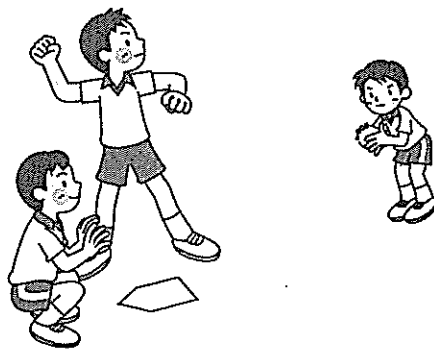


# ボール運動系

「ゲーム」

「ボール運動」

- ・ ゴール型
- ・ ネット型
- ・ ベースボール型



単元名：「チームで団結！ゴールを決めよう！」（ゴール型ゲーム：フリーシュートサッカー）第4学年

1. 単元目標

<p>(1) 知識及び技能 運動の楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、易しいゲームをすることができるようにする。</p> <p>(2) 思考力・判断力・表現力 規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。</p> <p>(3) 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よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、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。</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

◎単元の評価規準に盛り込むべき事項（内容のまとまりごとの評価規準）

(1) 知識・技能	(2) 思考・判断・表現	(3) 主体的に学習に取り組む態度
運動の楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、易しいゲームをすることができる。	規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えている。	運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けている。

◎単元の評価規準（※これまで「学習活動に即した評価規準」として作成していたもの）

(1) 知識・技能	(2) 思考・判断・表現	(3) 主体的に学習に取り組む態度
①運動の行い方について言ったり、実際に動いてみたりしている。 ②パスやシュート、ドリブルといった基本的なボール操作をすることができる。 ③空いている場所に素早く動い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規則を工夫したりしている。 ②攻め方や守り方を工夫したり、作戦（練習）を選んだりしている。 ③友達のよい動きを見つけたり、考えたことを友達に伝えたりすることができる。	①チームで競い合うための練習やゲームに進んで運動に取り組もうとしている。 ②規則を守り、誰とでも仲よく運動をしたり、友達の考えを認めたりしようとしている。 ③場や用具の安全に気を付けることができる。


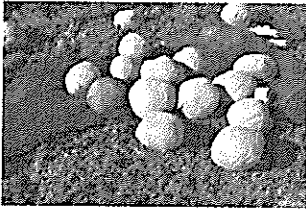
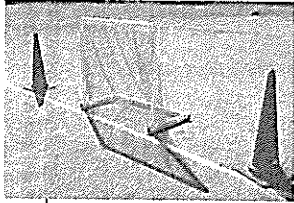
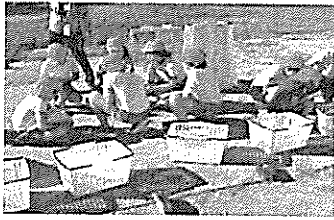
◎2学年を見通した単元計画

ラインサッカー（3年生）



1時間	2・3時間	4～7時間	8時間
<ul style="list-style-type: none"> <li>・準備運動 3分</li> <li>・オリエンテーション 10分</li> <li>・基礎運動の確認 15分</li> <li>・ゲーム説明&amp;実践 12分</li> <li>・振り返り 5分</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・準備運動 3分</li> <li>・めあて・活動の確認 7分</li> <li>・基礎運動 8分</li> <li>・活動の確認 3分</li> <li>・課題克服の練習 10分</li> <li>・ゲーム 前半4分 作戦1分 後半4分</li> <li>・振り返り 5分</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・準備運動・基礎運動 9分</li> <li>・めあて①・活動の確認 7分</li> <li>・課題克服の練習 6分</li> <li>・めあて②・活動の確認 6分</li> <li>・ゲーム①・② 5分×2 前半5分 作戦2分 後半5分</li> <li>・振り返り 5分</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・準備運動 3分</li> <li>・めあての確認 5分</li> <li>・ラインサッカー大会 30分</li> <li>・振り返り 7分</li> </ul>
<p>【めあて】 ラインサッカーのルールをおぼえよう。</p>	<p>【めあて】 基本的な技能を身に付け、かんたんな練習を楽しもう。</p>	<p>【めあて①】 基本的な技能を身に付け、かんたんな練習を楽しもう。 【めあて②】 チームで協力して、ラインサッカーを楽しもう。</p>	<p>【めあて】 ラインサッカー大会を楽しもう。</p>

※サイドラインにラインマンを置き、サイドラインからでたボールを転がして自チームにパスできるようにする。  
※自コートのエンドラインをゴールエリアとして広く設定することで、簡易的なゲームにする。ゴールエリアの範囲を変えたり、シュートの高さやシュートすることのできるエリアを決めたりするなど、ルールを変更することでより楽しいゲームにできる。

◎指導計画  
第1時

	学習活動	具体的内容	留意点・準備
はじめ 6分	1. 準備運動  2. めあての確認	○ジנגスカン体操  ○全体のめあてを確認する。	☆ペア・チームで協力して練習やゲームに取り組んでほしいことを伝える。
めあて：フリーシュートサッカーのルールを覚えよう。			
なか 34分	3. オリエンテーション  4. 基礎運動   5. フリーシュートサッカーゲーム  <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 5px auto;">手作りの新聞紙ボール</div>	○学習の流れを確認する。 準備運動→めあての確認→基礎運動→練習→試合→振り返り  ○基礎運動の内容確認 【全力シュート】 【ボールコントロール①】 【ボールコントロール②】 【ゲートを通せ】  フリーシュートサッカーの説明 ・ゲームに臨む心構え ・ルールの確認 ・攻撃・守備のルール ・セルフジャッジの仕方	☆基礎運動の場で、運動の仕方を確認する。 ☆基礎運動を実際にさせ、やり方を覚えさせる。  ☆パス・シュート・トラップ・ドリブルの仕方をおさえる。 ・インサイドキック ・インステップキック等 ☆実際に運動をさせた後、疑問に思ったことをもとに全体で共通確認する。  ☆実際にゲームをさせた後、疑問に思ったことをもとに全体で共通確認する。
			
		ミニゴールは2点、コーンの間は1点 簡単に得点につながるよう配慮	
おわり 5分	6. 振り返り 	○困ったことの確認 基礎練習について ゲームについて ルールの変更 ○児童の振り返り ○教師のアドバイス	☆感想やわかったこと、できるようになったこと等を発表させる。
重点評価：【主体的①】 チームで競い合うための練習やゲームに進んで運動に取り組もうとしている。			

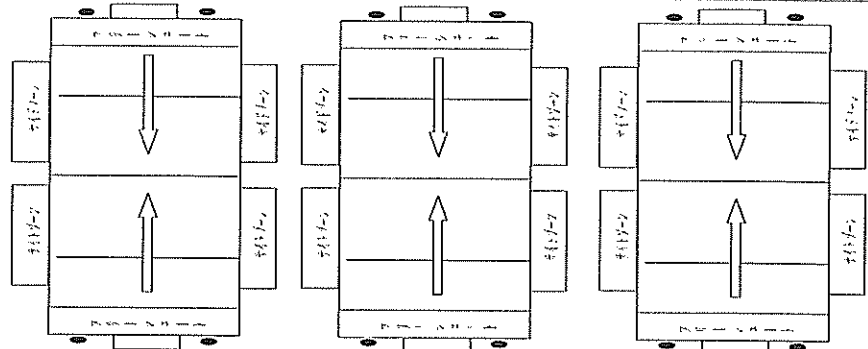
第4～7時

	学習活動	具体的内容	留意点・準備
はじめ 3分	1. 準備運動	○ジンギスカン体操	☆音楽に合わせて楽しく準備体操をさせ、授業に向かうための楽しい雰囲気を作る。
なか① 13分	2. 基礎運動 3. めあて①の確認	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールコントロール②</li> <li>・ゲートを通せ</li> <li>・全力シュート</li> </ul>	☆基礎運動全てを行うと時間がないので、児童の実態に応じてスキルアップが必要な取り組みを選択
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%;">                     めあて①：基本的な技能を身に付け、かんたんな練習を楽しもう。                 </div>			
	4. 課題克服の練習の確認  5. めあて②・活動の確認	<ul style="list-style-type: none"> <li>○チームの課題に合わせて、練習を選ぶ。</li> <li>○めあて②を確認する</li> <li>○練習の様子から良かったチームや児童を取り上げ、紹介する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☆これまでの練習や試合の内容を想起させ、チームの課題から練習を選ばせる。</li> <li>☆練習（作戦）をゲームに活かすことを確認する。</li> </ul>
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%;">                     めあて②：チームで協力して、フリーシュートサッカーゲームを楽しもう。                 </div>		
なか② 24分	6. フリーシュートサッカーゲーム  <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム①</li> <li>・作戦タイム</li> <li>・ゲーム②</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○前半Aチーム、後半Bチームの2チームの合計をチームの得点とする。</li> <li>前半（5分）→作戦タイム（2分）</li> <li>→後半（5分）</li> <li>チーム全員がシュートを決めたら5点プラスされる。</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>☆個人ではなく、全員がゲームに楽しく参加するために必要なことを伝える。</li> <li>☆ゲームに参加していない児童や、うまくいっていないチームは、随時声をかける。</li> <li>☆作戦が成功したチームを賞賛する。得点をいれた場合は、帽子の色を変えさせる。全員が得点を入れたときの目印とする。</li> </ul>
おわり 5分	6. 振り返り  	<ul style="list-style-type: none"> <li>○困ったことの確認</li> <li>○教師のアドバイス</li> <li>○児童の振り返り</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☆困ったことを確認する。</li> <li>☆わかったことやできるようになったこと、次取り組みたいことなどを発表させる。</li> <li>☆上手いプレイや友達への励ましなど、褒める・認める行動をした児童を取り上げ、賞賛する。</li> </ul>

