

## 第3学年6組 保健体育科学習指導案

指導者 高松市立古高松中学校 藤澤 裕一郎

### 1 単元名 球技「ベースボール型」

### 2 単元でめざす生徒の姿

打つ・走ることの楽しさを味わい、「点を取る喜び」を実感し、その実現に向けて自己やチームの課題や解決策を考えることができる。

### 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
勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、技能の名称や行い方を理解しているとともに、安定したバット操作で狙った方向にボールを打つことや走塁の技能を身に付けている。	効果的な攻撃における自己やチームの課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫しているとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。	練習やゲームに積極的に取り組むとともに、フェアなプレイを大切にすること、作戦などについての話し合いに貢献しようとする、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にすること、互いに助け合い教え合おうとすることなど、学習に自主的に取り組もうとしている。

### 4 単元について

#### (1) 単元の考察

ベースボール型とは、身体やバットの操作と走塁での攻撃、ボール操作と定位置での守備などによって攻守を規則的に交代し、一定の回数内で相手チームより多くの得点を競い合うゲームである。ベースボール型の魅力や面白さは、打って点を取ることやボールを遠くに飛ばすこと、また、他競技のようにボールそのものが得点につながるのではなく、人がホームベースに戻って来ないと得点にならないところに魅力があると考える。また、攻守がはっきり分かれており、交代間に作戦が立てやすいなどの利点もある。しかし、投げたボールを打つことや、走塁、守備での状況判断の複雑さに難しさがある。

今回は、中学校で初めての男女共修での授業であるため、男女の能力差があるなかで、チームでの課題に全員が向き合い、ベースボール型を楽しみ、そして得点を奪えたときの喜びを実感できる教材である。そのため、少しでもルールを簡易化し、ボールを打つ楽しさを実感しやすくするために、ティーボールでの授業を行う。そして、ランナーは付けず、どこにボールを投げる、運ぶのかを簡易化することによってルールへの苦手意識を軽減する。ベースボール型の魅力を味わうために教材の工夫が求められる。

#### (2) 生徒の実態

本学級の生徒は、男子17名、女子15名、計32名の学級である。非常に明るく、男女の仲もよい。今回中学校で初めての男女共修で体育の授業を行う。単元前のアンケート調査では、体育が好き・ソフトボ

アンケート項目	男子	女子
体育が好き	15名	12名
ソフトボールが好き	13名	12名

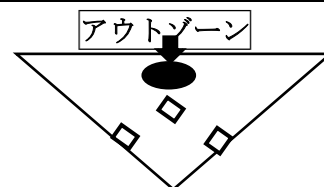
ールが好きという生徒は右表のような結果となった。そして高めたい技能として、21名の生徒が「バッティング」と答えた。しかし、体育が好きではないという生徒が男子1名、女子2名、また、ソフトボールが好きではないという生徒が、男子3名、女子2名となった。その理由として、運動が苦手、失敗を見られるのが嫌、ソフトボールのルールが分からない、バッティングができないなどが挙げられた。

### (3) 3つの“対話”の実現に向けて

#### ① ベースボール型の魅力や面白さを全ての生徒に味わわせるために

体力差、技能差に関係なく全ての生徒が容易にバット操作を扱えるようにするために軽量で柔らかいバットを使用する。また、ボールへの恐怖感を和らげるために通常のソフトボールよりも柔らかい素材のボールを使用する。本単元では、ティースタンドを使用してバッティングを行う。止まっているボールを打つことによって、バットがボールに当たった喜びや、点を取る喜びを全ての生徒に味わうことができるようにする。そのほか、ベースボール型の魅力や面白さを味わうことができるように下表のような工夫を行う。

チーム編成	・男女混合の4～5名の6チームで行う。
攻 撃 (走 塁)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・打者1巡（多いチームの人数に合わせ）で攻守交代とする。</li> <li>・打つ際にティースタンドが倒れたり、ファール、空振りになったりすると2回まで打ち直しを可とし、3回目はアウト（0点）とする。</li> <li>・打った後は、反時計回りにベース代わりのコーンの外側を走る。守備側がボールをアウトゾーンに運ぶまでに1塁まで行けば1点、2塁2点、3塁3点・・・と増えていく。ホームまで帰ってくると2周目に行ってもよい。ただし、守備側がアウトゾーンにボールを運んだときにバッターランナーが塁間にいた場合は0点とする。</li> <li>・ベースコーチを配置し、進塁等の判断をバッターランナーに指示する。</li> </ul>
守 備	<ul style="list-style-type: none"> <li>・右図の場所にアウトゾーンを設置し、そこにボールを運んだ時点でアウト成立とする。</li> <li>・フライをノーバウンドでキャッチした場合は0点とする。</li> </ul>



#### ② 自己やチームの課題解決をめざして

試合を重ねるごとに、生徒が疑問に感じる「なぜ勝てないのか」という課題を解決させるために、分析シートや前時までの試合映像をタブレットで活用する。最上位チームと最下位チームの違いを生徒が発見し、課題解決につなげる。最上位チームは2点以上の進塁が多いということ、打球がアウトゾーン付近に飛んでいないということ、走塁の判断が重要であることを共有し、本時の課題学習である「2点以上取る」ことが実現できると考える。

