

[体育・保健体育]

守備的局面に重点を置いたベースボール型ゲームの授業開発

川合 貴幸*

1 問題の所在

現行の小学校学習指導要領解説体育編の体育科改訂の趣旨に、「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を培う観点から、それぞれの運動が有する特性や魅力に応じて指導することができるようにする(後略)」ことが改善の具体的事項として示された。これに伴い、ボール運動の領域では、「種目固有の技能ではなく、攻守の特性(類似性・異質性)や「型」に共通する動きや技能を系統的に身に付けるという視点」から種目が整理された。高学年の運動は、「ゴール型」、「ネット型」、及び「ベースボール型」が指導内容として位置付けられた。

小学校学習指導要録解説体育編において、ベースボール型ゲームにおける共通する技能は、「打球」「捕球」「送球」など攻防のためにボールを制御する技能(on the ball skills)の他に、ボールをもっていない時の動き空間・ボールの落下点・目標(区域や塁など)に走り込む、味方をサポートする、相手プレーヤーをマークするなどボール操作に至るための動きや守備にかかわる動きに関する技能(off the ball movement)がある。また、各型の重点として、仲間と協力し、役割を分担して練習やゲームに取り組み、型ごとの特性や魅力に応じた技能を身に付けたり、ルールや学習の場を工夫したりすることの大切さやルールやマナーを守り、仲間とゲームの楽しさや喜びを共有することができるようにすることの重要性についても記述されており、ベースボール型では、簡易化されたゲームで、ボールを打ち返す攻撃や守備によって攻防をすることが求められている。

筆者自身の「ベースボール型(ゲーム)」の授業を振り返ってみると、単元前半で子どもにベースボール型における共通技能を高めるための反復練習やミニゲームを行い、単元後半では、種目の公式ルールでのゲームを行うという展開であった。しかも、攻撃的局面に重点を置いた打撃練習やゲーム内で作戦タイムの時間を多くとっていた。そのため、子どももどこに打てば点が入るのかを中心に仲間と作戦を考え実践していた。実際のゲーム場面では、考えた作戦をもとに得点を取ることで生き生きとゲームをしている子どもが見られた。しかし、守備的局面を見てみると、捕球スキルの高い子どものみが活躍し、ミスをして失点につながった子どもが委縮してしまい、守備側のチームの雰囲気が悪くなるという場面も見られた。また、守備者が自分の役割としてボールを捕った後にどうしたらよいか判断できない場面や進塁しているにもかかわらず何もできずに打者・走者をアウトにできない場面が見られ、結果として大量得点になってしまうこともあった。これは、攻撃的局面に重点を置き、相手から点を取ることがゲームの楽しさであるという自身の考えがあり、守備的局面に対しての指導・支援が少なかつたため起きてしまった場面である。

全ての子どもの活躍の場とゲームの楽しさを経験させるには、攻撃的局面だけでなく守備的局面にも目を向ける必要があった。岩田(2011)は「子どもたちのレベルで攻守の均衡を保ち、リズム感のある攻守の交代を生みだしていくには、まず守備側に着目していくのが1つの考え方」と、守備側の学習に着目する必要性について述べている。つまり、ベースボール型ゲーム本来の楽しさを感じるには攻撃的場面を取り上げた授業展開だけではなく、守備的局面に焦点を当てた授業展開も必要であると考えた。また、個人的な技能の発展だけでなく、「ベースボール型」の特徴的な判断に基づく共同的なプレイ、すなわち仲間と連携したプレイは守備的局面で生まれ、そのバリエーションも多様であり、それを踏まえた攻防を行い、勝敗を競うことでベースボール型ゲームの楽しさを味わうことができるのではと考える。そのため、子どもの学習の視点を攻撃的局面から守備的局面に移し、守りの魅力を感じることで授業を展開したいと考えた。

