

体育科学習指導案

日時 平成27年7月27日(月) 1校時

児童 5年2組

1 単元名 ベースボール型「クリケットブラスト」

2 単元について

(1) 単元観

本単元は、小学校学習指導要領解説体育編における「E ボール運動(ウ ベースボール型)」に位置付けられている単元であり、主に3つのねらいがある。1つ目は、運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、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なること。2つ目は、ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に応じた攻め方や守り方を知り、作戦を立てたりすることができるようになること。3つ目は運動の楽しさや喜びに触れながら、簡易化されたゲームを通して、ボールを打ち返す攻撃や隊形をとった守備によって攻防ができる技能を身に付けることである。

本単元で取り上げる「クリケットブラスト」は、易しく投げられたボールをバットで打つことや、捕球する相手に向かってオーバーハンドで投げること、打球方向に移動し、捕球すること(技能)、打つ方向やアウトの仕方を工夫したり、チームとしての攻め方や守備隊形を考えたりすること(思考・判断)、ルールを守って運動をする、互いに声をかけ合う(態度)など、上記の3つのねらいの達成に迫ることができる内容によって構成される運動であり、子どもが主体的に活動に取り組むことが十分に期待できるものである。

(2) 児童観

積極的に運動に取り組む児童がほとんどである。4月に行った体育の学習に関するアンケートにおいて、女子の中に数名運動することが得意ではないと答えている児童がいるが、仲間とかかわり合いながら、楽しく運動に取り組むことができている。4月から提示している「全力」「楽しむ」「約束」「感謝」「信じる」「思いやり」「挑戦」の「フェアプレイ7か条」を意識しながら、親和的な雰囲気の中で学習を進められる児童たちである。しかし、ボール運動の際必要になる技能を習得できていない児童が多く、ボールを投げる、ボールを捕るなどのボール操作や、ボールを持たない動きは十分に身に付いていない状況である。

そこで、本単元で取り上げる「クリケットブラスト」では、ボールを投げる、ボールを打つ、ボールを捕るなどの機会を十分に確保しながら、運動の特性を知る段階やゲームを行う中で、出てきた課題をどう解決していくべきか整理し、運動の楽しさや面白さを味わわせながら、本単元のねらいに迫っていくこととする。

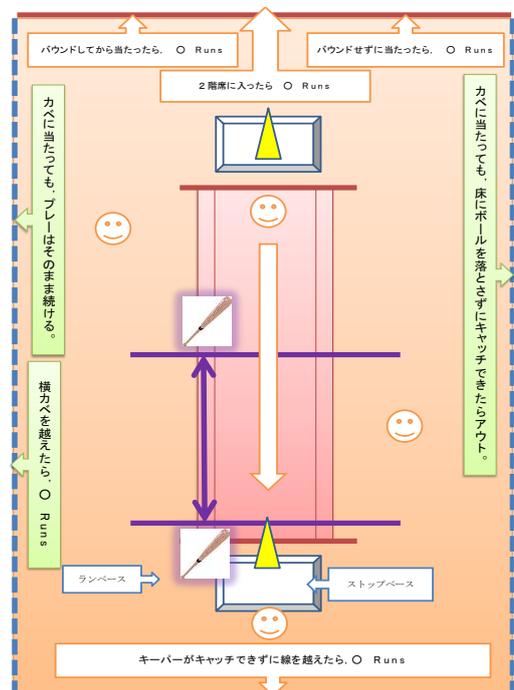
(3) 指導観

運動との出会いの工夫～I

上記の子どもの実態と本単元におけるねらいを複合的に考え、本教材を扱うこととした。

※はじめのルール

- 1 ボウリング(投球)は必ずバウンドをさせる。
- 2 ボウリング(投球)は1チーム8球とする。
- 3 4人(5人)でチームを編成する。
- 4 マットの上を通過した場合、ストライクとし、0得点とするが、マットの上を通過しなかった場合、やり直し投球とする。
※なお、マットの上を通過せずに、後ろの線を越えた場合は、2点となり、もう一度投球することとなる。
- 5 攻撃の際は、必ずランナーとバッターを配置し、アウトになったらバッターとランナーは交代する。
- 6 守備の際は、チーム全員でフィールドを守り、守る場所はバッターに応じて変更してよいこととする。



