

中学3年1・2組 保健体育科学習指導案

指導者 濱 崎 可 央 理

1 単元名 仲間と連携してアウトを取るためのよりよい作戦を考えよう ～ソフトボール～

2 単元のねらい

T台での安定した打撃による攻撃と、ボールを持たないときの動きといった仲間と連携した守備などのバランスのとれた攻防が展開できる。また、ボールを持たないときの動きを仲間と役割分担し、より効率よくアウトを取る方法を考えることができる。

3 授業の構想

(1) 次の記述は本単元前に生徒へ「昨年度の授業で扱ったソフトボールについてどのような印象を持ちましたか」と質問の際、約91%の生徒が以下のような回答をしている。

- ボールがバットにしっかり当たったとき、気持ちがよくて楽しい。
- チームのみんなと協力してできるから楽しい。
- 難しいけどコツをつかめば上達しやすい。

このように生徒たちのベースボール型への関心は高いことがわかる。また、仲間と協力して得点したりアウトを取ったりすることに楽しさや充実感を味わっていることがわかる。

次に「タブレット端末の活用や仲間とアドバイスをし合うことは、運動のコツを知るために有効であるか」という質問に94%の生徒が「有効である」と回答した。

このように、生徒たちは仲間のアドバイスやタブレット端末を活用することで自分の動きを可視化したり、自分と仲間の動きを比較したりすることで、運動のコツを発見していることがわかる。

本学校園保健体育科では、子どもに備えさせたい資質・能力の一つに「技能構造を追求し、考える力」を挙げている。本単元では「ボールを持たないときに自分や仲間がどのように動けば相手の進塁を最小限に抑えることができるか」を考える。このとき、仲間や自分の動きを客観的に見たり知ったりして、どこに・誰が・どのように動けばスムーズにアウトを取ることができるかといった動きのコツを考える必要がある。そこで上記のような生徒の実態から、仲間のアドバイスや作戦ボード、タブレット端末などを活用して自分や仲間の動きを可視化し、ボールを持たないときの動きのコツを追求する姿を期待したい。

(2) 本学校園保健体育科で目指す「技能構造を追求し、考える力」を育むために、本単元では以下のような手立てを考えている。

単元の1次では、グループで互いの動きを観察し合って投打の正しいフォームの確認し、キャッチボールドリルも取り入れる。また、目安とするためにダイヤモンド1周のタイムを計測する。単元の第2次では、①グループで作戦を考える→②作戦を実行するための練習をする→③試合で作戦を実践する→④試合を受けて作戦や練習方法を評価・改善する→⑤全体で共有する→①グループごとに新たな作戦を考えるという流れで授業を構成する。授業は①～⑤までの流れを、①②と③④⑤に分けて2回の授業で1サイクルを行い、これを数サイクル行う。ここでは、ボールを持たない人の動きに注目するために場面設定や提

示す資料を工夫することで、作戦ボードの利用や姉妹グループでアドバイスする生徒の姿を目指す。3次では2次で考えた戦術をもとに、グループの課題に応じてより大量得点・最少失点につながる作戦を考えリーグ戦にのぞむ。

本時は単元第2次の2サイクル目①②に相当する。この時、生徒は大量得点の試合展開を経験しており、できるだけ無駄な失点を減らす必要があると考えている状態である。そこで、導入に前時の大量失点をしている場面を撮影した動画を見せ、「失点を少なくするためには守備を工夫しなければならない」ことに気づけるようにする。展開の前半では中継プレーに注目するために、場面設定を「左中間の打球」とし、「進塁をできるだけ少なくするために、ボールを持っていない人はどのように動けばよいか」と問いかける。ここでは、打球と送球する塁の間にカットマンが入ると効率が良いことに気づけるようにしたい。また、ボールを持たない人の動きを仲間と共有するために作戦ボードを用意する。カットマンの動きについての考えが生徒から出てきたら、守備者の動きをチャートで示したものを生徒に示し、左中間の打球処理を「ボールを追う人」「カットマン」「塁上で送球を受ける人」「走者の確実な位置を知らせる人」「どこの塁でアウトにするかを指示する人」で役割分担する。また、走者のダイヤモンド1周のタイムを示し、「1周のタイムからそれぞれの塁までは何秒かかるかを計算してみよう」と投げかけ、全員が走者の大体の位置を予測するための材料を与える。走者がどの塁まで進塁しているかを予測したり声をかけたりしながら、カットマンを利用して進塁を防ぐという思考を目指す。展開の後半では、姉妹グループでカットマンを利用してアウトを取るための練習を行う。一方が守備をする間、もう一方は走者・外野へボールを投げる人・アドバイスをする人に分かれる。うまくアウトにできない場合は、作戦ボードを利用してグループ内で動きの確認をするよう促す。この時に活発な作戦会議や仲間へ動きのコツをアドバイスしたり発見したりする生徒の姿を期待したい。また「次回のゲームではカットマンを使った場合はアウト・セーフにかかわらず1点獲得とする」というルールを加え、ボールを持たない人の動きに子ども自身が価値をもてるようにし、積極的に運動する姿を期待したい。

