

1 単元名 ティーボール

2 運動の特性

(1) 一般的特性

攻撃と守備を交替で行い、ティーに乗せたボールをバットで打ってベースを回って得点を上げたり、すばやく捕球して投げることで相手の得点を防いだりして、勝敗を競い合うことが楽しい運動である。

(2) 子どもから見た特性 ～省略～

3 視点と学習の手立て

(1) 市教研体育部の研究主題

生涯にわたって健康を保持増進し、運動に親しむ子どもを育てる体育学習

(2) 研究の視点および学習の手立て

<視点1>

子どもの実態を的確に把握し、運動の特性と指導内容を明確にした上で、子どもたちが学習意欲やめあてをもって取り組めるようねらいを明らかにして道すじや学習活動を工夫する。

○「打つ」「捕る」「投げる」の基本技能に慣れる時間（パワーアップタイム）の設定

ベースボール型の運動に苦手意識のある子どものためにパワーアップタイムとしてローテーションゲームを行い、打ったり捕ったり投げたりする技能に慣れ、自信をもてるようにしていきたい。1時間目のオリエンテーションでは打ち方や投げ方の基本動作を下記のように教える。

ローテーションゲーム

① 打つ（2回）  
 ② 1回目の打球を捕って④に投げる  
 ③ 2回目の打球を捕って④に投げる  
 ④ ティーを拾い、投げられたボールを捕る  
 （①、②、③、④の順に回る。）

打ち方の基本動作

- ①バットをボールに合わせる。（いち）
- ②バットを耳の横で構える。（にい）
- ③腰を回転させて打つ。（くるっ）  
 （常に視線はボール）

投げ方の基本動作

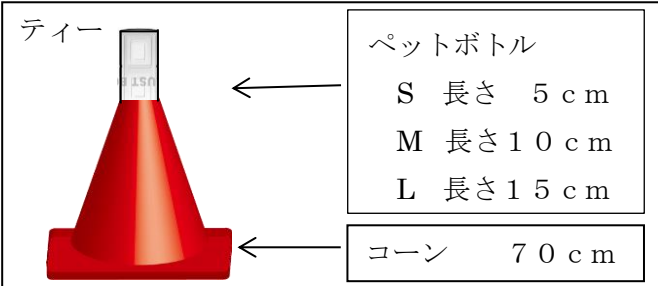
- ①体を縦にし、手足を開く（いち）
  - ②利き手の甲で頭を触れ、肘を上げる。（にい）
  - ③腰を回転させて投げる。（くるっ）
- ※試合中①②は同時に素早くする。  
 （常に視線は相手）

## <視点2>

一人一人のよさを伸ばし、学習に意欲的に取り組むための手立てを工夫する。

### ○用具の工夫

攻撃面では子どもがバッティングの楽しさを味わえるように、バット、ボール、ティーの高さを工夫する。ティーは自分に合った高さに素早く調整できるようにペットボトルティーを使用する。ただし、70cmのコーンでは高い場合にはティーボール用のティーを勧める。自分に合ったバット、ボール、ティーの高さを見つけることで、1人1人の子どもが打ちやすい環境を作っていきたい。

バット ティーバット S (68.5cm) ティーバット M (75cm)		ペットボトル S 長さ 5cm M 長さ 10cm L 長さ 15cm
ボール ティーボール (12インチ) ハンドボール (1号、140g)		コーン 70cm

守備面では実態調査から捕ることが苦手な子どもが多く、試しのゲームでは正確な返球をしようと投げや転がす子どもが数名見られた。そこで、アウトサークル内の的（フラフープにダンボールを両面に貼ったもの）を置き、1人が的を持ち、もう1人が的に向かって投げてアウトにするルールとする。そうすることで、ミスすることへの不安が減り、オーバーハンドで投げる姿が増えるだろうと考えた。