ベースボール型の運動の魅力は、「走者と守備の競い合い」にあると考える。しかし、ベースボール型の学習内容では、守備側の状況判断が極めて複雑であることが指摘されている。「送球すべきベースが打球や進塁状況によって刻々と変化する。」「守備時において自分がとるべき役割行動が打球の行方によって毎回変化する。」「走者が複数いる場合にどの走者をアウトにすればよいかの判断がアウトカウントなどの状況によって変化する。」ことが理由である。『クリケットブラスト』では、これらの競技面での課題をある程度整理できるものであると考える。「走者は、一定区間の往復である。」「守備時においてアウトにする選択肢が少ない。」ことから守備側の状況判断、走者の状況判断、つまり「ボールを持たない時の動き」が分かりやすいということが言える。

そこで、『クリケットブラスト』を教材として提示し、ボールを打って走者になり、得点を目指し走ること、また、その走者をアウトにするために守備隊形を工夫したり、連携によるアウトを目指したりすることなど「走者と守備の競い合い」を味わえるようにしていく。

また、児童になじみのないスポーツを教材として扱うため、教材との出会いには映像を用い、視覚的にもどのような学習課題のある運動なのか理解しやすい状況にしていく。そうすることによって、出会った教材に興味をもち、実際にやってみたいという思いを引き出していく。そして、実際に運動を進めていく中で、運動の特性に気付き、学習課題を見付け、どのように動いていけばよいか理解を深めながら、積極的に運動に取り組もうとする姿を引き出していく。

学習課題に気付かせ、自己の能力に適した解決方法を選択させる～Ⅱ

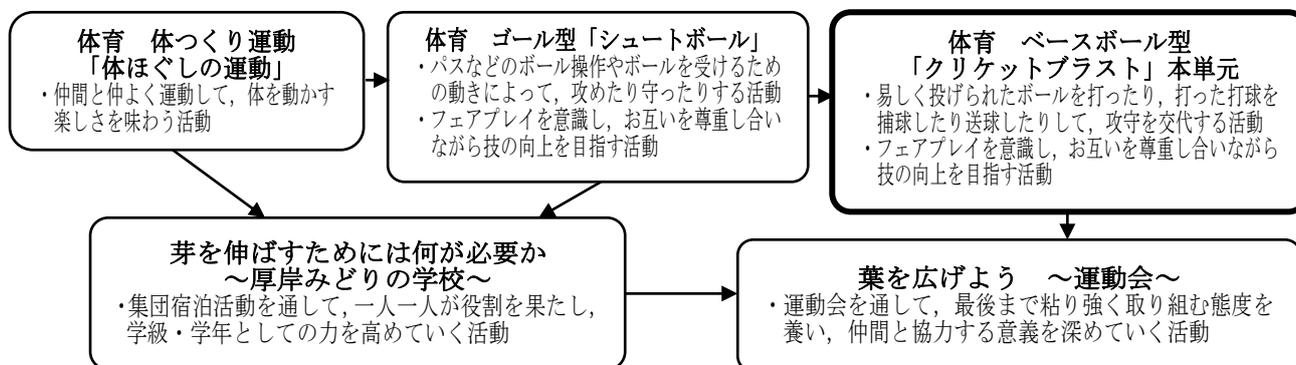
本単元の運動の魅力「走者（得点する）と守備（得点を防ぐ）の競い合い」に求め、攻撃は「ボールを打つこと」「打つ方向の判断」について、守備は「打球に応じて連携して動くこと」について積極的に言葉かけを行う。その際、身に付けるべき技能を基にして考えた指導言葉を適用していく。そうすることで、得点するため、得点を防ぐためにはどうしたらよいか、指導言葉をヒントにしながら理解を深め、技能を高めるために必要な練習に取り組み、課題解決を目指していきけると考える。

