

令和7年度 第75次印旛地区教育研究集会

体育分科会 提案資料

資料編



【目次】

1. 構想図	P. 1
2. 学習で使用した用具、ルール	P. 2～3
3. ドリル運動	P. 4～5
4. 仮説1「守備局面における技能の変容」	P. 6～8
5. 仮説2「ルールや場の工夫による守備局面における判断の焦点化について」	P. 9～11
6. 検証授業 学習指導案	P. 12～15
7. 学習カード・振り返りカード	P. 16
8. ドリル運動、守備局面の参考動画	P. 17

守備の楽しさを味わうベースボール型の授業提案

～守備局面における技能の向上を目指して～

FP（ドリル運動・タスクゲーム）

捕球 送球の判断 ポジショニング カバー

仮説1

フィールディングプログラム（FP）を行えば、守備局面における技能が身に付き、多くのアウトをとることができるだろう。

ルールや場の工夫

ベースボール型の運動の楽しさ 意欲 連携

仮説2

ルールや場を工夫することで、守備局面における判断を焦点化することができ、誰もが守備の楽しさを味わうことができるだろう。

児童の実態から

- ボール操作が難しい
- ルールが分からないと楽しくない
- 守備のルールが複雑
- 得意な子だけが活躍している
- 得点が取れるとうれしい
- チームのみんなと協力できたときに楽しさを感じる

【学習で使用した用具】



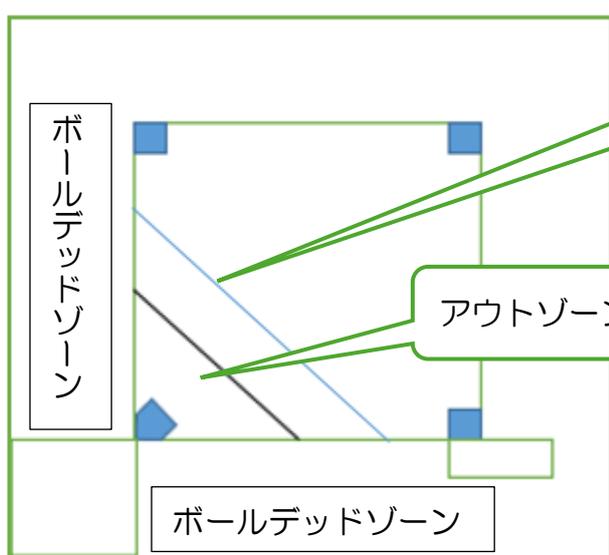
公式球で取り組んでみたところ、打球速度が速く、捕球しづらいという意見があった。

ボールは新聞紙とガムテープを使用し、1人1個作成した。公式球よりも一回り大きく作成することで、児童にとってつかみやすく、固くないので、恐怖心を感じることなく練習やゲームに参加することができた。

(左：公式球 右：新聞紙ボール)

【コートについて】

- ・塁間は12m、ボールデッドゾーンまでは15mでラインを引く。
- ・1塁には走者用の1.5mのセーフエリアをつくる。
- ・打者から3mの位置にアウトゾーンのラインを引く。
- ・打者から6mの位置に守備ラインを引く。打者が打つまでは、守備ラインより後ろで構える。



ディフェンスライン

アウトゾーン

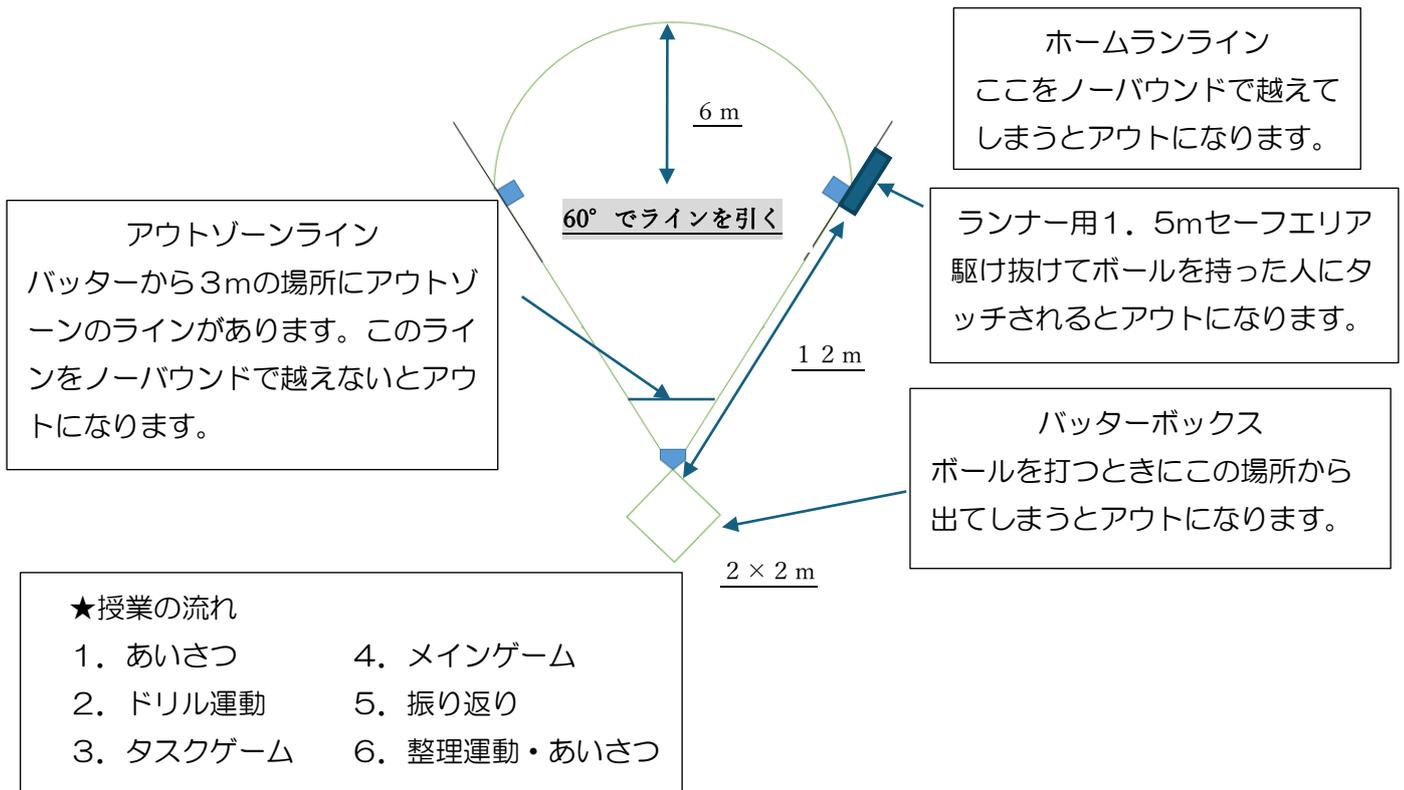
ボールデッドゾーン

ボールデッドゾーン

- 取り組んでみての児童からの声
- ① 1塁までが遠くてボールが届かない。
 - ② ボールを捕った後、どこに投げれば良いかわからない。
 - ③ アウトがなかなかとれない。
 - ④ 守備範囲が広すぎる。



