

ティーボール（第6学年）

運動の特性

2チームが攻撃と守備に分かれ、ベースをめぐる競争を通して、得点を競い合うことが楽しい運動である。攻撃側は、打者がボールを打って（または投げて）ベースを奪えるかどうか、もしくは、仲間を進塁させることができるかどうか、守備側は、ランナーより先にボールをベースまで送れるかどうか楽しさを感じる運動である。

1 単元の目標

技能	・簡易化されたゲームで、投げる、捕る、打つといったボール操作をしたり、出塁する、または出塁を阻止するために移動したりして、攻防ができるようになる。
態度	・運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。
思考・判断	・自分のチームの課題をとらえ、得点に結びつくような動きを考えて、めあてを立てることができるようにする。

2 2年間を見通した評価計画

	第5学年		第6学年	
	評価規準	具体的な児童の姿	評価規準	具体的な児童の姿
技能	・出塁するために、バッティングをしたり、進塁したりするために走塁をすることができる。 ・出塁、進塁を阻止するために捕球や送球をすることができる。	○よく見てボールを打っている。 ○次の塁に進むために打った後すぐ走っている。 ○ボールを正面で補給し、塁守に送球している。	・出塁や進塁をするために、状況に応じたバッティングや走塁をすることができる。 ・出塁や進塁を阻止するために的確な捕球や送球をしようとしたり、守備位置を考えたりすることができる。	○相手のいないところを狙ってボールを打っている。 ○打ったら状況を考えてすぐに走っている。 ○捕球したボールを、状況をとらえて塁種に送球している。 ○状況に応じて守備位置についている。
態度	・運動に進んで取り組み、ルールを守り運動したり、場や用具の安全に気を配ったりしようとしている。	○ルールを守って練習やゲームにすすんで取り組んでいる。 ○安全に配慮して準備・片付けをしている。	・運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、場や用具の安全に気を配ったりしている。	○ルールを守ってチームで声をかけあい、練習やゲームにすすんで取り組んでいる。 ○安全に配慮して協力しながら準備・片付けをしている。
思考・判断	・得点に結びつくような動きを意識して試合をしている。	○得点に結びつくような動きを意識して、めあてを立てている。	・個人やチームの課題をとらえ得点に結びつくような動きを意識して試合をしている。	○個人やチームの課題をとらえ、改善するめあてを立てている。

3 学習過程（全8時間）

	知る・試す		慣れる・広げる				深める
時	1	2・3	4	5	6	7	8
学習過程の工夫	学習の進め方を知る		個人やチームの課題をとらえて、試合をする。				個人やチームの課題に合わせた作戦を立て、試合をする。
	集合・整列・挨拶・準備運動・ウォーミングアップ						
	①オリエンテーション ②ためして遊ぶ。	①M ゲーム<1> ②T 振り返り ↓ 作戦 ↓ 練習 ③M ゲーム<2>	①M ゲーム<1> ②T 振り返り ↓ 作戦 ↓ 練習 ③Mゲーム<2>				①リーグ戦
	振り返り・整理運動・挨拶・片付け						
ゲームの設定の工夫	・最初は大きなボールで1塁のみでゲームをし、バッターは自分の手で投げる。→最初は1塁のみとし、児童の様子から3塁は設けない三角ベースに移行する。スリーストライクアウト制はなし。児童の様子を見て、ボールを小さくし、バッターにバットを持たせる。(長さ3種類) 1塁にタンバリンを持たせる。 ・塁間の距離20m、1・2塁間の角度を75度にする。 ・「はげまし・おたすけボイス」を設定する。(8時まで) ※タブレット端末を資料的に提示し、客観的に自分や友達の姿を見せたり、パソコンから取り込んだ教材を見せたりする。		・話し合いや練習時間を与える。 ・運動の特性に視点を向けやすいワークシートを使用する。 ※タブレット端末→自分のチームの攻撃や守備の振り返りに活用する。(T 振り返り時・7時まで) ・2部リーグ制をとる。(8時まで)		・互いのゲームを見取り、記録をさせる。 ・振り返りの時間に、作戦ボードを活用させる。		・これまでのチームの課題解決や、自分のチームの特徴を生かして試合をする。
	ここがねらい！ ベースをめぐる競争を通して、得点を競い合うことを楽しませる。 ※タブレット端末 →技能の高まり		ここがねらい！ 学び合いの時間を増やし、個人やチームの課題をとらえてチーム力の向上を図らせる。 特性を踏まえた練習を考えさせる。 ※タブレット端末→チーム力向上		ここがねらい！ 自分のチームの課題や特徴をとらえ攻守を考えさせる。「守備位置・配置変更」や「打順変更」などチーム力向上につなげる。		ここがねらい！ これまでの学習を生かし、チームのよさを生かした作戦(守備位置・配置、多様な攻撃パターンなど)を考えて、ゲームを楽しませる。

