

第1学年 保健体育科学習指導案

1年2組 男子19名 女子16名 計35名

指導者 畑佐 知弘

【授業】13:00~13:50 会場 体育館(1階)

【協議会】14:10~15:10 会場 技術室(1階)

1 単元名 球技/ベースボール

2 単元について

(1) 単元設定の趣旨

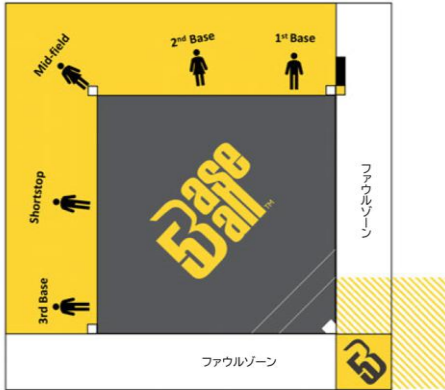
中学校体育におけるベースボール型の学習では、主にソフトボールが扱われてきた。ソフトボールは、打つ・捕る・送球するといった基本的な技能を基盤としながら、攻守の切り替えや状況に応じた判断を伴い、仲間と協力して勝敗を競う楽しさを味わうことができる種目である。一方で、実際の授業場面においては、技能差の影響を強く受けやすいという課題がある。松田(2016)は、打撃や捕球といった技能の習得に重点が置かれるあまり、ゲームの本質である「攻防すること」の理解が十分に図られていない現状を指摘している。例えば、「打っても走らない子ども」に見られるように、打つこと自体が目的化し、その後のプレイの意味が捉えられていない姿が見られる。

野球やソフトボールの試合の多くは9人対9人で行うが、技能の習熟度がゲームへの関与に影響し、技能に不安のある生徒ほどプレイへの参加が限られやすく、一部の生徒に機会が偏る傾向がある。また、プレイの合間に待つ時間が生じやすく、運動量や意思決定の機会が十分に確保されにくい。さらに、多くの学校の実態として、用具の数が限られ順番待ちが生じることや、学級人数が多く同時にプレイできる人数が限られることから、一人一人の活動機会を十分に確保しにくいといった現状も見られる。松田(2016)は、こうした課題に対して、技能の習得を目的化するのではなく、「攻防すること」の中で技能を意味付けながら学ぶことの重要性を指摘している。

これらのことから、従来のソフトボールを中心としたベースボール型の学習では、技能の発揮に偏りやすく、すべての生徒が主体的に関わりながら「攻防の楽しさ」を学ぶことに難しい側面がある。こうした課題を踏まえ、本単元では従来のソフトボールではなく、ベースボール5を教材として扱う。本教材は、ボール1つで実施でき、手打ちで攻撃を行うため、打撃に対する技能的な不安が小さく、多くの生徒がゲームに参加しやすい。また、室内で行うコンパクトなコートで攻守が連続的に展開されることから、プレイの間隔が短くなり、一人一人の運動量や判断の機会を確保しやすい。守備では、打球に対して誰が処理するのか、どこに送球するのかを瞬時に判断する必要があり、仲間との関わりの中でプレイが成立する。このような特性により、これまで課題とされてきたプレイ機会の偏りを軽減し、全ての生徒が主体的に攻防に関わりながら学ぶことができる。

また、ベースボール5では、「どこに打てば得点につながるのか」「どこに送球すればアウトを取りやすいのか」等、攻防の中で状況に応じた判断が連続して求められる。生徒は、仲間と連携しながらアウトを取ったり、相手のいない場所を狙って得点したりする中で、攻防の駆け引きのおもしろさを味わうことができる。さらに、自ら考え、試し、修正しながらプレイを改善していく学習を展開しやすい点も、本教材の特長であり、本単元の学びにつながる点である。以上のことから、本単元ではベースボール5を通して、生徒が攻防の駆け引きを楽しみながら、状況に応じて判断し、自分や仲間の動きを見直しながら学びを深めていくことを目指す。

