

# 令和4年度 第72次印旛地区教育研究集会

## 体育分科会 第1部会提案資料

ゲームを通して楽しく技能を身に付ける授業づくり

～「みんなが主役」のベースボール型ゲームの開発を目指して～



期日:令和4年8月24日

場所:ホテルウェルコ成田

第1部会体育研究部

佐倉市立内郷小学校 海寶 恵太  
佐倉市立青菅小学校 石井 慎也

## 【目次】

1. 研究主題	P1
2. 研究主題設定の理由	P1～2
(1) 学習指導要領から	P1
(2) 教員の実態から	P1～2
(3) 児童の実態から	P2
3. 研究仮説	P3
4. 研究計画	P4
5. 研究の実際	P4～9
(1) 仮説検証の手立て	P4
(2) 仮説検証授業	P4
(3) 仮説検証授業の結果と考察	P5～9
6. 成果と課題	P10
7. 参考文献	P10

第1部会体育研究部

佐倉市立内郷小学校 海寶 恵太

佐倉市立青菅小学校 石井 慎也

1 研究主題

ゲームを通して楽しく技能を身に付ける授業づくり  
 ～「みんなが主役」のベースボール型ゲームの開発を目指して～

2 研究主題設定の理由

(1) 学習指導要領から

現行の学習指導要領の体育科改正の要点には、「特性に応じた各種の運動の行い方及び身近な生活における健康・安全について理解するとともに、基本的な動きや技能を身に付けるようにする」と明記されている。また、解説によると、「ゲームの楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、易しいゲームを行うこと」が目指されている。

第3学年及び第4学年のベースボール型ゲームの学習において、「蹴る、打つ、捕る、投げるなどの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」等を通して、児童に運動の楽しさや喜びを味わわせ、その特性に応じた基本的な技能を身に付けさせて、体力を高めることが目指されている。

(2) 教員の実態から

佐倉市・酒々井町の3～6年生担任経験者（過去5年以内）204名を対象にベースボール型運動の指導についてのアンケートを行った。

「ベースボール型運動の指導は得意ですか」という質問に対して、「あまり得意ではない」「得意ではない」と回答した人が全体の59%と過半数であった（図1）。さらに「体育科の指導をするのは得意ですか」という質問で、「あまり得意ではない」「得意ではない」と回答した人は全体の48%であり（図2）、そのうち、ベースボール型運動の指導も「あまり得意ではない」「得意ではない」という回答をした人は89%に上った。このことから、体育科の指導に苦手意識をもっている教職員ほど、ベースボール型運動に対する指導へも苦手意識が高いことが分かった。

「ベースボール型運動で指導しにくいと感じることはなにか」という質問には、「技能差が大きい」と挙げる教職員が最も多く、「場作りや教材の用意」、「運動量の確保」「捕・打・投の技能指導」と続いた。（図3）また、ベースボール型運動の指導が

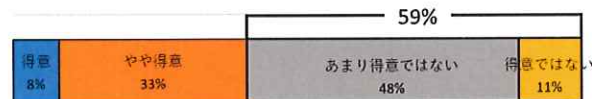


図1 ベースボール型運動の指導をするのは得意ですか。



図2 体育科の指導をするのは得意ですか。

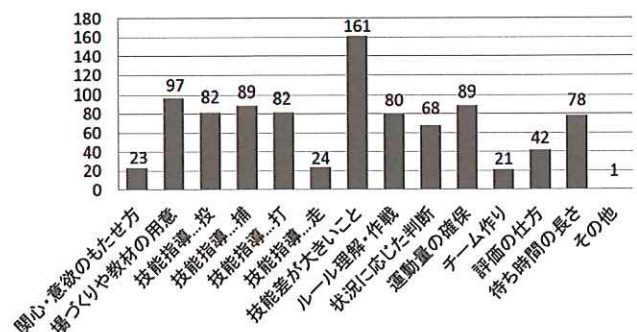


図3ベースボール型で指導しにくいと感じることはなにか。  
 (複数回答可)

得意と感じている人でも、80%の人が技能差の大きさに対して指導のしづらさを感じているようである。このことから、技能差を埋めるための手立てが必要だと考える。

「ベースボール型運動の指導で、重点を置いていることはなにか」という質問では、「苦手な子も楽しめる工夫」が圧倒的に多く、「一人一人の満足感」と「場作りや教材の用意」と続いた。教職員はベースボール型運動が苦手な児童に対して重点を置いて指導しているが、効果的には働かず、技能差が埋まらないままになってしまっているのではないかと考えた。

### (3) 児童の実態から

佐倉市・酒々井町の3～6年生児童3133名にアンケートを行った。

「ベースボール型の運動は好きですか」の質問に対して、「好きではない」「あまり好きではない」の回答が41%であった(図4)。学年別にみると、学習経験を積んだ高学年であっても、好きではない児童が多かった。教職員は苦手な児童に対する支援や一人一人の満足感に重点を置いて指導しようとしているが、ベースボール型運動の楽しさを感じさせられないままになっているものと考えられる。



図4 ベースボール型の運動は好きですか。



図5 野球をやりたいと思いますか。

「野球やソフトボールを学校の授業以外でしますか。」に対しては、「する」「ややする」が38%と低く、「学校以外でキャッチボールをしたことがある」児童も22%という結果だった。野球の経験を問う質問に対しては、59%の児童が未経験であり、「プロ野球や高校野球などの試合を見ますか」という質問に対しても、「ほとんど見ない」「まったく見ない」の回答が59%であった。「野球をやりたいと思いますか」の質問に対しても、57%が「あまり思わない」「思わない」と回答している(図5)。

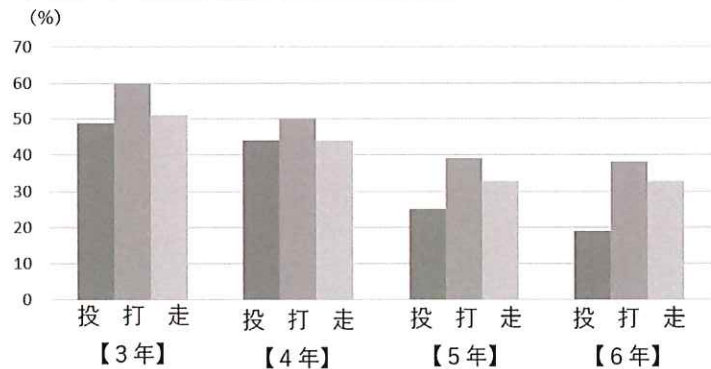
アンケートから全体的に野球への関心は低いことが明らかになった。また、経験が少ないこともあり、楽しさを感じたことがなく、やりたいとも思わないという状況になっているのではないだろうか。

「投げる際に出す足」や「バットの持ち方」、「打ってから走る方向」など基礎的な知識に関する質問では、高学年になっても、30%近くの児童は正しい知識が身に付いていないことが明らかになった。(図6) また、打つ・捕る・投げるなどの「技能の難しさ」や、「ルール複雑さ」を感じている児童が多いことがわかった。

一般社団法人日本野球機構の調査においても、ベースボール型の課題として、①運動量の確保、②失敗が目立つ、③ボールへの恐怖心、④要求される技能の高さ、⑤状況判断の難しさを挙げている。これらは本部会での調査結果とも重なり、多くの児童や教員が抱えている課題であることが明らかになった。

以上のことから、基本的な技能が身に付き、簡易化されたゲームで「みんなが主役」となるようなベースボール型運動の授業開発を目指し、本研究主題を設定した。

図6 ベースボール型運動における基礎的な知識の未習得割合  
(誤答および「わからない」と回答した人数の割合)



〈質問項目〉  
 投: 右手でボールを投げる時、ボールを遠くに投げるには、どちらの足を前に出しますか。  
 打: 右バッターの人がバットをにぎったとき、上にくる手はどちらですか。  
 走: バッターが打ったとき、どちらに走りますか。

### 3 研究仮説

#### 仮説 1

技能のポイントを理解させ、焦点化して指導すれば技能が向上するだろう。

#### 仮説 1 検証の具体的な手立て

##### (1) 「投げる」「捕る」の技能に焦点化した指導及び技能ポイントの限定

4年生では「投げる」「捕る」、5年生では「バットを用いて打つ」、6年生では「思考を伴う走塁」「守備での連携」と指導の重点を分けて単元の計画を立てることとする。本研究では、4年生を対象に実践を行うため、「投げる」「捕る」の技能に焦点を当てて練習時間を確保し、重点的に指導を行う。

また「投げる」に関しては、①自由手②肘の高さ③体の向き④反対足の4点、「捕る」に関しては、①正面で捕る②利き手でふたをする③手の中心で捕る④足を肩幅以上に開く⑤お尻を膝の高さにする、の5点を重点として指導を行い、技能の向上を図る。

##### (2) 技能ポイントを楽しく身に付けるためのドリル運動や、オノマトペの工夫（資料2）

一般社団法人日本野球機構『みんなが輝く やさしいベースボール型授業』から、投げる・捕るの技能向上のためのドリル運動を取り入れる。練習の際、特に「トントン」「パチン」「パクッ」などのオノマトペを強調して指導し、動きのイメージが捉えられるようにする。

#### 仮説 2

簡易化されたゲームにおいて、身に付けた技能を発揮できるよう工夫すれば、だれもがベースボール型ゲームの楽しさを味わうことができるだろう。

#### 仮説 2 検証の具体的な手立て

##### (1) 「投げる」「捕る」の技能が発揮しやすいタスクゲームの設定（資料3）

タスクゲームでは、攻撃側はバットで打つのではなく、ボールを地面に叩きつけて攻撃を行うこととする。そうすることで、守備側の児童がボールを捕球しやすくなり、ドリル運動で身に付けた動きをそのまま発揮することができるようにする。ドリル運動からタスクゲームへ移行する中で技能の難易度が上がりすぎず、下位の児童も意欲をもってゲームに参加できると考える。

