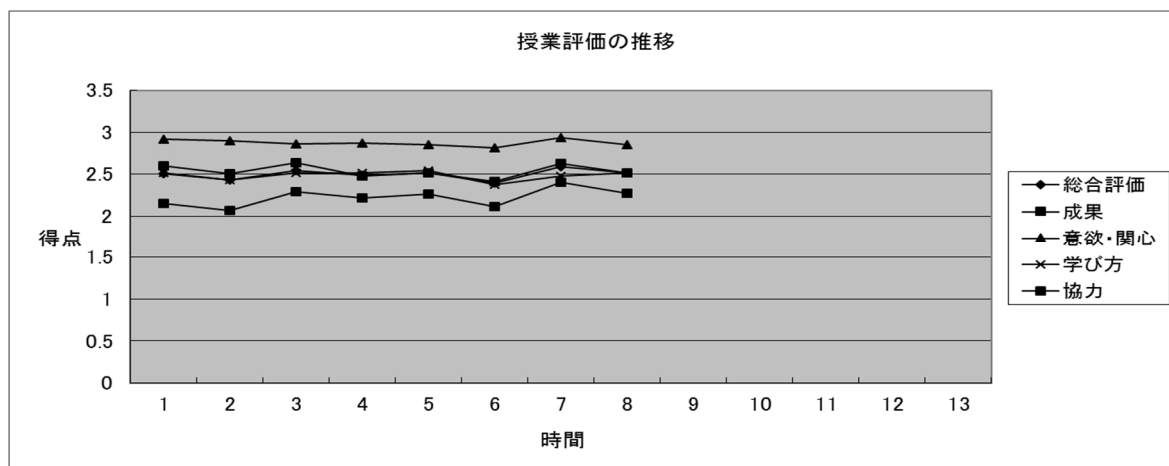


表1 時間ごとの自己評価

	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目
総合評価	2.50	2.43	2.55	2.49	2.51	2.39	2.59	2.51
成果	2.15	2.07	2.29	2.22	2.26	2.11	2.41	2.28
意欲・関心	2.92	2.90	2.86	2.88	2.85	2.81	2.93	2.85
学び方	2.52	2.44	2.52	2.52	2.54	2.38	2.48	2.52
協力	2.60	2.51	2.64	2.48	2.52	2.42	2.63	2.52

表2 ボールプログラム授業 事前・事後アンケートの結果

次元	項目	時間	事前		事後	
			得点	評価	得点	評価
たのしむ	Q11 明るい雰囲気		2.375	3	2.720	5
	Q7 楽しく勉強		2.917	5	2.920	5
	Q2 心理的充足		2.625	3	2.760	4
	Q13 丈夫な体		2.625	3	2.480	1
	Q17 精いっぱい運動		2.958	5	2.840	5
	次元の評価		13.500	5	13.720	5
できる	Q9 運動の有能感		2.292	5	2.240	5
	Q19 できる自信		2.417	4	2.560	5
	Q15 いろんな運動の上達		2.875	5	2.640	5
	Q10 自発的運動		2.500	5	2.280	3
	Q6 授業前の気持ち		2.542	5	2.840	5
	次元の評価		12.625	5	12.560	5
まもる	Q4 自分勝手		2.708	5	2.600	5
	Q20 ルールを守る		3.000	5	2.880	4
	Q1 先生の話聞く		2.958	5	2.960	5
	Q18 約束ごとをまもる		2.917	5	2.840	5
	Q14 勝つための手段		2.750	3	2.640	2
	次元の評価		14.333	5	13.920	5
まなぶ	Q3 工夫して勉強		2.583	5	2.320	4
	Q5 めあてを持つ		2.417	5	2.440	5
	Q8 他人を参考		2.500	3	2.640	4
	Q12 時間外練習		1.583	2	1.600	2
	Q16 友人・先生の励まし		2.500	5	2.520	5
	次元の評価		11.583	4	11.520	4
総合評価(総平均)			52.042	5	51.720	5

#### 4、成果と課題

(成果)

- ・ 体育授業プログラムを用いることによって、授業の一連の流れができ、児童が自主的に動ける場面が増えた。
- ・ スモールステップの単元構成になっているため、ゲームを行うための知識や技能を段階的に習得させることができ、運動が苦手な児童も無理なく活動に参加することができた。
- ・ 簡単に設置できる用具を使用したことによって、活動の場を児童たち自身で素早く作ることができ、活動の時間を確保することができた。
- ・ プログラムを基にしながら、児童の実態に合わせてルールを工夫することによって、児童がより意欲的に、楽しく活動することができた。

(課題)

- 児童の実態に応じて、的確な助言や声かけができるとよかった。そのためには、目指す児童像をより具体的にしておく必要があった。
- 学習カードの内容をよく見取り、効果的な作戦が立てられているかを把握するとともに、次のゲームにきちんと生かされるよう助言ができるとよかった。
- 本時のようにゲームの時間が十分確保できるのであれば、ゲームの質を徐々に上げていくなど臨機応変に工夫できるとよかった。
- 振り返りの時間をしっかりととり、本時のねらいを達成できたかを確認させるとよかった。
- 児童が、運動による健康や体力の高まりに目を向けられるよう、振り返りの項目を工夫するとよかった。



## 5、授業の様子

### ～ 授業準備 ～



ビブスやネット、ボールを置く場所を示すフラフープなどは子どもたち自身で準備をして始めます。準備ができたチームから準備体操。チームの中での役割分担はあらかじめ教師で決めておき、単元の間は固定としました。

### ～ 導入・説明 ～



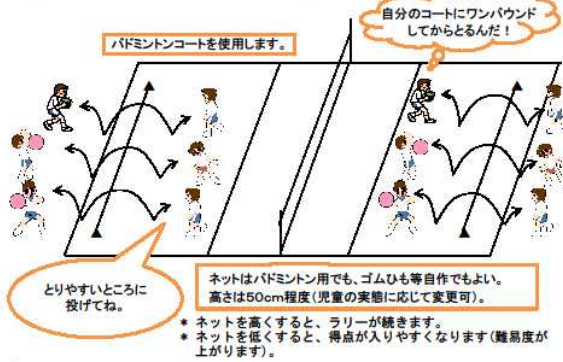
準備体操が終わったチームから集合し、授業をはじめます。本時のめあてを提示し、活動の流れを簡単に説明しました。一つ一つの活動は、前時までに学習済みなので、本時はやり方やルールは確認程度に。前時から試合が始まっているので、子どもたちは対戦の続きを楽しみにしている様子です。

# ～ドリルゲーム～

3.4 プレール教材 0.1

## シュートパスゲーム

ねらい	ボールの投げ方、とり方がわかり、友達とバスゲームができる。
時間	2分間
準備	レクリエーションボール、ビブス、簡易ネット



- やり方
- ① チーム内で2人1組をつくり、ネット越しに向き合った相手とパスをする(ボールは持って投げる)。
  - ② 自分のコートにワンバウンドしてネットを越すようにボールを床にたたきつける(ボールは持って投げる)。
    - \* 直接相手コートに投げないようにする。
    - \* 相手がとりやすいようにやさしく投げる。
  - ③ 相手が投げたボールは、自分のコートにワンバウンドさせてからとる。
    - \* 直接相手コートに投げないようにする。
  - ④ 30秒間で何回シュートパスができるか記録をとる。
    - \* 最初は時間や回数にこだわらず、技能の習得を重視する。
    - \* 失敗しても記録は0回にしないで、加算していく。



