

[体育・保健体育]

プレイの選択・判断場面からゲーム理解を深める指導の工夫 - 守備局面に重点をおいたベースボール型ゲームの授業実践 -

山本 健二*

1 問題の所在

筆者が中学校勤務時、ソフトボールの授業で、コートの際に立ってゲームに参加しない数名の生徒に理由を問かけると、「意味が分からないからです」と返答されたことがある。その生徒が訴えたかったのは、「捕る」「投げる」といったボール操作の不安でない。むしろ、自分がいつ、どこで、何をすれば良いのか、今ここで何を競っているのかというゲーム理解の不足であった。未習熟な生徒にとって、アウトにするための状況判断やプレイに参加するための役割を見つけることは難しい。生徒の主体的な参加を保障するためには、もっと簡潔な視点からゲームをつくり直すことや、誰の目にも明らかな競争課題からゲームや特性を学ばせることが必要であったと反省している。

ゲーム理解と関連が深い技能の一つは、ボールを持たない動きである。学習指導要領においても、「ボールを持たない動きは、空間・ボールの落下点・目標（区域や塁など）に走りこむ、味方をサポートするなど、ボール操作に至るまでの動きや守備の動きに関する技能」の重要性¹⁾を明記している。しかし、多くの実践を見ると、それらの動き方を示唆して取り扱われているが、児童にとっては実際のプレイと結び付けることが難しい内容も多かったように感じられる。吉永²⁾は、ボールを持たない動きが指導内容として位置付けられていないことや、それを身に付けるための教材の工夫に課題があることを指摘している。また、丸井³⁾は、簡易ゲームの中でも、ゲーム局面を瞬時に判断してプレイ選択ができるような、自力解決につながるイメージをもたせる手立てが不足していることを懸念している。

ベースボール型ゲームにおいては、「ならびっこゲーム」のような、攻守の課題を追究しやすい簡易化したゲームが広く行われるようになった。しかし、実践の多くは、どこを狙えばよいかという攻撃側視点の課題を中心に構成されたゲームが多い。筆者の実践を振り返ってみても、全員がボールを追いかけようとする姿を目指すばかりで、塁を陥れるか、それを先回りして阻止できるかといったベースボール型ゲームの特性や判断の面白さを深めるには不十分であった。特性に焦点をあてた川合⁴⁾の実践では、守備的局面においた授業開発において、ゲームを理解し自分の役割を見つける成果を上げている。しかし、捕球やカバーの技能や単純な役割は見つけることができても、1つの塁を行き来するだけのゲームでは、次のプレイを予測して動き出したり、どちらの塁に送球すべきか指示を出したりするような判断や連携を要するプレイは生まれにくい。つまり、状況に応じたプレイを選択する技能やゲーム理解を深めることは難しいと考えられる。簡易的なゲームであっても、選択・判断を視点とする守備局面に特化した学習ができれば、ベースボール型におけるゲーム理解を深める可能性が高まるだろう。

ベースボール型ゲームの守備局面は、全員がボールを持たない立場からプレイが始まる。個々の役割に応じて守備シフトを変化させながら、アウトにする最適な方法を瞬時に選択することが課題である。この課題を達成するためには、指示や予測、ベースカバーといったボールを持たない動きを手掛かりにプレイの選択を経験することが有効であると考えられるため、守備局面に特化した単元開発を行った。簡潔な競争課題を提示できれば、今何を競っているか、何をすべきかを考える学習を重ね、競争目的の達成を全員で成し遂げるような学びの深まりが期待できる。この学びの体験がゲーム理解へとつながり、プレイに参加できる喜びを味わわせることもできる可能性も高まる。1人でも多くの児童生徒がゲームを理解し、「私でもゲームに参加できる」という自信をもつことができる授業を展開したい。

2 研究の目的

本研究では、守備局面を重視することを前提に、捕るか送球するか、どちらが早くアウトにできるかという選択場面

* 柏崎市立枇杷島小学校

の課題を追究することで、全員が自分の役割を見つけながら参加し、意図的なプレイ判断ができるようにする。その上で、ゲーム理解を深めることができるかを明らかにすることを目的とする。

