

幼小中連携によるベースボール型ゲームの一貫教育について

三輪佳見¹⁾ 西田英司²⁾ 野邊麻衣子³⁾ 高橋武大³⁾ 高橋京子⁴⁾
中馬越恵美⁴⁾ 高橋祥朗²⁾ 馴松郁美²⁾ 日高正博⁵⁾

Eine morphologische Betrachtung über die Systematisierung der Baseballspiele in der Schule

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

I. はじめに

子どもが目標とする運動の習得に向かうために、何をどのような順番で学習していけばよいか、その習練体系を構築しなければならない。金子によれば、「一般的な基礎体力を鍛え、基本技術をマスターし、実践に必要な戦術を身につけていく」ような「形式的な単複原理、難易原理によって組み立てていく一般的なマニュアルでは、生き生きした習練体系の生命力が消えて」しまうという^(3-235頁)。しかし、球技のように状況が目まぐるしく変化する複雑なゲームに必要な技能は、多様な能力が絡み合っており、それらをどのように系統的に育てて統合させられるのかという問題を解決することは難しい。しかもベースボール型は、ゴール型やネット型と異なり、ボールの移動ではなく人の移動によって得点生まれるゲームで、ルールも複雑である。したがって、アウトカウント、打球の捕られ方などによって、塁上でどう動かなければならないかというようなルールを技能と併せて指導することが求められる。

こうした問題を受けて、筆者らは幼小中の異校種が連携して実践的に研究を進めた。これまで中学校のソフトボールの授業ではゲームが成立せず、2016年度の研究における中学校第1学年を対象としたベースボール型の授業では、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。そのため、第1学年で実施可能な授業時数では、第3学年で公式のルールに近いソフトボールのゲームを学習するためのレディネスは形成できなかった。この問題を解決するために、小学校高学年の授業を改善したところ、守備側は打者走者と残塁の走者(1人)のどちらを先にアウトにするのか選択するゲームを実施でき、中学校の指導の起点を変えられるような成果を上げられた。

そこで本研究では、この成果を踏まえて、前年(2016年)度に指導を受けた子どもたちを

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中学校

³⁾ 宮崎大学教育学部附属小学校

⁴⁾ 宮崎大学教育学部附属幼稚園

⁵⁾ 宮崎大学教育学部

含む中学校第1学年の生徒を対象とし、小学校の体育授業で学習したゲームを指導の起点とした単元計画に変更して授業を実践することによって、中学校の授業改善を図る。また、前年度改善した小学校高学年のゲームを確実に実施できるためのレディネスを低・中学年でどのように形成できるか実践的に考察を進めることにした。これらの授業実践の結果から、小中一貫のベースボール型ゲームのカリキュラムづくりに有効な資料を提供することが、本研究の目的である。

Ⅱ. 一貫教育を目指したベースボール型ゲームの指導事例

1. 幼児の実態に基づいた小学校低学年における指導事例

(1) 年長児の実態

小学校低学年のボールゲームの指導計画を作成するために、幼稚園年長児の「投げる」「捕る」動きの実態把握を直径16cmのスポンジボールを用いて行った。

ボールを投げることについては、投げ方に関する指示を与えずに投げさせたところ、片手投げと両手投げの両方が見られた。投げる方向の正確性については、教師に投げ返すという課題を実施したところ、自分のねらった方向に投げられない子どももいた。

また捕ることは、教師が子どもの胸のあたりに緩やかに投げたので捕れる子どもが多かった。ノーバウンドで投げられたボールと転がされたボールを比較すると、転がされたボールの方が捕球できた。

投げることと捕ることの実態把握を行った後に、「転がす」「捕る」「投げる」動きを取り入れたボールゲームを実践した(図1)。

転がす側は、相手に捕られなければ点数が入るというルールであったが、ボールを転がす動きは、教師が予想していた以上に子どもにとって難しいことが分かった。リリースポイントがばらばらで、ボールが浮いてしまったり遠くまで転がっていかなかったりするケースが見られた。ルールをよく理解せず、相手の立っている方向に転がす子どもや、相手がいないところをねらって転がそうとはするが、その方向に転がせない子どももいた。

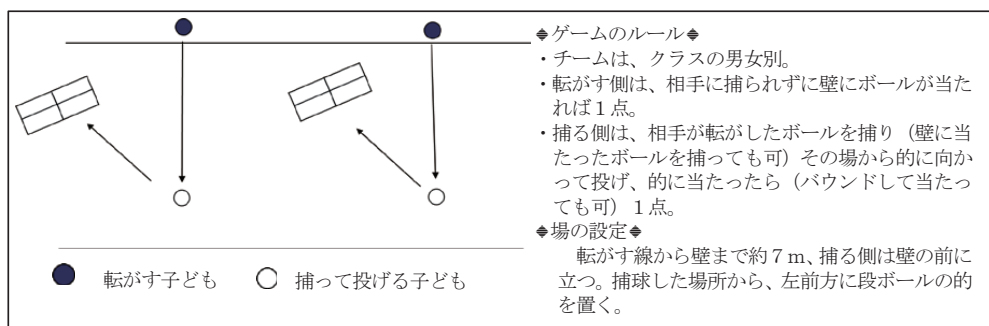


図1 幼児のボールゲーム

捕ることに関しては、ほとんどの子どもが、自分の正面に転がってきた場合は捕球できた。しかし、左右にボールを振られると、身体を移動させて正面で捕ること、とくにスピードの速いボールに対応することはできなかった。捕り方については、転がってきたボールを上から手で押さえるようにして捕る子どもや両方の手の平を向かい合わせてボールを挟むようにして捕る子どもがいた。

