

学年	教科等	単元名	日時
第6学年	体育科	どこに打つ?どこまで走る? (ベースボール型) (第8時)	令和8年2月6日(金)

1 本時の目標

勝つための作戦について、気付いたことや考えたことを言葉や動作で仲間に伝えることができる。

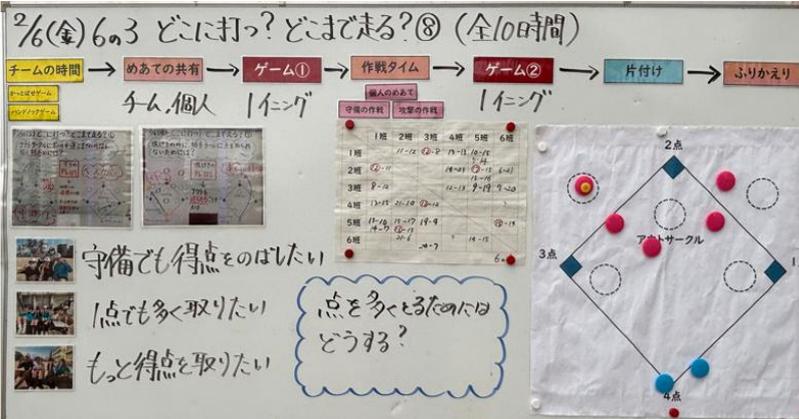
2 指導過程

学習活動及び学習内容 (★は評価にかかわるもの)	「自律的に学ぶ」ための手立て
<p>1 学習の準備をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 場の準備 ○ チームの時間 <ul style="list-style-type: none"> ・「遠くに打つための練習をしよう。」 ・「捕って素早く投げるようになりたい。」 <p>2 これまでの学習をふりかえり、本時の学習課題をつかむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 本時の学習課題 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>チームのよさを生かして、試合に勝つための作戦を立てよう。</p> </div> ○ チームのめあて <ul style="list-style-type: none"> ・「相手の立ち位置を確認し、スペースを狙って強いゴロを打とう。」 ・「守備得点を多く取るために、中継プレーをしよう。」 ○ 自己のめあて <ul style="list-style-type: none"> ・「強いゴロを打つ。」 ・「ボールを怖がらずにボールの正面に入って、後ろに逸らさずに捕る。」 <p>3 学習課題の解決に取り組む。(★)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ゲーム①→作戦タイム→ゲーム② <ul style="list-style-type: none"> ・作戦の実現 ・作戦の可否、修正 	<ul style="list-style-type: none"> ○ タスクゲームの目的と内容を確認することで、「遠くに飛ばせない」等のチームや自己の課題を解決するための練習内容を選択しながら、繰り返し練習をすることができるようにする。 ○ 「試合で勝ちたい」等の前時の子どもの思いや願いを関連付けながら学習課題を設定することで、学習課題を自分事として捉えることができるようにする。 ○ チームと自己のめあてを書く枠をつくった学習プリントをチームで1枚準備し、書かせる時間を設定することで、チームや自己の課題を自覚することができるようにする。 ○ 各チームに合わせた声かけをすることで、チームや自己のめあてを共有し、「どこでアウトにするか声を掛け合う」等、自己の役割について自覚することができるようにする。 ○ 「自分のめあては達成できそうかな。」と問いかけることで、仲間の動きを見たり、気付いたことを言葉や動きで教えたりするなど、運動に多様にかかわることができるようにする。 ○ 作戦の可否について話し合う場を設定し、上手くできたこと等についてチーム内で共有させることで、立てた作戦のよさを見つめ直し、次時の試合に向けて、作戦を修正することができるようにする。 ○ 次時からリーグ戦が始まることを伝え、「どのような作戦で優勝をめざしますか。」と問うことで、本時とこれまでの学びとのつながりを想起しながら、次時への意欲をもつことができるようにする。
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>【ルール】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 打者6人分の一巡で攻守交替。 ・ 守備者は5人。 ・ 走者をアウトにする方法 <ol style="list-style-type: none"> ① 守備者は、走者がベースを踏むよりも早くアウトサークル内で捕球して「アウト」とコールする。 ② 守備者は走者がベースを踏むよりも早くボールを持ってサークルに走り込んで「アウト」とコールする。 ③ フライやライナーを直接キャッチする。 ・ アウトにかかわった人数が得点。 </div> <div style="width: 45%;"> <p>【コート図】</p> </div> </div>	
<p>4 本時の学習をふりかえる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 学びの自覚 <ul style="list-style-type: none"> ・「試合で勝つためには、メンバーの得意なことを生かしていくとよいね。」 <p>5 次時の学習への見通しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 大会への見通し 	