##### (2) 守備を得点化したゲーム（資料3）

タスクゲームでは、攻撃ではなく守備のプレーによって得点が入るようにルールを工夫する。「投げる」「捕る」の技能が上達することでチームに入る得点も増えるため、チームの一員としてプレーしていることや、個人の技能の向上をより実感できると考える。

##### (3) 少人数によるタスクゲーム・メインゲームの設定（資料3）

メインゲームでの1チームの人数を5～6人と設定し、児童がボールに触れる機会を増やすようにする。少人数でゲームを行うことで一人一人の役割や運動量が増え「ゲームに参加している」という実感をもたせ、意欲を高めることができると考える。

##### (4) ベースボール型ゲームの楽しさを味わうための教具の工夫（資料1）

ベースボール型ゲームの楽しさを味わうためには、「打つ」技能も必要になる。本単元では、「打つ」の技能を補うため、テニスラケットを用いてメインゲームを行うこととする。また、味方がトスをしてボールを打ち返すようにする。ティーに乗っているボールをバットで打つよりも打ち返すことが容易になり、「打つ」技能が身に付いていない児童にも得点する楽しさを味わわせることができると考える。

4 研究計画

時期	研究内容
【令和3年度】	
4月	研究の方向性についての検討、研究主題検討
5月	研究主題決定、研究計画立案、実態調査項目検討
6月	実態調査項目決定、実態調査、研究計画決定、研究仮説の検討
7月	実態調査集計および考察、研究仮説決定、理論研究
8月	紙上提案、授業内容検討
9月	授業内容決定
【令和4年度】	
4～5月	授業実践・考察
6～7月	研究のまとめ、提案資料作成
8月	研究発表

5 研究の実際

(1) 仮説検証の手立て

①仮説1について

- 単元終了後のアンケートでの児童の記述により、技能ポイントの理解度を考察する。
- 児童の「投げる」「捕る」動作を動画に撮り、抽出児童の授業前後のフォームの変容から技能の向上を考察する。

②仮説2について

- 形成的授業評価、診断的・総括的授業評価から児童の情意面の変容を考察する。
- 単元終了後のアンケートの児童の記述から、チームプレーに関する意識の変容を考察する。

(2) 仮説検証授業

	時間	1	2	3	4	5	6	7	8		
学習の流れ	0	○オリエンテーション	安全な場の準備・健康観察・準備運動								
	10	1 学習の進め方や約束事を知る。	基本の動きを身に付けよう				守る位置を工夫しよう				
			投げ方のポイント	捕り方のポイント		バッターに合った守り方					
	20	2 ティーボールのルールを確認をする。	【ドリル運動】 ・セルフキャッチ（獲・殺） ・とんとんスロー（射を高く） ・パートナーキャッチ （ゴロ・キャッチボール）			【ドリル運動】 ・セルフキャッチ（フライ） ・くるっとスロー（獲を回す） ・パートナーキャッチ （フライ・キャッチボール）			ティーボール大会		
		3 チーム編成と役割分担をする。	【タスクゲーム】 ・どっこいしょベースボール（守備で得点）								
	30	4 準備運動、ドリル運動の仕方を知る。	タスクゲームで身に付けた動きをゲームに生かそう。								
5 試しのゲームをする。		【メインゲーム】 ・5対5 1チーム2回ずつ攻撃（2回裏まで） ・打者は打ったら、アウトになるまでベースを周り、それが得点となる。 ・ボールがアウトゾーンに送球または運ばればアウト。									
40	6 片付け、整理運動	振り返り・本時のまとめ・次時への見通し・整理運動・後片付け									
45										単元のまとめ	

(3) 仮説検証授業の結果と考察

【仮説1について】～投げる技能～

①単元終了後のアンケートの結果から

投げる技能を効果的に身に付けさせる手立てとして、投動作のポイントを4つに絞って指導した。

単元終了後のアンケートでは、これらのポイントが理解できたかを問う質問をした。以下はその結果である。

「ボールを投げるときに意識する部分」の正答率

	A 小学校	B 小学校	平均
自由手	73%	44%	59%
肘の高さ	73%	86%	80%
体の向き	19%	44%	32%
反対足	12%	55%	34%

単元終了後のアンケートからは、投動作のポイントの理解度にばらつきがあることがわかった。

「肘を上げて投げる」ことに関して、8割の児童が理解できていた。ボールを持った手の甲で自分の頭をトントン叩いてから投げる「トントンスロー」など、オノマトペを使った指導が児童の印象に残りやすかったためだと考えられる。(ドリル運動の詳細は資料編に記載)

「体の向き」や「反対足」についての正答率は低かったが、指導者から見ると、多くの児童が正しい動作で投げることができるようになっていた。意識せずに、連動した体の動きの中で、正しい投動作が徐々に身に付いたものと考ええる。



②抽出児童の変容から

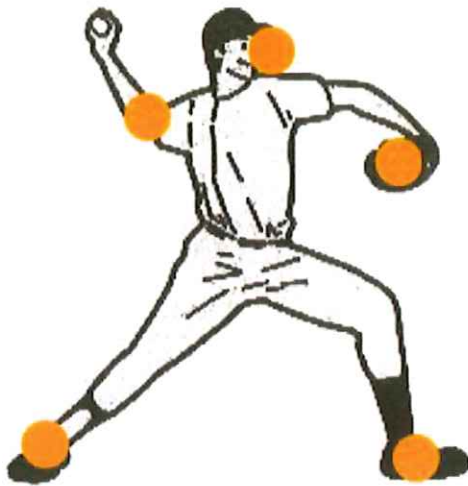
ソフトボール投げの記録より上位・中位・下位に分け、投動作の変容を調べた。

中位の児童Aの投動作の変容





(中位の児童 A がシールを貼った部分)

①ボールを投げる時に意識する部分にシールを貼りました。



単元開始当初(2時間目)の投げ方は、体は横を向いているものの、左足を前に踏み出すことができず、肘も下がった状態から押し出すような投動作であった。一方、単元終了後は投げる技能のポイントを押さえた動作ができていた。中位の児童 A は単元終了後のアンケート調査においても、投げる時に意識する部分に正しくシールを貼ることができていた。軸足にシールを貼っているのは、踏み込んだ時に軸足にも力を入れることをアドバイスしたからだと思われる。以上のことから、学習を通して身体の使い方を理解し、正しい投動作を身に付けることができたと考えられる。

(中位の児童 A が書いた感想)

2時間目の感想	8時間目の感想
<p>はじめて三つまで はしれたのでとても うれしかったです。 これからもがんばら うとおもいます。</p> 	<p>今日はさいごでオレ チームとたかてかち ました。ボールのなげ やりかたをだいぶ おぼえました。いままでとても 楽しかったです。</p> 

単元開始当初の感想では、「打つ」・「走る」などについての感想や抽象的な言葉が多く見られた。後半に進むにつれて、「投げる」・「捕る」の技能ポイントに関わる言葉や、チームプレーに関する言葉が増えていた。「投げる」・「捕る」技能の向上に伴って、攻撃の楽しさだけでなく、守備に対する関心やゲーム全体の充実感も高まったものと思われる。中位の児童 A 以外の児童にも同じ傾向が見られた。

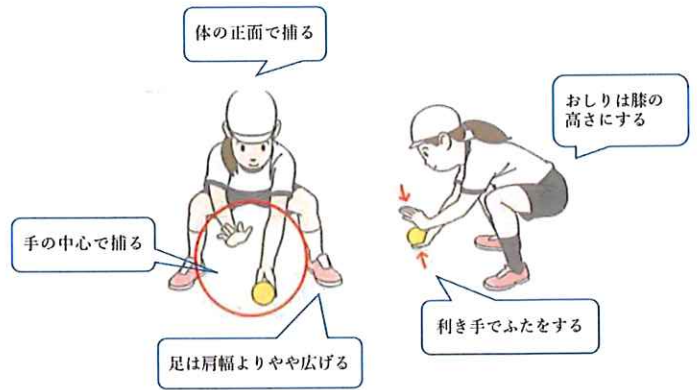


【仮説1について】～捕る技能～

①単元終了後のアンケートの結果から

捕る技能を効果的に身に付けさせる手立てとして、捕球動作のポイントを5つに絞って指導した。

単元終了後のアンケートでは、これらのポイントが理解できたかを問う質問をした。以下はその結果である。



「ボールを捕るときに意識する部分」の正答率

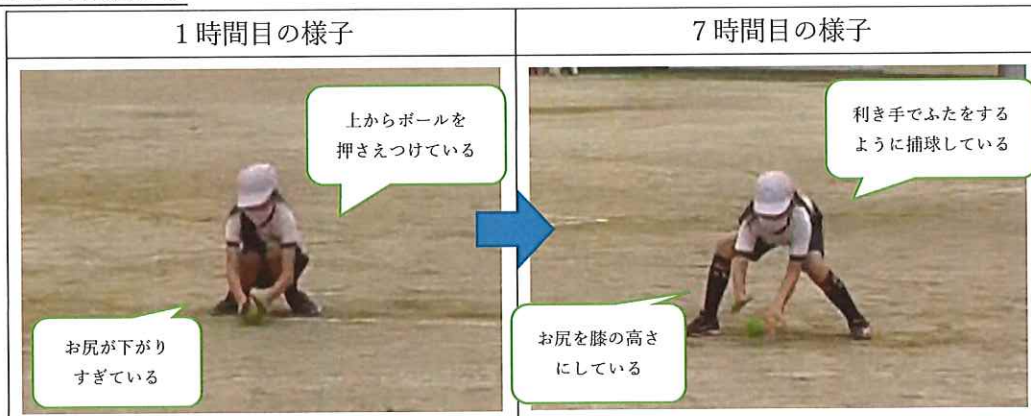
	A 小学校	B 小学校	平均
体の正面	29%	27%	28%
利き手でふたをする	83%	58%	71%
手の中心で捕る	0%	10%	5%
足は肩幅よりやや広く	42%	34%	38%
お尻は膝の高さ	67%	55%	61%

