

## 事例8 共生の視点を重視し、一人一人の実態に応じた指導の事例

○学年 第3学年

○単元名 「球技」(ベースボール型：ソフトボール)

○事例のポイント

- ①男女混合のグループで学習を進め、より安全面を高めた場を設定する。
- ②生涯スポーツとして捉え、声の質(LV)に基づいた学習の雰囲気大切にす。
- ③「捕って投げる」という技能に着目し、アウトをとる喜びを感じやすい展開とする。

### ICTを使用した主な学習場面

- ・個人やチームの技能を確認する場面
- ・技能向上やミーティングを行う場面

### ICT活用の利点

- ①個人技能を客観視することができる。【生徒の利点】
- ②実際の映像を踏まえて、チームミーティングやまとめの時間を活発にすることができる。  
【教師・生徒の利点】

## 1 単元名 「球技」(ベースボール型：ソフトボール)

## 2 運動の特性

### (1) 一般的特性

ボールを媒介として集団対集団、あるいは個人対個人で攻防を展開し、得点を取り合って勝敗を競うことをねらいとし、チームの課題や自己の能力に適した課題の解決に取り組んだり、ゲームを楽しんだりする運動である。

身体同士のコンタクトが少なく、年齢、性別、体格などに応じて幅広くプレイをすることができるので、生涯スポーツとして楽しむことができる運動である。

技能が高まるにつれて相手の裏をついたりするなどの心理的な駆け引きをともなった攻防を楽しむことができる運動である。

攻撃側や守備側での様々な動きから、巧緻性、敏捷性、瞬発力、筋力などが求められ、関連して高められることができる運動である。

### (2) 生徒から見た特性

| ソフトボールの楽しさや喜びを感じる要因   | ソフトボールを遠ざける要因  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>・ヒットを打てたとき。</li><li>・自分の送球や捕球でアウトをとれたとき。</li><li>・難しい打球を捕球したとき。</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>・捕球できない、バットに当たらないとき。</li><li>・速い球が飛んできて怖いとき。</li><li>・ゲームにおいてルールが理解できないとき。</li></ul> |

## 3 生徒の実態(略)

## 4 教師の指導観

### (1) 知識及び技能

スムーズな内野守備に重点を置きながら、アウトカウントやランナーの状況によるバット操作の技能をはぐくむ。また、男女同一チームにおける安全面を確保する観点も含め、内野守備

内のフィールドで学習を展開していく。特に、ボールを持たない時間が長いという競技の特性から、より一層アウトを成立させることのできるゲーム展開につなげていく。技能のループリックを共有することで、自身の技能の把握や理想とするイメージをもち、技能の向上に向けての指針とする。

## (2) 思考力、判断力、表現力等

根拠を基にして、自らの考えを練習やゲームでの場面等で言ったり書き出したりできるようにする。必要な技能を明確にすることで生徒一人一人が理解し、ねらいをもって学習できるようにする。そこで、学習カードに単元の目標、計画、成り立ちやルールなどを明確に表記する。

また、思考・判断を問う部分を重点的に記述できるように問いを精選し、ねらいに対して表記できるように構成する。さらに、自己評価ができるようにループリックを取り入れる。学習資料として、各グループに作戦ボードを準備し、いつでも視覚的に情報を共有できるようにする。ゲームの際にはトスバッティングで攻撃を行うことにより、トスをする仲間と打球方向の相談ができるようにする。それにより、生徒が必要なタイミングに必要な分だけ、仲間同士で集まり、状況に応じた打球の方向を協議することができるようにする。

## (3) 学びに向かう力、人間性等

主体的・協働的に取り組むことができるようにするために、授業の始まりから終わりまで、常にチームで学習を進めること、キャプテンやその他の一人一人に役割を分担し、その責任感や所属感を高められるようにする。共生の視点を重視した活動とするために、ソフトボールが得意不得意や性別の違いなどを互いに認め、支え合えることを大切にしていく。

