

体 育 科 学 習 指 導 案

平成 28 年 11 月 17 日 (木)

第 5 校時 校庭 (雨天時：体育館)

指導者 杉山 宏之

第 6 学年 (男子 13 名、女子 25 名 計 38 名)

- 1 単元名 ボール運動 (ベースボール型)
「ティーボール」 (ボール運動 ベースボール型)

2 考察

(1) 教材観

①学習内容：学習指導要領の位置付け

E：ボール運動 (ウ ベースボール型)

- ・ ベースボール型では、簡易化されたゲームで、ボールを打ち返す攻撃や隊形をとった守備によって、攻防をすることで楽しさや喜びに触れ、その技能を身に付けることができるようにする。〔技能〕
- ・ 運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。〔態度〕
- ・ 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。〔思考・判断〕

②伸ばしたい資質・能力

- ・ 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する力。
- ・ 相手の攻撃を阻止するために、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力。
- ・ チームとして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) 動きができる力。
- ・ 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する態度。
- ・ 用具の準備や片付けで、分担された役割を果たす態度。
- ・ ベースボール型の楽しいゲームの行い方を知り、プレーヤーの数、コート of 広さ、プレー上の制限、得点の仕方などのルールを選ぶ力。
- ・ チームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てる力。

③そのために必要な指導・学習活動

- ・ ドリルゲームのローテーションゲームを行い、バットをまっすぐ振ることや芯に当てることを伝え、繰り返し行う。
- ・ 打者が打つ方向に動いたり、自分に近いところのアウトゾーンへ送球したり、状況や位置を考えて動くタスクゲームを行う。
- ・ 練習の仕方やゲームのルールを視覚的に分かるように掲示し、いつでも確認できるようにしておく。
- ・ ゲームでは、「ナイスプレー」「ナイスキャッチ」「ドンマイ」などの声を互いにかけて、励まし合いながら活動するようにいつも指導する。
- ・ 自分の役割に、責任をもって行うことの大切さを繰り返し指導し、できている児童を賞賛する。
- ・ 自分のチームの特徴に合った練習を行えるように、プレーヤーの数、コート of 広さ、プレー上の制限などを工夫したドリルゲームやタスクゲームをする。
- ・ 簡単な作戦ボードやゲーム記録を活用し、自分たちのチームの特徴をつかめるようにする。
- ・ 自分のチームの課題が設定できるように、ワークシートに本時のめあてや振り返りを記入させる。

④今後の学習への応用

- ・ 他の単元においても、自分の技術的な課題を見付け、課題解決の方法を考えることができるよう、進んで学習に取り組み、本単元で学習したことを生かしていけるようにする。

(2) 本単元にかかわる児童の実態 (男子 13 名、女子 25 名、計 38 名)

〈関心・意欲・態度〉

- ・ 本校の第 6 学年の児童は、体育のどの単元の授業においても積極的に取り組む児童が多いが、ベースボール型の授業に対しては少し消極的な児童も見られる。本学級の児童の中で、野球経験のある児童は、男子 3 名しかいない。女子では野球経験のある児童はいない。アンケートの結果から、「ベースボール型のゲームは、好きですか。」の問いに、「いいえ」と答えている児童は約 41 %いる。その主な理由は、「野球をやったことがないから」「ルールが分からないから」であった。また、約 59 %の児童は、「はい」と答えており、主な理由としては、「みんなで協力してできるから」「点数が入ると嬉しいから」「チームでやるのは、楽しいから」と回答している。これらの事前アンケート結果からみると、ベースボール型の球技への意欲はあまり高いとはいえない。

そこで、本単元の指導では、各自が投げる、捕る、打つの技能を十分に高め、簡易化されたルールでのゲームをするという単元の見直しをもたせ、意欲をもって取り組むことができるようにしていく。また、友達同士でお互いの課題についてアドバイスをし合える場を設定し、主体的に学べるようにしていきたいと考える。

〈思考・判断〉

- ・ これまでに、児童は、授業の中で個人の技能を高めるために、自分の課題に応じた練習方法を選択し行うことは比較的でき、「次は、こうやってみよう。」「どうしたらできるようになるかな。」と考えることができる。しかし、集団で行う単元では、チームの特徴に応じた練習法を考えたり、選択したりして行うことはあまりできず、こちらが与えた練習方法をとるあえずやるのが精一杯である。また、チーム内の低位の児童に合わせる練習しか考えられず、自分の意見や考えを言わずに練習を行っている児童もいる。アンケートでは「周りの人ができない練習をするから、自分がしたい練習ができない。」や「チームで作戦を立てるとき、自分の意見が言えないから。」などと回答している。