単元終了後のアンケートからは、捕球動作のポイントについても理解度にばらつきがあった。

「利き手でふたをする」ことに関して、7割の児童が理解できていた。両手で「パクっと」ワニのようにボールを捕ることを「パートナーキャッチ（ゴロ）」で指導していたため、音と動作が一緒に記憶に残ったものと考えられる。

「体の正面」や「手の中心」で捕ることについては、低い正答率だったことから、児童にとって理解しにくい表現だったと考えられるが、指導者から見ると、多くの児童が正しい動作で捕球できるようになっていた。

②下位の児童Bの変容から



単元開始当初（1時間目）の捕り方は、ボールの正面に入っているものの、お尻の位置が下がりすぎ、上からボールを押さえつけるような捕球姿勢であった。一方、単元の後半では「お尻は膝の高さ」となり、「利き手でふたをする」動作ができていた。お尻を膝の高さにすることで、自然と足が肩幅より広がるようになった。また、利き手でふたをするようにボールを捕ることで、自然と体の正面でボールを捕球できる位置に移動し、手の中心で捕ることができていた。指導者から見て、他の児童の多くも、正しい捕球動作を身に付けることができた。

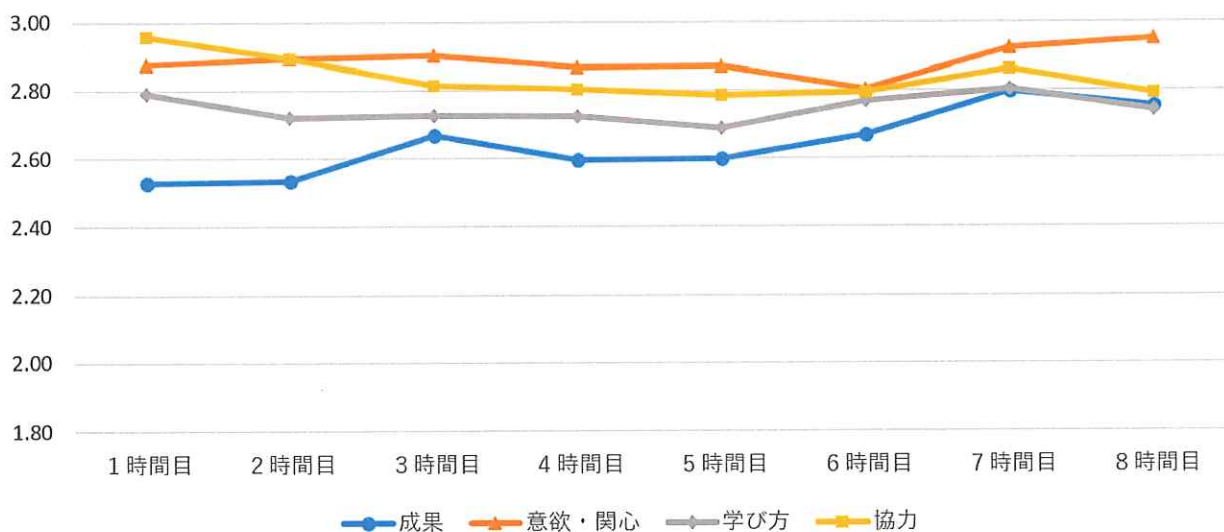
このことから、「お尻は膝の高さ」、「利き手でふたをする」の2点の指導をすることが、捕る技能に関して最も効果的であったと考える。

【仮説2について】

①形成的授業評価から

	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
成果	2.53 (4)	2.53 (4)	2.67 (4)	2.60 (4)	2.60 (4)	2.67 (4)	2.80 (5)	2.75 (5)
意欲・関心	2.88 (4)	2.89 (4)	2.90 (4)	2.87 (4)	2.87 (4)	2.80 (3)	2.92 (4)	2.95 (4)
学び方	2.79 (4)	2.72 (4)	2.73 (4)	2.72 (4)	2.69 (4)	2.77 (4)	2.80 (4)	2.74 (4)
協力	2.96 (5)	2.89 (5)	2.81 (4)	2.80 (4)	2.78 (4)	2.79 (4)	2.86 (5)	2.79 (4)
総合	2.77 (5)	2.76 (4)	2.78 (5)	2.75 (4)	2.74 (4)	2.76 (4)	2.85 (5)	2.81 (5)

形成的授業評価の結果



「成果」の値については単元のはじめから終わりにかけて大きく向上している。その理由として、単元を通して、ボールを投げたり捕ったりするときの技能ポイントについて新たに発見したり、技能の習得を実感したりする機会が多かったためだと考えられる。また、身に付いた技能を生かして、ゲームで活躍できる機会が増えたことも、充実感につながったものと考えられる。

「意欲」に関しては、終始高い数値を維持しているが、6時間目に減少し、8時間目に最も高い数値になっている。その理由は、6時間目から学習のめあてが「守る位置の工夫」となり、思考力や判断力を必要とする場面に戸惑ったためだと思われる。8時間目に向上したのは、「ティーボール大会」として、身に付けた技能を發揮し、ゲームを存分に楽しむことができたからではないかと考えられる。

「学び方」と「協力」に関しては、単元の初めから終わりまで高い数値を維持している。特に、7時間目に高い数値を示しているのは、終盤に至り、タスクゲームやメインゲームの動きがわかるようになったことで、児童同士でアドバイスし合ったり、具体的なめあてをもって取り組んだりすることができるようになったからではないかと考えられる。

各項目とも高い数値を示していることから、「みんなが主役」を目指したベースボール型の授業における手立てが有効に働いていたと考えられる。

## ②診断的・総括的授業評価から

ここでは、仮説に関わる「たのしむ」と「学び方」、「できる」の因子について考察する。

「たのしむ」の「精一杯の運動」「心理的充足」の向上については、少人数のチーム編成としたことにより、運動量を確保できたことや、身に付けた技能を發揮し、自己有用感を感じながら楽しく取り組めたことが大きいと考える。

「学び方」に関しては、5%水準で有意差が認められた。「工夫して勉強」の項目の向上については、ルールが理解できるとともに、チームごとに作戦を立てて守備をしたり、相手の守備位置から打球の方向を考えたりすることができるようになったことが影響していると考えられる。チームでアドバイスをし合いながらゲームを進めたことで、「友人・先生の励まし」の項目も高まっている。

「できる」の「できる自信」の向上については、技能差が大きいベースボール型ゲームの、投げる・捕るなどの技能においても、ポイントを理解しながら実践することで、技能が身に付き、自信をもつことができたものとする。

以上のことからわかるように、技能のポイントを理解させ、「投げる」・「捕る」に焦点化したことで、ゲームを楽しむための技能が身に付き、さらにルールや教具を工夫したことにより、チームへの所属感や有用感を感じることに繋がったといえる。

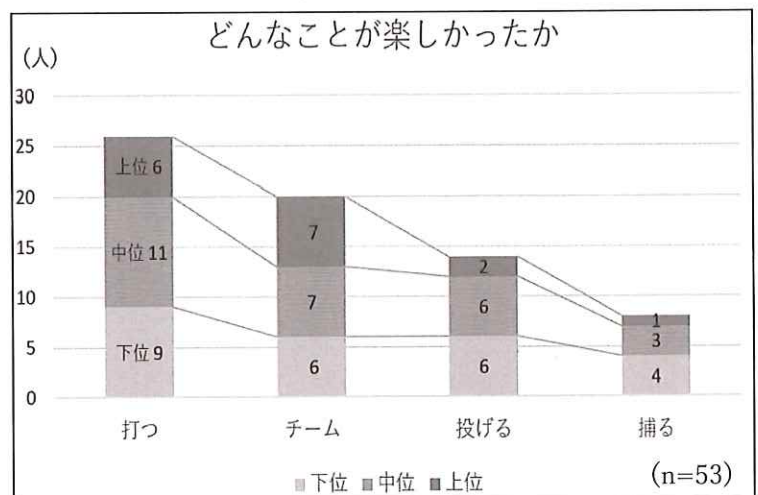
項目名	単元前	単元後	増減	p値
楽しく勉強	2.97	2.89	-0.074	
明るい雰囲気	2.86	2.87	0.007	
丈夫な体	2.84	2.80	-0.040	
精一杯の運動	2.90	2.96	0.060	
心理的充足	2.83	2.91	0.085	
<b>たのしむ (情意目標)</b>	<b>14.40</b>	<b>14.43</b>	<b>0.038</b>	<b>0.8104</b>
工夫して勉強	2.62	2.80	0.184	
他人を参考	2.72	2.80	0.080	
めあてを持つ	2.69	2.74	0.049	
時間外練習	2.05	2.20	0.144	
友人・先生の励まし	2.76	2.87	0.111	
<b>学び方 (思考・判断)</b>	<b>12.84</b>	<b>13.41</b>	<b>0.568</b>	<b>0.0084*</b>
運動の有能感	2.31	2.33	0.016	
できる自信	2.55	2.76	0.209	
自発的運動	2.69	2.76	0.071	
授業前の気持ち	2.83	2.80	-0.023	
いろいろな運動の上達	2.88	2.83	-0.053	
<b>できる (運動目標)</b>	<b>13.26</b>	<b>13.48</b>	<b>0.220</b>	<b>0.3960</b>
自分勝手	2.88	2.72	-0.162	
約束ごとを守る	2.97	2.91	-0.052	
先生の話聞く	2.97	2.98	0.013	
ルールを守る	3.00	3.00	0.000	
勝つための手段	2.79	2.85	0.055	
<b>まもる (社会的行動目標)</b>	<b>14.60</b>	<b>14.46</b>	<b>-0.147</b>	<b>0.4748</b>
<b>合計得点</b>	<b>55.10</b>	<b>55.78</b>	<b>0.68</b>	