重点評価：【知識・技能②】パスやシュート、ドリブルといった基本的なボール操作をすることができる。  
 【思考・判断・表現①】誰もが楽しくゲームに参加できるように規則を工夫したりしている。  
 【知識・技能③】空いている場所に素早く動いたりすることができる。  
 【思考・判断・表現②】攻め方や守り方を工夫したり、作戦（練習）を選んだりしている。

### ◎場の設定

・児童の運動量を確保するために3面のコートを設置する。フリーシュートゾーンは3mとる。ゾーンのスペースを広くとることで、パスを出しやすい、シュートをうちやすいという利点がある。



### ◎基礎運動の練習 (技能向上のための時間)

#### 【全カシュート】

2人1組で行う。  
一人がゴールに向かってシュートを打ち、もう一人がシュートしたボールを拾って相手に返す。3回シュートしたら、チェンジし、これを繰り返す。

#### ポイント！

・立ち足はボールの横で、蹴りたい方向に立ち足のつま先を向けることを伝える。  
・つま先を下げて、けり足のこうで蹴ることを意識させる。  
・蹴るボールの位置で跳び方が違うことを伝える。  
→中心付近を蹴ると強いゴロやライナーになる。

#### 【ボールコントロール①】

2人1組で行う。コーンを二つ並べ、コーンを挟むように向かい合って立つ。1人がボールを投げ、もう1人がコントロールする。  
・ももで受けてキャッチする  
・ももで受けて足で止める。

#### 【ボールコントロール②】

コーンを開き(幅と距離は自分たちで決める)相手にキックでパス  
・ボールの正面に動き、足で止めさせる。

#### ポイント！

・インサイドキックで、相手の所に届くことを優先させる。  
・立ち足は、ボールの横で足先を相手に向けて伝える。

#### 【ゲートを通せ】

2人1組で行う。  
ゲート(コーン)の間をパスで通しつないでいく。パスをもらう人は、もらえる位置に移動しハイ！と声を出し、パスを受ける。  
・相手を取りやすいパスを意識させる。  
・広くコートを使うことを伝える。  
・ゲート数は多い方が楽しさが増す。  
・2個のゲートを1回で通すのもありとする。  
・コーンに当てず、連続5回通してみよう！などの声かけをすると楽しさや正確さが増し、更に正確性が要求される。

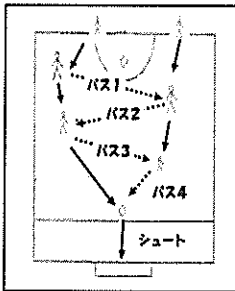
#### ポイント！

・2個のゲートを1回で通したペアをほめることで、難度を高め、挑戦する意識を高める。  
・声かけで移動が速くなることに気づかせる。

### ◎チーム練習 (チームの課題克服のための時間)

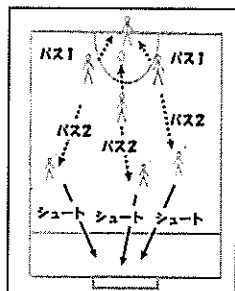
#### 【ハイハイ！パス！】

練習①：声を出してパスをもらう。



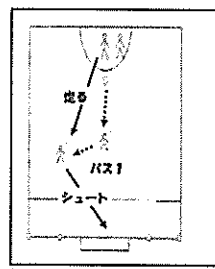
#### 【とったら前に走るぞ！】

練習②：空いたスペースをせめる。



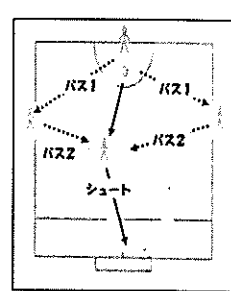
#### 【ねらってシュート！】

練習③：ゴールをよく見てシュートを決める。



#### 【ラインマンいいね！】

練習④：ラインマンを上手く使う。



### ◎授業の工夫

- ①ルールが単純でわかりやすい。
- ②痛い・怖い思いをさせない。
- ③技能がなくてもゲームに参加できる。
- ④ボール操作が簡単である。
- ⑤ボールを持たないときの動きを意識しやすい。
- ⑥シュートする回数が多く、得点を決める喜びを味わいやすい。

#### 【ルールの工夫】

・ルールの簡易化

→複雑なルールでは十分に楽しむことができない。そのため、フリーシュートゾーン(ディフェンスが入れない場所)を設定し、自由にシュートができるようにした。また、サイドからボールを転がしパスをする「ラインマン」を置くことで数的優位を作り、技能がなくても参加しやすく、攻めやすい形を作ることができる。得点もミニゴールの横(1mの位置)に2本コーンを置き、ゴールゾーンを広く取った。(ミニゴールと決めると2点、コーンの間は1点)

#### 【道具の工夫】

・新聞紙ボール

→通常のサッカーボールではボールの操作が難しく、また「当たると痛い」「強く蹴ると痛い」等、恐怖心が先行してしまい伸び伸びとプレイできないことが多い。そこで手作りの新聞紙ボールを作り、安心・安全なボールを使用することにした。簡単に作れるため、ボールが少なく練習できない等の課題もクリアできる。



## フリーシュートサッカー 学習カード②

月 日 年 組 名前

( )

めあて①	基本的な技能を身に付け、かんたんな練習を楽しもう。		
めあて チームの	～したい(課題) そのために～します。(方法)		
めあて 自分の	～したい(課題) そのために～します。(方法)		
課題・練習に選んだものに○をします。			
課題	パス・シュート	練習	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>【パス】</p> <p>①ハイハイ!パス!</p> <p>②とったら前に走るぞ!</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>【シュート】</p> <p>③ねらって、シュート!</p> <p>④ラインマンいいね!</p> </div> </div>
めあて②	チームで協力して、フリーシュートサッカーゲームを楽しもう。		
◎…たいへんよい, ○…よい, △…もう少し			
パス	相手の前に出す		空いたスペースでもらう
	相手を取りやすいパスを出す (ラインマン)		声を出してもらう
シュート	ねらったところにける		力強くける
評価	忘れものをせず、進んで運動に取り組むことができた。		
	ルールやマナーを守り、はげまし合って練習やゲームをすることができた。		
	上手くできるにはどうするか考えたり、作戦を選んだりすることができた。		
	サッカーの動き(パス・シュート・ドリブル)が上手にできた。		
振り返り	<p>【うまくいったこと・学んだこと・できるようになったこと】</p> <p>-----</p>		

(2) 4年生 単元計画「キャッチバレーボール」(8時間)

第1時	第2～3時	第4～7時	第8時
<ul style="list-style-type: none"> <li>・オリエンテーション</li> <li>・基礎運動の確認</li> <li>・ゲーム説明&amp;実践</li> <li>・ふりかえり</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・基礎運動</li> <li>・活動の確認</li> <li>・チャレンジタイム</li> <li>・タスクゲーム</li> <li>・ふりかえり</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・基礎運動、活動の確認</li> <li>・チーム練習(タスクゲーム)</li> <li>・ゲーム① 作戦タイム</li> <li>・ゲーム②(メインゲーム)</li> <li>・ふりかえり</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・基礎運動、活動の確認</li> <li>・チーム練習</li> <li>・キャッチバレーボール大会</li> <li>・ふりかえり</li> </ul>
<p>〈めあて〉 キャッチバレーボールの学習を知ろう。</p>	<p>〈めあて〉 ボールに慣れて、簡単なゲームをしよう (タスクゲーム)</p>	<p>〈めあて〉 チームで作戦を選んだり考えながらゲームを楽しもう。(メインゲーム)</p>	<p>〈めあて〉 キャッチバレーボール大会を楽しもう</p>

※タスクゲーム(個人及び集団の技術的、戦術的能力の育成を目的とした課題に向けたゲーム。)

メインゲーム(能力レベルにあったゲーム)(単元のメインになるゲーム)

5 指導と評価の計画(全8時間)