また、児童の必要感に応じた練習内容を図式化し、自己またはチームの課題に合った練習方法を選べる場を設定する。練習方法を選ぶということは、自己またはチームの課題に向き合うことになり、自分自身で学習課題の解決を目指して、学習に臨むことができるであろうと考える。このように、自己またはチームの課題に合った練習方法を選び、課題解決を目指していく姿を引き出していく。

学習の成果を感じることができる評価の工夫～Ⅲ

本単元の運動の魅力を実感するためにも、運動技能の獲得は不可欠である。児童は課題を見付け、その課題解決に向けて、自分はどの程度、技能が身に付いているのかを客観的に自己評価していくことが大切である。技能一覧表を活用することによって、客観的な自己評価が可能となり、学習の成果を感じることができる。技能一覧表を基に、「できる」ことがわかり、学習の成果を感じることができるようになる。新たな課題を見付け、その課題解決に向けて、繰り返し動き方や練習の仕方を工夫していくことができる。そして、新たな課題も解決し、「できる」ことが増えていくことで、運動の楽しさや面白さを味わうことができる。このような過程を繰り返し、運動の魅力を実感する姿を引き出していく。

3 学年・学級経営年間プログラムとのかかわり



4 単元目標

ゲームのルールやマナーを守り、チームで励まし合ったり、アドバイスし合ったりしながらプレイすることを通して、自己の課題やチームの課題を解決するために、技能を高めたり、作戦を生かしたりしながらクリケットブラストの面白さを味わうことができる。

5 評価規準及び道徳的学び

運動や健康・安全への関心・意欲・態度	運動や健康・安全への思考・判断	運動の技能	道徳的学び
ア ルールやマナーを守って、安全にゲームをしようとしている。 イ 励ましやアドバイスの声をかけ合い、助け合っ て練習やゲームに取り 組もうとしている。 ウ 用具の準備や片付け、 ゲームの記録など、分 担した役割を果たそう としている。	ア ゲームの行い方やルー ルを知り、みんなが楽し めるゲームになるルー ルを選んでいる。 イ 得点に結びつく攻め方 や得点の防ぎ方がわか る。 ウ 自分や相手のチームの 特徴に応じた攻め方や 守り方を知り、作戦を立 てている。	ア 得点をとるために易し く投げられたボールを 打ったり、走塁したり することができる。 イ 得点を防ぐために捕球 したり送球したりする ことができる。 ウ 打球に状況に応じて走 塁したり、守備の隊形 をとったりすることが できる。	2-(3)信頼友情 みんなが楽し めるように自 分のチームに 合った作戦を 立てたり、友達 と協力し助け 合いながら練 習やゲームを 行ったりする。

6 単元計画 (全10時間)

