

1 単元名 ボール運動 (ベースボール型)

2 単元の目標

- (1) 攻撃側と守備側がボールを投げたり捕ったりすることによって、簡易化されたゲームを行うことができるようにする。(知識及び技能)
- (2) ルールを工夫したり、自己やチームの特性に応じた作戦を立てたりするとともに、自己や仲間の考えたことを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)
- (3) 運動に積極的に取り組み、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができる。(学びに向かう力、人間性等)

3 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
① ゲームの行い方について、分かったことを言ったり書き出したりしている。 ② 得点が入るように円と円の間を全力で走りきることができる。 ③ 自分のねらったところに向かって投げたり、捕球したりすることができる。	① 誰もが楽しくゲームに参加できるように、プレイヤーの人数やコート of 広さ、プレイの制限、得点の仕方などの規則を工夫している。 ② チームの特徴に応じた作戦を立て、自分の役割を確認している。 ③ 課題解決のために、自分や友達が行った動き方の工夫を、動作や言葉、絵や図、ICTを用いて記録した動画などを使って友達に伝えている。	① ゲームや練習の際に、使用する用具などを片付けたり場の整備をしたりするとともに、用具の安全に気を配っている。 ② 簡易化されたゲームや練習に積極的に取り組み、ゲームや練習の中で、お互いの動きを見合ったり、話し合ったりする際に、仲間の考えや取組を認めようとしている。

4 単元について

(1) 教材観

ボール運動は、ルールや作戦を工夫して、チームの攻防によって勝敗を競うことで楽しさや喜びを味わうことができる運動である。その中でベースボール型は、攻撃と守備を交替し合い一定の回数で得点を競い合うゲームであり、攻める側や守る側の作戦が実行しやすいため、自らの得意な技能をそれぞれの場面で発揮することができる特性がある。また、攻守の切り替えの際に作戦タイム等の時間を設定しやすく、他の運動領域よりもチーム内で友だちと助け合ったり、役割分担を果たしたりする態度面の学習が行いやすい。しかし、ベースボール型のゲームには、「技能を発揮する機会が偏る」、「ゲームの進行に時間を要する」、「一人一人の運動量が偏る」こと等に課題がある。そこで本単元では、誰もがたくさん投げることができ、投げる運動に終始取り組み続けられる「投げる」ことに特化したゲームで行う。昔遊びの「ろくむし」を題材とした教材を開発することで、投げる運動に対する意欲を高め、苦手な児童でも楽しく取り組めるものになると考える。ベースボール型の技能の特徴である「打つ」に関しては、あらかじめ第6学年の教育課程に位置付けており、2年間を通じたカリキュラムを編成し、本単元の学びを計画した。

(2) 児童の実態

5学年の児童は、体を動かすことが好きな児童が多く、体育の授業に対しても意欲的である。しかし、運動ができる児童とできない児童の差があるという点で課題がある。ボールを投げる運動に関しては、「上手く投げられない」や「投げ方がよくわからない」などといったマイナスのイメージをもつ児童が少なくない。本学級の児童は、休み時間にサッカーなどで遊ぶ児童が多く、投げる運動で遊ぶ児童がほとんどいない。投げる運動のおもしろさを味わうためには、難しいと感じている部分や苦手だと感じている部分を取り除く必要がある。

(3) 指導観

本単元の指導にあたっては、「ボールをどんどん投げて、ゲームを進めよう」「ボールを正確に投げて、ゲームの中でいかしてみよう」「ボールをとことん投げて、ゲームを楽しもう」の三つの流れで進めていく。まず、練習やゲームの中で自分の投げ方の課題を見つけていく。次に、見つけた課題を練習やゲームで修正しながら、よりよい投げ方へと進化させていく。そして、児童それぞれが高めた技能をゲームにいかしながら、全員がゲームの中で投げる運動にたくさん取り組めるようにしていく。また、投動作トレーニング等の技能習得場面と昔遊びの「ろくむし」を題材としたボールゲームを行う場面とが深く関連しながら進められる学習を展開することで、児童が単元を通して、投げる運動に意欲的に取り組めるようにしていきたい。そして、児童が投げる運動に夢中になって取り組む楽しさに触れ、日常的に投げる運動に親しんでいけるようにしたい。