### ○ルールの工夫

#### ① 1回残塁制

4年生のティーボールでは、「残塁なし」、「ベース得点」、「アウトサークルは中央に1つ」のルールで行っている。たくさん得点を上げたいという子どもの願いと打順などの作戦を意識させるため、1回残塁制を取り入れる。このルールは、アウトと言われたときまでに踏んだ塁に、1度だけ走者として残塁できる。（次の打者が打つ1回だけとする。）

#### ② 進塁チャレンジルール

走塁の技能を身に付けるために進塁チャレンジルールを取り入れる。このルールは、残塁した走者が次の打者の打球に合わせて走塁することができる。ただし、走者についてはアウトと言われた時に塁の上にはないと追加の得点はもらえないルールとする。このルールを取り入れることで、走塁の技能を身につけながら、仲間と協力する喜びを味わったり、毎時間1点しかとれなかった子どもでもチームで打順を工夫することでたくさん得点を上げてチームに貢献する喜びが味わったりできるだろうと考えた。

#### 【初めのルール】

- ・ 1チームは4, 5人
- ・ 回数は表裏2回
- ・ 得点は1塁1点のベース得点
- ・ 交替は打者一巡制
- ・ 1回残塁制（アウトと言われたときまでに踏んだ塁に、1度だけ走者として残塁できる）

- ・進塁チャレンジ（残塁した走者は走塁することができるが、アウトと言われた時に塁の上にはないと追加の得点はもらえない）
- ・アウトは、アウトサークルの中で1人が的を持ち、もう1人が的にボールを当て、的をもって人が「アウト」と叫ぶ
- ・打者が打つまで、ファウルゾーン、アウトサークルに守備は入れない
- ・フライアウトはなし

授業の様子や子どもの実態に合わせて、新たなルールを2つ紹介する。

### ③ミート得点

子どもの実態に合わせてミート得点制を紹介し、打者がファウルなしで打てた場合プラス1点とする。そうすることで、確実に当てるために大きいボールを選ぶという思考が生まれ、苦手な子どもでもバットをボールに当てやすくなるだろうと考えた。

### ④アウトサークルの変更

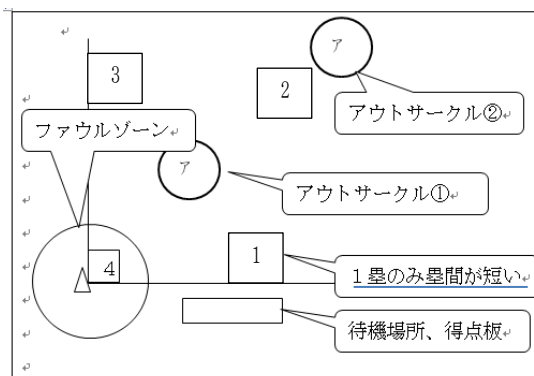
アンケート結果から一番多かった作戦である「守備のポジション」の意見が出た時にアウトサークルの位置を変えたり、1つから2つにしたりするルールを紹介する。そうすることで、ルールに合った守備のポジションや連携の仕方などの作戦を考えさせていきたい。

### 【子どもの実態に合わせて提示していくルールの例】

【2時間目のルール】	【3時間目のルール】	【4時間目のルール】
・アウトサークル1つ（中央）	・アウトサークル1つ（2塁後方） ・ミート得点	・アウトサークル2つ ・ミート得点

### ○場の工夫

得点の上げやすさを考慮して、フェアゾーンを90度、ベース数が4つのダイヤモンド型のコートを示す。また、打つことや走ることが苦手な子どもでも得点を取りやすくするために、ホームベースから1塁までの距離を12m、その他の塁間は15mとし、1点目を取りやすく残塁しやすい場にする。アウトサークルは半径1.5mとする。ファウルゾーンは半径3mの円とし、打った後のバットはその円の中に置くように指導する。安全面と判定のしやすさを考慮して、1、2、3塁を2m四方のベースとし、塁上で止まりやすくした。子どもの様子によって、場の大きさは変更していく。