基本コート（変更後）



【ルールについて】

- 5対5で行います。（チーム内から1人審判を出すので1チームは6人以上が望ましい）
- **ランナーを1塁に置いた状態からの攻撃**（ランナーがいなければランナー1塁にする）で試合を行います。
- アウトを取ったらそこで1プレーを終わりにします。

★守備

- ・ 5人で固定します。人数の違いがあれば、多いチームの人数に合わせて攻撃回数を調節します。
- ・ **打者が打つ前に、必ずタクティクスタイムを取ります。**
- ・ 守備側は1アウトにつき1点の守備得点（守備者がとったアウトのみ）になります。

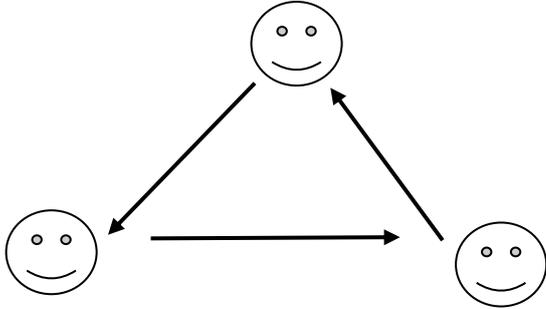
★攻撃

- ・ 打者1巡で交代し、試合は2回裏まで行います。
- ・ ファールは1回目のみ打ち直し可能です。2回目はアウトになります。
- ・ ランナーがホームインすると攻撃得点1点になります。
- ・ 守備側がノーバウンドでキャッチした時はアウトとなり、ランナーは前の塁に戻ります。
- ・ バッターボックスから出てボールを打ってしまった場合はアウトとなります。
- ・ ホームランはアウトになります。
- ・ スライディング、リード、盗塁はなしです。

フィールディングプログラム (FP)

〈トライアングルキャッチボール (1分半)〉

・ 三角形をつくり、キャッチボールをする。(ゲームを想定し、6～8mの距離をとる)



【ポイント】

- ・ 体を投げる方向へ向ける。
- ・ 相手の胸に向かって投げる。
- ・ ベースへの送球を想定する。
- ・ 動きながらキャッチをする。

【教師の動き】

- ・ 音楽で動きを区切る。
- ・ できていない児童に声をかける。

〈ローテノック (4分間)〉

・ 入れ替わってボールを捕球・送球をする。

ABCD の役割を 30 秒ずつローテーションで行う。

【役割 A (バッター)】 D に向けてボールを打つ。

【役割 B (返球補助)】 C からボールを受け取る。A の位置にボールを返す。

【役割 C (1 塁守)】 送球を捕球する。捕球したボールを B に渡す。

【役割 D (守備)】 打球をキャッチする。C (1 塁) に向けて送球する。

【ポイント】

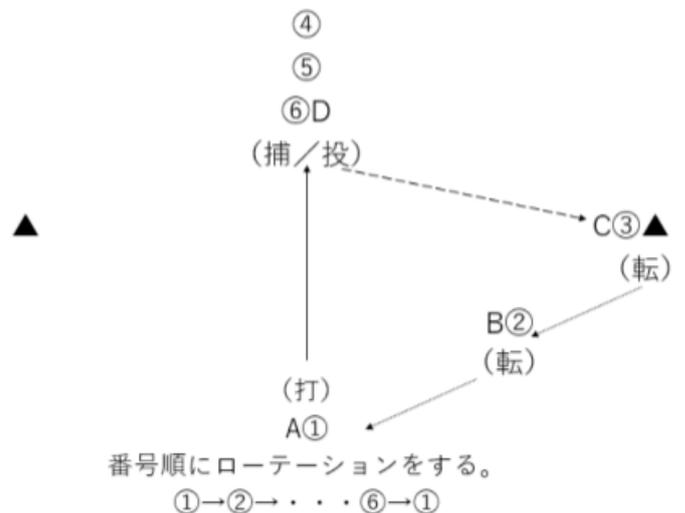
- ・ ボールを迎えに行き捕球する。
- ・ 捕球後、すぐに送球する。
- ・ ポジティブな声かけをする。

【教師の動き】

- ・ できていない児童に声をかける。
- ・ 良いプレーをしている児童をほめる。



入れ替わってボールを捕球・送球する。



〈ノックゲーム〉

・チーム内でランナーがいる場面を想定して守備練習を行う。

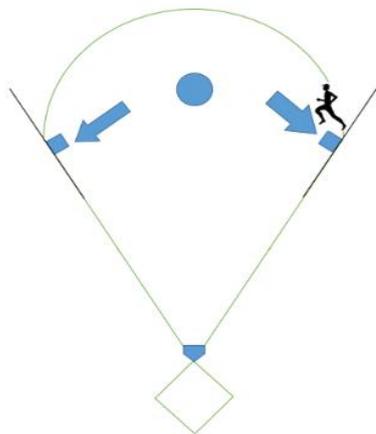
- ① チーム内でランナー役、バッター役を決め、それぞれの位置につく。
- ② それ以外の人、守備位置につく。
- ③ 守備側は、どこにボール投げればよいか確認する。
- ④ バッターが打ったら、それぞれの塁へ送球をする。

【ポイント】

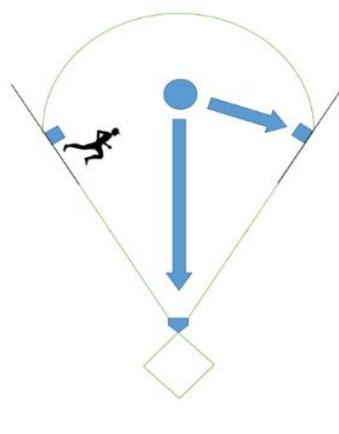
- ・チーム内で送球位置の確認。
- ・ポジショニングの確認。
- ・捕球者は声を出す。
- ・誰がベースカバーに入るのかを確認。