そのために、授業の雰囲気を作り上げる声をLV1（あいさつや準備運動）、LV2（励ましの声・あたたかい声）、LV3（コーチングの声：助け合い教え合う）に分けて設定する。そうすることで、誰もが安心して参加できる学習環境の大切さを理解できるようにし、生徒全員で雰囲気を作り上げていく。生徒の具体的な姿がイメージできる評価基準（ループリック）を生徒に理解させることで、スモールステップにおける成長の可視化にも要点を置く。

## 5 単元の目標

(1) ソフトボールについて、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、技術の名称や行い方、（体力の高め方）、（運動観察の方法）（など）を理解するとともに、作戦に応じた技能で仲間と連携しゲーム展開することができるようにする。〈知識及び技能〉

(2) 攻防などの自己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ようにする。

〈思考力、判断力、表現力等〉

(3) ソフトボールに自主的に取り組むとともに、（フェアなプレイを大切にしようとする事、）（作戦などについての話合いに貢献しようとする事、）一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとする事、（一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとする事、）互いに助け合い教え合おうとする事（など）や、（健康・安全を確保すること）ができるようにする。〈学びに向かう力、人間性等〉

※本事例では、単元の目標は学習指導要領「2 内容」を踏まえ、第3学年の目標を全て記述している。他の単元で指導し評価する部分については（ ）で示している。

## 6 単元の評価規準

| 知識・技能   | 思考・判断・表現   | 主体的に学習に取り組む態度   |
|---|--|---|
| <p>○知識</p> <p>①球技の各型の各種目において用いられる技術には名称があり、それらを身に付けるためのポイントがあることについて、学習した具体例を挙げている。</p> <p>○技能</p> <p>②味方からの送球を受けるために、走者の進む先の塁に動くことができる。</p> <p>③ねらった方向にボールを打ち返すことができる。</p> | <p>①選択した運動について、合理的な動きと自己や仲間の動きを比較して、成果や改善すべきポイントとその理由を仲間に伝えている。</p> <p>②自己や仲間の技術的な課題やチームの作戦・戦術についての課題や課題解決に有効な練習方法の選択について、自己の考えを伝えている。</p> | <p>①球技の学習に主体的に取り組もうとしている。</p> <p>②一人一人の違いに応じた課題や挑戦及び修正などを大切にしようとしている。</p> <p>③互いに練習相手になったり仲間に助言したりして、互いに助け合い教え合おうとしている。</p> |

## 7 単元の計画

(1) 領域の取り上げ方 (略)

(2) 領域の内容 (運動種目) と目指す動き

| 学年 | 内容     | 目指す動き  |
|----|--------|--|
| 1  | ソフトボール | ・ボールの正面に回り込んで、緩い打球を捕ること。                                 |
| 2  | ソフトボール | ・守備位置から塁上へ移動して、味方からの送球を受けること。<br>・地面と水平になるようにバットを振り抜くこと。 |
| 3  | ソフトボール | ・味方からの送球を受けるために、走者の進む先の塁に動くこと。<br>・ねらった場所にボールを打つこと。      |