(t検定によりp値5%を有意差ありと定義した) \*p<.05,

## ③単元終了後のアンケートの結果から

単元終了後のアンケートで「楽しかったこと(記述式・複数回答可)」を聞いたところ、「打つ」に関する記述が最も多かった。バットではなくラケットを使ったことで、中位～下位の児童に対しても「打つ」楽しさを感じさせることができたものとする。また、「チーム」で活動したことや、友達との関わりについての記述も多く見られた。特に下位児童にとっては投げたり、捕ったりする技能が身に付いてきた実感があるため、「チームに貢献できた」という気持ちにつながったものとする。

単元開始当初の感想では、上位～下位の児童も打つ、投げるなど個人の技能に関する記述が多く見られたが、後半に進むにつれて、チームとしての楽しさに関する言葉が増えていった。



### 【単元終了後のアンケート「どんなことが楽しかったですか。」】

<p>4人で協力してできたところ みんなとがんばってだんだんできるよになったこと (中位の児童)</p>	<p>友達と協力できながらいプレーできたことが楽しかったです。 友達と言話し合いながらできたのが楽しかったです。 (上位の児童)</p>
--	--

### 【単元終了後のアンケート「感想】

<p>みんなでチームプレーほめてできて楽しかった。 声かけあひながらできた。 いっしょにやっかくできて楽しかった。 またやりたいです。 (上位の児童)</p>	<p>チームワークを深められて、最初はトラブルなどがあった時もあったけれど、だんだんなくなった。投げたりキャッチするのが上手になった (下位の児童)</p>
---	--

## 6 成果と課題

### <成果>

- チームプレーの成立に欠かせない「投げる」「捕る」という技能に焦点化し、オノマトペ等を活用して指導したことで、児童の守備をするときの技能を高めることができた。
- 打つときの教具を児童が扱いやすいラケットとし、味方からのトスを打つというルールにしたことにより、ボールを打ちやすくすることができ、どの児童も「打つ」楽しさを味わうことができた。
- ドリル運動からタスクゲーム、そしてメインゲームへ技能習得の負荷が少なくなるように単元構成を工夫した。そのことにより技能上位の児童の個人中心の動きから、どの児童もチームプレーを意識した動きに変容したため、ボール運動の楽しさを感じられたと考えられる。
- 少人数でのチーム編成を取り入れ、一人一人が活躍できる場面を確保したことで、参加意識が高まり、「みんなが主役」のゲームをすることができた。

### <課題>

- ドリル運動からタスクゲーム、そしてメインゲームへ徐々に移行していくように単元構成を工夫することは技能を高めることに効果的であったが、45分の学習時間が慌ただしくなってしまう面も見られた。単元の前半をドリル運動とタスクゲームのみにし、単元の後半はドリル運動やタスクゲームの時間配分を工夫していくと余裕をもって学習できたのではないかと考える。
- 「投げる」「捕る」という技能に焦点化し指導内容を限定したことにより、技能を高めることができたが、理解度の結果から、さらに指導内容を限定してもよいことが考えられた。中学年において「投げる」に関しては、「肘の高さ」「自由手」、「捕る」に関しては、「利き手でふたをする」「お尻は膝の高さ」を中心に指導することがより効果的なのではないかと推察された。

## 7 参考文献

- ・文部科学省「小学校学習指導要領（平成29年告示）解説 体育編」東洋館出版社 2018
- ・文部科学省「小学校体育（運動領域）まるわかりハンドブック（中学年）」
- ・文部科学省「学校体育実技指導資料 ゲーム及びボール運動」東洋館出版社
- ・文部科学省「『指導と評価の一体化』のための学習評価に関する参考資料」東洋館出版社
- ・文部科学省「体づくり運動 授業の考え方と進め方」東洋館出版社
- ・「みんなが輝く やさしいベースボール型授業」一般社団法人日本野球機構
- ・「体育科実践事例集」小学館
- ・「体育科教育学入門」大修館書店
- ・「体育授業を観察評価する」明和出版
- ・「教育統計学 基礎編」学文社
- ・「体育科教育学研究ハンドブック」大修館書店

# 令和4年度 第72次印旛地区教育研究集会

## 体育分科会 第1部会提案資料

### 資料編



#### 【目次】

1. 学習で用いた教具	P 1
2. 場の設定	P 1
3. ドリル運動・タスクゲーム・メインゲームについて	P 2～4
4. 児童の感想	P 5
5. 児童の投力による群分け	P 6
6. 学習指導案	P 7～12
7. 学習カード・作戦カード	P 13～15

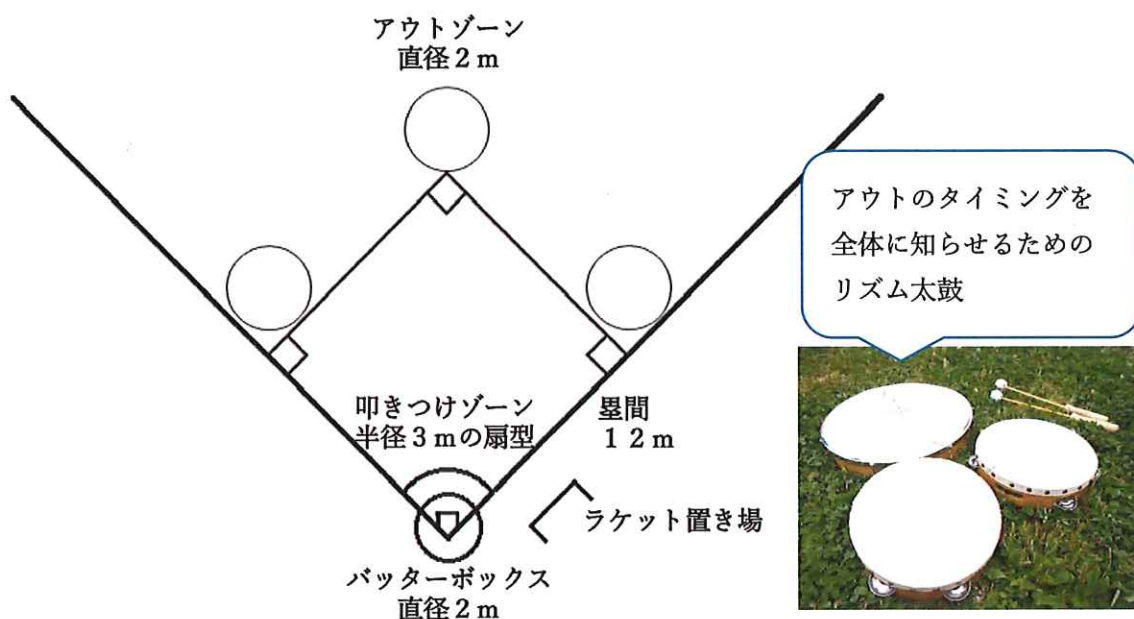
## 【1. 学習で用いた教具】



ボールはケンコーティーボール（9インチ）を使用した。ポリウレタン製で柔らかく、安全性が高いため、児童も怖がらずに捕球することができていた。様々なボールを試した結果、小学生でも扱いやすく、適度に弾性があり、テニスラケットとの相性もよいこのボールが、学習に最も適していた。

メインゲームでは、捕る・投げる技能習得に焦点化し、だれでも簡単にボールを打つことができるよう、バットではなく、テニスラケットを使用した。4年生の段階では、ティーに置いたボールをバットで打つよりも、トスされたボールをラケットで打ち返す方が容易であった。低位の児童にも、打ち返す楽しさや、得点の喜びを感じさせることができ、効果的であった。

## 【2. 場の設定】



場は通常の野球やソフトボールと同じ4塁式に設定し、塁間12mのダイヤモンドの外側に、3つのアウトゾーンを設置した。主な理由としては、①野球の特性を損なうことなく、ルールを簡易化し、ベースボール型運動に親しませるため。②高学年になったときに、ティーボールやソフトボールといった運動に発展することを考え、その前段階として基本的なルールや動きを理解させるため。である。また、グラウンドに3つの場（コート）をつくることで、6つのチームが同時に運動をすることができ、運動量の確保につながった。

○本研究では、どの学校においても、「先生方の負担にならずに無理なく実施できる」ことも一つの目的とした。そのため、教具や場の設定については、自作したり、準備に時間がかかったりすることは極力少なくしている。単元を通して、場（コート）・ボール・ラケット・リズム太鼓（タンバリン）があれば、誰でも実施できる内容となっている。

### 【3. ドリル運動・タスクゲーム・メインゲームについて】

#### (1)ドリル運動…日本野球機構より引用

2～4 時間目

**セルフキャッチ** 1人1個ボールを持ち、右手から左手、左手から右手へ持ち替える動作を身につける。

胸の前で持ち替える    頭の上で持ち替える    背中で持ち替える    8の字で持ち替える

**パチン体操** 肘を上げて投げるイメージづくりをする。

足はパー    とんとん    パチン

右手の甲で頭を触れ、肘を上げる    上から腕を振る    右手で左手の手のひらをたたく

**パートナーキャッチ(ゴロ)** 2人組でボールをゴロで転がし合い、捕球する姿勢を身につける。

足はパー    お尻を半分    パクッ

足は肩幅よりやや広くなる    お尻を膝の高さまで下げ、右手でふたをする    約3m離れて、ゴロで転がし合う

**とんとんスロー** 2人組でキャッチボールを行い、肘を上げて投げることを!

足はパー    とんとん    エイッ!