【教師の動き】

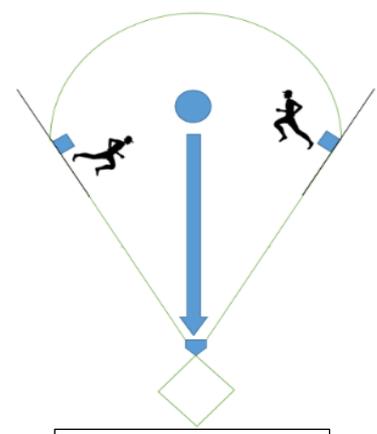
- ・できていない児童に声をかける。
- ・良いプレーをしている児童をほめる。



ランナー1塁



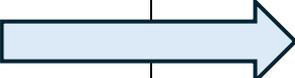
ランナー2塁



ランナー1・2塁

仮説 1

守備局面における技能の変容

	<div style="text-align: center;">  </div> 単元初め	単元終わり
捕球	①【打球への反応】 ・棒立ちでボールを待っていたり、見送ったりしていた。 ②【キャッチミス】 ・落球したり、弾いたりしていた。 ・正面の打球しか捕れなかった。 ③【捕球の仕方】 ・上から手を被せるようにして捕球していた。 ・片手で捕球しようとしていた。	① 打球に反応し、動けるようになった。 ①打球を落としたり、弾いたりすることが減った。 ②横を抜けそうなゴロや、高く上がったフライ、ライナー性の打球も捕球できることが増えた。 ③両手でボールを包み込むように捕球することを意識できるようになった。
送球	①まっすぐ投げられない。 ②届かない。 ③強すぎてしまう。 ④腕だけで投げてしまう。	①狙ったところに送球できることが増えた。 ②遠くても届くことが増えた。 ③近いところは下投げにするなど、送球の強さを変えられるようになった。 ④送球方向を向き、体全体を使って送球できるようになった。
ベースカバー	①自分のところにボールが来ないときは見ているだけだった。 ②ベースカバーに入るまでに時間がかかる。	①～② ・素早くベースカバーに入れることが増えた。
ポジショニング	①どこにいたらよいか分からない。 ②常に同じところに立っている。 ③必要がないときも、2塁ベース上に立っている。	①～③ ・相手や場面に応じて、立ち位置を変えられるようになった。
送球先の選択	①迷ってしまい、投げられない。 ②必要のないところやアウトの取れないところに送球してしまう。 ③得点阻止できるタイミングでも、別のところに投げてしまう。	①タクティクスタイムを重ね、迷いなく送球できることが増えた。 ②無理な送球と、それに伴う失点が減った。 ③場面に応じて、得点阻止優先のプレーを選択できるようになった。