ペアになってのパス練習。初めの頃は、ボールがバウンドするのを待つことができず、パスを続けるのも大変でしたが、回数を重ねるごとにどんどん上達していきました。余裕があるペアは、ボールをキャッチせず、プレールでのラリーにも果敢に挑戦していました。

# ～タスクゲーム～

3.4 プレール教材 0.3

## ターゲットシュートゲーム

ねらい	3回の攻撃に慣れ、ねらったところに投げることができる。
時間	10分
準備	レクリエーションボール、得点板、ビブス、簡易ネット



- やり方
- ① 1チームは3～6人。攻撃側のコート内は3人、守備側は2人。
  - ② 2チームまたは兄弟チームで簡易ネットを挟んで行う。
  - ③ 1プレーは、守備側のサブからプレーを始め、攻撃側が3回で相手コートに返し、守備側がレシーブをするまでとする。
  - ④ サブは決まった場所(図①)に、やさしく投げ入れる。
  - ⑤ 図①→②→③の順にパスをつなぐ。①→②はプレールでパスをする。③は、①からのプレールパスをキャッチし、③トスをする。
  - ⑥ ③は、②からのトスをキャッチし、相手コートにシュートする。
  - ⑦ 1人3回シュートしたら、ローテーションをする。3人が全ポジションを終えたら攻守交代する。
- ※このゲームを得点化する場合【得点例】
- ・ 攻撃側がシュート成功：攻撃側2点
  - ・ 攻撃側のシュートを守備側がキャッチ：攻撃側1点、守備側2点
- ※兄弟チームとは
- ・ 1チームをさらに兄チームと弟チームに分ける考え方。
  - ・ 2チームで協力して練習や応援をしたり、作戦を立てたりする。
  - ・ メインゲームでは、前半「兄チーム」、後半「弟チーム」とし、それぞれ相手チームと対戦し、2チームの得点を合計するとよい。



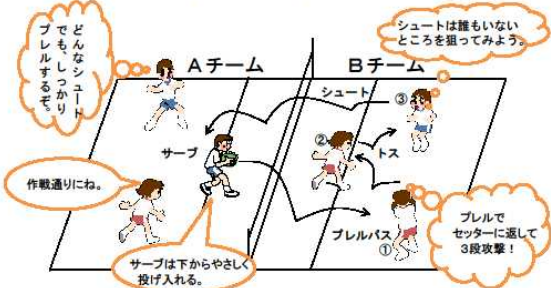


# ～メインゲーム～

34 プレール教材04

## 2キャッチシュートプレールボール

ねらい	3回で返球することに慣れ、ゲームのルールがわかる。
時間	10分
準備	レクリエーションボール、得点板、ピンス、作戦ボード



- やり方
- ① 1チーム3～6人。コート内は3人。コート外の方は、審判・得点・応援。
  - ② 必ず1人が1回ボールを触り、3回で相手コートに返す。上図を参照。①→②→③の順にパスをつなぐ。③にサーブが入れば、③→②→①の順。
  - ③ ②と③は、ボールをキャッチして、トス、シュートをする。①は、サーブや相手からのシュートをキャッチせずにプレール(両手平手打ち)して②にパス。シューターとなる③は、②からのトスをキャッチして相手コートにシュート。
  - ④ Bチームの攻撃を、Aチームがプレールでセッターに返せなかったらBチームの得点。攻撃のミスは守備の得点。Bチームのシュートを、AチームがプレールパスできたらAチームが攻撃。  
※基本のレシーブは、後衛(①か③)だが、セッター(②)がレシーブした場合は、後衛のどちらかがセッターの役をする。
  - ⑤ サーブは、前の線から相手の後ろの人にやさしく投げ入れる。
  - ⑥ どちらかに得点が入ったら、両チームともにローテーション。
  - ⑦ 試合時間は、前後半各5分。  
\* 前後半の間に作戦タイムを数分設けて、後半につなげる。



当初の予定では2キャッチプレールボールを行う予定でしたが、子どもたちの実態をふまえて、3キャッチでゲームを行いました。相手コートへのシュートを打つときには、ボールを打ちつける角度を変えてみたり、人がいないところを狙ったりと、工夫をする様子も見られました。



見学の児童もいましたが、点数をつけたり、パスの回数を「1、2、3!」と数えたりと一緒に参加することができました。

## ～ 作 戦 タ イ ム ～



前後半のゲームの前に作戦タイムをとりました。今日の作戦をカードに書き込みます。他のチームに見られないように輪になって。

## ～ ま と め ・ 振 り 返 り ～



ゲーム後に集合し、今日の授業の振り返り。

「今日の作戦が上手くいった！と思った人」と聞くと、手が挙がったのは3分の1ほどでした。うまくいかなかったと感じた子も、今日の反省が次の授業に生かせると思います。

6、学習カード

( ) <sup>まぐさむ</sup> チーム作戦ボード

今日のめあて

チームの作戦メモ

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

今日の作戦はこれだ!


プリルボール ゲーム記録表 Aチーム

日にち	相手チーム	場所	自分のチームの得点
10月20日	① 対 C チーム	青コート	点
	② 対 D チーム	黄色コート	点
10月22日	① 対 F チーム	赤コート	点
	② 対 E チーム	赤コート	点
合計			点

10月29日	① 対 C チーム	青コート	点
	② 対 D チーム	黄色コート	点
11月5日	① 対 F チーム	赤コート	点
	② 対 E チーム	赤コート	点
合計			点

7、その他資料

- 1 キャプテン
- 2 記録、コーンの用意と片付け
- 3 ネットの用意と片付け
- 4 フラフーフの用意と片付け
  
- 5 キャプテン
- 6 記録、コーンの用意
- 7 得点板の用意
- 8 準備体操号令、ゼッケン片付け
- 9 準備体操号令、ゼッケン片付け

←役割分担【掲示】

↓対戦表【教師用】

		10月20日		10月22日		10月29日		11月5日	
		①	②	①	②	①	②	①	②
黄色コート	D	D	E	C	D	D	E	C	
	対	対	対	対	対	対	対	対	
	F	A	D	F	F	A	D	F	
赤コート	B	C	A	A	B	C	A	A	
	対	対	対	対	対	対	対	対	
	E	E	F	E	E	E	F	E	
青コート	A	B	B	D	A	B	B	D	
	対	対	対	対	対	対	対	対	
	C	F	C	B	C	F	C	B	

# 体 育 科 学 習 指 導 案

平成26年11月27日(木)第5校時  
みなかみ町立桃野小学校6年1組 指導者：荒平 幹雄  
場所：校庭(雨天時：体育館)

