



小学校体育で育成すべきベースボール型ゲームの技能について  
-中学校との連携による目標設定と授業改善-

メタデータ	言語: jpn 出版者: 宮崎大学教育学部附属教育協働開発センター 公開日: 2017-04-01 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 三輪, 佳見, 野邊, 麻衣子, 高橋, 武大, 西田, 英司, 高橋, 祥朗, 馴松, 郁美, 日高, 正博, Nobe, Maiko, Takahashi, Takehiro, Takahashi, Yoshirou, Narematsu, Ikumi メールアドレス: 所属:
URL	<a href="http://hdl.handle.net/10458/5965">http://hdl.handle.net/10458/5965</a>

## 小学校体育で育成すべきベースボール型ゲームの技能について - 中学校との連携による目標設定と授業改善 -

三輪佳見<sup>1)</sup> 野邊麻衣子<sup>2)</sup> 高橋武大<sup>2)</sup> 西田英司<sup>3)</sup>  
高橋祥朗<sup>3)</sup> 駒松郁美<sup>3)</sup> 日高正博<sup>4)</sup>

### Zur Ausbildung und Verbesserung der für Baseball typischen Spielfähigkeit bei Schulkindern

Yoshimi MIWA, Maiko NOBE, Takehiro TAKAHASHI, Eiji NISHIDA  
Yoshirou TAKAHASHI, Ikumi NAREMATSU, Masahiro HIDAKA

#### I. はじめに

近代ベースボールは、1845年にアメリカのカートライトによってルールが成文化されたスポーツ（12-52頁～54頁）で、二つのチームが攻撃と守備を交互に繰り返し、一定の回数内でどちらのチームが多く得点をあげられるか競うゲームである。すなわち、攻撃側の「いかに走者を先の塁に進めて本塁を陥れるか」と、守備側の「いかに走者を本塁に行かせないか」のせめぎ合いの結果、相手より多くの得点をあげたチームが勝利するゲームである。

ゲームを実施するためには「投げる」、「捕る」、「打つ」、「走塁する」という動きが基本的な技能として必要となる。しかし、運動経験が十分でないために基本的な技能を獲得していない児童生徒が多く、しかも、これらの技能の獲得に授業時間を費やすと、ゲームの学習ができなくなってしまう。また、ボール操作のレベルを下げてゲームを実施しても、「ベースボール型」ではルールを理解させることが難しく、系統的に指導されていなければ、小学校高学年の授業でも打ったあと三塁方向へ走っていく児童さえいるのである。

こうした問題の解決に向けて、教育現場では様々な工夫がなされてきた。「打てない」子どもたちに「打つ」楽しさを保証することを企図した「ティーボール」、「味方ピッチャー制」、「ラケットで打つ」等の工夫である。また、塁に送球してアウトを取ることの難しさを軽減した「並びっこベースボール」は、「走者」と「ボール」の追いかっここというベースボールの本質を残して簡易化した典型教材の一つである。さらに、用具を変える工夫も多い。ボールやバットを安全性の面から再考し、投打によって加えられたボールの衝撃を緩和することで子どもたちの恐怖心を軽減しようとする工夫である。その他ベースボール型ゲームについて、簡易化・簡略化してその面白さを保証しようとした実践は数多く報告されている<sup>注1)</sup>。

1) 宮崎大学大学院教育学研究科

2) 宮崎大学教育学部附属小学校

3) 宮崎大学教育学部附属中学校

4) 宮崎大学教育学部

しかし、これらの実践は、特定の学年のみにおける実践がほとんどで、小学校から中学校までを系統的に指導していかなければ、学習指導要領に記された学年段階ごとの教育内容は到底指導できず、レベルを下げた学習指導しかできない。中学校の体育授業においても、正規のルールに近いソフトボールを行うとゲームが成立しない。そのため中学生がベースボール型に特徴的な競争を味わえるように、小学校で取り上げられている下位教材のゲームを授業で実施しているのが現状である。

そこで本研究は、小学校と中学校が連携して実践的にベースボール型ゲームの授業改善に取り組む、ゲームにおける行動の選択やボール操作の技能を系統的・段階的に向上させていく指導体系の構築に有効な資料を提供することが目的である。

## Ⅱ. ベースボール型ゲームの指導をめぐる問題

### 1. ベースボール型というゲームの特徴

ボールゲームは数多くあり、学校体育ですべての種目を取り上げることはできない。そこで学習指導要領では、「攻防の特徴や試合中に解決すべき課題の違い」によって、種目名ではなく「型」としてボールゲームがまとめられ、「型」に共通する動きを系統的に身に付けられるように内容が示されている（10-5頁）。