今回行うベースボール型の単元は、キックベースを経験している程度で、児童は、投げる、捕る、打つという内容については、初めての学習である。そこで、自分の技能を高めたり、チームの特徴にあった練習をしたりできるように、友達に対してアドバイスしたり、チームの特徴にあった練習方法を考えたり、お互いにアドバイスし合ったりする力を伸ばしたいと考える。

〈技能〉

- ・ これまでに児童は、キックベースを学習したことがあるが、止まったボールをバットで打つことや、打球方向に移動し捕球したり、捕球する相手にオーバーハンドで投げたりするなどの学習はしてきていない。投力については、新体力テストのソフトボール投げの男女別の県平均と比べると、男女ともに昨年度の県平均を上回る結果となっている。しかし、女子において一番遠くに投げる児童と、一番投げられない児童の差は 20m 以上あり、技能の差が大きい。そこで、単元全体を通して、打つ、捕る、投げるといった技能を段階的に習得できるようにするために、技能のポイントを視覚的に分かるようにしたり、ドリルゲームを取り入れたりしていく。また、メインゲームに必要な技能が身に付けられるようにするためのタスクゲームを繰り返し行って、技能の定着を図りたい。

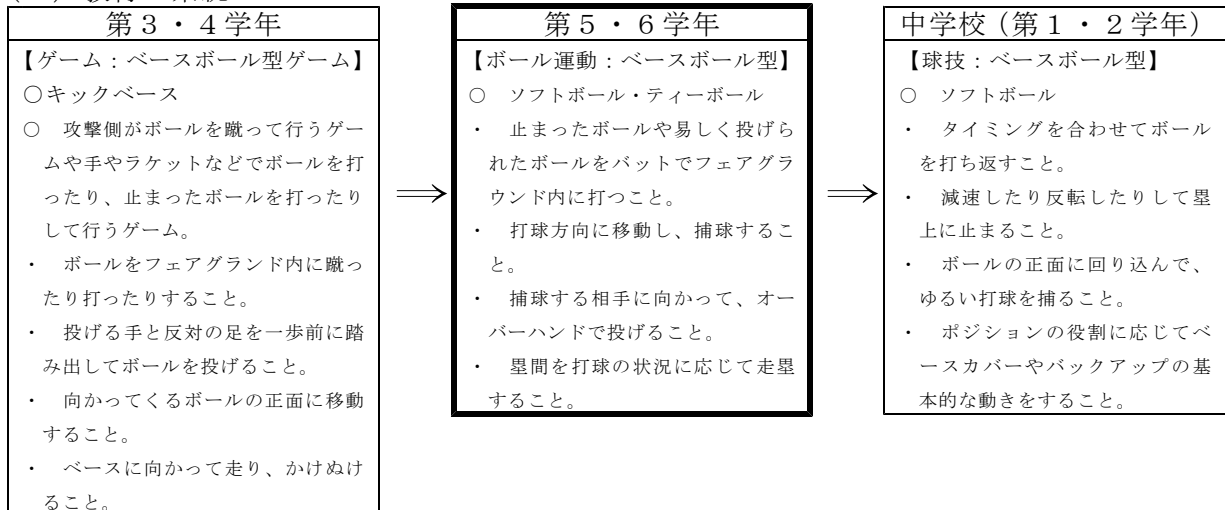
以下は、本単元を学習するにあたり、実施したアンケートの結果である。

(回答数：男子 13 名 女子 25 名 計 38 名)

質問内容		はい	いいえ	
1	運動（体を動かす遊びも含む）は好きですか。	男子	11	2
		女子	22	3
		合計	33	5
2	体育の授業は好きですか。	男子	13	0
		女子	25	0