3 研究の方法

(1) 期間

平成30年6月5日～6月22日

(2) 対象

N県K市立B小学校 4年生 44名(男子22名 女子22名)

(3) 検証方法

① 形成的評価

高橋の形成的授業評価⁵⁾を毎時間、授業終了後に実施する。「成果」「学び方」「関心意欲」「協力」の4観点について「できた(3点)」、「どちらでもない(2点)」、「できなかった(1点)」をワークシートの授業記録表に自己評価する。授業の成果や学習課題が児童の学びに効果的であったかを知ることで、ゲーム理解を深めることができたかを検証する。

② 個別ワークシート、作戦シート

「失点を一番少なくするための守り方は」という学習課題を追究するために、「だれが」、「どこで」、「どうやってアウトにする」について毎時間記述する(図1)。作戦シートは、話し合った動きや役割を記録し、ゲーム前後のミーティング時に活用できるようにする。これらのシートを元に、授業が進むにつれて、児童がボールを持たない動きや守り方のコツをどのように気付いていくかを見取る。

③ パフォーマンステスト(ゲーム理解テスト)

ゲーム理解がどれだけ深まったのか、より確かな変容を見取るために、実際のゲーム場面を切り取った同一の質問事項を単元の前後に回答する(図2)。打者の特徴に対して、役割やサポートの方法を予測しながら、状況に応じた動きの選択を表現させ、ゲーム理解の深まりを考察する。

図1 個別シート

図2 パフォーマンステスト

4 授業の構想

(1) ねらい

本授業では、学習課題を追究することでゲーム理解が深まったかどうかを検証する。ゲーム理解が深まったかどうかは、児童の姿において、(ア)プレイの選択ができること、(イ)そのための役割を見つけていることの2点に定義付け、観察記録とワークシートで見取ることとする。

(2) ゲームの内容

ベースボール型ゲームの特性と競争課題が明確になるようにルールを設定した。1チームは5名とし、攻撃は打者一巡での合計得点を競う。1イニング制のゲームとする。本単元で扱うゲームを「スゴロクゲーム」と名付ける。サイコロの代わりに打撃と考えることで、専門的なイメージを払拭し、全員が純粋にゲームに参加できるようにする。

攻撃側は、ティースタンドに乗せたゴムボール(直径20cm程度、軽素材)をカラーバットで打つ。4つの塁をそれぞれ

れ1点から4点とし、アウトコールがかかるまでに進んだ塁をそのまま得点とする。残塁はしない。90度の中心線で区画したコートより外側に打撃した場合はファールとし、再度打ち直す。

守備側が、アウトにできる方法は、①ボールと共に規定人数が集合して座り、全員で「アウト」とコールする、②走者より先にボールを塁上に運ぶことのいずれかとする。フライキャッチは、アウトと認めない。

(3) 追究させたい課題

本研究を通して、(ア) プレイの選択ができること、(イ) そのための役割や動きを見つけていることを追究し、ゲーム理解を深めていく。理解の深まりを検証するためには、ボールを持たない動きと関連付けながら、期待する姿を整理する必要がある(表1)。ここでは、それらの動きが、プレイやゲームの流れと合致した意図的で、文脈的なプレイ選択であることが望ましい。競争課題を達成するために、どんな動きを利用しようとしているか、観察やワークシートで適切に見取り、フィードバックを与えていくこととする。

表1 課題の分類と期待する姿

(ア) プレイの選択	(イ) 役割や動き		期待する姿
	ボール操作	ボールを持たない動き	
予測する		・位置を変える ・指示をする	○相手の特徴をもとに、守備シフトを変えようとしている。
集まる	・捕球する ・移動する	・指示をする ・移動する	○打球に反応し、最適な位置へ移動しようとする。
送球する	・投げる塁を判断する ・塁上に送球する	・塁上に移動する ・指示をする ・カバーする	○失点を少なくできる塁を選択する。 ○塁上へ移動し、ボールを呼び込む。 ○ボールを逸らさないように後方でカバーする。

