

研究ノート

子どもたちがゲーム理解をする ベースボール型ゲームの授業デザイン

濱田 敦志

A Lesson Plan for the Baseball-Type Game that Children Play and Understand

HAMADA Atsushi

要 旨

ベースボール型ゲームの学習内容を出塁課題と進塁課題の遂行と阻止に焦点化する。特に進塁課題を取り上げ、「進塁させる／させない」ことをゲーム状況^{注1}に応じて考えさせる。バットレスベースボールを行い、ゲーム理解を促し、意思決定を高める授業デザインを実践した。メインゲーム中心の授業デザインで、進塁課題解決場面が十分現れた。生徒の活動や感想から、ゲーム理解の深まりと、戦術的気づきや意思決定がなされていたことが見取れた。

キーワード

バットレスベースボール ゲーム理解 意思決定 構成主義的学習観
アクティブ・ラーニング ゲーム構造論

目 次

- I. 問題の所在
- II. 研究方法
- III. 体育授業の内容・方法と生徒の活動状況
- IV. 結果と考察
- V. まとめ
- VI. 今後の課題

注

文献

I. 問題の所在

ベースボール型ゲームは、ルールが複雑で難しいといわれる。これは、ゲームの二重構造による出塁課題と進塁課題の2つの課題が存在し、ゲームの状況によってさまざまなケースが存在するからであると考えられる。筆者が小学生の頃は、男子は野球をして遊ぶのが当たり前であり、みんなルールを把握しており、技能も高かった。しかし現在では、大学生にベースボール型ゲームの授業をしたところ、男子でも経験がなく、ルールも分からず技能も低いことに驚かされた。

体育の授業でベースボール型ゲームを取り扱う際、ルールの難しさ、ボールの捕球や送球の技能の低さなどから、まず技能を身に付けないとゲームが成立しないと考えられがちである。

しかし、この考え方は行動主義的学習観であり、トレーニングをして技能を身に付けなければゲームができないということになる。また、この学習スタイルはトランスミッションであり、教師の側からの一方的な教授ということになる。「アクティブ・ラーニング」という言葉が、改訂学習指導要領の1つのキーワードとなっているが、学習者中心の「主体的・対話的で深い学び」の授業デザインが望まれている。

ボールゲーム指導の変遷を振り返ると、Teaching Games for Understanding (TGfU) が大きな転換期となる。TGfUとは、1982年にイギリスのBunker and Thorpeが提唱した理論である。彼らは、技術指導中心のボールゲームの指導に警鐘を鳴らし、学習者中心のTeaching Games for Understanding (TGfU) を提唱した。この考え方は、従来の指導法を批判的に捉え、学習者の“なぜ”を喚起する前に、“どうやって”というゲームの競争方法を先取りしすぎたとしている。そして、学習者がゲームと練習を繰り返しながらゲームを理解し(Game appreciation)、戦術的気づき(Tactical awareness)をなし、情況

に合わせた適切な判断(Making appropriate decisions)、スキル行使(Skill execution)、パフォーマンス(Performance)へと結びつけるモデルを示した¹⁾。

このTGfUからアメリカのLinda L.GriffinらのTactical Games Approach(TGA)が考案された。高橋らが翻訳し、日本に「戦術学習」として紹介をしている²⁾。

「戦術学習」は、1単位時間の流れの中で「ドリルゲーム→タスクゲーム→メインゲーム」を行うこととして捉えられている。この一連の学習の流れは、一見基礎から発展へと学習の系統性が確保されているように思われる。しかしここでは、手段である「ドリルゲームやタスクゲーム」という修正されたゲームや誇張されたゲームの開発に力が注がれ、その目的である「戦術的気づき」に視点が当てられていない。つまりは、手段と目的が入れ替わっているといえるのではないだろうか。また、「ドリルゲームやタスクゲーム」というトレーニングをしてやっと「メインゲーム」にたどり着くという学習過程は行動主義モデルとも換言でき、ゲームというボール運動の醍醐味を味わうまでに多くの基礎練習という障壁が子どもたちの前に立ちほだかるのではないか³⁾。他にも、土田は、子どもたちすべてに共通した「動き方(競争方法)」を取り出して修正し、誇張したゲーム(タスクゲーム)で教えても、その後に「メインゲーム」と呼ばれる「別のゲーム」があれば役割構造も変わるため「タスクゲーム」と「メインゲーム」が繋がりにくい⁴⁾ことも指摘している。

