

主体的・対話的で深い学びを促す ベースボール型授業実践

玉村町立南小学校
田浦 正巳

ベースボール型種目について

体育科の運動領域「ボール運動系」の内容の一つ。「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」で構成される。

○ベースボール型の特性

攻撃と守備が明確に分かれ、交互にプレーする。

攻撃と守備の役割はプレイヤーが選ぶのではなく、ルールによって強制的に交代する。

バットや足などでボールを打つ(蹴る)ことで攻撃が始まる。

守備側はボールを捕球、送球し、アウトを狙う。

攻撃側は進塁することで得点チャンスを得る。

なぜベースボール型種目の実践を行ったのか

ボール運動の学習指導では、**ルールや学習の場を工夫**したり、**ボールを持たないときの動き**を身に付けてゲームをしたりすることが学習の中心。

得意な子も苦手な子も
活躍できるルール作り
が大変・・・

役割によって動きが
変わるから技能の差
を埋めやすいので
は？

ゴール型
ネット型

ベースボール型

作戦や次の動きをイン
プレー中に判断できる
ようにしなきゃ・・・

打者ごとにプレー
が途切れるから落
ち着いて考えたり
判断したりできる
のでは？



単元の概要

- ・ 学年： 5 年生
- ・ 児童数： 2 3 名(5 年 1 組)
- ・ 単元名： ティーボール
- ・ 時間数： 全 8 時間(本時第 7 時)
- ・ 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。

※単元を通して「canva」のスライド機能やホワイトボード機能を利用。

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
					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 ントの確認、練習	守備の作戦について 学んだから、自分の チームの特徴、相手 打者の特徴を意識し た作戦を考えたい！		守備位置の 理解、選 択、作戦会 議	自分のチー ムの特徴を 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	守備を意 識したゲー ム	自分のチー ムの特徴を 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、ふりま							



学年別の
「目標」
「評価基準」
「単元計画」
「活動内容」
などが載って
います。

足を
前に踏
出して
ボールを
投げましょ
う。

膝を曲げて腰を低く
しましょう。

ゴロの捕り フライの捕り

- やり方
- ① 2人1組になり、1人がボールを投げ、
 - ② 2人の間隔は、5m位。
(能力に合わせて自分たちで設定すると)
 - ③ 最初は、下手投げから山なりのボール
 - ④ 慣れてきたら、上手投げから山なりの
 - ⑤ その後、ワンバウンドや、ゴロ、フラ
 - ⑥ 一定の時間内(30秒)に何回キャッ
する。
 - ⑦ ボールが落ちたら数えない。キャッチ
数える。

ロー&キャ

投げたり

イーボー

1組にな

5m以上

指導用教材

みんなが輝く
やさしい
ベースボール型授業

指導方法が
よくわかる
DVD付き

みんなが輝く

「捕る」「投げる」「打つ」「走る」を通じて
多様な動きを体験できます。
ゲームを楽しみながら
「考える力」「解決する力」「協調性」を養えます。

岡出
小澤
白旗
鈴木
塚本
監修

ンゲーム(4名)

ボールを捕ったり、ねらった相手に正確に
る。

ボール(軍手ボール、穴あきボールでも
ビブス

ホームランライン(壁)

