

第3学年 体育科指導案

日時：令和6年12月20日(金)

5校時(14:00～14:45)

場所：船越小学校 体育館

対象：男子15名 女子17名 計32名

授業者：上江洲 聖奈

共同研究者：城間 盛覚 根本 和佳奈

令和6年度 南城市立船越小学校

研究テーマ 「ー運動の楽しさを味わい、自己や集団の課題に進んで取り組む児童の育成ー」

サブテーマ ～自己決定の場や対話的な活動を取り入れた体育学習を通して～

1 単元名「カラーセレクトベースボール」(ゲーム領域 ベースボール型ゲーム)全8時間

2 単元の目標

(1) 知識及び技能

カラーセレクトベースボールの行い方を知るとともに、ボールを捕る、投げるなどの基本的なボール操作と得点をとったり防いだりする動きによって、易しいゲームをすることができるようにする。

(2) 思考力、判断力、表現力等

カラーセレクトベースボールの規則を工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。

(3) 学びに向かう力、人間性等

カラーセレクトベースボールに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

3 運動の特性

(1) 一般的特性

①機能的特性【運動を行う者の欲求や必要を充足する機能に着目】

・ボールを打つ攻撃や、捕球したり送球したりする守備などのボール操作と、チームとしての守備の隊形をとったり走塁をしたりするボールを持たないときの動きによって、攻守交替を繰り返し行い、得点を競い合う楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

②構造的特性【運動の技能的構造に着目】

・打者が打ったボールを捕球するために素早く移動し、カラーボードに向かって相手が受け取りやすい送球をする動きが必要な運動である。
・守備側の場所をよく見て空いているところへボールを打ち、目的の場所に走り込む走塁が必要な運動である。

③効果的特性【身体的・精神的・社会的達成に対する運動の効果に着目】

・相手の打球に応じた動きが必要とされるため、敏捷性や巧緻性を高めることができる運動である。

(2) 児童から見た特性

○得点が取れると嬉しい。

○打者が打ったボールを捕球して送球し、アウトにすることが楽しい。

○規則や作戦を考えることが楽しく、その規則や作戦がゲームで生かされると喜びを感じる。

○ボールが柔らかいため、恐怖心が少ない。また、攻撃で使用するボールを選ぶことができるようにする

ことで、攻撃に関する個人差が緩和される。

●ボールを投げたり捕ったりすることが不安。ミスしたりするのが不安。

●ボールが体に当たると痛いし、取れるかどうか分からないから怖い。

4 児童の実態

本学級の児童は、体育を苦手としている児童もいるが、男女共に運動が好きな児童が多い。休み時間になると、サッカーやドッジボール、鬼ごっこをして遊ぶことが多い。

学級の合言葉「挑戦」をもとに、年度初めから少しずつ自己表現の場や、発表に積極的になっている児童が増えつつある。ボール運動の領域になると、男女問わず意見を出し協力しながら学習活動を行うことができる。11月に実施した、「ゴール型ゲーム」ウィングマンサッカーでは、ボードを使用し攻め方や守り方の工夫を通して、技能差に関わらずゲームを楽しむことができた。

単元前に体育の授業に関するアンケートを実施した。(実施日12月5日)質問事項の回答は、「はい」「少し」「あまり」「いいえ」の4件法とし、「はい」「少し」を肯定的な回答、「あまり」「いいえ」を否定的な回答と捉える。集計結果は以下の通りである。

表 ベースボール型ゲームの授業に関するアンケート

	はい・少し	あまり・いいえ
①運動することは好きですか。	94% (30人)	6% (2人) ・運動が苦手だから ・怪我をしているから
②体育以外のじゅぎょうで、野球(ソフトボールも含む)をしたことがありますか。	44% (14人)	56% (18人)
③野球やソフトボールの試合をテレビや会場で見たことがありますか。	50% (16人)	50% (16人)
④野球のルールがわかりますか。 (大体分かるでも ok)	48% (15人)	52% (17人)
⑤野球やソフトボールは好きですか。	53% (17人)	47% (15人) ・あまりやらないから ・野球で走るのが苦手 ・ボールが顔に当たると痛い ・走るのが遅いから ・ルールが分からないから ・ポジションが覚えられない ・投げる競技が苦手
⑥投げられたボールをキャッチすることができますか。	63% (20人)	37% (12人) ・顔に当たるのが怖いから ・速くて痛いから
⑦友だちに向かってボールを投げることができますか。	75% (24人)	25% (8人) ・相手が怪我したら怖い ・あまり遠くに飛ばないから ・コントロールが悪いから
⑧手のひら(パー)やこぶし(グー)で、ボールを前にはじくことができますか。	81% (26人)	19% (6人) ・痛そうだから ・やったことないから ・上手く当たらないから
⑨体育の学習の中で、自分やチームのかだい(できていないこと)を見つけることができますか。	88% (28人)	12% (4人) ・普段からやらないから