また投げることは、段ボールの大きな的でねらいやすく、しかも的に当たると大きな音がするので、当たったという達成感を味わえているようであった。しかし、投げ方については、胴体の回転や体重移動といった身体の動かし方ができない子どももいた。さらに、ボールを「捕って投げる」という運動の組合せについては、その一連の動きを理解していなかったり、理解はしているが、捕った後どこに投げてよいのか分からなくなったりする子どもがおり、なかなかできなかった。

ボール遊びの実践を行った後、「転がす」「捕る」「投げる」ことを、個別に、または組み合わせ、楽しみながら身に付けさせる場の設定や活動の工夫が必要だと感じた。ボールゲームのルールについても、楽しく、分かりやすいものにしていくことで、繰り返し楽しむことができるようになり、そのことがボール遊びへの意欲の向上にもつながることと期待できる。

(2) 小学校低学年における指導計画

上述のように、幼児はボールゲームになじんで楽しめていたが、転がす・投げる・捕るといったボール操作の動きについては問題をかかえていた。

そこで、小学校低学年の「ボール投げゲーム」の単元は、表1のような指導計画を考案した。この指導計画は、「トンネルゲーム」→「あつまりっこベースボール1」→「あつまりっこベースボール2」と3つのゲームで構成されている。はじめは転がす・捕る動きを主とした誰でもその面白さを味わえるゲームを指導し、転がす・

時間	学習活動及び学習内容
1 ∪ 4	1. 「トンネルゲーム」を楽しむ。 (1) ゲームとの出会い (2) 「相手のいないところに転がす」動きの習得
5 ∪ 7	2. 「あつまりっこベースボール1」を楽しむ。 (1) ゲームとの出会い (2) 「投げて（転がして）走る」速さと「捕って集まる」速さの競い合い①
8 ∪ 1 2	3. 「あつまりっこベースボール2」に挑戦する。 (1) ゲームとの出会い (2) 「投げて（転がして）走る」速さと「捕って集まる」速さの競い合い②

表1 小学校低学年単元指導計画

捕ることに走塁（走る動き）を加えたベースボール型ゲームへと段階的に進めることで、子どもがゲームを楽しみながら動きを習得し、ルール等も理解できるようにした。

(3) 実践結果と考察

① 「トンネルゲーム」(図2) について

第1時で、トンネルゲームをはじめて行った子どもたちが直面した問題は、ボールをうまく転がせないということであった。転がす経験が少ないためか、大きくバウンドしたり、意図したとは異なる方向に飛んで行ったりしていた。ゲームを実践し、うまく転がせた子どもから出された「片手をお尻の高さまで上げて、転がす」「床近くまで姿勢を低くして転がす」「床に片手をつけて転がす」という転がし方のポイントを学級全体に紹介し、転がす動きの改善を図った。

第2・3時では、第1時の転がし方をゲームで試しながら、より得点につながる転がし方を追究していった。その結果、「脚を大きく前に出して思いきり転がす」というように転がす動きを改善できた子どもや、ゲームをとおして、「守りのいないところに転がす」「見ている方と反対へ転がす」のように、守りとの関係を考えて得点につながる転がし方に気付いた子どもが出てきた。

そこで第4時では、「どこをねらって転がすとよいか」という課題を追究した。授業の導入では、「守りのいないところ」「見ている方と反対へ」といった前時に出されたポイントが意識されていたが、授業でゲームを実践した後では、「コート端」「斜め」のような攻め方が新たに示された。



- ・攻守分離で、「中当て」のような内野と外野のある形態
- ・外野はボールを転がして、もう1人の外野にパスする。
- ・内野は、転がってきたボールの正面に入り、両脚の間にボールを通過させたら得点
- ・外野は、内野の両脚の間を通過させずに向かい側の外野にパスできたら得点
- ・セルフジャッジ

図2 トンネルゲーム

②「あつまりっこベースボール1」(図3)について

- ・1チーム2～3人
- ・攻撃はボールを転がして（守りが集まるより早く）コーンにタッチしたら得点
- ・守備は捕球し（攻めがタッチするより早く）全員が集まり座ったら得点を阻止
- ・打者一巡の攻守交替制
- ・セルフジャッジ

図3 あつまりっこベースボール1

「トンネルゲーム」において気付いた転がし方のポイントを生かして、ベースボール型ゲームの競争が楽しめるように「あつまりっこベースボール1」を実施した。はじめに攻めの「転がして走る」動きと守りの「捕って集まる」動きを演示し、ゲームがどのように進行していくのかを理解させてゲームを行った。ルールが分からなくなった場面では、敵味方関係なくルールを確認しながらゲームを進められたので、最初の1時間で全ての子どもがルールを理解できた。ゲーム終了後に、「ゲームで困ったことは？」と問いかけると、攻めについては「すぐに捕られてしまう」「なかなか2点が取れない」という声があがった。守りについては、「攻めが