		女子	21	4
		合計	34	4
3	個人で行う運動とみんなで行う運動はどちらが好きですか。	男 子	女 子	
	○個人で行う運動	3	4	
	○みんなで行う運動	10	21	
	※それはどうしてですか、理由を書いて下さい。(自由記述) 「個人で行う運動」と答えた理由 ・ チームでやると足をひっぱっちゃうから。 ・ 個人の種目が好きだから。			
	----- 「みんなで行う運動」と答えた理由 ・ 一人だとはつまらないし、みんなでやった方が楽しいから。 ・ 団体でやる競技は、みんなで協力できるから。 ・ 一人でやるとすぐあきらめるけど、みんなでやると楽しくがんばれるから。 ・ 教えたり、教わったりできるから。			
4	ベースボール型のゲームは、好きですか。		は い	いいえ
		男子	9	4
		女子	14	11
		合計	23	15
	※それはどうしてですか、理由を書いて下さい。(自由記述) 「はい」と答えた理由 ・ 楽しいから。 ・ 学校でやったことがあるから。 ・ 野球を習っているから。			
	----- 「いいえ」と答えた理由 ・ やったことがあまりないから。 ・ ルールややり方が分からないから。何の役割をしていいかも分からないから。			
5	体育の授業で、チームごとに作戦を立てたり、自分の課題にあった練習を選択したりできていますか。		思 う	思 わない
		男子	12	1
		女子	22	3
		合計	34	4
	※それはどうしてですか、理由を書いて下さい。(自由記述) 「思う」と答えた理由 ・ ソフトバレーボールの授業で、めあてや課題を書いてから練習をしたから。 ・ 作戦を立てるときに、自分の意見も言えるから。 ・ 自分の課題を立てて、その練習に取り組んでいるから。			
	----- 「思わない」と答えた理由 ・ 周りの人ができない練習をするから、自分がしたい練習ができない。 ・ チームで作戦を立てるとき、自分の意見が言えないから。 ・ 無理して、周りの友達に合わせるのが嫌だから。			

(3) 教材の系統



3 単元の目標

- ・ ルールやマナーを守り、自分のめあてやチームの特徴に応じた作戦を立てることができるようになる。また、簡易化されたゲームの中での動き方を、互いにアドバイスし合い、個人の技能を高めることができるようになる。

4 単元計画

	時間		1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目 (本時)	7時間目	8時間目	備考
	導入	7分	集合・整列・挨拶・準備運動・学習のめあて								
学習内容	活動1	15分	授業の約束 学習の仕方 準備、片付け の仕方	ドリル スロー&キャッチ		ローテーションゲーム		タスク②(手投げ) 6対6内野・外野関係ゲーム	ティー ボール 型大会		・単元のまとめとして、「ティーボール型大会」を位置付ける。 ・体育館で行う場合は、ボールなどの硬さや飛距離など、安全面に配慮した用具を使用する。
	活動2	18分		スキルアップ ドリルゲーム	メイン① (バット打ち) 4対4内野関係ゲーム		メイン② (バット打ち) 6対6内野・外野関係ゲーム				
	まとめ	5分	学習のまとめ・片付ける・振り返り(学習カードに記入)								

5 評価規準及び指導の計画概要

評価規準	関心・意欲・態度	運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、場の用具の安全に気を配ったりしようとしている。				
	思考・判断	チームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てようとしている。				
	技能	止まったボールを打ったり走塁をしたりして攻撃し、また、それを阻止するために捕球したり送球したりして守備をし、簡単なゲームができる。				
時間	主な内容	伸ばしたい資質・能力 技能等		思考力・ 表現力等	主な学習内容	主な支援・ 留意点
第1時	<ul style="list-style-type: none"> ・ 単元の学習の見通しをもつ。 ・ 試しの運動で簡単なドリルゲームをする。 【ドリルゲーム】 スロー&キャッチ	<ul style="list-style-type: none"> ・ 捕球する相手に向かって、オーバーハンドで投げる力。 ・ 飛んでくるボールの方向に移動し、捕球する力。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 用具の準備や片付けで、分担された役割を果たすためにはどう行動すればよいか考える力。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 単元を通じた学習課題を知り、今後の学習の見通しをもつ。 ・ スロー&キャッチのドリルゲームを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 学習の見通しがもてるように単元を通じた学習カードを配布する。 	
第2時～ 第4時	<ul style="list-style-type: none"> ・ 打つ、捕る、投げるの技能のポイントを考えながら練習を行う。 【ドリルゲーム】 スロー&キャッチ ティーバッティング ローテーションゲーム <ul style="list-style-type: none"> ・ 自分の課題やチームの特徴に合った練習方法を選択し、練習を行う。 ・ 友達とチームの課題や練習方法に関してアドバイス 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 捕球する相手に向かって、オーバーハンドで投げる力。 ・ 飛んでくるボールの方向に移動し、捕球する力。 ・ 止まったボールをバットでフェアグラウンド内に打つ力。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ゲームの行い方を知り、自分のチームの特徴に合った練習をする力。 ・ チームの特徴に応じた攻め方を知り、作戦を立てる力。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 打つ、捕る、投げるの基本的な技能の練習を行う。 ・ ドリルゲームから、自分の技能の課題を見つけ、その課題の解決について考え、繰り返し練習する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 技能についてのポイントを明確にするため視覚的に分かるようにカードにして掲示できるようにする。 ・ なかなか技能の向上が見 	