2 研究の目的

本研究では、守備的局面に重点を置き、学習者が「ボールをもたない」仲間と連携をとり「相手に得点をさせない」

* 糸魚川市立田沢小学校

ための技能を身につけたり、作戦を考えたりすることを通して、「打つ」だけでなく「守る」ことよきや楽しさに気付けていけるような授業開発することを目的とする。

3 研究方法

(1) 期間

平成29年6月22日～7月12日（全6時間）

(2) 対象

N県I市立T小学校 5年生 20名（男子11名、女子9名）

(3) 検証方法

① 形成的体育授業評価

高橋ら（2003）によって作成された形成的授業評価を毎時間、授業終了後に行い、こどもの心情から授業の成果や各時間の学習課題が効果的であったかどうかを知ることで、守備局面に焦点を当てた授業が有効であったかを検証する。

② 授業観察

授業者とサブティーチャーの2名により、毎時間の子どもの発言やゲーム中の子どもの動きの観察を行い、守備的局面に重点を置いた授業展開によって子ども達の言動にどのような変容が生まれるかを検証する。

③ 作戦シート、振り返りカード

「仲間と連携をとり相手に得点をさせない」というねらいに向かってチーム内で一人ひとりが「どの場所でどのように動いて守備を行っていくか」「誰がボールを取りに行くのか」を明確にできるように作戦タイムの時に作戦シートを取り入れる。そして、授業が進むにつれて各チームの守り方がどのように変容していくか検証する。また、毎時間チームの作戦や個人の動きがどうだったか振り返りを行い、その振り返りから守りについての考え方がどう変わっていくかを見取る（図1）。

かがやきハンドベースボール作戦カード

メンバーと打順

チーム名

チーム目標

守備の作戦

| 名前 | 役割 | 個人 |
|----|----|----|
| 1 | | |
| 2 | | |
| 3 | | |
| 4 | | |
| 5 | | |
| 6 | | |

○: できた △: まあまあ ×: できない

《今日の振り返り (試合を終えて)》

かがやきハンドベースボール振り返りカード

| 日にち | 学習して分かったこと・感じたこと・うまくいったこと |
|-----|---------------------------|
| | [打つ] |
| | [守る] |
| | [打つ] |
| | [守る] |
| | [打つ] |
| | [守る] |
| | [打つ] |
| | [守る] |

図1 作戦シート、振り返りカード

4 研究の構想「かがやきハンドベースボール」

本単元では、①「できる」：基本的なボールの操作やボールをもっていない時の動きを身につけることができる（打球に応じたキャッチング、カバーリング、中継など）、②「わかる」：守備の連携の大切さが分かる（自分の役割と基本的な動き）、③「感じる」：自己やチームの課題を見付け、仲間とコミュニケーションをとりながら有効な戦略を考えたり、教え合ったりする過程で、子どもが相互にかかわり合い、つながり合う楽しさを感じる、の3つの視点で授業を進めていく。ゲーム内容については、学習指導要領では、ボール運動は「簡易化されたゲーム」で「運動の楽しさや喜びに触れ、その技能を身につける」ことを目標としている。「簡易化されたゲーム」とは、「ルールや形式が一般化されたゲームを子どもの発達段階を踏まえ、プレーヤーの数、コート広さ（奥行や横幅）、プレイ上の制限（緩和）、ボールその他の運動用具や設備など、ゲームのルールや様式を修正し、学習課題を追及しやすいように工夫したゲー

ム」とある。そこで、本研究では、大友（2008）の研究「走者と守備の対決場面に焦点を当てた5年生のハンドベースボール」を参考にし、ボールはソフトバレーボールを使い、打者の攻撃の仕方は、自分の手にのせたボールを反対の手で打つ方法を採用する。攻守の交代については、5人全員が打ったら交代とする。チーム構成については、1チーム5人の4チーム編成で、運動系のクラブチームに所属している子どもや課外運動部に入っている子ども、その他の子どもとチーム力に偏りが出ないように分けた異質グループとする。学習の流れについては、簡易化されたゲームからルールを少しずつ変化させ、守備側の課題の難易度を少しずつ上げていくようなステップアップの学習過程で行い、子どもの技能向上とともに守備での状況判断や連携の大切さに気付けるようにする。このような構想で、子ども達が守備的局面に目を向け、「守る」ことのよさや楽しさに気付けるようにしていく。