遠くに転がしたり、近くに転がしたりするので、「ボールを捕りにくい」という感想が聞かれた。このことは、反対に攻撃側の立場から見れば、「こう攻めたら捕られにくい」という攻め方を気付かせてくれるものであった。

第1時に「最高得点をとりたい!」という想いが子どもたちから出てきたので、次の授業では、「2点をとるための攻め方」を考えてゲームに取り組ませるようにした。子どもは、「転がしたらすぐに走る」「強く速いボールを転がす」「後ろの方に転がす」といった攻め方を見付けてゲームで実践していた。この授業のゲーム(最高得点は2点)で、2点とれた子どもは22人、1点だけの子どもは12人であった。

第3時では、「遠くへ転がすと2点とれるけど、守りが遠くにいたら近くに転がす。つまり、守りが来ていないところがよい」という実践のなかで気付いた戦術が発表された。どこに転がすとよいか判断するためには、相手の動きを見なければならぬことに気付いた子どもが出てきた。第3時のゲーム(最高得点は3点)で、3点とれた子どもは24人、2点とれた子どもは5人、1点だけの子どもは4人と、ボールを転がす動きを身に付け、高得点を得た子どもが増えた。

③「あつまりっこベースボール2」(図4)について

「あつまりっこベースボール1」の学習を3時間終えて、「作戦を考えて転がしたい、コートをもっと広げたい」という要望が子どもから出され、「あつまりっこベースボール2」は、フェアゾーンを60度から120度に広げ、ベースとなるコーンを4つに、プレイヤーの数も、6対6に増やした。そこで、守りの位置を内野2人、外野4人とし、守りと守りの間隔があくようにした。コートやプレイヤーの数が変わっても、前時までの学びの蓄積があるため、子どもはスムーズに新しいゲームに移行することができた。

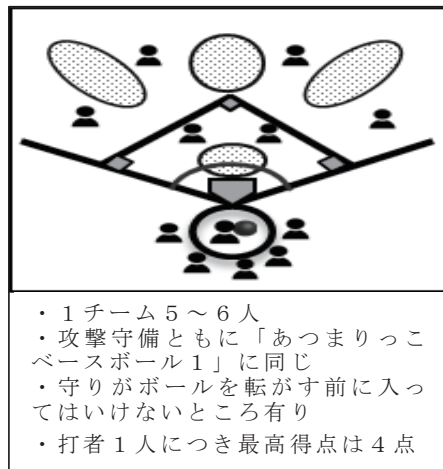


図4 あつまりっこベースボール2

第2時は、「どこをねらったらよいか」追究していった。守りの数が「あつまりっこベースボール1」の2倍ではあるが、フェアゾーンが120度なので転がす範囲は拡大する。つまり、このゲームでは「ねらって転がす」ことを難しくするのではなく、転がす場所の選択肢を増やしたのである。「相手のいないところ」「守りと守りの隙間」「白い線(フェアゾーンを示したライン)ギリギリのところ」に転がすとよいということに子どもたちは気付いており、運動課題を意識しながらゲームを実施できた。

第3～5時は、一人一人が得点するのに適切な場所を見付け、ねらって転がせるようにゲームを繰り返し行った。はじめは最高得点に届かなかった子どもも、ゲームを重ねるごとに転がす動きが向上し、「初めて4点とれた!」と喜びをあらわにする姿が見られた。ゲームのなかでチームの仲間から助言を受けながら繰り返し転がしたことによって、動きが改善し技能の向上に結びついたといえる。たとえば第3～5時には、ボールを転がす仲間のそばで「あっちをねらうといいよ」と、守りに聞こえないように助言する仲間の姿がよく見られた。このような

姿は、チームが勝利するための自然発生的な姿であり、子ども一人一人の思考と技能を高めることにつながるもので、本実践の成果の1つといえる。

④小学校低学年における指導のまとめ

3つのゲームで構成された単元構成により、多くの子どもが転がす動きを身に付けることができた。またルールを全員が理解できるように簡易化したことによって、低学年においても、「転がして走るのが早いか、捕って集まるのが早いか」というベースボール型ゲームの競争を楽しむことができた。さらに、自然発生的なチームでの学び合いが、「守りのいないところを見付ける」といった中学年のゲーム領域、高学年のボール運動領域につながる内容を学習することにもつながった。一方で、「転がす」動きは「投げる」動きの1つであるが、オーバーハンドスローのように「上から投げる」動きを身に付けないまま次の学年に進級させることはできない。低学年時に身に付けさせたい「上から投げる」動きは、本実践では取り扱っていないため、上から投げる動きの習得を保障したゲームを行う必要がある。

