

第1学年体育科学習指導案

1. 単元名

「5 バッツゲーム」～進塁する？進塁しない？を楽しもう～

教材：「クリケット」 菊地孝太郎（中学1年 体育）

2. 単元の目標

（1）体育科としての目標

- ゲームの状況に基づく攻防を通じて、ベースボール型特有の「塁間を巡る判断力」を養う。
- ゲーム理解の度合いや、技能の違いも認め合い、協働してゲームに参加できる。

（2）汎用的スキル

- 知りたいこと、改善すべきこと、達成したいことなど、自分や自分が属するチームにとっての課題や問題を発見し、自分のプレイにも反映し、ゲームに参加できる（問題解決力）
- 他者と協力して、アウトをとったり、得点をとったりすることができる。（協働する力）

（3）態度・価値

- 集団の中で積極的に他者と協力したり、関わりを持ったりする態度や、集団において自らの役割を果たそうとする責任感、集団を目標達成に方向づけたり、まとまりを維持したりするリーダーシップなどのこと。（協力し合う心）

3. 生徒の実態

簡易的なアンケートを実施した結果、ベースボール型に類別される球技の経験がある生徒は各クラス3名程度であった。また、メディアなどでベースボール型に関するゲームをみたことはあるか、についても同程度の回答であった。オリエンテーション後に実施した打つアクティビティでの生徒たちの様子では、なかなかボールに当たらない姿や、飛んできたボールを避ける姿散見される一方で、ボールを引き付けて打ち出したり、遠投を楽しんだりしている姿もみられた。これを受け、ベースボール型ゲームに関する経験値や技能差に十分配慮して、指導に努めることとした。

4. 単元について

①教科から見た特性

中学校中学年の学習指導要領には、「攻防すること」がベースボール型の球技における特性であると示されており、その攻防を通してゲームを楽しむことが求められる。ベースボール型の球技は大きく分けて、攻撃側がボールを送り出す「的当て」と、送り出した後に繰り広げられる「塁間における走者とボールの競争（以下、塁間の競争）」により構成されている。

「ボールを打っても走らない」や「ボールを遠くに飛ばして走らない」など、ゲームに参加できていない生徒の姿は「塁間の競争」に楽しさを見出していないことが大きな原因を占める。これは、ゲーム中の複雑な判断が原因として挙げられている。そこで、「塁間の競争」に楽しさを眼差しながら、「送り出す」行為を工夫したり、走り方や守り方を工夫したり、学習者が自己あるいは集団の行為に意味を見出していったりできるように、ゲーム内での意思決定をシンプルにするようなゲームを提供していきたい。特に、本実践では塁間を競争する参加人数を増やすことで、チームへ貢献する機会や状況を保障し、「塁間の競争」を軸として状況に応じた攻防場面における意思決定を主な学習内容として取り上げていくことをねらいとする。

②汎用的スキルや態度・価値育成の観点からみた特性

「進塁するか、進塁しないべきか」「ウィケットに当てるべきかどうか」など、ゲームの状況の中で判断しながら攻防に貢献することが本ゲームの学びの根幹である。特に、ボールと人との競争の中で、間に合うかどうか（アウトかセーフか）のせめぎ合いが、このゲームの魅力と捉えている。このゲームの魅力に触れながら、ボールの送り出し方（打ち出し方）や走塁の形式などを誰もが工夫しゲームに参加できるような場を協創している。そのような場が、各個人の技能や経験に応じた「問題解決力」の発揮や、チームの一人として「協力」する態度の育成を保障している。

5. 単元計画と資質・能力を育成する主な手立て（全5時間 本時5/5時間）

	学習活動	関連する主な資質・能力	資質・能力を育成する主な手立て
第1次 (2時間)	・ルールを理解し、ゲーム内での自己の役割を確認する。	○協働する力	○協働せざるを得ない状況の設定とゲーム理解を共有
第2次 (3時間)	・「進塁するべきか/しないべきか」「できるだけ進塁させないためにどうすべきか」について考え、ゲームへの参加の仕方を工夫する。	○問題解決力 ○他者に対する受容・共感・敬意	○解決したい、よりよくしたいという場の設定・修正 ○他者との学び合いの設定

7. 本時の学習指導

(1) 本時のねらい

- ・フィールダーとしてチームに貢献しよう！～自分の位置取りとは？～

(2) 本時の展開

時間	○学習活動 ・ 予想される生徒の反応	◇資質・能力を育成する主な手立て ◆評価
導入 8 分	○チーム毎に深めたい動きを確認し,それぞれのチームに合った W・UP を行う。 ・前回バッツマンとしてあまり打てなかったから,打ち方を教えて！ ・ラケットでも打ってみたいから角度を意識して試してみよう！	◇チーム毎に効率よく活動するために,用具や場所を工夫して仲間とどんな活動をしたら良いか考える。(協働する力)
展開 30 分	フィールダーとしてチームに貢献しよう！～自分の位置取りとは？～ ○ルールの修正 (ルールの修正) △一打の定義について △ダブルアウトについて △ラケットの導入 ○課題設定 ・前回頻繁にみられた状況におけるプレイ (判断) について共有する ○ゲーム 1 ・試しにラケットを活用してみたら,前回よりもボールを遠くに打ち出せた！もっと角度を意識してみよう！ ・進塁するかどうかは,仲間の走塁の仕方にも注意しないといけない。 ・進塁させないためにウィケットを狙ってみよう！ ・ボールを打つのが苦手そうだから,もう一回チャンスをあげようよ！ ○本時のねらいに基づくフィードバック ・相手チームの A は強く打ち出すタイプだから,フィールダーの位置を少し変えようよ！ ・これぐらいの位置だったらウィケットに当てるのもありかもね。 ・ボールを投げるのが得意じゃないから B に渡して投げてもらおう。 ○ゲーム 2 ・バッツマンの特徴に合わせて位置取りを変えてみよう。 ・遠くに打ち出せた！ ・進塁しなければよかった。欲張ってしまった。	◇前回課題となったことや,ゲームでの状況をマグネットや学習カードの中身を掲示して共有する。(可視化ツールの用意：問題解決力) ◇ボールの打ち出し方を選択制 (ラケット or バット) にしたり,ルールに遊間をもたせたりすることで,互いの持つ技能差に応じたゲームへの参画を保障し合う。(他者に対する受容・共感・敬意) ◇チームや個の特徴を踏まえた話し合いを,それぞれのチームの抱く必要感をくすぐるような発問を交えながら促進する。(問題解決力) ◆よりよくゲームへ参加しようと工夫している。(協働する力・問題解決力)
結末 12 分	○振り返りの時間 ・フィールダーとしてチームに貢献することができた。 ・フィールダーでやっぱりどこにいてよいかわからない。 ・このとき進塁はどうしたらよいかわかりません。 ・ノーバウンドでキャッチされたときにどうして戻らないといけないのかわからない。 ○ゲームでまとめる ・チームとして中継プレイを意識することで,得点を最小限に抑えることができた。 ・進塁すべきかどうかの判断が前よりもつくようになった。	◇マグネットを活用して,具体的な状況の共有を促す。(振り返る場の設定：他者に対する受容・共感・敬意) ◆振り返りの中で共有されたチームや個人としての課題をゲームの中で解決しようとしている。 (協働する力・問題解決力)

●記録映像 有, 多数の場面 (俯瞰・意思決定場面・生徒の前面から・競争の様子など)