ベースボール5の公式ルール（授業では生徒の実態に合わせて、適宜変更）



得点／ポイント

得点（ポイント）は攻撃チームの選手の一人が一塁、二塁、三塁、本塁の順に進み、本塁に触れた場合、その都度1点が記録される。

アウト

守備チームは各イニングで相手側攻撃チーム3人からアウトをとれば、守備チームが攻撃チームと入れ替わる。

守備側の「アウト」のとり方

- ・ 走者が目指す塁を触球（ボールを保持した状態でタッチ）する。
- ・ 打球がグラウンドにバウンドする前にその打球を捕球する。
- ・ 塁上にいない走者を触球（タグアウト＝手にボールを保持した状態でタッチ）する。
- ・ 打者が一塁に到達したが、ベースから離れてしまい、ディフェンダーにタグアウトされる。

反則行為によって攻撃側の選手が自らアウトとなる場合

- ・ 打撃するときバッタースボックスのラインの一つに触れてしまった場合。
- ・ 打球がファウルゾーンに飛んだ場合。
- ・ 自分に向けて打球を打ってしまった場合。（自打球）
- ・ 打撃しようとして打ち損なった場合。（空振り）
- ・ 打撃順を守らず、別の打者の打席で打撃した場合。
- ・ 打者がボールを打つ前に走者がベースを離れた場合。
- ・ 進塁中、走塁中のチームメイトを追い越した場合。
- ・ 2名以上の走者が同じ塁にいてタグされた場合、打撃順で後の選手が「アウト」となる。
- ・ 塁に到達する時や、タグアウトを避けようとしてスライディングをした場合。

（2）生徒の実態

本学級の生徒は、体育の授業に意欲的に取り組む姿が多く見られ、与えられた課題に対して解決しようとする様子が見られる。多くの生徒が小学校段階で、ルールを工夫したベースボール型ゲームやティーボール等の学習を経験している。今年度の事前調査では、「打って走るのが楽しい」「仲間と協力してアウトを取れたときが嬉しい」「チームで作戦を考えてゲームをしたい」等、ベースボール型の学習に好意的な回答が多く見られた。

一方で、「ボールをうまく捕れない」「打ってもどこに走ればよいか分からない」「失敗すると迷惑をかけそうで不安」といった理由から、不安を感じている生徒も少なくない。また、技能の高い生徒にプレイが偏り、自分がゲームに十分関わっていないと感じている生徒の姿も見られる。

そこで本単元では、生徒一人一人が「全員がベースボール5を楽しむためには何が必要か」という視点を持ちながら学習を進めていく。ゲームや話し合いを通して、「どこに走ればよいのか」「どこに送球すればアウトを取りやすいのか」「自分はどのように動けばよいのか」等を仲間と確認しながら学習を進めることで、失敗への不安を感じている生徒も安心してゲームに参加しやすくなることを考える。また、「どのようにすればアウトを取れるのか」「どこに打てば得点につながるのか」を仲間と考え、試し、修正していくことで、技能に不安のある生徒も自分なりの関わり方を見いだしながら、全員が主体的に学習に取り組めるようにしたい。

中学1年生という発達段階においては、新しい集団に適応しながら人間関係を構築している過程にあり、友人との距離感や関わり方に不安を抱く生徒もいる。特にチームスポーツの中では、協力や役割分担、相互理解といった関係性の構築が必要となる場面も多く、個々の関係性の未成熟さがゲームへの関わりに影響することもある。こうした課題を見据え、本単元では、仲間との対話や協働の中でプレイの意図を共有したり、個人やチームの課題をともに乗り越えたりする経験を通して、互いを認め合いながら人間関係を育むことも目指したい。これらの学習を通して、生徒が個人やチームの能力に応じた作戦を立て、集団対集団で勝敗を競うことの楽しさや喜びを味わうとともに、自己の適性に応じた多様な関わり方を見付け出す姿を期待したい。

