

## [体育・保健体育]

# ベースボール型ゲームの単元構成に関する研究

中川 昌和\*

### 1 研究の動機

私が教師としての出発点を中学校の保健体育科ではなく、小学校としたところにこの問題に取り組もうと志した原点がある。教育に対する情熱を部活動指導ではなく教科指導に傾けたとき、ベースボール型ゲームの教材化に関心を抱いた。これまで最も親しんできたベースボールをこよなく愛する者として、このゲームであればこそ求められる教育的価値があると信じている。また、その魅力を余すところなく子どもたちに伝えたいと願い続けて止まない。

現行の学習指導要領では、小学校の第3学年、第4学年のゲーム領域のなかにベースボール型ゲームが位置づけられている。また、第5学年、第6学年のボール運動領域のなかには、ソフトボールが学校や地域の実態に応じて加えて指導できるようになっている。

しかし、一部の児童しか楽しさを味わうことができない、または、バスケットボール型ゲームやサッカー型ゲームに比べて授業で取り入れられない原因は、個人の技能格差、運動量の少なさ、安全性の確保等からと考えられている。しかし、私はそのように捉えてはいない。なぜならば、それらの改善を試みた実践例が数多くあるにもかかわらず、取り扱いの現状は一向に好転していないからである。

これらは、ベースボール型ゲームに対する理解の不足や誤解から生じている。現状を改善するには、このゲームへの理解を豊かにしなければならない。言い換えれば、ベースボールへのふさわしい理解があればこそ、望ましい教材化につなげることができる。教師のベースボール型ゲームへの認識が変われば、子どもたちにこのゲームの魅力を伝えることができる。これが本研究に取り組もうとした動機である。

### 2 研究の目的

学校体育におけるベースボール型ゲームの教材化について、望ましい方向を提案することを目的とする。教材化の望ましい方向は、現状が的確に把握され、問題とその原因に対して効果的な対応が施されることで改善に向かう。

### 3 研究の方法

スポーツの望ましい教材化には、そのスポーツに対する本質を知ることが必要不可欠である。しかし、本質とは、そのスポーツが現在現している姿からだけではつかめない。そこで、発生論的視点に立脚して改めて見つめ直すことで初めて本質への理解が可能になると考えた。本研究は、過去に筆者が文献によって研究したものについて、実践を積み重ねて検証した。

### 4 研究の実際

#### (1) ベースボール型ゲームの取り扱いの検討

これまでの現状を振り返ってみると、学習指導要領の変遷からも確認できるが、様々なベースボール型ゲームが取り扱われてきている。しかし、そこにはいくつかの問題点を見いだすことができる。

- ① 内容を種目名で表記した時期が長かったため、応用性に乏しい固定化された教材として捉えられてきた。
- ② 内容としてまったく取り扱われない空白の期間があった。
- ③ 取り扱いが未だに他の内容と同等ではない。

これらは、ベースボール型ゲームの教育的価値が低く見られていることに他ならない。平成10年に改訂された現行学習指導要領の第3学年、第4学年のゲーム領域以外は、内容がすべて種目名で表記されてきている。このため、

---

\*佐渡市立深浦小学校

ベースボール型ゲームの種目は、多くの教師に複雑なルールや高度な技能を必要とするものであると誤解され、教材としては敬遠された。

現行の学習指導要領では、「内容の扱い」としてではなく、「技能の内容」として位置づけられるようになった。しかし、他の内容よりも、「ソフトボールまたはソフトバレーボール」という低い扱いにされている。

## (2) 教材化の実態

これまでの教材化は、その特徴から2つの型に分けられる。

### ① 原型指向型

リードアップゲームとは、基礎的な動きを覚えるための練習ゲームのことをいう。技能の向上に合わせて、やがては原型であるベースボールまでの到達を目標とする。ベースボールに対して、ソフトボール、ハンドベースボール、ティーボール、キックベースボールは、ルール変更による簡易化が行われた種目である。その種目間に系統性をもたせて学習する。小学校におけるベースボール型ゲームの系統例は下記のように捉えられることが多い。