三つの「型」のうち、ベースボール型が他のゴール型やネット型と比べて特徴的なのは得点の方法である。ゴール型は、ゴールなど定められた場所へボールを運ぶことによって点が得られるゲームである。また、ネット型も相手コートにボールを運ぶが、相手がボールを打ち返せなかった（返球できなかった）場合に得点をあげられる。このようにゴール型とネット型は、いずれもボールがどのように運ばれたかということが得点に直結している。

これに対して、ベースボール型はボールを運ぶだけでは得点を生み出せない。人が動いて、つまり進塁して本塁まで帰ってこないで得点にならないのである。進塁するための方法は「四球を選ぶ」、「盗塁する」などいくつかあるが、ボールを打って運ぶことがもっとも主要な方法である。ボールをどこに、どのように運んだかということによって、進塁できたり止められたり、あるいはアウトになったりする。

たとえば、野球で打者が中堅手の定位置にゴロでボールを運べば、ほとんどの場合は一塁に進塁できるが、二塁に進むことは阻まれる。つまり、ゴロの場合は打者が走り出し、守備側のボールと打者のどちらが早く一塁に到達するかということによって、アウト・セーフが判定される。また、一塁でアウトにする場合は、守備側はベースを踏んで捕球すればよいが（フォースアウト）、一塁を過ぎた場合は、ボールを塁から離れている走者に触れてアウトにしなければならない（タッチアウト）。

ところで、同じ中堅手にボールを運んでも、飛球（フライボール）で直接捕球されたら打者はその時点でアウトになる。ただし飛球を守備側に捕られたとしても、残塁していた走者には、捕球後に「タッチアップ」という進塁の可能性が与えられる。さらに、インフィールドフライのように、捕球しなくてもボールが内野に高く上がった瞬間に打者アウトの判定が下される場合もある。

このようにボールの動きと人の動きの関係は多様であり、ベースボール型ゲームのルールを複雑なものにしている。公式ルールを学習に取り上げた場合、ルールを理解して覚えるだけで

何時間もかかってしまう。学校の体育授業には野球やソフトボールの試合を見たことがない児童生徒もおり、この複雑なルールをどのように簡易化し、短い時間で理解させるかということが指導の問題となっている。

## 2. ベースボール型におけるボール操作

ベースボール型におけるボール操作として、守備者には「捕ること」と「投げること」、攻撃者には「打つこと」が求められる。これらのボール操作技能のなかでは、「投げること」に注目が集まりやすく、投技能の向上に関する実証的な研究や授業実践例が多く報告されている（6－50頁）。野球やソフトボールの使用球は片手で握って振り回せる大きさであるため、速さやコースを変えて投げるができる。このような投球をするために、ベースボール型のゲームでは、片手のオーバーハンドスローだけでなくサイドハンドスローなど多様な投げ方が必要となる。また、同じオーバーハンドスローでも小さな動きで素早く投げるという異なる投げ方が求められる。

ところで、ボールを投げるには、ボールを手を持っていることが前提条件である。多くの場合、飛んできたボールを捕ることによって手に持つことができる。捕球するためには、飛んでくるボールと、いつ、どこで出会えるか、そのボールを実際につかむためには自分の身体をどのように動かせばよいのかを先読みする能力が必要である。しかし、捕ることが苦手な子どもは、「ボールの飛んでくる方向やスピードなどのボールの動きを読むカン」と、「捕る動きの感じや、からだの動かしかたといったコツが絡み合わず、捕ることが上手くできない」のである（6－50頁～51頁）。

これらの守備側のボール操作と比べて、攻撃側の打つ動きの難しさはどうであろうか。飛んできたボールを打つということは、ボールを捕ると同時に放り出す動きであり、「中間局面が消滅して、二つの類化形態がじかにつなぎ合わされる」接合形態である（5－198頁）。打つためには、まず飛んできたボールを捕らえなければならないのであり、捕る感じをつかませることが不可欠である。しかし、バッティングのようにバットという用具を手を持って打つ場合は、手よりも何十センチも先でボールを捕らえなければならないし、バットはテニスやバドミントンのラケットに比べて打球面が極端に狭いため、ボールと出会うことは難しくなる。ボールを遠くへ飛ばせるようにしたいという理由で単純に素振りの練習をしても、ボールを捕らえられなければ空振りするだけである（7－24頁～25頁）。したがって、バッティングの指導においては、捕ることがどれくらいできるのかによって、どのようなボールをどの用具で打たせるか配慮することが大切である。

## 3. ベースボール型ゲームの運動指導の難しさ

ベースボール型ゲームの守備は、投手がボールを投げ、相手の打者がそれを打ち返すことでその機会が発生するため、攻撃側の戦術や動きに応じて守らなければならない。灘本らは、野球のゲームにおいて、攻撃戦術を選択する要因として「出塁状況」、「得点差」、「打者の打率」、「アウトカウント」、「ボールカウント」の5項目を挙げている（11－96頁）。この5項目は、守備側が攻撃側の戦術を予測し、打球に備えるために考えなければならない事項である<sup>注2)</sup>。さらに守備者は、実際に打球が飛んで来たら、攻撃側の戦術や動き、味方の動き、打球の位置、捕球者の位置や体勢など、状況<sup>注3)</sup>に応じて適切なプレーを瞬時に選択して動かさなければなら