岩田は、「戦術学習に焦点を当てた積極的なゲーム修正」の視点が等閑視されていた状況は、ボール運動におけるそれまでの「学習内容」観を裏書きしていたといっよよい。(中略)ゲームにおける戦術的気づき・状況判断がプレイのパフォーマンスを向上させる学習内容の重要な構成要素としてとらえられていなかったことが明瞭となる⁵⁾と述べている。

ボールゲームの学習内容とは、何であろうか。岩田が、我が国の「運動教育」の考え方の一つのあり方としての「楽しい体育論」の理論的支柱になってきた運動の「機能的特性論」では、ボール運動を「競争」の楽しさを探究する領域と位置づける考え方である。(中略)「楽しさ」という「機能」は「構造」から生成されるのである⁶⁾と述べるように、各ゲームの型の構造の中に学習内容があると考えられる。そのゲーム構造を理解し、自分はどのような役割を担ってゲームに参加し、チームに貢献できるのかということが学習内容となるであろう。また、松田は授業づくりの3ステップを

- (1) 技能や知識の上位目的である「攻防すること」の中身を明確にする
- (2) 明確にされた「攻防すること」が誰にとっても楽しめる「易しいゲーム」や「簡易化されたゲーム」になるよう工夫する
- (3) 「ゲーム」「練習」「ゲーム」という学習過程の中で、子どもたちが技能や知識を自分の課題として捉え、相互作用の中でそれを自分なりに「(再)構成」という「学び方」を大切に⁷⁾

と指摘している。

最近の参観した実践では、構成主義的学習観^{註2}のパラダイムから小学2年生のチーム間におけるバットレスの出塁課題のみに焦点を当てた実践事例や、小学校の特別支援学級(1~5年生)のチーム内における出塁課題のみに焦点を当てた実践事例から、ベースボール型ゲームを楽しむ姿が見られた。

そこで、ベースボール型ゲームの学習内容を明らかにし、子どもたちがゲーム理解をし、戦術的気づきをなし、意思決定していくベースボール型ゲームの実践を試みようと考えた。

「戦術的な気づき」を生むための「修正されたゲームや誇張されたゲーム」の考え方であるが、進塁課題に焦点を当てると始めからランナーを

置いてゲームを始める方法も考えられる。山田はベースボールにおいてタスクゲームは、必要不可欠な活動ではない⁸⁾と結論づけ、繰り返しゲームを行い、様々な状況を経験させることが必要であると述べている。「ゲームの中でリアルな課題」を生成させるためには、「いま・ここ」の状況と文脈からゲーム理解をさせ、意思決定をさせることが望ましいと考えられる。

II. 研究方法

1. 研究対象

A市T中学校2年生の1クラス(男子16名、女子16名、合計32名)で、ゲーム理解を促す授業デザインの指導案をもとに授業を実践し、その結果を考察する。

2. 研究方法

ゲーム構造論から、ボールゲームの学習内容は、ゲームへの参加とチームへの貢献と捉える。そして、ベースボール型ゲームの競争課題を出塁課題と進塁課題の遂行と阻止に焦点化する。攻防することを常に念頭に置き、特に進塁課題を取り上げ、「進塁させる／させない」ことをゲーム状況に応じて考えさせる。具体的には、攻撃側は「どこにボールを送り出せば、進塁させることができるのか」、守備側は「どこでアウトを取ればよりよいのか」ということを常に考える。ゲーム理解を促し、意思決定(思考・判断・表現の技能)を高める授業デザインを考案し実践する。

