

第4学年体育科学習指導案

指導者 大竹市立大竹小学校 大井 一徳

- 1 学年 第4学年4組34名
- 2 日程 平成16年6月8日(火) 第5校時 14:00~
- 3 単元名 ゲーム(ベースボール型ゲーム)「かっとなげせ!ティーソフトボール」

4 単元について

ベースボール型ゲームは、攻守を交替し、投げる、打つ、捕るなどの技能を使いながら、得点を競い合うゲームである。また、他のゲームと違って打順が回ってくることで全員に平等な攻撃の機会が与えられており、勝敗は個人の打つ技能に負う部分が多い。つまり、打てなければ、ベースボール型ゲームの楽しさを味わうことができにくくなっていく。そこで、ティーアップしたボールを打つティーソフトボールを仕組むことで、どの子どももベースボール型ゲームの特性である打って走る爽快感を味わうことができると考えた。また、ソフトボールや野球と違い、子どもたちに固定観念がないためルールの加工や工夫がしやすいのも特徴である。

本学年の児童はこれまで、第3学年のゲームの中で、ティーアップしたボールを打つ経験をしてきている。その結果、多くの児童が打って走ることのイメージは持っているが、事前に行ったティーソフトボールに関するアンケートの中では、約3割の児童が「うまく打てないからきらい。」と答えていた。また、9割以上の児童が「ホームランやヒットを打ちたい。」「強い打球を打つととても自信がわいてくる。」など、バッティングに対する願いが大半を占めていた。つまり、どの子にも強い打球が打てる技能が最重要であると考えた。

指導にあたっては、「かっとなげせ!ティーソフトボール」という単元を仕組み、バッティングの向上をめざすことを意識させたい。児童は、自分のバッティングフォームでなぜ打てないのか、どんなフォームならば打てるのかが分かりにくい。そこで、打てるモデルのフォームを研究したり、自分のバッティングフォームのつまずきを発見したりするために、コンピュータを活用していく。

まず、一人一人が最初のバッティングの姿をデジタルビデオに記録する。さらに、コンピュータ教室で、モデルのバッティングを研究したり、自分のバッティングフォーム(スローモーション)を見て、つまずきを発見したりする。そして、解決していく見通しをもって練習をする。ゲームをする中で、以上のような活動を仕組むことで、強い打球が打てるようになり、児童の意欲が増していくと考えた。

5 単元の目標

投げ方、打ち方、捕り方などの簡単な技能を身に付け、ゲームが楽しくできるようにする。
規則を守り、互いに協力してゲームを行い、勝敗を素直に認めることができるようにする。
チームの課題をもち、簡単なゲームを工夫することができるようにする。

6 単元の評価規準

運動や健康・安全への 関心・意欲・態度	運動や健康・安全についての 思考・判断	運動の技能
<ul style="list-style-type: none"> ・規則を守り，最後まで力いっぱい練習やゲームをする。 ・味方の失敗を許し合い，失敗した友達を励まし合っゲームをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・バッティング技能の大切なポイントについて考え，自分のめあてをもっている。 ・ゲームが楽しくなるように，ルールや活動の場を選んだり考えたりしている。 ・ゲームが楽しくなるように，チームで簡単な作戦を考えている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・止まっているボールを用具で打ったり，早くボールを捕って投げたりできる。

7 ITを活用した指導計画と授業のイメージ(全7時間)

かっとなげ！ ティーソフトボール			
	学 習 活 動	ITの活用 支援	授業のイメージ
一 次	<u>オリエンテーション(1時間)</u> <ul style="list-style-type: none"> ・ 学習の見通しをもつ。 ・ ティーを使ってフリーバッティングをする。 	一人一人のバッティングフォームをデジタルビデオに記録する。	
二 次	<u>めあて1(2時間)</u> <ul style="list-style-type: none"> ・ やさしいルールでいろいろなチームとゲームを楽しむ。 	児童の実態より，簡単な共通のルール・場を設定する。	
三 次	<u>バッティングフォームの研究 評価(1時間，本時)</u> <ul style="list-style-type: none"> ・ 自分の動画を何度も見たり教師のアドバイスを参考にしたりして，つまずきを知り，解決の見通しをもつ。 ・ チーム内で相互評価をし，お互いにアドバイスし合う。 	6年生のバッティングフォーム(スローモーション)をモデルとして見せることで理想的なイメージをもたせる。 自分のバッティングフォームと比較させることで，つまずきや解決していく見通しに気づかせる。	 
四 次	<u>めあて2(3時間)</u> <ul style="list-style-type: none"> ・ 自分たちのチームに合った作戦を立ててゲームを楽しむ。 	対戦チームと相談し，ルールや場を選択してゲームを行えるようにする。	

8 本時（第4時）の目標と展開

ア 目標

バッティング技能の大切なポイントについて考え，自分のめあてをもつことができる。

イ 展開

学習内容	指導上の留意事項（ ） （ 「努力を要する」状況と判断した児童への指導の手だて）	評価規準	評価方法
1 バッティング技能を高めるために，モデルや自分の姿を見てつまずきに気付くといった学習の見通しをもつ。	今まで，強い打球が打てなくて困ったことを思い出させ，打てるようになりたいという気持ちを高めさせる。	これからの学習に対して意欲を持って取り組もうとしている。	活動状況の観察
2 モデルのバッティングを見て，どんなところが打てるポイントなのか考える。	強い打球を打っている6年生のバッティングモデルをスクリーンに提示する。 気付いたところをグループやクラスの中で発表させて，打てるようになるためのポイントの共通理解を図る。 ポイントを考えることができていない児童に対しては，個別に指導する。	バッティング技能の大切なポイントについて考えている。	活動状況の観察
3 自分のバッティングフォームをコンピュータで見て，つまずきに気付く。	一人一人のバッティングフォームとモデルのフォームがそれぞれのコンピュータで見られるよう準備しておく。 グループで相互評価させることで，自分では気付きにくい児童にも改善のためのめあてをもたせたる。	自分のつまずきに気付き，改善のためのめあてをもつことができる。	学習カード
4 まとめ	活動を肯定的に評価し，バッティング技能向上のための意欲を喚起させる。	これからのバッティング技能向上のための練習を，意欲を持って取り組もうとしている。	活動状況の観察

ティースフトボール学習カード

4年()組()番()

6年生のうちかたと、自分のうちかたをくらべてみて、どんなところを直そうと思いましたが？

同じチームの人のうちかたを見て、すごいなあと思うことや、アドバイスを書きましょう。

()へ

()へ

()へ

()へ