時	第1時	第2.3時	第4時	第5.6.7時	第8時
学習内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習の流れを知る</li> <li>・ボールに慣れながら基本運動にチャレンジする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールに慣れて、簡単なゲームをやってみる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームの良さや苦手なことを話し合いながら簡単なゲームをやってみる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームの攻め方や守り方(作戦)を話し合いながらゲームをする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・キャッチバレーボール大会を楽しむ。</li> </ul>
0	<p>4. オリエンテーション</p> <p>①既習学習の確認</p> <p>②キャッチバレーについて</p> <p>③学習の進め方</p> <p>④学習のきまり</p> <p>5. チャレンジタイム</p> <p>①自分の体との対話</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボール首のせ</li> <li>・ボールとくるくる</li> <li>・ボール運び</li> </ul> <p>②基本運動</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・片手パスキャッチ</li> <li>・両手パスキャッチ</li> <li>・パスパスアタック</li> </ul> <p>6. 学習のまとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習のふりかえり</li> </ul>	<p>4. チャレンジタイム</p> <p>①自分の体との対話</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボール首のせ</li> <li>・ボールとくるくる</li> <li>・ボール運び</li> </ul> <p>②基本運動</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・片手パスキャッチ</li> <li>・両手パスキャッチ</li> <li>・パスパスアタック</li> </ul> <p>5. タスクゲーム</p> <p>①キャッチパスゲーム</p> <p>②対面アタックゲーム</p> <p>6. 学習のまとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習のふりかえり</li> </ul>	<p>4. ゲーム(1) (タスクゲーム)</p> <p>①対面アタックゲーム</p> <p>②アタックゲーム</p> <p>5. 話し合いタイム</p> <p>6. ゲーム(2) (メインゲーム)</p> <p>7. 学習のまとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習のふりかえり</li> </ul>	<p>4. チーム練習 (選択タスクゲーム)</p> <p>①キャッチパスゲーム</p> <p>②対面アタックゲーム</p> <p>③アタックゲーム</p> <p>5. 話し合いタイム</p> <p>6. ゲーム(1) (メインゲーム)</p> <p>7. 話し合いタイム</p> <p>※課題の修正など</p> <p>8. ゲーム(2) (メインゲーム)</p> <p>9. 学習のまとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○学習のふりかえり</li> </ul>	<p>4. 第1ゲーム(例) (舞台側コート:審判⑤)</p> <p>①v s ②</p> <p>③v s ④</p> <p>(倉庫側コート:審判⑩)</p> <p>⑥v s ⑦</p> <p>⑧v s ⑨</p> <p>5. 第2ゲーム(例) (舞台側コート:審判④)</p> <p>①v s ③</p> <p>②v s ⑤</p> <p>(倉庫側コート:審判⑥)</p> <p>⑦v s ⑨</p> <p>⑧v s ⑩</p> <p>6. 学習のまとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○学習のふりかえり</li> </ul>
知		③ 観察	② 観察	① 観	② 観
思	③ カード	③ 観察	① カード	② カ	② カ
態	① 観察		② 観察	③ 観	① カード

指導計画〈第2時〉

ねらい：ボールに慣れ親しみ、簡単なゲームをやってみる。

時 間	主なねらい・学習活動	教師の指導・支援等
はじめ 10分	1. 集合・あいさつ 2. 準備体操（全体） 3. めあての確認 めあて：ボールに慣れて、簡単なゲームをやってみよう	◇運動で使用する体の部位を意識させる。 （次時からグループ体操） ◇本時の学習の見通しをもたせる。
なか 25分	4. チャレンジタイム ①自分の体との対話 ・ボール首のせ ・ボールとくるくる ・ボール運び ②基本運動 ・片手パスキャッチ ・両手パスキャッチ ・パスパスアタック 5. タスクゲーム ①キャッチパスゲーム ※ネットを挟むことで基本運動にプラス何が 必要になるかを思考させる。 〈エリアの制限、パスの強さ、声かけなど〉 ②対面アタックゲーム ※ネットがあることでアタックの打ち方の 違いを思考させる。 〈打つ高さ、遠くに強くなど〉	◇前時で行った動きのコツとポイントを 想起させながら活動させる。 ◇ペアによる声かけができるよう視点を もたせる。 ◇ボールを使いながら、体の動かし方や 友達と動きを揃えることを意識させる。 ◇上手にできている児童を見合い、コツや ポイントに気づかせる。 ◇タスクゲームに繋がる動きであることを 確認する。 ◇ネットを挟みながら行うことを伝え、基 本運動との違いを思考させる。
おわり 10分	6. 学習のまとめ ○学習のキーワードや動きのコツをふりかえる ○次時の学習の予告をする ○用具の片付けをする	◇これからがんばりたいこと、体の動かし 方など今日のキーワードを想起させな がらふりかえさせる。 ◇協力して安全面に気をつけさせる。

重点 評価	④ いろいろな高さのボールをキャッチして返球することができる。 ⑤ 課題解決のために考えたことを友達に伝えている。
----------	--------------------------------------------------------------



指導計画〈第4時〉

ねらい：チームの良さや課題を話し合いながらゲームをやってみる。

時 間	主なねらい・学習活動	教師の指導・支援等
はじめ 10分	1. 集合・あいさつ 2. 準備体操・基礎運動（各チーム） 3. めあての確認 めあて：チームの良さや苦手なことを話し合いながらゲームをやってみよう。	◇運動で使用する体の部位を意識させる。 ◇本時の学習の見通しをもたせる。
なか 25分	4. ゲーム①（タスクゲーム） ①対面アタックゲーム ※ネットがあることでアタックの打ち方の違いを思考させる。 ②アタックゲーム ※三段階の流れがスムーズに行くようにはどうすれば良いか思考させる。 〈チーム実態の把握、作戦に繋げる〉 5. 話し合いタイム ※アタックゲームを基にやってみたい作戦や動きをチームで考えたり、選択する。 6. ゲーム②（メインゲーム） ・1チーム3人～4人 ・セルフジャッジ	◇ネットを挟んでいることをふまえた動きを意識させる。 ◇パス → トス → アタックの流れをつくる。 ◇メインゲームで生かせそうな作戦を選択できるよう資料を提示する。 ◇上手くできたプレーや作戦への賞賛。 ◇課題があるチームへの助言。
おわり 10分	7. 学習のまとめ ○学習のキーワードや動きのコツをふりかえる ○次時の学習の予告をする ○学習用具の片付けをする	◇これからがんばりたいこと、体の動かし方など今日のキーワードを想起させながらふりかえさせる。 ◇協力して安全面に気をつけさせる。

重点 評価	⑧ 誰もが楽しくゲームに参加できるように、ルールを選んだりしている。 ⑨ ボールの方向に体を向けたり、落下点や操作しやすい位置に移動したりすることができる。
----------	-----------------------------------------------------------------------------------

指導計画〈第6時〉

ねらい：チームの攻め方や守り方（作戦）を話し合いながらゲームを楽しむ。

時間	主なねらい・学習活動	教師の指導・支援等
はじめ 10分	1. 集合・あいさつ 2. 準備体操・基礎運動（各チーム） 3. めあての確認 めあて：チームの攻め方や守り方を話し合いながらゲームを楽しもう。	◇運動で使用する体の部位を意識させる。 ◇本時の学習の見通しをもたせる。
なか 25分	4. チーム練習（選択タスクゲーム） ①素早くキャッチパス ②対面アタック ③パスパスアタック 5. 話し合いタイム ※タスクゲームを基にやってみたい作戦や動きをチームで考えたり、選択する。 6. ゲーム①（メインゲーム） 7. 話し合いタイム ※課題の修正など 8. ゲーム②（メインゲーム）	◇各チームの課題や作戦に合わせたタスクゲームを選ばせる。 ◇パス → トス → アタックの流れをつくる。 ◇メインゲームで生かせそうな作戦を選択できるよう資料を提示する。 ◇上手くできたプレーや作戦への賞賛。 ◇課題があるチームへの助言。
おわり 10分	9. 学習のまとめ ○学習のキーワードや動きのコツをふりかえる ○次時の学習の予告をする ○学習用具の片付けをする	◇今日のゲームで出来たこと、体の動かし方などキーワードを想起させながらふりかえさせる。 ◇協力して安全面に気をつけさせる。

重点 評価	㊦ ボールを持っている人とボールをもっていない人の役割を踏まえた作戦を選んだり考えたりしている。
----------	--------------------------------------------------

指導計画 (第8時)

