

Ⅱ 実 践

<実践例 1> 第1学年 平成29年11月

(吉 田 仁 志)

1. 単元名 球技 ソフトボール

2. 単元の目標

- (1) 基本的なバット操作と走塁での攻撃、ボール操作と定位置での守備などによって攻防することができる。 (技能)
- (2) 作戦や練習内容についての話し合いに進んで参加するとともに、一人ひとりの違いに応じたプレイなどを認めようとすることやルールやマナーを守りながら積極的に練習やゲームに取り組むことができる。 (態度)
- (3) 特性や技術の名称、ルールを理解するとともに、自分やチームの課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫することができる。 (知識、思考・判断)

3. 学習計画 (10 時間計画)

★本単元での授業における資質・能力の発揮につながる姿とそのための手立て

学習活動 (時数)	目指す生徒の姿 (観点)	教師の手立て
1. 試しのゲームをする。 (1)	・今持っている力で仲間と協力してゲームを行い、課題をつかんでいる。 (関・意・態)	・基本的な技能の発展過程を4段階に設定し、毎時間達成状況を確認させる。
2. タスクゲームと基本的な技能を身に付ける練習をくり返し行う。 ・トスバッティングゲーム ・2塁まで行けば1点ゲーム ・走者1塁ゲーム ・走者1、2塁ゲーム ・走者2塁ゲーム ・ゲーム練習 (7) 本時は6/7	・トスバッティングで基本的なバット操作を理解し、打撃練習をしている。 (知)	・基本的な技能が定着するようにするため、技能のポイントを示し、何度もくり返し練習させる。
	・スムーズな重心移動とバットの振り抜きでより速い打球を打っている。 (技)	・ミートポイントをつかませるために、バドミントンのシャトルを使用し、繰り返し練習を行わせる。
	・身に付いたチームの打撃力で勝敗を競い合っている。 (技)	・打つ面白さを実感させ、得点しやすいようにするため、自チームのトスからゲームを行わせる。
	・打球に応じて1塁を駆け抜けるか、2塁を狙うかを確認しながら走塁の練習をしている。 (知)	★打球に応じて適切な走塁を行わせるために、コーチーズボックスを設定して仲間からの助言ができるようにする。また走者の経験を多く持たせるために、複数の走者がいる設定でゲームを行う。
	・打球に応じて進塁するか、塁上にとどまるかを確認しながら、走塁の練習をしている。 (知)	
	★身に付いた打撃力・走塁で勝敗を競い合っている。 (技)	
	★打球の方向、スピードを考えて打者走者、走者を効果的に進塁させるための、打撃練習を行っている。(思・判)	★打者走者、走者が進塁できるようにするため、チームの課題に応じたタスクゲームを行わせる。
3. 公式リーグ戦を行い、学習のまとめをする。 (2)	★走者、打球の状況に応じてアウトを取ったり、打者走者、走者が進塁しやすい攻撃を行ったりしている。(技) ・リーグ戦の運営を自主的に公正、公平に行っている。(関・意・態)	★状況に応じて適切な判断をできるようにするために、プレイ前はどこでアウトにするか、どのような走塁をするか声がけをさせる。 ・リーグ戦をスムーズに運営させるために、リーダーを中心に役割分担を明確にさせる。