C: 外野手

: 内野手

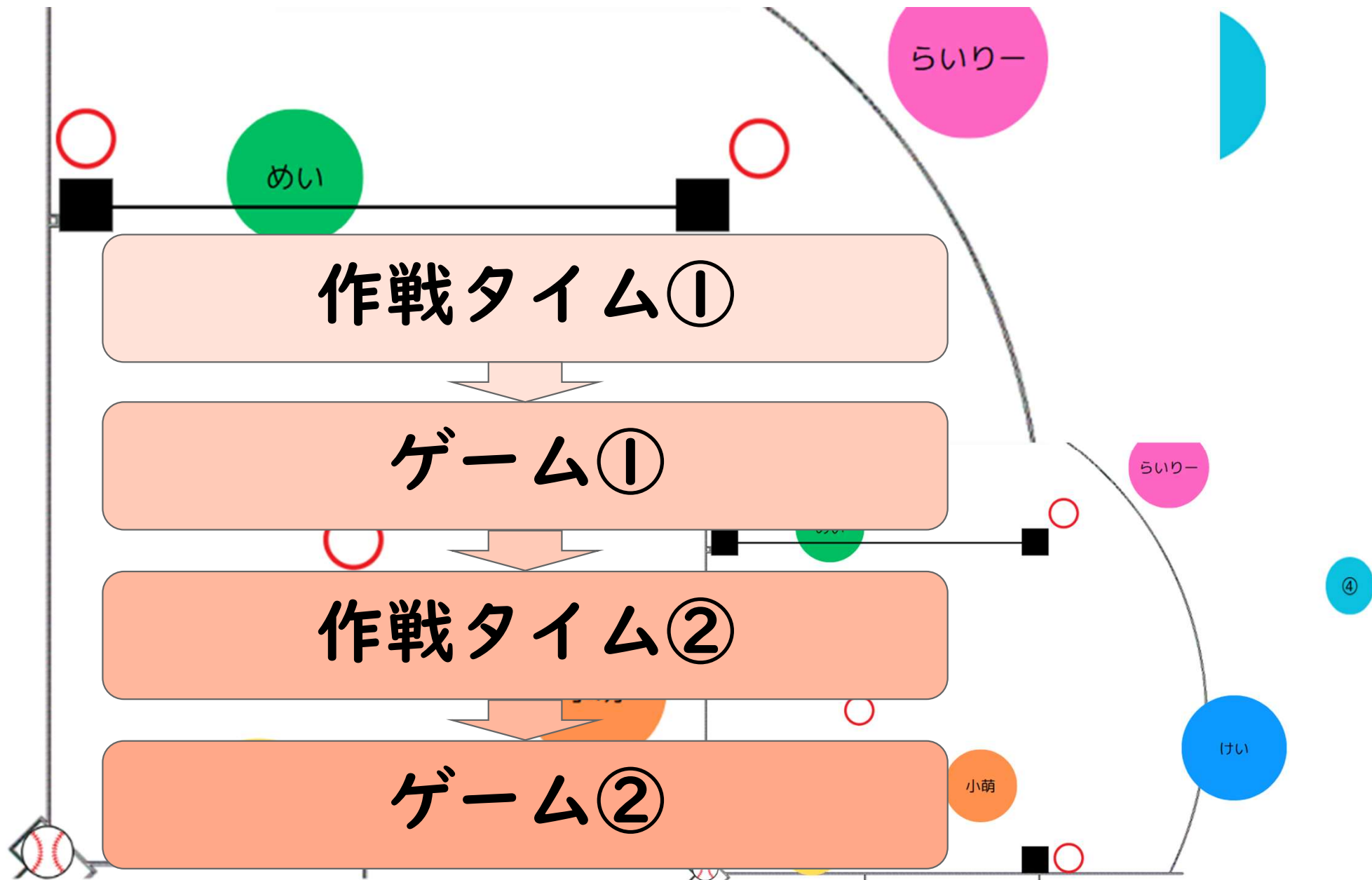
D: 次打者 兼ボールキーパー

兼ボールキーパー」「内野手」「外野

(校庭)あるいは壁(体育館)までの
内野手までの距離は10m、打者から
18m)とする。

るいは壁に向かって思い切り打つ。
られるか、止められると1点、
か、止められると2点、

「みんなが輝くやさしい
ベースボール授業」で検索!



ゲームルール(学習の様子を見て適宜変更)

攻撃

- ・ 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。
(全員活躍)
- ・ 打者は1塁へ走る。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。(全員活躍)
- ・ 打った後、バットを所定の位置におければ1点獲得(安全)
- ・ 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
(集中力、効率)

守備

- ・ 捕球したらどこかの塁(アウトゾーン)にボールを届ける。ランナーが進塁する塁に先にボールを届け、全員で「アウト」とコール。(協力)
- ・ フライをノーバウンドで捕球できればその時点で打者はアウト。(技能)
- ・ 捕球は素手、もしくはテニピン用のラケットを使用できる。(全員活躍)

他

- ・ 同時などでセルフジャッジが難しい場合は守備側を優先する。解決が難しい場合は相手に譲ることができたチームにスポーツマンシップポイント1点とする。(協力、効率)

全体の約束

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 ナイスバッティング！

走った人に ナイスラン！

捕った人に ナイスキャッチ！

子どもの変容

主体的に課題に向き合い、
必要感のある対話が生まれた

ただプレーするだけでなく、「どうしたら勝てるか」を考えられるようになった

仲間と話し合い、協力する姿勢が自然と生まれた

全体を見て動こうとする児童が増えた

成果と課題

成果

- ・自分のプレーだけでなく仲間や相手のプレーを意識して、主体的に授業に臨めるようになった。
- ・様々な戦略、役割を考えることで、得意な子も苦手な子も自分の役割と向き合って楽しむことができた。