(3) 指導と評価の計画 (8時間扱い) 本時は○印 6 / 8 時

| 時間   | 1   | 2  | 3  | 4   | 5  | ⑥  | 7   | 8  |           |
|------|---|--|--|---|--|--|---|--|-----------|
| ねらい  | 学習に見通しをもち、ソフトボールの特性およびスキルの高め方を知ろう。  | 正しい判断でベースカバーをしよう。  | ねらった場所にボールを打とう。  | 成果や改善すべきポイントとその理由を仲間に伝えよう。  | 課題解決に有効な練習方法について協議しよう。   | 互いに助け合い教え合おう。  | 課題に対する挑戦を大切にしよう。  | ソフトボールの学習に自主的に取り組もう。   |           |
| 指導内容 | <ul style="list-style-type: none"> <li>学習の進め方</li> <li>身に付けたい力</li> <li>評価、ルール、歴史</li> <li>声のLV</li> <li>学習カードについて</li> <li>上達のための視点</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>W-up、T-upの仕方</li> <li>共生の考え方</li> <li>捕球とスローの仕方</li> <li>ベースカバーの仕方</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>バット操作の仕方と重要性について</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>声LVとかけ方によるチームの雰囲気</li> <li>アウトカウントによるフォースアウトについて</li> <li>ゲームの仕方</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>ミーティングの仕方</li> <li>課題解決の仕方</li> <li>ICT機器の有効利用について</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>助け合いや教え合いの考え方や仕方</li> </ul>                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>挑戦に対する援助の仕方</li> <li>共生の考え方</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>まとめの試合</li> <li>単元の振り返りの仕方</li> <li>上達のための視点</li> </ul> |           |
| 学習過程 | 1 準備・挨拶・出欠確認・健康観察・ねらいの確認<br>2 オリエンテーション<br>・授業の進め方、約束事、評価<br>・スキルの高め方、知識の獲得<br>3 チーム編成<br><b>事例のポイント①</b><br>編 P112 指導計画作成の留意事項(1)(5)<br>4 前年度の復習(基本技能)<br>5 集合・整理運動、健康観察、学習カード、振り返り、まとめ、次時の説明、挨拶、片付け | 1 準備・挨拶・出欠確認・健康観察・前時の振り返り・ねらいの確認<br>2 W-upの確認<br>①準備運動<br>②三角ベースでのキャッチアンドスロー<br><b>事例のポイント②</b><br>3 T-upの確認<br>①ファーストが捕球<br>②セカンドが捕球<br>③サードが捕球<br>※ベースカバーの動き<br>4 集合・整理運動・健康観察・振り返り・まとめ・次時の説明・挨拶・片付け | 1 準備・挨拶・出欠確認・健康観察・前時の振り返り<br>2 W-up・T-up<br>3 ねらいの確認<br>4 トスバッティング<br>トス、打つ、捕球をローテーション<br>5 集合・整理運動・健康観察・振り返り・まとめ・次時の説明・挨拶・片付け | 1 準備、挨拶、出欠確認、健康観察、前時の振り返り<br>2 W-up、T-up、トスバッティング<br>3 本時のねらいの確認<br>4 内野守備練習<br>①ランナー1塁<br>②ランナー1、2塁<br>③ランナー2塁<br>それぞれノーアウト、1アウト、2アウトの時<br><b>事例のポイント③</b><br>5 ゲーム<br>6 学習カード記入<br>7 集合・整理運動・健康観察・振り返り・まとめ・次時の説明・挨拶・片付け | 4 課題解決練習<br>・内野守備練習よりチームで場面選択<br>5 ゲーム<br>6 ミーティング<br>「今後の課題解決に向けての約束事」<br>7 学習カード記入                 | 4 課題解決練習<br>・内野守備練習よりチームで場面選択<br>5 ゲーム<br>6 ミーティング<br>「助け合いと教え合いについて」<br><b>ICT活用②</b> | 4 課題解決練習<br>・内野守備練習よりチームで場面選択<br>5 ゲーム<br>6 ミーティング<br>「挑戦に対する関わり方について」        | 4 課題解決練習<br>・内野守備練習よりチームで場面選択<br>5 ゲーム<br>6 ミーティング<br>「個人やチームが変容したことについて」<br><b>ICT活用②</b>     |           |
|      | 7 学習カード記入 8 集合、整理運動、健康観察 9 振り返り、まとめ、次時の説明 10 挨拶、片付け   |  |  |   |  |  |   |  |           |
| 評価計画 | 知・技   | ①  | ②  | ③   |  | (2)  | (3)   |  |           |
|      | 思・判・表   |  |  |   | ①  | ②  |   | <b>ICT活用②</b>  |           |
|      | 態   | (1)  | (2)  |   |  |  | ③   | ②  | ①         |
|      | 方法  | 観察・カード   | 観察   | 観察  | 観察・カード   | 観察・カード   | 観察・カード  | 観察・カード   | 観察・カード    |
|      | 場面  | 2、4  | 2、3  | 2、3、4   | 2、4、5、6  | 2、4、5、6、7  | 2、4、5、6、7   | 2、4、5、6、7  | 2、4、5、6、7 |