単元名：ボール運動「ベースボール型ゲーム かがやきハンドベースボール」（全6時間）

| | 第1次 | 第2次 | 第3次 |
|------|---|--|---|
| 活動内容 | <p>○かがやきハンドベースボール1 打者はフェアゾーンに打ったら、スタートラインから折り返し地点（1塁）を通り、スタートラインまで戻る。その間でボールを持っている人にタッチされなければ2点入る。 ○ドリルゲーム（対面パスゲーム） 各チームが1列に向き合い、順番に対面パスをし、時間内に何回キャッチボールができるかどうかを数える。</p> | <p>○かがやきハンドベースボール2 基本的なルールは、かがやきハンドベースボール1と同じ。折り返し地点まで行くと1点、スタートラインまで戻ると2点入る。残塁はなし。 ○ドリルゲーム（対面パスゲーム） 第1次で行ったものと同様。</p> | <p>○かがやきハンドベースボール3 基本的なルールは、かがやきハンドベースボール2と同じだが、折り返し地点まで来た時は、留まる（残塁）ことができる。打者・走者がスタートラインまで戻れた時のみ1点が入る。 ○ドリルゲーム（対面パスゲーム） 第1次で行ったものと同様。</p> |
| ねらい | <p>攻撃側 ・狙った位置へ打つ。 ・空いているスペースに打つ。 守備側 ・ノーバウンドでのボールの捕球の仕方が分かる。 ・ボールを捕り、素早く運び、打者をアウトにする。 ・打球の方向や強さで守る位置を予測する。</p> | <p>攻撃側 ・打った打球の方向や守備の動きを見て、1点を狙うか2点を狙うかを判断する。 守備側 ・自分のチームに応じた作戦を立て、ゲームを行う。 ・相手のチームの様子を見て、守備位置を変える。 ・ボールの行方や守備の状況を見て、仲間をカバーする。</p> | <p>攻撃側 ・打った打球の方向や守備の動きを見て、状況に応じた走塁をする。 ・ボールが接地したのを見て、タッチアップをする。 守備側 ・自分のチームに応じた作戦を立て、ゲームを行う。 ・残塁の有無によって守備位置を変える。 ・中継によって走者をアウトにする。 ・ボールの行方や守備の状況を見て、仲間をカバーする。</p> |

| | 第1次（1～2時間） | | 第2次（3～4時間目） | | 第3次（5～6時間目） | |
|----|-------------------------------|---------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|
| 10 | 準備運動 | 準備運動 | 準備運動 ドリルゲーム | 準備運動 ドリルゲーム | 準備運動 ドリルゲーム | 準備運動 ドリルゲーム |
| 20 | オリエンテーション | ドリルゲーム （対面パスゲーム） | かがやきハンド ベースボール2 | かがやきハンド ベースボール2 | かがやきハンド ベースボール3 | かがやきハンド ベースボール3 |
| | かがやきハンド ベースボール1 | 作戦タイム | 作戦タイム | 作戦タイム | 作戦タイム | 作戦タイム |
| 30 | かがやきハンド ベースボール1 | かがやきハンド ベースボール1 | かがやきハンド ベースボール2 | かがやきハンド ベースボール2 | かがやきハンド ベースボール3 | かがやきハンド ベースボール3 |
| 40 | 学習のまとめ （振り返り・よかったところを認め合う） | | | | | |