ねらい：キャッチバレーボール大会を楽しもう。

時 間	主なねらい・学習活動	教師の指導・支援等
はじめ 10分	1. 集合・あいさつ 2. ウォーミングアップ・チーム練習 (各チーム) 3. めあての確認  めあて：キャッチバレーボール大会を楽しもう。	◇運動で使用する体の部位を意識させる。 ◇本時の学習の見通しをもたせる。
なか 30分	4. 第1ゲーム (例) 〈舞台側コート：審判⑤〉 ① vs ② ③ vs ④ 〈倉庫側コート：審判⑩〉 ⑥ vs ⑦ ⑧ vs ⑨  5. 第2ゲーム (例) 〈舞台側コート：審判④〉 ① vs ③ ② vs ⑤ 〈倉庫側コート：審判⑥〉 ⑦ vs ⑨ ⑧ vs ⑩	◇各チームの課題や作戦を考えさせたり 選ばせる。  ◇ゲームで生かせそうな作戦を選択でき るよう資料を提示する。  ◇審判やゲームなど、各チームの役割など を確認する。  ◇上手くできたプレーや作戦への賞賛。  ◇課題があるチームへの助言。
おわり 5分	6. 学習のまとめ ○今日のゲーム、学習全体をふりかえる ○学習用具の片付けをする	◇今日のゲームで出来たこと、キャッチバ レーボールで学習したキーワードを想 起させながらふりかえさせる。 ◇協力して安全面に気をつけさせる。

重点 評価	⑩ キャッチバレーボールの練習やゲームに進んで取り組もうとしている。
----------	------------------------------------

#### (4) ゲームに繋がる運動(片手パスキャッチ)

〈動きのポイント〉

- ①ボールの落下地点に素早く動く。
- ②向かってきたボールを腕で滑らかに抱え込む。  
※上手な児童は指先からを意識させる
- ③キャッチする時は腰を落とす。
- ④手のひらはボールの形に合わせた開き方。
- ⑤キャッチした後はすばやく上方へ返球する。

※ゲームを意識した動き

片手キャッチの不安定さから、両手による安定したキャッチの重要性を理解させる。



#### (5) ゲームに繋がる運動(両手パスキャッチ)

〈動きのポイント〉

- ①ボールの落下地点に素早く動く。
- ②ひたいの上あたりで両手キャッチする。  
※手のひらはボールの形に合わせた開き方
- ③しっかり腰をおとしてキャッチする。
- ④キャッチした後はすばやく上方へ返球する。

※ゲームを意識した動き

ボールの高低によって、キャッチの仕方が違う事も考えさせる。



#### (6) ゲームに繋がる運動(パスパスアタック)

〈動きのポイント〉

- ①パスをする人はアタッカーが打ちやすいボール、(山を描くように)をパスする。
  - ②アタッカーはパスキャッチの動きを基本に落下地点に移動する。
  - ③アタック時の手の状態をやってみて実感させる。
    - ・開いた場合(スピードはないがコントロールが良い)
    - ・握った場合(スピードはあるがコントロールしづらい)
- ※ボールの状態やコントロール具合を意識させる。  
(アタック時の目的に合った手の形)



◎ 指導と評価の計画

時	1	2	3	4	5	6
学習内容	道具の正しい使い方や、授業の進め方を知り、見通しを持って学習に取り組めるようにする。	ベースボールゲームの行い方を知る。ねらったところや遠くにボールを投げるようにする。	ボールを捕ったり止めたりできるようにする。仲良しベースボールのルールを知り、走者をアウトにすることができるようにする。	自分に合った道具や、チームで仲よく遊ぶ場所を選択できるようにする。攻め方や守り方の工夫をみつけられるようにする。	攻め方や守り方の工夫をみつけ、友達に伝えられるようにする。	きまりをまもり、1学年のみんなと仲よくベースボールゲームができるようにする
0	場の準備 → 準備運動 (感覚づくりの運動遊び)					
	カモリモリサーキット					
オリエンテーション ・学習内容の確認 ・安全の約束確認 ・場の準備や片付けの仕方の確認  感覚づくりの運動遊びの紹介 (マルモリ体操)	パワーアップタイム ポケモンゲットゲーム ・遠くに投げる、狙ったところに投げる力をつける。	パワーアップタイム みんなでホームインゲーム ・みんなが集まってアウトにする動きを見につける。	パワーアップタイム やりたい遊びを選択する。 ・サーキットの中から ・ポケモンゲットゲーム ・ホームインゲーム	パワーアップタイム やりたい遊びを選択する。 ・前時の振り返りをもとに 選択させる。	パワーアップタイム やりたい遊びを選択する。 ・前時の振り返りをもとに 選択させる。	1年生のみんなと仲良しベースボールゲームを行う。  他の学級全チームと対戦する。
カモリモリサーキットの紹介  コツ共有タイム	チャレンジタイム ベースボールゲームをやってみる ・ルールを知る。	チャレンジタイム 仲良しベースボールゲームをやってみる ・ルールを知る。	チャレンジタイム 仲良しベースボールでの攻め方や守り方の工夫をみつける。	チャレンジタイム 仲良しベースボールでの攻め方や守り方の工夫をみつける。	チャレンジタイム 仲良しベースボールでの攻め方や守り方の工夫をみつける。	友達の良かったところを見つけ友達に伝える。
45	振り返り → 整理運動 → 片付け					
知		①② 観察	①③ 観察			②または③ 観察
思				①② 観察・カード	②③ 観察・カード	
態	①③ 観察					② 観察

**マルモリ体操ストレッチ&基礎感覚運動・投能力向上ダンス**

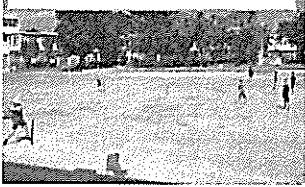
子どもが楽しく動けるように曲に合わせてストレッチをしたり、基礎感覚づくりをしたりすることができる。様々なボールを使用することで、ボールハンドリングを楽しみながら磨くこともできる。  
 「今持っているボールは自分の卵だよ」と声をかけ「できるだけ落とさないように」と話すとキャッチを集中して行うこともできる。  
 また、投能力向上ダンス（東京女子大学）では、低学年に合わせて動きを簡単にすることで、楽しみながら投能力を向上させる動きを身につけることができる。



**児童のもっとやりたいを補償する環境づくり**

休み時間や放課後いつでも遊ぶことができるよう常設しておく。授業でつかった場を昼休みに残しておくことで、子ども達は進んで体を動かすことができる。

低学年と高学年がお昼休みに一緒にベースボールゲームをして遊んでいる様子



休み時間のマト当て遊び



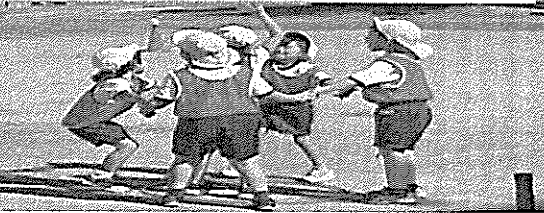
**運動時間確保のための場の準備時間の削減**

年間指導計画で他の学年と単元計画を同じにし、同じ場で活動できるよう授業計画をする。場の準備や片付けを減らし、運動時間を多く確保することができる。また、同じ場での活動により、系統性も考慮した授業づくりができるようになる。



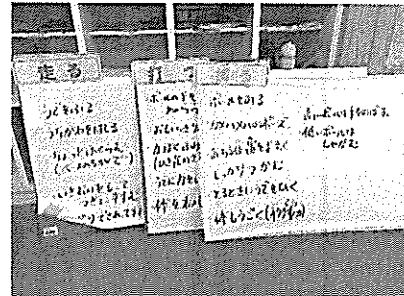
**グループでの学び合い**

常にグループで活動をさせ、共に学び合うことを大切にさせる。みんなで手をつないでアウトにしたり、みんなでカウントしたりなど、みんなで活動する楽しさを味わわせるようにする。



**コツの共有ボードの活用**

高学年が見つけたコツを低学年でも見えるようにすることで、学びをつなげることができる。あこがれの先輩達の言葉なので興味をもって見ることができる。

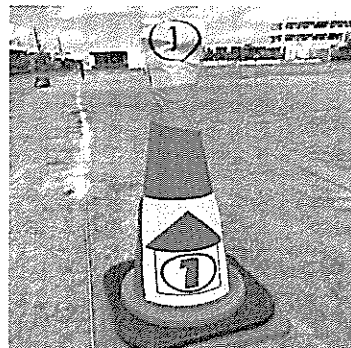


**みんなが活躍できる教材化・教員の工夫（運動遊びが苦手な児童への配慮含む）**

スモールステップを意識し、ベースボールゲームの動きにつながるよう、単元計画を工夫する。そのゲームに必要な動きを、簡単にした遊びで学んでいく。



数字や色、イラストを掲示することで低学年でもルールを分かりやすくすることができる。



新聞紙を丸め、周りにガムテープを巻いたボール。軽く、柔らかいためボールへの恐怖心を取りのぞくことができる。また、低コストで簡単に作れるので、子ども達と一緒にたくさん作って運動時間を充実させることもできる。