	をし合う。 【タスクゲーム】 ・ 4対4内野連係ゲーム(手打ち) 【メインゲーム】 ・ 4対4内野連係ゲーム(バット打ち)	・ 塁間を打球の状況に応じて走塁する力。 ・ チームとして守備の隊形をとってアウトにする動きができる力。	・ ルールやマナーを守り、友達と助け合い、進んで練習やゲームをするにはどうか考える力。 ・ 外野を加えた守備で、打球に合わせて、自分の動き方を判断する力。 ・ 作戦ボードや簡単なゲーム記録から、チームの特徴をつかむ力。	・ タスゲームから、チームの特徴を知り、その特徴に応じた練習内容を考え、繰り返し練習する。 ・ メインゲームから、チームの課題を出し合い、練習方法について話し合う。	られない児童へスモールステップで段階に合わせて練習できるように場の設定を工夫する。 ・ 自分のめあてやチームの課題を確認できるように、学習カードを確認したり、作戦を話し合ったりする時間を設ける。
第5時 第6時(本時) 第7時	・ 打つ、捕る、投げるの技能のポイントを考えながら練習を行う。 【ドリルゲーム】 スロー&キャッチ ティーバッティング ローテーションゲーム ・ 自分の課題やチームの特徴に合った練習方法を選択し、練習を行う。 ・ 友達とチームの課題や練習方法に関してアドバイスをし合う。 【タスクゲーム】 ・ 6対6内野・外野連係ゲーム(手投げ) 【メインゲーム】 ・ 6対6内野・外野連係ゲーム(バット打ち)	・ 簡易化されたゲームで、攻守交代を繰り返す力。	・ 今まで学習してきたことをゲームで生かす力。 ・ 練習やゲームの中で友達と協力し、チームの特徴にあった攻め方や守り方ができる力。	・ 今まで身に付けた打つ、捕る、投げるの技能を生かし、チームの作戦を意識しながらゲームを行う。	・ チームの作戦やこれまでの学習で学んできた技能のポイントを意識して行うことができたかを振り返る時間を設ける。
第8時	・ ティーボール大会を行い、学習のまとめを行う。				

6 指導方針

(1) 単元を通して

- ・ チームは4班とし、女子の人数が多いことを配慮し、それぞれのチームが意欲的に取り組めるように人間関係を考え、技能面で均等になるようチーム編成を行う。
- ・ 基本的な動きを身に付けさせるために、授業の始めに主運動につながる運動やドリルゲームを効率よく取り入れる。
- ・ 一人一人の運動量を確保するために、ドリルゲームやタスクゲームを行うコート数を工夫する。
- ・ できる喜びを味わえるようにするために、ボールの種類や打つための用具を工夫して行う。
- ・ 一人一人が技能の伸びやがんばりを実感できるようにするために、色々な記録が蓄積できるように学習カードを工夫する。
- ・ 低位の児童には、本人への声かけや励ましをする。また、学習内容の確認を丁寧に行うとともに、チーム全体で声かけを積極的にするよう指導する。

(2) 見通しをもって学習に取り組ませるために

- ・ 目的意識をもちながら練習に取り組めるように、単元を通じた学習課題「打って、走って、捕って、投げて、ティーボールをしよう！」を設定する。
- ・ 目的意識をもって授業に取り組めるようにするとともに、単元のゴールへ向けての必要な1時間であることを意識できるように、毎時間の学習のめあてを確認する。
- ・ 単元の導入で、ルールを守り、友達と助け合って練習やゲームをする大切さを理解させるための説明をする。