## 授業の視点

内野のポジションごとの動きを明確にしたタスクゲームを取り入れて、動きの確認をさせたことは、メインゲームにおける内野の連係した動きを習得する上で有効であったか。

### 1. 単元名 ティーボール(ボール運動)

### 2. 考察

#### (1) 児童の実態(男子12名、女子14名、計26名)

本学級の児童は、体を動かすことが好きな児童が多く、友達と一緒に楽しく運動することに喜びを感じ、意欲的に取り組むことができる。また、放課後には、陸上、ホッケー、水泳などの大会に向けた強化練習にも友達と一緒に練習を重ねる中で、自分の力を高めようと意欲的に取り組める児童も多い。一方で、運動することが苦手な児童もおり、体を動かすことが嫌いな児童や体育の学習や休み時間など、積極的に運動をしようとする姿があまり見られない児童もいる。

#### <関心・意欲・態度>

6月に行ったアンケートの中で、ボール運動が好きな児童(23名)の多くは、ボールの扱いや友達とのやりとりに楽しさを感じている児童が多かった。ボール運動が嫌いな児童(3名)は、うまくボールが扱えなかったり、ボールでケガをしたりした経験というのが主な理由である。

#### <思考・判断>

6月に行ったソフトバレーボールの授業では、チームで作戦を立て、ボールを誰に集めてスパイクを打たせるかや誰をねらってサーブを打つかなど、考えながらゲームを行う姿が多く見られた。中には、自分の考えがもてずに友達の意見に従うのみになってしまう児童もいた。また、ゲーム中はボールを持たない時の動きについて意識ができていた児童は少なかった

#### <技能>

ボールを投げる動作としては、上から大きく肩を回して投げることができる児童は男子に多く、女子の5、6名は体の前面で腕だけを押して投げる形である。ボールを打つ動作は、ティーに置かれたボールに対して、バットの芯で捉えることができる児童は多い。ボールを捕る動作では、ボールを怖がってしまい、ボールをよけてしまったり、しっかりと正面には入れなかったりする児童が多く見られる。また、上からボールを押さえる形で捕ろうとする姿が、女子に多く見られる。

#### (2) 教材観

本単元は、学習指導要領「体育 第5学年及び第6学年 内容 Eボール運動 ベースボール型」にあたるものである。

ボール運動は、チームごとにルールを守りながら助け合って運動する楽しさや喜びに触れ、その中で、ルールを工夫したり、チームの特徴に合った作戦を立てたりしながら、ゲームで攻防するためのボール操作やボールを持たない時の動きを身に付けていくものである。

その中で、ベースボール型に類するティーボールは、ソフトボールのように投手が投げるボールではなく、ティーに置かれた止まったボールを、バットでフェアグラウンド内に打ち返す攻撃や隊形をとった守備をするための動きを身に付け、ルールを守って安全に楽しむことができる運動である。

ゲームの中では、一人一人がボールを打つ、塁間を走塁する、打球方向に移動して捕球して投げるといった運動の機会が与えられており、どの子も役割に応じた活躍ができることもベースボール型のスポーツの特徴である。

個人的技能として、止まったボールをバットでフェアグラウンド内に打つこと、打球方向に移動し、捕球すること、捕球する相手に向かって、オーバーハンドで投げることなどのボール操作、塁間を打球の状況に応じて走塁すること、打球の方向や落下点を予測して移動することなどを身に付けていく必要がある。

集団的的技能として、打者に合わせた守備隊形、打球に応じた内野の連係プレーを身に付けるとともに、チームで声をかけ合いながら協力することも必要である。さらに、チーム内でのそれぞれの役割、攻撃や守備の作戦を話し合いながら、チームワークを高めていくことが大切である。

本単元を通して、①ルールを守り、仲間と協力してゲームを積極的に楽しむこと、②自分たちのチームの特徴に応じた作戦や相手のチームに応じた作戦を考え、練習やゲームに生かすこと、③バットの芯でボールをしっかりと捉えた打撃、少しでも先の塁をねらった走塁、打球に応じた捕球動作や内野の連係プレー、ねらったところへ投げる力などを確実に身に付けてほしいと考える。

### (3) 教材の系統

【ゲーム：ベースボール型】

【ボール運動：ベースボール型】

【球技：ベースボール型】

第3・4学年	第5・6学年	中学1・2年
<ul style="list-style-type: none"> <li>○手やラケットなどでボールを打ったり、止まっているボールを打ったりして行うゲーム</li> <li>・個人的技能、集団的技能</li> <li>・関心・意欲・態度</li> <li>・思考・判断</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ティーボール</li> <li>・個人的技能</li> <li>・集団的技能</li> <li>・関心・意欲・態度</li> <li>・思考・判断</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ソフトボール</li> <li>・個人的技能</li> <li>・集団的技能</li> <li>・関心・意欲・態度</li> <li>・思考・判断</li> </ul>

### (4) 指導・支援の方針

- 第6学年では、簡易化されたゲームの中でお互いの攻防を楽しみ、守備隊形に応じた打撃や打球に応じた内外野の連係を行えるようにする。ベースボール型のボール運動の楽しさや喜びを味わうことができるように、簡易化したゲームでボール操作に抵抗なくゲームが行えるようにすることを重視する。また、自チームの特徴を知り、それに応じた作戦を立てたり、相手の打者に応じた守備隊形や内野の連係を行ったりすることによって、攻防する楽しさが味わえるようにすることも重視する。
- 各チームは、1チーム6人または7人、計4チームとし、グループ間はできるだけ均等になるように編成する。
- 投げる動作や捕球動作、打つ動作を身に付けるよう、ドリルゲームとタスクゲームを組み合わせる指導していく。
- タスクゲームの中で、バットの握り方やボールの正面に入っの捕球の仕方、大きく腕を振って投げる送球の仕方など、基本的な技能が身に付けられるようにするとともに、ボールを持たない時の動きについても適宜確認しながら進められるようにする。
- 各時間のメインゲームでは、校庭の2面を使用して、4対4内野連係ゲーム、6対6内野・外野連係ゲームを行うようにする。
- チームの作戦の確認、個人やチームの課題の確認を行えるよう、メインゲームの間には、チームで話し合いをする時間を設けるようにする。
- チームでの話し合いや作戦を考えやすくするよう、学習カード、掲示物などを工夫し、活用させるようにする。
- 仲間と協力し、各自が役割を自覚して行えるよう、キャプテンや用具係、ビブス係など、一人一人の役割を決めて取り組むようにする。
- 互いに励まし合い、よい雰囲気づくりを行えるよう、お互いに「ナイスバッティング」「ナイスキャッチ」「ドンマイ」など声をかけ合いながらできているチームを賞賛していく。



- お互いルールを守って楽しくゲームが行えるよう、審判の判定には必ず従うよう徹底する。また、ゲームの始まりと終わりにはしっかりとあいさつを行うようにする。
- 道具の扱いにも十分注意し、ボールを投げる時やバットを振る際には、目を離さないように気を付け、必ず声をかけ合うようにする。

**(5) 授業中における生徒指導**

①「自己存在感」を与える教育活動の工夫

- ・単元を進めるにあたり、児童が各ポジションにおける個々の役割を果たせるようになっていたり、チームの作戦に応じた動きが協力してできるようになったりした点などを認め、励ましていくように心がける。