(4) 単元計画

第一次では、ベースボール型ゲームの特性を味わいながら、ゲームの進め方や競争目的に気付くことをねらう。ゲームに慣れた第二次から、アウトの方法を選択するゲームへと発展させる。アウトにするために近くで集まるか送球で塁を先回りするかを試行錯誤し、競争目的を追究しながらゲーム理解を深めていく。第三次では、最小失点に留めるための守備方法やプレイの選択を意図的に実践するゲームを目指す。

単元名：たんぼぼスゴロクゲーム（全7時間）

	活動内容	ねらい
第一次 (1, 2時間目)	○「ならびっこゲーム」で、アウトにする方法を見つける。 ・折り返しコーン（1点） ・スゴロクゲーム（1～4点）	・学習の進め方や課題を理解する。 ・ゲームを通して、ルールや競争課題を見つける。 ・5人で集まってアウトにすることに参加する。
第二次 (3, 4時間目)	○失点を少なくする守り方を考える。 ・スゴロクゲーム ・アウトの方法を選択できる（送球するか、3人で集まるか）	・3人で集まってアウトにするか、送球するか、どちらが失点を少なくするために有効か考える。 ・役割を見つけ、プレイに参加できる方法を工夫する。
第三次 (5～7時間目)	○守り方や動き方を工夫して、スゴロクゲームを楽しむ。 ・二次と同様のルール ・リーグ戦	・失点を少なくするための方法を考え、プレイを選択することができる。 ・相手の特徴に応じて、守り方や役割を変化させることができる。

5 授業の実際

(1) 集まってアウトにする方法の盲点（1次 1, 2時間目）

3年次に学習した「ならびっこゲーム」のルールで実践した、前方にあるカラーコーンを回って戻れば得点、守備は4名が集まって座ることでアウトとした。アウトになるまで、コーンまで走り戻れるかを競うゲームである。異なる

のはカラーバットを使用したことだけである。ティースタンドに乗せたボールを打つことに少し不安はあったが、多くの児童が器用に当てることができた。1時間目のゲームでは、多くの児童が久しぶりのゲームを楽しんでいた。打つ・走る・集まるといった単純な動きに夢中になっていた。守備局面を見ると、どのチームも得意な児童が前方に位置取り、あとの児童は均等に並んでいる様子が見られた。打球に対しては、始めに捕球した児童はその場に座り込み、他の児童が急いで集まるチームがほとんどであった。対戦を重ねると、打つ方向や強さを工夫し始め、それに応じるように守備シフトも変化させながら楽しんでいた。しかし、最後の振り返りでは、攻撃側は一点しか獲得できないこと、Uターンは走りづらいことを感じた発言が多かった。守備においても、わざわざ集まることが非効率的であり、守備側は明らかに優勢でも全員が揃わないだけで失点につながることへの疑問を訴えていた。

2時間目は、折り返しコーンから4つの塁に変更した。さいころを振ってマスを進めるスゴロクをイメージさせながら「スゴロクゲーム」と名付けた。攻撃側には、アウトのコールがされるまでに走りきった分、1点から4点の得点を与えるルールを加えた。すると、打者はスムーズに得点を重ねるようになり始め、打席ごとの工夫もさらに見られるようになった。一方、守備側は大量失点の可能性が高くなったことで、前時よりも早く走ろうとしたりそのために打者にに応じて位置を変えようとする工夫が見られるようになった。4つの塁を設定したことが、チーム間で競争の雰囲気を一気に高めた要因になったことは間違いない。守備チームは、とにかく塁を陥れられないように、ミーティングや振り返りの中で最も早く集まることができる位置を探ろうとする様子が見られた。そこで、ある児童が、「塁のところにボールを運べたらアウトになるルールが必要です（児童A）」と発言したことに対し、半数以上の児童が賛同した。ねらい通りの発言であったため、次時から守備側に対し、集まるか先回りしてボールを運ぶかアウトの方法を選択できるルールを設定することにした。