(3) 自分の考えを広げたり深めたりするために

- ・ 友達とチームの課題や練習方法に関して確認したり、考えたりできるように、チームで話し合う時間を設定する。
- ・ 友達同士でアドバイスし合えるようにするために、技能のポイントを視覚化し、活用できるようにする。
- ・ 身に付けた技能を生かしたり、試したりできるようにメインゲームを必ず設定する。
- ・ 自分の考えを伝えやすくしたり、ゲームの中での動きをイメージしたりできるように、チーム毎に作戦ボードを使えるようにする。

7 新体力テストとの関連

平成28年度の本学級と群馬県（平成27年度）の新体力テストの結果を比較すると、以下の通りである。

性別		握力	上体起こし	長座体前屈	反復横跳び	20m シャトルラン	50m 走	立ち幅跳び	ソフト ボール投げ
		(kg)	(回)	(cm)	(回)	(回)	(秒)	(cm)	(m)
男子	学級	16.9 △	24.6 ○	37.7 ○	43.5 △	58.3 △	8.6 ○	164.8 △	29.5 ○
	県平均	20.02	23.08	36.71	46.53	63.46	8.73	166.42	26.6
女子	学級	17.2 △	21.0 ○	43.7 ○	41.0 △	50.8 ○	8.9 ○	152.6 △	16.9 ○
	県平均	19.46	20.57	41.95	43.36	49.21	9.18	156.75	16.39

※太字…群馬県の6年生の平均を下回っている種目。

本学級の児童の記録は、男子は握力、反復横跳び、20m シャトルラン、立ち幅跳びが県平均を下回っている。また、女子は握力、反復横跳び、立ち幅跳びが下回る結果となった。新体力テストの結果から、本単元のベースボール型の運動に関わる種目（ソフトボール投げ、反復横跳び）では、男子、女子共に反復横跳びが下回っている。このことから、主運動に繋がる動きとして、補強運動でサイドステップを取り入れるようにし、打球の正面に素早く移動し、捕球する技能を高められるようにする。

8 本時の学習（6／8）

(1) ねらい

- ・ チームの特徴に応じた作戦を生かしながら、内野と外野の動き方を考えてタスクゲームやメインゲームができる。

【本時の視点】

- ・ チームで考えた内野と外野の動き方を、タスクゲームで繰り返し練習したことは、守備の連係によってアウトを取る上で効果的であったか。

(2) 人権教育の視点

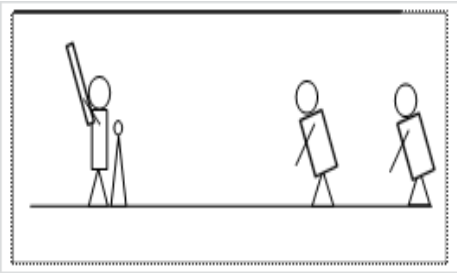
【実践力】 互いのよさや違いを認め、生活の中の問題点に気付き、生活を向上させようとする。

(3) 準備

- ・ ボール、ラケット、バット、カラーコーン、フラフープ、ビブス、得点板、ホワイトボード（作戦用）、ポイントや練習方法を示した掲示物、学習カード

(4) 展開

学習活動 予想される児童の反応	時間 (分)	指導上の留意点及び支援・評価 ◎努力を要する児童への支援 ○力を高めたい児童への支援 ◇評価
<p><学習課題の把握></p> <p>1 準備運動、挨拶をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 体操、ストレッチ ・ 挨拶 <p>2 主運動につながる運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 一人キャッチボール、キャッチボール、ゴロ捕り <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><技能のポイント></p> <ul style="list-style-type: none"> ○一人キャッチボール <ul style="list-style-type: none"> ・ 顔の前でキャッチ ○キャッチボール <ul style="list-style-type: none"> ・ 腕を頭の上からシュッ ・ 正面、両手でスポッ ○ゴロ捕り <ul style="list-style-type: none"> ・ 腰をおとす </div> <p>3 ドリルゲームをする。</p> <p>【ドリルゲーム】</p>	<p>12 分</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 次の活動がスムーズに行えるように、最初からビブスを着けさせておく。 ・ 各チームごとに準備体操を行う。 ・ 活動がスムーズに行えるようにするため一人キャッチボールは、準備体操が終わったらチームごとに行うようにする。 ・ 一人キャッチボールでは、まっすぐ上投げで投げられない児童には、下投げで行わせる。また、顔の前で両手でキャッチするように声がけをする。 ・ キャッチボールは、投げる手と反対の足を前に出して投げることを確認してから練習に入るようにする。また、両手でしっかりキャッチするとよいことを伝える ・ ゴロ捕りは、腰をしっかりとおとして捕球できるようにするため、最初は正面にゆっくり転がすようにし、慣れてきたら左右に振ったり、ゴロの強さを変えたりさせ、ゲームを意識した様々なボールを捕る感覚がつかめるようにする。 ・ キャッチボールでは、1分間で何回続けられたかや、失敗せずに何回往復できたかなど、ゲームの要素を取り入れながら集中して練習できるようにする。 ・ 守備では、メインゲームを意識しながら行うように伝え、速い打球の処理ができるようにする。



