

単元名 ベースボール型「ティーボール」

1 運動の特性

<p>〔一般的特性〕</p> <p>ボールを打つ、投げる、捕るといったボール操作技能や、ゲーム状況に応じた戦術的な行動の判断が求められる運動である。</p>	<p>〔児童から見た特性〕</p> <p>多様なボール操作や走塁を行いながら、集団対集団の攻防から得点を競い合うところに楽しさや喜びを味わえる運動である。</p>
--	---

学びに向かう力、人間性等

2 単元の目標

運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、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する。

知識及び技能

ティーボールの行い方を理解しているとともに、ボールを打つ攻撃と隊形をとった守備によって、簡易化されたゲームができるようにする。

思考力、判断力、表現力等

ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。

3 評価規準

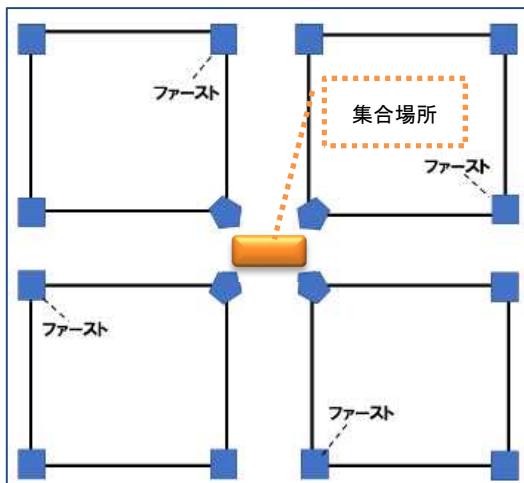
観点	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
学習活動における 具体的評価規準	<p>① 静止したボールやゆっくりとした速さで投げられたボールを打ったり、捕球したり送球したりする仕方を理解しているとともに、それを行うことができる。</p> <p>② 守備の隊形の取り方や、走塁の仕方を理解しているとともに行うことができる。</p>	<p>① 個人やチームの課題を見付けている。</p> <p>② チームの特徴に応じた作戦を選び、自己の役割を確認している。</p> <p>③ 自チームや相手チームの守備位置のよさについて、他者に伝えている。</p>	<p>① ゲームや練習に進んで取り組もうとしている。</p> <p>② ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。</p> <p>③ 場や用具の安全に気を配っている。</p>

4 指導と評価の計画の例

		1	2	3	4	5	6	7	8
		場の準備 ・ 準備運動 ・ 主運動につながる運動 ・ ねらいの確認							
10 20 30 40	オリエンテーション	ねらい① [リーグ戦Ⅰ]			ねらい② [リーグ戦Ⅱ]			三位 決勝戦 決定戦 ----- まとめ	
	・学習の見通しをもつ。	・ボール操作のポイントがわかるとともに、状況を判断する。			・状況を判断してボールを操作する技能を高める。				
	・グルーピング等	・個人やチームの特性を知る。			・個人やチームの特性を活かしてゲームをする。				
	・試しのゲームを通して、課題を把握する。								
		整理運動 ・ 学習のまとめ ・ 次時の確認 ・ 用具の片付け							
評価	知			①			②		
	思	①		②			③		
	主			③			②		①

5 指導の工夫

[場の工夫] ～四つ葉のクローバー型～



※塁間は 12m 程度

※三角ベース, フェアグラウンド 60 度コート 等

[用具の工夫]