5 研究の実際

(1) 第1次 かがやきハンドベースボール1

第1次では、かがやきハンドベースボール1（図2）を行った。子どもには、打つ人は、線の内側（フェアゾーン）に入ったら、線→1塁ベース→線（ホームベース）まで走れば2点入ること、走っている時太い四角の線から出てしまったりしたらアウトになり点が入らないことを伝えた。守る人は、打ったボールをノーバウンドでキャッチしたり、ボールをもって走っている人にタッチしたりするとアウトにできることを伝え、ゲームを行った。簡易化されたゲームであるため、子どもはすぐにルールを理解し積極的にゲームを行っていた。子どもの活動の様子を見ると、攻撃的的局面では、初めはただ力いっぱい前に打っただけだったものが徐々に左右に打つ方向を変えて打つようになり、子ども同士で作戦を立てている場面も見られた。しかし、守備的局面では、捕球スキルが高い子どもや走力の高い子ども1人がボールをキャッチしたり、タッチをするために走ったりするなど特定の子どものみが守備に参加している状況であった。子どもの振り返りでも、「打つ」については、打つ方向や打ち方について次時どうしたらいいか前向きな言葉が書かれていたが「守る」については、「うまく守備ができず、点を取られてしまった」「こわくてボールがとれなかった」など反省が多く書かれており、守備的局面へのアプローチの必要性が出てきた。

2時間目では、前時の振り返りを子どもに伝え、ゲームに勝つためには何が必要かを聞いたところ、「相手から点を取られないこと」「ボールをキャッチする力」という意見が挙げられ、子どもが守る技術の必要性へと意識が向いた。そこで、

個々の捕球技能を高めるためにドリルゲーム（対面パスゲーム）を行った（図3）。その後子どもに捕球のコツについて問うたところ、「高いボールの時は、親指を合わせるような手の形で捕る」「ボールの取りやすい位置まで移動する」などが挙げられた。全体での共有後、2回目のゲームを行った。ゲームを重ねるにつれて、攻撃側は、左右方向だけでなく、守備のいないスペースを狙って打ち分けるようになっていった。守備側も打球の飛ぶ方向やボールの落下地点の傾向を把握して守る場所（ポジション）を決めたり、捕球スキルの高い子どもを多くボールの来るところに配置したりと守備にも目を向け、作戦を考える姿が見られた。その日の振り返りシートには、「フライが捕れそうなときに、怖がらずにキャッチできてよかった」「人と人との間を狙われることがあったから、気を付けたい」など守りに積極的に考えている様子が記述されていた。

(2) 第2次 かがやきハンドベースボール2

第2次では、かがやきハンドベースボール2を行った。かがやきハンドベースボール1と基本的なルールは変わらないが、1塁ベースまで走ると1点、線（ホームベース）まで走りきると2点というルールを追加した。打者については、打った後、次打者の時には塁に残らないこととした（残塁なし）。このルールの追加により攻撃側は、打ったボールの様子を見ながら2点が取れない場合、1塁で止まり1点を取るようになった。また、子どもたちが名付けた「チョン」（バントのこと）で1点を取る子どもも見られるようになった。このように攻撃のバリエーションが増えたことにより、守備側は、より高度な戦略を練らなければ、相手に大量得点を許してまようになった。そこで、第2次からゲームの間に作戦タイムを設け、各チームどう守るかについて考えさせた。作戦タイムでは、「Aさんは、遠くに打つから守備を下げよう」「チョンがくるかもしれないから、一人前に動こう」など、相手チームの様子から守

