

体 育・保 健 体 育 科 学 習 指 導 案

単元名（題材名）「 ティーボール 」〔学指要領：E、5学年、ウ〕

令和6年11月6日（水） 第5校時 校庭(雨天：体育館)
玉村町立南小学校 5年1組 授業者 田浦 正巳

I 単元（題材）の構想

1 単元（題材）の目標及び児童（生徒）の実態

	目 標	児童の実態
知識及び技能	・ゲームの行い方を理解するとともに、打撃や守備などのボール操作と、守備の隊形や走塁などのボールを持たない動きによって簡単なゲームを行うことができる。	・様々な球技を通して動きのコツを学習する中で技能の習得に関しては個人差が大きい。 ・単元開始時点で、野球のルールについて大体分かる児童が2割、少し分かる、分からない児童がそれぞれ4割である。
思考力、判断力、表現力等	・ルールを工夫したり、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、自己の考えたことを他者に伝えることができる。	・自分自身の動きに対して考えたり振り返ったりすることができる児童は多いが、チーム内でお互いの考えを伝えたり認めたりする場面は少ない。特に自分の考えを伝える力は個人差が大きい。
学びに向かう力、人間性等	・運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えを認めたり、場や用具の安全に気を配ったりできる。	・積極的に運動に取り組めたり、準備片付け等で仲間と協力できたりする児童が多い。しかし、勝敗にこだわりをもつ児童もいる。

2 評価規準

知識・技能	①ティーボールの行い方を理解している。 ②止まったボールをバットでフェアグラウンドに打ったり、打球の状況に応じて走塁したりしている。 ③打球方向に移動し、捕球したり、相手に向かって取りやすいよう投げたりしている。
思考・判断・表現	①ゲームの行い方を知り、プレイヤーの数、プレイ上の制限、得点の仕方などのルールを考えたり選んだりしている。 ②自分や相手のチームの特性に応じた作戦を選んだり、話し合ったりしている。
主体的に学習に取り組む態度	①ルールやマナーを守り友だちと助け合って練習やゲームをしている。 ②用具の準備や片付けで、分担された役割を果たしたり、用具の安全に気を配ったりしている。 ③勝敗や仲間の考え方を認め、ゲームや練習に積極的に取り組んでいる。

3 指導及び評価、ICT 活用の計画（全8時間：本時第7時） ※観点別に、評価規準の数字を記載

時	学習活動	評価機会			
		知	技	思	態
1	単元の課題 打つ、投げるなどのコツをつかみ、仲間と話し合って作戦を立ててティーボールを楽しもう。 ・ルールの確認、試しのゲームを行う。学習の流れ、単元のめあてを確認する。	①			
2	・打つことのポイントを意識した練習、ゲームを行う。		②		
3	・投げる、捕るのポイントを意識した練習、ゲームを行う。		③		①
4	・打つ、投げる、捕るのポイントを意識した練習、ゲームを行う。			①	②
5	・守備位置を工夫しながら、練習、試合を行う。				
6	・チームの特性に応じて守備の作戦を考え、練習、試合を行う。			②	
7	・チームの特性に応じて守備の作戦を選び、練習、試合を行う。（本時）			②	③
8	・まとめの試合を行う。（あ）	総括的評価			