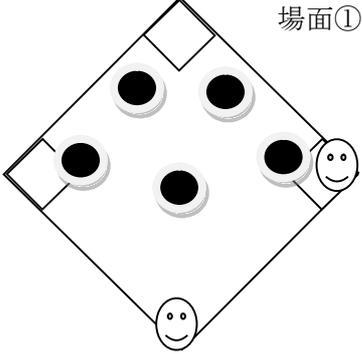
## 8 本時の学習と指導（6／8時）

### (1) ねらい

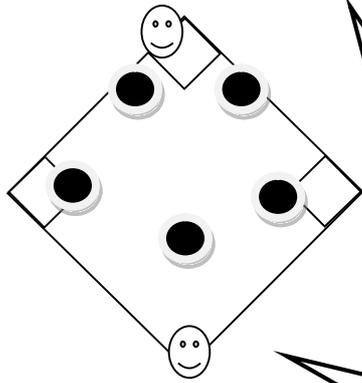
- 互いに練習相手になったり仲間に助言したりして、互いに助け合い教え合おうとすることができるようにする。 〈学びに向かう力、人間性等〉

### (2) 準備（略）

### (3) 展開

| 段階        | 学習内容・活動   | 指導上の留意点（○指導 ◆評価規準）   |
|-----------|---|--|
| 導入<br>13分 | <p>1 準備、挨拶、出欠確認、健康観察、前時の振り返り</p> <p>2 アップ</p> <p>W-up</p> <p>①準備運動</p> <p>②三角ベースでのキャッチアンドスロー</p> <p>T-up</p> <p>①セカンド（ファースト）が捕球<br/>ファースト（セカンド）のベースカバー</p> <p>②セカンド（ショート）が捕球<br/>ショート（セカンド）がベースカバー</p> <p>③ショート（サード）が捕球<br/>サード（ショート）がベースカバー</p> <p>※3塁・2塁・1塁の順に送球</p> <p>トスバッティング</p> <p>①トス、打つ、捕球をローテーション</p> <div data-bbox="359 1055 837 1189" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>事例のポイント①<br/>比較的軽くてやわらかいボールを使用しボールへの恐怖心やケガのリスクを減らした。</p> </div>   | <p>○安全面の観点から、用具の管理の徹底を促す。</p> <p>○欠席・見学者、健康状態の確認を行い、見学者の学習内容について確認する。</p> <p>○チームで分担した役割を全うできるようにチーム内での声かけの重要性を確認する。</p> <p>○W-up は個人に特化した動きづくりであること<br/>の理解を確認することで、技能を図れるようにする。</p> <p>○T-up はチーム技能（判断）を高める時間である<br/>ことの理解を確認することで、技能が定着<br/>できるようにする。</p> <p>○声の LV2.3 が飛び交うように、学習環境の雰<br/>囲気の重要性を繰り返し伝える。</p> <div data-bbox="911 1070 1150 1234" style="text-align: center;">  </div> |
| 展開<br>30分 | <p>3 本時のねらいの確認</p> <div data-bbox="301 1301 1214 1368" style="border: 1px solid black; text-align: center; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p>互いに助け合い教え合おう</p> </div> <p>4 課題解決練習</p> <p>○有効な課題解決練習ができるように以下のポイントで確認し、チームで選択する</p> <div data-bbox="181 1536 837 1715" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>①守備の優先順位の考え方に基づく判断。</p> <p>②アウトの優先順位の確認。</p> <p>③役割を踏まえてどのようにチームで約束事をつくるのか。</p> <p>④撮影した動画から、適切な判断、フォーム、助け合い教え合う姿などの分析と解決案の提案。</p> <p>⑤個に応じた学習内容をチームで考え高める。</p> </div> <div data-bbox="220 1720 582 2074" style="text-align: center; margin-top: 10px;">  <p>場面①「ランナー1塁」</p> </div> <div data-bbox="619 1868 1433 2047" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>事例のポイント②<br/>声のLVを意識した会話や雰囲気づくりを男女関係なくできるようにする。すべてチームで授業を展開していく中で、場面選択を自ら判断させることで、より課題解決に向けて教え合える環境を整えた。</p> </div> | <p>○本時の流れ、ねらいを明確にする。</p> <p>○ゲーム中に起こりえる場面や実際にチームが経験したシーンをイメージできるようにする。</p> <p>○獲得した知識を基に、どのように生かしていくかを繋げることができるようにする。</p> <p>○助け合いや教え合いとは何かを考えることができるようにする。</p>  |