右手の甲で頭を触れ、肘を上げる    上から投げる    約5m離れ、投げ合う

**パートナーキャッチ(バウンド)** 2人組でボールをバウンドさせ替捕球する姿勢を身につける。

足はパー    膝をやわらかく    パクッ

足は肩幅よりやや広くなる    膝を軽く曲げ、右手でふたをする    約5m離れて、ワンバウンドで投げ合う

5～7 時間目

**セルフキャッチ** 1人1個ボールを持ち、自分で上に投げたボールを捕球する感覚を身につける。

円から出ないように上に投げる    何回拍手できるか挑戦する    両手でやさしく捕球する

**とんくる体操** 肘を上げて、腰を回転して投げるイメージづくりをする。

足はパー    とんとん    くるっ    かか上が上がる

右手の甲で頭を触れ、肘を上げる    腰を回す    上から腕を振る

**パートナーキャッチ(トス)** 2人組でボールをトスし合い、捕球する姿勢を身につける。

足はパー    膝をやわらかく    パクッ

足は肩幅よりやや広くなる    膝を軽く曲げ、右手でふたをする    約3m離れて、トスを投げ合う

**くるっとスロー** 2人組でキャッチボールを行い、腰を回転して投げることを!

足はパー    とんとん    くるっ    かか上が上がる

右手の甲で頭を触れ、肘を上げる    腰を回して投げる    約5m離れ、投げ合う

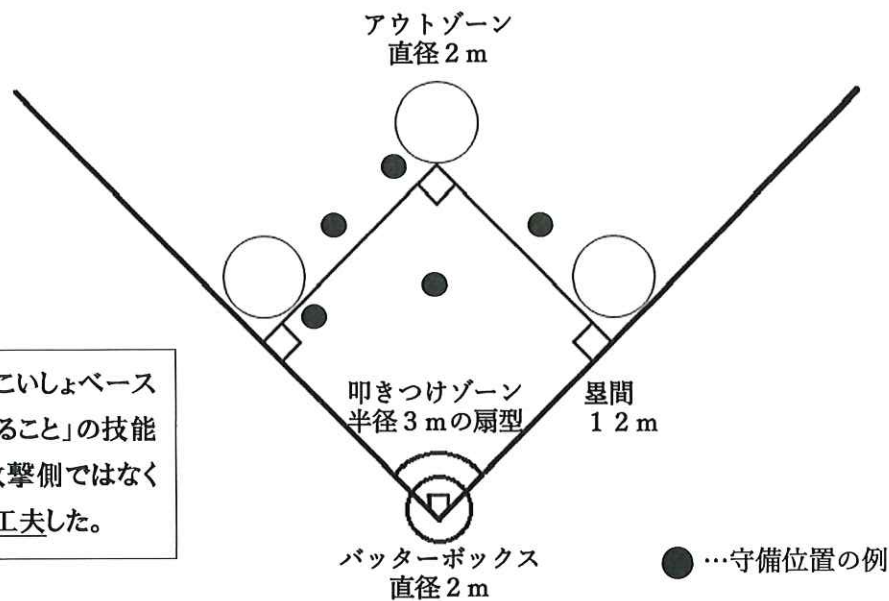
**踏み出しスロー** 2人組でキャッチボールを行い、足を踏み出して投げることを!

足を上げて    くるっ

左足を上げ、投げる方向に踏み出す    腰を回して投げる    約10m離れ、投げ合う

## (2) タスクゲーム

～守備で得点「どっこいしょベースボール」～



タスクゲーム～守備で得点「どっこいしょベースボール」～では、「捕ること」と「投げること」の技能向上を目的としている。そのため、攻撃側ではなく守備側に得点が入るようにルールを工夫した。

○ゲームの人数 1チーム 5～6人で行う。

○攻撃側

- ・バッターボックスの中央に立ち、「どっ、こい、しょ！」の掛け声とともに叩きつけゾーンにボールを強くワンバウンドさせて投げる。
- ・できるだけ守備がいないところを狙って投げる。
- ・一塁に向かって走り、2、3塁と進塁していく。

○守備側

- ・叩きつけられたボールをキャッチし、いずれかのアウトゾーンにボールを運んでアウトにする。
- ・捕球した児童が自らアウトゾーンに入ってアウトにした場合、守備側に1点が入る。
- ・捕球した児童がアウトゾーンにいる仲間にボールを投げてアウトにした場合、守備側に2点が入る。

○攻守交代 一人一回ずつ投げて交代する。攻撃の回数はそろえる。

○攻めと守りの回数：1回（10分程度）

※審判について

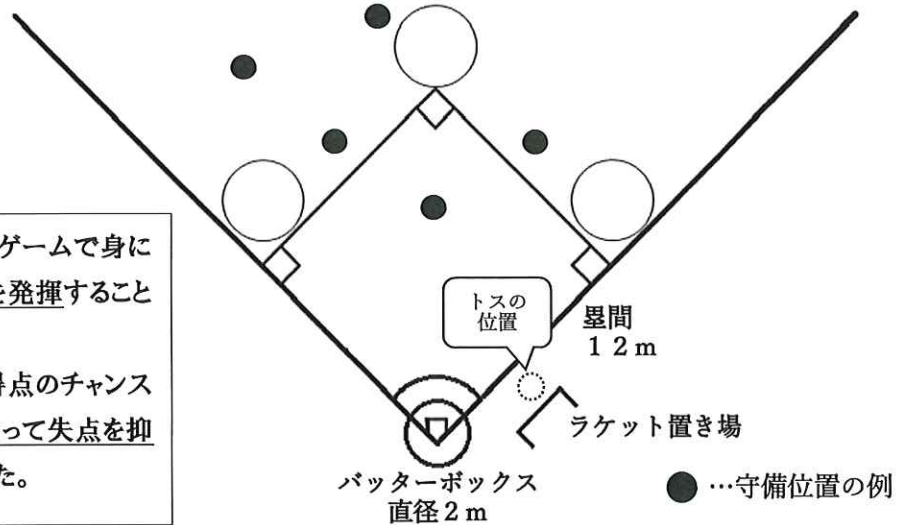
- ・攻撃側が行う。アウトゾーンにボールが入ったタイミングで、リズム太鼓を鳴らす。





### (3)メインゲーム

アウトゾーン  
直径2 m



メインゲームでは、ドリル運動とタスクゲームで身に付けた「捕ること」と「投げること」の技能を發揮することを目的としている。

通常のティーボール同様、攻撃側に得点のチャンスがあるが、チームで協力して守ることによって失点を抑えられることを意識させながら取り組ませた。

○ゲームの人数： 1チーム 5人～6人

○攻める順番：じゃんけんで決める

○攻め方：仲間にトスされたボールをラケットで打つ。

○得点：アウトになる前に、1塁まで行くことができれば1点。2塁までいければ2点。同様に3塁なら3点。本塁（ホームベース）に帰ってくれば4点。2周目以降も点が入る。

○守り方：ボールをアウトゾーンに運ぶか、アウトゾーンにいる人に投げればアウト。

※徐々にバッターによって守備位置を変えるなどチームごとの作戦が見られる。

○攻守交代：全員が打ったら交代する。攻撃の回数はそろえる。

○攻めと守りの回数：2回（20分程度）



#### 【4. 児童の感想】

「ティーボールでどんなことが楽しかったですか。」の問いに対するチームプレーに関する記述の一例

<p>チームで、作戦を立てて、作戦がうまくいった時、しあいに負けても楽しかった。</p>	<p>・みんなできょうかしてやめたのがたのしかったです。</p>
<p>守りでははじめてなくてってをくりがえして楽しかったかてなかつた時もあつたけど、みんなと協力してできたからたのしかった。なげたりとやりしてたのしかった。</p>	<p>みんなと、いっしょにできて、楽しかったです。 また、できたらいいなへと思いました。</p>
<p>4人で協力してできたところ みんなとがんばってだんだんできるようになったこと</p>	<p>友達と協力してきなぐりプレーできたことが楽しかったです。 友達と話し合いながらできたのが楽しかったです。</p>
<p>・みんなで協力してできること。 ・相手をアウトにすること ・外野にだきょうがとんだこと</p>	<p>しゅびやうつところ。 しゅびはみんなできょうかしてできたこと。 うつところはいいほいほいでたくさんのおどろきとあそびがあった。</p>
<p>みんながプレーしたりしたからたのしかった。 みんながたのしくてまけたりのたのしいところがあった。 みんながきょうりょくしてアウトをと、たのしいところがあった。</p>	<p>みんながチームプレーほびでできて楽しかった。 声をかけあひながらできた。 いっしょにわいわいできて楽しかった。 またやりたいです。</p>
<p>みんなできょうかをしてなかまとたすけあって点をとりかたのがうれしかったです。</p>	<p>友達と努力するのが楽しい。 みんなが楽しく一生けんめい、かても負けても楽しむことができる。</p>
<p>みんなとけんかしたり、チームワークを大事にできて楽しかったです。</p>	<p>ラケットうつところボールをなげるところがたのしかったです。</p>
<p>みんなとたのしくできてけんかもなくしてほんまにプレーしてまけたりがたのしいところがあった。</p>	<p>みんなと、たのしくうたたりまったりできてみんなとよりなかせしなれたことが嬉しかったです。もういちどやりたいです。</p>
<p>点をいっしょにとったりチームときょうりょくしてたりナイスといわれてたのがたのしかったですだからまたやりたいです。</p>	<p>チームワークを深められて、最初はトラブルなどがあった時もあったけれどだんだんなくなつた。投げたりキャッチするのが上手になった。</p>