②「共感的な人間関係」を育む教育活動の工夫

- ・協力しながら試合が進められるよう、お互いに励まし合い、認め合っているチームを紹介し、賞賛する。

③「自己決定」の場を与える教育活動の工夫

- ・各自やチームが目標をもって学習を進められるよう、個人の反省やチームでの話合いの時間を設けたり、学習カードを活用したりする。

**3. 単元の目標**

- 運動に進んで取り組み、ルールを守って友達と助け合って練習やゲームをしたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができる。(態度)
- チームの特徴に応じた作戦を立てたり、それに合った練習を工夫したり、ルールを工夫したりすることができる。(思考・判断)
- 簡易化されたゲームにおいて、捕球や送球、打撃や走塁などの技能を身に付け、攻防を行うことができる。(技能)

**4. 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
①練習やゲームに進んで取り組みようとする。 ②ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをしようとする。 ③用具の準備や片付けで、分担された役割を果たし、場の危険を取り除いたり整備したりするとともに、用具の安全に気を配ろうとしている。	①楽しいゲームの行い方を知り、プレーヤーの数、プレー上の制限、得点の仕方などのルールを選んでいる。 ②チームの特徴に応じた攻め方や守り方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てている。	①簡易化されたゲームにおいて、バットでフェアグラウンド内に打ったり、塁間を打球の状況に応じて走塁したりすることができる。 ②打球方向に移動し、正しく捕球や送球をしたり、打球に応じた守備の連係を用いて動いたりすることができる。

**5. 指導計画 (8時間予定 本時は4時間目)**

時	主な学習活動 【ねらい】	伸ばしたい資質・能力			関	思	技
		関・意・態	思考・判断	技能			
1	○オリエンテーション	・授業の約束、マ	・基本的なルール	・ボールを正しく	③		

	<p>を行い、ゲームの基本的なルールを知り、これからの見通しをもつ。</p> <p>○チームで動きを確認しながら試しのゲームを行う。</p> <p>・4対4内野連係ゲーム（バット打ち）</p>	<p>ナーの確認、学習の進め方の確認</p>	<p>の理解</p>	<p>握ること、相手をめがけて踏み出してオーバーハンドで投げること、バットの握り方や振り方、ボールの落下点への入り方など</p>	<p>観察</p>	
<p>【ねらい】 試しのゲームに意欲的に参加し、内野の動きや打者、走者の動きをすすんで覚えて楽しもうとしている。</p>						
2	<p>○基本的な技能を高めるためのゲームを行う。</p> <p>・スロー&amp;キャッチ</p> <p>○チームで動きを確認しながら楽しくゲームを行う。</p> <p>・4対4内野連係ゲーム（バット打ち）</p>	<p>・審判の判定に対する態度</p> <p>・用具などの準備や安全な取り扱い</p> <p>・ルールに従った活動</p>	<p>・相手打者に対する守備隊形を相談して考える</p>	<p>・ボールの打ち方、捕球や送球の仕方、内野の連係プレー</p>	<p>① 観察</p>	
<p>【ねらい】 内野手や打者、走者として、自分の役割を意識してメインゲームに取り組む、ゲームを楽しんでいる。</p>						
3	<p>○基本的な技能を高めるためのゲームを行う。</p> <p>・ローテーションゲーム</p> <p>・4対4内野連係ゲーム（手投げ）</p> <p>○チームで作戦を考えて楽しくゲームを行う。</p> <p>・4対4内野連係ゲーム（バット打ち）</p>	<p>・意欲的にボールを取りに行く姿勢</p> <p>・審判の判定に対する態度</p> <p>・用具などの準備や安全な取り扱い</p> <p>・ルールに従った活動</p>	<p>・前時までのメインゲームを参考に、相手打者に対する守備隊形を考える</p>	<p>・ボールの打ち方、走塁の仕方、捕球や送球の仕方</p> <p>・打球に応じた守備隊形、内野の連係プレーの仕方</p>	<p>② 観察</p>	<p>① 学習カード</p>
<p>【ねらい】 内野手や打者、走者として、自分の役割を果たしながら、友達との連係プレーを意識してメインゲームに取り組もうとしている。</p>						
4 本 時	<p>○基本的な技能を高めるためのゲームを行う。</p> <p>・ローテーションゲーム</p> <p>・4対4内野連係ゲーム（手投げ）</p> <p>○チームで作戦を考えて楽しくゲームを行う。</p> <p>・4対4内野連係ゲーム（バット打ち）</p>	<p>・意欲的にボールを取りに行く姿勢</p> <p>・審判の判定に対する態度</p> <p>・用具などの準備や安全な取り扱い</p> <p>・ルールに従った活動</p>	<p>・前時までのメインゲームを参考に、相手打者に対する守備隊形を考える</p>	<p>・ボールの打ち方、先の塁をねらった走塁の仕方、捕球や送球の仕方</p> <p>・打球に応じた守備隊形、内野の連係プレーの仕方</p>	<p>① 学習カード</p>	<p>② 観察</p>
<p>【ねらい】 打球に応じて、各ポジションごとの動きを行い、連係を用いて走者をアウトにすることができる。</p>						

5	○個人の課題を意識して、練習やゲームを行う。 ○チームの特徴にあった作戦を立て、工夫して練習やゲームを行う。(6対6内野・外野関係ゲーム)	・6対6内外野関係プレーの仕方 ・審判の判定に対する態度 ・用具などの準備や安全な取り扱い ・ルールに従った活動	・相手打者に対する守備隊形を考える ・少しでも先の塁をねらって走者を進める方法やそれを阻止する方法を考える	・相手の守備隊形に応じた打撃の仕方 ・少しでも先の塁をめざした走塁の仕方 ・強い打球に対する捕球の仕方 ・相手打者に応じた守備隊形	① 学習カード・話し合い	① 観察
【ねらい】打球に応じて、内野・外野のポジションごとの動きを行い、連係を用いて走者をアウトにするよう、チームの作戦を考えている。						
7	○個人の課題を意識して、練習やゲームを行う。 ○チームの特徴にあった作戦を立て、工夫して練習やゲームを行う。(6対6内外野関係ゲーム)	・審判の判定に対する態度 ・用具などの準備や安全な取り扱い ・ルールに従った活動	・チームの作戦に応じた守備隊形を話し合う ・相手打者に対する守備隊形を考える ・今までのゲームから出た課題に応じた作戦変更をする	・相手の守備隊形に応じた打撃の仕方 ・少しでも先の塁をめざした走塁の仕方 ・強い打球に対する捕球の仕方 ・相手打者に応じた守備隊形	② 学習カード・話し合い	② 観察
【ねらい】打球に応じて、内野・外野の連係を用いて素早く動き、走者を進ませないようにチームで工夫しながらゲームを行うことができる。						

## 6. 本時の学習 (4/8)

### (1) ねらい

○内野の連係プレーの動きを身に付けてゲームができる。(技能)

(2) 準備 軍手ボール (16個)、カラーバット (8本)、カラーコーン (8本)、ティー台 (8本)、得点板 (2台)、ビブス (青、緑、水、橙色)、学習カード、筆記用具

### (3) 展開

学習活動 予想される児童の反応	時間	支援・指導上の留意点及び支援・評価
1 学習準備、準備運動、ランニング、あいさつ	8分	・チームごとに安全にランニングや準備運動を行えるよう言葉をかける。
2 スロー&キャッチ (2人組のキャッチボール)、ローテーションゲーム (4人組の打撃練習) をする。 【ドリルゲーム】		・相手が捕りやすいボールを投げたり、相手が投げたボールを捕ったりする技能を身に付けられるようにするために行うことを伝える。 ・ボールの握り方や捕り方、投げ方などについて、助言しながら回るようにする。 ・ボールの打ち方だけでなく、ボールの捕り方や捕った後の中継プレーなども行いながらローテーションゲームを行うよう伝える。
3 本時の課題を確認する。		