低学年…キックベースボール

中学年…ハンドベースボールからティーボール

高学年…ティーボールからソフトボール

### ② ルール変更過剰型

①にさらにルール変更を加えたものである。ルールの変更は、進行上のルール、場の工夫、用具の工夫に分類できる。進行上のルールはさらに、その性質の違いから、「禁止」「容認」「新設」の3つに細分化が可能である。

## (3) 教材化の問題点

教師のなかには、ベースボール型ゲームに対して、以下のような理解をしている者が多い。

① 高度な技能を必要とする種目のほうが魅力も高く、ベースボール以外の種目は原型を目指すための通過点のような役割を担うものである。

② 児童が直面している問題に対して、教師は即効性が期待できるような対応策を施そうとする。その具体的操作がルール変更である。

また、教育的価値として、運動そのものの価値よりも、人間形成に役立つ手段的価値が重視されてきた。よって、ベースボール型ゲーム特有の教育的価値が明確にされていなかった。手段的な価値は、他の内容（バスケットボール型ゲーム、サッカー型ゲーム）を通して求められると判断されたため、ベースボール型ゲームの必要性は高まらなかった。

## (4) 問題に対する見解

球技の運動能力が低下傾向にある最近の子どもたちにとって、ベースボール型ゲームの学習は難しいと感じる場合が多い。それは、個人の技能格差、運動量の少なさ、安全性の確保が困難などが原因と考えられている。そのため、実際の教材化においては、児童が抱える問題を解決しようとするための、過保護とも思えるようなルール変更が行われている。この操作によって、子どもたちの授業後の感想には、「思っていたより簡単だった」「以外と楽しかった」というものもある。しかし、過剰なルール変更は、本来の魅力を失わせてしまう恐れがある。改善のための工夫が積み重ねられてきているが、依然としてバスケットボールやサッカーに比べて教材化される頻度は低い。

そこで、ベースボール型ゲームのもとになっているベースボールの発生をたどり、成立までの過程を探る。またニュースポーツの発生事情も明らかにする。その2つの理解が、ベースボールの本質とベースボール型ゲームの本質をつかむことにつながる。これらの本質をつかむことが望ましい教材化を提案する重要な要因となる。

## 5 実践

### (1) 実践1「カリキュラムづくり」

ベースボール型ゲームでは、打つことのおもしろさや楽しさが学習の原動力となる。したがって、子どもたちに打つ喜びを十分味わわせることが重要となる。そのためには、技能の向上だけに目を向けるのではなく、ボールの種類やバットなどの用具を工夫したり、ピッチャーの投げたボールではなく止まったボールを打つなど、必要に応じてルールを工夫したりすることも学習として位置づけていくことが大切である。それが運動好きな子を育てるための重

要なポイントとなる。

そこで、学習内容の系統性を考慮して、小学校6年間というスパンで見たとときのカリキュラムを編成してみた。

(表1) 点線で分けられている部分は、主にその学年で取り組むとよいが、子どもたちの実態に応じて発展的に扱ってもよいし、逆に、前の学年の頃から始めてもよいという意味である。

表1 ベースボール型ゲームの系統性を考えたカリキュラムづくりの手がかり

学年	1年	2年	3年	4年	5年	6年
領域	ゲーム				ボール運動	
運動	ボールゲーム ティーボール遊び		ベースボール型ゲーム ティーボール		ティーボール (ソフトボール)	
場や用具の工夫	ティー台 ボール, バット 場					
仲間とのかかわり方の工夫	人数 ルールづくり		ルールづくり, 工夫		ルールの工夫 作戦づくり, 工夫	
自己をのばす					技能練習	

### (2) 実践2 「低学年では用具や場を工夫する」

低学年では、ボールを打つ楽しさや得点する喜びを十分に味わわせるために、用具や場を工夫することを中心に学習を進めた。

新聞紙でボールをたくさんつくり、それをティー台の上のせバットで打つ。自分の好きな大きさの新聞紙ボールを何度も打つことで、打つ楽しさや喜びを感じることができた。また、バットについても、新聞紙で作ったバットやプラスチックバットなど、技能面と安全面を考慮したいろいろな形や大きさのものを用意し、選んで使うことで自分の技能に合った用具を選択する力を養成した。さらに、場の工夫として、飛んだ距離によって得点をつけたり、得点を決めたターゲットをねらったりすることで、遊びから徐々にゲームへと発展させた。