ポジショニングの変容

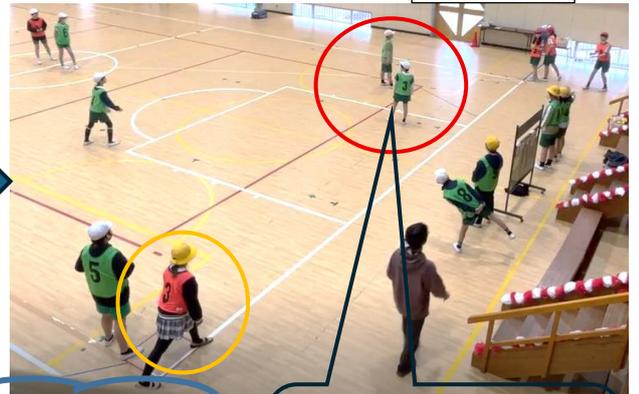
変容前

変容後

前進守備



ランナーが2塁の状況で、失点を防ごうとする動きが見られない。



失点を防ぐために、前進守備が見られるようになった。

★・・・ボールの位置

ランナーの状況や打者の特徴から、守備位置を考えて守る児童が増えた。

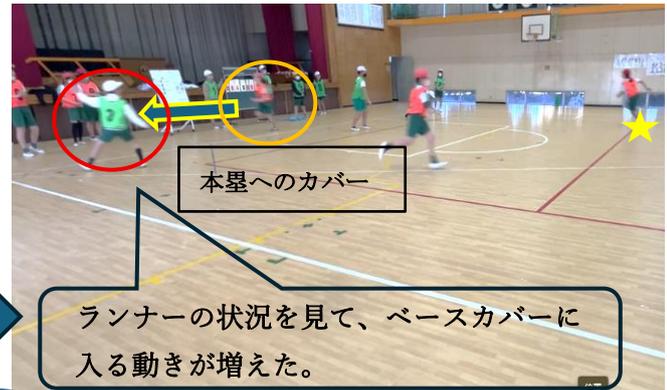
変容前

ベースカバーの変容

変容後



ランナーの状況を見て、本塁へのベースカバーができていない。



本塁へのカバー

ランナーの状況を見て、ベースカバーに入る動きが増えた。

ランナーの状況を見て、ベースカバーに入る動きが増えた。

変容前

送球判断の変容

変容後



2塁へ送球してしまった。

ランナーの状況を見て、送球ができていない。



2塁への送球

ランナーの状況を見て、送球できるようになった児童が増えた。

ランナーの状況を見て、送球できるようになった児童が増えた。

フィールディングプログラム (FP) に対する児童の反応

○どこの塁に送球すべきかわからなかった児童 アウトを取ることができる

【単元の始め】

2/10 ② 守備を頑張る

対戦相手	得点					
	1回攻撃	1回守備	2回攻撃	2回守備	合計	勝敗
A	3	2	3	2	10	同

② 捕球したらパニックにな、てどうすればいいかわからなかった。

【学習による変容】

2/20 ② 次のアウトをとる所と ていねいに投げる

対戦相手	得点					
	1回攻撃	1回守備	2回攻撃	2回守備	合計	勝敗
B	3	4	3	4	14	勝

② けっこう 楽になってきた。

○味方が捕球した後どこへ動くかわかった児童 ベースカバーの動きがわかる

【単元の始め】

2/17 ② 相手の点が入らないようにする。

対戦相手	得点					
	1回攻撃	1回守備	2回攻撃	2回守備	合計	勝敗
E	0	3	0	3	6	敗

② 強かった。次からはアウトを取らずにする。

【学習による変容】

2/20 ② 点をいれる。みんなでお力する

対戦相手	得点					
	1回攻撃	1回守備	2回攻撃	2回守備	合計	勝敗
F	2	6	4	4	16	勝

② 最後に勝ててよかった。点を入れて、守備も守れた。

アウトを取るためにチームプレーの大切さに気付いた。

キョウキが上手になった気がする。相手がまっけのときに守備なので、守備の人が取ったボールを取れるようにがんばる。

仲間が捕球したら、自分がどう動くかがわかり、行動することができた。

仮説 2

診断的・総括的評価の診断基準

項目名	5	4	3	2	1
Q1 楽しく勉強	3.000~2.740	2.739~2.632	2.631~2.416	2.415~2.308	2.307~1.000
Q2 明るい雰囲気	3.000~2.565	2.564~2.450	2.449~2.221	2.220~2.107	2.106~1.000
Q3 丈夫な体	3.000~2.857	2.856~2.771	2.770~2.600	2.599~2.515	2.514~1.000
Q4 精一杯の運動	3.000~2.689	2.688~2.583	2.582~2.372	2.371~2.267	2.266~1.000
Q5 心理的充足	3.000~2.797	2.796~2.710	2.709~2.537	2.536~2.451	2.450~1.000
たのしむ(情意目標)	15.000~13.487	13.486~13.065	13.064~12.221	12.220~11.799	11.798~5.000
Q6 工夫して勉強	3.000~2.369	2.368~2.244	2.243~1.995	1.994~1.871	1.870~1.000
Q7 他人を参考	3.000~2.680	2.679~2.577	2.576~2.372	2.371~2.270	2.269~1.000
Q8 めあてを持つ	3.000~2.194	2.193~2.049	2.048~1.759	1.758~1.614	1.613~1.000
Q9 時間外練習	3.000~2.347	2.346~2.137	2.136~1.718	1.717~1.509	1.508~1.000
Q10 友人・先生の励まし	3.000~2.484	2.483~2.344	2.343~2.064	2.063~1.924	1.923~1.000
学び方(思考・判断)	15.000~11.737	11.736~11.183	11.182~10.076	10.075~9.523	9.522~5.000
Q11 運動の有能感	3.000~2.086	2.085~2.001	2.000~1.832	1.831~1.748	1.747~1.000
Q12 できる自信	3.000~2.437	2.436~2.338	2.337~2.141	2.140~2.043	2.042~1.000
Q13 自発的運動	3.000~2.428	2.427~2.333	2.332~2.144	2.143~2.050	2.049~1.000
Q14 授業前の気持ち	3.000~2.517	2.516~2.399	2.398~2.163	2.162~2.045	2.044~1.000
Q15 いろいろの運動の上達	3.000~2.622	2.621~2.524	2.523~2.328	2.327~2.230	2.229~1.000
できる(運動目標)	15.000~11.881	11.880~11.490	11.489~10.709	10.708~10.319	10.318~5.000
Q16 自分勝手	3.000~2.545	2.544~2.450	2.449~2.261	2.260~2.167	2.166~1.000
Q17 約束ごとを守る	3.000~2.798	2.797~2.709	2.708~2.532	2.531~2.444	2.443~1.000
Q18 先生の話聞く	3.000~2.703	2.702~2.598	2.597~2.388	2.387~2.283	2.282~1.000
Q19 ルールを守る	3.000~2.892	2.891~2.824	2.823~2.688	2.687~2.620	2.619~1.000
Q20 勝つための手段	3.000~2.921	2.920~2.838	2.837~2.673	2.672~2.591	2.590~1.000
まもる(社会的行動目標)	15.000~13.707	13.706~13.343	13.342~12.616	12.615~12.253	12.252~5.000
合計得点	60.000~50.309	50.308~48.830	48.829~45.873	45.872~44.395	44.394~20.000

形成的授業評価の診断基準

次元	項目	評定				
		5	4	3	2	1
成果	1. 感動の体験	3.00 ~ 2.62	2.61 ~ 2.29	2.28 ~ 1.90	1.89 ~ 1.57	1.56 ~ 1.00
	2. 技能の伸び	3.00 ~ 2.82	2.81 ~ 2.54	2.53 ~ 2.21	2.20 ~ 1.93	1.92 ~ 1.00
	3. 新しい発見	3.00 ~ 2.85	2.84 ~ 2.59	2.58 ~ 2.28	2.27 ~ 2.02	2.01 ~ 1.00
	次元の評価	3.00 ~ 2.70	2.69 ~ 2.45	2.44 ~ 2.15	2.14 ~ 1.91	1.90 ~ 1.00
意欲・関心	4. せいっぱいの運動	3.00	2.99 ~ 2.80	2.79 ~ 2.56	2.55 ~ 2.37	2.36 ~ 1.00
	5. 楽しさの体験	3.00	2.99 ~ 2.85	2.84 ~ 2.60	2.59 ~ 2.39	2.38 ~ 1.00
	次元の評価	3.00	2.99 ~ 2.81	2.80 ~ 2.59	2.58 ~ 2.41	2.40 ~ 1.00
学び方	6. 自主的学習	3.00 ~ 2.77	2.76 ~ 2.52	2.51 ~ 2.23	2.22 ~ 1.99	1.98 ~ 1.00
	7. めあてをもった学習	3.00 ~ 2.94	2.93 ~ 2.65	2.64 ~ 2.31	2.30 ~ 2.03	2.02 ~ 1.00
	次元の評価	3.00 ~ 2.81	2.80 ~ 2.57	2.56 ~ 2.29	2.28 ~ 2.05	2.04 ~ 1.00
協力	8. なかよく学習	3.00 ~ 2.92	2.91 ~ 2.71	2.70 ~ 2.46	2.45 ~ 2.25	2.24 ~ 1.00
	9. 協力的学習	3.00 ~ 2.83	2.82 ~ 2.55	2.54 ~ 2.24	2.23 ~ 1.97	1.96 ~ 1.00
	次元の評価	3.00 ~ 2.85	2.84 ~ 2.62	2.61 ~ 2.36	2.35 ~ 2.13	2.12 ~ 1.00
総合評価(総平均)		3.00 ~ 2.77	2.76 ~ 2.58	2.57 ~ 2.34	2.33 ~ 2.15	2.14 ~ 1.00