### (4) 学習指導計画（全7/11時間）

時	1	2・3	4・5・6	7(本時)8	9・10・11
学習活動	オリエンテーション	<ul style="list-style-type: none"> <li>・バット操作</li> <li>・ボール操作</li> <li>・基本的技能の習得</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・試しのゲーム</li> <li>・ランナー判断なし</li> <li>・ランナー判断あり</li> </ul>	課題① 2点以上取るためには	リーグ戦 反省 まとめ
			基本的技能の習得		

5 本時について（7 / 11 時間）

(1) 本時の目標

- 2点以上取るための攻撃を、自己やチームで発見し、解決に向けての策を考えることができる。
- 課題解決に向けて、チームで協力して、試合や話し合い等に取り組むことができる。

(2) 準備物

スポンジボール、グローブ、バット、ティースタンド、ワークシート、作戦ボード、分析カード  
タブレット

(3) 学習指導過程

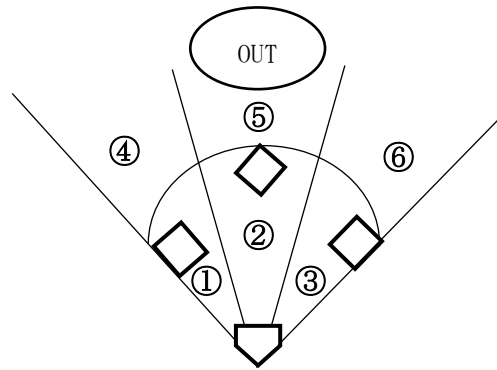
(○配慮事項 ●おおむね満足できると判断できる状況 [ ]評価方法)

学習内容及び活動	指導上の留意点及び評価
<p>1 ウォーミングアップ</p> <p>(1) 準備運動</p> <p>(2) バッティング練習</p> <p>2 本時の課題を把握する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・タブレットや分析シートを通して、2点以上取れている生徒と1点以下の生徒の違いを発見する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ チームで統率した動きをとらせ、チームプレイを心がけさせる。</li> <li>○ 足の向きや立つ位置によって、打球の飛ぶ方向が変わってくることを確認させる。また、安全に留意し、バットを振るよう助言する。</li> <li>○ 前時の試合を振り返り、最上位チームの2点以上取っている生徒と最下位チームの1点以下の生徒の特徴に気づかせる。</li> </ul>
<p>2点以上取るためにどうすればよいか。</p>	
<p>(例)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 両サイドの線上を狙って打っていきこう。</li> <li>○ 徹底的にゴロを打っていきこう。</li> <li>○ 走塁は、無理してでも次の塁を狙っていきこう。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ ワンパターンの攻撃にならないために、個々に応じた攻撃ができるように一人のことを全体で考えさせる。</li> <li>○ 作戦ボードを用いて、全員が話し合いに参加するように助言する。</li> <li>○ 勝ててないチームに対しては、教師も入って助言する。</li> </ul>
<p>4 試合を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・攻撃に入る前に毎回、30秒ほどの作戦タイムを設ける。</li> </ul>	<p>[主体的に取り組む態度]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 2点以上取るために、ミーティングやゲームに積極的に取り組もうとしている。 [観察]</li> <li>○ 試合中は、分析シートに責任をもって、データを記入させる。</li> <li>○ 攻守交代は走って行わせ、スピーディーな試合展開を意識させる。</li> </ul>
<p>5 本時のまとめを行う。</p> <p>(1) チームでのミーティングを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・本時のゲームを振り返り、反省点や良かった点を話し合う。</li> <li>・次時の課題を話し合う。</li> </ul> <p>(2) 個人での本時の振り返りを行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 話し合い活動の効果や2点以上取ることができた生徒が多いチームを取り上げ、学び合いの大事さを感じさせる。</li> <li>○ うまくいかなかったシチュエーションを理解させ、次の試合を想定した話し合いを行わせる。</li> </ul> <p>[思考・判断・表現]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 点が入ったときの打球方向や進塁数をまとめて分析し、効果的な攻撃を見つけ出し、改善策を具体的に考えることができる。 [ワークシート]</li> </ul>

# ティーボール チーム分析シート

チーム名

【チームの具体的対策・作戦】



氏名	打球方向						進塁数 (計)						
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	
イニング													
(例) 藤澤君	①	⑦	①	⑧	④	④	1	3	2	5	2	1	14

スコア

TEAM	1	2	3	4	5	6	合計



# テューボール 学習カード

組 番 氏名

--

月 / 日	授業内容	本時の反省等	か 意 欲 的 に 取 り 組 ん だ	り 安 全 に で き た か	と が で き た か	チ ー ム の 役 に 立 つ こ と	自 分 や チ ー ム の 課 題 が 見 つ か つ た か
/			A B C	A B C	A B C	A B C	A B C
/			A B C	A B C	A B C	A B C	A B C
/			A B C	A B C	A B C	A B C	A B C
/			A B C	A B C	A B C	A B C	A B C
/			A B C	A B C	A B C	A B C	A B C
/			A B C	A B C	A B C	A B C	A B C
/			A B C	A B C	A B C	A B C	A B C
/			A B C	A B C	A B C	A B C	A B C

--