2. 小学校低学年・高学年の実態に基づいた中学年における指導事例

(1) 小学校低学年・高学年の実態

低学年は、基本的なボール操作（投げたり、蹴ったりする）を簡単なゲームのなかで学習している。「ボール投げゲーム」については前述のとおりであるが、「ボール蹴りゲーム」では、キックベースをもとにした易しいゲーム、たとえば、守備側は「どこでアウトにするのか」等の状況判断の必要のないゲームで、ベースボール型の特性である「攻撃側の進塁が早いのか、守備側の捕球し集まってアウトと言うのが早いのか」の競い合いを経験している。

また高学年に関しては、2016年度の第6学年の授業において「ブレイクベースボール」を実践した。このゲームでは、残塁走者の得点を阻止することと打者走者の進塁をどこで食い止めるかという2つの課題が守備に求められており、実践した結果、「中継プレー」「ベースカバー」「バックアップ」等の動きが見られるようになった。

ところで、「ブレイクベースボール」を実施する前の第5学年においては、守備側の判断の対象を打者走者だけに絞った「フィルダーベースボール」を学習することになっている。したがって、中学年では守備側の状況判断を段階的に高めることのできるゲームを仕組んでいく必要がある。

(2) 小学校中学年における指導計画

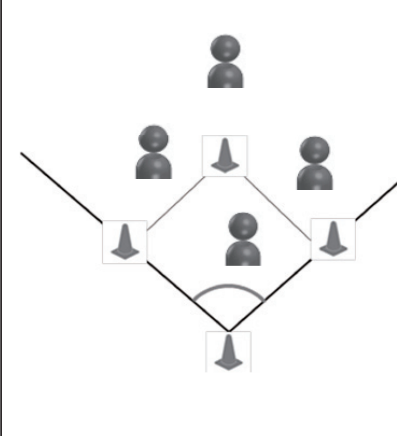
第2学年までの実態を踏まえて指導の起点を設定し、高学年のベースボール型ゲームに段階的につなげていくために、単元前半と単元後半で2つのゲームを行う指導計画を作成した(表2)。

時間	学習内容
1	○ あつまりっこベースボール1に出会う ・ゲームの規則の理解 ・試しのゲーム
2	○ あつまりっこベースボール1を楽しむ① ・打つ動きの理解と道具の選択 ・ねらう場所
3	○ あつまりっこベースボール1を楽しむ② ・打つ動きの理解と道具の選択 ・ねらう場所
4	○ あつまりっこベースボール2に出会う ・ゲームの規則の理解 ・試しのゲーム
5	○ あつまりっこベースボール2を楽しむ ・ねらう場所
6	○ あつまりっこベースボール2で深める① 【攻めがアウトサークルの場所を決める】 ・ねらう場所
7	○ あつまりっこベースボール2で深める② 【攻めがアウトサークルの場所を決める】 ・ねらう場所
8	○ あつまりっこベースボール大会をする

表2 小学校中学年単元指導計画

(3) 実践結果と考察

①「あつまりっこベースボール1^{注1}」(図5)について



(攻撃)

- ・打者は打ったら、塁間をアウトになるまで走る。
- ・ベースを踏むごとに1点が加点される。(1人1点は必ず入る。最高4点)
- ・投手はなしで、打者が自分で下から上に両手で投げ上げ、ワンバウンドしたボールを打つ。

(守備)

- ・守備側は、捕球したら、全員が集まってしゃがむ。 ※その際、①と②どちらも「アウト！」と言う。
- ・1プレー毎に守備が交代し、ローテーションする。

(その他)

- ・1イニング、6人(5人チームは6回)攻撃したら、攻守交代をする。1ゲームは2イニングとする。
- ・セルフジャッジとし、判定が難しい場合は、打ち直しとする。

図5 あつまりっこベースボール1(中学年)

第2学年におけるベースボール型ゲームと同様に、守備側がアウトにする場所を判断しなくてもよいゲームを設定し、攻撃の仕方を投げることから打つことに変えた。実際にゲームを行ってみると、「攻めと守りのどちらが早い」という攻防の楽しさを味わっていた。野球に興味がなく、ルールを知らなかった子どもからも、このゲームをやってみて、「野球のいいところがわかってきてうれしかった」という感想が学習記録に記述されていた。

一方で、「打つこと」に関して問題が多く見られたため、第2時では、打つ動きに重点をおいて指導を進めた。打つ際には、素手か「てのひらけつと」^{注2}を選択させた。打つことが苦手な子どもにとっては、打球面が広くボールを当てやすい「てのひらけつと」は効果的であった（写真1）。また、打つ構えや身体の向きの変化（ひねり）を仲間の動きから気付かせることができた。

第3時では、打つ動きの発展課題として、「どこをねらえばよいのか」を見つけて打つことに取り組んだ。その結果、これまでは多くの子どもが、「強く」「上に」「遠くに」ということを意識して打っていたが、ゲームをとおして、「近くも点がとれた」ということから、「守りのいないところへ打てばよい」という考え方が生まれてきた。



写真1 「てのひらけつと」で打つ児童

②「あつまりっこベースボール2」（図6）について

「あつまりっこベースボール1」では、写真2のように守備者が（打者から見て）右側に固まっているにもかかわらず、空いているところをねらうことが十分にできなかった。そこで、「あつまりっこベースボール2」では、フェアゾーンの角度を110度に広げ、守備者同士の間隔が大きくなるようにした。また守備については、内野と外野にアウトサークルを1つずつ置き、「どこでアウトにするのか」を判断するという課題を新たに加えた。