⑩見つけたかだい(できないこと)をもとに、自分のめあてやチームのめあてを考えることができますか。	94% (30 人)	6% (2 人) ・めあてを作るのが苦手
⑪体育の授業では、自分の考えや意見、発見したことや気付いたことなどを仲間や先生に伝えることができますか。(発表だけではなく学習カードやロイロノートも ok)	69% (22 人)	31% (10 人)

(質問⑤)

「ルールが分からない」ことで、野球やソフトボールが好きになれない児童がいることが分かった。単元の導入では、映像やイラスト等を活用しながら、易しいゲームのルールを丁寧に確認したい。複雑なルールではなく、児童の実態に合った最低限のルールのみとし、必要に応じて変更する。

(質問⑥～⑧)

「ゲームを楽しむための基本的な技能」の習得状況を確認するための質問である。「運動経験の差」から来る「ボールを操作する技能」に、2～4割の児童が不安を感じていることが分かった。児童が安心して学習に参加できるように、単元前半では、一人ひとりが十分にボールに触れる時間を設定する。扱うボールも操作しやすく柔らかい物も混ぜて使用する。単元を通して、「投げる」「打つ」の動きをパワーアップタイム(基礎感覚運動)で取り入れることによって、動きの高まりに繋がったり、チームでの作戦の遂行に繋がったりするよう支援していきたい。

5 指導について

(1) 指導観

中学年のボール運動について、平成 29 年告示小学校学習指導要領解説体育編では、「児童が運動を楽しく行うために、自己の課題を見付け、その解決のための活動を工夫するとともに、きまりを守り仲よく運動したり、友だちの考えを認めたり場や用具の安全に留意などができるようにすることが大切である」と示している。児童は、「ベースボール型のゲーム」を体育の授業で行うのが初めてである。しかし、アンケート調査から、ベースボール型のゲームに関する知識はある程度もっているが、技能は十分に身に付いていないこと、特にボールに対して「当たったら怖い、遠くに飛ばせない」などと恐怖心を持っている児童もいることが分かった。ゲーム領域は、規則を工夫したり作戦を選んだり、集団対集団で友達と力を合わせて競い合ったりする楽しさや喜びに触れることができる運動である。

(2) 研究との関わり

研究仮説

ベースボール型ゲーム「カラーセレクトベースボール」の学習において、自己決定の場面を設定し対話的な活動を工夫することで、運動の楽しさを味わい、自己や集団の課題に進んで取り組む力を育むことができるであろう。

①自己決定の場の設定
(ア)教具や動きの選択

		
各自扱いやすいサイズのボールを選択できる。(柔らかいボールを使用することで運動への恐怖心を少なくできる)	アウトにするためのバケツの蓋。グローブ代わりとなり、蓋に当たったら鈴が鳴り、アウトにできる。(音でランナーとどちらが速いか判断する。)	攻撃の時に、ボールの打ち方(グーの手・パーの手・トスの高さ)を選択できる。

(イ)作戦の選択

第6・7時では、チームの特徴に応じた作戦を考える活動を行う。作戦の内容は、複雑な戦術ではなく、「スペースができたなら狙って打つ(攻撃)」「相手の守備位置を見てボールを強弱・バウンドさせる(攻撃)」等、成功しやすい作戦を考える。チームで考えた作戦が、再現可能な作戦になっているかどうかチーム全体で判断するよう促す。

(ウ)練習方法の選択

的当てバッティング	キャッチボール	フリーバッティング
		
的に向かってねらいながらバッティングを行う。打球の強さによって的が揺れるため、打ち方を工夫することができる。	「相手の胸に投げる、ゴロ、フライ、手で打つ」の3つから選択し、キャッチボールをする。	コートの中に向かってバッティングを行う。時間内にできるだけ多く打つ。

②対話的な活動の工夫

(ア) 1チームを少人数にする(5~6名)

1チーム5人または6人という少ない人数に設定し、自然と自分の考えを伝えやすくする環境づくりをおこなう。チームタイムの時にはチームを更に2グループに分けて少人数での対話活動を行えるようにする。