(3) 指導の構え

① 自分の課題や技能の高まりを発見するためのメタ認知的活動

・スコアシートを活用した自己分析

攻撃面では、「何打数何安打だったか」を記録することで、自分の成長や成果を実感しやすくし、学習への意欲につなげていく。また、「どの方向に打ったときに塁しやすかったか」を振り返ることで、打撃の課題や工夫にも気づきやすくなると考える。守備面では、「自分の守備位置に何球飛んできたか」「そのうち何球アウトにつながられたか」を記録し、自分の動き方や判断について振り返ることができるようにする。さらに、記録を継続して見直すことで、「以前より安打が増えた」「仲間と連携してアウトを取れるようになった」等、自分の変化や技能の高まりにも気づきやすくなると考えられる。こうした活動を通して、生徒が自分の課題や成長を客観的に捉えながら、主体的に学びを深めていけるようにしたい。

・試合映像とグーグルスライドを活用したメタ認知的活動

ベースボール5では、打球に対する初動や守備の連携、攻守の切り替え等、一瞬の判断がプレイに大きく影響するため、自他の動きを客観的に見直すことが重要となる。

そこで本単元では、3回程度の振り返り・分析の時間を位置付け、生徒が自分のプレイの中で「よかった点」や「改善したい点」を映像から振り返り、スライドにまとめていく活動を行う。生徒は映像を見ながら、「なぜアウトを取ることができたのか」「どのような動きが必要だったのか」を具体的に考えることで、自分のプレイを客観的に捉えやすくなると考えられる。また、作成したスライドをチームで共有することで、仲間がどのような課題意識をもち、どのような動きを目指しているのかを互いに理解しやすくなると考える。これらの活動を通して、個人の学びがチーム全体の課題解決や連携の向上へとつながっていくような学習環境を構築していきたい。

② 自分に合った練習方法を選択する自己調整学習

・練習方法を提示

ベースボール5では、「打球をコントロールしたい」「素早く送球したい」「アウトを取りやすい守備位置を知りたい」等、生徒によって課題意識が異なる。そこで本単元では、教師が複数の練習方法を提示し、生徒が自分の課題や目指す姿に応じて練習方法を選択できるようにする。

攻撃	守備
<ul style="list-style-type: none">・壁に向かって平手打ち練習・守備位置に向かって平手打ち練習・コースを打ち分ける平手打ち練習・転がす打球を狙った平手打ち練習・強い打球とやわらかい打球を打ち分ける練習・一塁側・三塁側へ打ち分ける練習・相手のいないスペースを狙う平手打ち練習・打った後の走り出しを意識した練習・打ってから次の塁を判断する走塁練習・守備者を付けた実践形式の平手打ち練習	<ul style="list-style-type: none">・ボール回し・フライキャッチ・ノック・ランナー付き実践ノック・ゴロ捕球から素早く送球する練習・一塁アウトを素早く取る連携練習・カバーリングの動きを確認する練習・打球への初動を意識した反応練習・バウンドに合わせた捕球練習・ランナーの動きを見て、送球先を判断する練習・タイムを競うアウト獲得チャレンジ練習

また、必要に応じて生成 AI (Gemini) を補助的に活用し、「狙った方向にボールを打つにはどうすればよいか」「捕球を安定させるコツは何か」等、自分の課題に応じた改善方法を調べる活動も取り入れる。教師が提示した練習方法に加え、生徒が AI との対話を通して新たな視点や工夫に触れることで、自分に合った学び方や練習方法を選択・修正できるようにしたい。

③ 判断力を高めるハドルの設定

ベースボール5では、「どこに打てば得点につながるのか」「どこに送球すればアウトを取りやすいのか」等、状況に応じた判断が連続して求められる。こうした判断は、単に感覚的にプレイするだけではなく、「なぜそのプレイを選択したのか」を振り返り、仲間と共有することで、より確かな学びにつながっていくと考える。

そこで本単元では、ゲーム後の話し合い活動に加え、ゲーム中にも短時間のハドルを取り入れる。「どこに送球するとアウトを取りやすいか」「誰がカバーに入るか」等を仲間と確認しながら、次のプレイに向けて考えを共有する場を設定する。これにより、生徒はプレイの意図や役割を明確にした上でゲームに臨むことができ、守備の連携や状況に応じた判断を行いやすくなると考える。また、「どこに送球すればよいか分からない」「自分は何をすればよいか分からない」とプレイ中に不安を抱える生徒にとっても、仲間の考えを聞きながら動きを確認できることで、安心してプレイに参加しやすくなるだろう。さらに、ゲーム中に考えを共有し合う経験を通して、失敗を責めるのではなく、「次はどうすればよいか」を仲間と共に考えながら課題を解決していこうとする態度にもつながると考える。

