

走塁の経験を積み重ねるベースボール型ゲームの授業

～3, 4 年生「三角ベースボール」の実践から～

新潟市立矢代田小学校 近藤 大祐 (平成 24 年度)

1 研究主題設定の理由

これまでの自身のベースボール型ゲームの実践を振り返り、多くの機会がある中で走塁の判断を経験し、ベースボール型ゲームを楽しむ児童を育みたいと考えていた。

小学校学習指導要領体育科 (2018) の中学年¹では、「基本的なボール操作と、ボールの飛球方向に移動したり、全力で走塁したりするなどのボールを持たないときの動きによって、攻守を交代する易しいゲームをすること」と記載されている。高学年²においては、中学年の内容に加え、塁間を全力で走塁することを挙げている。中学校の中学校学習指導要領 (2018)³になると、走塁について「次の塁をねらって全力で塁を駆け抜けたり、打球の状況によって止まったりするなどのボールを持たないときの動きのこと」を示している。これらのことから小学校では走塁の判断は求めず、中学校の発達段階から打球の状況によって止まるなどの走塁の判断力が求められていることが分かる。

しかし、土田⁴は、ベースボール型ゲームの考え方として、「①ボールを目標地点に移動する (ヒッティング) と、②本塁を陥れる (ベースランニング) の複合課題」があることを述べ、「ゲームの二重構造の経験をきちんと用意する」という必要性を挙げている。私は、9 年間という義務教育の中で、小学生の発達段階のうちから様々な状況の中で判断する選択肢・機会を増やすことで、児童の走塁時における判断力を育むことが必要なのではないかと考える。そうすることで中学校でのベースボール型ゲームも円滑に進むのではないかとと思われる。

そこで、本実践では、走塁課題に焦点化したゲームを単元構成の中に取り入れることで、判断する選択肢や機会を増やし、走塁において判断できる児童を増やし、走ることを楽しむ児童を育みたいと考えた。

2 実践内容と方法

(1) 対象と日程

授業実践Ⅰ：令和 5 年度 新潟市立 Y 小学校 第 3 学年 7 月上旬 31 名

授業実践Ⅱ：令和 5 年度 新潟市立 Y 小学校 第 4 学年 9 月中旬 35 名 ※担任クラス

(2) 検証の方法

①ゲームでの動画による考察

動画や神奈川県立体育センターの「走塁場面のプレイ評価の分類」⁵を参考に走塁の判断ができているかを確認する。走塁場面のプレイ評価の分類は以下のとおりである。

表 1 「走塁場面のプレイ評価の分類」

| | |
|-----|---|
| A | 走るか止まるかを判断し、いずれかの塁でセーフになった場合 |
| B | 先の塁を狙ったが、塁直前、際どいタイミングでアウトになった場合 |
| C | 走る余裕があったが早めにストップし、いずれかの塁でセーフになった場合 |
| D | 走るか止まるかを的確に判断できず、アウトになった場合 |
| 評価外 | 1 塁到達せずアウト、1 塁から 2 塁の進塁時のセーフ、2, 3 塁での進塁のセーフ |