*単元を通してホワイトボードアプリ「canva」を使用する。（作戦ボード、ふり返りシート）

II 本時の学習（7／8）

1 ねらい ICTを活用して一人ひとりの守備の位置や動きを可視化させることを通して、チームで話し合い、チームの特性に応じた作戦でゲームをする。

2 展開

【★ICT 活用に関する事項】

主な学習活動 主な発問 予想される児童の意識〔S〕	○指導上の留意点 ◆評価項目（観点）
1 チームごとにアップをし、本時のめあてをつかむ。（7分） <めあて> 自分や相手チームの特徴を生かして点を取られないためにはどんな作戦にすればよいだろう。 S：前は守備位置を工夫することで作戦を考えられたな。チームにあった作戦で試合をしたいな。	○作戦を立てる必要感をもてるように、大量得点を許した場面や得点を抑えられた場面がなかったか問いかける。 ○今までどんな作戦を立ててきたかふり返れるように、図や写真を掲示する。【★提示・配布】
2 チームごとに作戦を話し合う。（5分） 【★共同編集】 「皆さんのチームにはそれぞれどんな良さがありますか。」 「特徴を生かすにはどんな作戦にするとよいですか。」 S：守備範囲の広い〇〇さんに広く守ってもらおう。 S：キャッチがうまい〇〇さんはここがいいんじゃないかな。 S：相手打者に合わせて守備位置を変えてもいいね。 S：前回うまくいったから同じ作戦でいこう！	○自分たちの特徴に気付けない場合に、前時までの守備の様子や各チームの得点について声掛け、提示できるよう準備しておく。 ○作戦をチームで共有したり、自分の考えを仲間に伝えたりしやすいように話し合いにはICTを用いた作戦ボード用意する。【★提示・配布】
3 メインゲームを行い、ゲーム中、ゲーム後にチームごとに作戦を振り返る。（28分） 【★共同編集】 （ゲーム前）「チームの全員が作戦を行うためにはどんな声掛けが必要ですか。」 （ゲーム後）「チームの作戦を思い出してうまくいったところや次回変えたいところはどこですか。」 S：声を掛け合って確認をしよう。 S：後半は守備位置をこのように変えるとアウトにしやすんじゃないかな。 S：〇〇さんは遠くに飛ばすから守備位置を変えよう。 S：〇〇さんが広く守ってくれてうまくいったね。 S：守備位置を変えたところがうまくいったね。 S：あっちに打たれると追いつけなかったよ。	○声を掛け合うことが大切だということに気が付けるように、ゲーム中に作戦を実行するために必要なことは何か問いかける。 ○自分たちの作戦をよりゲームに生かせるようにゲームの合間に作戦タイムをとり、作戦を振り返ったり、改善したりする時間を設定する。 ○チームの作戦について振り返ることができるように、試合の様子を画像で提示できるようにしておく。 ◆評価項目（思②）観察、記述 活動の様子及び作戦ボードへの記述から「自分たちや相手チームの特徴について意見を言い合い、作戦について仲間に意見を伝えているか」を評価する。 ◆評価項目（態③）観察 ゲームや振り返りの様子から「勝敗や仲間の考え方を認め、ゲームや練習に積極的に取り組むことができていたか」を評価する。

4 本時のめあてに対して学習の振り返りをする。
(5分) 【★保存・提出】

○本時の活動を振り返ることができるように、めあてが達成できたか問いかけ、ICTを用いた振り返りシートに記入するよう促す。

【★保存・提出】

<振り返り>

S: 自分たちや相手チームの特徴を考えることで自分たちにあった作戦を選ぶことができた。作戦ボードを使ったことで自分の考えを仲間に分かりやすく伝えることができた。次回は別の作戦を試してみたい。

●ゲームルール(学習の様子を見て適宜変更する)

- ・攻撃側の全員が1回ずつ打席に立ち、一巡したら攻守を交代する。

○攻撃

- ・打った後、バットを所定の位置に置ければ1点獲得できる。
- ・3スイング以内にフェアゾーンにボールを飛ばせれば1点獲得できる。
- ・打ったら1塁を目指して走る。1塁に到達した時点で1点獲得、以降次の塁に到達するたびに1点ずつ獲得できる。最高で一人につき6点獲得できる。(ランニングホームラン4点+バットの位置1点+3スイング以内1点)

○守備

- ・ボールを捕球したらどこかの塁にボールを届ける。ランナーが進塁する塁に先にボールが届けばアウト。(攻撃側はアウトになる前の塁までの得点を獲得)
- ・フライをノーバウンドで捕球できればその時点でアウト。(攻撃側は進塁による得点が入らない)

●考えられる配慮

○技能差が少ないチーム分けの配慮

- ・ソフトボール投げの記録をもとに差が出ないように割り振り、男女の人数をそろえる。

○打撃が苦手な児童への配慮

- ・様々な重さ、形状のバットを用意する。

○全員が必ず得点をとれるような配慮

- ・3スイング以内にフェアグラウンドに飛ばせばプラス1点とする。
- ・バットを指定の場所に置いていればプラス1点とする。

○素手で捕球することが苦手な児童への配慮

- ・誰でもテニピンラケットを使ってもよいことにする。

○セルフジャッジでトラブルを防ぐ配慮

- ・同時などで判断が難しい場合はアウトとする。それでも解決しない場合、相手に譲ることができたチームにはスポーツマンシップポイントでプラス1点とする。

●使用したアプリ「Canva」について

Canvaは、オンラインで使える無料のグラフィックデザインツールで、とても多くのテンプレートと画像、動画などの素材があり感覚的に操作できるため、子どもでも操作しやすいと考える。テンプレートや素材などは無料で利用でき、教育関係者が申請すると、利用できるテンプレートや素材がさらに増える「Canva教育版」を無料で利用できる。Canvaに児童のメールアドレスを登録することでグループを作ることができ、クラスルームにリンクを貼り付けることで課題を配布することができる。一つのテンプレートを共同編集できるため、話し合い活動等でも活用できる。