ルールや場の工夫による守備局面における判断の焦点化に対する児童の反応

○守備得点をとることで意欲が高まった児童

守備得点を設定することで何をすると得点につながるか明確になった。

【単元の始め】

2/9 ① 正確にキャッチする

対戦相手	得点				合計	勝敗
	1回攻撃	1回守備	2回攻撃	2回守備		
C	2	1	4	2	9	負

② なにをしたらいいかわからなかった、負けた。

【学習による変容】

2/20 ① 守備でたくさん点をとる

対戦相手	得点				合計	勝敗
	1回攻撃	1回守備	2回攻撃	2回守備		
E	2	4	3	6	15	勝

② 守備でうまくキャッチできてたくさん点をとることができた。

○タクティクスタイムにより守備の共有理解ができた児童

守備得点の増加がみられた。

【単元の始め】

2/7 ① 点をたくさんとる

対戦相手	得点				合計	勝敗
	1回攻撃	1回守備	2回攻撃	2回守備		
F	2	1	4	2	9	負

② もと攻撃と守備のルールを理解したい。

【学習による変容】

2/13 ① 守備をかんはる

対戦相手	得点				合計	勝敗
	1回攻撃	1回守備	2回攻撃	2回守備		
A	3	4	3	4	14	勝

② 守備でどこに投げればいいのか判断できた。

どこに投げればいいのか共通理解ができた。

○守備の楽しさに気づいた児童

めあてが攻撃から守備に変わった。

【単元の始め】

2/7 ① 7/18あまり打たないようにする。

対戦相手	得点				合計	勝敗
	1回攻撃	1回守備	2回攻撃	2回守備		
E	0	3	0	3	6	敗

② 打つのを失敗して点をたくさんとれなかった。

【学習による変容】

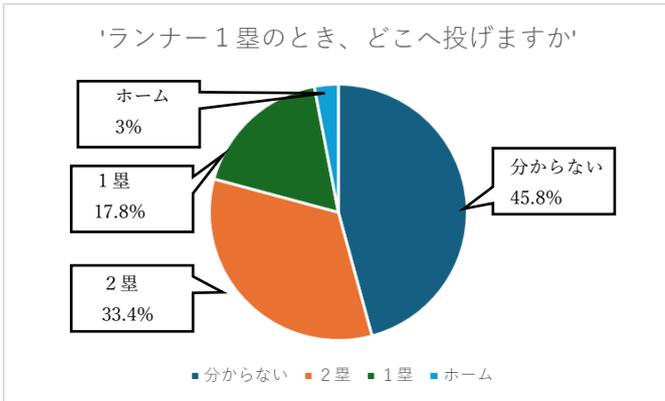
2/13 ① 守備で点をとれるようになる。

対戦相手	得点				合計	勝敗
	1回攻撃	1回守備	2回攻撃	2回守備		
B	3	4	0	5	12	敗

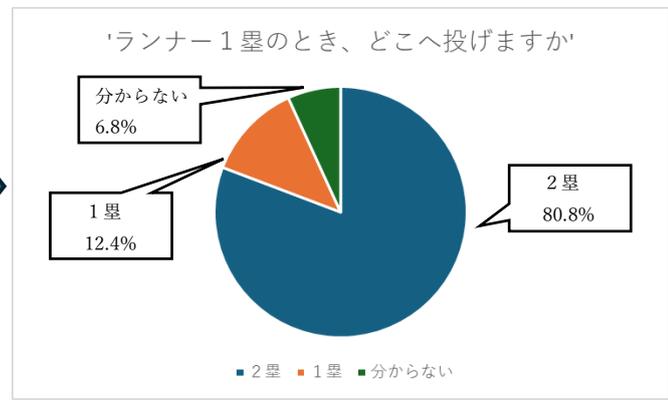
② 守備で11のは1点をとることができ、協力することが大き目と分かった。

アンケート：進塁や失点を防ぐには、まずどこへ送球することを考えますか。

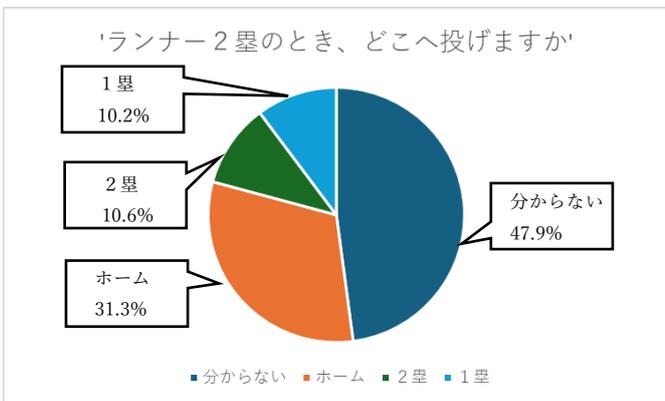
〈事前〉



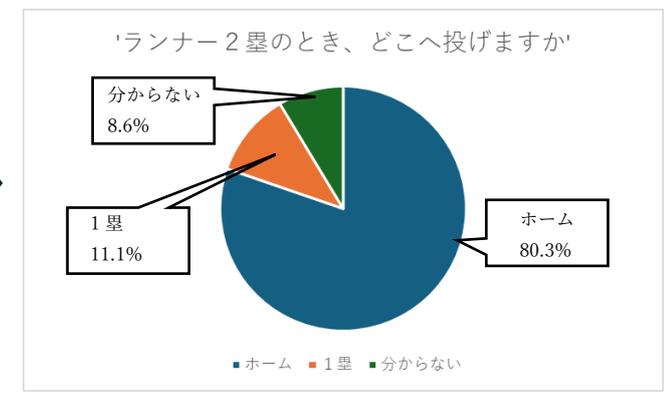
〈事後〉



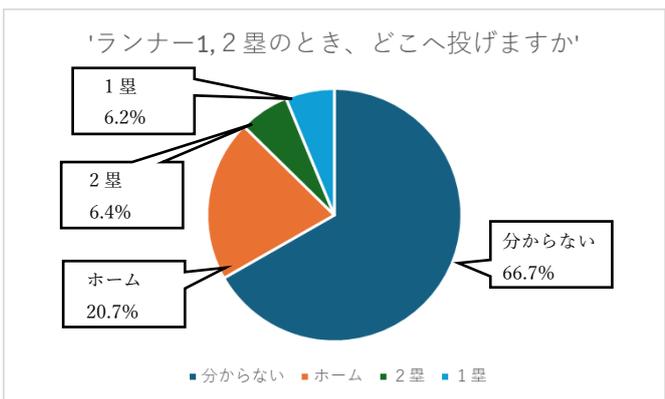
〈事前〉



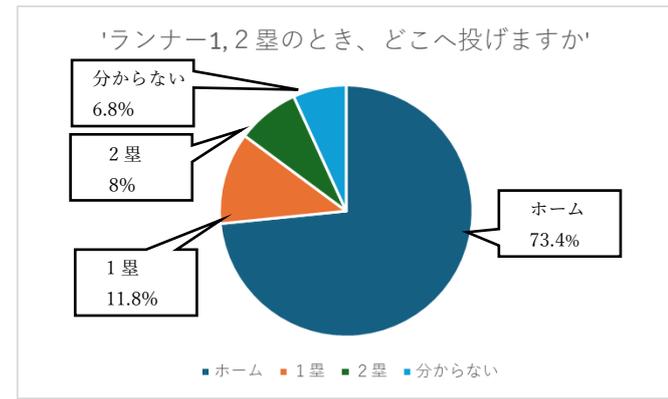
〈事後〉



〈事前〉



〈事後〉



体育科学習指導案

1 単元名 ベースボール5 (ボール運動「ベースボール型」)

2 単元について

(1) 一般的な特性

- ・2つのチームが攻撃と守備を交替し、ボールを打ったり、捕ってアウトにしたりして得点を競い合うことが楽しい運動である。【機能的特性】
- ・「打つ」「捕る」「投げる」「走る」といった基本動作が複雑に組み合わさって行われる運動である。【構造的特性】
- ・練習や作戦を工夫することで、集団意識を高めることができる。また、身体やボールを操作して攻守を展開する動きを通して、瞬発力、敏捷性、巧緻性を高めることができる。【効果的特性】

(2) 児童から見た特性

- ・ボールを打つ快感やアウト・セーフのきわどい判定のスリルを味わうことができる。
- ・攻守分離型のゲームであるため、攻め方や守り方の作戦が実行しやすい。
- ・「打つ」「捕る」「投げる」というボールコントロールの技能やゲームの各場面に応じた判断力を必要とするため、経験が浅いと思うようなプレーができず、苦手意識をもつ児童も多い。

(3) 児童の実態

※省略

(4) 指導観

ベースボール型の授業では、「止まったボールや易しく投げられたボールを打ったり走塁したりして攻撃し、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。」「得点をとるための出塁と進塁ができ、また、チームとしての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)」と学習指導要領に記されている。

しかし、現在小学校教育で行われているベースボール型の授業では、打撃の得意な児童だけが活躍している状況が発生している。つまり、打撃の苦手な児童はあまり楽しくないと感じていることが分かる。