写真2 固まって守る様子

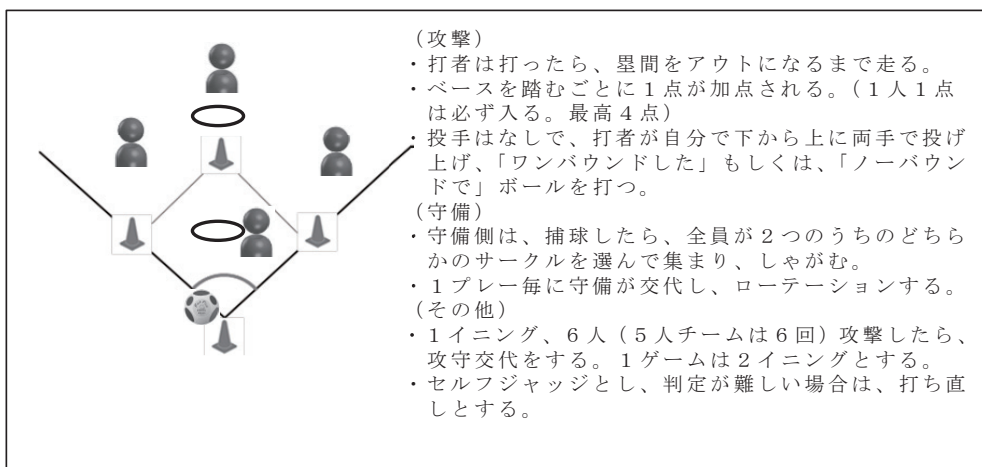


図6 あつまりっこベースボール2（中学年）

第4時は「打つ練習をしたい」という子どもからの要望もあり、まず練習の時間を設定し、その後「どこをねらうとたくさん点がとれるかな」をテーマとしてゲームを行った。守りのいないところをねらうことによって、「遠くじゃないのに点が取れた」という子どもが出てきた。また守備に関しては、ボールの行方に応じて、「近いところ（アウトサークル）に集まる」「内野（外野）にボールが飛んだら内野（外野）に集まる」「声をかけ合う」などのポイントが子どもから示された。

第5時は、運動課題を「ねらって打てるかな」と設定し、「守りのいないところ」に打って点をとることをめざした。攻撃の際に、仲間からねらう場所をアドバイスし、ねらいどおりに打てるとチーム全体で喜ぶ姿が見られた。

第6時では、前時での「相手（守り）のいないところをねらうのがよい」というポイントを確認した後、攻撃するチームが内野と外野に1つずつあるアウトサークルの場所を選ぶという規則に変更した。すると、一塁線あるいは三塁線の一方にアウトサークルを置き、「アウトサークルと反対方向をねらう」という考えが出てきた。これは守りに「アウトサークルから遠いところでボールを捕球させ、アウトサークルに行くまでの時間を長くしよう」とすることを意図しており、ベースボール型の攻防の意味を理解している。しかし、ゲームが進むにつれて、ねらわれているアウトサークルの反対側へ守備側が守りの位置を変えたので、攻撃側のねらいが「守りのいないところ」という前時の考えにもどった（写真3）。授業の振りかえりでは、アウトサークルの位置だけではなく、守備者の位置も含めてねらい場所を判断する大切さが認識され、さらに「守りと守りのすき間をねらう」という考えに発展した。

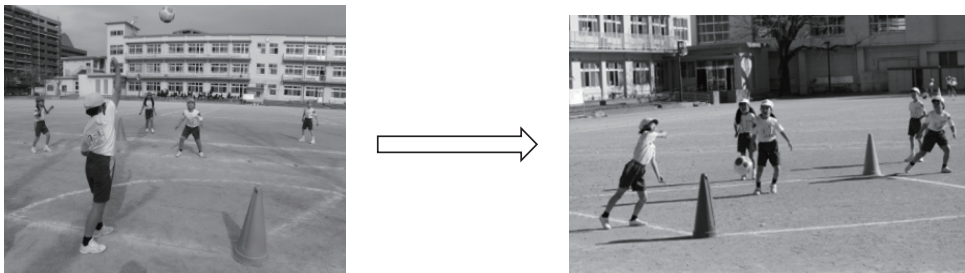


写真3 攻撃側のねらいの変容

③小学校中学年における指導のまとめ

「あつまりっこベースボール1」から「あつまりっこベースボール2」へとスモールステップで学習を進めたことによって、ベースボール型ゲームの特性に触れながら技能や思考・判断力を高めることができた。「あつまりっこベースボール2」では、フェアゾーンの角度を110度に広げることによって、守りのいない場所をねらうことを促すようにした。とくに、第6時のアウトサークルの場所を子どもに決めさせたことにより、チーム内でねらい方を共有させ、守りのいない場所をねらうことの重要性を確認させることができた。