かがやきハンドベースボール1 ルール

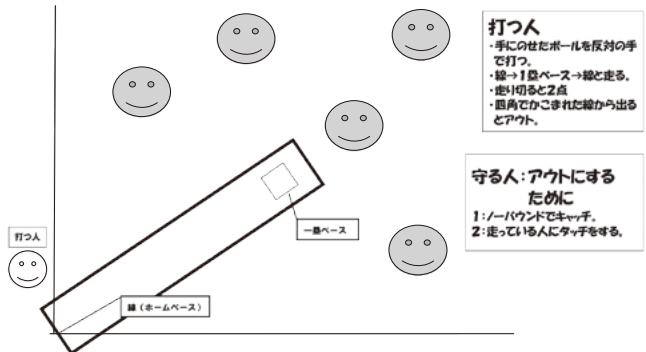


図2 かがやきハンドベースボール1

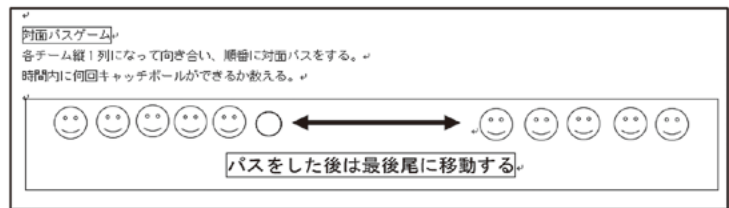


図3 対面パスゲーム



写真1 打者によって守備位置を変える児童

備位置を考えていた。実際のゲームでは、チーム内で声を出し、強打者の場合は後方に下がって守る人と一塁ベースの近くでタッチする人に分けた陣形をとったり、バントがきそうな時は、2人前に移動して守ったりしている姿が見られた(写真1)。

4時間目の作戦タイムでは、作戦シートに変化が見られた。今までは、作戦マップに守る場所に名前だけが書かれていたものに、矢印で打球の方向に応じた個々の動き、強打者やバント対策の動きなど、攻撃側の状況に応じて守備隊形を変えていく様子が書かれていた(写真2)。また、「フライが遠くに上がった時、後ろにいる人が捕りに行く→それと同時にAさんが1塁につく」というようなフライキャッチができなかった場合のカバーの仕方についても書かれていた。実際のゲームでは、作戦通りにいかず失点につながったチームもあったが、振り返りでは、「前に守りをたくさんしたら、逆に点をたくさんとられてしまった。後ろにキャッチできる人を増やす。」と反省を生かして次どうするかまで話し合いが進められていた。

また、第2次を通して、子ども達はゲーム中にフライキャッチでアウトにすると「ナイスキャッチ」と声をかけ合ったり「そこにボールきそうだから気を付けて」などアドバイスをし合ったりする姿が見られるようになり、守備の意識が「個々に自分の範囲だけを守る」から「集団で守る」に変わってきたように感じた。

(3) 第3次 かがやきハンドベースボール3

第3次では、1塁ベースで止まった時はそこに留まることができ(残塁あり)、線(ホームベース)に打者が戻ってきた時のみ1点が入るというルールに変更をした。また、ノーバウンドで捕られた場合には、ベースにいる人は1度1塁に戻らなければ線に走ってはいけぬルールを追加した。こうすることにより、野球やソフトボールのルールにある、「タッチアップ」が生まれるようになる。また、残塁があるため守備側は、打つ人とベースにいる人どちらをアウトにするかの判断も必要となる。

実際のゲームをしてみると、攻撃側は、守備隊形を見たり、残塁しているかを確認したりして、ボールを打つ方向や高さ、強く打つのかバントをするのかを判断し、得点しようとした。また、タッチアップのルールが追加されたことにより守備の様子を見て、ホームを狙う子どもも出てきた。こうした、ルールの変更と追加、相手の多彩な攻撃により守備側のチームは、フライキャッチの後1塁から出ている走者をアウトにできない、打者と走者のどちらをアウトにするか迷っているうちに点が入ってしまうなどの場面が見られた。そこで、全体で再度、ゲームに勝つために大切なことを確認した。そうすると第1次に出た「相手から点を取られないこと」という意見が出てきた。「では、どうすれば得点を防ぐことができるだろう」と問うと、「走者がいる場合、遠くでキャッチしたらすぐにホームベースの近くにいる人にパスをする」「線(ホームベース)に向かってる人を先にアウトにする」など、捕球をした後の行動や打者だけではなく走者にも目を向けていかなければいけないことに気付いた。そして、相手に得点されないためには、チームで連携をしてアウトにすることが大切であることを確認した。