②児童の振り返り (OPP シート) の考察

山本⁶が活用した OPP シートを本実践で取り入れたことで、走者を置く手立ての有効性、走塁に関わる言葉が増えているかを確認する。

③学習者アンケートによる考察

学習者アンケートを取ることで児童の意欲・関心、走塁の技能が向上したのかの実感を確認する。

3 単元計画及び授業内容

(1) 単元計画 (8 時間) グラウンド 単元の 1 時間目のみ体育館で実施

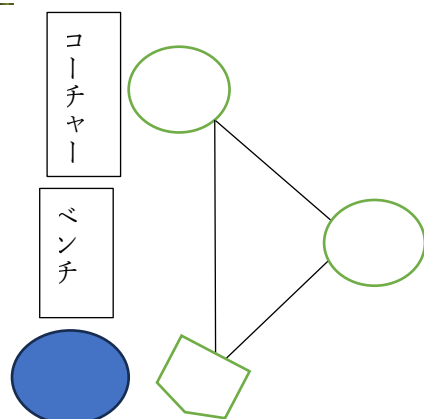
| 時 | 学習活動 | 期待する子どもの姿 |
|------|---------------------------|---|
| 1 | ・オリエンテーション ・打つ練習、投げる練習 | ・授業の流れや準備運動、ゲームのルールについて理解する。 ・野球選手の映像を見せることで走ることが大切であることを理解する。 |
| 2, 3 | ・準備運動、ゲーム | ・どこに打てば、確実に 1 塁や 3 塁に進めるかを考えることができる。 |
| 4, 5 | ・準備運動 ・ゲーム (1 塁走者あり) | ・打球の向きや距離、守備の動きを見て、判断し、ホームまで進んだり、3 塁で止まったりすることができる。 |
| 6, 7 | ・準備運動 | ・打球の向きや距離、守備の動き、声掛けによって、走り出すか判断する |

| | | |
|---|---------------|---|
| | ・ゲーム (3塁走者あり) | ことができる。 |
| 8 | ・準備運動, ゲーム | ・打球の向きや距離, 守備の動き, 声掛けによって, 走り出すか判断することができる。 |

(2) 授業の内容

① 実践における場の設定

本実践では、ダイヤモンド型ではなく、2塁ベースを置かず、三角ベースの場を設定する。



三角ベースボール

- ・3塁からホームまでの距離を16mとする
 - ・コーチャー, ベンチ, ネクストサークルを設置する。
- ※長さや角度については, 児童と相談しながら決めた。

図1 三角ベースボール型ゲームの場

② 基本ルール

- ・4人1組のチーム, 5人1組のチーム。チーム全員が打ち終わったら攻守交替。
- ・合計点が多いチームが勝ち。打者は, 手で打つ。(ワンバウンドさせてから打ってもよい)
- ・スマイルドッジボール0号を使用する。
- ・アウト方法は, 「打者走者及び塁上のランナーに直接タッチ」, 「ベースにたどり着いていない児童にボールを当てる。」, 「ベースにボールを運ぶ」の3つとする。

4 実践の実際と考察 (授業実践Ⅰ・授業実践Ⅱ)

(1) 動画による考察

① 走塁場面の考察

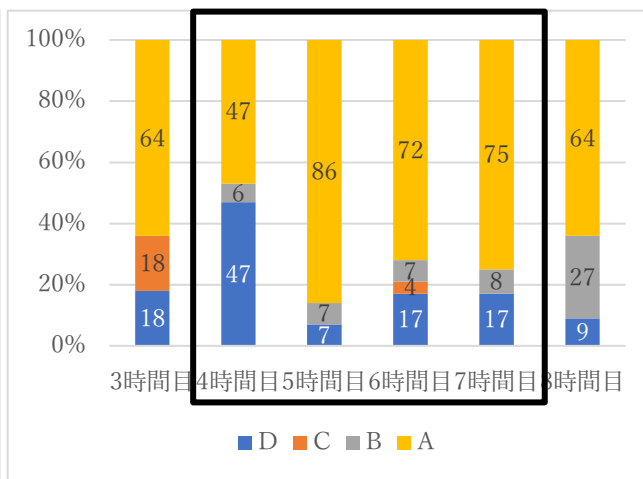
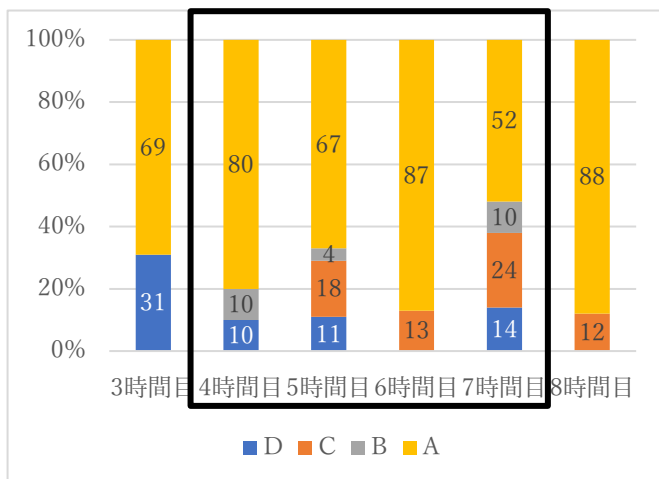