#### 4 学習のねらい

- 学習のルールやマナーを守り、友達と助け合いながら、進んでティーボールに取り組むことができるようにする。 【関心・意欲・態度】
- 自分のチームの特徴に合ったルールを選択したり、作戦を立てたりすることができるようにする。 【思考・判断】
- 止まったボールを打つ攻撃や隊形をとった守備によって、攻防ができるようにする。 【技能】

#### 5 評価規準

	関心・意欲・態度	思考・判断	技能
単元の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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く。</li> <li>・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。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・簡易化されたゲームで、ティーに乗っているボールを打つ攻撃や隊形をとった守備をするための動きができる。</li> </ul>
学習活動に即した評価規準	<ul style="list-style-type: none"> <li>① ティーボールの学習に進んで取り組もうとしている。</li> <li>② ルールやマナーを守り、友達と助け合って学習しようとしている。</li> <li>③ 友達と協力して準備や片付けをしようとしている。</li> <li>④ 場や用具の安全に気を配ろうとしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 自分に合ったためあてを立てている。</li> <li>② 自分のチームの特徴に応じたルールを選んだり、作戦を立てたりしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 止まったボールを打つことができる。</li> <li>② 打球方向に移動して捕球することができる。</li> <li>③ 狙った所にオーバーハンドで投げるができる。</li> <li>④ 打球や守備の動きを見て走塁することができる。</li> </ul>

#### 6 学習の道すじ

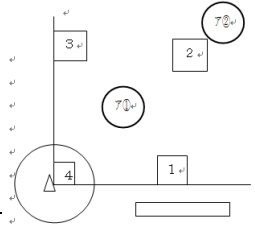
	1	2	3	4	5	6	7 (本時)	8
<div style="text-align: center;">           0            ↓            4 5         </div>	オリエンテーション	パワーアップタイム						
		ねらい① 簡単なルールで、ゲームを楽しむ。				ねらい② チームでルールを選び、作戦を立ててゲームを楽しむ。		
関・意・態	①③	④	②			②		①
思・判			①		①	②	②	
技能		①		②③	⑤		①	①

#### 7 学習活動と教師の指導・支援 (本時 7 / 8)

はじめ	<p>1 オリエンテーション</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○学習のねらいや道すじを理解し、学習の進め方について見通しをもつ。</li> <li>○みんなで楽しめるティーボールを考え、マナーや約束について話し合う。</li> <li>○用具の使い方、場の準備や片付けの仕方、安全について理解する。</li> <li>○投げ方と打ち方の基本動作を知り、パワーアップタイムの行い方を知る。               <ul style="list-style-type: none"> <li>・ローテーションゲーム</li> </ul> </li> <li>○試しのゲームをする。</li> <li>○学習カードの書き方や使い方について理解する。</li> <li>◇ティーボールの学習に進んで取り組もうとしている。</li> </ul> <p style="text-align: right;">【関心・意欲・態度①】</p>
-----	---