掲示物

ティーボール学習計画

単元のめあて：打つ、投げるなどのコツをつかみ、仲間と話し合って作戦を立ててティーボールを楽しもう

	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
	アップ、 整列、 あいさつ、 めあての確認							
前半	オリエンテーション、 ルールの確認	打つことに関するポイントの 確認、練習	捕る、投げる ことに関するポイントの 確認、練習	打つ、捕る、 投げる ことに関するポイントの 確認、練習	守備位置の 理解、選 択、作戦会 議	自分のチームの 特色を生かす守備 位置の確認、作戦会 議	相手に点を取らせ ないように守備の 作戦を考える、選 ぶ	今までの学習を生か して守備の作戦を 考える、選ぶ
後半	試しのゲーム	打つことを意識した ゲーム	捕る、投げることを 意識したゲーム	打つ、捕る、投げる ことを意識したゲーム	守備の位置を意識した ゲーム	自分のチームの特色を 生かすことを意識した ゲーム	相手に点を取らせ ないことを意識した ゲーム	勝つための作戦を 意識したゲーム
	学習のまとめ、ふり返り							

おたがいを高め合う声かけ

いつでも ナイスプレー！

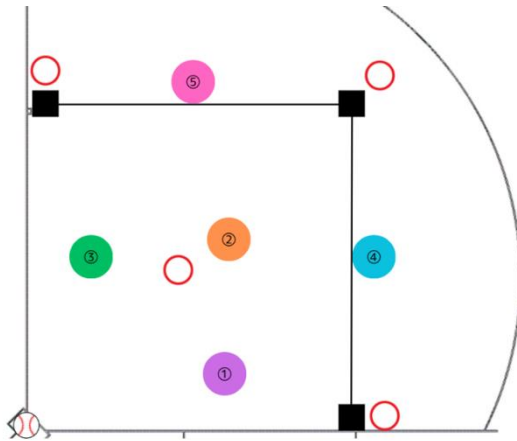
打った人に ナイスバツティング！

走った人に ナイスラン！

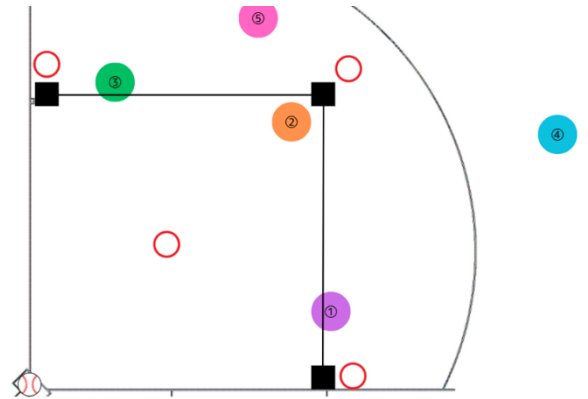
捕った人に ナイスキャッチ！

作戦の例示

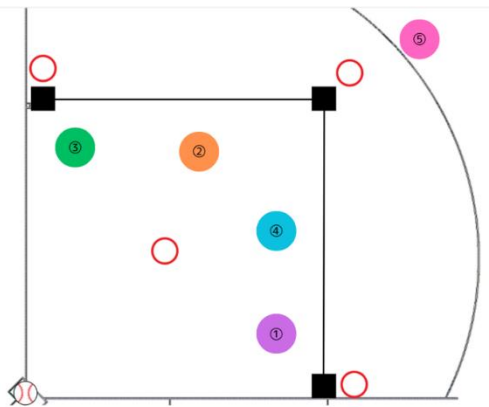
前で
守る



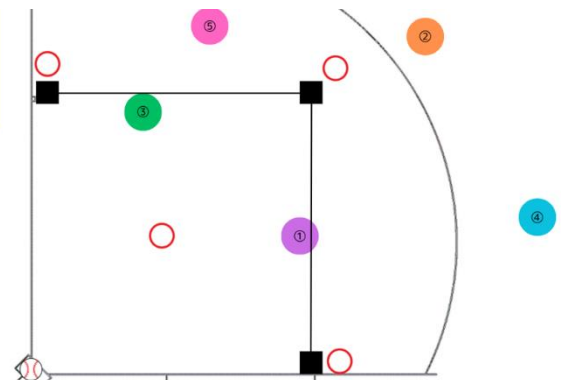
後ろで
守る



内野を
大事に



外野を
大事に



児童が考えた作戦

ゴロフライ
大作戦

田浦正巳先生

