

教材紹介カード		教科等	生活単元学習
教材名	久我山キックベースボール	部 門	知的障害教育部門
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> ・仲間と協力し得点を競うゲームを楽しむ。 ・ボールを蹴り、得点を目指して走るルールを学ぶ。 ・ベースを踏むことで得点できるルールを理解する。 ・ダイヤモンドを回って得点できるルールを学び、高等部で実践する「キックベースボールルール」に慣れる。 		
写 真			
指導内容 ・ 指導方法	<p>攻撃：置いてあるボールを蹴りベースに向かって走る。 セーフになったら、その塁の得点が入る。 一塁（1点）二塁（2点）三塁（3点）ホームベース（4点） 走者としては塁に残らない。 各チーム、スペシャルプレイヤーを一人決め、スペシャルプレイヤー同士1対1のワンベース対決 1塁でセーフ→得点4点獲得</p> <p>守備：キャッチャーがボールをキャッチャーエリア内でキープ（捕球）した時点→ボールデッド。走者の動きもストップ。 ※ボールデットになるまでに通過した塁の得点獲得となる。※キャッチャーはホームベースにボールを置き、次のプレイ準備。</p>		
特徴 ・ 留意点	<p>※攻撃の生徒一人一人の走力、能力に応じて得点獲得でき、達成感を得られるルールにした。重度クラスに準ずる生徒は、1塁ベースに進塁できたらその頑張りや評価してスペシャル得点4点とし、両チームに同人数スペシャルプレイヤーを設定した。チームとしてプラスになる応援の声かけが出来たら「ナイス声掛け」のポイントを設定。率先して応援やプラスの声かけができるようにした。</p>		
材料・製作上のポイント	<ul style="list-style-type: none"> ・ベースに得点数を貼り付け、生徒が得点を意識してプレーできるようにした。 ・キャッチャーエリアにテープを貼り、ボールを捕球したらエリアにすぐに入るとアウトになる事をわかりやすくした。 ・早く走る事を意識すると、ベースを踏み忘れる事が出てくるので、ベースランニング練習をした。 ・攻撃者はボールを蹴るコースを考えて蹴るように指導。 ・勝敗にこだわり、仲間への暴言などを防ぐため「マイナスポイント」と友達に応援の言葉掛けができた時の「プラスポイント」を設定した。プラスポイント獲得を意識し、仲間を思いやる言葉掛けができるようになった。 		