

主体的に学ぶ学習活動の工夫を取り入れた保健体育科学習指導案

日 時 平成21年10月29日(木) 5校時
学 級 1年3・4組 男子36人
授業者 米 倉 正 志

1 単元名 球技 ソフトボール

2 単元について

(1) 教材について

ソフトボールは野球と並ぶベースボール型の球技として広く知られている球技である。昨夏に行われた北京オリンピックでも金メダルを獲得するなど日本での認知度、注目度は高い。レベルが上がると、野球よりもスピード感があり、作戦も高度になってくる。新学習指導要領にはベースボール型の球技が必修になったこともあり今後ますます研究が進む教材と予想するものである。

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。

(2) 生徒について

1年3・4組の男子生徒の多くは保健体育が好きで、体を動かすことに意欲的である。入学当初は気をつけの姿勢がとれなかったり、教師の話を聞けなかったりしていたが、5月までの授業の中で指導し続け徐々に学習規律が整ってきている。授業の準備や準備運動は教師の指示を受けずとも自分たちでできるようになってきた。

4月のアンケートでは保健体育が大好き22人、好き10人、あまり好きではない4人、嫌い0人と89%が好きな教科であることが分かった。保健体育で楽しいと思ったことについては、球技のゲームと答えた生徒が18人と半数を占め、球技に対する関心は高い。体力テストでは全身持久力で高い数値を示しているが、瞬発力や敏捷性で低い値を示す生徒が多い。

ベースボール型は小学校で、ティーボールやキックベースボールなどで経験しており、基本的なルールについてはどの生徒も身につけているが、経験者と未経験者では技能の差がやや見られる。

(3) 指導・支援について

自分自身、保健体育の授業では他の球技に比べると研究の深まりづらい教材と感じていた。その理由としては①ルールが複雑である。②経験者と未経験者との差が大きく出やすい。③正規のゲームでは運動量の確保が難しい。④個人のミスが目立つ。⑤広い場所の確保、雨天時にどうするかなどがあげられよう。

そこで、単元の前半は捕る、投げる、打つことの基本を中心に指導し、後半はソフトボールのルールにこだわらず、ベースボール型の特徴を生かしたゲームを多く取り入れ楽しさを味あわせたい。そのために教材・用具の工夫や簡易ルールの適用などにより、運動量の確保、生徒に達成感や充実感を与えていきたいと考える。経験値が少ない生徒への支援として、前半は基本のドリルゲームを多く取り入れたい。また、次の進塁を許さないための役割を認識し予測し動くことにも挑戦させたい。

1年次におけるソフトボールの指導に際しては、捕る、投げる、打つ、の基本を身につけさせたい。後半では簡易ゲームとして打球を捕球して送球するまでの時間と走者との競争をメインに進塁阻止ゲームを取り入れたい。また学習課題を追求しやすいようにプレイヤーの人数, グラウンドの広さ, 用具など, プレイ上の制限を工夫したゲームを取り入れることによって、守備側ではすべてのプレイヤーが自分のポジション、役割を自覚し、打球を正確に処理し最少失点で攻撃を防ぐことをねらいとしたい。

(4) 単元の指導計画

	1	2	3	4	5	6	⑦	8	9	10	11	12
0:00	オリエンテーション	準備 補強運動										
0:10		捕る投げるの基本① (キャッチボール)	捕る投げるの基本② (打球処理)	打ちの基本①(基本の振り)	打ちの基本②(狙ったところへ打つ)	キャッチボール 捕球メニュー 打撃メニュー						
						組織での守備的動き①	守備的動き②	作戦を選んでの攻防①	作戦を選んでの攻防②	米リーグ		
0:20		並びっこゲーム①	並びっこゲーム②	中継ティ一ボール	中継ティ一ボール	進塁阻止ゲーム	進塁阻止ゲーム	進塁阻止ゲーム走者1塁	進塁阻止ゲーム走者1, 2塁			
0:30												
	整理運動 まとめ											
	片付け											

5 単元の評価規準

運動への関心意欲態度	運動についての思考・判断	運動の技能	運動についての知識・理解
ソフトボールの特性に関心をもち、楽しさや喜びを味わえるように進んで取り組もうとする。また、仲間と協力して練習、作戦を組み立てようとする。安全に留意し、ゲームの進行の協力や審判を進んで行おうとする。	守備側はチームや自分の課題を解決するための適切な練習の方法などを選んだり、見つけたりしている。	ソフトボールの特性に応じた基本技能である打つ、投げる、捕ることを身につける。 打球を捕球して送球するまでの時間を短くする技能を身につける。	ソフトボールの特性や技能の構造を理解するとともに競技や審判の方法を理解する。安全に対する知識を身につけている。

(出典：国立教育政策研究所)

6 本時について

(1) 目標

ア 進塁阻止ゲームで場面に応じた守備(役割)を選ぶことができる。【思考・判断】

イ 打球を確実に処理し走者に次の進塁を許さない送球、ベースカバー、バックアップができる。【技能】

(2) 手だてを入れた指導・支援の構想

本時校で、生徒が主体的に学習活動に取り組む姿を「ベル席を守る」「集中して聞く」「自分で考える」「進んで発表する」「わかる・できる・認め合う」の5つ(学習五訓)と捉えて、そのためにペアで話し合い、課題を克服する練習をすることで「自分(たち)で考え」「わかる・できる・認め合う」部分を引き出した。