集まってアウトする方法は、5人が比較的近い位置関係にある時には有効である。しかし、児童たちは、ゲーム理解を通して、一人でも遅れたりボールが遠くに逸れたりした時は時間を費やすプレイなのだ、当たり前に行ってきた動き方や方法の盲点に気が始めた。簡易的なゲームの中から、捕る・投げるといったベースボール型ゲームの基本的な特性を見出し、より深い楽しみ方につながるきっかけを見つけることができた。

(2) アウトの方法を選択する（2次 3、4時間目）

守備側に、アウト方法の選択ルール（a ボールを塁に先回りして運ぶ、b アウトのために集まる人数を5人から三人に変更する）の追加と修正を提示した。これにより、前時で気付いた送球するという学習が追加された。本単元でねらうゲームの中で状況を判断し、プレイを選択するための気付きが生まれることを期待した。

3時間目は、停滞したゲームとなった。先回りしてアウトにできるルールは追加されたが、それをチームとして生かすことができない。多くのチームは、一目散にボールを捕球して1点（1塁）に投げるが、誰もカバーせずにボールを大きく逸らしたり、投げるタイミングが遅れてしまい走者の後を追いつけ回したりして、意図する守備ができなかった。次第に、前時までの全員が参加してアウトにするのではなく、得意な児童が必死で走り回ってアウトにするゲーム様相に変化しつつあり、今までプレイに参加していた児童も極端に動きが少なくなっていることも見られた。振り返りのシートや発言から、「先に塁に投げると不利になるから集まったほうがいい（児童B）」と考える児童もいた。

しかし、4時間目になると、どのチームもアウトの方法を選択する考えを探ろうとし始めた。チームミーティングの中で役割を見つけようとする話し合いが行われるようになった。3人アウトのルールを生かし、積極的に捕球しようとする児童と、できるだけ早く集まることができる位置を探ろうとする児童に分かれていた。後者の児童のワークシートを見ると、「今日はわたしにできそうなことが見つかりました。それは、2点のところでボールを捕ることです。集まれと言われた時はここから走ります（児童C）」という役割を見つけ、さらにプレイの選択をする気付きが感じられる。実際に、前時よりもプレイに参加しようとする声掛けや意図的な動きが増えたのも事実である。一方で、プレイの中心にいた児童は、自ら走り回るよりも、集まる指示を出すか塁に投げるかを選択することの方が合理的な守備方法だと気が始めていた。振り返りでは、アウトの方法を選択できることに満足している様子が見られた。ある児童が、「塁のところでボールをちゃんと取れば0点にできると思います（児童D）」と発言したことで、プレイを選択する考えに加え、安定して送球するための役割を見直す必要感が広がった。

(3) 失点を少なくするための工夫（3次 5～7時間目）

大きな変容が見られたのは、前時までの役割を大きく入れ替えて、サポートする動きが現れたことである。それまでボールを捕球する中心になっていた児童は、その役割を他の児童に任せ、自分は1塁と2塁の間に位置取り、素早くカ

バーに入ることに専念できる作戦に修正していた。また、苦手な児童には、どこで、どのように捕球し、どこに送球するのか図示しながら説明するチームが増えていた。ボール中心の発想から、ボールを持たない仲間がどこで、どのように動けば成功するかを考えられるようになった。3人で集まることを優先にしながらも、走者と先回りのどちらが早い判断して入るべき塁を指示したり、投げたボールを逸らさないようカバーに回ったりする役割を見つけていった。この役割は、苦手な児童ほど選択の判断材料として参加するための手掛かりになったようである。ある苦手な児童Eのワークシートでは、「ほくにできることがやっと見つかって、はじめて守りに参加できました。ほくは、2点の塁に投げられたボールをそらさないように友達と2人でとってアウトにしました」と記述している。毎時間のシートから、攻撃側と守備側における競争課題の視点から言葉や図で表したことから、児童のゲーム理解は深まっていることが分かる(図3)。

