

第3学年 体育科 学習構想案

日時 令和3年2月7日(月) 第5校時

場所 荒尾市立中央小学校運動場

指導者 教諭 荒木 康志

1 単元構想

単元名	打って走って ラケットベースボール		
単元の目標	(1)打つ、捕る、投げるなどの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。 (2)規則を工夫したり、簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友だちに伝えることができるようにする。 (3)規則を守り仲良く運動したり、勝敗を受け入れたり、友だちの考えを認めたり、場や用具の安全に気をつけたりすることができるようにする。		
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止まったボールをフェアグラウンド内に打つことができる。 ②打球方向に移動して捕球し、送球することができる。 ③状況に応じたバッティングや走塁、捕球や送球をすることができる。	①ゲームの行い方を理解している。 ②規則を話し合ったり、工夫したりしている。 ③自分のチームに合った作戦を考えている。	①進んで練習やゲームに取り組もうとしている。 ②ルールやマナーを守り、審判の判定に従いながらゲームを楽しもうとしている。 ③場や用具の安全を確かめている。
単元終了時の児童の姿（単元のゴールの姿・期待される姿）			
ベースボール型ゲームの特性を理解し、打つ、捕る、投げる動きを楽しみ、互いのプレーを認め合いながら積極的に運動に取り組もうとする児童。			
単元を通した学習課題（単元の中心的な学習課題）		本単元で働かせる見方・考え方	
得点をとったり、防いだりするには、どこに打ったり、どこで守ったりするといいか考えよう。		ボールを打つとき、守るときの動きを「する」、仲間の動きを「見る」、仲間と声を掛け合ったり、応援したりして「支える」ゲームの行い方や攻守のポイントを「知る」といった運動の多様な関わり方でベースボール型ゲームの喜びや楽しさを味わうこと。	
指導計画と評価計画（6時間取扱い 本時5／6）			
過程	時間	学習活動	評価の観点等 ★は記録に残す評価の場面で「具体的評価規準」
一	1	○オリエンテーション ・学習内容の確認・場作りの確認をする。 ・トレーニング内容の確認をする。 ・準備や安全の決まりについて確認をする。	★【態①②③】（観察・ワークシート） ・場やルールを理解し、投げる動きを身につけて活動することができる。
	2	○いろいろな練習方法で動きを身につける。 ・キャッチボール、ボール投げ、ボール集め ・簡単なゲーム	【思①】（観察・ワークシート） ・打つ、捕る、投げるなどの動きを身につけ、ゲームを行うことができる。
	3	○練習したことを生かし、ゲームを行う。 ・キャッチボール、バッティング、ベースランニング	★【知①②】（観察・ワークシート） ・ゲームを行いながら、打つ、捕る、投げるなどの動きを身につけ、規則を理解しながら、楽しむことができる。
二	4	○自分たちのチームに合った作戦を考え、ゲームに取り入れる。 ・リーグ戦を行い、考えた作戦に挑戦しながらチームで協力して勝敗を競う。	【知③】（観察・ワークシート） ・身につけた動きをもとに、より楽しむための工夫や作戦を考える。
	5 【本時】	○工夫したルール、作戦でリーグ戦を行う。 ・チームが勝つための工夫や作戦は何か考えながらゲームを行う。	★【思②③】（観察・ワークシート） ・より楽しむための規則の工夫やチームにふさわしい作戦などを生かして楽しくゲームをすることができる。
	6	○総当たりのリーグ戦を行い、単元を振り返る。 ・チームの工夫や作戦を全体で共有する。 ・頑張っていた仲間を認め合う。	★【知③】（観察・ワークシート） ・作戦を生かし、協力しながら勝利を目指すことができる。