仲間とのかかわり方の工夫について、低学年では、3～4人程度の少ない人数からゲームを始めることが運動とかかわる機会を増やし、打つ楽しさを十分に味わうことにつながる。また、ゲームでは、得点の配分など工夫できる部分は考えさせ、自分たちがゲームをつくっているという思いをもたせることも大切である。

### (3) 実践3 「中学年ではルールを工夫する」

中学年では、みんなにティーボールのゲームの楽しさを味わわせるために、仲間とのかかわり方を工夫することを中心に学習を進めた。

ベースボール型ゲームのルールをみんなにわかりやすくするために、表2のようなはじめのルールを設定した。ゲームをしながら教師と子どもがいっしょになって、より楽しく、おもしろくするルールの工夫や変更を行った。もっと得点を取りたいという思いから2塁や3塁をつくり、塁ごとに得点としたり、捕ったボールを投げてアウトにしたいという思いから、大きなベースを作り、走る人よりも速くそのベースにボールを投げるとアウトとしたりするなど、みんなの思いをルールに取り入れた。また、うまく打てない場合はボールの大きさを選択できるルールを採用することで、技能差を吸収できるよう配慮した。

表2 はじめのルール

- ・ボールはティー台の上に置いて打つ。
- ・打者一巡で攻守を交代する。(攻撃の機会均等, 攻守交代の時間節約)
- ・得点は1塁で1点とし、折り返すと2点とする。(複雑なプレイを避けるため)

#### (4) 実践4 「高学年では作戦を工夫する」

高学年では、ティーボールのゲームの楽しさをより広げるために、仲間とのかかわり方を工夫することを中心に学習を進めた。ルールを工夫する点では、ランナーを残したり、満塁にしたりしてホームベースにもどると得点とすることで、バッターとランナーの一体感が生まれ、チーム内のかかわりがより強くなることが分かった。

このようなかかわりが生まれることで、チームとしての作戦づくりの大切さがクローズアップされた。一人一人の特長を生かした打順や守備位置を考えることが得点を増やし、失点を防ぐことにつながり、仲間のよさを認め合うことができるようになる。さらに、戦術面では、得点差を考えた攻撃や、相手の守備位置を考えてボールをどこに打つとよいか、または、相手チームのバッターを考えて守備位置をどこにするかなど、チームとして考えていくことで、チーム内に深いかかわりが生まれた。

また、用具の工夫として、高学年の子どもたちの実態に応じて、ボールを捕るためにグラブを使用したり、塁を増やしたりするなど、適度な難しさも取り入れることで楽しさを深く追求することができた。

#### (5) 実践5 「発展教材 昔のベースボールを楽しむ」

スポーツ大事典などで昔のルールを調べるグループ、バットを作るグループ、ボールを作るグループに分かれた。子どもたちはスポーツの歴史や用具の仕組みに大いに興味を抱いた。なぜそのスポーツが生まれたのか、当時はなぜそのようなルールだったのか、現在のようルールに変わっていったのはなぜかを意欲的に調べた。自分たちで調べ、道具を作り、実際にやってみて体験していくなかで、子どもたちはそれぞれのスポーツにまた特別な意味や価値を見いだしていった。

ベースボールのもとになっているゲームの発生をたどると、いつの時代でも「打つ」ことにそのおもしろさを求めてきたことがわかる。球体を棒で打つ時代から今日に至るまでの長い歴史において、遊び方は様々な形に変化しても、このゲームから「打つ」という行為が消されてしまった現象は見当たらない。それは、ベースボールの発祥地であるアメリカでも、外来スポーツを自国の一文化に認めさせるまでに発展した日本の野球でも共通である。時代は変わっても、人々はこのゲームに「打つ」おもしろさを求めてゲームを楽しんできた。ベースボールの最大の魅力は「打つ」ことであり、それはこれからの時代も決して変わらない。