ない。

このような複雑な状況を判断するためには、「捕る」、「投げる」というボール操作の技能は自在位相、つまり「どんな状況の変化に合っても、自ら動くのに何らの心身の束縛もなく、まったく思うままに動いてすべて理に適っているという段階」(4-67頁)にまで高められていなければならない。

そのため児童生徒が投げたり捕ったりできなければ、キャッチボールをしっかり練習させなくなる。しかし、ボール遊びの経験の少ない児童生徒にとっては、キャッチボールであっても習得に時間がかかってしまう。少ない体育授業の時間数のなかで、高度なボール操作の技能を身に付けられるわけではないし、ボール操作のドリル練習ばかりでは、子どもたちは飽きてしまう。

しかもゲームのなかでは、キャッチボールのように向かい合ってボールを交換する場面はほとんどない。ゲームにおけるボール操作は「そのときどきのゲーム状況における戦術課題の解決とつねに結びついて」(13-S.51、35頁～36頁)おり、多様な投げ方や捕り方が求められるのである。ゲーム状況から切り離し、技術と戦術が関係づけられずに行われた練習で獲得された技能は試合には発揮されない。つまり競技力として身に付かず終わってしまうのである。

したがって、技術力と戦術力を一体化させたゲームを系統的・段階的に指導することが必要である。しかし、具体的にどのようなゲームを指導内容として取り上げられるかは、未解決の問題である。

### III. ベースボール型ゲームの指導に関する事例的考察

#### 1. 中学校第1学年における指導事例

##### (1) 中学校第1学年の生徒の実態

これまで実践してきた中学校第1学年のベースボール型の授業における生徒の実態は、以下のとおりである。

攻撃側のバッティングに関しては、「投げられたボールにバットを当てられない」、「当てられたとしてもバットを強く振れないのでボールが飛ばない」ということが見られた。また走塁においては、「ボールや守備の状況を見て次の塁に進むべきか否かを判断できず、ただ走り続けてしまう」ことが問題としてとらえられた。

一方、守備に見られた問題としては、まず「目標に向かって正確に投げられない」、「ボールを遠くまで投げられない」ことが挙げられる。次に、捕ることにしても、「グローブを使わずに、素手で捕球することがある」、「ボールの動きを先読みしにくいフライボール(飛球)を捕れない」という問題があった。ボール操作以外でも、ベースカバーやバックアップに入る生徒が少なく、ボールを中継するようなプレーは発生しなかった。

さらに、ベースボール型のゲームはルールが複雑で、「タッチプレーとフォースプレーの違いが理解できない」、「フライボール(飛球)を捕られた時の走者の動きが理解できない」というように多くの問題が生じていた。

中学校学習指導要領解説保健体育編には、第1学年及び第2学年の球技(ベースボール型)に関して、「攻撃を重視して、易しい打球を打ち返したり、定位置で守ったりする攻防を展開できるようにする」と示されている(9-86頁)。しかし、例示されている技能を学習するレディ

ネスは形成されていないため、生徒が積極的に活動する姿は見られず、ベースボール型特有の攻防（走者と守備との競争など）は不成立に終わっていた。

(2) 単元指導計画

上記のような生徒の実態を踏まえると、正規のルールソフトボールを行うことは困難である。そこで、『どこでアウトにするのか』（進塁の阻止）を軸にした役割行動と技能的発展の考え方から岩田によって開発されたゲーム教材（3-13頁）にもとづいて、本研究は単元構成を行いベースボール型の特性を味わえるようにした（表1）。

単元前半に、基本的な投げる、捕る、バットで打つというソフトボールに必要なボール操作を習得するための学習を行った。一方、ゲームについては、「あつまりっこベースボール」（図1）、「修正版あつまりっこベースボール」（図2）を実施することによって、走者の動きを予測してプレーする経験をさせようと考えた。単元の中盤では、ボールを持たないときの役割に応じたベースカバーやバックアップの動きの発生を意図して「フィルダーベースボール」（図3）を実施した。

さらに「ブレイク・ベースボール」（図4）を実施し、打者走者と残塁走者の二人のどちらに対応すべきか守備側が判断しなければならぬ場面を学習内容に取り入れた。

しかし、ここに紹介されているゲームは小学校の体育授業用の教材であり、中学校の学習内容や高等学校への接続のことを考慮すれば、前述の問題を解決するような教材を開発しなければならない。そこで、「ブレイク・ベースボール」を基調とした「All Break Baseball」（図5）を考案し、単元後半で実施した。「All Break Baseball」の目的は以下のとおりである。