【学習課題】 前時よりも内野の連係する動きを高めて走者の進塁を防ごう。

4 4対4内野連係ゲーム  
(手投げ)をする。  
【タスクゲーム①】  
※チーム内で行う  
・6(7)人が一度ずつ自分の役割を交代し、1イニングを行う。

12分

- ・内野の動きを理解し、内野の連係する動きを身に付けるために、1チーム6(7)人で行い、「打者」「走者」「1塁」「2塁」「遊撃手」「3塁」「審判」の順でローテーションさせ、各ポジションでの学習ができるようにする。
- ・打者には、前時のチームの課題に応じて意図した場所に手でボールを投げるようにさせる。その際、前時までのチームの課題やポジションごとの動きの確認を参考にするよう助言する。
- ・走者は、1塁、2塁、3塁の順に走り、進塁できたところまでを得点とし、さらに連係する動きを高めて前時よりも少ない得点にできるよう目標をもたせる。

4 4対4内野連係ゲーム  
(バット打ち)をする。  
【メインゲーム①】  
※相手チームと行う  
・1グループ6(7)人で行い、攻撃は、「打者」「走者」「審判」「待機」「待機」「得点係」「審判」の順でローテーションする。  
・打者がティーの上のボールを打ったら、走者は、1塁、2塁、3塁の順に走り、進塁できたところまでを得点とする。  
・2イニングを行い、得点を競う。

20分

- ・内野の連係プレーなど、習得した技能を高めるためにメインゲームを行うことを伝える。
- ・3mライン(扇形)より遠くに飛ばなかった場合は、打ち直しができることを伝える。
- ・チーム全員が打ち終わったら攻守交代をする。
- ・内野はローテーションしながら、6(7)人全員が守りに入れるようにする。
- ・楽しくゲームを行うためには、審判の判定を尊重する態度が必要であることを思い出させる。

【具体的な支援】

- A：できているプレーを賞賛し、他の児童へはお手本とするよう紹介する。
- B：少しでも先の塁に走者が進まないためにはどのようにしたらよいか考えさせ、自分で判断して動けるようアドバイスする。
- C：タスクゲームでの動きを例示しながら、友達と声をかけ合いながらどこに投げたらよいか確認するよう伝える。
- D：打球に対して正面に入って捕る動きの手本を示し、走者を見たり、友達の声聞いて投げたりするよう伝える。

【予想される児童の姿】  
A：打球に応じて素早く反応し、ボールを捕った時の動き、受ける時の動きを的確に判断して動いている。  
B：友達と声をかけ合いながら、打球に応じてボールを捕りにいたり、受けていたりしている。  
C：ボールは捕れるが、どこに投げてよいか分からない。  
D：打球に対して、全く動けない。

◎走者の進塁を防ぐために、どのアウトゾーンに投げればよいか考えて送球したり、どこに動けばよいか考えて動いたりしてゲームができる。(観察)【技能】

6 本時を振り返る。

5分

- ・本時の学習課題が達成できたか確認する。
- ・学習カードを用いて、チームごとに本時の振り返りを行うよう促す。
- ・上手にプレーできていたチームを取り上げて紹介したり、賞賛したりすることで次時への意欲を高めるようにする。

## まとめ

### 1. ベースボール型の授業づくりにあたって

これまで、ベースボール型の授業を実施する際、どうしても男女差が大きいことや、待ち時間が長く運動量の確保が難しいこと、児童のボールに対する恐怖心などの課題が生じていた。

今回、ベースボール型の授業を計画するにあたり、男女を問わず全ての児童にティーボールの楽しさを味わわせるためにどのような単元計画が適しているかを考えた。まずは本学級の児童の実態から、動いているボールを打つソフトボールではなく、止まったボールを打つティーボールを選択した。そして、体育授業プログラムにあるドリルゲーム・タスクゲーム・メインゲームをもとに、本学級の児童の実態に応じて変更したゲームを取り入れることとした。

それぞれのゲームは、①ドリルゲーム；相手に捕りやすいボールを投げたり、相手が投げたボールを捕ったりする技能を身に付ける「スロー&キャッチ」と、ボールを強く打ったり、正面でボールを捕ったり、ねらった相手に正確に送球したりする技能を身に付ける「ローテーションゲーム」、②タスクゲーム；内野（・外野）の動きを理解し、内野（・外野）の連係プレーをする技能を身に付ける「手投げによる内野（・外野）連係ゲーム」、③メインゲーム；内野（と外野）の連係プレーなど、習得した技能を高める「バット打ちによる内野（・外野）連係ゲーム」である。これらのゲームを毎時間繰り返し行って技能の習得を図りながら授業実践を行った。

### 2. 授業研究会より

#### （1）教師の相互作用

##### 【先生は、ほめたり励ましたりする活動を積極的に行っていた】

- ・教師の声が子供のやる気UPにつながっていた。
- ・全体的によく動いて声をかけていた。
- キャッチボールのところでもっとほめられたのではないか（上手な子を）。
- 学習内容や課題に関わる賞賛やまわりの児童への投げかけがあるとよい。
- できない児童への声かけがあればよい。

##### 【先生は、心を込めて児童に関わっていた】

- ・声かけの数は多い。
- ・一人一人に言葉遣いなど丁寧に関わっていた。

##### 【先生は、適切な助言を積極的に与えていた】

- ・専門性を生かした助言になっていた。
- ・安全面に対する助言がよかった（ジャッジの仕方）。
- 全体の流れを止めて、動きを確認する場面も必要。

#### （2）学習環境

##### 【学習成果を生み出すような運動（教材、場づくり、学習課題）が用意されていた】

- ・場の工夫がよかった（活動の場、ホワイトボード、掲示物）。
- ・各ポジションの位置について、ラインの色を変えることで目印になっていた。
- ・班ごとに道具がそろっていて運動量が確保されていた。
- チームごとにホワイトボードを用意するなどして、連係の動きを確認してもよかった。
- 用具が多く、準備が大変。

##### 【学習資料（学習ノート、学習カード）が有効に用意されていた】

- ラミネートした学習カードならば、書き込んだり・消したりできる。

### 【楽しく学習できるような教材、場づくり、学習課題が用意されていた】

- ・軍手ボール、柔らかく怖さがない。苦手な子に対してよい。
- ・打ってもあまり飛ばないボールだったので良かった。
- ・個数があるので、効率的に動いていた。

### (3) 意欲的学習

#### 【子どもが、意欲的に学習に取り組んでいた】

- ・意欲的に活動する児童が多かった。
- ・自分の役割をしっかりとこなしていた。
- ・男女での活動もスムーズに行えていた。

#### 【子どもの笑顔や拍手、歓声などが見られた】

- ・失敗しても責める声が聞こえなかった。
- チームによって盛り上がりの差があった。

→授業の導入で「いいプレーはほめる」「元気よくやろう」などの説明があると意識付けになる。

#### 【子どもが、自ら進んで学習していた】

- ・体育授業プログラムでやることがはっきりしているので学習しやすい。
- 自ら進んで考えてという場面が設定されるとよい。
- ・片付けがスムーズに行われていた。