そして、守備に目を向けると「ボールを取ったらみんなが集まる」といった、送球のない守備が適用されていることがほとんどである。

そこで、攻撃面では打撃の技能差が少なく、守備面では送球を取り入れて進塁を防ぐ動きを取り入れたベースボール5を用いた実践をすることとした。ホームランはアウトになるルールなので、力任せなプレーが多くなったり、ベースボール型の運動が得意な児童だけの試合になったりしにくいと考える。

①教具や場の設定の工夫

技能調査の段階で「ボールを打つと手が痛くなる」「打球のスピードが速い」という反応があったため、全ての児童が恐怖心や痛みがなく楽しく活動できるように、新聞紙にガムテープを巻いたボールを使用することとした。また、ダイヤモンド型での試合では、塁間が遠く、投げても届かなかったり、ボールを捕球した際に判断することが多かったりと、児童にとっては難しいと考えた。そこで、1塁と2塁のみの三角ベースを取り入れ、尚且つ塁間を狭めるために1塁線と3塁線の角度を60度とした。

②ドリル運動・タスクゲームの工夫

実態調査から、投げることやボールを捕ることが苦手という児童が多くいることが分かった。そこで単元を通して、チームで取り組むドリル運動を毎時間取り入れていく。また、捕球した際に送球する場所が分かっていない児童が多いため、送球場面を繰り返し練習できるように、タスクゲームではチーム内でノックを取り入れる。ドリル運動やタスクゲームでは、児童の意欲付けを図るために音楽に合わせて運動を行うようにする。

③守備得点の採用

攻撃による得点だけでなく、守備による得点も採用する。打撃や走塁が得意な児童の活躍でチームが勝つのではなく、だれもがチームの友達と協力して守備をして勝利を目指せるようにする。打撃が苦手な児童でも守備での活躍の場ができることで、意欲向上を目指していきたい。

④温かい声掛け

認めたり、褒めたりできるような掲示物を提示する。掲示物には「ナイスプレー!」「ドンマイ!」「切り替えていこう!」といった言葉を提示する。そうすることにより、周囲の友達とのプレーに対して、具体的に温かく、ポジティブな声掛けができるようにする。

以上の手立てをとることで、攻撃得点はもちろん、守備得点も多く取りたい、チームのみんなで考えた作戦で勝ちたいという気持ちを伸ばしていきたい。また、様々な場面で、友達と協力して取り組むことや、頑張っている友達に応援など前向きな声かけをする事等、クラス全員が楽しみ、頑張ることができるような温かい雰囲気を作っていきたい。

3 単元目標

- 打つ、捕る、投げる、走るなどの基本的な動きによって得点したり、攻撃を防いだりして試合ができるようになる。(知識及び技能)
- 攻守で簡単な作戦を立てたり、考えたことを友達に伝えたりすることができるようにする。(思考力、判断力、表現力)
- 運動に進んで取り組み、ルールを守り、誰とも助け合って運動したり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

4 評価規準

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
内容のまとまりごとの評価基準	ベースボール型の簡易化されたゲームで、攻守が入り交じった攻防をするためのボール操作や、ボールを持たないときの動きを身に付けることができる。	ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりすることができるようにする。	ベースボールの楽しさに触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、助け合って運動をしようとしたり、運動する場や用具の安全に気を配ろうとしたりしている。
単元の評価基準	①ベースボール型の簡易化されたゲームで、自分でトスしたボールを打つ攻撃や、隊形をとった守備、狙った場所に送球するための動きができる。	①ベースボール5のゲームの行い方を知るとともに、簡易化されたゲームの行い方やルールを工夫している。 ②チームの特徴に応じた攻撃や守備の方法を知るとともに、自分のチームの特徴に合った作戦を立てている。	①ベースボール型ゲームに興味をもち、進んで学習に取り組もうとしている。 ②ルールやマナーを守り、友達と協力して練習や試合をしようとしている。 ③場の危険物を取り除いたり場を整備したりするとともに、用具の安全に気を配っている。