<ハドルとは>

フラッグフットボールで、プレイ前やプレイの合間に選手が集まり、次のプレイの戦略を話し合う円陣のことである。この時間に、チームは攻撃や守備の戦略を確認し、役割分担や動きの指示を共有する。ハドルは、コミュニケーション能力の向上やチームワークの強化にもつながると考えられている。

3 研究主題との関連

本単元では、攻防が連続するゲームの中で、自分や仲間の動きや判断を振り返りながら課題を見だし、対話や試行錯誤を通して学びを深めていくことができる生徒を「自立した学習者」と捉え、その育成を目指す。また、単に打つ・捕る・送球するといった技能を習得するだけでなく、「どこに打てば得点につながるのか」「どこに送球すればアウトを取りやすいのか」といった状況に応じた判断を繰り返しながら、よりよい攻防を仲間と追究していく力を育むことを重視する。

しかし、現状では、生徒は基本的な技能に不安を抱えているだけでなく、攻防の流れの中で自他の動きや判断を客観的に振り返ることや、自分の役割や課題を捉えることが十分にできていない。また、技能差によってゲームへの関わり方に偏りが生じ、自分なりの関わり方を見出せていない生徒の姿も見られる。

そこで本単元では、ゲームの記録や映像、仲間との対話などを通して、自分や仲間の動きや判断を客観的に振り返る学習活動を取り入れる。生徒が「なぜアウトを取ることができたのか」「どのような動きや判断が有効だったのか」を考えることで、自分の課題や技能の高まりに気づき、次のプレイや学習へとつなげられるようにする。

また、生徒が自分の課題に応じて学習方法を選択し、その成果をゲームの中で確かめながら改善していく活動を取り入れる。こうした学習を通して、生徒が自ら課題を見だし、学び方を調整しながら主体的に課題解決に取り組めるようにしていく。

こうした学習過程では、教師や仲間との対話、ゲーム中のハドル、ゲーム映像や記録を用いた振り返りを通して、「個⇄協働」の往来を繰り返しながら、攻防に対する見方や考え方を深めていく。例えば、「なぜその方向に打ったのか」「なぜその送球を選択したのか」「打った後にどこへ動けばよかったのか」「どのような動きや連携がアウトにつながったのか」等を自問自答しながら、自分の判断を言語化したり、仲間と共有したりすることで、自分にはなかった視点や考え方に触れ、学びを深めていくことができると考える。また、ハドルの中で「誰がカバーに入るのか」「どこに送球するとアウトを取りやすいのか」等を確認し合うことで、生徒は自分や仲間の役割を意識しながら、状況に応じた判断や連携を行いやすくなるだろう。

さらに、ゲームを繰り返し実践する中で、「打球の方向を工夫することで得点につながるようになった」「打った後に次の塁を意識して動けるようになった」「送球した後にカバーへ動けるようになった」等、「過去の自分⇄今の自分」の変化を実感する場面も生まれるだろう。こうした振り返りを積み重ねることで、生徒は「見直す→考える→試す」という学びのサイクルを主体的に繰り返しながら、自他の動きや判断を状況に応じて調整し、よりよい攻防を仲間と追究する「自立した学習者」へと近づいていくと考える。