課題

- ・作戦を話し合う時間とゲームの時間の確保
 - 話し合う視点を明確化させて活動時間を確保したい。
- ・安全管理への配慮の徹底
 - 基礎技能の定着、ルールの共有、工夫

今後の展望

より戦術的理解を深めるために、今回の自分の動きや仲間の動きの戦術について、ネット型、ゴール型種目でも活用する。

ICTを使った話し合い、振り返りを充実させるために、活動中の画像や動画を見童同士で撮影し、活用させる。

まとめ

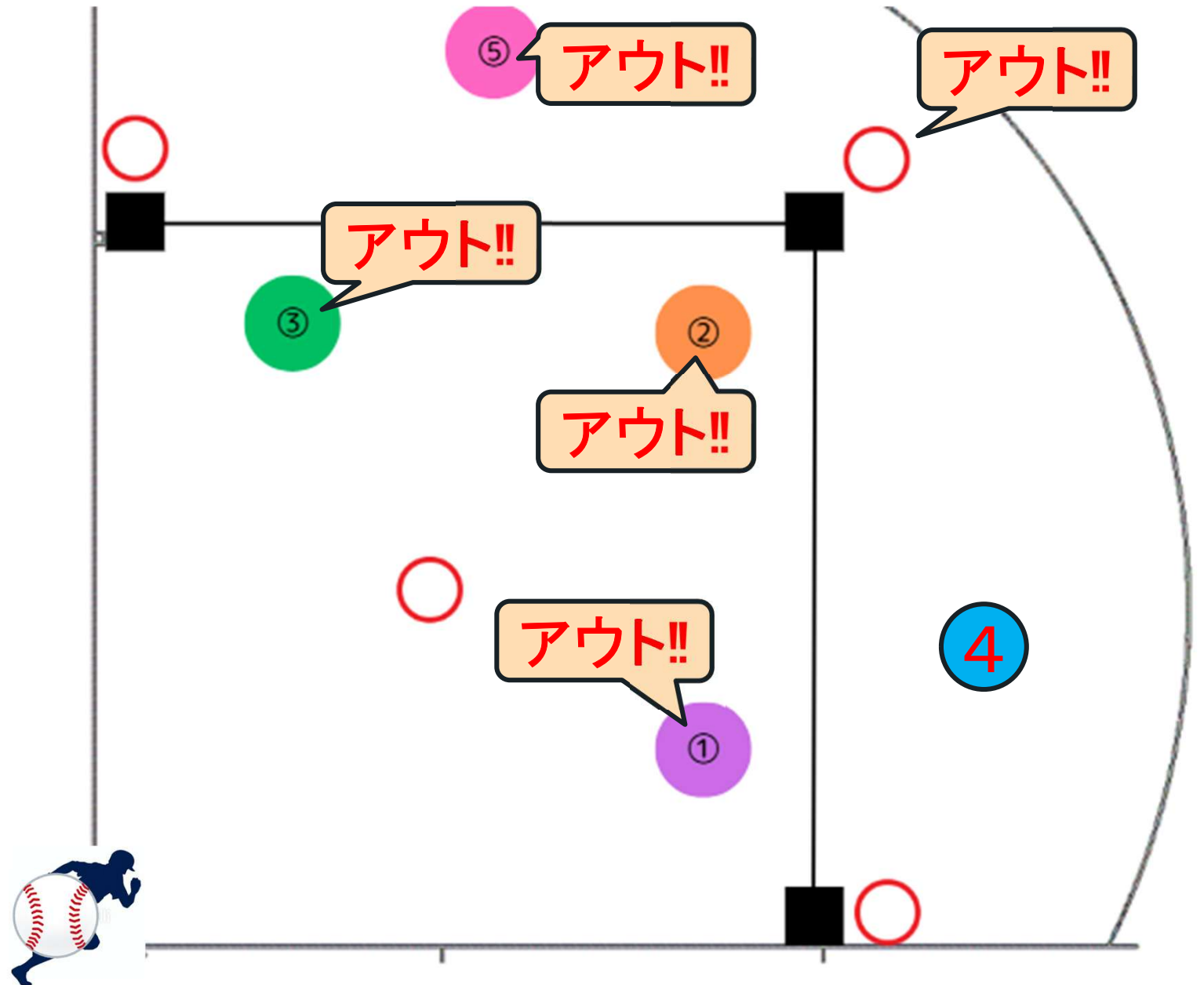
ベースボール型種目は、自分たちのアイデアをゲームの中で形にしやすい。そしてその主体性が仲間意識、次への意欲につながり、子どもが主体となって授業を進めていくことができる。