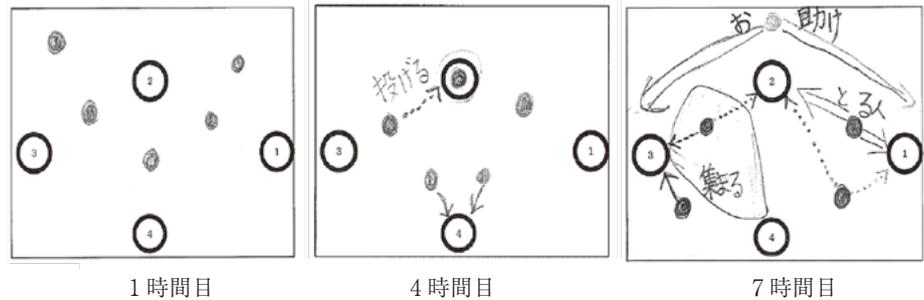


図3 ゲーム理解の変容(児童Eの個別シートの記録)

6 分析と考察

(1) 形成的評価から見る変容

図4は、形成的評価の結果である。どの項目においても、数値が上昇していくことが分かる。本研究では、捕るか送球するか、どちらが早くアウトにできるかというプレイ選択場面を通して、ゲーム理解を深めること、役割に気付くこと、そしてプレイに参加することを目指してきた。3時間目の減少は、プレイの選択が必要になったことで、アウトにする方法を見つけられずゲームが停滞したことが原因だと考えられる。しかし、単元を進めていく中で、何を競っているかが分かること、送球やカバーリング、瞬時に選択判断ができることが高まったといえる。表2はフィールドノーツの記録である。観察記録の児童の姿を振り返ると、身体を動かす楽しさから分かる・できる楽しさを実感していることが伝わってくる。思い通りにいかない場面で意見が衝突し、どんよりとした空気感に変わっていたが、授業後の自己評価の得点は高まっていたことから推察される。ゲーム理解が深まったことでプレイを選択できる楽しさを味わい、自らゲームに参加できる技能も高まったと考えられる。

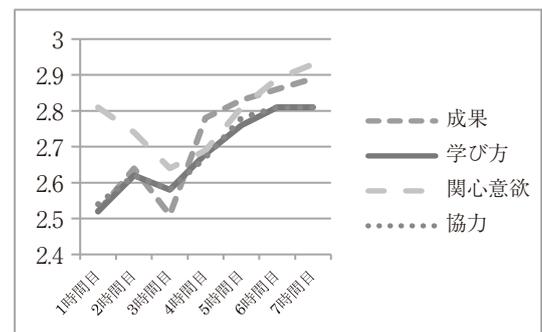


図4 形成的評価の結果

表2 5時間目における4班の話合いフィールドノーツ(一部抜粋)

6月15日(金) 5時間目 時間14:05~14:50

授業者:T1, T2 記録者:T2 (VTR, ICレコーダーにて話合いの様子を記録)

<中略>

H児が送球ミス強く指摘。チーム内に沈黙が生まれる。I児が「でも、J児がやっと2点のところにカバーに動いたよね」と言うと、周囲も賛同しJ児を賞賛する。理由を聞かれたJ児は、「0点は多分無理だと分かった。2点はあげない方がいいから、投げてくると思って2点で待った」と、判断と選択の概要を何とか説明できた。この発言から、一気に空気が変わった。ミスはあったが、役割通りのプレイができたことで次のゲームへの期待が高まっている様子。H児は次のプレイの確認を始める。集まるより投げる選択をする方法を考えようとしている。J児は今と同じ役割を希望した。J児はミスを思い出したように、ボールが逸れた場合の対策を提案する。

(2) 個別シート、作戦シートの内容

単元の前後で大きく変容したのは、相手意識が表現された記述や作戦が増えたことである。それに伴い、チーム内で果たすべき役割の具体化や細分化がなされていった。図4からも分かるように、プレイの選択判断を迫られるように