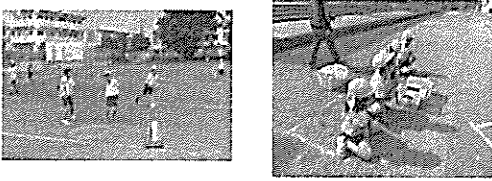



ねらい : ベースボールゲームの行い方について知る。  
ねらったところや遠くにボールを投げることができるようにする。

	主なねらい・学習活動	指導上の留意点等
はじめ 3分	1 準備運動&基礎感覚運動 ○マルモリ体操ストレッチ	○けがの防止だけでなく、自分たちの力を発揮するためにも行うことを意識させる。
なか① 17分	2 カもりもりサーキットを行う ○投げる→捕る→走るの順で回る。	○時間を設定し、合図とともに素早く次に移動し、始めることを意識させる。 ○前時で見つけたコツを活かして行うようにする。
	3 パワーアップタイム ○ポケモンゲットゲームをやってみる。 遠くになげたり、ねらったところに投げる力をつける。 	○2mごとにラインを引き自分にあつた場所を選ばせるようにする。 遠いほど点数が高くなると告げ、意欲を高める。  ○ボールも様々な物を用意することで、あきずに取り組むことができる。
なか② 20分	<b>めあて② ベースボールゲームのルールを知りやってみよう!</b>	
	4 チャレンジタイム ベースボールゲームのルールを知り、やってみる。 ルール 攻めはアウトになるまでベースを回って得点する。 守りはボールを捕ってサークル内でボールを頭上に掲げてアウトコールをする。 	○できるだけ得点を抑えてアウトにできる方法はないか確認する。 ○ボールがどこに飛んでいるか見て近くの人か動くと、早くアウトにできることに気づかせる。  ○声かけも大切になることを気づかせる。  ○攻めの際には仲間を一生懸命応援することも大切にさせる。  ○守りの人がいないところに投げると良いことにも気づかせる。
おわり 5分	5 まとめ・ふりかえり	○友達のよかったことを見つけさせる。  ○全体で感想を交流し、次時につなげる。理由を大切にす。

重点評価	【知①】 ベースボールゲームの行い方について言ったり、実際に動いてみたりしている。 【知②】 フェアグラウンド内にボールを投げることができる。
------	----------------------------------------------------------------------------

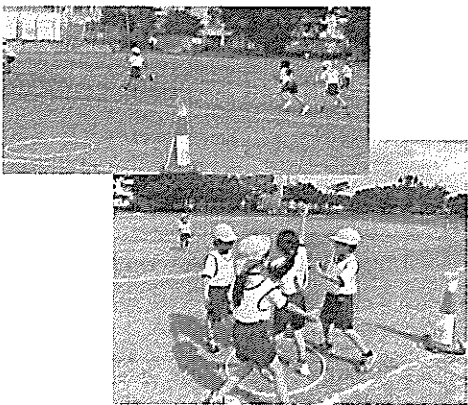
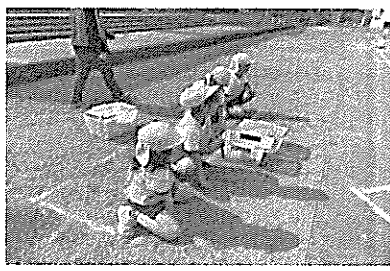
ねらい：自分に合った道具や、チームで仲よく遊ぶ場所を選択できるようにする。  
攻め方や守り方の工夫をみつけられるようにする。

	主なねらい・学習活動	指導上の留意点等
はじめ 3分	1 準備運動&基礎感覚運動 ○マルモリ体操ストレッチ	○けがの防止だけでなく、自分たちの力を発揮するためにも行うことを意識させる。
なか① 17分	2 カもりもりサーキットを行う。 ○投げる→捕る→走るの順で回る。	○時間を設定し、合図とともに素早く次に移動し、始めることを意識させる。 ○前時で見つけたコツを活かして行うようにする。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">めあて① チームで遊びを選んでパワーアップしよう！</div>	
	3 パワーアップタイム チームでやりたい遊びを選択する。  ○もっとやりたい遊びを選択して行う。 ①カもりもりサーキットの中から ②ポケモンゲットゲーム ③みんなでホームインゲーム	○これまでやった遊びの中からチームで相談し仲よく決めることができるようにする。  ○3分×2で行う。
なか② 20分	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">めあて② せめ方やまもり方をくふうして、仲良しベースボールをたのしもう</div>	
	4 チャレンジタイム 仲良しベースボールゲームでの攻め方 守り方の工夫をみつける  	○できるだけ得点を抑えてアウトにできる方法はないか確認する。  ○どこのサークルにみんなが集まれば早くアウトにできるか考えさせる。  ○声かけも大切になることを気づかせる。  ○攻めの際には仲間を一生懸命応援することも大切にさせる
	5 攻め方、守り方についてみつけた工夫を共有する  	○守りの人がいないところに投げると良いことにも気づかせる。
おわり 5分	6 まとめ・ふりかえり	○友達のがよかったことを見つけさせる。  ○全体で感想を交流し、次時につなげる。理由を大切にす。

重点 評価	<p>【思①】自分にあった道具やチームで仲良く遊ぶ場を選択することができる。</p> <p>【思②】攻め方や守り方を考えたり、判断したりすることができる。</p>
----------	-----------------------------------------------------------------------------------



ねらい： きまりをまもり、1学年のみんなと仲良くベースボールゲームができるようにする

	主なねらい・学習活動	指導上の留意点等
はじめ 3分	1 準備運動&基礎感覚運動 ○マルモリ体操ストレッチ	○けがの防止だけでなく、自分たちの力を発揮するためにも行うことを意識させる。
なか① 37分	2 カもりもりサーキットを行う。 ○投げる→捕る→走るの順で回る。	○時間を設定し、合図とともに素早く次に移動し、始めることを意識させる。 ○前時で見つけたコツを活かして行うようにする。
	<b>めあて① 1年生のみんなと仲よくベースボールゲーム大会をしよう</b>	
	3 他の学級のすべてのチームと対戦する	○これまで学んできたことを活かしてベースボールゲームをするように告げる。 ○友達を応援したり、励ましたりすることを大切にさせる。
		
	4 結果発表	○良いプレイなどはみんなに伝えられるようにする。
5 いいところみつけタイム	○一生懸命のプレイやみんなと仲よくできたことを賞賛する。	
おわり 5分	6 まとめ・ふりかえり	○友達のよかったことを見つけさせる。 ○全体で感想を交流し、次時につなげる。理由を大切にす。
重点 評価	<p>【知②】 フェアグラウンド内にボールを投げることができる。</p> <p>【知③】 ボールを捕ったり、止めたりすることができる。</p> <p>【態②】 順番やきまりを守り、友達と仲よく運動遊びをしようとしている。</p>	

◎指導と評価の計画

時	1	2・3	4・5・6	7・8				
学習内容	ベースボール型ゲームの学習の進め方を知り、学習の見通しをもたせる	得点の仕方や送球する場所を知り、投げる・捕るなどの基本的な動き方を知る	練習方法やルールを工夫したり、簡単な作戦を立てたりする。	ゲームを楽しみながら、打つ・投げる・捕るなどの基本的なボール操作を身に付ける。				
<b>整列・あいさつ・準備体操</b>								
<ul style="list-style-type: none"> <li>・単元のめあてを確認</li> <li>・オリエンテーション</li> <li>・単元の流れ、1時間の流れについて確認する。</li> <li>・安全指導</li> <li>・慣れの運動の紹介</li> <li>・バックホームゲームのルールの確認</li> <li>・場を周回しながら慣れの運動を行う。</li> <li>・セルフキャッチボール</li> <li>・ペアキャッチボール</li> <li>・実戦練習</li> </ul> 質問タイム バックホームゲームをやってみる。 質問タイム	<ul style="list-style-type: none"> <li>・安全の確認</li> <li>・1時間の流れの確認</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・安全の確認</li> <li>・1時間の流れの確認</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・安全の確認</li> <li>・1時間の流れの確認</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・リーグ戦</li> <li>勝ち点</li> <li>引き分け1点</li> <li>負け0点</li> <li>・イニングを何回行うかを実態に合わせて決める。</li> <li>・イニングの合間に作戦タイムをとる。</li> </ul>				
	<b>パワーアップタイム(慣れの運動・感覚づくり運動)</b>							
	<ul style="list-style-type: none"> <li>①セルフキャッチボール</li> <li>②壁当てキャッチリレー</li> <li>③実践練習</li> </ul> バットを使っの攻撃をする際には、安全面の指導	<ul style="list-style-type: none"> <li>①セルフキャッチボール</li> <li>②壁当てキャッチリレー</li> <li>③実践練習</li> </ul> バットを使っの攻撃をする際には、安全面の指導						
	<b>チャレンジタイム(主運動)</b>							
バックホームゲーム 攻撃はボールを投げ入れる。 1イニング後に集合して困ったこと・わからないことについて話し合う。 質問タイム後にチーム	バックホームゲーム 攻撃はボールを投げ入れる。 1イニング後に集合して困ったこと・わからないことについて話し合う。 質問タイム後にチーム	1イニング後に集合して困ったこと・わからないことについて話し合う。 作戦タイム						
<b>振り返り・整理運動・片付け・あいさつ</b>								
時	1	2	3	4	5	6	7	8
知・技		①② 観察	①② 観察				②③ 観察	③④ 観察
思・判・表	③ 発表	① 観察	② 観察	①② 観察	①② 観察	②③ 観察		③ 観察
態度	①② 観察			③④ 観察	②⑤ 観察	⑤⑥ 観察	②⑥ 観察	