(ドリルゲームの様子)

- ・ ビブスの番号で動き方やローテーションが分かるようにし、素早く交替して練習が行えるようにする。
- ◎ 練習の仕方や技能のポイントを書いた掲示物を提示し、いつでも児童が確認しながら練習に取り組めるようにする。
- 打球が遠くに飛ぶように、強くボールを打つようにアドバイスし、どこまで飛ばすと得点を取りやすいか考えられるようにする。

<課題追求>

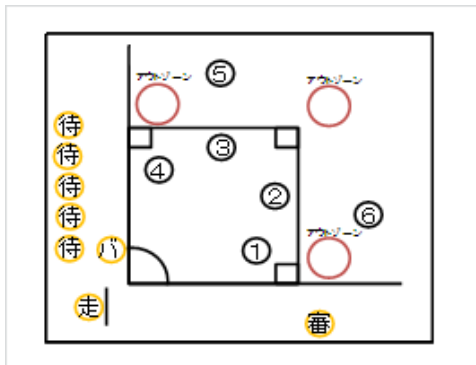
4 本時のめあてを確認し、タスクゲームをする。

めあて

- ・ 内野と外野の動き方を考えながら、楽しくゲームをしよう。

【タスクゲーム② (手投げ)】

- ・ 6対6内野・外野関係ゲーム



10分

- ・ はじめに外野が増えることを伝え、それに合わせた動きについて確認する。
- ・ チームごとに、打ったり、守ったりする順番などを作戦ボードを使って、考える時間を取る。自分の役割を確認するとともに、友達と協力する気持ちが高められるようにする。
- ◎ 捕球したら、自分から近い位置のアウトゾーンへ入ったり、送球したりするとよいことを伝える。
- 打者がどこに打つかを予測し、素早く捕球できる位置に移動するように伝える。
- ・ よい動きができた時は、みんなで賞賛し、失敗したときは、「ドンマイ」などの声がけをし合って、楽しくゲームが行えるようにする。

<ゲームでのポイント>

- ・ 素早くボールに合った動きをする。
- ・ 内野と外野の動きを考えて行う。
- ・ みんなで声を掛け合って行う。

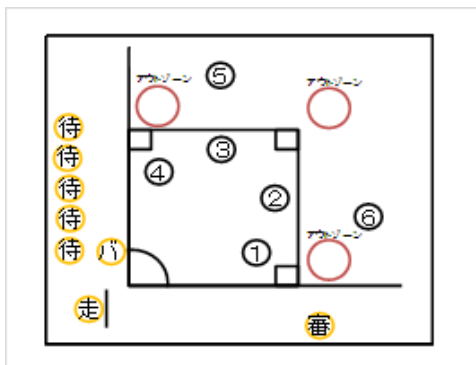
◇ 内野と外野の動き方を考えながら、タスクゲームやメインゲームができる。

【思考・判断】(観察・学習カード)

5 メインゲームをする。

【メインゲーム② (バット打ち)】

- ・ 6対6内野・外野関係ゲーム



18分

- ・ ゲームは、2イニングで行う。攻撃は、スリーアウト制ではなく、全員が打者を行ったら交替とし、全員が打者になるように配慮する。
- ・ 守備の際、そのイニングで何点取られたかを記録し、守備や攻撃に生かせるように、簡単なゲーム記録を書かせる。
- ・ 声がよく出ていたり、内野と外野の連係がうまくいっていたりすると積極的に賞賛する。
- ◎ ボールをよく見て、バットを素早く振るように伝える。また、打球の正面に移動して両手でボールを捕球するように声がけをする。
- 内野と外野のどこを狙って打てば点数が入りやすいか、ゲーム記録を参考にして打つように声がけをする。