## 6 望ましい教材化に向けての提言

### (1) 2つの教育的価値

ベースボール型ゲームの教育的価値として認められるものは2つある。これまでに認められてきた教育的価値は運動を通して人間形成に役立つ価値である。しかし、運動そのものを楽しむ時代から今日の生涯スポーツの時代まで、運動特有の楽しみが求められてきている。新しく認められた価値とは、ベースボールのもつ価値、すなわち、運動そのものの価値である。これには、ベースボールを楽しむ、運動文化に触れる、動きの世界を広げる、身体性を養うなどが該当する。それぞれの価値は関連するものであるから、そのものの価値を求めることが手段的な価値を求めることにもつながる。

### (2) 望ましいスポーツの教材化のあり方

体育の学習において、小学校では多くの時間がゲームやボール運動の指導に当てられている。これらの学習指導は、教師によってよく工夫された授業と、そうでない授業とに顕著な差が見られる領域である。実際、子どもたちが好む傾向に頼る放任的な授業が行われているという現状がある。何の工夫もない授業では、運動が得意でない子が疎外されるといったことをはじめ、多くの問題が生じる。よって、具体的な授業を構想する前に、これから授業で取り上げる教材と子どもたちの関係を、教師がどのように捉えるかが問題とされなければならない。

スポーツの教材化を子どもたちの身体的あるいは社会的な発達を促す手段として教師が捉えている限り、運動経験は子どもたちにとって魅力のあるものになってはいかない。なぜならば、スポーツそのものの価値や意味を認識していく学習へ導くことができないからである。

実際に運動能力や体力に劣る子どもたちが、何の工夫もない授業のなかで、ほとんどゲームに参加できないつらさや悲しさを味わっていることがある。しかし、そこでの経験は身体的あるいは社会的な発達を遂げていくうえで、必要な試練として肯定されてしまうことも少なくない。

スポーツの教材化は、何か他の目的を達成する手段として存在するのではない。スポーツを行うことが目的となる

活動、すなわちプレイ（遊び）であるという認識に立って、子どもとスポーツの関係を捉えることが必要である。そのようにして初めて、教師はその種目特有の魅力をどのようにして教えることができるかを考え始める。

我が国では、スポーツを楽しむということが未だに生活内容として根付いていない。よって、子どもがどのようにしたらスポーツを楽しめるかについて、教師が常に意識することは極めて重要である。そこから学習をめぐる様々な取り組みが始まる。

これまで、学校体育においては、精選されたスポーツ種目の文化的な内容が系統性・効率性重視の下に教授されてきた。しかし、そのような学習からは子どもたちがスポーツの本質的な意味を学び取ることは困難であった。今後、スポーツ文化はますます多様化の方向に進むであろう。学校体育においては、限られたスポーツ種目を通して、共通する本質的な意味に触れ、これを深めていくことが重要である。

体育において、子どもに保障すべき意味は、スポーツに夢中にせずにはおかない活動のおもしろさと捉えることができる。これがスポーツ文化を創造し、発展させた原動力である。よって、ゲームやボール運動の領域から得られる本質的な意味は、集団対集団で勝敗を競い合うおもしろさである。

このことは、ゲームやボール運動領域の本質的な意味が勝敗の競い合いを通して得られることを示唆している。注意しなければならないことは、ゲームをすることが、体験的に理解させる必要条件になっても、十分条件ではないということである。体育が文化としてのスポーツ教育の機能を真に果たすためには、スポーツの本質的な意味を保障するとともに、子どもたちの創意・工夫・努力が学習過程のなかに位置づけられなければならない。それは、この過程を通して子どもたちがスポーツに主体的にかかわっていく力を身につけることができるからである。

### (3) 授業づくりの意図

人間にとってスポーツが魅力をもつのは、その種目のゲームが魅力をもつのである。この点で伝統的に行われてきた段階的なスキルの習得プログラムを、そのまま学習活動に置き換えた授業では、その種目特有の魅力を子どもたちに伝えていくことは難しい。練習はゲームとの関連性が明確にされて初めて意味のある学習となる。したがって、単元の始めからゲームを学習活動の中核に捉えるべきである。ただし、そこでどのようなゲームを行うのが厳しく検討されなければならない。今できる力で楽しめるやさしいゲームをどのようにして導くか、専門家としての教師の力量が問われる。