時	学習の流れ	教師の働きかけ	評価
1	<p>【運動との出会い】【試しのゲーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> 映像を見て、運動の特性やルールを把握する。 学習の進め方、ゲームのルールを確認し、試しのゲームを行う。 試しのゲームから、運動の楽しさや難しさを整理し、学習課題となる主運動を全体で共有する。 <p>やってみないとわからないな。難しそうだな。</p> <p>野球みたいなスポーツだね。</p> <p>ボールを打てるようになったら、うれしいな。</p>	<p>効 児童にとって、ルールや動き方が明確な教材を提供し、その運動のもつ歴史や背景などに触れ、意欲を喚起する。Ⅰ</p> <p>□ 運動の特性に気付いたり、励まし合ったりアドバイスをし合ったりしている映像を提示する。Ⅰ</p>	関ア
①学習課題となる主運動に進んで取り組む子ども			
2 ・ 3	<p>【ルールや練習内容の納得】</p> <ul style="list-style-type: none"> ゲームの中で感じた課題を整理する。 ルールや練習内容の確認を行う。 <p>フェアプレイ7か条を守って楽しく学習を進めよう。</p> <p>ボールをうまく捕ることができないな。</p> <p>遠くに飛ばせたら気持ちがいいよね。</p> <p>ルールをしっかり守らないといけないね。</p> <p>ボールを狙ったところに投げるのが難しいよ。</p> <p>遠くに飛ばした時は、0点というルールにしよう。</p> <p>打った後は、ずっと走っているのかな。守る人はどこを守ってもいいのかな。</p> <p>どうやったら、うまく投げたり捕ったりすることができるのかな。</p> <p>この練習をすれば、ボールに当てることができたり打てるようになったりするね。</p>	<p>□ 単元の見通しをもち、ゲームを楽しみながら学習を進められるようルールについて考える時間を設け、納得を図る。</p> <p>効 ゲームをより楽しむために今後必要になるだろう技能を高めていける練習内容を作成し、図式化したカードと参考映像を提示し、子どもの必要感に応じて選択できるようにする。Ⅱ</p> <p>効 技能一覧表を提示し、目指すべき姿を子どもと共有する。</p>	思ア 思ア
②運動の特性に応じた学習課題に気付き、その解決を目指す子ども			
4 ・ 5	<p>【自己(チーム)の特徴に応じた作戦、練習方法の選択】</p> <ul style="list-style-type: none"> チームで作戦、練習方法を選択し、それぞれの課題解決を目指す。 <p>狙いを定めて、正確にボールを投げよう。</p> <p>しっかりボールを捕る(止める)練習をしよう。</p> <p>まず、打つ練習を試みにやってみよう。</p> <p>この練習方法じゃ、あまり意味がないかもしれないな。</p> <p>後ろにボールをそらさなければ得点を防げるね。</p> <p>バットに当てるだけでも得点チャンスが生まれるね。</p> <p>ゲームだと練習よりも、全然上手くできなかった。</p> <p>まず、ボールが来たら、正面に入れるように動きやすい体勢にしよう。</p> <p>ランナーもバッターの様子をしっかり見て、走らないとダメだね。</p> <p>こういう動きができるようになると楽しくなるよね。がんばろう。</p> <p>練習の時から、みんなでしっかり捕れるように練習しよう。</p> <p>打つ練習をするときに、ランナーの練習もしよう。</p>	<p>□ ゲームから課題を導き出し、その解決手段(練習内容)を選択させ、課題解決を目指すというゲームを中心とした学習を進めていく。</p> <p>□ 課題解決につながる技能を高めるため、一人一人がボール操作できる場を保障する。Ⅱ</p> <p>□ 提示した練習内容を実際に試す時間を設定し、ゲームに繋がる動きであることを自覚できるよう指導言葉を用い、肯定的・矯正的にフィードバックしていく。Ⅱ</p> <p>□ 何のための練習なのかを問い、チームの課題を明確にした上で練習に臨めるようにする。</p>	関イ 技ア 技イ 思ア 思イ