指導計画 <第2・3時>

ねらい	得点の仕方や送球する場所を知り、投げる・捕るなどの基本的な動き方を知る	
	<b>主なねらい・学習活動</b>	<b>教師の指導・支援、評価等</b>
はじめ 5分	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ランニング</li> <li>・ストレッチ体操</li> </ul>	軽快な音楽を流すと心もほぐれやすい
	<b>めあて1： ボール操作に慣れよう</b>	
なか① 14分	<ul style="list-style-type: none"> <li>①セルフキャッチボール</li> <li>②壁当てキャッチリレー</li> <li>③実践練習 バットを使っての攻撃をする際には、安全面の指導（バッターは周りを確認して振ること、バットを振ってもいい場所、バッターの後ろには立たないなど）やバット点について確認する。 基礎練習で気をつけたことや基本的な動きについてまとめる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>①安全のために円やフラフープからでてキャッチしないことを確認</li> <li>②投げた人が列の後ろに回り、次の人がキャッチすることを確認</li> <li>③実際の攻撃、守備を経験し、疑問に思ったことは質問するように話しておく。</li> </ul> <p>「投げる」「捕る」などの基本的な動きについて確認する</p>
	<b>めあて2： ルールを確認しながらゲームに慣れよう。</b>	
なか② 18分	<p>バックホームゲーム 攻撃はボールを投げ入れる。</p> <p>1イニング後に集合して困ったこと・わからないことについて話し合う。</p> <p>質問タイム</p> <p>質問タイム後にチームでの話し合いの時間を持ってから1イニング行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>身に付けさせたい動き</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・投げる手と反対の足を出して投げる。</li> <li>・向かってくるボールの正面に移動すること（ゴロは腰を落として</li> </ul> </div>	<p>1イニング目は「試のゲーム」として作戦タイム後を「本番ゲーム」としてもよい。</p> <p>☆ルールを理解していない児童やどう動いたらわからない児童に具体的な動きをアドバイスする。</p> <p>☆バットを使っての攻撃を始めるどうかを児童の実態を見て判断する。</p> <p>☆困ったことルールの確認</p> <p>2イニング目を「本番ゲーム」として取り組む際には得点をお互いゼロにしてからゲームをスタートする。</p> <p>身に付けさせたい動きができていない児童にはめあて1、2どちらでも積極的に声をかけていく。</p> <p>「腰をスッと落として！」とか「手はわにさんだよー」などオノマトベや比喩などを使って指導するとよい。</p>
おわり 8分	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームの中で困ったことなどの確認</li> <li>・MVPの選出</li> <li>・児童のふりかえり</li> <li>・次時の予告</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☆困ったことやルールの確認をする。</li> <li>☆チームの中からMVPを決め、一斉に指をさし、その理由を一人ずつ話す。</li> <li>☆わかったことやできるようになったこと、次取り組みたいことなどを発表させる。</li> </ul>
	重点評価【知識及び技能】②投げる手と反対の足を前に出して投げるができる。	

指導計画 <第7・8時>

ねらい	ームを楽しみながら、打つ・投げる・捕るなどの基本的なボール操作を身に付ける	
	<b>主なねらい・学習活動</b>	<b>教師の指導・支援、評価等</b>
はじめ 5分	<ul style="list-style-type: none"> <li>ランニング</li> <li>ストレッチ体操</li> </ul>	軽快な音楽を流すと心もほぐれやすい
なか② 32分	<p style="text-align: center;"><b>めあて 身に付けた力を使ってリーグ戦をしよう。</b></p> <p>フォースプレーゲームで総当たりのリーグ戦を行う。(2イニング制)</p> <p>1イニング後に作戦タイムを行う。</p> <p>1時間で2～3試合行う。</p> <p>勝ち点(勝利3点、引き分け1点、敗北0点)と総得点(各試合の点数の総合)を記録しておく。勝ち数が並んだ場合も順位をつけやすい。</p>	<p>☆ルールを理解していない児童やどう動いたらわからない児童に具体的な動きをアドバイスする。</p> <p>☆バットを使っての攻撃をいれるかどうかを児童の実態を見て判断する。</p> <p>☆チーム数や学習の進み具合によって攻撃の時間を調整する。</p> <p>☆リーグ戦の表を準備し、第0試合はAvsBというように試合の順番がわかるように掲示しておく。げーむがスムーズに行える。</p> <p>「本番ゲーム」として取り組む際には得点をお互いゼロにしてからゲームをスタートする。</p>
おわり 8分	<ul style="list-style-type: none"> <li>順位の発表</li> <li>ゲームの中で困ったことなどの確認</li> <li>MVPの選出</li> <li>児童のふりかえり</li> <li>7時 次時の予告</li> <li>8時 単元のまとめ</li> </ul>	<p>☆困ったことやルールの確認をする。</p> <p>☆チームの中からMVPを決め、一斉に指をさし、その理由を一人ずつ話す。</p> <p>☆わかったことやできるようになったこと、次取り組みたいことなどを発表させる。</p>

重点評価【知識及び技能】②投げる手と反対の足を前に出して投げることができる。  
 ③向かってくるボールの正面に移動することができる。  
 ④ベースに向かって全力で走り、駆け抜けることができる。

作戦ボードの例

作戦ボード

**攻めきのポイント**

- どこをねらってボールを飛ばしたらいいかな?
- どうやって走ったらたくさん得点できるか考えてみよう。
- 苦手な人にアドバイスしよう。

**守りのポイント**

- できるだけ点をとられないように工夫しよう。
- 内野と外野の人数はどうしよう?
- ボールをとったらどこに投げるか確認しよう。
- 得意な人が助けてあげることはないかな?

**みんなで上手になろう。**

得意な人はどんどんアドバイスをしあげよう。「どこ」に「どうやって」動くのか。「どうして」そうするのか教えてあげよう!

ピン型のマグネットを使うと守備の隊形やランナーの動きを表現しやすい

## バックホームゲームのルール

### バックホームゲーム(攻守交代は時間制)

攻撃側は下手投げか上手投げでボールを投げ入れる。ボールは内野(ダイヤモンド内)に一度バウンドしなくてはならない。ラインを超えた場合とファールの場合はやり直してボールを投げ入れる。ベースを踏むたびに1点ずつ加点し、ホームに帰ってくると4点となる。

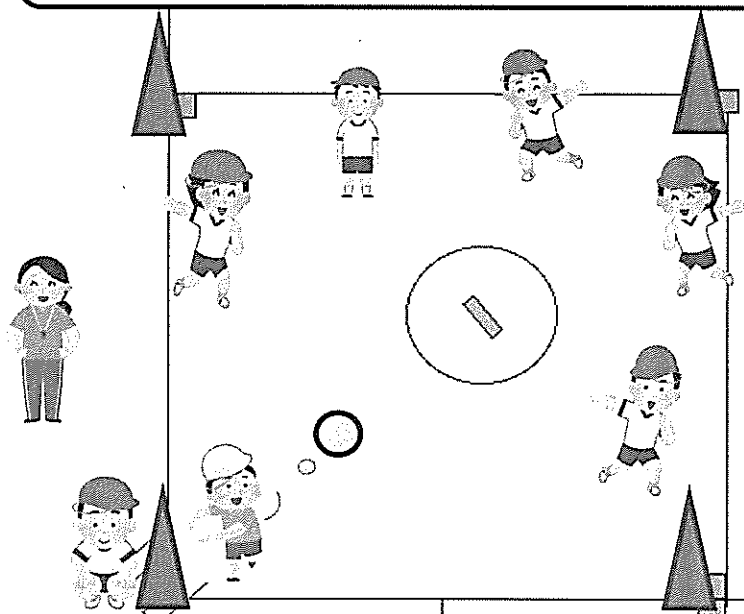
【アウトの条件】

①守備側はボールを捕球したらバックホームする。捕球したボールをホームに送り込み、ホームを踏んだ時に「アウト！」と全員でコールをする。

アウトのコールの時点を攻撃側が踏んだベースの数が得点となる。ノーバウンドで捕球した場合も同様にホームに送り込む。(始めはアウトをとれるのはホームのみに限定したほうが児童も理解しやすい。)