表1 中学校第1学年単元指導計画

時間	学習内容	判断の契機・対象
1	オリエンテーション	
2	キャッチボール	
3	トスバッティング	
4	あつまりっこベースボール	打球に応じて、どこでアウトにするのかを判断する。
5	修正版あつまりっこベースボール	打球と打者走者を見て、どこでアウトにするのかを判断する。
7	フィルダーベースボール	打球の状況、打者走者の動きに応じて、どこでアウトにするのかを判断し、どのような役割で行動するのか考える。
8		
9	ブレイクベースボール	打球に応じて、打者走者と残塁走者のどちらに対応すべきか判断し、どのような役割で行動するのか考える。
10		
11		
12	All Break Baseball	打球、打者走者と残塁走者（二人以上も含めて）の判断契機のなかで、どこでどの走者をアウトにするのか判断し、どのような役割で行動するのか考える。 走者は、次の塁に進むべきか否かを判断する。

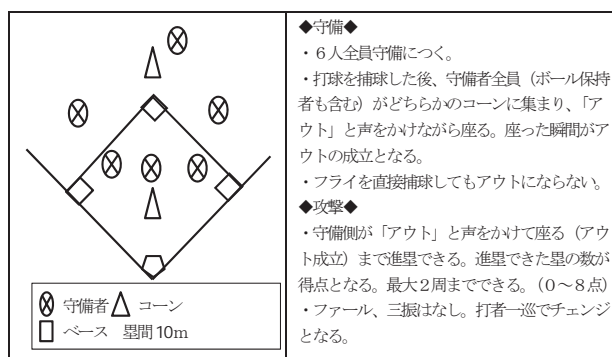


図1 あつまりっこベースボールの場とルール

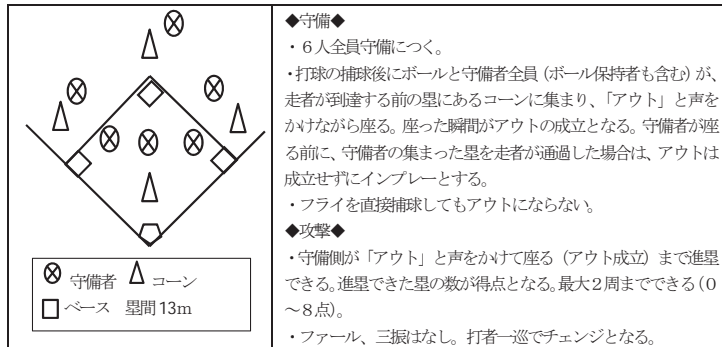


図2 修正版あつまりっこベースボールの場とルール

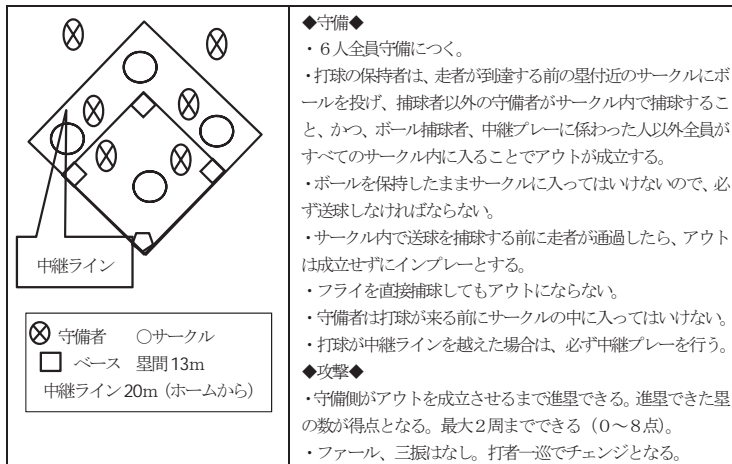


図3 フィルダーベースボールの場とルール

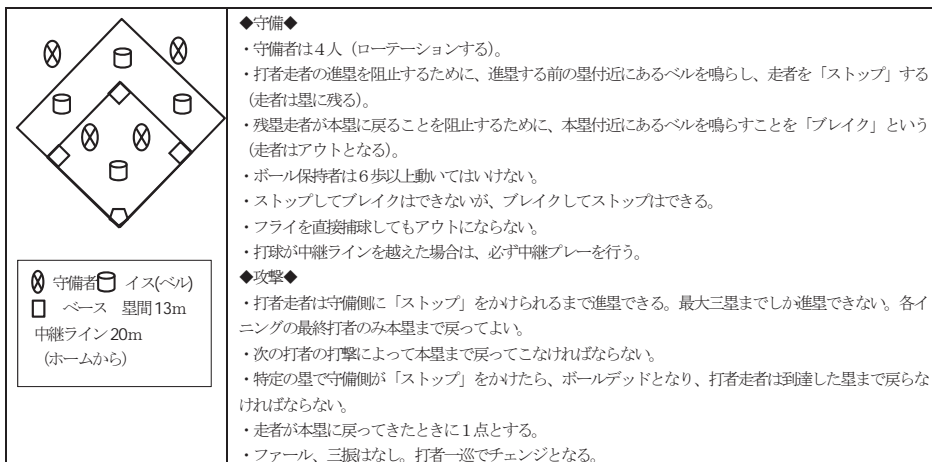


図4 ブレイク・ベースボールの場とルール

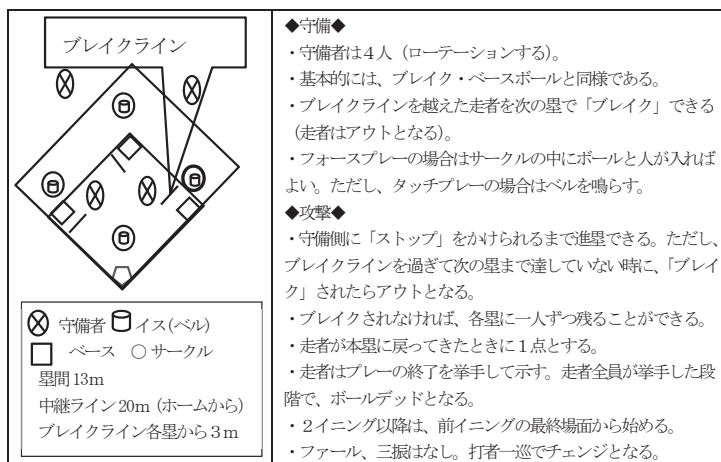


図5 All Break Baseballの場とルール

- ①打球に応じて、打者走者、あるいは残塁している走者のどちらをアウトにするのか選択し、どのような役割行動をするべきか考えられるようにする。
- ②走者は、次の塁に進むべきか否かを判断できるようにする。
- ③フォースプレーとタッチプレーの違いを理解できるようにする。

このような目的で行うことで、中学校第3学年において正規のルールに近いソフトボールを学習する際に、ルールを容易に理解でき、ベースボール型ゲームの特性である進塁をめぐる攻防が発生し、高等学校のソフトボールにつながれると考えられる。