6 ・ 7 本 時	<p>【学習課題の確認】【練習】</p> <ul style="list-style-type: none"> 自己（チーム）の課題に応じた練習方法を選択する。 技能向上を目指し、チームで協力しながら活動する。 	<p>□フェアプレイの確認、学習のねらいの確認、ルールを確認を行い、自主的に活動を進められるようにする。</p> <p>効 児童が練習方法を選択する際、どんな動きを身に付けようとしているかを意識できるように声かけをしていく。</p> <p>□投げる、捕る、打つなどの動きについて、指導言葉を積極的に適用し価値付けしていく。Ⅱ</p> <p>□児童の必要感に応じ、自分達の動きを確認したり、話し合ったりする時間を提供する。</p> <p>□得点したり、得点を防いだりする動き方に対する考え方を広げられるよう、よい動き方の紹介をしたり、課題となる部分を意識できるような場面を提示したりする。</p> <p>肯 次時への見通しをもたせ、課題が明確になるよう、チームの成果や課題とその改善点を話し合う場を設ける。その際、技能一覧表を活用し、自分やチームができるようになったことを自覚できるようにする。Ⅲ</p>	関イ 関ウ							
	<table border="1"> <tr> <td>みんなで円陣を組んで、盛り上げていこう。</td> <td>キャッチをしっかりできるように練習しようね。</td> <td>打つ練習の時は、投げる人も工夫しようね。</td> </tr> </table>		みんなで円陣を組んで、盛り上げていこう。	キャッチをしっかりできるように練習しようね。	打つ練習の時は、投げる人も工夫しようね。	技ア 技イ				
	みんなで円陣を組んで、盛り上げていこう。		キャッチをしっかりできるように練習しようね。	打つ練習の時は、投げる人も工夫しようね。						
	<p>【ゲーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> ルールを守って、声をかけ合い全力で試合に臨む。 課題解決を目指し、易しく投げられたボールを打ったり、打った打球を捕球したり送球したりして、攻守を交代する。 		思イ 思ウ							
<table border="1"> <tr> <td>感謝の気持ちを忘れずに勝負しよう。</td> <td>守備の時は、できるだけ早くアウトにしよう。</td> <td>打つ時には、相手の守備位置を確認しよう。</td> </tr> <tr> <td>審判がしっかりジャッジしてくれたから納得できたよ。</td> <td>ボールが飛んでなくてもカバーするために動いた方がいいね。</td> <td>走る人は、切り返しが早くできるようにするといいね。</td> </tr> <tr> <td>遠くから投げるのが難しい人がいるときはどうしよう。</td> <td>アウトにするにはボールを投げる方と運ぶ方のどちらがいいかな。</td> <td>高得点を狙うためにも、打てる人は遠くに飛ばそう。</td> </tr> </table>	感謝の気持ちを忘れずに勝負しよう。	守備の時は、できるだけ早くアウトにしよう。	打つ時には、相手の守備位置を確認しよう。	審判がしっかりジャッジしてくれたから納得できたよ。	ボールが飛んでなくてもカバーするために動いた方がいいね。	走る人は、切り返しが早くできるようにするといいね。	遠くから投げるのが難しい人がいるときはどうしよう。	アウトにするにはボールを投げる方と運ぶ方のどちらがいいかな。	高得点を狙うためにも、打てる人は遠くに飛ばそう。	
感謝の気持ちを忘れずに勝負しよう。	守備の時は、できるだけ早くアウトにしよう。	打つ時には、相手の守備位置を確認しよう。								
審判がしっかりジャッジしてくれたから納得できたよ。	ボールが飛んでなくてもカバーするために動いた方がいいね。	走る人は、切り返しが早くできるようにするといいね。								
遠くから投げるのが難しい人がいるときはどうしよう。	アウトにするにはボールを投げる方と運ぶ方のどちらがいいかな。	高得点を狙うためにも、打てる人は遠くに飛ばそう。								
<p>【振り返る】</p> <ul style="list-style-type: none"> 成果や課題を整理し、よりよい動き方を考えていく。 必要に応じて、ルールの確認や修正を行う。 										
<table border="1"> <tr> <td>投げる場所のルールなどを工夫したら、もっと楽しくなるね。</td> <td>アウトにするには投げると早いけど、カバーをしないと大変だね。</td> <td>切り返しがうまくいった時は、どんどん点が入ったね。</td> </tr> </table>	投げる場所のルールなどを工夫したら、もっと楽しくなるね。	アウトにするには投げると早いけど、カバーをしないと大変だね。	切り返しがうまくいった時は、どんどん点が入ったね。							
投げる場所のルールなどを工夫したら、もっと楽しくなるね。	アウトにするには投げると早いけど、カバーをしないと大変だね。	切り返しがうまくいった時は、どんどん点が入ったね。								