その後の子ども達は、ゲームや作戦タイムを重ねるごとに様々な守り方が生まれた。残留している時には、わざとスペースを空けてそのスペースに打たせ、一人がホームに移動し、もう一人は1塁付近に移動し、打者と走者両方をアウトにする作戦やバント対策やホームでのアウトをする前衛とフライ対策の後衛に分けて守る作戦などが生まれた。また、中継プレイや、ホームでのパスミスがあった時のカバーを配置するなど仲間と連携をとりながら守りが展開され、相手に点を取られないというねらいに向かって考えていた。子ども同士のかかわりでは、ゲームが始まると円陣を組んで気合を入れて守備についたり、連携をとって相手をアウトにできた時には、連携をとった子ども同士でハイタッチをしたりするなどの姿が見られた。さらに、テンポよくアウトをとっていくとチームでよいリズムが生まれ、その後の攻撃で多く得点が入るといような雰囲気にもなっていた。子ども達の振り返りにも、「掛け声を出して、守ることができてよかった」「1塁の後ろでカバーをして、アウトがとれてよかった」「作戦を中心に状況に合わせて守りを変えたので良かった」など仲間と連携して守ったことについての記述が見られた。

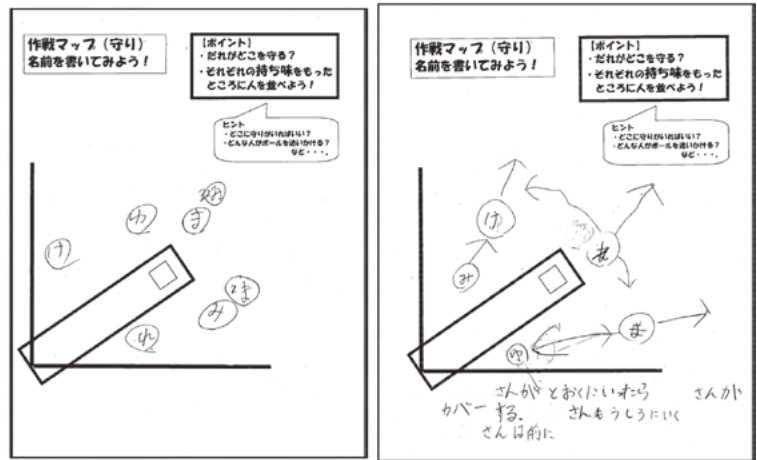


写真2 作戦シートの変化(左:3時間目,右:4時間目)

6 分析と考察

本研究では、守備的局面に焦点を当て、学習者が「守る」ことのよさや楽しさを感じることができるように、「できる」「わかる」「感じる」の3つの視点で授業を進めてきた。本研究の授業について子ども達に、

形成的授業評価をとったところすべての項目で6時間目に向けて数値の上昇が見られた(表1)。このことから、「相手に得点を与えない」というねらいに向けて学習することが有効であることが分かった。「できる」に関しては、成果の項目の数値が上昇しているようにドリルゲームをくり返すことで少しではあるが捕球技能が向上している姿が見られた。対面パスの回数も40回前後が、単元後半では85回付近まで記録を伸ばした。子ども達個人の振り返りでも授業が進むにつれて、フライキャッチができたという記述が増えていた。カバーリングや中継についてもかがやきハンドベースボール3を通して、技能を身に付けていた。しかし、中継のところで捕球はできたが、その後の送球がうまくいかず、失点につながっているチームも見られた。送球も含めた守る技能を高める必要があった。

「わかる」「感じる」については、作戦タイムに活用した作戦カードにより、だれがどこを守り、どんな動きをするのか役割が明確にできるようにした。また、毎試合後に自分たちのチームの作戦がうまくいったかをチームと個人で振り返りを行った。その結果、「わかる」に関して、「Aさんは、足が速いから遠くに守ってすぐにボールを捕りにいく役」、「Bさんは、パスをするのが上手だから、ボールが遠くに飛んだ時、1塁の近くで中継に入ってね」など個々の技能を考慮した役割をみんなで考えている姿が見られた。そして、それをカードに書き、みんなで確認することで、一人ひとりが役割を自覚して積極的にゲームに参加していた(写真3)。ゲーム内の動きについても、作戦シートを基に打者の技能によって守備隊形を変える、ゲーム内で作戦を変更する場合には、チーム内で声をかけ合い守備位置を細かくチェックをするなど、状況判断をして動いている姿が見られた。つまり、一人ひとりが自分の役割や守備の動きについて理解し、ゲームに参加していたと考えられる。