2 単元における系統及び児童の実態

学習指導要領における該当箇所(内容, 指導事項等)				
小学校学習指導要領第3学年及び第4学年 [知識及び技能]ベースボール型ゲームでは、蹴る、打つ、捕る、投げるなどの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、易しいゲームをすること。 [思考力・表現力・判断力等]規則を工夫したり、ゲームの形に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友だちに伝えること。 [学びに向かう力、人間性等]運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動したり、勝敗を受け入れたり、友だちの考えを認めたり、場や用具の安全に気をつけたりすること。				
教材・題材の価値				
規則を工夫したり作戦を選んだり、集団対集団で友だち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ができる運動である。				
本単元における系統				
【第1学年及び2学年】 ゲーム (ア)ボールゲーム (イ)鬼遊び	【第3学年及び4学年】 ゲーム (ア)ゴール型ゲーム 「ハンドボール」「タグラグビー」 (イ)ネット型ゲーム 「ソフトバレーボール」	【第5学年及び第6学年】 ボール運動 (ア)ゴール型 「バスケットボール」 (イ)ネット型 「プレルボール」 (ウ)ベースボール型 「ソフトボール」	【第3学年及び第4学年】 (ウ)ベースボール型ゲーム 「ラケットベースボール」	
児童の実態(単元の目標につながる学びの実態) 調査対象: 30人(男子16人、女子14人)				
■本単元を学習するにあたって身に付けておくべき基礎・資質の定着状況 (人)				
調査内容	十分 (8割以上)	概ね (6割～8割程度)	その他 (6割未満)	
ボールを打ったり、捕ったりすることができる	8	16	6	
友だちと声を掛け合いながら、活動ができる	12	14	4	
友だちの良いところを認めたり、励まし合ったりできる	5	19	6	
■本単元の学習に関する意識の状況 (人)				
調査内容	とても	まあまあ	あまり	ほとんど
進んでベースボール型ゲームの学習に取り組んでいますか?	19	9	2	0
友達の良い動きを褒めたり、アドバイスを伝えたりしていますか?	8	13	8	1
同じチームの人と協力して学習に取り組んでいますか?	16	11	3	0
■考察 今回の調査から、多くの児童がボールを打ったり、捕ったりする運動になっていないことが分かった。ベースボール型の運動は、経験の有無による技能の差が大きい。従って単元の前半では、キャッチボールを中心にボールに慣れさせる運動を多く設定し、ボール操作における自信・技能向上を図っていく。 学級全体として、今単元に意欲的に取り組んでいる児童が多いことも分かった。しかしながら、チームでの対決で勝敗を競うというゲームの特性上、勝ち負けに執着しすぎる場面が考えられる。ルールや規則の簡素化と徹底に留意しながら、児童一人一人の成長や頑張りを認め合う授業を積み重ねていく必要がある。				

3 指導に当たっての留意点(「校内研修の取組の視点」等から指導上の留意点等について明記)

<学校教育目標より>

学校教育目標: 「あいさつ、そうじ、発表 そして笑顔 一人ひとりを大切に作る強くやさしい 中央っ子の育成」

○授業やゲームの始めと終わりの爽やかな挨拶。自発的に授業の場づくりや片付けに取り組む姿勢。仲間と共に高め合う集団づくりに向け、思考したことを伝え合う姿勢。一人一人が楽しみながら、最後まで諦めずに粘り強く取り組む姿勢を児童が体現できる授業づくりに取り組む。

<校内研修 仮説1より>

- 実態調査からボールを打つ、投げる運動に課題があると判明したので、単元前半ではボールに慣らす・扱う時間を多く設ける。
- 各チームに運動が得意な児童、不得意な児童等様々なレベルの児童を集め、互いに教えあったり、学び合ったりできるようチーム編成を行う。
- 単元の終末にリーグ戦を設定することで、目的を持って意欲的に学習に参加できるようにする。

<校内研修 仮説2より>

○本単元の学習を通して、ボール遊びや仲間と共に運動する楽しさに気付き、休み時間に自ら体を動かす児童を育てる。

<その他>

○目の前の勝利よりも、仲間と協働しながら笑顔でラケットベースボールに取り組むことに重きを置く授業づくりに取り組む。

4 本時の学習

(1) 目標

より楽しむための規則の工夫やチームにふさわしい作戦などを生かして楽しくゲームをすることができる。
(思考・判断・表現力)