### (4) 授業の勢い

#### 【授業の場面展開が、スムーズに行われていた】

- ・場面ごとの展開は準備がしっかりできていたのでよかった。→流れがスムーズだった。
- ・道具の準備がよかった。
- ドリルゲームでもう少し時間短縮ができたのでは。
- 教師の意図を子供たちは理解できていたか。(課題、めあて)

#### 【移動や待機の場面が少なかった】

- ・子供たちのルールの徹底は素晴らしい。(今までの成果)
- ・バッターとランナーを違う人ができてよかった。
- 課題として、お互いに声を掛け合い、活気づけられるようになるとよい。

#### 【授業の約束事が、守られていた】

- ・先生の声かけ「1塁でアウトにできるなら1塁に投げなよ」と聞いた児童が全体に声をかけて、1塁でアウトにできるように頑張っている児童がいた。
- ・批判が聞こえず励ましの声があるので、女子も頑張れた。
- 規律、あいさつ、返事、集合などがきちんとできていない場面があった。
- 打つときに合図などの決まりを守っているチームとそうでないチームがあったので徹底できるとよい。

### (5) 効果的学習

#### 【子どもが何を学習し何を身に付けようとしているのかがよくわかる授業であった】

- 自分がどこに動いたらいいかが理解できていなかった。
- 野球経験者が中心になって声を掛け合えればよいのでは。
- ローテーションは1プレーごとにしてはいたが、ポジションを固定した方が動きを覚えやすかった

のでは。プレーを止めて振り返る場面を設けてもよいのでは。

### 【子ども同士が、積極的に教え合っていた】

●どこに投げればよいか。動きが難しい＝ベースボール型の実態。

→児童の実態から考えてアウトゾーンの数を増やしたり減らしたりすることもできたのではないか。

→リーダーをうまくいかせないか。

### 【子どもの上達していく姿が見られた】

・ボールを捕る、投げるなどの技能は高い。

## (6) その他の観点

### 【学習カードの使い方や教師のかかわり方は適切であった等】

●ワークシートを活用して、作戦タイムを持つ時間があつたらよかつたのではないか？

→試合前にめあてを確認させてから、やることで明確になる。

●写真入りのものや技能のポイントが明示されているもの。グループ活動などでも使えるのでは？

●守備の姿勢→棒立ちの姿勢を繰り返し指導することが必要。

●本時の課題に沿って、「飛ばないボールにする」「アウトラインを設ける」などしてもよかつた（ボールが飛びすぎたために関係の練習ができなかつた）。

## 3. 児童の変容

体育授業プログラムを活用し、授業実践を行うことで、メインゲームの中でボールを投げる動作・捕る動作が苦手だった児童も、オーバーハンドで投げたり、正面でボールを捕ったりする姿が多く見られるようになった。また、メインゲームの中でボールを打つ児童と走る児童を分けることで役割分担ができ、各自の得意な面を生かせるようになり、生き生きと活躍できる児童が多く見られた。

しかし、単元の初めの段階や後半に移ってメインゲームのやり方が変更になると、それぞれのゲームのやり方を理解するのに時間がかかり、実際に活動する時間が少なくなってしまう。また、学習カードの記述などからも意欲の低下が伺える児童も増えた。これは、細かいルールの変更点が児童に伝わっていないために難しいと感じてしまったり、技能の優れている児童にとっては物足りない結果になっていたりしたことなどが要因と考えた。そこで、掲示物や作戦ボードなどを活用して、動き方の確認をしたり、うまくいった場面を取り上げて賞賛したりすることで、児童の理解も深まり、技能の習得も進み、意欲的に活動できる児童が増えた。また、児童がお互いに教え合いながらいい雰囲気メインゲームに取り組めるようになると、意欲と技能の両面で高まりが見られ、自信をもってプレーする児童が増えた。

毎時間の学習後に行った児童の自己評価の結果、学習を進めることで各項目の数値が高くなった。

(図1、表1)。また、本単元の学習前、学習後のアンケートにおいては、学習後の数値が高くなった(表2)。このことから、今回の体育授業プログラムを活用した学習を行うことで、児童生徒の技能向上だけでなく、関心・意欲・態度や思考・判断の学習としての成果を得ることができた。

図1 時間ごとの自己評価

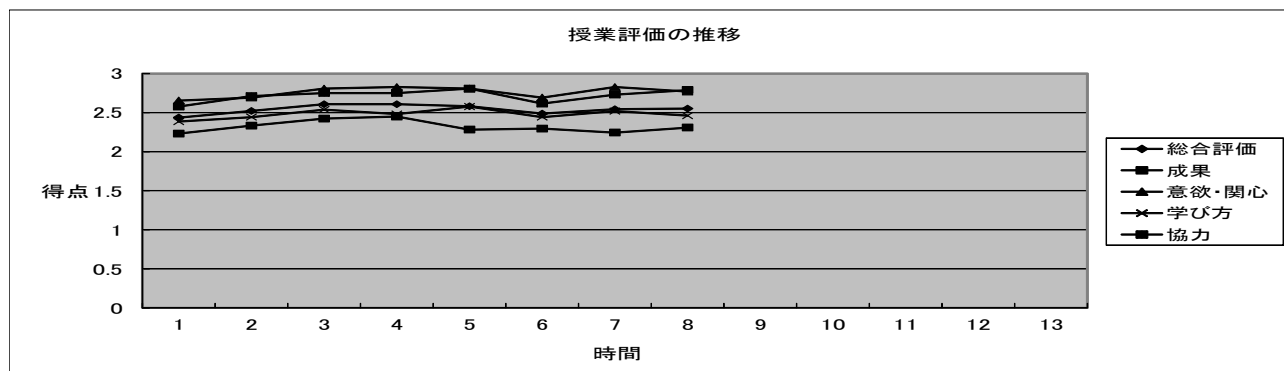


表1 時間ごとの自己評価

	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目
総合評価	2.44	2.52	2.61	2.61	2.58	2.49	2.54	2.55
成果	2.23	2.33	2.42	2.45	2.28	2.29	2.24	2.31
意欲・関心	2.65	2.69	2.81	2.83	2.81	2.69	2.83	2.77
学び方	2.38	2.44	2.54	2.48	2.58	2.44	2.52	2.46
協力	2.58	2.71	2.75	2.75	2.81	2.62	2.73	2.79