場面②「ランナー2塁」



**ICT活用①**

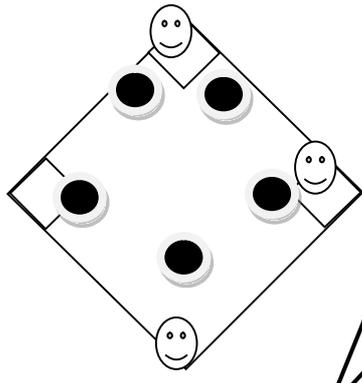
映像を見て自身のプレイを確認することができる。そこから解決策や成長の度合いも感じることができる。また、映像を繰り返し見ること、他者からアドバイスをもらいやすくなる。



事例のポイント①

安全面の観点から、全てのベースを守備用と走者用に分け、間に防球ネットを立て、走者へのボールの直撃をなくした。

場面③「ランナー1・2塁」



**ICT活用①**

例えば、実際にチームとして練習してきた場面に遭遇した際に撮影することで、ミーティングの際に練習した成果を確認することができる。

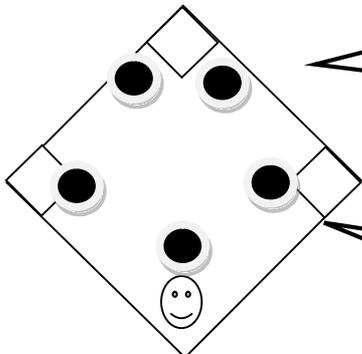
◆互いに練習相手になったり仲間に助言したりして、互いに助け合い教え合おうとしている。(観察・カード)  
【主体的に学習に取り組む態度】

- 「△努力を要すると判断される状況（C）の生徒への指導の手立て」
- ・どのような姿が課題解決に繋がるのかを共に考える。
  - ・見るポイントを伝え、何が良いか何が改善なのかを考えをもてるようにする。
- 「◎十分満足できると判断される状況（A）の生徒の具体的な姿」
- ・自ら声をかけ、改善方法を一緒に考えている。
  - ・運動観察などから、改善方法を指摘し合っている。

○巡回し必要に応じて指導、助言する。

5 ゲーム

- ・練習した場面から派生して、アウト成立の多いゲーム展開をするためのポジショニングやコーチングを意識する。



事例のポイント①・③

内野のみをフェアゾーンにすることで、パワーのあるバット操作を求めるのではなく、学習してきた状況に応じたバット操作が必要となる場面を設定した。また、「捕って投げる」という送球のコントロール、ベースカバーの技術が必要となる。その現象が多く発生しやすい場とした。また、強い打球が少なくなることから、男女問わず運動の苦手な子も参加しやすくなる。

事例のポイント②

トスバッティングで行うことにより、打撃の際「どこに打てばよいのか」をトスする仲間と相談できるようにした。男女差、技能差に関係なく助け合い教え合いができる場となる。

6 ミーティング

「助け合いと教え合いについて」

**ICT活用②**

プレイの判断が間違った場合はチームの課題として捉え、どのように正しい判断ができるかを協議しやすい。個人任せにしないことを学び、課題解決に向けて助け合い教え合おうとする態度を育てることにつながる。

○巡回し必要に応じて指導、助言する。

○素早く整列させ、健康状態を確認する。

○数人の生徒の発表から、相互に考えを共有させ、他を認め新たな考えが芽生えるようにする。

整理

7 学習カード記入

- ・ねらいに対する考えを記述する。

8 集合、整理運動、健康観察

9 振り返りとまとめ、次時の説明

- ・数人の生徒が発表し、相互に考えを共有する。

10 挨拶、片付け

**ICT活用②**

実際のプレイをピックアップして協議をすることができる。全体で発表する際も、言葉だけではなく、映像を通して伝えることができる。また、教師側も同じようにその映像を用いてまとめに使用することができる。

