

単元名 ゲーム(ベースボール型ゲーム)

配当時間 6時間

- 単元の目標 (1) ベースボール型ゲームでは、その行い方を知るとともに蹴る、打つ、捕る、投げるなどのボール操作と得点をとったり防いだりする動きによって、易しいゲームをすることができる。
- (2) 規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができる。
- (3) 運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりしようとする。

標準的な展開例

04100301_001

【準備等】 ハンドベースボール、テニスラケット、プラスチックバット、カラーコーン など

学 習 活 動	留 意 事 項 など
<p>1 ベースボール型ゲームのねらいと内容を理解し、学習の進め方について見通しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○学習のねらいや進め方を知る。 ★チームに合った作戦を選び、ルールを工夫してゲームを楽しもう。 ○学習カードや資料の使い方を知る。 ○チームを編成し、役割を分担する。 ○試しのゲームをする。 <p>2～3 簡単なルールでゲームを楽しむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ベースボール型ゲームに関連した体ほぐしの運動をする ○ゲームの進め方の確認をする。 <ul style="list-style-type: none"> ・ルール・マナー・対戦相手 ○チームの課題や作戦を話し合う。 ○第1ゲームをする。 ○反省し、練習をする。 ○第2ゲームをする。 ○反省し、まとめをする。 <ul style="list-style-type: none"> ・課題・作戦・ルール・マナーなど <p>4～6 ルールや作戦を工夫してゲームを楽しむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○体ほぐしの運動をする。 ○ゲームの進め方の確認をする。 <ul style="list-style-type: none"> ・ルール、マナー、対戦相手を確認する。 ○対戦相手と、ルールについて話し合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・攻守を交替し、ボールを投げる、打つ(蹴る)捕るというゲームの特性を理解させる。 ・1チーム5～6人、男女混合で編成する。 ・技能差をできるだけ感じないような、ルールや場の工夫をしてゲームを行う。 <ルールや場の例> スポンジボールを使う ボールを打ったらカラーコーンを回ってきて1点 全員攻撃してチェンジ ピッチャーは味方が打ちやすいボールを投げる ティーバッティングで固定したボールを打つ ボールを打つ物(手のひら、ラケットやプラスチックバットなど)を変化させる ゴロでも捕ったらアウトにする 1塁までの距離を調節する 打った球をある場所(かごなど)に戻すのと走塁との競争にする ボールをとりやすいものにするなど ・<運動の例> 投げ上げたボールを自分でキャッチ 投げてその場で一回転してキャッチ 大きめのボールでキャッチボール ボールを真上に投げ上げ、別の子がキャッチなど ・いろいろなチームと対戦することを知らせる ・児童の実態とゲームのルールや場があっているかを観察し、確認する。 ・課題を立てられないチームには、話合いに教師が加わって助言する。 ・ゲームの結果から、チームのめあてにそった動きができていないチームやまあまりのないチームに助言していく。 ・第1ゲームとは別のチームと対戦させる。 【評】ゲームをする活動を通して、「主体的に学習に取り組む態度」を評価する。 ・同じチームと2ゲーム行うことを知らせる。 ・これまでの学習をもとに、相手チームとの話合いでルールや場の工夫がうまくいっているか確認する。 <工夫したルールや場の例> 3アウトチェンジ。 2アウトチェンジ。 ノーバウンドで捕球したら一気に2アウト。 ディフェンスエリア内で捕球したらアウト。

○ チームの課題や作戦を話し合う。

- 第1 ゲームをする。
- 反省し、練習をする。

○ 第2 ゲームをする。

- 反省し、まとめをする。
 - ・ 課題・作戦、練習・ルールなど
- 第6 時は、単元のまとめもする。

走塁は2 塁まで。
バッターの能力によってピッチャーの位置を変える。
走っているときにはボールを当ててもアウトにしないなど。

- ・ 課題を立てられないチームには、話合いに教師が加わって助言する。

- ・ ゲームの結果から、チームの課題に沿った動きができていないチームやまとまりのないチームに助言していく。

【評】 チームに合った課題をもって練習する活動を通して、「思考・判断・表現」を評価する

- ・ 第1 ゲームと同じチームと対戦する。

【評】 ゲームを通して、「知識・技能」を評価する。

- ・ 練習の成果を確認させる。

- ・ チームでの話合いや学習カードによる自己評価などをさせる。

【 備 考 】

3, 4 年生のベースボール型ゲームでは、蹴る、打つ、捕る、投げるなどの動きによって、易しいゲームをすることを目標としている。易しいゲームとは、簡単なボール操作で行える、比較的少人数で行える、身体接触を避けるなど、児童が取り組みやすいように工夫したゲームをいう。技能を身に付けることに時間がかかるため、投げ方、打ち方、捕り方などを体ほぐし運動を通して身に付けさせたり、みんなが楽しめる易しいルールや場でゲームを行ったりする。

【運動が苦手な児童への配慮の例】

- ・ ボールをフェアグラウンド内に蹴ったり打ったりすることが苦手な児童には、大きなボールや軽いボールを用いたり、手や大きなバット、軽いバット、ラケットなどを用いて打ったり、静止したボールを蹴ったり打ったりすることができるようにするなどの配慮をする。

- ・ 投げる手と反対の足を一步前に踏み出してボールを投げるのが苦手な児童には、的当てゲームを取り入れたり、紙鉄砲やタオルを用いて遊ぶ場を設定したりして、投げる動きが自然に身に付くような練習をするなどの配慮をする。