◇友達と協力して準備や片付けをしようとしている。 【関心・意欲・態度③】	
学習活動と内容	教師の支援 (○)・評価 (◇)
<p>1 学習の場づくりをし、パワーアップタイムを行う。</p> <p>○グループで協力して場づくり、ストレッチを行う。</p> <p>○ローテーションゲームを行う。</p> <p>2 ねらいやめあてを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>【チームのめあての例】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・大量得点を上げて勝つ。</li> <li>・相手の得点を防いで勝つ。</li> </ul> <p>【個人のめあての例】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールをよく見て、おもいきり打つ。</li> <li>・打球の正面に入って体全体で捕る。</li> </ul> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>ねらい① 簡単なルールでゲームを楽しむ。</p> </div> <p>3 1回目のゲームを楽しむ。</p> <p>○実態に合わせてルールを変更して行う。</p> <p>○対戦チームと挨拶し、先攻を決める。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>【初めのルール】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・人数は4、5人</li> <li>・回数は2回表裏</li> <li>・交替は打者一巡制</li> <li>・得点はベース得点</li> <li>・1回残塁制</li> <li>・進塁チャレンジ</li> </ul> <p>【実態に合わせて提示するルールの例】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ミート得点</li> <li>・アウトサークル (① or ② or ①と②)</li> </ul> </div> <p>4 振り返りの話し合いをする。</p> <p>○攻撃や守備を楽しくできたか。</p> <p>○マナーを守って楽しくできたか。</p> <p>5 2回目のゲームを楽しむ。</p> <p>○同じチームとゲームをする。</p> <p>6 チームごとにゲームを振り返り、学習カードに記入する。</p> <p>○個人のめあては達成できたか。</p>	<p>○安全に活動できるような場づくりができるように助言する。</p> <p>○手首や足首、肩、膝など特に使う部位を丁寧にストレッチングする。</p> <p>○個人のめあてを意識して、練習するように声をかける。</p> <p>○各自がめあてを再確認し、チームのめあてが達成できるように助言する。</p> <p>◇自分に合っためあてを立てている。 【思考・判断①】</p> <p>○安全面への配慮や役割分担ができてチームを称賛し、全体への意識付けをする。</p> <p>○良いプレーや励ましの声、アドバイスなどが聞かれたら、積極的に称賛する。</p> <p>○アウトサークルの場所や数を変える場合、守備のとき落ちた場所によってどう動くかを作戦として考えられるよう声をかける。</p> <p>○ミート得点制を取り入れた場合、2つのボールの違いや打ち方について再度指導をする。</p> <p>◇ルールやマナーを守り、友達と助け合って学習しようとしている。 【関心・意欲・態度②】</p> <p>◇場や用具の安全に気を配ろうとしている。 【関心・意欲・態度④】</p> <p>◇止まったボールを打つことができる。 【技能①】</p> <p>◇打球方向に移動して捕球することができる。 【技能②】</p> <p>◇狙った所にオーバーハンドで投げることができる。 【技能③】</p> <p>○みんなが楽しめたかどうかを技能面と態度面の2観点で振り返り、楽しめなかったところは、どう改善していくのかを考えるよう促す。</p> <p>○振り返りの反省を生かしているチームを称賛する。</p> <p>○本時の学習を振り返り、めあてが達成できたかどうか確認する。</p> <p>○楽しく学習できたかを第一に振り返るよう助</p>

なか  
①

	<p>○攻撃や守備を楽しくできたか。 ○マナーを守って楽しくできたか。 ○今日のルールは自分たちのチームに合っていたか。</p> <p>7 学習のまとめをする ○友達やチームのよかったプレーはあったか。 ○本時のルールはどうだったか。</p> <p>8 整理運動をして、後片付けをする。</p>	<p>言する。</p> <p>○技能面、態度面で友達のよいところを見つけられた子どもを称賛する。 ○みんながより公平に楽しめるルールを考えた子どもを称賛する。</p> <p>○協力して後片付けができるように助言する。</p>
<p>なか ②</p>	<p>1 学習の場づくりをし、パワーアップタイムを行う。 ○グループで協力して場づくり、ストレッチを行う。 ○ローテーションゲームを行う。</p> <p>2 ねらいやめあての確認をする。</p> <div data-bbox="341 920 1283 969" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>ねらい② チームでルールを選び、作戦を立ててゲームを楽しむ。</p> </div> <p>3 1回目のゲームを楽しむ。 ○対戦チームと相談してルールを選ぶ。 ○対戦チームと挨拶し、先攻を決める。</p> <div data-bbox="233 1160 802 1512" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;"><b>【ルール】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・人数は4、5人      ・回数は2回表裏</li> <li>・交替は打者一巡制      ・得点はベース得点</li> <li>・1回残塁制      ・進塁チャレンジ</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>【選択するルールの例】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ミート得点 (あり or なし)</li> <li>・アウトサークル (① or ② or ①と②)</li> </ul> </div> <div data-bbox="233 1525 802 1821" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;"><b>【チームの作戦の例】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・遠くに打てる人の打順を2番、4番にしよう。</li> <li>・ボールが落ちたところによって、守備の動きを決めよう。</li> <li>・打者がAさんのときは、守備の場所を全体的に後ろにしよう。</li> </ul> </div> <p>(アウトサークル2つの場)</p> 	<p>○安全に活動できるような場づくりができるように助言する。 ○手首や足首、肩、膝など特に使う部位を丁寧にストレッチングする。 ○個人のめあてを意識して、練習するように声をかける。 ○各自がめあてを再確認し、チームのめあてが達成できるように助言する。</p> <p>○安全面への配慮や役割分担ができているチームを称賛し、全体への意識付けをする。 ○良いプレーや励ましの声、アドバイスなどが聞かれたら、積極的に称賛する。 ○作戦を意識して動けるよう助言したり、一緒に動いたりする。 ○自分や相手のチームの特性を考えてルールを選ぶよう支援する。 ○ ◇ティーボールの学習に進んで取り組もうとしている。 <b>【関心・意欲・態度①】</b> ◇ルールやマナーを守り、友達と助け合って学習しようとしている。 <b>【関心・意欲・態度②】</b> ◇自分のチームの特徴に応じたルールを選んだり、作戦を立てたりしている。 <b>【思考・判断②】</b> ◇止まったボールを打つことができる。 <b>【技能①】</b> ◇打球や守備の動きを見て走塁することができる。 <b>【技能④】</b></p>