【5. 児童の投力による群分け】

下位の児童  
ソフトボール投げの記録 (m)

36	の児童	12
37	の児童	12
38	の児童	12
39	の児童	12
40	の児童	10
41	の児童	10
42	の児童	10
43	の児童	10
44	の児童	10
45	の児童	10
46	の児童	9
47	の児童	9
48	の児童	8
49	の児童	8
50	の児童	7
51	の児童	7
52	の児童	7
53	の児童	5

中位の児童  
ソフトボール投げの記録 (m)

14	の児童	21
15	の児童	21
16	の児童	20
17	の児童	20
18	の児童	20
19	の児童	19
20	の児童	17
21	の児童	17
22	の児童	17
23	の児童	17
24	の児童	16
25	の児童	16
26	の児童	15
27	の児童	14
28	の児童	14
29	の児童	14
30	の児童	14
31	の児童	13
32	の児童	13
33	の児童	13
34	の児童	13
35	の児童	13

上位の児童  
ソフトボール投げの記録 (m)

1	の児童	35
2	の児童	35
3	の児童	35
4	の児童	32
5	の児童	32
6	の児童	32
7	の児童	31
8	の児童	30
9	の児童	30
10	の児童	30
11	の児童	29
12	の児童	28
13	の児童	24

先行研究にない平均値±標準偏差 1 / 2 で上位・中位・下位とした。

# 【6. 学習指導案】

## 第4学年 体育科学習指導案

### 3 単元の目標

- 撃る、打つ、捕る、投げるなどの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なる。  
(知識及び技能)
- ルールを工夫したり、簡単な作戦を感んぶたりするとともに、与えられたことを友達に伝えることができるようになる。  
(思考力、判断力、表現力等)
- 運動に楽しんで取り組む、規則を守り進んで、助け合ったり運動したり、場や用具の安全に気を付けたることができるようにする。  
(学びに向かう力、人間性等)

### 4 評価規準

内容のまわりごとの評価規準	運動についての知識及び技能	運動においての思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
内容のまわりごとの評価規準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゴール型、ネット型、ベースボール型について、簡易化されたゲームで取戻すためのボール操作やボールを捕らないときの動きを身につけることができる。</li> <li>・簡易化されたゲームで、ボールを打ち返す攻撃や守備をとった守備をするための動きができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に合った作戦を立てたりしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボール運動の楽しさや喜びに慣れることができるよう、進んで取り組むとともに、ルールを守り助け合ったり、運動する場や用具の安全に気を配ろうとしている。</li> </ul>
単元の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 捕球する相手に向かってオーバーハンドで投げることをできる。</li> <li>② 止まったボールや易しく投げられたボールをラケットでフェアラウンド内に打つことができる。</li> <li>③ 打球方向に移動し、捕球することができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ベースボール型のゲームの行い方を知るとともに、簡易化されたゲームを選んで、ルールやマナーを守り、友達と助け合っている。</li> <li>・チームの特徴に応じた攻め方を知るとともに、自分のチームの特徴に合った作戦を立てている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・集団で集団で遊び合う楽しさや喜びに慣れることができるよう、ボール運動に楽しんで取り組もうとしている。</li> <li>・ルールやマナーを守り、友達と助け合ったり練習やゲームをしようとしている。</li> <li>・用具の準備や片付けで、分けられた役割を果たそうとしている。</li> <li>・運動をする場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。</li> </ul>
学習活動に即した評価規準	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 捕球する相手に向かってオーバーハンドで投げることをできる。</li> <li>② 止まったボールや易しく投げられたボールをラケットでフェアラウンド内に打つことができる。</li> <li>③ 打球方向に移動し、捕球することができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① みんながゲームを楽しめるようにするために、ゲームの行い方やルールを工夫している。</li> <li>② 自分のチームに合った作戦を考え、ゲームにかぎらず、練習やゲームをしようとしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① ベースボール型のゲームに興味を持ち、進んで運動に取り組もうとしている。</li> <li>② ルールやマナーを守り、友達と助け合ったり練習やゲームをしようとしている。</li> <li>③ 運動を行う場や用具の安全に気を配り、分けられた役割を果たして準備や片付けをしようとしている。</li> </ul>

### 1 単元名 ティーボール(ベースボール型ゲーム)

#### 2 単元について

(1) 教育的特性  
ベースボール型運動は、攻撃と守備を交代で行い、チームで協力しながら勝敗を競うことが楽しい運動である。攻撃側は、バット等を使ってボールを打ち、多くの得点を入れることに楽しさがあり、守備側は打者をアウトにし、得点を入れないようにすることに楽しさがある。また、「打つ」「投げる」「捕る」「走る」といった基本的な技能を身につけ、簡単な作戦をこなしてゲームができる運動である。

#### (2) 見聞から見た特性

ベースボール型運動のおもしろさは、「ボールと打者のどちらが早く塁をとれるか」である。打者は、ボールより早く塁についてセーフになることができるかどうか、守りは、ボールを捕ったり塁に投げたりして、打者や走者をアウトにすることができるかどうかの攻防がおもしろい。また、攻撃や守備の陣形など、一人一人が役割分担を認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。さらに、一つのプレーに意識が集まるため、自らの認め合いがしやすく、一人一人の良さを生かして取り組むことができる運動である。

#### (3) 児童の実態

##### ※資料

#### (4) 教師の指導観

ベースボール型は、ルールが複雑で状況判断が難しいことその他にも、「打つ」「投げる」「捕る」「走る」といった多くの技能が必要であることが学習を困難にしていると考えられる。

そこで、本単元では、「投げる」「捕る」に焦点をあて、基本的な技能を固めるとともに、ボールやバットを扱うことに習熟する恐怖心や不安感を軽減し、楽しさを味わうことができるようにしていきたい。また、チームの仲間と協力しゲームを行い、得意な役割を担ったり、チームスポーツの楽しさを味わってほしい。

はじめに手本となる動きの動画を視聴しながら技能のポイントを身につけていく時間を設ける。この時に、「投げる」「捕る」の場面におけるポイントやクセをワークシートに書き込んでいくが確認していく。技能ポイントを理解しても、自分で自分の動きが覚えられないため、できているかを確認していく。そこで、グループやペアで、技能ポイントができていないかを互いに確認し、伝え合う時間を設ける。自分の動きを確認することができれば、より運動の感覚と実際の動きのイメージを結びつけていくことができる。正しい動作を身につけることができる。二人組で捕球する姿勢を身につける。スローイング体験(投げる感覚を身につける)、バットやキャッチ(二人組で捕球する姿勢を身につける)、タスクゲームでは、ドリル運動で身に付けた技能を、より熟練しやすいつ場に設定するために、守備のみのポイントとし、アウトの仕方によって点数を変えていくことを考えている。

最後にメインゲームでは、フェアラウンドとラケットを板用し、「打つ」動作を簡易化させて行い、うにしてほしい。ゲームを通して「投げる」「捕る」の基本的な技能を身につけてほしい。

6 本時の指導 (1/8)

(1) 目標

◎ゲームを行う場や道具の安全な使い方ができるようにする。(学びに向かう力)

(2) 展開

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○), 評価 (△)	用具・資料
5分	1 あいさつ・健康観察を行う。  2 本時の学習課題をつかむ。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px 0;">                     ティーボールの投げるのポイントを知らう。                      学習の流れを知らう。                 </div>	指導・支援 (○), 評価 (△) ○ 気をつけてあいさつをさせる。 ○ 声を出して元気に行わせる。 ○ 顔色や紙子を観察し、服装を確認する。	
35分	3 準備体操、ドリル運動の内容を ・セルフキャッチ ・とんとんスロー ・パートナーキャッチ を知る。 ○ 正しいボールの持ち方やフオーームで投げられるように声かけをする。 ○ 肘を下げないことや相手の胸をめぐらして投げることを指導する。 ○ ベアで距離を測えながら練習する。 ○ トスやゴロを入れ、取り方について指導する。  4 試しのゲームをする。	○ 準備体操は、チームごとに行うようにはする。 ○ 正しいボールの持ち方やフオーームで投げられるように声かけをする。 ○ 肘を下げないことや相手の胸をめぐらして投げることを指導する。 ○ ベアで距離を測えながら練習する。 ○ トスやゴロを入れ、取り方について指導する。  ○ 打った後のラケットの扱い、次打者の待機場所を確認させる。 ○ キャッチをしたらアウトゾーンに投げ、アウトとする。 ○ 試しのゲームでは、ルールを確認し、チームと個人の課題を見つけていることが目的であること伝える。 ◎ ゲームを行う場や道具の安全な使い方ができるように指導する。	ティーボール ビブス
5分	5 学習の流れを振り返り、後片付けや整理体操を行う。	○ 場や道具の安全な片付けの仕方を理解させる。 ○ よかった点を取り上げ、賞賛することにより、次への意欲付けをはかる。	