4 展開計画（全11時間 本時5/11）

次	時	主な学習と具体的な学習・内容	◇願う子どもの姿
1	1	○基本動作のふりかえり及び試しのゲーム ・昨年度行ったゲームの基本ルールを確認する。	◇投打の基本的な動作のコツを理解している姿 ◇試合のしかたを理解している姿
	2	・投打のポイントをふりかえる。 ・試しのゲームを行う。	
2		○作戦・練習・試合（3イニング）・改善策	◇大量得点をするための作戦を考えている姿 ◇中継プレーのカットマンを利用して、進塁を阻止するための作戦を考えている姿 ◇仲間と協力して練習や試合を行う姿 ◇ボールを持たない人を利用して、走者の進塁を阻止している姿
	3	・試しのゲームから打撃に注目し、狙ったスペースに打てるようグループで練習する。	
	4	・作戦や練習を踏まえてゲームに臨み、大量得点を阻止することへ目を向ける。	
	⑤	・カットマンを利用して、相手の進塁を最小限に留める方法を考え、姉妹グループと練習し互いにアドバイスし合う。	
	6	・ゲームの中でカットマンを利用して進塁を阻止する。	
	7	・チャートを応用し、打球や状況に応じて役割分担を変化させ、より効率よくアウトを取る方法を考える。	
8	・ゲームの中でボールを持たない人を利用して進塁を阻止する。		
3	9	○リーグ戦（5イニング）	◇ボールを持たない人を利用して、より効率よく進塁を阻止するための作戦を考えている姿 ◇単元で学習したことについてふりかえる姿
	10	・ボールを持たないときの動きに注目しグループに応じた作戦を考え、仲間とアドバイスし合いながら他のグループとリーグ戦を楽しむ。	
	11	○単元のふりかえり ・単元全体についてふりかえる	

5 本時の学習

(1) ねらい

中継プレーでカットマンを利用し、進塁を阻止するための役割分担や作戦を考えることができる。

(2) 展開

学習場面と子どもの取組	教師の支援と願い・評価
<p>1. 前時のふりかえり</p> <ul style="list-style-type: none"> ボールを持たない人の役割について確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> 中継プレーには様々な役割があり、その分担ができていなかったから前時は上手くいかなかったことを確認する。
<p>カットマンを利用して無駄な進塁を防ぐための役割分担や作戦を考えよう</p>	
<p>2. グループでチャートを使いながら以下の役割分担と作戦を考える。</p> <p>場面設定：左中間の打球</p> <ul style="list-style-type: none"> ボールを追いかける人 カットマン（何人必要かも含め） 塁上で送球を受ける人 どの塁でアウトにするかを指示する人 <p>3. 姉妹グループで練習する。</p> <ul style="list-style-type: none"> W-U P（キャッチ&スロー） 姉妹グループで以下の役割を分担して互いに協力しながら練習する。 	<ul style="list-style-type: none"> うまく役割分担ができないグループには、アドバイスをする。 指示の声が聞こえにくいことを踏まえて役割分担をするよう促す。 姉妹グループで作戦の共有をする。 <ul style="list-style-type: none"> うまくアウトが取れないグループには、作戦ボードやチャート、姉妹グループのアドバイスを活用してそれぞれの動きの確認をするよう促す。 姉妹グループからアドバイスを聞くよう促す。
<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 200px;"> <p>《グループ A》</p> <p>① 打球を転がす（左中間）</p> <p>② 打球を打った走者として塁を走る</p> <p>③ アドバイス</p> </div> <div style="margin: 0 20px; text-align: center;"> <p>10分 交代</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 200px;"> <p>《グループ B》</p> <p>グループで役割分担した動きを実際にやってみる</p> </div> </div>	<p>評価の観点（思考・判断）</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p>中継プレーのカットマンを利用して、進塁を阻止するための役割分担や作戦を考えることができる。</p> <p>【評価方法 発言・観察・ノート】</p> </div>
<p>4. 本時をふりかえる。</p> <ul style="list-style-type: none"> 中継プレーのカットマンを利用することで、スムーズにボールを塁まで運ぶことができ、相手の無駄な進塁が減った。 今回は違う役割分担でカットマンを利用して打球を処理したい。 他にもボールを持たない人の動きについて工夫できそうだ。（打球や送球へのカバーなど） 	<ul style="list-style-type: none"> リーダーは工夫したことや発見、カットマンを使うと無駄な進塁を阻止できたかどうかなどを紹介する。 ノートにふりかえりを記入するよう促す。 カットマンの利用価値を高めるために、次のゲームではカットマンを使ってアウトにした場合は1点獲得とすることを伝える。 ※ただし無駄な中継を防ぐために、既定のラインを越した打球についてのみカットマンを使うこととする。 今回はゲームの中で、必要に応じてカットマンを使うことができるよう声かけをする。