### (3) 実践結果と考察

「修正版あつまりっこベースボール」では、走者の進塁を防ぐために走者よりも先の塁でアウトにするという動きではなく、走者を追いかけてしまうという行動が見られた。「フィルダーベースボール」では、すべての塁でベースカバーをすることが目標であったが、どこの塁に行けば良いかを判断できず、ベースカバーに入れなかったが多かった。

そこで「ブレイク・ベースボール」では、守備者を4人にした。人数を減らすことによって各人の役割を明確にできたので、「フィルダーベースボール」に比べてベースカバーなどの動きは見られるようになった。しかし、どちらの走者（残塁走者か打者走者か）をどこでアウトにするのか判断できない生徒が多かった。さらに「All Break Baseball」においては、守備側は自分の果たすべき役割を判断すること、攻撃側は走者として進塁すべきかどうかを判断することが難しいようであった（写真1）。



写真1 どこに動いたらよいのかわからない生徒



最終的に「All Break Baseball」の目標として設定した「①打球に応じて、打者走者、あるいは残塁している走者のどちらをアウトにするのか選択し、どのような役割行動をするべきか考えられるようにする」は、半分程度の生徒ができるようになっていた(写真2~4)。また、「②走者は、次の塁に進むべきか否かを判断できるようにする」と、「③フォースプレーとタッチプレーの違いを理解できるようにする」に関しては、大半の生徒ができなかったことが、学習カードの感想からも見てとれた。その要因として、「All Break Baseball」のゲームを行う回数が少なかったことが挙げられる。

しかし、小学校におけるベースボール型ゲームの経験の少ない生徒に関しては、下位教材で、身に付けるべき内容を押さえてからゲーム学習を發展させたかったので、このような単元計画を立てざるを得なかった。そのため、小学校段階においてベースボール型ゲームを学習し、ベースボール型の特性を理解しながら技能や思考判断を高められていれば、中学校第1学年におい