関わり方	関わり方についての解説・評価基準
<p><u>する</u> 【知識・技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> ベースボール5の基本的な技能（打つ・捕る・送球する等）を活用し、状況に応じた攻防ができているか。 	<p>【A】 状況に応じて打つ方向を変えたり、送球先を判断したりしながら、仲間と連携して攻防に関わっている。</p> <p>【B】 基本的な技能（打つ・捕る・送球する等）を身に付け、ゲームの中で実行することができる。</p> <p>【C】 基本的な技能の発揮に課題があり、状況に応じたプレイを行うことが難しい。</p>
<p><u>みる</u> 【思考・判断・表現】</p> <ul style="list-style-type: none"> ゲームの流れを理解し、自分や仲間、相手の動きを捉えながら、適切な判断や工夫ができているか。 	<p>【A】 効果的なポジション取りやカバー、送球判断をしている。</p> <p>【B】 ある程度状況に応じた動きができるが、判断が遅れる場面もある。</p> <p>【C】 状況把握が難しく、攻防に応じた判断や動きが十分にできていない。</p>
<p><u>支える</u> 【主体的な態度】</p> <ul style="list-style-type: none"> 仲間と協力しながら課題に取り組み、チームの一員として関わろうとしているか。 	<p>【A】 仲間への声かけや励まし、作戦の提案等を通して、積極的にチームに関わっている。</p> <p>【B】 仲間と協力しながらゲームや話合いに参加し、チームの一員として関わろうとしている。</p> <p>【C】 仲間との協力や役割分担が十分ではなく、個人での活動に偏る場面が見られる。</p>
<p><u>知る</u> 【知・技、思判表、態度】</p> <ul style="list-style-type: none"> ベースボール5の特性や攻防の意味を理解し、映像や振り返りを通して自他の動きや判断を見直そうとしているか。 	<p>【A】 映像や学習スライド等を活用し、自分や仲間の動きや判断を客観的に分析しながら改善に取り組んでいる。</p> <p>【B】 振り返りを通して自分の課題や成長に気付き、次の活動に生かそうとしている。</p> <p>【C】 振り返りが十分ではなく、自分や仲間の動きを見直そうとする姿が少ない。</p>

<「する・みる・支える・知る」に対応したルーブリック評価>

4 単元構造図 全体計画（全10時間計画）

単元 の 目 標	知識及び 技能	勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、球技の特性や成り立ち、技術の名称や行い方、その運動に関連して高まる体力などを理解するとともに、基本的な技能や仲間と連携した動きでゲームを展開することができる。 (ウ ベースボール型では、安定した打撃操作と走塁での攻撃、ボール操作と連携した守備などによって攻防すること。)										<自立した学習者の姿> 本単元で目指す「自立した学習者」とは、ベースボール5の攻防の中で、自分や仲間の動き、判断を振り返りながら課題を見出し、よりよいプレイを目指して学び続ける生徒である。そのために、生徒はゲーム映像や学習スライド、生成AI等を活用し、「どこに打てば得点につながるのか」「どこに送球すればアウトを取りやすいのか」等を仲間と対話しながら考え、試し、改善していく。また、「見直す→考える→試す」という学びのサイクルを繰り返すことで、自分や仲間のよさや課題に気づき、自ら学びを調整しながら、よりよい攻防を追究する姿を目指す。		
	思考力、 判断力、 表現力等	攻防などの自己の課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができる。												
	学びに向 かう力、 人間性等	球技に積極的に取り組むとともに、フェアなプレイを守ろうとすること、作戦などについての話合いに参加しようとする、一人一人の違いに応じたプレイなどを認めようとしている。												
	時	1	2	3	4	5 (本時)	6	7	8	9	10	授業づくりのポイント		
課題学習の流れ		単元の見通し		探究テーマ設定	個人探究活動		課題見直し	個人探究→チーム		課題見直し	個人探究⇄チーム探究	・ゲーム映像や学習スライド、生成AI等を活用し、自分や仲間の動きや判断を振り返ること で、課題を客観的に捉えられるようにする。		
学習内容		試しのゲーム・基礎技能		分析の仕方	個に応じたスキルアップ		振り返り	個の特性を生かしたチーム戦術		振り返り	目的をもった攻め方・守り方			
学 習 の 流 れ		単元計画の確認		探究テーマの設定	学習内容の確認 「探究活動に応じた練習をしよう」		探究活動の 振り返り・再設定	学習内容の確認 「探究活動に応じた練習をしよう」		探究活動の 振り返り・再設定	WBC 附属中大会	・「なぜアウトを取れたのか」「どこに打つと得点につながりやすいのか」などを仲間と話し合う場を設定し、対話を通して考えを深められるようにする。 ・「個人探究⇄チーム」の往來を重視し、自分の課題改善だけでなく、仲間と協力しながらチームの課題解決に取り組めるようにする。 ・ゲームや振り返りを繰り返す中で、「以前より判断できるようになった」「仲間と連携してアウトを取れた」など、自分の成長や変化を実感できるようにする。		
	⑩			ゲーム				ゲーム						
	⑳	基礎技能の確認		課題発見ゲームの分析	探究活動 ・個人練習 ・チーム練習		ゲームの分析（次のゲームに向けて）		探究活動 ・個人練習 ・チーム練習				ゲームの分析 (WBC附属中大会に向けて)	
	③⑩	ルールの確認		探究活動の計画	ゲーム		ゲーム		ゲーム					
	④⑩	試しのゲーム												
	⑤⑩	振り返り・片付け												
	評 価 機 会		1	2	3	4	5	6	7	8			9	10
知				①			①			②		学習スライド、観察		
技								①	①		②	観察、動画		
思				①	①	②	②			②		学習スライド、観察		
態	①	①									②	観察、学習スライド		
単 元 の 評 価 規 準	知	①球技には、集団対集団、個人対個人で攻防を展開し、勝敗を競う楽しさや喜びを味わえる特性があることを言ったり書き出したりしている。 ②対戦相手との競争において、技能の程度に応じた作戦や戦術を選ぶことが有効であることを具体例を挙げながら学習している。												
	技	①ねらった方向にボールを打ち返したり、ステップを踏みながら、一連の動きでボールを投げたりすることができる。 ②打球や守備の状況に応じて、塁を進んだり戻ったりすることができる。												
	思	①提示された動きのポイントやつまずきの事例を参考に、仲間の課題や出来映えについて伝えている。 ②提供された練習方法から、自己やチームの課題に応じた練習方法を選んでいる。												
	態	①球技の学習に目標をもち、積極的に取り組もうとしている。 ②マナーを守ったり相手の健闘を認めたりしてフェアなプレイを守ろうとしている。												