5 指導と評価計画

時間	1	2	3	4	5	6	7	8
0	◎カリキュラム 1 学習の流れ 2 本時の目標 3 健康観察	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">                     安全な場の準備・健康観察・準備運動                      守る位置を工夫しよう                      バッテリーに合ったキャッチ                 </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">                     基本的な動きを身に付けよう                      補う方のポイント                 </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">                     ティーボール大会                 </div>		
10	◎ ティーボールのルール 1 投げ方のポイント 2 投げ方のポイント	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">                     【ドリル内容】                      ・セルフキャッチ (フライング)                      ・とんとんスロー (固定投げ)                      ・パートナーキャッチ (フライング・フライング投げ)                 </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">                     【タスクゲーム】                      ・どっこいしとベースボール (準備で得点)                      タスクゲームで身に付けた動きをゲームに生かそう。                 </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">                     【メインゲーム】                      ・5対5 1チーム2回ずつ攻撃 (2回裏まで)                      ・打者は打ったら、アウトになるまでベースを回り、それが得点となる。                      ・ボールがアウトゾーンに送球または運ばれればアウト。                 </div>		
20	◎ 準備体操 1 準備体操 2 準備体操	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">                     準備体操                      準備体操                 </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">                     準備体操                      準備体操                 </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">                     準備体操                      準備体操                 </div>		
30	◎ 試しのゲーム 1 試しのゲーム 2 試しのゲーム	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">                     試しのゲーム                      試しのゲーム                 </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">                     試しのゲーム                      試しのゲーム                 </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">                     試しのゲーム                      試しのゲーム                 </div>		
40	◎ 準備体操 1 準備体操 2 準備体操	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">                     準備体操                      準備体操                 </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">                     準備体操                      準備体操                 </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">                     準備体操                      準備体操                 </div>		
45	◎ 準備体操 1 準備体操 2 準備体操	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">                     準備体操                      準備体操                 </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">                     準備体操                      準備体操                 </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">                     準備体操                      準備体操                 </div>		
知識・技能		① (観察・カ・1)	② (観察・カ・1)	③ (観察・カ・1)	④ (観察・カ・1)	⑤ (観察・カ・1)	⑥ (観察・カ・1)	⑦ (観察・カ・1)
思考・判断・表現								
学びに向かう力								
指導と評価の機会								

本時の指導 (2/8)

(1) 目標

◎投げ方のポイントについて理解し投げられるようにする。(知識及び技能)

◎ゲームを行う場や道具の安全な使い方に気を配ることができるようになる。(学びに向かう力)

(2) 展開

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○), 評価 (△)	提示資料
5分	1 あいさつ・健康観察を行う。 2 準備運動をする。 3 本時の学習課題をつかむ。	○元気のよい表情で、学習が始められるようにする。 ○肩甲骨周辺の動きや体のひねりを意識して行わせる。	
		投げ方のポイントを知ろう。	
3分	4 ドリル運動を行う。 ・セルフキャッチ ・バチン体蹴 ・どんとんスロー ・パートナーキーキャッチ	○ボールを持ち替える動作を行い、ボールを扱う事に慣れるようにする。 ○肘は頭の真上まで上げ、自由手は相手に向けることを指導する。 ○体を横向きにし、投げる手と反対の足を出すことを指導する。 ○相手の足をめがけて投げることを指導する。 ☆投のポイントを意識した投げ方をしている。 ○投げる前に、投げ手が「いくよ、守備側が「いいよ」の声を出すことを徹底させる。 ○アウトの仕方によって、得点の入り方が違うことを確認する。 ○ドリル運動を意欲させて取りくむよう声をかける。	ピズ ボール
5分	6 メインゲームを行う。	○守備側がいない所に投げるよう指導する。 ○近くのアウトゾーンを選択し、アウトにできるよりに指導する。 ☆投のポイントを意識した投げ方をしている。 ○打った後のラケットの扱い、次打者の待機場所を確認させる。 ○どこでアウトにするか、どう動けばよいか声を掛け合うようにさせる。 ☆ゲームを行う場や道具の安全な使い方に気を配ろうとしている。	ラケット
5分	7 学習の振り返りを行い、後片付けや整理体操を行う。	○ゲームを振り返り、めあてに対して取り組めたかを確認させる。 ○よかつた点を取り上げ、賞賛することにより、次への意欲付けをはかる。	

本時の指導 (3/8)

(1) 目標

◎投げ方のポイントについて理解し投げられるようにする。(知識及び技能)

◎ゲームを行う場や道具の安全な使い方に気を配ることができるようになる。(学びに向かう力)

(2) 展開

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○), 評価 (△)	提示資料
5分	1 あいさつ・健康観察を行う。 2 準備運動をする。 3 本時の学習課題をつかむ。	○元気のよい表情で、学習が始められるようにする。 ○肩甲骨周辺の動きや体のひねりを意識して行わせる。	
		投げ方のポイントを知ろう。	
3分	4 ドリル運動を行う。 ・セルフキャッチ ・バチン体蹴 ・どんとんスロー ・パートナーキーキャッチ	○ボールを持ち替える動作を行い、ボールを扱う事に慣れるようにする。 ○肘は頭の真上まで上げ、自由手は相手に向けることを指導する。 ○体を横向きにし、投げる手と反対の足を出すことを指導する。 ○相手の足をめがけて投げることを指導する。 ☆投のポイントを意識した投げ方をしている。 ○投げる前に、投げ手が「いくよ、守備側が「いいよ」の声を出すことを徹底させる。 ○アウトの仕方によって、得点の入り方が違うことを確認する。 ○ドリル運動を意欲させて取りくむよう声をかける。	ピズ ボール
5分	6 メインゲームを行う。	○守備側がいない所に投げるよう指導する。 ○近くのアウトゾーンを選択し、アウトにできるよりに指導する。 ☆投のポイントを意識した投げ方をしている。 ○打った後のラケットの扱い、次打者の待機場所を確認させる。 ○どこでアウトにするか、どう動けばよいか声を掛け合うようにさせる。 ☆ゲームを行う場や道具の安全な使い方に気を配ろうとしている。	ラケット
5分	7 学習の振り返りを行い、後片付けや整理体操を行う。	○ゲームを振り返り、めあてに対して取り組めたかを確認させる。 ○よかつた点を取り上げ、賞賛することにより、次への意欲付けをはかる。	

本時の指導 (4/8)

(1) 目標

- ◎捕球のポイントについて理解し捕れるようにする。(知識及び技能)
- ◎ゲームを行う場や道具の安全な使い方に気を配ることができるようにする。(学びに向かう力)

(2) 展開

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○), 評価 (△)	掲示資料
5分	1 あいさつ・健康観察を行う。 2 準備運動をする。 3 本時の学習課題をつかむ。	○元気のよい挨拶で、学習が始められるようにする。 ○肩甲骨周辺の動きや体のひねりを意識して行わせる。	掲示資料
35分	4 ドリル運動を行う。 ・セルフキャッチ ・バチン体操 ・どんとんスロー ・パートナーキャッチ 5 タスクゲーム「どっこいしよベースボール」をする。 6 メインゲームを行う。	捕り方のポイントを知ろう。 ○ボールを持ち替える動作を行い、ボールを扱う事に慣れるようにする。 ○左右に動いてボールの正面に入り、手の中心で捕ることを指導する。 ○足は肩幅よりやや足を広くし、お尻を膝の高さまで下げ、若手でふたをできるように指導する。 ○ボールの高底に合わせて捕ることができるように、手の向きを確認する。 ☆捕のポイントを確認した捕り方をしている。 ○投げた後に、「どっこいしよ」の声を出すことを徹底させる。 ○ドリル運動を意欲させて取りくむよう声をかける。 ○守備側がいない所に投げるよう指導する。 ○近くのアウトゾーンを選択し、アウトにできるように指導する。 ☆捕のポイントを確認した捕り方をしている。 ○打った後のラケットの扱い、次打者の併走場所を確認させる。 ○どこでアウトにするか、どう動けばよいか声を掛け合うようにさせる。 ☆ゲームを行う場や道具の安全な使い方に気を配ろうとしている。	ピンス ボール ラケット
5分	6 学習の振り返りを行い、後片付けや整理体操を行う。	○ゲームを振り返り、めあてに対して取り組みたかを徹底させる。 ○よかった点を取り上げ、賞賛することにより、次への意欲付けをはかる。	

本時の指導 (5/8)

(1) 目標

- ◎捕球のポイントについて理解し捕れるようにする。(知識及び技能)
- ◎ゲームを行う場や道具の安全な使い方に気を配ることができるようにする。(学びに向かう力)

(2) 展開

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○), 評価 (△)	掲示資料
5分	1 あいさつ・健康観察を行う。 2 準備運動をする。 3 本時の学習課題をつかむ。	○元気のよい挨拶で、学習が始められるようにする。 ○肩甲骨周辺の動きや体のひねりを意識して行わせる。	掲示資料
35分	4 ドリル運動を行う。 ・セルフキャッチ ・バチン体操 ・どんとんスロー ・パートナーキャッチ 5 タスクゲーム「どっこいしよベースボール」をする。 6 メインゲームを行う。	捕り方のポイントを知ろう。 ○ボールを持ち替える動作を行い、ボールを扱う事に慣れるようにする。 ○左右に動いてボールの正面に入り、手の中心で捕ることを指導する。 ○足は肩幅よりやや足を広くし、お尻を膝の高さまで下げ、若手でふたをできるように指導する。 ○ボールの高底に合わせて捕ることができるように、手の向きを確認する。 ☆捕のポイントを確認した捕り方をしている。 ○投げた後に、「どっこいしよ」の声を出すことを徹底させる。 ○ドリル運動を意欲させて取りくむよう声をかける。 ○守備側がいない所に投げるよう指導する。 ○近くのアウトゾーンを選択し、アウトにできるように指導する。 ☆捕のポイントを確認した捕り方をしている。 ○打った後のラケットの扱い、次打者の併走場所を確認させる。 ○どこでアウトにするか、どう動けばよいか声を掛け合うようにさせる。 ☆ゲームを行う場や道具の安全な使い方に気を配ろうとしている。	ピンス ボール ラケット
5分	6 学習の振り返りを行い、後片付けや整理体操を行う。	○ゲームを振り返り、めあてに対して取り組みたかを徹底させる。 ○よかった点を取り上げ、賞賛することにより、次への意欲付けをはかる。	

本時の指導 (6/8)

(1) 日誌

- ◎相手チームの打者に応じた守備位置や守備隊形を考えられるようにする。(思考・判断・表現)
- ◎攻防の競い合う楽しさや喜びに触れることができるよう、進んで取り組めるようにする。(学びに向かう力)