<本時のまとめ>

<p>6 本時のめあてや活動を振り返り、学習カードに記入する。</p> <p>7 片付け、整理体操、挨拶をする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>〈目指す児童の姿〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 内野と外野の動き方を考えると、アウトが取りやすいな。 ・ チームの作戦通りに動けたぞ。 </div>	5分	<ul style="list-style-type: none"> ・ 成果や課題の理由と根拠を学習カードに記入させ、次時への学習意欲を高められるようにする。 ・ 本時のめあてを達成できたかを挙手で確認し、数名の児童に内野と外野の動きについて意識していたことを発表させる。 ・ 次回の内容を伝え、見通しをもてるようにする。
--	----	---

【引用文献】

- ・ 「体育授業プログラム」 群馬県小学校体育研究会

1 単元の目標

- (1) 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。
また、場や用具の安全に気を配りながら活動しよう。
- (2) 自分の目標やチームの特徴に応じた作戦を立てよう。
- (3) 簡易化されたゲームで、得点をとるための打撃や、隊形をとった守備によってアウトをとることができるようにしよう。

2 わたしの目標(ねらい)

--

3 学習の流れ

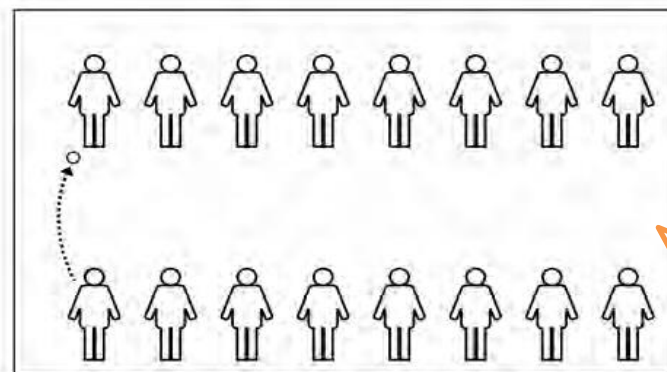
		時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目	
		導入	7分	集合・整列・挨拶・準備運動・学習のめあて							
学習内容	活動1	15分	授業の約束 学習の仕方 準備、片付けの仕方	ドリル スロー&キャッチ ローテーションゲーム							
				タスク①(手投げ) 4対4 内野関係ゲーム	タスク②(手投げ) 6対6 内野・外野関係ゲーム	ティボール型大会					
	活動2	18分	スキルアップ ドリルゲーム	メイン① (バット打ち) 4対4 内野関係ゲーム	メイン② (バット打ち) 6対6 内野・外野関係ゲーム						
	まとめ	5分	学習のまとめ・片付ける・振り返り(学習カードに記入)								

4 ドリルゲームの記録

ゲームの種類	/	/	/	/	/	/	/	/
キャッチボール (1分チャレンジ)								
ティーバッティング								

打って・走って・捕って・投げて・ティボールをしよう！

	時間		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
		導入	7分	集合・整列・挨拶・準備運動・学習のめあて						
学習内容	活動1	15分	授業の約束 学習の仕方 準備、片付け の仕方	ドリル		スロー&キャッチ		ローテーションゲーム		ティボ ール型大 会
				タスク①(手投げ) 4対4 内野関係ゲーム		タスク②(手投げ) 6対6 内野・外野関係ゲーム				
	活動2	18分	スキルアップ ドリルゲーム	メイン① (バット打ち) 4対4 内野関係ゲーム		メイン② (バット打ち) 6対6 内野・外野関係ゲーム				
	まとめ	5分	学習のまとめ・片付ける・振り返り(学習カードに記入)							