表2 ボールプログラム授業 事前・事後アンケートの結果

次元	時間	事前		事後	
	項目	得点	評価	得点	評価
たのしむ	Q11 明るい雰囲気	2.385	3	2.385	3
	Q7 楽しく勉強	2.615	3	2.654	4
	Q2 心理的充足	2.423	1	2.615	3
	Q13 丈夫な体	2.615	3	2.846	4
	Q17 精いっぱい運動	2.423	3	2.615	4
	次元の評価	12.462	3	13.115	4
できる	Q9 運動の有能感	1.808	2	1.808	2
	Q19 できる自信	2.038	1	1.885	1
	Q15 いろんな運動の上達	2.115	1	2.423	3
	Q10 自発的運動	2.038	1	2.231	3
	Q6 授業前の気持ち	1.885	1	2.154	2
	次元の評価	9.885	1	10.500	2
まもる	Q4 自分勝手	2.385	3	2.577	5
	Q20 ルールを守る	2.885	4	2.885	4
	Q1 先生の話聞く	2.269	1	2.308	2
	Q18 約束ごとをまもる	2.577	3	2.615	3
	Q14 勝つための手段	2.654	2	2.769	3
	次元の評価	12.769	3	13.154	3
まなぶ	Q3 工夫して勉強	2.077	3	2.346	4
	Q5 めあてを持つ	1.923	3	2.462	5
	Q8 他人を参考	2.462	3	2.538	3
	Q12 時間外練習	1.462	1	1.731	3
	Q16 友人・先生の励まし	2.077	3	2.269	3
	次元の評価	10.000	2	11.346	4
総合評価 (総平均)		45.115	2	48.115	3





## 5. 成果と課題

(成果)

- ・体育授業プログラムを活用することで、児童が行う学習内容や目的、準備する用具などがはっきりしており、教師、児童ともに学習を進めやすかった。特に、ドリルゲームで基本的な技能を身に付けること、タスクゲームで実際の動きを課題をもって行うこと、それを生かしてメインゲームを行うことなど、学習を進める上で必要なことが明確であった。

また、運動が苦手な児童も進んで自分の役割を果たそうと意欲的な姿が見られ、技能の向上につながった。

- ・単元を通して、体育授業プログラムで紹介されている軍手ボール、カラーコーン、バットなど班ごとに用具の個数をそろえることや柔らかく質量もある軍手ボールを使用することなどの工夫により、児童がチームごとに安心して活動を行うことができ、児童の運動量確保につながった。
- ・児童の学習内容や活動ごとの目的が明確になっていることにより、教師のねらいも明確になり、安全面の配慮やポイントをしばった助言など、余裕をもって行うことにつながった。

(課題)

- 体育授業プログラムを活用することでそれぞれの児童の役割がはっきりしていて、児童がスムーズに学習を進められた反面、自ら進んで考えて活動するという場面が少なかった。そのため、単元構成や授業の展開の中に、タスクゲームにおける課題を確認する時間を設けたり、メインゲームの間にワークシートや作戦ボードなどを活用して作戦を考えたりするなど、さらに工夫できるとよかった。
- 児童に対する教師のかかわりとしては、ゲームのルールや進め方を教える場面が多くなっていた。そこで、本時の課題についてチームや学級全体で確認したり、ドリルゲームやタスクゲームの中で個々に技能面の指導をする時間をもう少し設けたり、場合によってはメインゲームを中断してプレイを取り上げての賞賛や動き方の確認などをしたりできるとさらに技能の定着につながったのではないかと考える。

## 6. 授業の様子

### ランニング・準備体操



各チームで使用する用具を協力しながら準備し、整ったところからランニング、準備体操を行いました。

準備する用具としては、ホワイトボード、ミニコーン、フラフープ、ケンステップ、カラーバット、軍手ボールでした。

### ドリルゲーム① スロー&キャッチ



男女混ざってペアとなり、7m間隔で向かい合ってスロー&キャッチを行いました。30秒間で何回投げられたかを数えながら行いました。

単元の初めは、ボールがうまくキャッチできなかつたり、踏み出す足と同時に投げていたりした児童も、男女で教え合いながら行うことで、少しずつ上達することができました。



## ドリルゲーム② ローテーションゲーム



各チームを2つに分け、3・4人が一列に並び、順番に3球ずつ打ったら交代するようにしました。しっかりとボールを見て前で打つことを意識して振るようにしました。

守備では、捕るだけでなく、ボールを捕ったら中継をしながら返球するようにしました。

## 本時のめあての確認



本時のめあてである『前の時間よりも内野の連携する動きを高めて走者の進塁を防ごう』を確認しました。

タスクゲームにおいて、これまでのチームの課題を受け、内野の連携する動きを確認しながら走者を進塁させないように練習することを伝えました。その際、ホワイトボードの磁石を動かしながら、内野の連携する動きを確認しました。

## タスクゲーム 4対4内野関係ゲーム（手投げ）



チーム内で、①投げる、②走る、③ファースト、④セカンド、⑤ショート、⑥サードを順番に行いながら、内野の連絡する動きを練習しました。

単元の2・3時間目でそれぞれの守備位置の人が捕った場合を想定して練習してきているので、4時間目の本時では、それらの中からチームの苦手とする場面を考えてランダムにボールを転がし、練習するようにしました。

また、徐々に打つ力がついてきているので、内野の後ろまでボールが飛んだことを想定して中継も入れることも少しずつ練習するようにしました。

## メインゲーム 4対4内野関係ゲーム（バット打ち）



2コートに分かれて、チーム対抗で2イニングメインゲームを行いました。タスクゲームで確認した動きをもとに、バット打ちの場合でも内野の連携プレーができるようにしました。

守備側は、①ファースト、②セカンド、③ショート、④サード、⑤レフト、⑥ライト、⑦待機の順番で行いました。

攻撃側は、①打者、②走者、③審判、④待機、⑤待機、⑥待機、⑦得点板の順番で行いました。

内野に転がったボールについては、走者を進塁させないように、先の塁に送球することができるようになりました。

しかし、打撃技術の向上により、外野まで打球が飛ぶようになると、内野手が追いかけて中継をする必要が出てきました。中継プレーをしようとする児童もいましたが、ほとんどのチームがどのように動いたらよいか分からず、棒立ちになっている児童がいたため、次時で内野・外野の連携プレーの仕方について、タスクゲーム（手投げによる6対6内野・外野連携プレー）で確認してからメインゲームを行うようにしました。

## 本時の振り返り



前時までの課題を受けて、本時のチームのめあてを決め、タスクゲームで練習するようにしました。授業の終了時には、それがメインゲームで生かされていたかどうかについて確認をしました。

振り返ることはできていましたが、少しチームで話し合っただけで、その場で書き込んだり、次回のめあてを書いたりできなかったため、教室で記入しました。授業の途中で確認したり、書き込んだりできる学習カードを用意して実施できるとよかったです。