なった5時間目からは、成果や学び方の数値が上昇していった。図5は、ボール運動を特に苦手とする児童Wの記載である。この児童は、プレイへの参加に苦手意識をもっており、コートの手前で見守ることが多い。授業後の聞き取りを行ってみると、これまで役割を与えられても、端のポジションに名前を書かれるだけで、具体的に何をすればよいか分からないと回答した。判断場面を追究する学びの積み重ねが、何をすればよいか、何をすればプレイに役立つのかという視点を与え、当該児童のゲーム理解を深めたと考えられる。

ほとどの役目は一番後ろで「見ている事だけ」

1時間目

最初は「集りかた」の仕事が一番合っていた
ました。左の前と後ろ、真ん中の後ろにいた
ボールを追いかけます。ボールが来た2点の
円に走りまわ

7時間目

図5 W児の振り返りの記述の変容

(3) パフォーマンステストの変容

ゲーム理解の定着度を比較すると、戦術的理解の深まりが見られる。図6は、いつも自分中心にプレイする児童のテストの記載である。始めは自チームの位置関係を指示していたが、アウトにするための効率的な選択と連携したプレイを迫られたことで、自らがサポートに回る必要性や優位性に気付いていった。ベースボール型のイメージが身に付いている得意な児童でも、目の前の競争課題に向き合うことや、サポートの役割がプレイを成功させることなどに気付いている。本研究の手立ては、苦手な児童のよりどころになることは明らかだが、得意な児童にとってもゲーム理解を深めることに有効であったと考えられる。

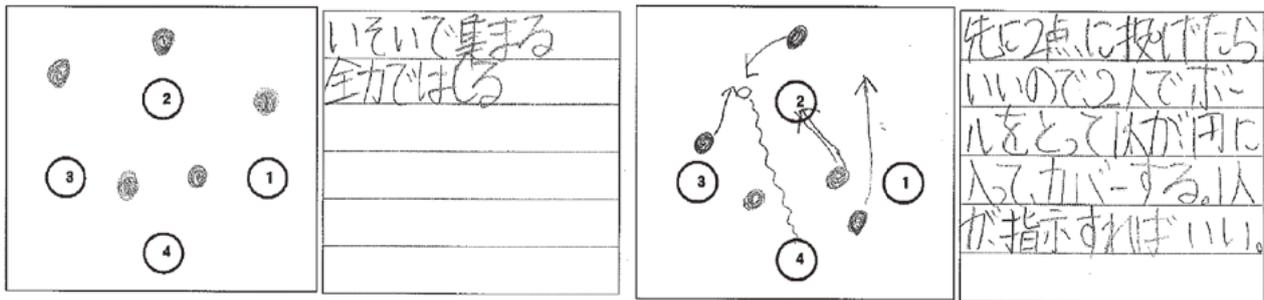


図6 パフォーマンステストの変容（左：事前 右：事後）

7 まとめ

本研究では、守備局面においてプレイを選択、判断する学習が、児童一人一人のゲーム理解を深める要因になることが明らかとなった。一方で、プレイを選択・判断し、送球する場面が増えたことで、ボール操作技能の差がプレイの結果を左右する様相に変化し始めたことも事実である。本単元では、ボール操作技能の向上を意図した学習場面は設定していない。捕球、送球の技能が高まることで、プレイの選択の幅が広がり、ゲーム理解が一層深まるかどうか検証する必要がある。

8 参考・引用文献

- 1) 文部科学省 (2018) 小学校体育指導要領解説体育編, 東洋出版社, p.31
- 2) 吉永武史 (2018) 学習指導要領の改訂でゴール型ゲームはどう変わろうとしているのか, 体育科教育 6月号, pp.12-16
- 3) 丸井一誠 (2018) 運動学的アプローチのすすめ, 体育科教育 6月号, pp.34-37
- 4) 川合貴幸 (2018) 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, 上越教育大学教育実践研究第28集, pp.127-132
- 5) 高橋健夫 (2003) 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, pp.12-15