投げる手と反対の足を一步前に踏み出してボールを投げましょう。

相手の胸のあたりに投げると捕りやすいですね。

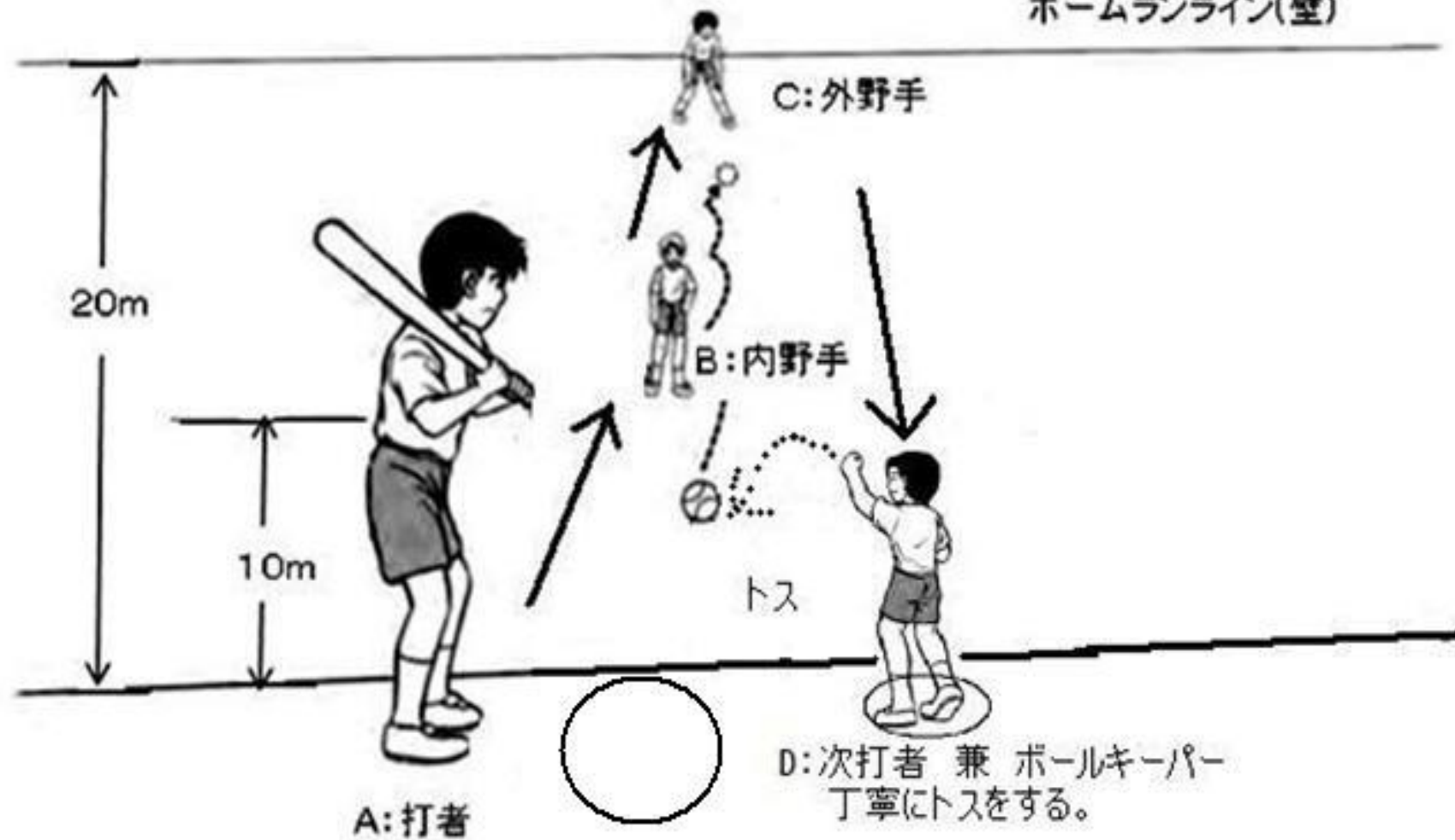


膝を曲げて腰を低くしましょう。

人差し指と中指の2本でボールを握りましょう。親指が下にくるように握るといいですね。

両手で捕りましょう。

ホームランライン(壁)



ゲーム記録カード

チーム名()

※攻撃と守備でそれぞれどこに打球が飛んだときに点数が入るか、入れられたかを記録しよう。

対戦チーム名【

イニング数	1回			2回			合計
	内野	外野	合計	内野	外野	合計	
得点							
失点							

対戦チーム名【

イニング数	1回			2回			合計
	内野	外野	合計	内野	外野	合計	
得点							
失点							

対戦チーム名【

イニング数	1回			2回			合計
	内野	外野	合計	内野	外野	合計	
得点							
失点							

対戦チーム名【

イニング数	1回			2回			合計
	内野	外野	合計	内野	外野	合計	
得点							
失点							

対戦チーム名【

イニング数	1回			2回			合計
	内野	外野	合計	内野	外野	合計	
得点							
失点							