図2 走塁場面のプレイの出現率の推移 (3年生)

図3 走塁場面のプレイの出現率の推移 (4年生)

図2及び図3から単元を通して, 期待するプレイであるAからCまでの項目が増加し, 期待しないプレイであるDの項目が減少していることが分かる。増加や減少した要因としては, 4時間目から7時間目での1塁走者や3塁走者がいる状況を設定した手立てによって走塁判断の経験を多く積んだからだと考えられる。そこでの成功体験や失敗体験によって児童は走塁の判断ができるようになっていたのではないかとと思われる。

② 動画による考察

【3時間目】

初めてゲームを行ったが、暴走してアウトになったり、ルールを理解していなかったりする様子が見られた。

【4，5時間目（1塁走者）】

上手く走れない様子はまだ見られるが、打った後にすぐに走ったり、一部の児童が進む方向に身体の変えたりと、走り方の変容が少し見られた。

【6，7時間目（3塁走者）】

進むか止まるかを判断して走塁する様子が見られた。

3時間目から8時間目までの動画を通して、1塁走者や3塁走者、ボールの行方などを見て判断して走ったり、進む塁に身体を向けたりと変容が見られた。変容した要因としては、ルールの理解を深めたことや4時間目から7時間目で走塁判断の経験を多く積んだからだと考えられる。このことから1塁走者や3塁走者がいる状況を設定した手立ては、走塁判断の経験を増やしただけでなく、児童の走塁への判断力を高めたのではないかと考える。