③運動の魅力を実感できる子ども

8 ・ 9 ・ 10	<p>【学習課題の確認】【練習】</p> <ul style="list-style-type: none"> 自己（チーム）の課題に応じた練習方法を選択する。 技能向上を目指し、チームで協力しながら活動する。 	<p>効 作戦ボードやiPadを用意し、実際の動きを確認できるようにしておく。Ⅱ</p> <p>□ボール操作やボールを受けるための動きについて、指導言葉を積極的に適用し価値付けしていく。Ⅱ</p> <p>□チームの話し合いをする時間を保障し、児童の必要感に応じて、適宜、チームの時間を提供する。</p> <p>□作戦に対する考え方の共通理解を図れるよう、よい動きの紹介や課題となるだろう場面の紹介し、話し合う場を設ける。</p> <p>肯 次時への見通しをもたせ、課題が明確になるよう、チームの成果や課題とその改善点を話し合う場を設ける。その際、技能一覧表を活用し、自分やチームができるようになったことを自覚できるようにする。Ⅲ</p> <p>肯 これまでの学習を振り返り、互いの頑張りや、クリケットブラストで学んだこと、クリケットブラストがもつ運動の魅力を実感できるように、学習カードを用いて、単元を振り返る時間を設ける。</p>	技ア 技イ							
	<table border="1"> <tr> <td>打順や守備位置などチームで作戦を考えて、ゲームをやってみよう。</td> <td>ねらいを定めて、しっかり当てることができるようになろう。</td> <td>投げられたボールをしっかり当てる練習をチームでしよう。</td> </tr> </table>		打順や守備位置などチームで作戦を考えて、ゲームをやってみよう。	ねらいを定めて、しっかり当てることができるようになろう。	投げられたボールをしっかり当てる練習をチームでしよう。	技ウ				
	打順や守備位置などチームで作戦を考えて、ゲームをやってみよう。		ねらいを定めて、しっかり当てることができるようになろう。	投げられたボールをしっかり当てる練習をチームでしよう。						
	<p>【ゲーム】【作戦会議】</p> <ul style="list-style-type: none"> 作戦を考え、ゲームに生かす。 チームで作戦を意識しながら、攻めたり守ったりする。 		思イ 思ウ							
<table border="1"> <tr> <td>チームの中でしっかり役割を果たそう。</td> <td>タッチプレイなど、アウトの仕方を考えよう。</td> <td>守備がないところを狙って打とう。</td> </tr> <tr> <td>声をかけ合って、みんなが動けるようにしよう。</td> <td>ウイケットの近くにキャッチが上手い人を配置するとアウトにできるね。</td> <td>ランナーの切り返しを早くして、大量得点を狙おう。</td> </tr> <tr> <td>アウトにするときの連係プレイがうまくいくと気持ちがいいね。</td> <td>打球に応じて、ウイケットの近い方でアウトにできるといいね。</td> <td>バットにボールを当てるコツがわかってきたぞ。教えてあげよう。</td> </tr> </table>	チームの中でしっかり役割を果たそう。	タッチプレイなど、アウトの仕方を考えよう。	守備がないところを狙って打とう。	声をかけ合って、みんなが動けるようにしよう。	ウイケットの近くにキャッチが上手い人を配置するとアウトにできるね。	ランナーの切り返しを早くして、大量得点を狙おう。	アウトにするときの連係プレイがうまくいくと気持ちがいいね。	打球に応じて、ウイケットの近い方でアウトにできるといいね。	バットにボールを当てるコツがわかってきたぞ。教えてあげよう。	
チームの中でしっかり役割を果たそう。	タッチプレイなど、アウトの仕方を考えよう。	守備がないところを狙って打とう。								
声をかけ合って、みんなが動けるようにしよう。	ウイケットの近くにキャッチが上手い人を配置するとアウトにできるね。	ランナーの切り返しを早くして、大量得点を狙おう。								
アウトにするときの連係プレイがうまくいくと気持ちがいいね。	打球に応じて、ウイケットの近い方でアウトにできるといいね。	バットにボールを当てるコツがわかってきたぞ。教えてあげよう。								
<p>【振り返る】</p> <ul style="list-style-type: none"> 成果や課題を整理し、得点に結びつく動き方を理解する。 チームの課題に応じた振り返りを行い、次時に向けた作戦を考える。 										
<table border="1"> <tr> <td>見ているチームがどんどんアドバンスしていけるといいね。</td> <td>守備位置を工夫しながら、打球の方向に応じて、カバーに入る人を替えていこう。</td> <td>バッターとランナーの走リズムを合わせて、どんどん走って得点を稼ごう。</td> </tr> </table>	見ているチームがどんどんアドバンスしていけるといいね。	守備位置を工夫しながら、打球の方向に応じて、カバーに入る人を替えていこう。	バッターとランナーの走リズムを合わせて、どんどん走って得点を稼ごう。							
見ているチームがどんどんアドバンスしていけるといいね。	守備位置を工夫しながら、打球の方向に応じて、カバーに入る人を替えていこう。	バッターとランナーの走リズムを合わせて、どんどん走って得点を稼ごう。								
<p>【クリケットブラストの学習を振り返る】</p>										
<table border="1"> <tr> <td>うまくできない時でもチームでまとまって勝負できたことが楽しかった。</td> <td>しっかり打球に反応して、自分から動けるようになって楽しかった。</td> <td>打つことは苦手だったけど、当てることができるようになって楽しかった。</td> </tr> </table>	うまくできない時でもチームでまとまって勝負できたことが楽しかった。	しっかり打球に反応して、自分から動けるようになって楽しかった。	打つことは苦手だったけど、当てることができるようになって楽しかった。							
うまくできない時でもチームでまとまって勝負できたことが楽しかった。	しっかり打球に反応して、自分から動けるようになって楽しかった。	打つことは苦手だったけど、当てることができるようになって楽しかった。								