ゲーム全体をやさしくする観点としては、ルール、技術、作戦が考えられるが、特にルールの変更（進行上のルールの工夫、場の工夫、用具の工夫）は、そこで用いる技術や作戦を規定していくという点で重要である。ここでのポイントは、競技選手用に制定された公式ルールを絶対視しないということである。特定の競技種目に専門的に打ち込んで来た経歴をもつ教師は、この面で柔軟性に欠ける場合がある。しかし、その反面、過剰なルール変更は、そのスポーツがもつ本来の魅力を失わせてしまうこともある。

ベースボール型ゲームの学習を進めるにあたって、教師はベースボール型ゲームに関する子どもの実態を十分に踏まえておく必要がある。子どものルールについての知識の程度や、やりたいこと等について教師が理解しておくことは、子どもの自発的な学習を展開するうえで決め手ともなる。

ベースボール型ゲームは、攻撃技術と守備技術に区別され、「打つ」「投げる」「捕る」「走る」等の技術は、ゲームにおいては個人技能が中心に展開される。個人技能の成功や失敗が明瞭に現れ、それが得点、失点、勝敗に大きく影響する。このように、ベースボール型ゲームは個人技能のレベル（個人差・技能差）が顕著に現れやすいという特性があるので、「はじめのゲーム」から次の「発展したゲーム」の内容を検討するうえで、子どもの技能レベルの実態を押さえておくことが特に重要である。

指導内容として次に大切な点は、ゲームの工夫・発展のさせ方の問題である。ベースボール型ゲームで子どもたちが最も楽しいと感じる技術は「打つ」ことである。この「打つ」技術の中核にして「投げる」「捕る」「走る」等の技術を豊富に含んだゲームの工夫や発展の見通しを、子どもの技術レベルや欲求を踏まえて教師は用意しておく必要がある。その見通しがなくては、自発的な活動を期待する学習は発展できないと考える。

投手の投げたボールを「打つ」技術は個人差が大きいだけに、「はじめのゲーム」内容をどのようにするかは、子どもの自発性を引き出す上で重要な内容である。

## 7 研究のまとめと今後の課題

- (1) これまでの分析の結果から、ベースボール型ゲームの望ましい教材化のための基本原則を以下のように提案する。
  - ① ベースボール型ゲーム特有の魅力や教育的価値を明確にして、多様なゲームを発想しながら教材化を進めること。
  - ② 「打つ」活動を中核に据えながらも、「投げる」「捕る」「走る」等とのバランスを考慮し、プレイ（遊び）の要素を生かしたゲームづくりをすること。
- (2) 教材化を進めるときのポイント
  - ① 投げられたボールを打つこと。  
打者である自分に向かってくるボールを、強く遠くへ打ち返してこそ、このゲームの醍醐味を味わうことができる。
  - ② 広い屋外（青空の下）で打つこと。  
日本人は「ベースボール」を「野球」と訳した。「野球」という訳語は、ベースボールを伝えられた当時の日本人に映った姿を最適に表現している名訳である。
  - ③ 遠くへ飛ばすための用具を介して打つ。  
素手で打ってもボールは遠くへは飛ばない。ボールをより遠くへ飛ばせたとき、その用具はまるで自分の体の一部であるかのように感じられるはずである。
  - ④ 打った後に必ず走る局面を連動させる。  
打った後に「走る」という行為が続くことでゲームに動きが生じる。それがスピーディーであれば、そのゲームのおもしろさは増大する。

## 参考文献

- 内田圭志 (2004). 「ティーボールによるベースボール型ゲームのカリキュラムづくり」『体育科教育12月号』大修館書店, 34-37
- 小山吉明 (2004). 「生徒が「調べる」「知る」体育理論の授業」『体育科教育9月号』大修館書店, 42-45
- 中川昌和 (2003). 「ベースボール型ゲームの教材化に関する批判的検討」上越教育大学大学院修士論文
- 文部省 (1999). 『小学校学習指導要領解説 体育編』東山書房