(2) OPPシートによる考察

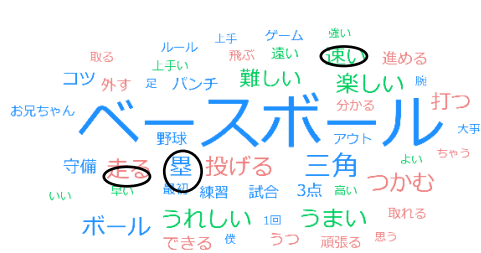


図4 3時間目 OPPシートの記述（3年生）

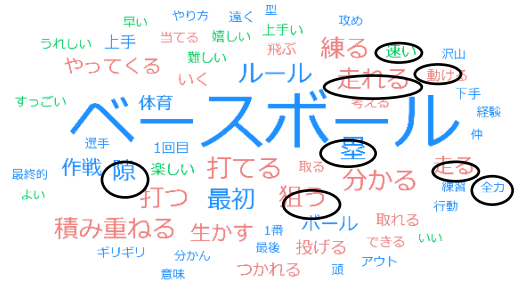


図5 8時間目 OPPシートの記述（3年生）

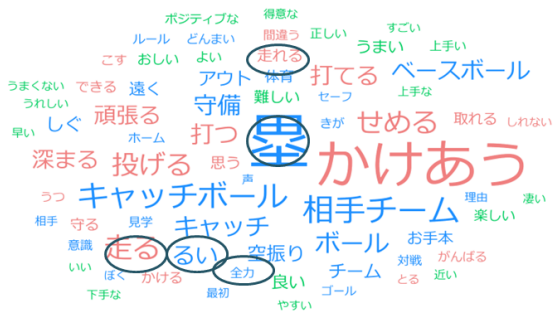


図6 3時間目 OPPシートの記述（4年生）

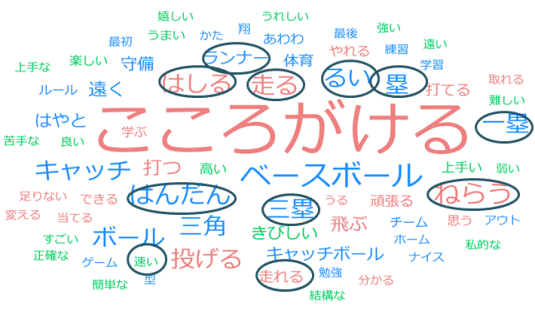


図7 8時間目 OPPシートの記述（4年生）

図4から図7は、児童のOPPシートの記述をワードクラウドにまとめたものである。実践I・実践IIと同じような結果が見られた。振り返りにおいて3時間目から8時間目にかけて走塁に関する言葉が増えた。走者がいる状況を設定したことで、児童は走塁に関して思考を働かせていたと考えられる。また、3塁走者がいる状況を設定したことにより、進むや止まるといった走塁経験を沢山積み重ねることができた。3塁走者がいる状況の設定はより走塁を考えさせるうえで効果的であると思われる。

(3) 学習者アンケートによる考察

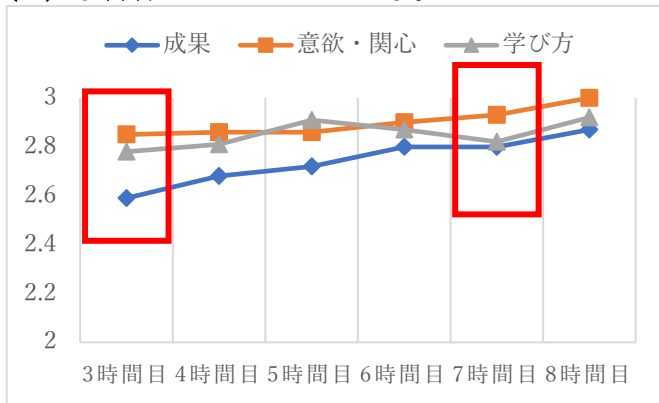


図8 形成的授業評価（3年生）

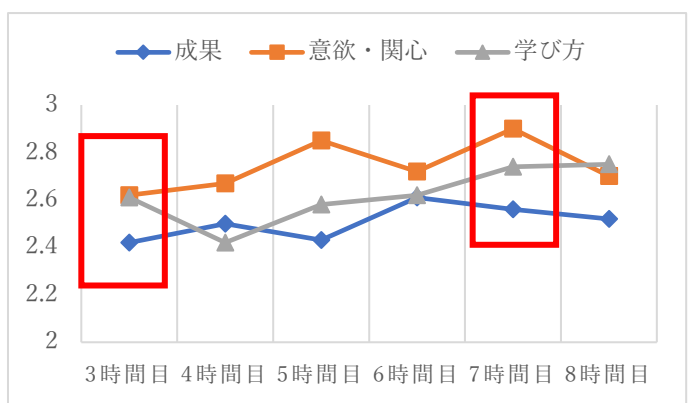


図9 形成的授業評価（4年生）

図7及び図8の形成的授業評価より両実践とも関心・意欲が2.4以上を維持している。このことから高い意欲の中で児童がベースボール型に取り組み、セーフかアウトかをはらはらしながらも次の塁に向かって走塁を楽しんでいたのではないかと考えられる。また、両実践の7時間目に行った3塁走者がいる状況でのゲームでは、走塁判断の経験がたくさん積めたこと、判断材料を増やす手立てになっていたことから「学び方」や「成果」の数値が3時間目より向上したと思われる。このことから走塁課題に焦点化したゲームを単元構成の中に取り入れたことは、学習への意欲を高め、走塁判断を沢山経験させる上で効果的な手立てだったと考えられる。そして、3塁走者がいる状況のゲームは、次の塁に向かって進むや止まる等、判断の選択が多いことから児童の思考を働かせる手立てとして有効的だったと思われる。