	<p>4 振り返りの話し合いをする。 ○攻撃や守備を楽しくできたか。 ○攻撃や守備の作戦はどうだったか。</p> <p>5 2回目のゲームを楽しむ。 ○同じチームとゲームをする。</p> <p>6 チームごとにゲームを振り返り、学習カードに記入する。 ○チームのめあては達成できたか。 ○攻撃や守備を楽しくできたか。 ○攻撃や守備の作戦はどうだったか。</p> <p>7 学習のまとめをする ○自分たちや相手チームの良かった作戦はあったか。</p> <p>8 整理運動をして、後片付けをする。</p>	<p>○作戦がうまくいったかという観点で、ゲームを反省するよう助言し、上手くいかなかった点は、その原因を考え、次の試合で改善できるように促す。 ○振り返りの反省を生かしているチームを称賛する。</p> <p>○本時の学習を振り返り、チームのめあてが達成できたかどうか声をかけて確認する。 ○作戦がうまくいかなかった場合、改善点は何か話し合うように声かけをする。</p> <p>○自分たちの作戦だけでなく、相手の良かった作戦にも目を向けている子どもを称賛する。 ○攻撃や守備の良かった作戦を取り上げ、次時に生かせるようにする。 ○協力して後片付けができるように助言する。</p>
<p>まとめ</p>	<p>○ティーボールの楽しさを味わうことができたか。 ○安全やルール、マナーを守って学習できたか。 ○自分に合っためあてをもつことができたか。 ○励まし合いや協力し合い、認め合いの声かけができたか。 ○ルールを選んだり、作戦を立てたりしてゲームを楽しむことができたか。 ○打つ楽しさや走塁の楽しさ、守る楽しさを味わうことができたか。</p>	