(イ) 作戦ボード

チームで出し合った作戦を、作戦ボードに記入したり、磁石を動かしたりすることで思考の可視化を図るようにする。

(エ) チームタイムにおける役割分担



作戦を考える時にリーダーが司会役となり、チーム一人ひとりを順番に指名することで、チームメンバー全員の発言を保障することができる。

(ウ) ビタミンWord

クラスで考えた「運動中に言われて嬉しい言葉」を試合の中で活用できるように掲示する。授業が展開されると活用Wordも増えてくるため、随時追加できるようにする。

言ってみよう！ ビタミンWord 	
レベル3	ナイスバッティング、良い動き、するどい動きだね、キャッチ上手いね(ナイスキャッチ)、ナイスボール
レベル2	うまい(上手)、その調子、ナイスプレー、切り替えよう！ 次勝とう！ あきらめないで挑戦しよう！ 協力
レベル1	ナイス、いいね、グッド、がんばれ、ファイト、どんまい、次もがんばれ！ おしい！ もう少し！

6 単元の評価規準

(1) 知識・技能	(2) 思考・判断・表現	(3) 主体的に学習に取り組む態度
①ベースボールの行い方について言ったり書いたりしている。 ②ボールをフェアグラウンド内に打つことができる。 ③向かってくるボールの正面に移動することができる。 ④ベースに向かって全力で走り、かけ抜けることができる。	①誰もが楽しくゲームに参加できるように、ゲームの行い方や規則などを工夫している。 ②個人及びチームの課題に応じた練習の場や守備や攻撃につながる作戦を選んでいる。 ③自分の考えや友達の動きのよさを言葉や文字で友達に伝えている。	①カラーセレクトベースボールに進んで取り組もうとしている。 ②規則を守り、誰とでも仲良くしようとしている。 ③ゲームの準備や片付けなど、友達と一緒にしようとしている。 ④ゲームの勝敗を受け入れようとしている。 ⑤動きや気付いたことを伝え合う際に、友達の考えを認めようとしている。 ⑥場や用具の安全を確かめている。

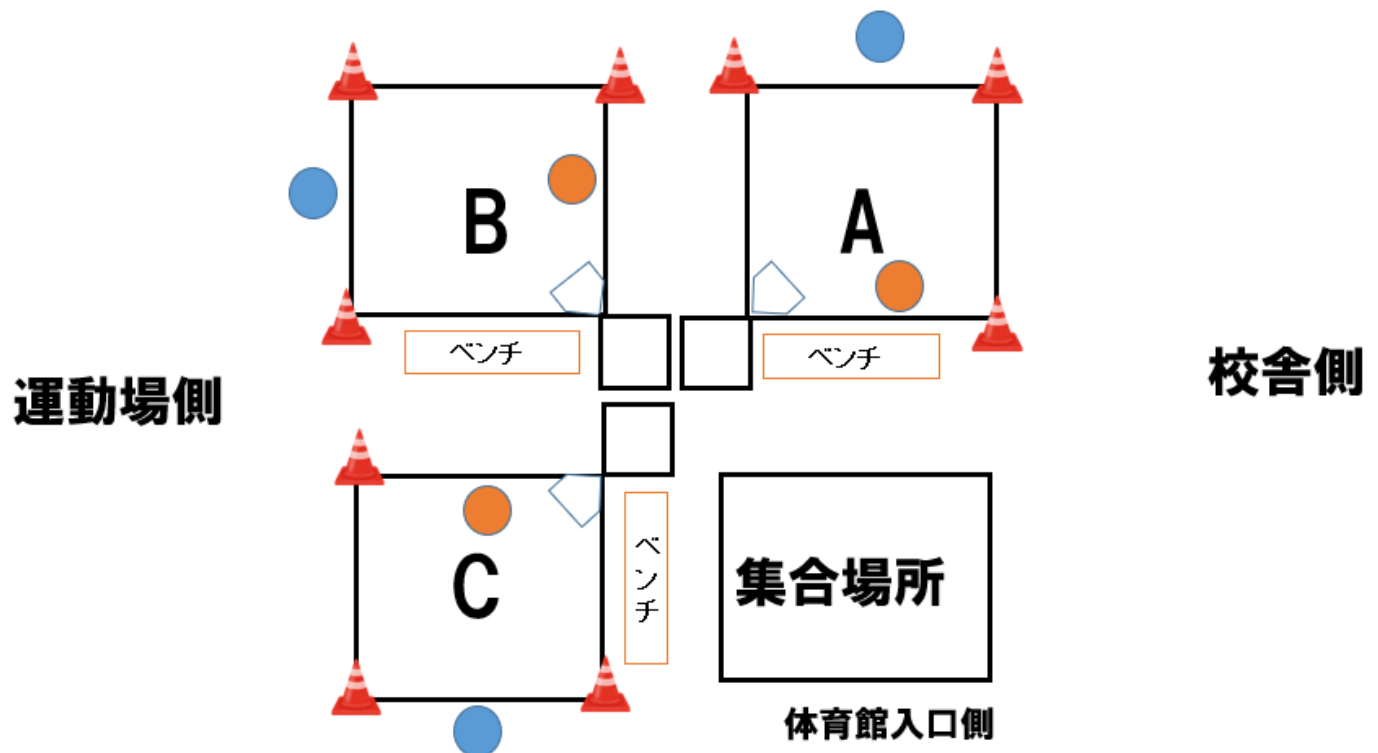
7 単元指導計画 (別紙)