教師の指導・助言

(○：評価規準に達していない児童 ◎：評価規準以上の児童)

観点	学習状況		だれに	助言例
技 能	塁をとる（攻撃）	バットがボールに当たらない	個人	○ボールを最後までよく見て。 ○バットを立てて振ろう。 ○短いバットに変えてみよう。 ○足を浮かして腰をひねろう。 ○バットの太いところに当てよう。
		当たったボールが狙ったところにいかない	個人	○足の位置を変えてみよう。 ○狙う位置に足を向けて立とう。 ○体の向きを変えてみよう。
		塁に走るかの判断ができない	個人	○ボールが飛んできた場所で走るか止まるか考えよう。 ◎どの塁に誰がいるかを考えて塁に進んでいるね。
			チーム	○走るか止まるか指示しよう。
		遠くまでバッティングできない	個人	○上手な友達がボールをバットのどこに当てているかよく見てみよう。
	塁を守る（守備）	打たれたボールを捕れない	個人	○（ゴロは）まわりこんで正面でボールを捕ろう。 ◎正面でボールを受け止めていいね。 ○（ゴロは）右手を受け皿、左手でかぶせて捕ろう。←利き手の違いで変わる？
		投げられたボールを捕れない	個人	○（ゴロは）足を広げて。膝を曲げて。腰を落として前傾姿勢。 ◎手が地面に着くぐらい前傾姿勢になっているね。 ○（フライは）「ばんざい」から肘を引いて捕ろう。
		投げられたボールをタンバリンに当てられない	個人	○タンバリンははじめてから胸の前で持っていよう。 ○投げられたボールの正面でタンバリンを当てよう。
		かたまって守備をしてしまう	チーム	○もっとちらばって。 ○空いているスペースがあるよ。 ○スペースがなくて相手は打ちにくそうだな。 ◎バッターに合わせて守備位置を変えていいね。
		塁のどこに投げてよいかわからない。迷ってしまう	個人	○どこに投げればアウトになるかな。 ○何塁に守備がつけばよいかな。 ○どこに投げればよいか声をかけ合おう。 ○ランナーが次どこ走るか確認しよう。

態 度	ルールが守れない	ルールやマナーを守っていない	チーム 個人	◎●●君がすぐに準備に取りかかってくれたから、チーム力が高まったよ。◎ルールやマナーを守ると、みんなが気持ちよくゲームができるね。 ◎声かけをかけ合うことでゲームが楽しくなったね。 ◎●●さんの声かけがみんなのルールやマナーの向上につながったよ。
	助け合えない	助け合って練習できない	チーム	○役割を決めて練習しよう。 ○「せーの」とか声を出し合おう。 ○個人の課題を伸ばす練習をしようよ。 ◎●●君が絶えずどう動けばよいか言葉かけをしているね。
	安全が守れない	安全の配慮に欠ける	チーム 個人	○サークル外にバットを飛ばすと危ないよ。 ○サークルの外で順番に待とう。 ○次のバッターの人が、サークル内のバットを片付けよう。ボールもセットしよう。 ◎●●さんがすぐにバットを片付けているね。 ◎チームにかかわらず声をかけ合っているから、誰もケガしなかったね。
		次の活動まで時間がかかる	チーム	○たくさん試合をするためには、どうすればいい？ ○切り替えよう。 ○チーム内で声をかけ合おう。 ○チームで役割分担を考えて準備や片付けをしよう。
思 考 ・ 判 断	チームの特徴に応じた作戦を立てられない	自分やチームの課題をとらえられない	チーム 個人	○学習カードでチームのめあてをもう一度確認してみよう。 ○攻撃や守備の何がよくてチームの勝利につながったのかを考えよう。 ○チームの攻撃や守備の特徴を学習カードからとらえてみよう。 ○勝ったチームの攻撃や守備のよさを考えて自分やチームと比べてみよう。
		作戦を考えられない	チーム 個人	○チームの良さを伸ばしたり、課題を克服できたりするような具体的なめあてを考えよう。 ○相手チームのよかったところはどんなところ？相手チームのよかったところをとらえて自分たちのチームに取り入れてみよう。