7 本時について（7 / 10 時間目）

(1) 研究とのかかわり

本時においては、主に研究の視点Ⅱ、Ⅲについて、手立てを講じていくことになる。

手立てⅡでは、投げる、捕る、打つなどの動きにかかわる指導言葉を、練習時やゲーム時に積極的に適用していく。そうすることで、自己の能力に適した課題を解決するために、技能にかかわるコツなどを意識するようになり、自分の動きとコツを結びつけていき、思考を深めたり、技能を高めようとしたりしていくことにつながると考える。

また、練習内容をチームの課題に応じて選べるようにしておく。投げること、捕ること（守ること）、打つこと、に繋がる練習内容を提示し、チームの課題に応じた練習の仕方でも、課題解決を目指していき

ようにする。手立てⅢでは、チームでゲームを振り返る時間や授業の始めに動き方を確認する時間を設定し、その際に、技能一覧表を活用できるようにしていく。本単元の学習課題である「得点するため」「得点を防ぐため」に必要な動きはどんな動きなのか、自分たちの考えを整理しながら自己評価、または相互評価できるようにする。その評価を通して、「より多く得点するため」「最少失点で得点を防ぐため」の動き方（コツ）を共有し、よりよい動きを身に付けていけるようにしていく。

(2) 本時の目標

- ・得点に結びつく攻め方や、得点の防ぎ方がわかる。【思考・判断イ】
- ・チームの課題に気付く、チームの特徴に応じて、作戦を立てたり、練習内容を選んだりすることができる。【思考・判断ウ】