3 本時の評価規準

チームや自己の課題や強み、チームで立てた作戦について、気付いたことや考えたことを作戦ボードやタブレット型端末を活用しながら言葉や動作で仲間に伝えたり、記述したりしている。
 (思考・判断・表現)【行動観察・記述分析】

4 板書と授業後の子どものふりかえり



【本時の板書】



【授業後の子どものふりかえり】

5 指導講評

宮崎県教育庁 スポーツ振興課 財津 吉正 指導主事

- 附属小学校の「自律的に学ぶ」子どもの育成は、宮崎県教育委員会が推進している「ひなたの学び」につながると考えている。
- 攻撃の得点だけでなく、守備得点のルールがよかった。勝敗がつくという特性は体育科ならではの、試合の結果がどのチームも1勝1敗であったため、攻撃だけでなく守備の意欲を高めることにつながっていた。作戦タイムだけでなく、ゲーム中も子ども同士の声掛けが自然と生まれ、よりよい子どもの学びにつながっていた。
- 単元をとおしてドリルゲームやタスクゲームを行い、打つ動きや捕球する動きを高めることができていた。チームの時間では、本時の学習課題を意識して、チームの課題に応じた練習をする姿が見られた。よいプレーに拍手したり、仲間に優しく声掛けしたり、チーム全員で喜んだりしたりする姿は、動きや技能の向上につながっていると感じた。
- 「省察」の毎時間の積み重ねが、より質の高い深い学びの実現と深く考える力の育成につながっていると感じたため、今後も継続して実践していただきたい。

6 考察

【研究内容1：課題や自己の役割を自覚するための手立て】

子どもが前時にもった「試合で点が多く取りたい。」という思いや願いを基に、試合で点が多く取る作戦を立てるための学習課題を設定した。また、学習プリントをチームで1枚準備し、チームのめあてを達成するための自己のめあてを書く時間を設定した。そうすることで、自己の役割を自覚しながら打つ方向や守備位置について考える姿が見られた。しかし、個人のめあてが、「フライをキャッチする」等、特定の場面における内容になっていたため、子どもが試合のなかで常に意識できる個人のめあてを考えさせる必要がある。

【研究内容2：動きや技能を高めるための手立て】

単元の前半では、「かっとなげゲーム」(ドリルゲーム)の時間を授業の導入時に設定し、打ち方や用具を振るタイミング等を確認した。また、メインゲームをするなかで子どもが抱えた「ボールを捕れない。」等の課題に応じて、タスクゲームを行った。さらに、単元の後半では、ドリルゲームをしていた時間を「チームの時間」として設定し、チームの仲間や自己の技能の習得状況に応じて、練習したり、話し合ったりすることができるようにした。そうすることで、攻撃時に多く得点するために、ボールを速くに打つ姿や、相手の守備位置のスペースを狙って打つ姿が見られた。また、守備得点を増やすために「中継プレー」や「ベースカバー」等の守備の戦術を考える姿が見られた。一方で、攻撃時に全員が味方からトスされたボールを打つことができている訳ではないため、「ティー台に置いたボールを打ってもよい」等のルールを工夫することで、打つ機会を保障する必要がある。