写真2 仲間へ指示を出す生徒

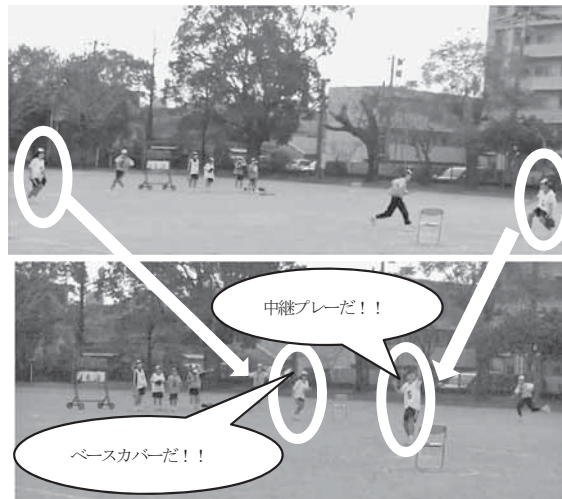


写真3 定位置から打球の状況に応じて中継プレーとベースカバーに入った生徒



写真4 打球の状況、走者の状況に応じてベースカバーに入った守備の生徒

でも「All Break Baseball」のようなソフトボールの正規ルールに近いベースボール型ゲームの実施が可能なのではないかと考えられる。

## 2. 小学校高学年における指導事例

### (1) 到達すべき目標

上述したように中学校体育授業の現状では、ソフトボールのゲームが成立していない。その理由として、第1に挙げられるのが「そもそもベースボール型ゲームの特性やルールを理解していない生徒が多い（特に女子生徒）」ということである。そのような子どもたちなので、「打つ」、「捕る」、「投げる」といったボール操作の技能もちろん身に付いていない。

ベースボール型のゲームに関して、小学校段階でどのような力を身に付けさせておくべきか、改めて検討してみる必要がある。小学校学習指導要領解説体育編には、「ボール運動」の内容の一つに「ベースボール型」がある。高学年のベースボール型に例示されているゲームは「ソフトボール」と「ティーボール」であり、これらのゲームをとおして身に付けさせたい技能として、「止まったボールや易しく投げられたボールをバットでフェアグラウンド内に打つこと」、「打球方向に移動し、捕球すること」、「捕球する相手に向かって、オーバーハンドで投げること」、「塁間を打球の状況に応じて走塁すること」が示されている（8-74頁）。

そこで、単元をとおして「ブレイク・ベースボール」<sup>注4</sup>（図6）に取り組み、「止まったボールをバットで打つ」、「打球方向に移動し、捕球する」といったボール操作ができるように用具を工夫したうえで、「攻撃側の走者（走塁）が早いのか、守備側の連係プレーが早いのかを特定の塁上で競い合える」ようになることを目標として指導計画を立てた。

### (2) 単元指導計画

単元目標に設定したゲームの攻防を発生させるためには、打撃は「守備のいない場所をねらって打つ」こと、守備は「打球の状況に応じて、中継プレー、ベースカバー、バックアップを連係して行う」ことが求められる。本実践の第6学年の児童は、第5学年時の「ティーボール」の授業で、ボールを「打つ」、「捕る」、「投げる」というボール操作だけでなく、どの塁まで走るのがよいか、どこでアウトにするのがよいかといった状況判断が求められるプレーも経験し

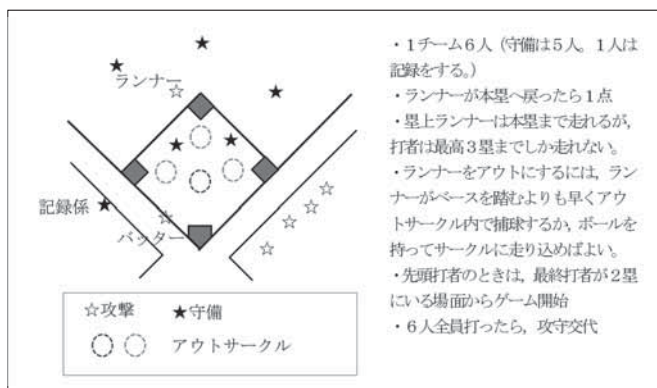


図6：ブレイク・ベースボールのルール

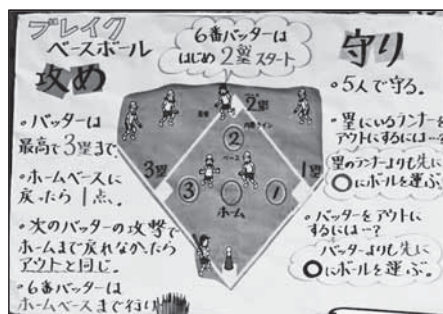
た。しかし、ベースボール型の特性にふれる運動を低学年時から系統的に行っていないため、中にはルールについて全く分からない児童もいる。また、ほとんどの児童は日常的にベースボール型の遊びをしておらず、ソフトボールや野球の経験者はクラスの1割弱である。