5 本時の学習（5／10時間）

(1) 指導目標

- ・アウトを取るために必要なことについて、ゲームやハドルを通して、自分や仲間のよりよい判断や動きについて伝えることができる。【思考・判断・表現】

(2) 展開

学習活動と予想される生徒の反応	指導上の留意点								
<p>1 前回のゲーム分析シートをもとに個人課題を確認し、チームごとに分かれて練習を行う。【個⇔グループ】</p> <p>2 前回までの振り返りを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・アウトかセーフかの判定が難しかった。 ・3アウトが取れず相手の打者が1順した。 ・ボールを捕った後にどこに投げればよいか迷ってアウトを取れなかった。 ・飛んできたボールをキャッチできなくて、アウトがれなかった。 ・1塁でアウトがなかなか取れない。 <p>3 学習課題を確認する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・前時に蓄積したスライドや振り返り記録を基に、チーム内でどのプレイを試すのかを明確にすることで、練習やゲームで意図をもってプレイできるようにする。 ・毎時間の振り返りを基に、生徒自身が感じている「攻防のおもしろさ」や「アウトが取れない」という困り感等を共有することで、生徒にとって必要感のある学習課題につながるようにする。 								
<p>守備でアウトを取るためには、どのようなことが必要だろうか。</p>									
<p>4 前半のゲームを行う。(10分程度)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・守備につかない生徒(打撃は行う)は、分析・撮影・得点等の活動を行う。 <table border="1" data-bbox="194 1214 754 1368"> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">ステージ側コート</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1 試合目</td> <td style="text-align: center;">赤色 VS 青色</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">入口側コート</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1 試合目</td> <td style="text-align: center;">水色 VS 緑色</td> </tr> </table> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p><試合の主なルール> (ベースボール5公式ルールからの変更点)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・守備6人、攻撃9人 ・時間制(前半10分程度、後半10分程度) ・3アウト or 9人が打撃したら交代 ・ファール、打ち損ない…2回目からアウト ・セルフジャッジ </div>	ステージ側コート		1 試合目	赤色 VS 青色	入口側コート		1 試合目	水色 VS 緑色	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム中に短時間のハドルを設定し、「どこに送球するとアウトを取りやすいか」「誰がカバーに入るか」等を確認させることで、自分や仲間の動きを見直しながら連携してプレイできるようにする。 ・個人やチームの探究課題について、互いの挑戦や失敗を賞賛しようとする雰囲気高められるように各チームに個別指導を行う。
ステージ側コート									
1 試合目	赤色 VS 青色								
入口側コート									
1 試合目	水色 VS 緑色								
<p>5 ハドルで話し合ったことを共有する。(10分程度)【個、グループ⇔全体】</p> <p><予想されるチーム内でのハドル内容></p> <p>例①「打球が転がったら、全員で誰が取るか声を出そう」</p> <p>例②「打球を捕った場所から一番近いベースでアウトにしよう」</p> <p>例③「満塁のときに、打球を捕ったらすぐにホームベースに投げよう(踏もう)」</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・試合中に必要だった、他チームの考えに触れることで、「自分たちにも取り入れられそうだ」「別のアウトの取り方もありそうだ」と、多様な考え方や作戦に気付けるようにする。 ・技能面だけでなく、「声をかけ合う」「役割を確認する」「仲間の考えを受け止める」といった対話や連携にも価値付けを行うことで、生徒が安心して考えを伝え合いながら学習に参加できるようにする。 								