☆児童が解決可能な難度の技術的課題の設定

☆ゲームのプレイ性を確保し恐怖心を緩和

<ボール>

ソフティーボール 等

<バット>

プラスチック製で片面がフラットなバット

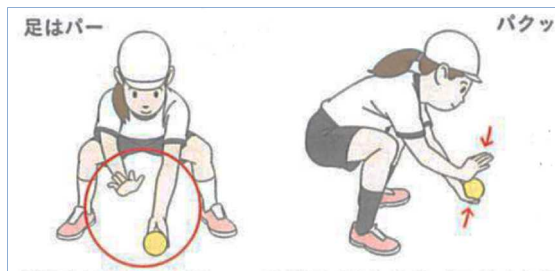
テニスのラケット 等

<バッティングティー>

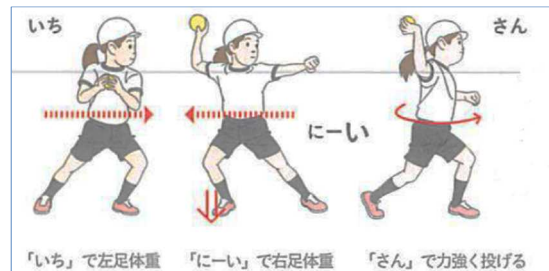
ゴム製のもの 等

6 技能のポイント

○捕球 「ゴロキャッチ」



○投球



○打撃 「構えてバッティング」



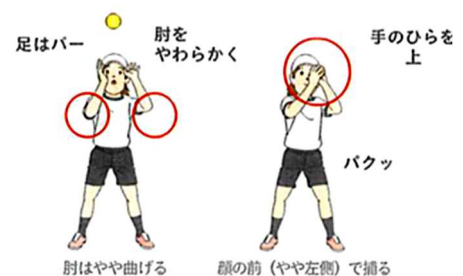
「力ためバッティング」



[運動の苦手な児童・配慮が必要な児童への手立て]

- ・打球方向に移動し、捕球することが苦手な児童には、ゆっくりと投げられたボールを移動して手に当てる練習を工夫したり、柔らかいボールを素手で捕る練習を工夫したりするなどの配慮をするとよい。
- ・守備の隊形をとって得点を与えないようにすることが苦手な児童には、チームの練習の中で守備位置やその役割を確認したり、互いに言葉かけをしたりするなどの配慮をする

「セルフキャッチ」



高 学 年
ボ ー ル 運 動

単 元 名 : ベースボール型「ティーボール」

目 標 : 学習の仕方を理解し、試しのゲームを通して課題を把握できるようにする。

道 す じ	1	2	3	4	5	6	7	8
-------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

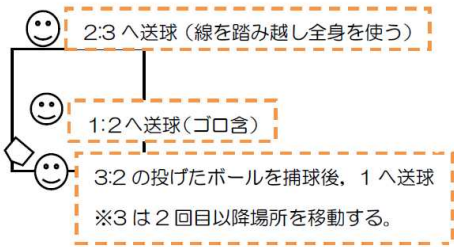
時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
0	<p>1 オリエンテーションをする。</p> <p><u>学習の進め方を知る</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習の流れを知る。 ・用具や場の準備の仕方を覚える。 ・安全に学習するための約束を理解する。 ・チーム編成をする。 ・メインゲームのルールを知る。 ・作戦ボードの使い方を知る。 <p><u>学習のねらいを確認する</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームを通して捕球、送球、打撃、走塁等の技能を身に付け、チームで楽しく課題を解決する。 	<p>○学習の流れや場の設定がわかる資料を用意し、理解を助ける。</p> <p>○チームは、チーム内異質、チーム間等質で編成する。</p>	<p>学習の道すじ (拡大図)</p> <p>学習の場・説明用コート図 (拡大図)</p> <p>作戦ボード</p>
10	<p>2 学習のねらいを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>試しのゲームを通して、個人やチームの課題を把握しよう。</p> </div>		
12	<p>3 準備運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・肩甲骨、腕、足首等よく使う部位を意識する。 ・感覚づくりの運動(セルフボールキャッチ) ・<u>合言葉を唱えて遠くまで投げる</u> ・<u>パンパンキャッチ</u> ・<u>ステップ紙鉄砲</u> <p><u>【体力向上 (運動を調整するために) のページ】</u></p>	<p>○教師が演示しながら進める。</p>	<p>ボール</p> <p>作戦ボード/ ボールペン</p>
20	<p>4 ミーティングをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・打順と守備位置を決める。 <p>5 試しのゲーム (メインゲーム) をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・個人とチームの課題を把握する。 ・メインゲームのルールを確認する。 	<p>○顔写真をパウチして貼り付けたマグネットを操作しながら、守備位置を決めるよう促す。</p> <p>○ルールの確認ができるよう声かけをする。(得点の判定等)</p>	<p>バッティング ティー ベース ゼッケン 得点板</p>
40	<p>6 学習のまとめ、整理運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習課題を見付ける。 ・ルール上の不明な点を確認する。 ・次回の予告をする。 ・整理運動 (ストレッチ) を行う。 	<p>○次時の見通しをもつ。</p> <p>☆個人やチームの課題を見付けている。 【思考・判断・表現】</p>	

