

1 単元名

「ナイスアクション！ ナイスプレー！」（ボール運動ーベースボール型「ソフトボール」）

2 単元の目標

- 易しく投げられたボールをバットで遠くまで打てる。 (技能)
- ◎ ソフトボールに進んで取り組むもうとする。 (関心・意欲・態度)
- チームの特徴に応じた攻め方を知り、作戦を立てる。 (思考・判断)

3 指導にあたって (○組38名, ○組38名)

ボール運動ベースボール型は攻守交代型のゲームで、決められたイニング数を行う。他のボール運動と違い、ボールで得点するのではなく、人が移動して得点となる運動である。ゲームがその都度止まる（オフプレー）ので、状況に合わせた戦術を仲間とともに考え、攻撃や守備を行うのが面白いゲームだ。

投球、捕球、打撃、走塁の基本技能が必要で、初期段階では、特に捕球、投球の技能が必要になる。

単元前のアンケートによると、第5学年児童は、ボールを打つ経験や投げる経験が乏しい。(第5学年に限ったことではないが)

「ベースボール型のゲームをよく知っている。」「ベースボール型のゲームが楽しみだ。」の質問で「はい」と答えた児童は半数程度であった。

男子は運動への意欲は高いが、感情のコントロールができず友達を攻めてしまう児童が少なくない。女子は男子に萎縮してしまい、学習意欲をなくし、力を十分に発揮できない児童も少なくない。

そこで、試合前には円陣を組み、オリジナルのチームエールを行う、打者が帰ってきたらハイタッチで迎える、キャッチボールの練習は「ナイス、上手いね」と声をかけながら行うなど、児童が互いに「ほめる」「励ます」「認める」「助ける」といった肯定的な人間関係行動（本単元では「ナイスアクションと呼ぶ）を、ルールとして取り入れることにした。

集合、練習、ゲームは全てチーム単位で行い、1時間の授業の中で常にナイスアクションが出現し、それを記録し、授業の最後にナイスアクションポイントを発表するという学習活動を考えた。

4 単元の評価規準 (上段は第5学年ベースボール型, 下段は他の型と第6学年)

	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
学習活動に即した評価規準	①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、ボール運動に進んで取り組もうとしている。(観察, 学習カード) ②ルールやマナーを守り、友達と助け合っって練習やゲームをしようとしている。(学習カード)	①ベースボール型のゲームの行い方を知るとともに、簡易化されたゲームを行うためのルールを選んでいる。(観察)	①ボールを打ち返す攻撃や隊形をとった守備をするための動きができる。(観察, 学習カード)
	③用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。(第6学年) ④運動をする場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。(第6学年)	②チームの特徴に応じた攻め方を知るとともに、自分のチームの特徴に合った作戦を立てている。(第5学年ゴール型)	②攻守が入り交じった攻防をするためのボール操作やボールを受けるための動きができる。(第5学年ゴール型) ③では、簡易化されたゲームで、チームの連携による攻撃や守備をするための動きができる。(第6学年ネット型)

5 単元計画（10時間扱い）

		1 オリエンテーション	2	3	4 グローブ使用	5	6	7	8	9	10	
0 5 10 15 25 40 45	○あいさつ ○単元計画を知る。 ○オリエンテーションビデオを観る。 ○仮のチーム分け ○ナイスアクション7つの約束を体験 ○試しのスキルアップドリルを行う。 ○振り返りカード記入	○用具の準備, あいさつ, 円陣オリジナルエール										
		○準備運動 ・徒手体操 ・トス回し3人1組 ・ベーステンニングゲーム										
		○全体集合 健康観察 本時のめあて ドリルやゲームルールの確認										
		○スキルアップドリル ・捕る! 投げる! キャッチボールドリル ・打つ! トスバッティング								○長小ソフトボール大会 ・3チームによるリーグ戦 ・2チームの決定戦		
		○アウトベースボール①				○アウトベースボール②						
○片付け, 整理運動, ナイスアクション記録と発表, 健康観察, あいさつ												
評価計画	関	①	②	②	②						①	①
	思								①			
	技					①	①	①				

6 本時の目標と展開（4 / 10 時間）

(1) 本時の目標

- 捕る, 投げる, 打つのボール操作ができるようにする。 (技能)
- ◎ ルールやマナーを守り, 友達と助け合って練習やゲームをすることができるようにする。 (態度)
- ベースボール型のゲームの行い方を知ることができるようにする。 (思考・判断)

(2) 準備・資料

「ナイスアクション表」(肯定的なかかわり掲示), 単元計画とゲームルール掲示板, 「ベストチームカード」(学習カード), スポンジボール, ティーバット, ベース, カラーコーン

(3) 展 開 本時では, 「運動の態度」を主として評価する。

時間	主なねらい・学習活動	教師の働きかけ・評価(☆)
はじめ 10分	1 用具の準備 2 チームであいさつ, 準備運動を行う。 ・徒手体操 ・トス回し(グローブ) ・ベースランニングリレー 3 全体集合, 健康観察を行う。 4 本時の学習のめあて, ドリル, ゲームルール, ナイスアクションを確認する。 「ナイスアクション」を行い, 仲間と楽しくドリル練習やゲームを行おう。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 明るい気持ちで大きな声でできるよう, 教師からも温かい声かけを行う。 ・ ゲームルール(第3時までと同じ) 「アウトベースゲーム①」メインゲーム① 攻撃は1塁1点, 2塁2点, 3塁3点, 本塁4点。 アウトといわれるまで全力で走る。残塁無し。 守備は捕球したらアウトベースに投げる。投げた者以外はアウトベースに入る。 全員で「アウト」のコール。
なか 30分	5 チームで円陣を組み, 練習開始のオリジナルチームエールを行う。 6 スキルアップドリルを行う。 ・ペアキャッチボール(ワンバウンド, ゴロ, フライ, 1回転キャッチ) 7 兄弟チームでアウトベースゲームを行う。 ・あいさつと握手 ・ゲーム前の円陣 ・ゲーム中のナイスアクションを記録する。 1,2班 東コート 3,4班 西1コート 5,6班 西2コート	<ul style="list-style-type: none"> ・ 各チームで決めたエールをキャプテンを中心に行わせ, 意欲的に練習に取り組めるようにする。 ・ 技能ポイントについて助言しながら, 各チームを回り, ナイスアクションを交えながら練習できるよう声をかける。 ・ キャプテンや記録係などチームの係役割を果たせるように声をかける。 ・ ルールの確認, 問題への対処, 審判の補助 ・ ナイスアクションへの賞賛等をしながら各コートを回る。 ☆ ルールやマナーを守り, 友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。 【運動への関心・意欲・態度】 (観察・発表)
まとめ 5分	8 片付けと整理運動を行う。 9 集合, 健康観察をする。 10 振り返りを行う。(我らがベストチーム発表) チームでナイスアクションの総計と本日のナイスプレーヤーを発表する。 11 次時の活動を知る。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 各チームの振り返りを全体で共有し, いろいろな友達を認め合える場にする。 ・ ナイスアクションを共有した上で, 次時への意欲がもてるようにする。