(3) 本時の展開

○児童の主な学習活動	□教師の働きかけ・留意点	評価 個に応じた指導 (△発展的 ▲補充的)
<p>○チームの課題を確認し、必要となる練習内容を確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・アウトにするためにはキャッチが大切だね。 ・バットに当てる練習がしっかりできるよう投げる人も易しく投げよう。 ・投げる人は、狙う場所をよく見て投げるように練習しよう。 <p>○学習のねらい、単元のあらすじを確認する。</p>	<p>①場面の一部を提示しながら、技能一覧表を活用し、学びの成果を自覚させ、今日の学習でも技能を高めたり、チームの意図的な動きをゲームで生かしたりしながらやってみようという意欲をもてるようにする。</p> <p>□単元で学んできたことを確認し、現時点のチームの課題をはっきりさせる。</p>	
<p>チームの意図的な動きで、得点する確率、得点を防ぐ確率を高めていこう！</p>		
<p>○チームの課題解決を目指し、意図的な動きができるよう、チーム練習を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・打つ方向を狙えるようにしよう。 ・相手に応じて守備の隊形を変えていこう。 ・ランナーをアウトするためにベースカバーを忘れずにしよう。 ・打順を工夫して、どんどん走って、得点を重ねよう。 <p>○チームの作戦（意図的な動き）やゲームにおける役割を確認し、ゲームを自主的に進める。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・守備位置をよく見て、打つ方向を変えていこう。 ・ランナーの時は、みんなで声をかけて判断しやすくしよう。 ・守備の連携がうまくなって、たくさんアウトにできたよ。 ・相手の守備隊形がよくて、得点できなかったよ。 ・審判も応援している人もゲームに集中していて盛り上がったよ。 <p>○ゲームを振り返り、ある場面における課題をどのようにして解決するか、全体で交流する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・できるだけ早くランナーを止められるように、ベースカバーに入る人を決めるといいよ。【連携した守備】 ・ウィケットの近くにボールが来たら、ボールを直接運んでタッチプレイにした方が早いよ。【守備の判断】 ・守備隊形を見ると、ここが空いていたから狙って打ったよ。【打者の判断】 <p>○チーム毎に課題解決に向けた動きができたか話し合う（個→チーム）。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・打つためには、構え方に気をつけると当てる確率が上がるよ。 ・ボールをキャッチした後、すぐ〇〇君に投げるとアウトにできたよ。 ・足の速さを考えて、ランナーとリズムを合わせて走ると点が入るよ。 ・キャッチボールをしっかりできるようにしないと点数を防げないね。 ・次の時間は、この練習で意図的な動きができるようにしよう。 	<p>□ボールを投げる、捕る、打つなどの動きを身に付けることができるよう練習の場を設定する。Ⅱ</p> <p>□指導言葉（技能面）を意図的に適用し、よりよい動きを意識できるようにする。Ⅱ</p> <p>□ゲームに参加している児童に対しては、よい動きを価値付けたり、態度面におけるよさを価値付けたりする。</p> <p>□ゲームに参加せずに役割を果たしている児童に対しては、どうすればよい動きになるのか思考を促す言葉かけをする。</p> <p>□本時の様子から判断し、場面の一部を提示する。どのような点を意識すれば、得点の確率、得点を防ぐ確率が高くなるのか問いかけ、よい動き方の自覚化を図るとともに、全体でそのよい動き方を共有できるようにする。</p> <p>④まず、技能一覧表を活用し、個人を自己評価・相互評価できるようにする。その際、技能面の向上や意図的な動きができたか問いかけ、価値付けを行う。Ⅲ</p> <p>⑤次時への見通しをもたせ、チームの課題に応じた練習内容を選択させる。Ⅱ</p>	<p>△▲技能一覧表をもとに、身に付けている技能を評価し、もっとよくするためにどうすればよいか、指導言葉を適用していく。</p> <p>【思イ～観察, 学習カード】</p> <p>△得点に結びつく動き方を理解している児童には、積極的な声かけをするよう促す。</p> <p>▲ゲーム中、動き方がわからず困っている児童には、矯正的に指導言葉を適用する。</p> <p>【思ウ～観察, 学習カード】</p>

