

1 単元名 ティーボール（ゲーム）

2 単元の目標

- (1) ティーボールの行い方を知るとともに、ボール操作と得点をとったり防いだりする動きによって易しいゲームができるようにする。（知識及び技能）
- (2) 自己の能力に適した課題を見付け、課題を解決するための活動を工夫するとともに、考えたことを友達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) 運動に進んで取り組もうとし、規則を守り誰とでも仲よく運動をしようとしていたり、友達の考えを認めたり、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）

3 単元について

(1) 教材観

ゲームは、規則を工夫したり、集団対集団で友達と力を合わせて競い合ったりする楽しさや喜びに触れることのできる運動領域である。自己の課題を見付け、解決のために活動を工夫することによって、児童が主体的に学び、技能を向上させることができる。また、練習やゲームを通して、仲間と協力して得られる達成感や課題を解決した成就感などの喜びを味わうことができる。

(2) 児童の実態

第4学年の児童は、体育が好きな児童が多く、授業に対しても意欲的である。しかし、「体育では、どうしたら運動がうまくできるか考えながら勉強しています」と「体育で運動するとき、自分のめあてをもって勉強します」という質問に「はい」と回答した児童はどちらも**人であった。これらのことから、児童は与えられた課題を行うだけで、自分の課題をもって活動したり、考えたり、新たな課題を設定することができていないことが分かった。児童が主体的に学び、運動の楽しさや喜びを味わえるような体育科学習指導が必要であると考えた。

体育に関する調査(令和4年*月*日実施、第4学年*組**人)

体育では、どうしたら運動がうまくできるか考えながら勉強しています。	**人
体育で運動するとき、自分のめあてをもって勉強します。	**人

(3) 指導観

本単元では、主体的に学び、運動の楽しさや喜びを味わわせるために、自己決定の場の工夫とサクセスカードを活用した活動を展開する。自己決定の場の工夫では、児童が取り組みやすいように工夫されたバットやボールを選んだり、より易しい規則などを選んだりできるようにする。サクセスカードは、打ち方や捕り方、守り方や走り方などの技能のポイントを記したカードと、「得点2倍」などの作戦を記したカードを用意しておく。攻撃や守備の際に、自分やチームに必要なサクセスカードを選択することで、解決したい技能のポイントを意識したり、チームで作戦を考えたりしながら、活動できるようにする。また、技能のサクセスカードは、個人の技能差に対応できるように様々な難易度を用意する。このように、自己決定の場の工夫と、サクセスカードの活用をすることで、児童が自分の課題を見付け、解決方法を考え、選択、解決し、新たな課題を設定する学習をすることで主体的な学びができるようにしたい。さらに、他の児童との技能差に関係なく、安心して学習に取り組むことができ、運動の楽しさや喜びを味わうことができるようにしたい。

4 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ティーボールの行い方について、言ったり書いたりしている。	①課題を解決するための、規則や解決方法を選んでいる。	①ゲームに進んで取り組もうとしている。
②ボールを正確に打ったり、ベースに向かって走ったりすることができる。	②友達のボールの正面に移動するなどの動きのよさを、動作や言葉、絵図を使って、友達に伝えている。	②常に規則を守り、誰とでも仲良くしようしたり、友達の考えを認め、受け入れようとしていたりしている。
③ボールの飛球方向に移動して、投げたり、捕ったりすることができる。	③得点をとったり防いだりする動きの工夫を友達に伝えている。	③場や用具の安全を確かめ、用具などの準備や片付けを率先して友達としている。

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	ティーボール の学習の進め方 やドリルゲーム について知ろ う。 ○オリエンテーショ ン ・ティーボール について ・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 ・ドリルゲーム について	○健康観察 ○本時のねらいと内容の確認 ○準備運動 ○ドリルゲーム						
	10		自分の課題を 解決するた めに、ルールやサ クセスカードを 選んでゲームを しよう。 ○ドリルゲーム	どのようにつ なげば、アウト を早くとること ができるだろ う？ ○つなぎの達人 ・話合い ・ゲーム	アドバンスベ ースボールのル ールを覚えて、 ゲームをしよ う。 ○つなぎの達人 ・ゲーム	大量得点で勝 利を目指そう！ ○つなぎの達人 ・ゲーム	鉄壁の守り！ 得点は許さな い！ ○つなぎの達人 ・ゲーム	ティーボール 大会を楽しも う！ ○アドバンスベ ースボール大会	
	20		○つなぎの達人 ・サクセスカー ドの使い方の 確認	○アドバンスベ ースボール ・ルール確認 ・ゲーム	○アドバンスベ ースボール ・ゲーム	○アドバンスベ ースボール ・ゲーム	○アドバンスベ ースボール ・ゲーム		
	30		・ルール確認 ・ゲーム						
	40		○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 カード				② 観察・カード	③ 観察・カード		
	思		① カード	② 観察・カード	③ 観察・カード				
	態	③ 観察	① 観察					② 観察・カード	

6 本時の展開（5 / 7 時間）

(1) 本時の目標

- ボールを正確に打ったり、ベースに向かって走ったりすることができるようになる。
(知識及び技能)

(2) 準備・資料

ボール、バット、ビブス、カラーコーン、掲示資料、サクセスカード、学習カード

(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 準備・整列・あいさつをする。 2 本時のねらいを知る。 大量得点で勝利を目指そう	○元気にあいさつをする。 ○児童の表情などから健康状態を把握する。 ○バットは4種類を用意し、自分の課題に応じて選ぶように助言する。 ○キャッチのルールを自分の課題に応じて選ぶように助言する。 ・白帽子はボールを「キャッチでアウト」 ・赤帽子はボールを「触ったらアウト」 ○前時までに学習したことを意識して、活動するように助言する。 ○児童が意欲をもって活動できるように、よいプレイを称賛する。
展 開 35分	3 ドリルゲームを行う。 ・キャッチボールマスター ・バッティングゲーム 4 つなぎの達人 5 アドバンスベースボールを行う。 ・課題を解決するためのサクセスカードを選ぶ。 ・話合い ・ゲーム	○すばやくアウトをとるための動きを考えるように助言する。 ○ボールがうまくつながらないチームには、捕球者以外の守備者が並んでボールをつなぐように助言する。 ○自分やチームの課題解決に必要なカードを選ぶように助言する。 ○自分やチームの課題を考えられない児童やチームに対しては、前時までの学習の振り返り、課題に応じたサクセスカードを選ぶように助言する。 ○各自が選んだサクセスカードを、チームボードに掲示し、全員の課題を確認できるようにする。 ○選んだカードのポイントについて友達の動きを観察し、アドバイスできるようにする。 ○捕球者以外はアウトを取るために、アウトサークルでボールを待つように助言する。 ○作戦カードを使うタイミングを考えて、得点をとることができるように話合いをさせる。 ◆ ボールを正確に打ったり、ベースに向かって走ったりすることができる。(知識・技能) 【観察・学習カード】
ま と め 5分	6 本時のまとめをする。 ・自分やチームの課題に対する振り返りを行い、学習カードに記入する。	○記入の際は、どのような課題を見付け、どのように解決したかを具体的に書けるように助言する。 ○本時の振り返りをもとに、次時の課題を考えさせ、次時の授業に意欲をもたせる。 ○次時もアドバンスベースボールを行い、守備について学習することを伝える。