5 指導と評価の計画（7時間扱い）

時	1	2	3	4	5（本時）	6	7		
学 習 の 流 れ	0	オリエンテーション							
	10	<ul style="list-style-type: none"> ・試しの運動 ・学習の進め方の確認 ・チーム編成 役割分担 ・学習カードの使い方 ・投動作トレーニング（以下投トレ）の場 投ゲームについて 	<p>○健康観察 ○本時のねらいと内容の確認 ○準備運動</p> <p>ボールをどんどん投げて、ゲームを進めよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○投トレの場で練習 <ul style="list-style-type: none"> ・投動作①②③④ ○投的ゲーム ○投ゲーム <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム① ・話合い ・ゲーム② 		<p>ボールを正確に投げて、ゲームの中でいかしてみよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○投トレの場で練習 <ul style="list-style-type: none"> ・投動作①②③④ ○投的ゲーム ○投ゲーム <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム①② 		<p>ボールをとことん投げて、ゲームを楽しもう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○投トレの場で練習 <ul style="list-style-type: none"> ・投動作①②③④ ○投的ゲーム ○投ゲーム <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム① ・作戦タイム ・ゲーム② 		
	20								
	30								
	40	○整理運動 ○学習のまとめと本時の振り返り ○次時の確認 ○健康観察							
45									
評 価 の 重 点	知		① 観察・カード		② 観察・ビデオ映像	③ 観察・カード			
	思				① カード		② 観察・カード	③ 観察・カード	
	態			① 観察				② ビデオ映像	

6 本時の展開（5 / 7 時間）

(1) 本時の目標

- 自分のねらったところに向かって投げたり、捕球したりすることができる。

(知識及び技能)

(2) 準備・資料

学習カード、ボール、ゼッケン、カラーコーン、掲示物、デジタルカメラ

(3) 展 開

時間	学習内容・学習活動	○教師指導・支援 ◆評価規準と方法
導入 5分	1 整列、あいさつをする。 2 準備運動をする。 3 ランニングをする。 4 本時のねらいを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> ③ 「投げる」動き、「捕る」動きを バッチリにするには、どのよう にすればよいだろうか。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・授業の開始を活気づけるために、素早く集合し、元気なあいさつをする。 ・体力の向上につなげるために、授業のはじめにランニングを行う。 ・児童の心身の状態を把握するために、健康観察を行う。 ・児童が本時のねらいに迫ることができるように、「バッチリ」について全体でよく確認する。
展 開 35分	5 投動作トレーニングの場で練習する。 <ul style="list-style-type: none"> ・ステップ脚を前に出す場 ・ひねって引いて投げる場 ・体重移動をつかむ場 ・腕をムチみたいに振る場 6 投的ゲームをする。 7 投ゲームをする。 <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム① ・話合い ・ゲーム② 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の技能の状況を把握できるように、チームでアドバイスする際のポイントを確認する。 ○児童の練習がスムーズに進むように、投動作のポイントを再確認しながら助言していく。 ・実際のゲームでいかすために、投動作のポイントを意識して行うように声掛けする。 ・児童が意欲をもって活動できるように、投ゲームと投動作トレーニングの双方向で自分の投げ方について考えながら学習を行えるようにする。 ・前時までのゲームよりもレベルアップし、ゲームがより楽しいと実感できるように、よいプレイを称賛し声掛けしていく。 ○思うようにプレイができていない児童に対しては、どうすればよいか分かるようにポイントを絞ってよく説明する。 ・児童がまとめを通して、自分ができるようになったことを認識できるように、児童の発表を取り上げながら、全体で確認していく。
ま と め 5分	8 本時のまとめをする。 <ul style="list-style-type: none"> ・投げるところをよく見る。 ・フォームを意識して投げる。 ・しっかり腕を振る。 ・あらかじめ構えて捕る。 ・向かってくるボールをよく見る。 9 整理運動をする。 10 学習を振り返る。 <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの記入 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> ◆ 自分のねらったところに向かって投げたり、捕球したりすることができたか。 (知識・技能③) 【観察、カード】 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・仲間意識を高めながらクールダウンするために、チームごとに整理運動をする。 ・次時の学習につなげるために、本時の学習の振り返りをする。 ・記入の際は、学習の中で分かったことなど具体的に書けるように助言する。 ・次時の活動意欲を高めることができるように、次時の予告をする。