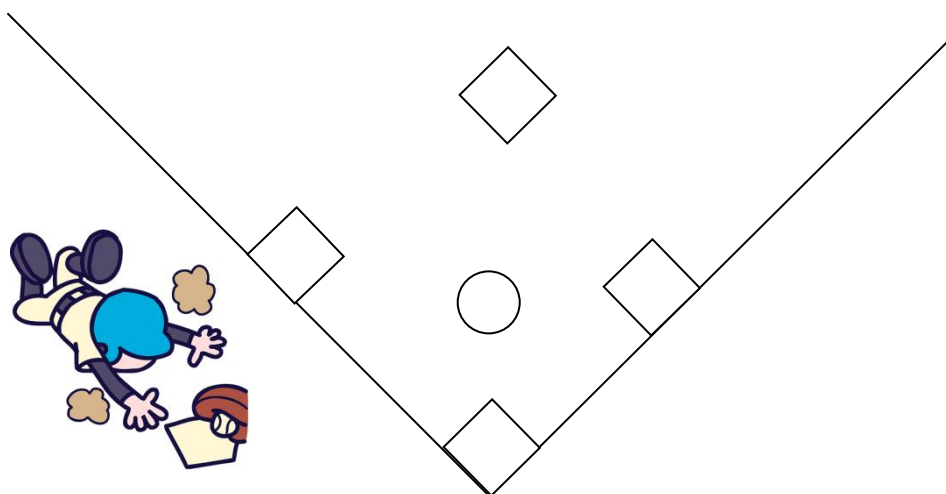
# ティーボール チーム学習カード①



**ねらい① 簡単なルールで、ゲームを楽しむ。**

<チームのめあて>

<守備位置>



<打順>

1 \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_

3 \_\_\_\_\_

4 \_\_\_\_\_

5 \_\_\_\_\_

今日の対戦チーム	1回目	対	勝ち ・ 負け
	2回目	対	勝ち ・ 負け

<ふり返り>

<今日のルールをチームで楽しめましたか>		
楽しめた ← ———— 楽しめなかった 5    4    3    2    1	理由	

次にやりたい作戦について	
攻げき	守備



# ティーボール チーム学習カード②



**ねらい② チームでルールを選び、作戦を立ててゲームを楽しむ。**

<チームの特徴>    強 ←————— 弱 ☆ホームラン力    (5・4・3・2・1) ☆ミート力        (5・4・3・2・1) ☆守備力         (5・4・3・2・1)	自分たちに合ったルールは？ アウトサークル： ① ・ ② ・ ③ ミート得点： あり ・ なし
--	---

※相手と話し合って決まったルールは赤で囲もう。

<チームのめあて>

---

自分たちで立てた作戦

攻げき	守備

<守備位置>

<打順>

1 \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_

3 \_\_\_\_\_

4 \_\_\_\_\_

5 \_\_\_\_\_

今日の対戦チーム	1回目	対	勝ち ・ 負け
	2回目	対	勝ち ・ 負け

<ふり回り> 次のゲームに向けての作戦

攻げき	守備

# ティール 個人学習カード①

年 組 番 名前

ねらい① 簡単なルールで、ゲームを楽しむ。

チーム名

	月 日	月 日	月 日	月 日	月 日
チームのめあて					
個人のめあて					
振り返り	できた ← できなかった	できた ← できなかった	できた ← できなかった	できた ← できなかった	できた ← できなかった
① 楽しく学習できましたか。	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1
②安全やマナーに気をつけることができましたか。	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1
③励ましたり、応援したりできましたか。	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1
④打つ楽しさを味わうことができましたか。	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1
⑤守備でボールに反応したり、キャッチしたりできましたか。	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1
⑥ねらったところにオーバーヘッドで投げることができましたか。	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1
⑦打球の状況を見ながら走ることができましたか。	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1
個人のめあてについて					
今日のルールについて (その他、作戦、マナー、困ったことなど)					

# ティール 個人学習カード②

年 組 番 名前

ねらい② チームでルールを選び、作戦を立ててゲームを楽しむ。

チーム名

	月 日	月 日	月 日
チームのめあて			
個人のめあて			
振り返り	できた ← できなかった	できた ← できなかった	できた ← できなかった
② 楽しく学習できましたか。	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1
②安全やマナーに気をつけることができましたか。	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1
③励ましたり、応援したりできましたか。	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1
④打つ楽しさを味わうことができましたか。	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1
⑤守備でボールに反応したり、キャッチしたりできましたか。	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1
⑥ねらったところにオーバーハンドで投げることができましたか。	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1
⑦打球の状況を見ながら走ることができましたか。	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1
個人のめあてについて			
今日の作戦について (その他、困ったことなど)			