お待たせしました、
さあ、体を動かしましょう！



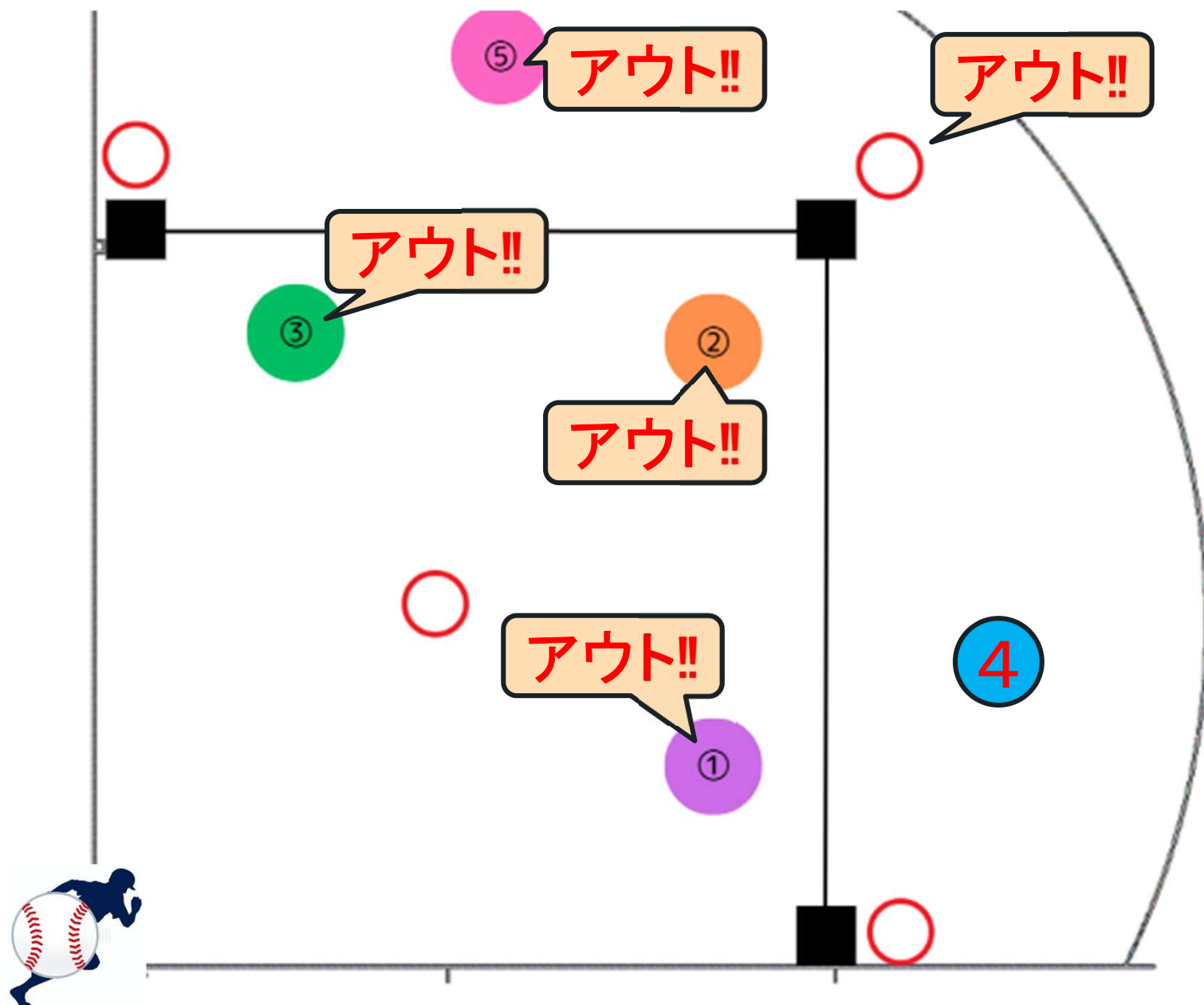
ルールの確認

1点



ルールの確認

0点



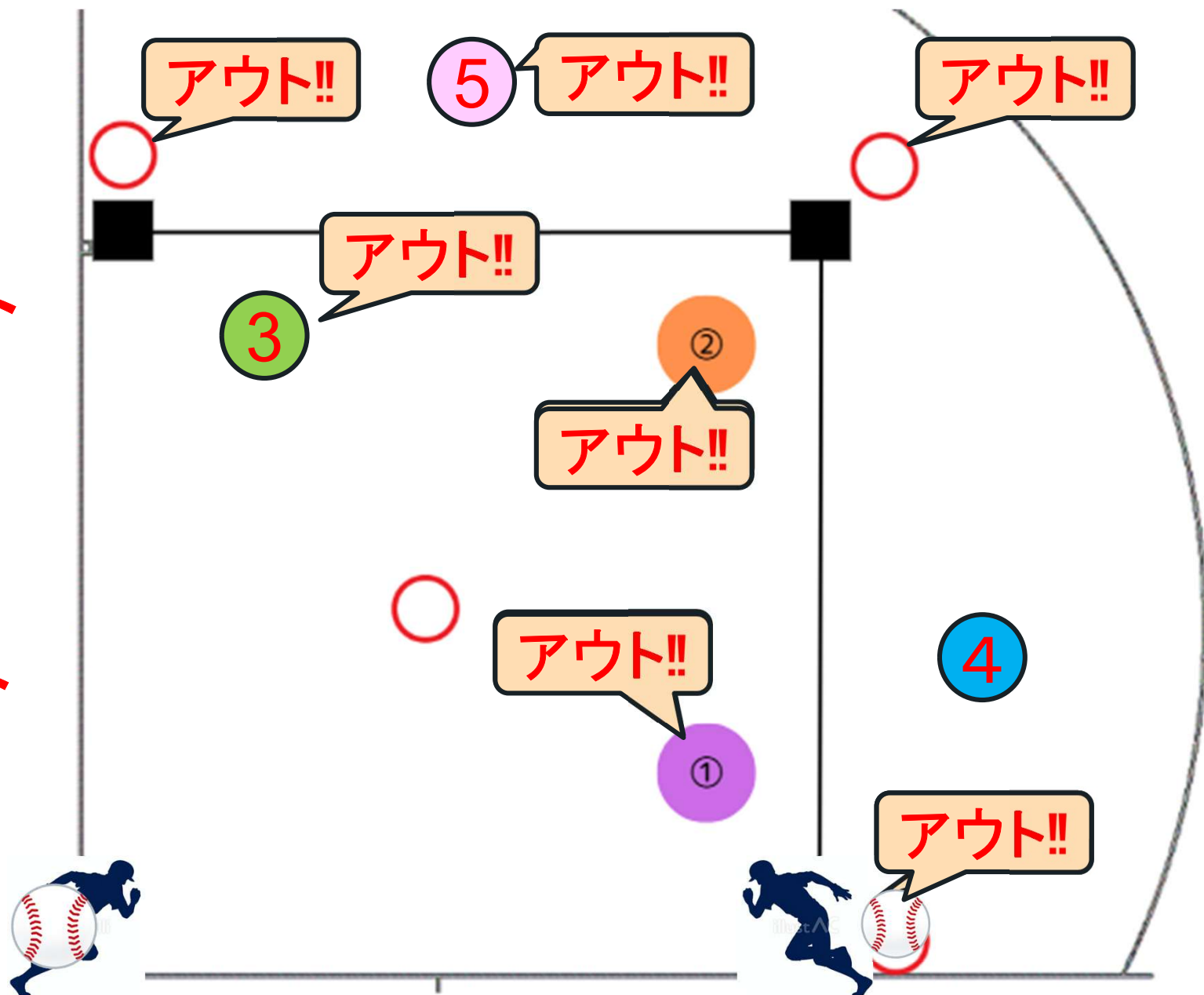
ルールの確認

2 塁でアウト

1 点

3 塁でアウト

2 点



ゲームルール(学習の様子を見て適宜変更)

攻撃

- ・ 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。
(全員活躍)
- ・ 打者は1塁へ走る。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。(全員活躍)
- ・ 打った後、バットを所定の位置におければ1点獲得(安全)
- ・ 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
(集中力、効率)

守備

- ・ 捕球したらどこかの塁(アウトゾーン)にボールを届ける。ランナーが進塁する塁に先にボールを届け、全員で「アウト」とコール。(協力)
- ・ フライをノーバウンドで捕球できればその時点で打者はアウト。(技能)
- ・ 捕球は素手、もしくはテニピン用のラケットを使用できる。(全員活躍)

他

- ・ 同時などでセルフジャッジが難しい場合は守備側を優先する。解決が難しい場合は相手に譲ることができたチームにスポーツマンシップポイント1点とする。(協力、効率)