<p>例④「相手は3塁を狙ってくることが多いから、少し前に守ろう」</p> <p>6 後半戦のゲームを行う。(10分程度)</p> <ul style="list-style-type: none"> 前半と同じ組み合わせ <p>7 本時の振り返りを行う。【過去の自分⇄今の自分】</p> <ul style="list-style-type: none"> 最初は焦って遠くの塁に投げていたけど、近くの塁でアウトを取ることを意識したらミスが減った。次回は、近くの塁で確実にアウトを取ることをもっと意識したい。そのために、ランナーありの送球判断練習をしたい。 ハドルで「次は○塁アウトを取ろう」と確認したことで、送球先を迷わなくなった。次のゲームでも、ランナーがいる場面での守りの際は、事前にみんなで「アウトを取りやすい塁」「どこに送球するべきか」を確認したい。 後半は、仲間と「落ち着いてボールを捕ろう」と確認したことでミスが減った。次回は、打球への最初の一步をもっと速くすることが課題だと思う。 	<ul style="list-style-type: none"> 全体共有の際に。教師からの問いかけを行うことで、生徒全員がどう動けばよいのかイメージできるようにする。 ゲーム中のハイタッチや応援、励ましの声かけなどを認めることで、仲間と楽しさや達成感を共有しながら、主体的にゲームへ関わろうとする態度を育めるようにする。 生徒同士の振り返りや話合いの場を設定する。本時のゲームの振り返りだけでなく、次の練習に向けた課題や工夫点を言語化できるよう支援する。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>アウトを取るために必要なことについて、ゲームやハドルを通して、自分や仲間のよりよい判断や動きについて伝えることができる。</p> <p style="text-align: right;">【思考・判断・表現】</p> </div>
---	---

6 授業観察の視点

- 生徒が主体的に個人やチームの探究活動に取り組むための教師の手立て（ゲームルール、ハドル、教師の問い、単元構成等）は有効であったか。

7 参考文献

- 吉永 武史「学習内容の転移を企図するボールゲームの教材配列」(大修館書店 2009)
- 松田 恵示「ベースボール型ゲームを生涯スポーツにつなぐために」(2016)
- 吉田 雄大「サッカーの状況把握に対する選手目線映像と空撮映像との比較」(日本体育・スポーツ・健康学会予稿集 (2021))
- 白石 翔「発問とその先の合意形成までを見通す」(体育科教育 2022)
- 鈴木直樹、藤本拓矢ら「体育授業の一人一台端末活用アイデア 60」(明治図書 2022)
- 奈須正裕、伏木久始ら「『個別最適な学び』と『協働的な学び』の一体的な充実を目指して」(北大路書房 2023)
- 白石 翔「教師の合意形成」(体育科教育 2022)