「感じる」では、個人の振り返りを見ても、仲間と連携し守ることの良さや楽しさについての記述は見られず、守りの魅力に気付いていたかどうか見取ることができなかった。しかし、形成的授業評価から協力の項目の数値が上昇していることから子ども達は単元を通すことで仲間と協力して守ろうとする意識が高まったのではないかと考えられる。作戦タイムの時でも、「相手に得点されない」ことを目標に一人ひとりが意見を出し、チーム全員で考えている姿が見られていた。チームでの振り返りの場面でも、チームの課題を共有し、解決に向けて考えていたことから、少なくとも守りの魅力を感じゲームに参加していたと考えられる。

以上の点から、子ども達は、かがやきハンドベースボールを通して、「守る」ことのよさや楽しさに気付いていったと考えられる。

7 今後の課題

本研究では、守備的局面に重点を置いた授業を行ったが、「できる」に関して課題が残った。子ども達が「ゲームをより楽しくしていく」「さらなる学習効果を生む」ためには、投げる技能を高める必要があり、送球を含めた守る技能を高められるドリルゲームの開発と位置づけを考える必要がある。また、本研究では、1塁ベースのみで授業を行ったが、既存の野球のルールとはかけ離れている部分があるため、今後は、ベースを増やして複雑なルールでのゲームを展開することで、守備的局面での状況判断や仲間との連携を通して守りの魅力に気付けるかどうか検証する必要がある。

8 参考・引用文献

文部科学省：小学校体育指導要領解説体育編，東洋出版社，2008

岩田靖：ベースボール型ゲームの教材の系統性を探る，体育科教育5月号，2011，pp.10-14

高橋健夫：体育授業を観察評価する 授業改善のためのオーセンティック・アセスメント，明和出版，2003

大友宏幸：走者と守備の対決場面に焦点を当てたベースボール型ゲームの単元開発，上越教育大学大学院修士論文，2008

表1 形成的授業評価と5段階評価

| | 1時間目 | 2時間目 | 3時間目 | 4時間目 | 5時間目 | 6時間目 | 平均 |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| 成果 | 2.62 (4) | 2.68 (4) | 2.72 (5) | 2.78 (5) | 2.87 (5) | 2.82 (5) | 2.75 (5) |
| 関心・意欲 | 2.88 (4) | 2.85 (4) | 2.88 (4) | 2.90 (4) | 2.88 (4) | 2.95 (4) | 2.89 (4) |
| 学び方 | 2.73 (4) | 2.78 (4) | 2.78 (4) | 2.78 (4) | 2.80 (4) | 2.85 (5) | 2.78 (4) |
| 協力 | 2.78 (4) | 2.80 (4) | 2.88 (5) | 2.85 (5) | 2.88 (5) | 2.90 (5) | 2.85 (5) |
| 総合評価 | 2.75 (4) | 2.78 (5) | 2.81 (5) | 2.83 (5) | 2.85 (5) | 2.88 (5) | 2.82 (5) |

| 名前 | 役割 | 個人 |
|----|----------|----|
| 1 | フライキャッチ | ○ |
| 2 | ライナーキャッチ | ○ |
| 3 | バントキャッチ | ○ |
| 4 | インジョ | ○ |
| 5 | ゴロを取る | ○ |
| 6 | | |

○:できた △:まあまあ ✕:できない

(今日の振り返り(試合を終えて))

フライキャッチが巧くできてよかったです。
し。かりカバーできました。

写真3 作戦シートによる役割の確認