高 学 年
ボ ー ル 運 動

単 元 名 : ベースボール型「ティーボール」

目 標 : ボール操作のポイントを理解し、チームの特性を知ることができるようにする。

道 ず じ	1	2	3	4	5	6	7	8
-------	---	---	---	---	---	---	---	---

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
0	<p>1 準備・準備運動をする。</p> <p>2 学習のねらいを確認する。</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px;">ボール操作のポイントを理解し、ルールやマナーを守ってゲームをしよう。</p>		学習の道すじ (拡大図)
5	<p>3 タスクゲーム (チーム内でゲーム) をする。 (2時 捕球) ラインを使った捕球・送球</p>  <p>(3時 送球) バットレスゲーム: 打撃→投球 (4時 打撃) 打撃入りゲーム</p>	○上手な児童に実演させ、児童の言葉で各技能のポイントを発表させる。	コート図 (拡大図) ボール バット バッティング ティー ベース 作戦ボード ゼッケン
15	<p>3 ミーティングをする。 ・作戦について話し合う。</p>		
20	<p>4 メインゲームをする。 ・1次リーグの3試合を行う。</p>	○めあてに関するポイントについてフィードバックする。 ☆打球方向へ移動し、ボールを捕球したり送球したりすることについて理解しているとともに行うことができる。【知識・技能】	得点板
40	<p>5 学習のまとめ、整理運動をする。 ・学習課題を見付ける。 ・次回の予告をする。 ・整理運動 (ストレッチ) を行う。</p>	○1次リーグで取り組んだ捕球、送球、打撃について、どこが伸びたかを評価する。 ○個人とチームの特徴をつかめたことを確認する。	

高 学 年
ボ ー ル 運 動

単 元 名 : ベースボール型「ティーボール」

目 標 : ボールを持たない時の動きを理解し, チームの特性を活かすことができるようにする。

道 す じ	1	2	3	4	5	6	7	8
-------	---	---	---	---	---	---	---	---

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
0	<p>1 準備・準備運動をする。</p> <p>・どこまでもワンバウンドキャッチ【体力向上 (運動を調整するために) のページ】</p> <p>2 学習のねらいを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>状況に応じたプレイをチームで練習し, ゲームに活かそう。</p> </div>		学習の道すじ (拡大図)
5	<p>3 ミーティング・タスクゲームをする。</p> <p>・作戦やチーム練習で行うタスクゲームについて話し合う。</p>	<p>☆自チームや相手チームの守備位置のよさについて, 仲間に伝えることができる。</p> <p>【思考・判断・表現】</p>	ボール バット バッティング ティー ベース 作戦ボード
20	<p>4 メインゲームをする。</p> <p>・2次リーグの3試合を行う。</p>	<p>○2次リーグは, 最終戦の予選であることを伝える。</p> <p>○めあてに関するポイントについてフィードバックする。</p> <p>☆状況に応じた守備の隊形の取り方や, 走塁の仕方を理解しているとともに行うことができる。</p> <p>【知識・技能】</p>	ゼッケン 得点板
40	<p>5 学習のまとめ, 整理運動をする。</p> <p>・学習課題を見付ける。</p> <p>・次回の予告をする。</p> <p>・整理運動 (ストレッチ) を行う。</p>	<p>○1次リーグと比べて伸びた点を評価する。</p> <p>○最終戦の組合せを伝える。</p> <p>※2次リーグの1位対2位・3位対4位 等</p>	

高 学 年
ボ ー ル 運 動

単 元 名 : ベースボール型「ティーボール」

目 標 : 身に付けた力を活かして、楽しみながらプレイすることができるようにする。

道 す じ	1	2	3	4	5	6	7	8
-------	---	---	---	---	---	---	---	---

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
0	1 準備・準備運動をする。		
	2 学習のねらいを確認する。		学習の道すじ (拡大図)
	身に付けた力を活かして、楽しみながら全力でプレイしよう。		
5	3 ミーティング・タスクゲームをする。 ・作戦やチーム練習で行うタスクゲームについて話し合う。		ボール バット バッティング ティー ベース 作戦ボード ゼッケン 得点板
15	4 メインゲーム（最終戦）をする。 ・2次リーグの1位と2位・3位と4位が対戦する。	○各種のフィードバックを行う。 ☆集団対集団で競い合う楽しさや喜びに触れることができるよう、進んで取り組もうとしている。 【主体的に学習に取り組む態度】	
35	5 学習のまとめ、整理運動をする。 ・結果発表・表彰を行う。 ・単元のまとめをする。 ・整理運動（ストレッチ）を行う。	○単元全体を振り返り、成果を中心に話をする。	

付録

メインゲームのルール

攻撃側ルール

※塁間: 12m
※アウトゾーン: 半径1m

☆役割: ①打者 ②ネクストバッター ③④記録 ⑤塁コーチ ⑥⑦走者

☆打者は守備側の準備を確認し、バッティングティー上のボールを打撃

☆打者は打った後走らない(打撃に集中・走塁に意識を向けさせない)