このような児童の実態から、「ブレイク・ベースボール」の単元を3段階に分けて指導する計画を立てた(表2)。

第1段階は「ゲームに出会う」というテーマで、ルール説明と試しのゲームを行い、ルールの理解を促進した。第2段階は「ゲームを楽しむ」ことをテーマとし、指導内容を守備側の「役割分担と動き」と「どちらのランナーをアウトにするかの判断と動き」の二つに焦点を当て、「ブレイク・ベースボール」の中心のおもしろさをゲームで味わえるようにした。第3段階は「ゲームを深める」のがテーマで、守備の人数を5人から4人に減らすことによって、個々人の守備機会が増え、守備の動きが高まることを期待した。また、打球が守備者の間を抜けて飛んでいきやすくすることによって、中継プレーやベースカバーといった関係プレーの発生を促した。さらに、コート外の児童にゲームを観察し記録させることにより、実施したゲームについて振り返る内容を充実させられると考えた。

表2 小学校高学年単元指導計画

時間	内 容
1	ブレイク・ベースボールに出会う。 ○ブレイク・ベースボールのルールの理解 ○試しのゲーム
2	ブレイク・ベースボールを楽しむ。
3	○守備側5人の役割分担の理解と動き
4	○どちらのランナーをアウトにするかの判断と動き
5	
6 ～8	ブレイク・ベースボールを深める。 ○守備の人数を5人から4人に減らしてのゲーム

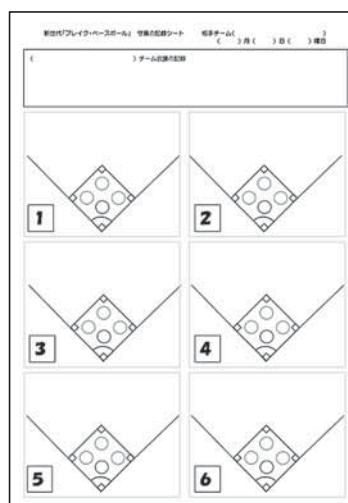


資料1 ゲームのルール

(3) 実践結果と考察

第1時では、全8時間をとおして取り組むゲームがどのようなものかを理解できるように、ゲームの進め方やルールについて図(資料1)を用いて説明した。また、試しのゲームを行うことによって、実際に動いてみるという体験をさせた。ゲーム後、ルールの不明な点を出し合い、全体で協議しながらルールの理解を促進した。

第2時からは、守備側のプレーを段階的に高められるように指導した。第2時は、どのゲームでもアウトをとるために必要となるプレーとして「捕って投げること(捕球・送球)」と「ベースカバー」を、第3時は、2段階目のプレーとして「中継プレー」と「バックアップ」を取り上げ、これらのプレーをゲームの中で実施できるようになることを学習目標とした。また、守備者の動きを明



資料2 守備の記録シート

確にとらえるために、資料2のような記録シートを活用させた。このシートには、守備の位置だけでなく、打球や送球の軌跡も描かせ、個々人の役割行動がチームの作戦どおりに遂行できていたかどうか、この記録に基づいて振り返るようにさせた。

第4時は、ゲームを始める前に「ランナーが二塁にいる場面」を考えさせることにした。なぜならば、「ブレイク・ベースボール」のゲームでは、得点を阻止するか、あるいは得点されるのは諦めて打者走者の進塁を優先して食い止めるか、守備側の児童に判断する経験をさせたかったからである。ゲームを実施した結果、打球に応じて各人がどういう役割をどう動いて果たすのか、あらかじめ決めておく必要性を感じ、チームで話し合うようになった。また、話し合ったことをゲームの中で実践しようとしたり、上手いかなかったところを指摘し修正したりする姿が見られた。第5時においても、「どちらのランナーをアウトにした方がよいか」ということに焦点を当てて指導を行った結果、守備者が自分の役割を判断して動くという次のような成果が見られた。

「ベースカバー」は、チーム内で捕球の上手い児童が多くの場合は行いが、打球や守備位置によっては、他の児童がベースカバーに入ることもあり、状況に応じて役割をスイッチすることが見られるようになった。また「中継プレー」については、直接ベースカバーに送球するよりも確実にアウトにできることを実感し、ゲームの中で積極的に行うようになった(写真5)。さらに「バックアップ」については、全員ではないが、打者走者や守備の動きを先読みできる児童が積極的に実施していた(写真6)。その他の成果としては、上述の役割行動を支える「仲間の指示」(写真7)と「チームの作戦」(写真8)が挙げられる。ゲーム中に適切な判断をして動くためには、ゲーム前に状況に応じた動き方を確認しておくことが必須である。役割を判断して動くという技能の高まりに伴って、「仲間の指示」や「チームの作戦」も充実させることができた。

第6時から、守備の人数を5人から4人に減らして行った。人数を減らしたことで、すべての児童が守備のプレーに関与するようになり、運動量の確保にもつながった。また、ボールを追っている仲間以外の指示や、コート外でゲームを観察している仲間の声かけも頻繁に聞かれるようになった。

ベースボール型ゲームの学習経験が少ない小学校高学年の児童でも、上述のような指導で、ゲームの中心のおもしろさを味わうことができた。この学習経験は、中学校でのソフトボールに十分生かすことができると考えられる。