(3) 具体的評価規準

観点	A：十分満足できる	B：おおむね満足できる	C：努力を要する生徒への手だて	評価の方法
思考判断	・場面に応じた作戦を立案し仲間と協力し進塁を阻止(進める)するための声かけや動きができる。	・仲間と協力し、進塁を阻止(進める)するための役割を選ぶことができる。	・次にどこへ動けばよいのか指示を出しプレーさせる。	行動観察 作戦の立案と実行 (学習カード)
技能	・ポジションの役割に応じたベースカバーやバックアップの基本的な動きや指示ができる。	・ゴロやフライを捕ったり、ねらった方向にボールを投げたり、味方からの送球をポジションに応じて受けたりすることができる。	・場面に応じた動きを指示しカバーに走らせる	行動観察 作戦に基づいた守備(学習カード)

(4) 展開

展開	学習内容と授業五訓	生徒の活動	指導・支援の方法、留意点
授業前	<p>「ベル席を守る」</p> <p>1 用具の準備</p> <p>2 準備運動</p>	<p>1 道具を準備する。</p> <p>2 個人でアップを始め、補強運動まで、時間を意識して行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・道具の準備、安全確認 ・生徒の服装 確認 ・タイムを読み上げ、声掛けをする。
導入	<p>3 キャッチボール 守備的ドリルゲーム 打撃ドリルゲーム</p> <p>4 整列 あいさつ 健康観察</p> <p>5 課題把握 「集中して聞く」</p>	<p>3 正しいフォームでチーム毎にキャッチボール、ゴロ捕球を行う。ゴロを正確に処理し、送球に結びつける。ローテーションスパッティングを行う。</p> <p>4 姿勢よく整列し元気よくあいさつをする健康観察を行い報告する。</p> <p>5 本時の課題を確認する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・元気よく正確に行うよう巡視、声かけをする。 ・生徒の健康状態の確認
10分	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>本時の課題 守備の連携を高め進塁を阻止しよう。</p> </div>		
展開	<p>6 練習内容、方法確認 「自分で考える」</p> <p>7 兄弟チームで進塁阻止ゲームを行う。 「わかる できる 認め合う」</p> <p>8 兄弟チームでよかったプレイを紹介しあい、チームを変えてゲームを行う。</p>	<p>6 前時の反省からポジション、役割、順番、作戦を決める。</p> <p>7 進塁阻止ゲームを兄弟チームで行い、作戦を確かめ合う。 3分1イニングで2回行う。</p> <p>8 ゲームの中で攻撃面での成果と守備面での成果を発表し合い、次のゲームを行う。 3分1イニングで2回行う。 回の間には作戦タイムを行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・話し合いができていないか巡視しながら指導・支援する。 (学習カード①) ・ゲームの中で狙った攻撃や守備の動きができていないか聞きとりをする。 【守備：捕球から送球までの時間を予測しランナーの進塁を食い止められる。】
30分			
終末	<p>9 まとめ 「わかる できる 認め合う」</p>	<p>9 本時の目標について成果と課題をノートに記入し発表する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・学習カードに記入 (学習カード②)
10分	<p>10 あいさつ</p>	<p>10 姿勢よく整列し元気よくあいさつをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・チームのよいところを紹介する。

(6) 板書計画

◇学習課題	◇今日のナイスプレー
守備の連携を高め進塁を阻止しよう。	
◇確認ポイント	
守備：①6人の役割分担	
・内野手と外野手	
・打球処理者と中継（カットマン）	◇まとめ
・ベースカバーとバックアップ	
・指示を出す人は誰？	
② どの塁で食い止めるか	
③ どんな声をかけるか	

(7) 進塁阻止ゲームの用具、場の設定、ルールの大要

①用具

- ・柔らかいソフトボール
- ・ティールボール用バット
- ・ベース3枚ホームベース1枚
- ・守備用サークル（直径3mの白線）
- ・得点板
- ・作戦板
- ・学習カード

②場の設定（図1）

- ・塁間16m　サークル間18m
- ・ベースはランナーのみの使用
- ・各塁（1～3塁）の後ろに置かれたサークルを結んだ白線を内野ラインとする。
- ・バッティングティーは本塁の前に置く。

③ルール

1 チーム6人とする。

攻撃：①バッター②ネクストバッター③ネクストのネクスト（トスアップする。①が生還してきた場合リレーし一塁へ走る。）④得点⑤記録係⑥3塁コーチャー
味方がトスしたボールを打つ。

守備：内野ラインから外で構える（全員）トサーからボールが離れた瞬間から内野ラインに入ってもよし。

【守備】

<打球を内野ライン内で捕球したとき>

- ・攻撃側のランナー（打者）よりも先回りした塁の守備用サークルに守備側のプレイヤー全員が集まり、「アウト！」と言ってしゃがんでアウトにする。
- ・アウトにならなければ、2周目、3周目と続く。
- ・フライでもバウンド打球でも同じようにアウトにしなければならない。

- ・ティー付近2mのライン内に入って守備のポジショニングをしてはならない。ただし、打撃後はよしとする。

<打球が内野ラインを越えて捕球したとき>

- ・捕球した時点からアウトをする塁のサークルに守備側2人以上集まって「アウト！」と言ってしゃがんでアウトにする。

【攻撃】

- ・打球がフェアゾーンに入るまで打つ。(三振はなし)

- ・打撃をしたらベースランニング。アウトになるまで進塁できたところが得点となる。例えば2塁まで進塁して3塁でアウトになれば2点。3塁で3点。ホームで4点となる。ホームでアウトにしなければ、ネクストのネクストがランナーとなる。

④その他

- ・ゲームはセルフジャッジ。同時はアウト。迷った場合はキャプテン同士でじゃんけん。

- ・3分で攻守交代となる。1ゲームは2イニング。後攻のチームが先攻のチームより多く得点しても継続させる。