8 本時の展開 (7 時／8 時間)

ねらい：ゲームを楽しむために、攻め方を工夫することができる。

時間	学習活動	○教師の指導及び支援等 ◇安全確保 ◆評価
はじめ (8分)	1. 集合、あいさつ 2. 準備運動 3. パワーアップタイム (基礎感覚づくり) ○キャッチボール ○フリーバッティング ○的当てバッティング 4. めあての確認 めあて：攻め方を工夫してゲームを楽しもう。	○挨拶をし、服装の確認と健康観察をする。 ◇仲間との間隔を取るように声をかける。 ○今までの技能ポイントや動き方について振り返らせめあてをつかませる。
なか① (17分)	5. メインゲームⅠ 1 回表(2分) 1 回裏(2分) 2 回表(2分) 2 回裏(2分) 6. チームタイムⅠ(7分) ・ゲームⅡに向けて、チームの作戦や攻め方の工夫について話し合う。 (1 チームを 2～3 人に分けた計 12 グループ)	○前時までに見つけた作戦をファイルを見て振り返り、ゲームⅠに挑戦するよう確認する。 ○相手の守備位置を見て、打つ方向や強さを変えるように声かけする。 ○ゲームに積極的に参加できない児童の姿が見られたら、チームの仲間を通して協力してサポートするように促す。 ○ホワイトボードを活用し、作戦を可視化できるようにする。 ◆自分の考えや友達の動きのよさを言葉や文字で友だちに伝えている。【思考・判断・表現】
なか② (12分)	7. メインゲームⅡ 1 回表(2分) 1 回裏(2分) 2 回表(2分) 2 回裏(2分) 8. 全体共有	【運動が苦手な児童への配慮】 ・作戦ボードを活用し、攻め方を確認し合ったりするなどの声かけを行う。 ○攻め方で、チームの良い動きを全体で共有し、次時に活かせるようにする。
おわり (8分)	9. 振り返り ・上手くいった攻め方や友だちの良い動きを全体で共有し認め合う。 10. 用具の片付けを行う。	○本時のまとめを行う。 ○できるようになったことや次がんばりたいことなど振り返りの視点をおさえる。 ◆ゲームの準備や片付けなど、友達と一緒にしようとしている。【主体的に取り組む態度】
重点 評価	【思考力・判断力・表現力等】 自分の考えや友達の動きのよさを言葉や文字で友達に伝えている。 【主体的に取り組む態度】 ゲームの準備や片付けなど、友達と一緒にしようとしている。	

9. コート図



10. ワークシート

カラーセレクトベースボール 学習カード

3年 組 ばん 名前[]

めあて ポールを打って得点したり、ポールをとってアウトにしたりして、カラーセレクトベースボールを楽しもう。

チームのメンバー

(例) いきまーす!! 黄色!!

きそく

① チームの人数は5～6人 守りは4人 攻けきはチーム全員

② ゲームはチーム全員がバッターをしたら守りと攻けきを交代する

【守り】守備

① ポールをとった人は、バッターが言った色のフタに当てたらアウトにできる。

【攻けき】

① 1人ずつ打つ。せめの打者は、手でポールを打って、1るいへ走る。三しんは、なし。(ファールはもう一回)

③ ポールが転がっている間、ランナー(打った人)は、塁(るい)を回り続けることができる。1るいは1点、2るいは2点、3るいは3点、ホームは4点。

⑤ ベース(コーン)のそと側を回るときはコーンをタッチする。

学しゅうの やくそく

① ゲームのはしめとおわりにあいさつをしっかり行いましょう!

② 道具はみんなです使う物です。大切に使います!

③ ミスした仲間にも文句を言ったり、しません! (ピタミンWordを使いましょう)

④ 相手にぶつかったり、押したりなどのらんぼうなプレーはしません!

★言葉や 絵で 作せんを立てよう!

作せん名「 」

★言葉や 絵で 作せんを立てよう!

作せん名「 」