Ⅲ. 体育授業の内容・方法と生徒の活動状況

1. 体育授業の内容・方法

1) 単元計画 (8 時間扱い)

- ① Thinking ベースボールの学習の仕方
- ② 試しのゲーム
 - ゲームの動きとルールの説明
- ③④ 3塁へ1塁ランナーを進めよう (阻止しよう)
- ⑤⑥ 3塁ランナーをホームに返そう (阻止しよう)
- ⑦⑧ 打ったり投げたりして攻防しよう

2) 方法

②～⑧はすべてゲーム中心の授業展開である。
③・④は全員攻撃で1回を終了にし、⑤以降はアウトカウントからの状況判断ができるように、3アウト制を取った。

③～⑥はバットレスベースボールゲーム^{注3}とした。打者は手でボールを送り出すのでコントロールがしやすい。全授業を体育館で展開した。場が狭いため、守備は5人で行った。また、体育館での授業展開は、ボールが守備の間を抜けても、壁に当たって跳ね返るため、進塁を阻止することにつながる。

バットレスベースボールゲームの場合、投力

のある子は大きくボールを送り出すとホームランになってしまうため、ホームベースから5mのところ目印をつけ、その範囲にワンバウンドさせなければプレイオンにならないルールを設けた。松田は、バットレスベースボールは「塁を取ることができるか、取らせないでいられるか」というゲームの構造は変えずに、「打つ」という技能を一旦なくすことで技能をやさしくした最初の教材であるといえる⁷⁾と述べている。

進塁課題に焦点化させるため2塁ベースを置かず三角ベースの場を選択した。

2. 生徒の活動状況と教師の見取り

① オリエンテーション

本時の学習課題「チームの役割決め・ドリル練習のやり方を覚えよう」

学習の流れとチーム発表(教師による関わりが多くなるための人間関係を考えたチーム)・役割決め・ドリル練習のやり方について行った。考えていたよりもドリルの内容が多く、時間がかかりかかってしまったので(10分以上)、2時間目からドリルの精選を行った(ベースランニングをやめる。全てのドリルを時間制で動かす)。

② 試しのゲーム

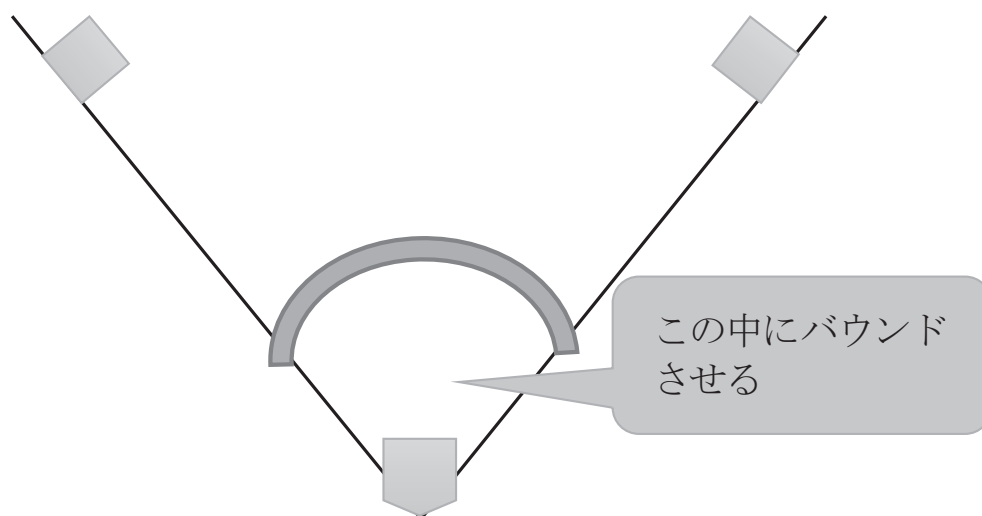


図 1. 学習の場

本時の学習課題「試しのゲームをやってみよう」
 バットを持たせたゲームを行うことにより、この先も「打つ」おもしろさに惹かれすぎて、手で投げるバットレスのゲームを楽しめないのではないかという点が懸念された。実際試しのゲームをする中で、やはり打つ楽しさやゲームの楽しさを味わえた生徒がいた一方、どこに投げて良いか分からない、ルールが分からない生徒も半数ほどおり(授業最後の教師の投げかけに挙手・うなずく)、「まずルールやどこへ打ったら、どこへ投げたらいいのか考えていこう」という教師の投げかけに生徒も納得して次時へ進んでいった。