5 指導と評価計画

時間	1	2	3	4	5	6	7	8
知識、判断力の向上								
0 10 20 40 45	集合→整列→挨拶→健康観察→準備運動							
	送球位置の確認							
	本時のねらい(学習課題)の確認							
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 【フィールドイングプログラム】 ・トライアングルキャッチボール ・ローテノック ・ノックゲーム ①ランナー1塁 ②ランナー1、2塁 ③ランナー2塁 </div>							
【メインゲーム】 ・5VS5で行う ・打者1巡で交代し、試合は2回裏までとする ・打者1巡で守備のプレーによるアウトが取れば、守備得点が入る								
振り返り、本時のまとめ、次時への見直し、整理運動、健康観察								
知識技能							①観察	
思考判断表現				①観察		②観察カード		③観察
態度	③観察		①観察		②観察			③観察

6 本時の指導(1/8)

(1) 目標

- ・ベースボール5のルールや特性を理解することができる。
- ・用具などの準備や片付けの際に分担された役割を果たそうとする。

(知識及び技能)

(学びに向かう力、人間性等)

(2) 展開

過程	時間	学習内容と活動	指導・支援(○) 評価(☆)	用具・資料
はじめ	5	1. ベースボール5の動画を視聴し、ルールを知る。 ・ティールボールとは違う。 ・5対5でやっていた。 ・手で打っていた。 ・送球でアウトにしていた。	○ベースボール5のルールが分かるように、掲示物を準備しておく。	動画 新聞紙ボール 掲示物
	2	2. めあてを確認する。		
		ベースボール5について知り、学習の流れをつかもう。		
なか	10	3. 健康観察、準備運動、用具や場の準備を行う。	○安全に運動ができるよう関節等のストレッチを行い、必要に応じて指導、助言する。 ☆準備や片付けの際に分担された役割を果たそうとしている。 (主体的に学習に取り組む態度)	
	7	4. ドリル運動の内容を確認する。 ・トライアングルキャッチボール ・ローテノック	○動きのポイントを確認できるように、ポイントの書かれたカードを渡しておく。 ○互いに動きを見合い、アドバイスをし合うように声掛けをする。	
	3	5. チーム内ミーティングを行う。 ・打順や守備位置などを決める。	○作戦カードの使い方を説明する。 ○試合前に両チームで挨拶をするよう伝える。	学習カード
	15	6. 試しのゲームを行う。 ・個人とチームの課題を把握する。 ・ベースボール5のルールを確認する。	○ルールの不明な部分や自分たちの課題が分かった場合は、学習カードに書き記すように指導する。 ☆ベースボール5のルールや特性を理解している。 (知識・技能)	

おわり	3	7. 本時のまとめをする。 ・本時の振り返りし、学習カードに記入する。 ・整理運動、後片付け	○学習カードに本時の活動で気が付いたことや分かったことを書かせることで、次時以降の活動で見返すことができるようにする。	学習カード
-----	---	--	---	-------



本時の指導(2~4/8)

(1) 目標

- ・打球の方向に移動してボールを捕球し、適切な場所に投げるができる。
- ・ルールやマナーを守り、仲間と協力して練習やゲームをしようとする。

(知識及び技能)

(学びに向かう力、人間性等)

(2) 展開

過程	時間	学習内容と活動	指導・支援(○) 評価(☆)	用具・資料
はじめ	5	1. 健康観察、準備運動、用具や場の準備を行う。	○安全に運動ができるよう関節等のストレッチを行い、必要に応じて指導、助言する。	新聞紙ボール 掲示物
	5	2. ドリル運動に取り組む。 ・トライアングルキャッチボール ・ローテノック (捕球のポイント) ・フライは手をチューリップの形 ・腰を落とす ・ボールの正面に移動する ・指先は下に向ける ・ボールを吸収するように	○動きのポイントを確認できるように、ポイントの書かれたカードを渡しておく。 ○互いに動きを見合い、アドバイスをし合うように声掛けをする。 ○ポイントを意識できている児童をほめる。 ☆打球の方向に移動してボールを捕球し、適切な場所に投じている。(知識・技能)	コーン
	3	3. めあてを確認する。		
		ボールの捕り方や投げ方を理解し、仲間と協力してゲームをしよう。		

な か	4	4. チーム内ミーティングを行う。 ・打順や守備位置などを決める。	○ランナーがいる場合の守備を分かりやすくするために、送球図を準備しておき、チーム内で確認できるようにする。	学習カード 送球カード
	10	5. ノックゲーム ①ランナー1塁 ②ランナー2塁 ③ランナー1、2塁	○ランナーを置くことで、送球する際の判断をしやすいようにする。 ○良いプレーをしている児童を称賛する。	タブレットPC
	15	6. メインゲームを行う。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; display: inline-block;">ルール ※別紙参照</div>	○打者が打つ前に、毎回守備側の作戦タイムを設けることで、送球場所を確認できるようにする。 ☆ルールやマナーを守り、仲間と助け合っ て練習やゲームをしている。 (主体的に学習に取り組む態度) <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; display: inline-block;">基本コート ※別紙参照</div>	
お わ り	3	7. 本時のまとめをする。 ・本時の振り返りをし、学習カードに記入する。 ・整理運動、後片付け	○学習カードに本時の活動で気が付いたことや分かったことを書かせることで、次時以降の活動で見返すことができるようにする。	学習カード

【ドリル運動の様子】



本時の指導(5~7/8)

(1) 目標

- ・守備場面でどこに送球すればよいか、他者に伝えることができるようにする。(思考力、判断力、表現力等)
- ・練習やゲームにおいて、友達の考えや技能を認めることができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