単元前半では、打ち方に問題をかかえている子どもが多く見られた。ベースボール型の楽しさを味わいながら単元目標を達成させるためには、単元前半で打つ技能を高めるための指導がまだ不十分であった。ゲームをしながら打つ動きを高められるように、用具等の工夫が必要である。たとえば、当てやすい大きめのボールを使用させ、構え方、打ち方（ボールの当て方、身体のひねり）を身に付けさせることが考えられる。

3. 児童の実態に基づいた中学校における指導事例

(1) 前年（2016年）度における中学校第1学年の生徒の実態と授業実践

これまで実践してきた中学校第1学年を対象としたベースボール型の授業では、以下のようなことが問題となっていた。

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」。また走塁においては、「ボールや守備の状況を読み取って次の塁に進むべきか否かの判断ができず、ただ走り続けてしまう」。

一方守備の問題としては、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、反対側の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」といった問題がある。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は少なく、ボールを中継するようなプレーが発生しない。

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」などの問題が山積みになっている。

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^(5-86頁)。しかし、例示されている技能を学習するレディネスが形成されていないためか、生徒が積極的に学習に取り組む姿は見られず、ベースボール型の特性（走者と守備との競争など）を味わうことができなかった。

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	打球の状況を見て、どこでアウトにするのかの判断をする。
5	修正版あつまりっこベースボール	打球の状況と打者走者を見て、どこでアウトにするのかを判断する。
7	フィールドベースボール	打球の状況、打者走者を見て、どこでアウトにするのかの判断をし、どのような役割で行動をするのか考える。
8		
9	ブレイクベースボール	打球の状況に応じて、打者走者と残塁走者の二人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	打球の状況、打者走者と残塁走者（2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。

表3 中学校第1学年単元指導計画（2016年度）

そこで前年（2016年）度の授業において、『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^(1-109頁)の考え方に基づいて岩田によって開発された教材^(2-13頁)を用いて指導計画を立て、ベースボール型の特性を味わえるようにした（表3）。実践の結果、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たので、附属小学校の第6学年にてブレイクベースボールを指導したところ、「中継プレー」「ベースカバー」「バックアップ」といったプレーを発生させるこ

とができた (4-114頁~116頁)。

(2) 中学校第1学年の指導計画

附属小学校から進学してくる生徒が約60%在籍することから、キャッチボールとトスバッティングでボール操作を学習した後、4時間目から「ブレイクベースボール」(図7)を最初に学習するゲームとして設定し、発展ゲーム教材の「All Break Baseball」(図8)を5時間実施する計画を立てた(表4)。「All Break Baseball」の達成目標は以下のとおりである。

- 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。

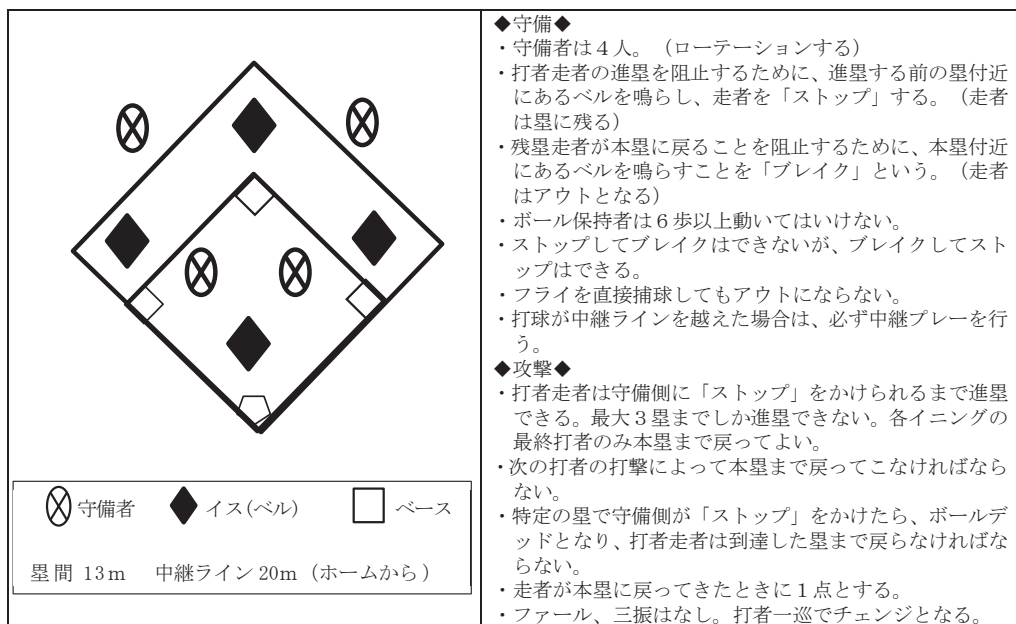


図7 ブレイクベースボールの場とルール

前年度は「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」という目標も設定したが、2つのプレーを区別することは大変難しかったので、今回省くことにした。また、本単元を実施した時期が6月であったため雨天の日が多かった。そこで図9のように体育館でも行えるように場を工夫した。

