

学年	教科等	単元名	日時
第3学年	体育科	ハンドベースボール (ベースボール型ゲーム)	平成30年2月3日(金) 2校時
本実践の主張	<p>○ 自分の身体のことをよく知る授業を創造するために・・・</p> <p>① 前半は「ハンドベースボール①」、後半は「ハンドベースボール②」のスマールステップで単元を構成し、ゲームごとに子どもの思考が焦点化される易しいゲームを行った。①では、コート の角度を 90° にすることで、子どもが主に動き(打ち方や捕り方)を追究させ、②では、コート幅を 120° にし、2つのアウトサークルを使ったゲームをすることで、チームでの簡単な作戦の下、「どこをねらうのか」を追究させた。</p> <p>② 仲間がどこをねらい、その結果がどうだったかを観察させた。そのため、運動観察者の立ち位置を仲間が打っている後方にし、打つ子どもの動きに合わせて「ひいてえ・パーン！」と口伴奏をさせた。また、すぐに捕球できずにいる守りの様子からも、ねらうところへの気付きを促した。</p>		

### 自分の身体で知るために・・・

「ハンドベースボール①→ハンドベースボール②」で単元を構成することで、スマールステップで技能や思考に寄り添った学習が展開できるようにした。

ハンドベースボール①

ルール  
せめがボールを打ち、1ない→2ない→と走る。すんだ分だけとく点になる。(ホームで4点)

守りは、ボールをキャッチしたときに全員集まり、手をつないでしゃがみアウト!と言う。全員打ったら交代する。×打つ回数は同じにする。

コート の角度 : 90度

ハンドベースボール②

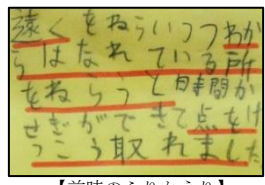
ルール  
せめがボールを打ち、1ない→2ない→と走る。すんだ分だけとく点になる。(ホームで4点)

守りは、ボールをキャッチしたときに2つの「かっか」のどちらかに全員集まり、手をつないでしゃがみ「アウト!」と言う。全員が打ったら交代する。×打つ回数は同じにする。

コート の角度 : 120度  
アウトサークル : 2つ

前時までの攻めにおける子どもの思考は、「わっか (アウトサークル) から遠いところをねらうとよい。」「守りのいないところをねらうのがよい。」の2つの考えに分かれていた。本時は、アウトサークルの位置を攻めチームに決めさせた。ねらいは、以下のとおりである。

「アウトサークルから遠いところをねらうのがよいのでは?」という考えを、「守りがいないところをねらうのがよい」という考えに変える。



T : A君が書いていた「わっか」から離れているところってどこ?  
C : ここだと思います。



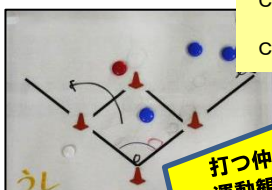
- T : ここにボールが飛んでくると困る?
- C : 困る。
- T : じゃあ、「わっか」がこっちに動いたらもっと…。
- C : 困る!
- T : でも、ねらいやすそうじゃない?!
- C : うん。
- T : 自分だったらどこねらう?



【ゲーム前の子ども個人のねらうところ】



- C1 : わっかを右の方にし、左をねらおう。
- C2 : うん。でも、守りが左にいたら、わっかの方に打てばいいんじゃない?!
- C3 : いいね!



- C4 : 外野がフープから離れた所にいるから、反対に打って
- C5 : そうだね。分かった!

打つ仲間の後方で運動観察者は観る



ひいてえ・パーン!!



### 仲間の身体から知るために・・・



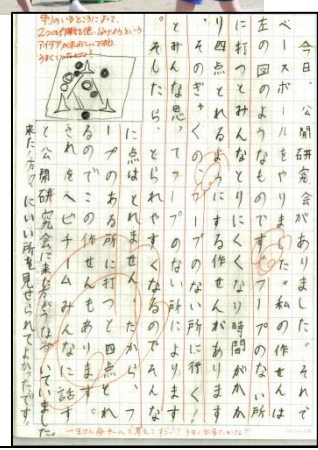
外野が広がって守っていると、わっかから遠い左をねらう。



外野が左に寄ったら、わっかの方(守りのいない方)をねらう。



- C6 : ぼくは、わっかの所に打ちました。そしたら、4点取れました。
- T : えっ!? わっかの所に打っていいの?
- C7 : 守りがいないから、そこをねらえばいいんだよ。