写真5 中継とベースカバー



写真6 バックアップ



写真7 仲間の指示



写真8 チームの作戦

#### IV. 結語と展望

現行学習指導要領では、小学校入学から高等学校卒業までの12年間をとおして、「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力を育てる」(9-15頁)のために4年間を発達段階のまとまりとして指導内容が示されている。最後の4年間の始まりである中学校第3学年では、「卒業後に少なくとも一つの運動が継続できる基礎を培う」(9-20頁)のために、「選択した運動種目等での運動実践を深めること」(9-21頁)が求められている。

しかし、現実には中学校第3学年の生徒でも、「運動実践を深める」ための学習レディネスが形成されているとはいえない。本研究ではこの問題を取り上げ、解決するための指導体系について実践的に考察を進めた。実際に中学校第1学年を対象に授業を実践してみると、生徒の実態に合わせようとすれば、小学校低・中学年の内容として紹介されているゲームを指導の起点としなければならなかった。それでも系統的・段階的に学習を進めれば、公式のルールに近いゲームの学習も始められることが明らかになった。ただし、単元前半で小学校用のゲーム教材を取り入れたために、単元後半だけでは中学校で求められるゲームに取り組む時間数が不足してしまった。単元をとおして公式のルールに近いゲームを行えば、中学校第3学年における学習のレディネスを形成できると考えられる。

そこで本研究では、小学校の授業改革に取り組んだ。その結果、以前実施していたゲームよりも状況判断が複雑で難しいゲームも実施できることが明らかになった。今後、この小学校の授業実践が、中学校の授業改革に結びつけられるか確かめることが課題である。

#### 注

- 1) ベースボール型の実践報告：論文検索サイトCiNii (<http://ci.nii.ac.jp/>)を用いて、「ベースボール型」のキーワードで検索すると43件ヒットする。例えば、滝沢らによる「小学校3年生のベースボール型ゲーム授業における投能力及び打能力に関する研究」、また原田らによる「ボール運動(ベースボール型)の教材開発研究」などである(2017年1月4日確認)。
- 2) 攻撃戦術の予測には、灘本らの五つの考察視点以外にも、ランナーの走力、ピッチャーの防御率、イニング、打順、打者の打ち方の特徴なども考慮する必要がある。
- 3) 本研究で状況(Situation)は、ボイテンディク述べている意味で用いられる。ボイテンディクによれば、「世界の構造化されている部分の意味内容(Sinngehalt)との関わりのなかではじめて現れてくる」その関係が状況と名づけられるという(1-S. 14, 30頁)。これについて、金子は「タックルしようと追いつがるラグビー選手の姿を映像にとらえ、その背景をすべて消し去ってしまったら二個の物体の同一方向への移動」にすぎないという例で、状況との関係なしに運動の意味はとらえられないことを述べている(5-311頁)。
- 4) 石井らによって紹介された「ブレイク・ベースボール」(2-74頁~75頁)を一部改変して実施した。

## 文献

- 1) Buytendijk, F. J. J. : Mensch und Tier. Rowohlt, 1958 (浜中淑彦訳、人間と動物、みすず書房、1970)
- 2) 石井克之・大野高志・竹内隆司・岩田 靖・土屋健太：小学校体育におけるベースボール型教材の開発とその実践的検討－ブレイク・ベースボール」の構想とその分析－、信州大学教育学部附属教育実践総合センター紀要『教育実践研究』第10号、71-80、2009
- 3) 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 第59巻第5号、大修館書店、2011
- 4) 金子明友：身体知の形成（上）、明和出版、2005
- 5) 金子明友：身体知の構造、明和出版、2007
- 6) 宮内孝・三輪佳見：ボールを捕ることが苦手な小学校低学年児童の促発指導、スポーツ運動学研究 24、49-63、2011
- 7) 三輪佳見・福島裕子・田中寿幸・田爪聖啓・中倉信博・日高恵一・吉井泰裕：幼児から中学生までの打つ動きの発生に関する研究、宮崎大学教育文化学部附属教育実践総合センター研究紀要 第17号、23-32、2009
- 8) 文部科学省：小学校学習指導要領解説体育編、東洋館出版社、2008
- 9) 文部科学省：中学校学習指導要領解説保健体育編、東山書房、2008
- 10) 文部科学省：学校体育実技指導資料 第8集 ゲーム及びボール運動、東洋館出版社、2010
- 11) 灘本雅一・岩室邦樹・日高正博・後藤幸弘：高校野球の攻撃形式（戦術）の構造化と戦術選択の要因について、コーチング学研究27(1)、89-97、2013
- 12) 佐山和夫：野球はなぜ人を夢中にさせるのか、河出書房新社、2000
- 13) Stiehler, G. u. a.: Sportspiele. Sportverlag, 1988 (唐木國彦監訳、ボールゲーム指導事典、大修館書店、1993)