# ティールボール作戦カード (チーム名 )

月 日

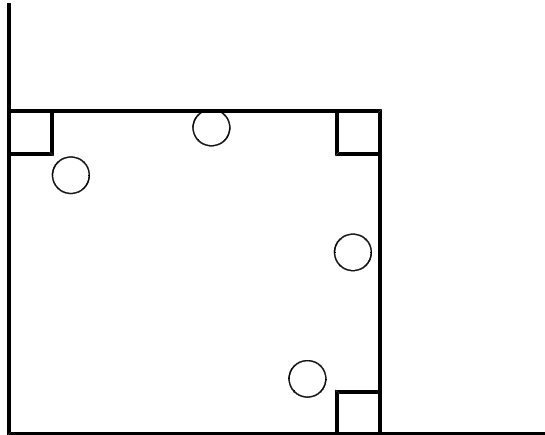
## 学習課題

内野の動きを覚え、自分の役割を果たしてメインゲームを楽しもう。

## チームのめあて

○守備で気を付けること

○攻撃で気を付けること



## 反省や課題



# ティール作戦カード (チーム名 )

月 日

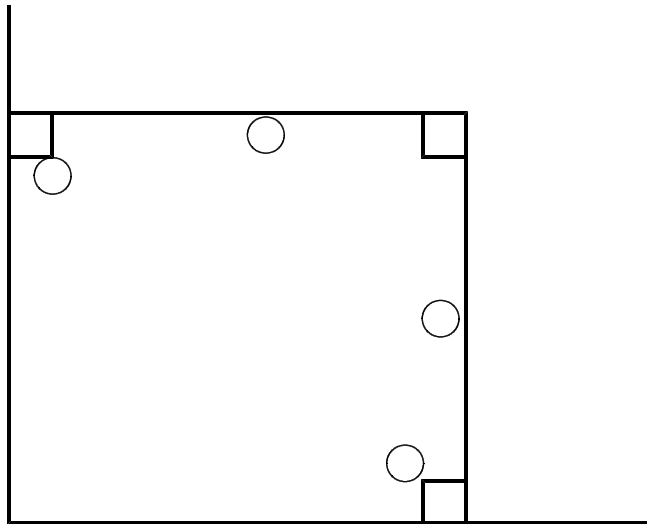
## 学習課題

前時よりも内野の連携する動きを高めて、走者の進塁を防ごう。

## チームのめあて

○守備で気を付けること

○攻撃で気を付けること



## 反省や課題



# ティール作戦カード (チーム名 )

月 日

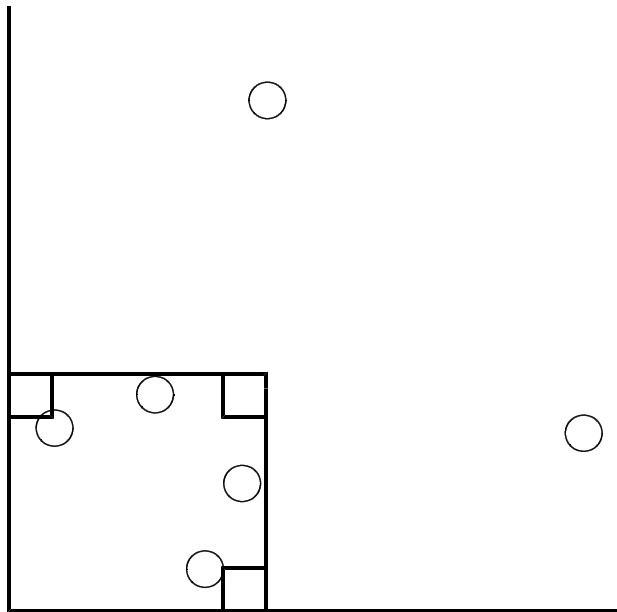
## 学習課題

打球に応じて、内野・外野の連係を用いて素早く動き、走者を進ませないようにチームで工夫しながらゲームを行うことができる。

## チームのめあて

○守備で気を付けること

○攻撃で気を付けること



## 反省や課題

# ティールボール学習カード

年 組 氏名

		1	2	3	4	5	6	7	8
		分	時	用具の準備・準備運動・学習内容・本時のめあての確認					
目	10分	オリエンテーション	ドリルゲーム ・スロー&キャッチ・ローテーションゲーム	タスクゲーム ・4対4内野関係ゲーム(手投げ)	タスクゲーム ・6対6内野・外野関係ゲーム(手投げ)	メインゲーム ・4対4内野関係ゲーム(バット打ち)	メインゲーム ・6対6内野・外野関係ゲーム(バット打ち)	メインゲーム ・6対6内野・外野関係ゲーム(手投げ)	メインゲーム ・6対6内野・外野関係ゲーム(手投げ)
	20分	オリエンテーション	タスクゲーム ・4対4内野関係ゲーム(手投げ)	メインゲーム ・4対4内野関係ゲーム(バット打ち)	メインゲーム ・6対6内野・外野関係ゲーム(バット打ち)	メインゲーム ・6対6内野・外野関係ゲーム(バット打ち)	メインゲーム ・6対6内野・外野関係ゲーム(バット打ち)	メインゲーム ・6対6内野・外野関係ゲーム(バット打ち)	メインゲーム ・6対6内野・外野関係ゲーム(バット打ち)
目標	30分	オリエンテーション	メインゲーム ・4対4内野関係ゲーム(バット打ち)	メインゲーム ・6対6内野・外野関係ゲーム(バット打ち)	メインゲーム ・6対6内野・外野関係ゲーム(バット打ち)	メインゲーム ・6対6内野・外野関係ゲーム(バット打ち)	メインゲーム ・6対6内野・外野関係ゲーム(バット打ち)	メインゲーム ・6対6内野・外野関係ゲーム(バット打ち)	メインゲーム ・6対6内野・外野関係ゲーム(バット打ち)
	40分	オリエンテーション	メインゲーム ・6対6内野・外野関係ゲーム(バット打ち)	メインゲーム ・6対6内野・外野関係ゲーム(バット打ち)	メインゲーム ・6対6内野・外野関係ゲーム(バット打ち)	メインゲーム ・6対6内野・外野関係ゲーム(バット打ち)	メインゲーム ・6対6内野・外野関係ゲーム(バット打ち)	メインゲーム ・6対6内野・外野関係ゲーム(バット打ち)	メインゲーム ・6対6内野・外野関係ゲーム(バット打ち)
		反省・評価・次時の課題の設定・整理運動							
学習内容		1	2	3	4	5	6	7	8
めあて		オリエンテーション、競いのゲーム、学習予定を知り、ゲームを楽しむ	スロー&キャッチ、4対4内野関係ゲーム(手投げ、バット打ち)、内野の動きを覚えよう	スロー&キャッチ、4対4内野関係ゲーム(手投げ、バット打ち)、内野の動きを覚えよう	スロー&キャッチ、4対4内野関係ゲーム(手投げ、バット打ち)、内野の動きを覚えよう	ローテーションゲーム、6対6内野・外野関係ゲーム(手投げ、バット打ち)、内野と外野の動きを覚えよう	ローテーションゲーム、6対6内野・外野関係ゲーム(手投げ、バット打ち)、内野の動きを覚えよう	ローテーションゲーム、6対6内野・外野関係ゲーム(手投げ、バット打ち)、内野の動きを覚えよう	ローテーションゲーム、6対6内野・外野関係ゲーム(手投げ、バット打ち)、内野の動きを覚えよう
本時のめあては達成できたか									
協力して練習できたか									
◎ 技能が高められたか									
まあまあ									
◎ 楽しくゲームできたか									
よくない									
△ 進んで準備や片付けができたか									
反省と課題									

【單元を通してがんばること】  
<個人>  
<集団>

8. その他資料



ミニコーン カラーバット



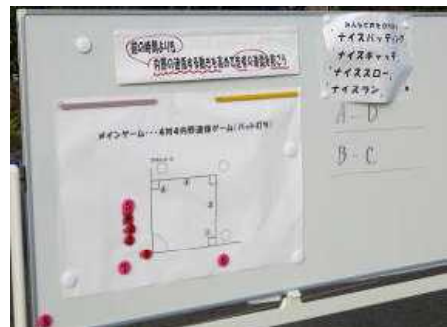
フラフープ ビブス



ケンステップ



得点板



ホワイトボードと掲示物