ボール運動が得意な子が捕球して、ホームに走りこむ場面が多くなるのが予想されるので、慣れてきたら捕球者は走り込まずに必ずキャッチャーに投げるというルール(キャッチャーあり)を適用するとよい。

はじめは内野に集中して守ることが予想される。「ボールを捕球できなかったときどうフォローするのか?」と



走塁の際に直線的に走るのではなくて円を描くようにコーンを回ると良いことに

送球する距離や相手によって下手投げやワンバウンドなど受け手が捕りやすい送球を意識させたい。

### 指導のポイント

- ・攻撃は投げ入れたら「アウト」のコールがあるまでとにかく走ること(コーンを踏むか触ることを忘れない。)ということを押さえる。
- ・守備はキャッチしたらとにかくホームに返す。アウトにできる唯一の方法であることを伝える。
- ・ベンチや触球の機会がない児童が指示をしたり、ミスをしなくても励ましの言葉があるととてもいい雰囲気での学習ができることや応援や試合前のチームでのコールなどチームワークを高めることで勝ち負けではない楽しみがあることを話しておく。
- ・高校野球の吹奏楽の応援曲などを流しながら活動すると盛り上がる。

### 中学年で身に付けさせたい力

- ・ボールをフェアグラウンド内に蹴ったり打ったりすることができる。
- ・投げる手と反対の足を一步前に踏み出してボールを投げること。
- ・向かってくるボールの正面に移動すること。
- ・ベースに向かって全力で走り、かけ抜けること。

単元名：「みんな仲良く、みんな活躍！！楽しいベースボールゲーム」  
(ボール運動) 第6学年

1 単元目標

(1)知識及び技能 ベースボール型の運動の楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、ボールを打つ攻撃と隊形をとった守備によって、簡易化されたゲームをすることができるようにする。
(2)思考力、判断力、表現力 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。
(3)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したり、勝敗を受け入れたり、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ようにする。

◎ 単元の評価規準に盛り込むべき事項 (内容のまとめりごとの評価規準)

(1)知識・技能	(2)思考・判断・表現	(3)主体的に学習に取り組む態度
ベースボール型の運動の行い方を理解しているとともに、ボールを打つ攻撃と隊形をとった守備によって、簡易化されたゲームをすることができる。	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、自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。	ベースボール型の運動の楽しさや喜びを味わうことができるよう、運動に積極的に取り組もうとしていたり、ルールを守り助け合って運動しようとしていたり、勝敗を受け入れようとしていたり、仲間の考えや取組を認めようとしていたり、場や用具の安全に気を配っている。

◎ 単元の評価規準 (学習活動に則した評価規準)

(1)知識・技能	(2)思考・判断・表現	(3)主体的に学習に取り組む態度
①ベースボールゲームの基本的なルールを理解してゲームを行うことができる。 ②易しく投げられたボールをフェアグラウンド内に打つことができる。 ③塁間を打球の状況に応じて走塁することができる。	①誰もが楽しく参加できるようにルールを選んでいる。 ②個人やチームの特徴に応じた作戦を考え、選択することができる。 ③良い動き方や攻め方・守り方など、考えたことを友達に伝えることができる。	①ボールを打って思いっきり走ったり、ボールや走者の動きに合わせて移動したりと、積極的に運動に取り組もうとしている。 ②ルールを守り、友達と助け合おうとしている。 ③場や用具の準備や片付けを進んで取り組み、安全に気を配っている。

◎ 2 学年を見通した単元計画

・5 学年 ベースボールゲーム 単元計画 (6時間)

1 時間	2～3 時間	4～5 時間	6 時間
・ストレッチ 5分 ・オリエンテーション 10分 ・ベースボールサーキット15分 ・コツ共有タイム 5分 ・ベースボールサーキット 5分 ・ふりかえり 5分	・ストレッチ 3分 ・ベースボールサーキット 10分 ・フォースプレイゲームをしよう 試しのゲーム 10分 ・作戦、コツ共有タイム 5分 メインゲーム 12分 ・ふりかえり 5分	・ストレッチ 3分 ・ベースボールサーキット 10分 ・タッチプレイゲームをしよう 試しのゲーム 10分 ・作戦、コツ共有タイム 5分 メインゲーム 12分 ・ふりかえり 5分	・ストレッチ 3分 ・ベースボールサーキット 7分 ・〇〇小ベースボールクラシック 学年でベースボール大会 30分 ・ふりかえり 5分
めあて 授業の進め方を知ろう 打つ・走る・捕る・投げるコツをみつ けよう	めあて ①楽しく打つコツを身につけてプレイしよう ②簡単に打てるボールを打つコ ツを身につけてプレイしよう	めあて ①自分の工夫をみつめよう ②相手の特徴に応じた作戦を考え よう	めあて ◎〇小ベースボールクラシックを楽 しもう

6 学年 ベースボールゲーム 単元計画 (8時間)

1 時間	2～3 時間	4～6 時間	7～8 時間
・ストレッチ 5分 ・オリエンテーション 10分 ・ベースボールサーキット15分 ・コツ共有タイム 5分 ・ベースボールサーキット 5分 ・ふりかえり 5分	・ストレッチ 3分 ・ベースボールサーキット 10分 ・フォースプレイゲームをしよう 試しのゲーム 10分 ・作戦、コツ共有タイム 5分 メインゲーム 12分 ・ふりかえり 5分	・ストレッチ 3分 ・ベースボールサーキット 10分 ・ホームインゲームをしよう 試しのゲーム 10分 ・作戦、コツ共有タイム 5分 メインゲーム 12分 ・ふりかえり 5分	・ストレッチ 3分 ・ベースボールサーキット 7分 ・〇〇小ベースボールクラシック 学年でベースボール大会 30分 ・ふりかえり 5分
めあて 授業の進め方を知ろう 打つ・走る・捕る・投げるコツをみつ けよう	めあて ①楽しく打つコツを身につけてプレイしよう ②簡単に打てるボールを打つコ ツを身につけてプレイしよう	めあて ①ホームインする方法をみつめよう ②自分のチームの特徴に応じた作戦を考え よう	めあて ◎〇小ベースボールクラシックを楽 しもう

## 指導について

### ①学習の見通しを持たせる工夫

授業のオリエンテーションで単元計画について子ども達に話し、ゴールのイメージを持たせる。また、「みんな仲良く、みんな活躍」をキーワードに、チーム力を高めながら授業を進めていくことを大切にさせる。

### ②体を動かす時間をふやす工夫

運動時間を多く確保するため場の準備時間の削減を行う。その際、他の学年・学級と同じ場での授業づくりをすることにより、何度も準備片付けをする必要がなく、また系統的な指導にもつなげるようにする。さらに、授業時間外でも活動ができるように、いつでもできる環境づくりをし、子どものもっとやりたいを補償する。ゲームでは少人数グループでの活動を行うことにより、活動時間を多く確保する。

### ③できなかったことができるようになる・できた実感を味わわせるような工夫

単元計画を工夫し毎時間の評価と次時の指導を関連させるようにする。また、スモールステップの指導を工夫し、ベースボールサーキットから、タスクゲーム、メインゲームと毎時のねらいを焦点化し、技能面の習得を図る。さらにT・Tでの授業をうまく活用し、教師の積極的な賞賛を心がけ、友達からの賞賛も大切に、できたことへの価値付けを多く取り入れる。自己の動きを確認できるよう、遅延動画アプリを活用し、できている自分やどうやったらできるようになるか等、動画をもとに確認する。子どもの言葉から動きをイメージしやすくする工夫も取り入れる。

## 指導の工夫

### ベースボールサーキット 打つ・走る・投げる・捕る能力を楽しみながら向上させる取り組み

#### バッティングゲーム

ネットに向かってTバッティングをしたり、友達がやさしく投げたボールを打ったりする場所。ネットがあるのでボールを集める時間も短縮できる。マートを置くことで狙ったところに打つ楽しみも味わえる。



#### ベースランニングゲーム

ストップウォッチを使い、ベースをいかに速く回るか競争して楽しむ場所。ボールの状況を見て進塁するゲームを取り入れると、楽しみながら速く回る方法や残塁の判断を身につけることもできる。



#### ピッチング&ロングスローゲーム

火の玉小僧を氷玉ボールでたおす遊びを通してコントロールを培うことができる。レーザービームで速くに投げる角度やボールのポーズを意識させ、楽しみながら投げる技能を磨ける。



#### キャッチバトルゲーム

ペアで何個ボールをキャッチすることができるかゲームを取り入れ、捕る力を向上させる。「はくっとキャッチ」や「ボールのコースに移動してからキャッチする」ことも意識させる。