(2) 展開

過程	時間	学習内容と活動	指導・支援(○) 評価(☆)	用具・資料
は じ め	5	1. 健康観察、準備運動、用具や場の準備を行う。	○安全に運動ができるよう関節等のストレッチを行い、必要に応じて指導、助言する。	新聞紙ボール 掲示物
	5	2. ドリル運動に取り組む。 ・トライアングルキャッチボール ・ローテノック	○動きのポイントを毎回確認できるように、ポイントの書かれたカードを渡しておく。 ○互いに動きを見合い、アドバイスをし合うように声掛けをする。	コーン
	3	3. めあてを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin-top: 10px;">守備でも多くの点をとれるようにしよう。</div>		
		(守備のポイント) ・守備作戦を立てる。 ・素早く投げる。		
な か	4	4. チーム内ミーティングを行う。 ・打順と守備位置を決める。	○守備の仕方について学習カードを使って確認するよう促す。	学習カード
	10	5. ノックゲーム ①ランナー1塁 ②ランナー2塁 ③ランナー1、2塁	○ランナーがいる場合の守備を分かりやすくするために、送球図を準備しておき、チーム内で確認できるようにする。 ○ランナーを置くことで、送球する際の判断をしやすいようにする。 ☆練習やゲームにおいて、友達の考えや技能を認めようとしている。 (主体的に学習に取り組む態度)	送球カード
	15	6. メインゲーム	○打者が打つ前に、毎回守備側の作戦タイムを設けることで、送球場所を確認できるようにする。 ☆守備場面でどこに送球すればよいか、他者に伝えている。 (思考・判断・表現)	タブレットPC

本時の指導(8/8)

(1) 目標

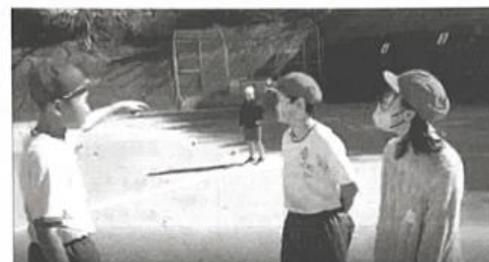
- ・捕球した後の送球について、どこに投げれば良いか理解することができる。(知識及び技能)
- ・練習やゲームにおいて、友達の考えや技能を認めることができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

(2) 展開

過程	時間	学習内容と活動	指導・支援(○) 評価(☆)	用具・資料
はじめ	5	1. 健康観察、準備運動、用具や場の準備を行う。	○安全に運動ができるよう関節等のストレッチを行い、必要に応じて指導、助言する。	新聞紙ボール 掲示物
	5	2. ドリル運動に取り組む。 ・トライアングルキャッチボール ・ローテノック	○動きのポイントを毎回確認できるように、ポイントの書かれたカードを渡しておく。 ○互いに動きを見合い、アドバイスをし合うように声掛けをする。	コーン
	3	3. めあてを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">身に付けた技術を生かして、全力でプレーしよう。</div>		
なか	4	4. チーム内ミーティングを行う。 ・打順と守備位置を決める。	○ランナーがいる場合の守備を分かりやすくするために、送球図を準備しておき、チーム内で確認できるようにする。 ○ランナーを置くことで、送球する際の判断をしやすいようにする。 ☆捕球した後の送球について、どこに投げれば良いか理解している。(知識・技能)	送球カード 学習カード
	25	5. メインゲーム	○打者が打つ前に、毎回守備側の作戦タイムを設けることで、送球場所を確認できるようにする。 ☆ルールやマナーを守り、仲間と助け合っ て練習やゲームをしている。 (主体的に学習に取り組む態度)	タブレット PC
おわり	3	6. 本時のまとめをする。 ①チーム内で守備、打撃から1名ずつ MVP を決定する。 ②各ゲーム MVP に選んだ理由を説明する。 ③本時の振り返りをし、学習カードに記入する。 ④整理運動、後片付け。	○学習カードに本時の活動で気が付いたこと や分かったことを書かせることで、次 時以降の活動で見返すことができるよう にする。	学習カード

おわり	3	7. 本時のまとめをする。 ・本時の振り返りをし、学習カードに記入する。 ・整理運動、後片付け	○学習カードに本時の活動で気が付いたこと や分かったことを書かせることで、次 時以降の活動で見返すことができるよう にする。	学習カード
-----	---	---	---	-------

【タクティクスタイムの様子】



【タスクゲームの様子】



【メインゲームの様子】



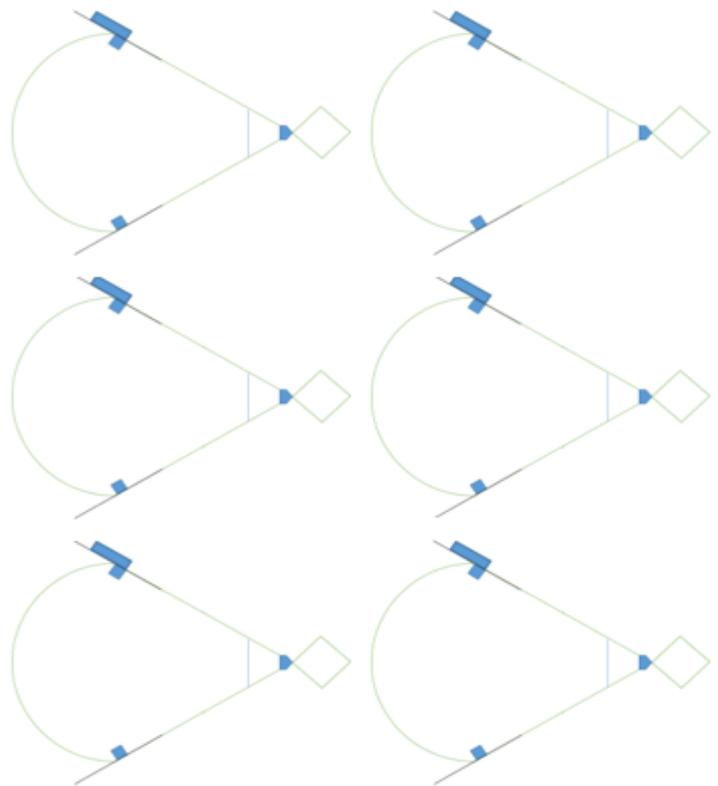
年 組 名前 ()

チーム名	
チーム目標	

【打順】

1	2	3	4	5	6	7

【コート図】



/	②					
対戦相手	得点					勝敗
	1回攻撃	1回守備	2回攻撃	2回守備	合計	
②						

/	②					
対戦相手	得点					勝敗
	1回攻撃	1回守備	2回攻撃	2回守備	合計	
②						

/	②					
対戦相手	得点					勝敗
	1回攻撃	1回守備	2回攻撃	2回守備	合計	
②						

8. ドリル運動、守備局面の参考動画

トライアングル
キャッチボール



1 塁ランナーあり
2 塁でアウト



満塁
ホームでアウト



1 塁に送球して
アウト



自分で1 塁を
踏んでアウト



新聞紙ボール
づくり



ベースボール5
公式サイト