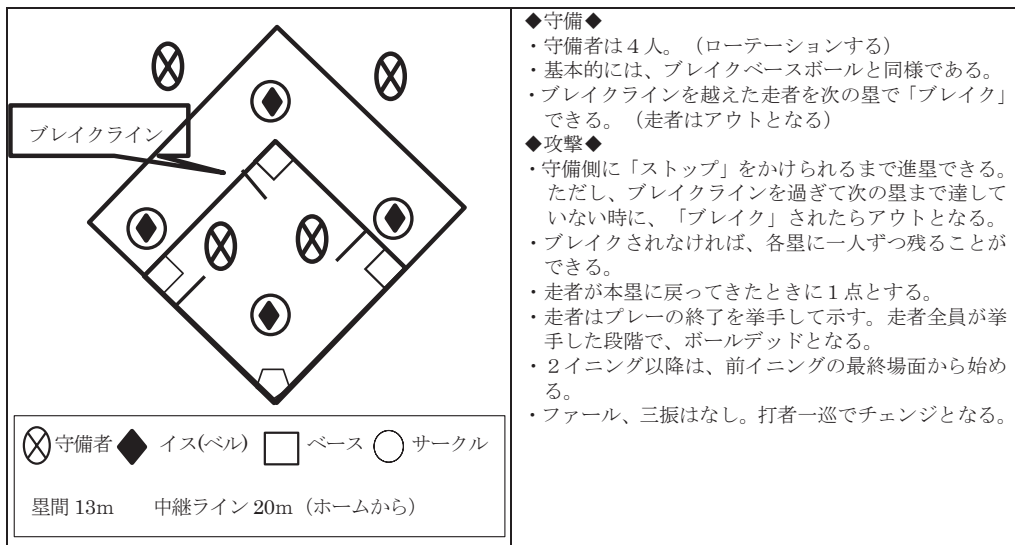


図8 All Break Baseballの場(グラウンド)とルール

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	トスパッティング	
4	ブレイクベースボール	打球の状況に応じて、打者走者と残塁走者の二人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。
5		
6	All Break Baseball リーグ戦	打球の状況、打者走者と残塁走者(2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。
7		
8		
9		
10		

表4 中学校第1学年単元指導計画(2017年度)

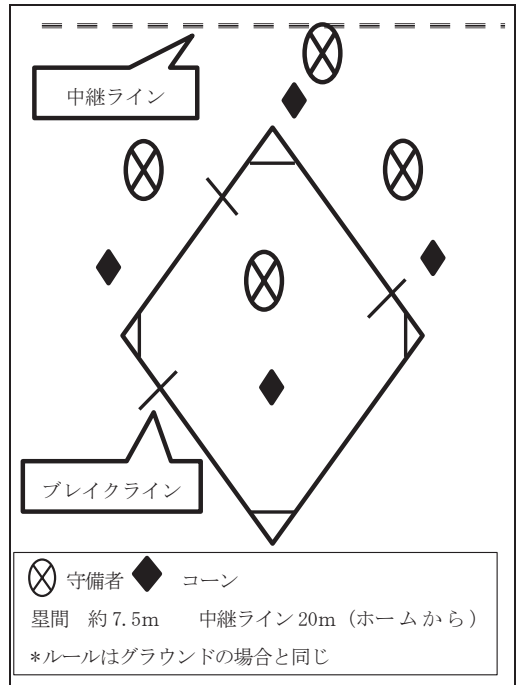


図9 All Break Baseballの場(体育館)とルール

(3) 実践結果と考察

はじめのゲームとして「ブレイクベースボール」を実践したが、多くの生徒が中継プレーやベースカバーを行うことができた。そして、次時からは運動の得意な生徒を中心に教え合い活動が自然に生まれた。その結果、附属小学校以外からの進学者で運動を苦手とする女子生徒についても、写真4のように「中継プレー」ができるようになった。また、「ベースカバー」に関しては、写真5のように、はじめに入ろうとした塁に仲間が入ったために塁を変更する動きが見られた。この生徒も運動を苦手とする女子生徒である。