☆走者は2人一組で1塁ベースからスタート。打者が打ったら走塁開始。アウトゾーンで守備が捕球した時には塁上にいる。捕球時に走者が塁間にいた場合はアウト。盗塁・リードなし。

☆進めた塁ごとに加点(2塁で1点, 3塁で2点, ホームで3点)

☆ボールがフェアグラウンドに入るまで、打撃を繰り返してできる。三振やバントはなし。

守備側ルール

☆役割例: ①捕球・送球 ②中継・送球 ③④⑤⑥アウトゾーンでの捕球 ⑦バックアップ

☆走者の先のアウトゾーンにボールを運ぶ。4人がアウトゾーンに入る。

☆フライキャッチはアウト(0点)

☆バッティングティー付近、3mのライン内に入って守備のポジショニング禁止。打撃後のボールは、ライン内に入って捕球してもよい。

【その他】

☆打者一巡制

☆1ゲーム2イニング

☆セルブジャッジとし、判定が難しい場合はアウト(キャプテン同士で決定)

掲示物 (予定表/記録表)

ゲームの予定表/記録表

	トリアルゲーム	対	対		
1次リーグ	Stage. 2	赤対青	黄対緑	【ポイント】 トリアルゲームと1次リーグを通して、チームと個人の特質や課題がわかるようにしよう!	
	Stage. 3	赤対黄	青対緑		
	Stage. 4	赤対緑	青対黄		
	1次リーグ結果	赤	青		黄
赤					
青					
黄					
緑					
※勝ちチームは勝ち点2、引き分けは両チームに勝ち点1、負けチームは勝ち点なし					
2次リーグ	Stage. 5	赤対青	黄対緑	【ポイント】 チームで力を合わせて内戦を乗りこえよう! 2次リーグは決勝トーナメントの予選をかねます。	
	Stage. 6	赤対黄	青対緑		
	Stage. 7	赤対緑	青対黄		
	2次リーグ結果	赤	青		黄
赤					
青					
黄					
緑					
①勝ちチームは勝ち点2、引き分けは両チームに勝ち点1、負けチームは勝ち点なし					
②順位決定方法: (1)勝ち点の多いチーム (2)勝利数 (3)勝得点の多いチーム (4)直接対決での勝利チーム					
③決勝トーナメント: 予選1位 対 4位・予選2位 対 3位※上位チームが優先が選択がコートを選べる。					
決勝トーナメント	Stage. 8 (決勝1回戦)	対	対	【ポイント】 全力でプレーしよう! 勝ち負け以上に「運動の楽しさ」・「チームで力を合わせる喜び」を味わおう!!	
	Final Stage (決勝・5位決定戦)	対	対		
【決勝トーナメント対戦表】					

(参照: H28 千葉県長期研修生 岩本直樹 報告書)

※攻守交代のタイミング

★打者一巡制: チーム全員が打撃をして交代・2イニング程度 (上記ルール)

★時間制: 4分30秒程度で交代・3回以上の打撃回数を確保できる

【発展例】

☆ソフトボールを扱う

※バットの取扱い方、捕球時の怪我や心臓振盪等にも配慮が必要

☆技能が習熟している場合は、バッティングティー使用ではなくトスアップも可

※一塁線付近から味方がトスアップ

【作戦ボード例】

“Sunshine Baseball II” 月 日

【 組(色)】チームのめあて

(守備の連携)

ゲームの結果

得点表	チーム名	1回	2回	合計得点

自分のチームの記録【攻撃】

打順	打者名	得点記録		
1番		点	点	点
2番		点	点	点
3番		点	点	点
4番		点	点	点
5番		点	点	点
6番		点	点	点
7番		点	点	点

振り返り

良かった点:

次回への課題:

【投力向上に向けて】

- ・メインゲームのルール上の工夫として、アウトゾーンには必ず送球する。
- ・準備運動で必ず投げる運動を入れる
- ・その他：投力向上につながる遊びの奨励

出典「みんなが輝くやさしいベースボール型授業 指導用教材」

投力向上につながる遊び

紙鉄砲

折り紙の一種で、空気抵抗と紙の摩擦により、大きな音が鳴る仕組みに折られたものです。

上手に手首のスナップを利かせないと、紙が開きません。足を一歩踏み出し、上体を思い切り使って、振り下ろしましょう。

めんこ (面子)

日本の子どもの遊びで使われる玩具であり、屋外屋内を問わず、遊ぶことができます。

下半身をどっしり構え、立ち投げにならないように、肘を上げて投げます。身体全体を大きく使い、投動作を行きましょう