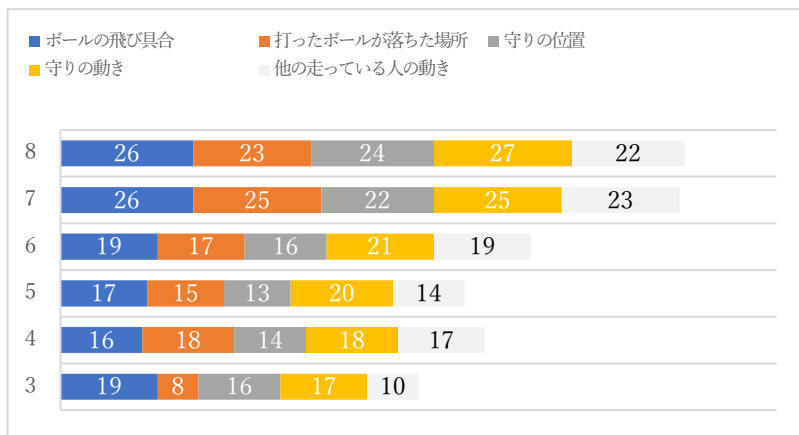


図9 走るときの判断材料（4年生）

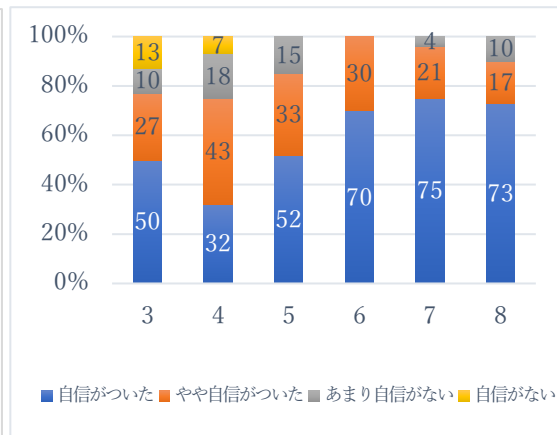


図10 走ることへの自信（4年）

図9の走るときの判断材料では、4、5時間目の1塁走者がいる状況でのゲームでは、少しの増加ではあったが、7時間目の3塁走者がいる状況でのゲームでは、全体的に増加したことが分かった。3塁走者がいる状況のゲームでは、多くの情報量の中で次の塁に進んだり、塁に留まったりしていたことが分かる。このことから3塁走者がいる状況のゲームは、判断材料を増やす手立てとして有効だったと考えられる。

図10の走ることへの自信では、3塁走者がいる状況を設定したゲームで90%を超える数値となった。走者がいる状況を設定したことは、1人1人の走る機会が増え、次の塁に進む楽しさを知る機会になったからではないかと思われる。走者がいる設定のゲームは効果的な手立てだと考えられる。

5 成果と課題

(1) 成果

3・4年生の実践から単元構成の中に走者がいる状況を設定したゲームを取り入れたことは有効な手立てであった。その中でも3塁走者がいる状況でのゲームでは、進むや止まる、戻る等、多くの情報量の中で判断する必要があることからより効果的な手立てになっていた。

(2) 課題

ベースボール型ゲームのルールへの理解力に差が見られた。また、本実践では打つことや守ることよりも走ることへの指導を重視した。児童にとってより有効な場の設定、他の易しいゲーム、打つことと走ることとを組み合わせ実践等の検証をしていく必要があると思われる。

¹ 文部科学省（2018）小学校学習指導要領（平成29年度告示）解説 体育編. 東洋館出版社：東京

² 文部科学省（2018）小学校学習指導要領（平成29年度告示）解説 体育編. 東洋館出版社：東京

³ 文部科学省（2018）中学校学習指導要領（平成29年度告示）解説 体育編. 東洋館出版社：東京

⁴ 土田了輔「学校体育におけるボールゲームの指導読本」 pp37 - 38

⁵ 神奈川県立センター「状況に応じた動きがわかっているベースボール型ボール運動」2013年 p50

⁶ 山本篤司「OPPシートを活用した思考・判断・表現の評価」体育科教育, 2020年7月 pp28 - 29