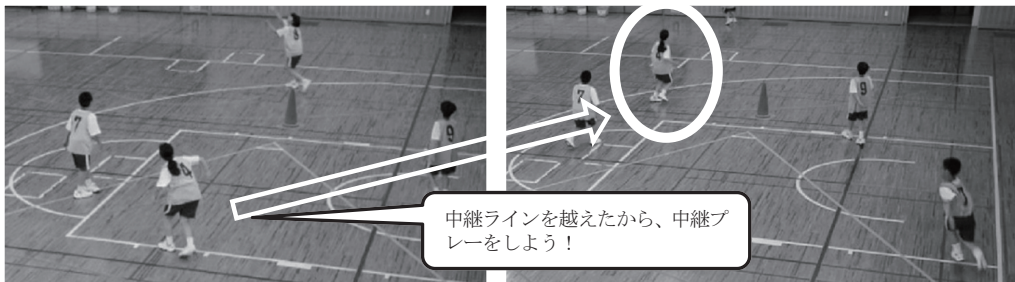


写真4 定位置から打球の状況に応じて中継プレーに入った守備者



写真5 打球と仲間の状況に応じてベースカバーを変更した守備者

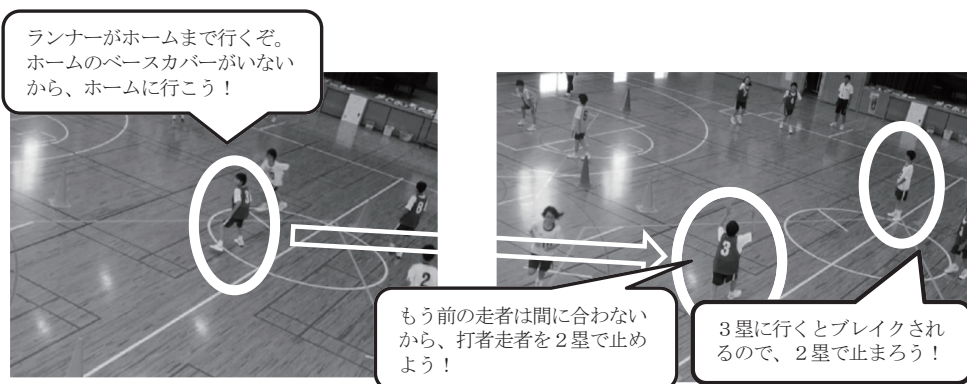


写真6 打球や走者の状況に応じてベースカバーを変更した守備者と進まない判断をした走者

「All Break Baseball」の目的である、「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」は、約70%の生徒ができるようになっていた(写真6)。また、運動が苦手な生徒の学習カードにも、「ランナーの立ち位置、走る速さは見ることができても、自分の体が動かなかったり仲間との連携がとっさにとれなかったりして、うまくできなかった」と記されており、思考が深まっていることが見てとれた。

以上のように、前年度に比較して多くの成果を得られたのは、小学校段階における運動経験に基づいているといえる。小学校段階における学習で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学年においても「All Break Baseball」のようなソフトボールの正規ルールに近いゲームをできることが明らかになった。今後の課題は、「フォースプレーとタッチプレーの違い」や「フライボール(飛球)を捕られた時の走者の動き」など、ボール操作技能の向上とともに、どのようなプレーを選択すべきか、正規ルールの理解を深め、より難しい情況判断を学習できる中学校3年生用のゲーム教材を開発することである。

IV. 結語と展望

筆者らは、前年(2016年)度に中学校のソフトボール学習のレディネスを形成するために、小学校高学年のベースボール型の授業を改善した。本研究は、この成果を発展させ、小学校から中学校まで一貫教育カリキュラムをつくるための基礎資料を得るために授業実践に取り組んだ。

中学校では、前年度に指導を受けた子どもたちを含む第1学年の生徒を対象とし、小学校の体育授業で学習したゲームを本研究における指導の起点に据えて、単元の指導計画を立てて授業を実践した。その結果、過去の生徒と異なり、多くの生徒が「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」「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」ことができるようになった。このようにゲームのなかでルールを踏まえて行動できるようになり、中学校第3学年以降の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して進塁をめぐる攻防ができると期待される。

また本研究では、小学校高学年への学習のつながりを持たせるために、低・中学年のゲーム教材の開発を行った。この場合も低学年児童の実態に合ったゲームを考案するために、幼児のボール操作技能を把握し、指導の起点を決めた。そして、攻撃はボールを転がす、守備は転がされたボールの方向に全員が向かって集まるようにして、投げて走る走者と、ボールを捕る守備者が競争するゲームを楽しみながら投げたり捕ったりするボール操作技能を高めるようにした。

さらに低学年の授業実践を踏まえて、中学年の指導において高学年までにどのようにゲームを発展させていくべきか検討した。この授業では、ゲームをすぐに楽しめるようにしながらも、学習内容を発展させるためにルールは低学年と同様にする一方で、ボール操作に関しては投げるのではなく打たせるようにした。単元前半でボール操作技能の向上を図り、後半では守備の集まるゾーンを2つ設定し、打って走る走者と競争するためにアウトゾーンを選択するという

課題を守備側に付加した。

このゲームの実践結果から、第5学年で打者走者の進塁をどこで止めるか、守備は選択肢が増えた条件のもとで、打者の動きを読んで集まらなければならないゲームを実施するための基礎ができたと考えられる。そして、第6学年でさらに打者走者と残塁の走者（1人）のどちらを先にアウトにするのか選択するゲームへと発展させられる。

以上のように、校種を越えて子どもの学習歴、学習の実態に関する情報を共有しながら単元指導計画を立てることによって、複雑なルールを指導することが難しいベースボール型ゲームについて、ボール操作を含めた技術力・戦術力を一体的に高めていく系統的指導のカリキュラムの一例を示すことができた。今後の課題は、本研究の成果に基づいて、指導対象の児童・生徒の実態に応じた内容・授業を開発することである。

注

- 1) 守備者が集まることから「あつまりっこベースボール」という名称を低学年も中学年もつけているが、ゲームのルールは異なる。
- 2) 「てのひらけつと」とは、特殊なウレタン素材の手にはめてボールを打つラケットで、テニスの導入に用いられている。

文献

- 1) 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」の構想とその分析一、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
- 2) 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
- 3) 金子明友：身体知の構造、明和出版、2007
- 4) 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：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 -、宮崎大学教育学部附属教育実践総合センター研究紀要 第25号、105 - 117、2017
- 5) 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