(2) 展開

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○)、評価 (☆)	掲示資料
5分	1 あいさつ・健康観察を行う。 2 準備運動をする。 3 本時の学習課題をつかむ。 打者によって守る位置を変えよう。	○元気のよい挨拶で、学習が始められるようにする。 ○肩甲骨周辺の動きや体のひねりを意識して行わせる。	掲示資料
3分	4 ドリル運動を行う。 ・セルフキャッチ ・バチン任務 ・くるっとスロー ・パートナーキャッチ 5 クスクゲーム「どっこいしよベースボール」をする。 6 メインゲームを行う。	○ボールを持ち替える動作を行い、ボールを扱う事に慣れるようにする。 ○腰を回して、後ろ足のかかとが上がるようにして投げるように指導する。 ○相手の胸をめぐらして投げることを指導する。 ○どのような守備位置や隊形があるのか考えさせる。 ○守備位置についてどんな工夫ができるのか確認させる。 ○守備隊がいなくても投げるよう指導する。 ○自分たちが考えた守備位置は適切だったかチーム内で確認させる。 ○近くのアウトゾーンを選択し、アウトにできるように指導する。 ○どこでアウトにするか、どう投げればよいか声を掛け合うようにさせる。 ☆相手チームの打者に応じた守備位置や守備隊形を考えようとしている。 ☆攻防の競い合う楽しさや喜びに触れることができるよう、進んで取り組めるようにしている。	ピンス ボール  リズム太鼓  ラケット
5分	6 学習の振り返りをし、後片付けや整理体操を行う。	○ゲームを振り返り、めあてに寄って取り組めたかを確認させる。 ○よかった点を取り上げ、賞賛することにより、次への意欲付けをはかる。	

本時の指導 (7/8)

(1) 口帳

- ◎相手チームの打者に応じた守備位置や守備隊形を考えられるようにする。(思考・判断・表現)
- ◎攻防の競い合う楽しさや喜びに触れることができるよう、進んで取り組めるようにする。(学びに向かう力)

(2) 展開

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○)、評価 (☆)	掲示資料
5分	1 あいさつ・健康観察を行う。 2 準備運動をする。 3 本時の学習課題をつかむ。 打者によって守る位置を変えよう。	○元気のよい挨拶で、学習が始められるようにする。 ○肩甲骨周辺の動きや体のひねりを意識して行わせる。	掲示資料
3分	4 ドリル運動を行う。 ・セルフキャッチ ・バチン任務 ・くるっとスロー ・パートナーキャッチ 5 クスクゲーム「どっこいしよベースボール」をする。 6 メインゲームを行う。	○ボールを持ち替える動作を行い、ボールを扱う事に慣れるようにする。 ○腰を回して、後ろ足のかかとが上がるようにして投げるように指導する。 ○相手の胸をめぐらして投げることを指導する。 ○どのような守備位置や隊形があるのか考えさせる。 ○守備位置についてどんな工夫ができるのか確認させる。 ○守備隊がいなくても投げるよう指導する。 ○自分たちが考えた守備位置は適切だったかチーム内で確認させる。 ○近くのアウトゾーンを選択し、アウトにできるように指導する。 ○どこでアウトにするか、どう投げればよいか声を掛け合うようにさせる。 ☆相手チームの打者に応じた守備位置や守備隊形を考えようとしている。 ☆攻防の競い合う楽しさや喜びに触れることができるよう、進んで取り組めるようにしている。	ピンス ボール  リズム太鼓  ラケット
5分	6 学習の振り返りをし、後片付けや整理体操を行う。	○ゲームを振り返り、めあてに寄って取り組めたかを確認させる。 ○よかった点を取り上げ、賞賛することにより、次への意欲付けをはかる。	



本時の指導（8/8）

（1）目標

◎ルールやマナーを守り、友達と教え合ったり練習やゲームができるようにする。

（学びに向かう力）

（2）展開

時間	学習内容と活動	指導・支援（○）、評価（△）	川貝・資料
5分	1 あいさつ・健康観察を行う。 2 準備運動をする。	○互気のよい環境で、学習が促されるようにする。 ○肩甲骨周辺の動きや体のひねりを意識して行わせる。	
3分	3 本時の学習課題をつかむ。 4 マインゲームを行う。	これまで学んだことを試合に生かそう。 ○今まで学習してきたことを振り返り、全体の様子でルールを確認する。 ○安全な場や用具の準備の仕方を理解させる。 ○ルールやマナーを守り、友達と教え合ったり練習やゲームをしようとしている。	指が資料 ゼブス ボール リズム本袋 ラケット
5分	5 学習の振り返りを行い、後片付けや整理体操を行う。	○ゲームを振り返り、めあてに対して振り返りめたかを確認させる。 ○よかった点を取り上げ、賞賛することにより、次への意欲付けをはかる。	

# 【7. 学習カード・作戦カード】

タブレットでQRコードを読み取り、アンケートに答え  
てください。(一斉アンケートがおすすめ！)

## ★学習のふりかえり・感想

① 月 日		② 月 日	
③ 月 日		④ 月 日	
⑤ 月 日		⑥ 月 日	
⑦ 月 日		⑧ 月 日	

体育 ティーボール

打って、守って、楽しくゲームをしよう！  
～「みんなが主役」のディナーボール～



チーム 名前

## ★学習の目標

- ①ボールを打ったり、とったり、投げたりして、ゲームをしよう。
- ②ルールを立失したり、チームの作戦を立てたりしよう。
- ③友だちと助け合い、安全に気を付けて取り組もう。

## ★用意するもの

- ボール
- ラケット
- ベース (ケンストップ) 12コ
- リズムだいに 3つ
- 得点記録表
- ビブス6色

## ★「メインゲーム」のルール

- ゲームの人数：1チーム 5人～6人
- せめる順番：じゃんけん決める
- せめ方：仲間にトスされたボールをラケットで打つ。
- 守り方：ボールを持っている人がアウトゾーンの中に入って「アウト！」とさげ返。→アウト
- 攻守交代：全員が打ったら交代する。攻守の回数はそろえる。
- 攻めと守りの回数：2回
- 得点：アウトになる前に、1塁まで行くことができれば1点。2塁までいければ2点。同時に3塁なら3点。本塁（ホームベース）に帰ってくれば4点。2周目いこうも点が入る。

## ★学習のながれ

ドリル運動	バスケットゲーム	メインゲーム
「ゲームにつながる運動をしよう」 ・セルフキャッチ ・とんとんスロー ・くるっとスロー ・バートナーキャッチ など	「基本の動きを身に付けよう」 「守る位置を工夫しよう」 ＜守備で得点＞ ・どっこいしょベースボール ・（投げ入れボール） など ～見合うポイント～ ○	「打って、守って楽しくゲームをしよう」 ＜こっけきで得点＞ ・メインゲームをする。 ・考えた作戦をためす。

# 0メインゲーム(打って得点) 得点記録表

\_\_\_月\_\_\_日 \_\_\_対\_\_\_ 記録者\_\_\_

\_\_\_ チームの得点

メンバー	1回目	2回目	合計
※例 Aさん	3点	1点	4点
小計			

\_\_\_ チームの得点

メンバー	1回目	2回目	合計
小計			

点数

☆

\_\_\_ 対 \_\_\_

\_\_\_ チームの勝ち

# 0とこいしよベースボール(守って得点) 得点記録表

\_\_\_月\_\_\_日 \_\_\_対\_\_\_ 記録者\_\_\_

\_\_\_ チームの得点

アウトの仕方	点数	回数 (正の字で記入)	計
ボールを持ち運んでアウト	1点		
投げられたボールをキャッチする	2点		
合計			

\_\_\_ チームの得点

アウトの仕方	点数	回数 (正の字で記入)	計
ボールを持ち運んでアウト	1点		
投げられたボールをキャッチする	2点		
合計			

点数

☆

\_\_\_ 対 \_\_\_

\_\_\_ チームの勝ち

# チーム ☆みんなが主役の「作戦カード」☆

【打つじゅん番とメンバー】 ① \_\_\_\_\_ ② \_\_\_\_\_ ③ \_\_\_\_\_ ④ \_\_\_\_\_ ⑤ \_\_\_\_\_

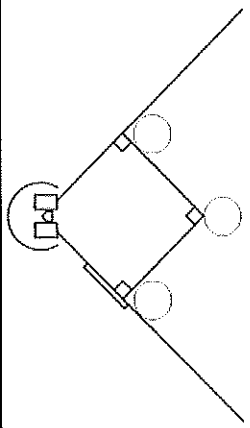
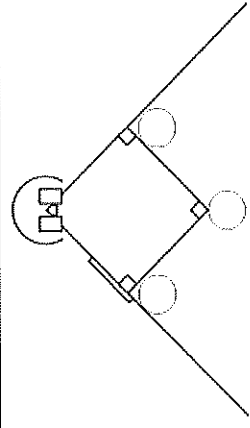
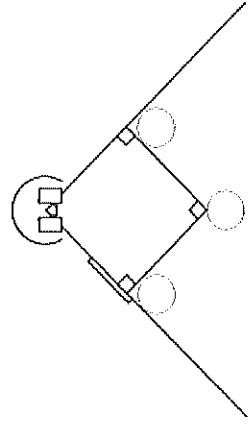
【バッターに対する作戦】

①バッターが打ったボールは…

②飛びそうな方向は

③メンバーの守備位置や動き

④ 作戦名

近くに飛びそうだ		
1 いる側	2 いる側 (正面)	3 いる側
		

①バッターが打ったボールは…

②飛びそうな方向は

③メンバーの守備位置や動き

④ 作戦名

遠くに飛びそうだ		
1 いる側	2 いる側 (正面)	3 いる側