(2) 展開

過程	時間	学習活動 (◇予想される児童の発言)	指導上の留意事項 (学習活動の目的・意図, 内容, 方法等)
導入	10分	<p>1 めあてをつかむ。</p> <p>① 準備運動をする。 ◇ 元気な声で体操しよう。</p> <p>② サーキットトレーニング (キャッチボール、ベースランニング)</p> <p>③ 本時の学習の流れを確認する。</p>	<p>○体育リーダーを中心に、本単位につながる準備運動を行う。</p> <p>○投げる動きや走る動きを確認する。</p>
		<p>【めあて】チームで作戦を立て、みんなで協力しながらゲームを楽しもう。</p>	
展開	30分	<p>2 課題解決に向けて活動する。</p> <p>① 全体で複数の作戦を確認する。</p> <p>② チーム毎に分かれ、自チームに適した作戦を選択し、練習する。 ◇自分たちはバックアップ作戦がいいと思う。 ◇捕る人以外はアウトゾーンに集まるといい。 ◇ボールを捕る人は、声を出すと他の人が動きやすくなるね。</p> <p>③ 選んだ作戦を意識しながら、他チームと試合をする。</p> <p>④実践で得た反省等を話し合う。</p> <p>【期待される学びの姿】 守備面では、味方が声を出して、ボールを捕ることやボールに直接関わらない場合も考えて動く必要があること、人のいないところに打つこと、攻撃面では、人のいないところやアウトゾーンから離れたところに打つと点を取りやすいことなどに気付いている。</p> <p>⑤ 反省を踏まえてゲームを行う。</p>	<p>○動き方を全体で確認する。</p> <p>○複数の戦術を提示することで、児童が自チームの実態に応じた作戦を選択できるようにする。</p> <p>○チーム毎に分かれて、色々な方法を試したり、仲間と修正したりしながら、攻撃の仕方を確認する。</p> <p>【具体の評価規準】 思考・判断・表現 ・より楽しむための規則の工夫やチームにふさわしい作戦などを生かして楽しくゲームをすることができる。 (方法：観察・ワークシート)</p> <p>【到達していない児童への手立て】</p> <p>○チームでの反省の際に、どこに打てば点が入ったかを助言しながら考えさせる。</p> <p>○バットをきちんと置く、応援席から出ないといったことで得点が入るようにすることで点を取る喜びを味あわせる。</p> <p>○反省したことを活かして、ゲームをさせる。</p>
		<p>【まとめ】チームの作戦をみんなで意識することで、点を取りやすくなったり防ぎやすくなったりする。</p>	
終末	5分	<p>3 振り返りをする。</p> <p>① 今日の学習を振り返る。 ◇仲間と協力して点を防ぐことができました。</p> <p>◇Aさんの打ち方をまねしたら、遠くまでボールを飛ばすことができました。</p>	<p>○学習カードをもとに振り返りを行う。</p> <p>○自分自身の気付きや成長、チームメイトの頑張っていたことや成長をまとめる。</p> <p>○友達が一生懸命頑張っていたことや友達のおかげで自分が成長できたことなどを伝える。</p>

【ICT活用計画】

電子黒板による場の設定や練習方法、技のポイントなどの提示

- ・狙った方向にボールを飛ばすためのポイントを、映像を見せながら説明する。

【見方・考え方を働かせて、終末や次時以降の学習に生かす計画】

味方・考え方を働かせ、単元の終末で次の単元に取り組んだり、次時以降の学習に生かしたりする。

- 例1：単元の終末に「総当たりリーグ戦」を設定し、学習の成果を発揮できるようにする。
- 例2：実態に応じたオリジナルの賞を児童が作ることで、クラスみんなでラケットベースボールを楽しむようにする。
- 例3：協力して得点をとる、防ぐ喜びを味あわせることで、今後の体育学習のみならず、日常生活の際も力を合わせて、前向きに取り組む態度を養っていけるようにする。