4. 本時の指導

(1) 目標

ボールをミートするためのタイミングの良い振り抜きと、打球や送球の状況に応じた適切な走塁を行うことができる。

(2) 過程

学習活動【学習形態】	目指す生徒の姿	教師の手立て
1. 準備運動をする。 【グループ】	<ul style="list-style-type: none"> 基本的な技能の練習を正確に行っている。 ○キャッチボール、ゴロ捕球、フライ捕球等 	<ul style="list-style-type: none"> キャッチとスローイングの定着を図るため、間隔は短から長、送球は遅から速と段階的に練習レベルを調整する。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> 課題 「身に付いた打撃力と適切な走塁で得点を競い合おう」 </div>		
2. ゲームの方法やルールを確認する。 【全体】	<ul style="list-style-type: none"> これまでのチームの攻守それぞれの課題を踏まえた打順やポジションを、チームで確認している。 	<ul style="list-style-type: none"> 課題を意識した練習にするために、前時の練習やゲームの振り返りをチームで共有させる。
3. タスクゲームを行う。 【グループ】	<ul style="list-style-type: none"> 攻撃において、具体的な指示をチーム内で出し合いながらゲームを展開している。 	<ul style="list-style-type: none"> ★打つ面白さを実感させ、得点しやすいようにするため、自チームのトスからゲームを始めさせる。また、走者の経験を多く持たせるために、走者1、2塁の状況を設定する。さらに、打球に応じて適切な走塁を行わせるために、コーチャーズボックスを設定し仲間から助言ができるようにする。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;"><重点を置いた保健体育科の資質・能力を発揮している姿></p> <p>★タスクゲームの場面で、以下のような姿が見られる。</p> <ul style="list-style-type: none"> 鋭い打球を打つためにバッターボックスに立つ前やトスの間にバット操作を確認している。 打球や相手の送球に対し、周りの状況を見たり、周囲からの指示を聞きながら走塁したりしている。 走者、打者走者に対し、打球や送球の状況を見ながら「まわれ、とまれ」などの走塁の具体的な指示を、コーチャーズボックスやベンチから行っている。 </div>		
4. 振り返りをする。 【グループ→個】	<ul style="list-style-type: none"> バット操作と走塁についてチーム内で助言をもらったり、助言したりしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ★バット操作と走塁の発展過程を確認させるために、本時の達成状況を学習カードに記入させる。

(3) 評価とその方法

ボールをミートするためのタイミングの良い振りぬきと状況に応じた適切な走塁を行うことができたかを、学習活動の3の打席の様子や打球、プレイ中の打者走者、および走者の走塁の様子、ベンチやコーチャーズボックスからの指示の内容から評価する。

5. 生徒の振り返りから

- 全力で1塁を駆け抜けることができたが、ルールの理解が不十分な点もあり、打球の状況に応じた動きが不十分だった。チーム内での解説によってチームみんなの理解が深まった。
- コーチーズボックスからの指示がとても役に立った。安心して全力で走ることができた。スタートが遅れたので、バッターが打った打球を見ながら全力で走りたい。
- フライの時は、ボールを捕ってからでないかと走ってはいけない事を確認できた。
- 女子の打球が遠くに跳ぶようになってきた。どこに投げるかもわかってきたような気がする。まだ、ルールが曖昧なところがあるので、プレイ毎に確認していきたいと思った。 等

6. 授業を終えて ―事後研究会から―

実践を通しての成果 (○) と課題 (▲) は以下の通りである。

- 男女混合のチームで活動を行ったことにより、生徒の運動の経験値の差をうめることができた。またタスクゲームを導入したことで、試合で同様の場面が繰り返し展開され、ボールをどこに投げるのかがチームで共通理解することができた。練習回数が増すごとに知識の差が埋まり、自信をもってプレイに参加する生徒が増えた。女子においては特に有効であった。打球に応じてどのように攻守を展開するかを理解することが、解決のための具体的な知識と行い方を求めて、チームの仲間と交流したり、実技の教科書を読み返したりする姿につながった。
- ゲームを楽しむためには基本技能の定着が不可欠である。バッティングの時間を確保し、練習を重ねるごとにバットスイングのスピードが上がり、力強い打球になった。女子に関しては、はじめは、ピッチャーのあたりまでしか飛ばなかったが徐々に内野を越える打球が出始めた。また、個々の技能を結び付けるための手立てとして、声かけの場면을意図的に増やした。ベンチエリアからの声かけ、コーチーズボックスからの走塁に対する具体的な指示、連係によって得点が入ることで、チームで点を取る意識が高まった。その意識の高まりは、攻撃のつながりを意識した打順、相手チームと自分のチームの実態に合った守備位置の配置につながった。
- ▲ 知識の定着は問題場面が出たときにすぐに教師が介入し、正しい知識を入れてやる必要がある。その時、ホワイトボードなどで視覚的に理解させることが必要であった。ベースボール型の単元はルールの理解が難しく、個々の技能が独立しているため、一人が上手でもゲームがうまく進むとは限らない。チーム全体で知識を深め、技能を向上させる必要がある。
- ▲ 単元計画について、10時間では、面白くなってきたあたりで単元が終了してしまう。実際は16時間ぐらいの確保が必要であった。走塁のタイミング、フライの見極めや盗塁など他の種目と比べ、かなり複雑な思考・判断が磨かれる単元である。運動量の確保も大切ではあるが、考えて自分たちで動く場面を作り出し、個々の技能の向上とチームの戦術や作戦を考えることを重点にしていく単元としてとらえてはどうだろうか。