御意見・御質問はこちら (研究部アドレス)  
miyafuken@cc.miyazaki-u.ac.jp

# 授業実践計画

## ○ 指導計画（8時間）

- |   |         |           |
|---|---------|-----------|
| (1) オリエンテーションを行い、学習の見通しをもつ。             | _____   | 1時間       |
| (2) ハンドベースボール①を楽しむ。                     | _____   | 2時間       |
| (3) ハンドベースボール②に挑戦する。                    | _____   | 5時間       |
| ・ アウトサークル2つでの空間をめぐる攻防（アウトサークルを中央に固定）    | ..... 2 |           |
| ・ アウトサークル2つでの空間をめぐる攻防（アウトサークルを選択→中央に固定） | ..... 3 | （本時1 / 3） |

## ○ 本時の目標

守りのいないところを見付け、ねらって打つことができる。

## ○ 指導過程

学習活動及び学習内容	教師のかかわり
<p>1 本時の運動課題をつかむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 規則の変更及び確認           <ul style="list-style-type: none"> <li>・ アウトサークルを動かすことが可能</li> </ul> </li> <li>○ 運動課題           <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">             どこに打てば、たくさん点が入るかな？           </div> </li> <li>○ アウトサークル（2つ）の位置の検討           <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 右側と左側</li> <li>・ 中央と右（左） 等</li> </ul> </li> </ul> <p>2 ねらって打つ練習をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 「ねらってバーン！」に挑戦           <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>【ゲームの行い方】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① ねらうところを選ぶ。</li> <li>② ボードの的をねらって一人3回打つ。</li> <li>③ 当たったら3点、惜しかったら2点とする。</li> </ol> </div> </li> </ul> <p>3 ハンドベースボール②に挑戦する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ゲーム           <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>【主な規則】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 1チーム5～6人とする。</li> <li>・ 1回の攻めは、6人（5人チームの場合は6回）、守りは4人（内野1人、外野3人）、残りは運動観察者とする。</li> <li>・ 打者は打ったら、塁間をアウトになるまで走る。</li> <li>・ コーンをタッチするごとに1点が加点される（最高4点まで）。</li> <li>・ 守りは、捕球後、2つのアウトサークルのどちらかに全員集まり、手をつないでしゃがみ、「アウト！」と言う。</li> <li>・ 6人が打ったら、攻守交代をする。</li> </ul> </div> </li> </ul> <p>4 学習のふりかえりをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ どこをねらったのか           <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 守りのいないところ</li> <li>※ 右図の場合は、「わっかのところ」になる。</li> </ul> </li> <li>○ どうしてか           <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 守りがボールを捕って集まるまでに時間がかかるから</li> </ul> </li> </ul>	<p>○ 守りの時に「どこにボールが飛んだら困るか。」と問うことで、以下の考えを引き出し、ゲームで検証できるようにする。</p> <p>A わっか（アウトサークル）から遠いところ B 守りがどこにいるかで変わってくる</p> <p>○ 2つのアウトサークルの位置をチームで決めさせることで、攻めの時に、どこをねらうのかをチームで共有することができるようにする。</p> <p>○ 上手くねらえない子どもがいることが考えられる。そのような子どもには、以下の手立てを講じる。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ はじめは近くからボードの的をねらわせ、当たったら少しずつ遠くにする。</li> <li>・ 肘を伸ばして腕を引き、ねらいたい方向に「てのひらけっと」の面を向けさせる。</li> </ul> </div> <p>○ 腕もしくは「てのひらけっと」を選択させて打つようにする。「てのひらけっと」で面を広くすることで、打つことに自信のない子どもが「打てそう」という思いをもって参加できるための手立てとしたい。</p> <p>○ 打った後に、子ども自身がねらって打つことができたと判断したら白から赤に帽子の色を変えさせる。そのことで、運動課題を意識させ、どこをねらうのか継続的に考えさせるための手立てとしたい。</p> <p>○ 左のようなねらったところを取り上げ、上述のAの考えと比較させる。そうすることで、守りとの位置関係でねらうところが変わるという考え方を共有することができるようにする。</p>

## ○ 学びの本質に向かっている子どもの姿

わっか（アウトサークル）を2つとも左に置いたら、守りが右に行ったから誰もいない左に打ってみたよ。たくさん点がとれて嬉しかったなあ。

【思考・判断】【技能】