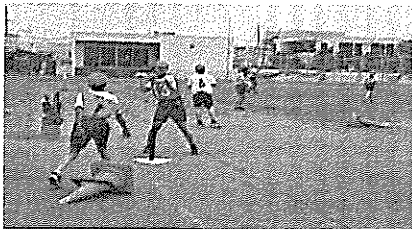
ねらい：授業の進め方を知る。打つ・走る・捕る・投げるコツをみつけ友達に伝えることができるようにする。

	主なねらい・学習活動	指導上の留意点等
	<b>めあて① 授業の進め方を知ろう</b>	
はじめ 10分	<p>1 学習のねらいと活動の確認</p> <p>①単元計画とねらいを知り、学習の見通しを持つ。</p> <p>②安全について確認する。</p> <p>③本時の流れを知る。</p> <p>2 準備運動&amp;基礎感覚運動</p> <p>○準備運動の目的を確認し、投打捕能力向上ダンスを行う。</p>	<p>○「みんな仲良く、みんな活躍」することをねらいにチーム力を高めながら学習していくことを確認する。</p> <p>○安全面においてはベースボールゲームを行う上で道具等の扱いについていねいに確認する。</p> <p>○掲示資料を活用して学習の進め方を確認する。</p> <p>○ベースボールゲームで使う部位を中心にストレッチを行う。</p> <p>○けがの防止だけでなく、自分たちの力を発揮するためにも行うことを意識させる。</p>
	<b>めあて② 打つ・走る・捕る・投げるコツを見つけよう</b>	
なか① 15分	<p>3 ベースボールゲームサーキットについて知る。</p>  <p>○投げる→打つ→捕る→走るの順で回る。</p>	<p>○安全面や動き方について一つ一ついねいに確認していく。</p>  <p>○時間を設定し、合図とともに素早く次に移動し、始めることを意識させる。</p>
なか② 15分	<p>4 ベースボールゲームサーキットを行う。</p> <p>①投げる：レーザービームで遠投 水玉ボールでコントロール</p> <p>②打つ：ボールに当てる・狙ったところに打つ</p> <p>③捕る：移動してボールをキャッチする</p> <p>④走る：早くベースを回る</p> <p>5 コツ共有タイム</p> <p>6 コツを活かしてもう一度やってみる。</p>	<p>○投げる・打つ・捕る・走るについて上手に行うコツを見つけるよう話をし、事後に共有することを告げておく。</p> <p>○グループで意見を出し合ってから全体で確認させるようにする。</p> <p>○見つけたコツをボードに書き込む。</p>
おわり 5分	<p>7 まとめ・ふりかえり</p>	<p>○友達のがかったことを見つけさせる。</p> <p>○ワークシートに書いた児童は起立し書いた児童同士で感想を交流し合う。</p> <p>○全体で感想を交流しまとめ、次時につなげる。</p>
重点 評価	<p>【思③】 良い動き方や攻め方・守り方など、考えたことを友達に伝えることができる。</p> <p>【態③】 場や用具の準備や片付けを進んで取り組み、安全に気を配っている。</p>	

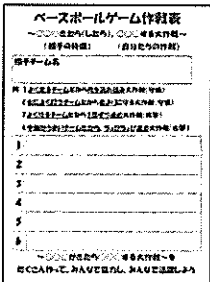


ねらい： 易しく投げられたボールを打つコツをみつけ、打てるようにする。

	主なねらい・学習活動	指導上の留意点等
はじめ 3分	1 準備運動&基礎感覚運動 ○投打捕能力向上ダンスを行う。	○ベースボールゲームで使う部位を中心にストレッチを行う。 ○けがの防止だけでなく、自分たちの力を発揮するためにも行うことを意識させる。
なか① 20分	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> <b>めあて① 易しく投げられたボールを打つコツをみつけよう</b> </div> 2 ベースボールゲームサーキットを行う。 ○投げる→打つ→捕る→走るの順で回る。 ※打つはペアトスバッティングで行う  3 コツ共有タイム  4 見つけたコツを活かしてペアトスバッティングをやってみる  5 コツ共有タイム	○時間を設定し、合図とともに素早く次に移動し、始めることを意識させる。 ○打つ場では、コツを見つけるよう話、事後に交流することを伝えておく。  ○グループで考えを交流してから全体に広げていく。 ○見つけたコツはボードに書き込む。 ○タイミングを合わせることも大切である事に気付かせる。
なか② 17分	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> <b>めあて② みつけたコツを活かしてフォースプレイゲームをしよう</b> </div> 6 見つけたコツを活かしてフォースプレイゲームを行う。  ○打つ道具はバット・太いバット・テニスラケットから選択してよいものとする。	○前後半を2回行い、打つ回数を多く設ける。  ○守備の際は前時で確認した、守備での状況判断についても意識するように告げる。(ボールを持っていない人はどう動けばいいの)  ○ゲーム中にさらに気づいた工夫があればまとめて共有することを伝えておく。
おわり 5分	7 まとめ・ふりかえり	○友達のよかったことを見つけさせる。 ○ワークシートに書いた児童は起立し書いた児童同士で感想を交流し合う。 ○全体で感想を交流しまとめ、次時につなげる。
重点 評価	【知②】 易しく投げられたボールをフェアグラウンド内に打つことができる。 【態①】 ボールを打って思いっきり走ったり、ボールや走者の動きに合わせて移動したりと、積極的に運動に取り組もうとしている。	



ねらい： 相手チームの特徴に応じた作戦を考え、友達に伝えることができるようにする。

	主なねらい・学習活動	指導上の留意点等
はじめ 3分	1 準備運動&基礎感覚運動 ○投打捕能力向上ダンスを行う。	○ベースボールゲームで使う部位を中心にストレッチを行う。 ○けがの防止だけでなく、自分たちの力を発揮するためにも行うことを意識させる。
なか① 25分	2 ベースボールゲームサーキットを行う。 ○投げる→打つ→捕る→走るの順で回る。  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <b>めあて① 相手チームの特徴に応じた攻め方・守り方の作戦を考えよう</b> </div> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="flex: 1;">           3 めあての確認            4 作戦タイム            5 試しのゲーム         </div> <div style="flex: 1;">  </div> </div> 6 作戦共有タイム	○時間を設定し、合図とともに素早く次に移動し、始めることを意識させる。 ○前時で見つけた投げられたボールを打つコツを意識するように話す。  ○前時のルール工夫についても確認する。  ○ワークシートを活用し、「○○がきたら○○する」と動き等を明確にさせる。  ○対戦相手と異なるチーム同士で作戦を共有する。
なか② 12分	7 見つけた工夫を活かしてホームインゲームを行う。 ○ゲームの後に実行した作戦についてチームで話し合う。	○ゲーム中にさらに気づいた工夫があればまとめて共有することを伝えておく。  ○グループ→全体という流れを通して、すべての児童が考えを友達に伝える機会を作れるようにする。
おわり 5分	8 まとめ・ふりかえり	○友達のよかったことを見つけさせる。 ○ワークシートに書いた児童は起立し書いた児童同士で感想を交流し合う。 ○全体で感想を交流しまとめ、次時につなげる。
重点 評価	<b>【思②】</b> 個人やチームの特徴に応じた作戦を考え、選択することができる。 <b>【思③】</b> 良い動き方や攻め方・守り方など、考えたことを友達に伝えることができる。	

ねらい：これまで学んできたことを活かしてベースボール大会を楽しめるようにする。

	主なねらい・学習活動	指導上の留意点等
はじめ 3分	1 準備運動&基礎感覚運動 ○投打捕能力向上ダンスを行う。	○ベースボールゲームで使う部位を中心にストレッチを行う。 ○けがの防止だけでなく、自分たちの力を発揮するためにも行うことを意識させる。
なか① 40分	2 ベースボールゲームサーキットを行う。 ○投げる→打つ→捕る→走るの順で回る。	○時間を設定し、合図とともに素早く次に移動し、始めることを意識させる。 ○前時で見つけた投げられたボールを打つコツを意識するように話す。
	めあて① これまで学んできたことを活かしてベースボール大会をしよう 3 学年でホームインゲームをする。 ○2時間を通して、他学級のチームと全試合を行う。 4 いいことみつけタイム	○他チームの良かったプレイを見つけ、お互いのチームで活かしていけるようにする。 ○グループで考えを交流してから全体に広げていく。
なか② 40分	めあて② 他チームのいいところを活かしてベースボール大会をしよう 4 結果発表 ○MVP発表も行う	○だれが活躍していたか、友達どうしで言えるようにする。
おわり 5分	7 まとめ・ふりかえり	○友達のがよかったことを見つけさせる。 ○ワークシートに書いた児童は起立し書いた児童同士で感想を交流し合う。 ○単元のふり返りをする。

重点 評価	【知②】 易しく投げられたボールをフェアグラウンド内に打つことができる。 【態②】 ルールを守り、友達と助け合おうとしている。
----------	--------------------------------------------------------------------