○よいパフォーマンスをしていたチームや個人を称賛する。

展開  
30分

## 9 参考資料

### (1) ゲームのルール

※下記ルールを基盤として、生徒たちと実態の分析のもと、協議をしてルール変更をしていく。

- ・内野のみの区域で行い、内野をフェアゾーン、外野をファウルゾーンとする。(ベース間 18m)
- ・打撃はトスバッティングで行う。(個人の判断により下手で投げることも可)
- ・3塁をホームベースとして、3塁を踏んだら得点とする。進塁は1つずつ。
- ・3アウト交代とする。

### (2) 技能におけるルーブリック

#### 段階別技能

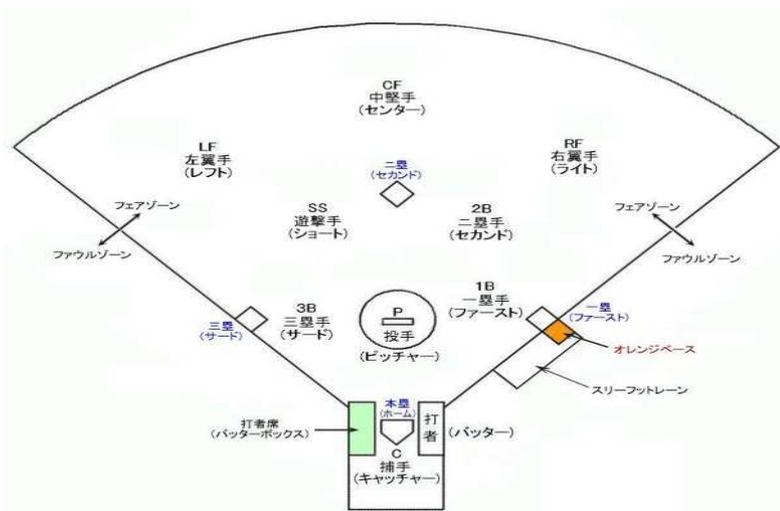
|       | ボール操作 (投)                     | ボール操作 (捕)                           | 走塁   | バット操作                                |
|-------|-------------------------------|-------------------------------------|--|--------------------------------------|
| STEP1 | 無理のないフォームで相手に対して正確に投げることができる。 | 正面に投げられたボールを確実に捕球することができる。          | スピードを落とさずに全力で一塁ベース駆け抜けることができる。                   | バランスを崩さずに思い切りスイングできる。                |
| STEP2 | 力強いボールを狙ったところに投げることができる。      | 投げられたゴロやフライを確実に捕球することができる。          | ベース手前でふくらんだり、体を傾けるなどして、スピードにのったコーナーリングを行うことができる。 | 狙ったところにボールを打ち返すことができる。               |
| STEP3 | 捕球後、小さなモーションで素早く投げることができる。    | 打者の打ったボールに対して、正しいグラブさばきで捕球することができる。 | アウトカウントや打球に応じた走塁ができる。                            | 投手の投げたボールを力強いスイングで狙ったところに打ち返すことができる。 |

### (3) アウト成立のために必要な知識～

#### 守備の優先順位

| 順位 | 優先すべきこと | 判断基準   |
|----|---------|--|
| 1  | 捕球      | 自分が捕球すべきボールであれば最優先に打球へ向かう。                             |
| 2  | ベースカバー  | 空いているベースがないかを確認する。自分が入った方が早い状況であればベースに入る。              |
| 3  | バックアップ  | 全てのベースがカバーされていることが確認できたら、打球・送球方向の後方で打球処理の失敗や悪送球に備えておく。 |

### ポジションと名称、アウト成立について



#### ○タッチプレイ

ボールを持った手で相手ランナーに直接接触してアウトを成立させるプレイ

#### ○フォースプレイ

進塁をしなければならないランナーがいるとき、ボールを持った体の一部が進塁先のベースに触れてアウトを成立させるプレイ