③本時の学習課題「3 塁へ1 塁ランナーを進めよう」

前時の試しのゲームの映像を使いながら、始めに出塁課題を考えた。映像を見ながら意見を出し合い、打ったバッターが1塁に出塁しやすくなるには「進む塁より遠いところへ打った方がセーフになりやすい」という考えをもつことができた。その後、その考えをもちながら、本時の学習課題についてどんなことをしたら良さそうか意見を出し合った。すると、「3塁よりも遠いところへ打てば良い(1塁側)」という意見が出た。その後すかさず「自分が犠牲になれば良い」という発言もあり、進塁打という視点で考えられる生徒もいた。実際バットを持たないゲームをやってみると、1塁に出塁できる確率は格段に増えて3塁への進塁も増えていった。また、試合をやりながら守備に意識が向く生徒も増えてきており、次時は守備の視点で考えていくことを学習することを伝えた。

④本時の学習課題「出塁したランナーを3 塁に進ませない守りをしよう」

前時出てきた守りへの課題を取り上げ、ゲームの中で守るために必要なポイントを3つ教師から提示した。

1) 守備位置の確認【指示を出す、ポジションを

確認する】*ゲーム前、途中

- 2) プレーの確認・相談をする「状況や場面の確認も含めて次どうするかを確認・相談する」
- 3) 仲間に指示を出す。「仲間がどこに投げれば良いか、どんなプレーをしたら良いかを伝える。」

それに合わせてボールが投げられる前の構えと相談する形を提示した。

試合の様相としては分からないときに「分からない」と言える生徒が増えてきて、みんなでそれについて考えたり、指示を出し合ったりしている姿が多く見られた。教師からゲームの途中にも確認や相談を促す声かけや、ゲームの途中でも間に入り、プレーの確認や次どうしたら良いかを問うて考えをもってプレーさせることを大切にした。

⑤本時の学習課題「3 塁ランナーをホームに返そう」

この時間から3アウトチェンジ制に変更した。

この時間の最初にゲームの中で一番複雑になりやすいランナー3塁のときのランナーの動きについて前時に起きたプレーの映像を使いながら確認を行った。その後、学習課題を確認してから、前時のゲームの中でランナー1・3塁の場面におけるホームでアウトになったシーンを2つ、セーフになったシーンを1つ見て、何が違うのかを全体で確認をした。アウトの場合は野球でいうピッチャーゴロの打球。セーフの場面は1塁側に飛ばして1塁に近い人にボールを取らせる打球。生徒からは左右に振る打球やとりづらい速くて低い強いボールなど、ある程度方向性が見えてきた。また、守備のポジションとしてキャッチャーポジションを伝え、守り5人の中から1人ホームベースについて守るやり方も紹介した。しかし、強制ではなくやれるチームや試してみたいチームはやってみてという具合で話をした。この時間に限ってはチームの相談が始まる中で、ランナー3塁まではホームにいても意味がないからランナー3塁に来たらホームも入ろうという声も聞かれ、

実際にやっているチームが多かった。

⑥本時の学習課題「相手に得点（進塁）させない守りをしよう」

まず授業の始めに、前時3アウトチェンジで交代にしたため、2アウト取った時の守備について、ルールを確認してから課題に入った。ホームでアウトにするために、前時でキャッチャーポジションを紹介したが、キャッチャーに送球してもそれをキャッチできなかったり、うまく活用できなかったりしたチームが多く、ほとんど前進している生徒が取ってホームアウトする様子が多く見られた。また、前進している生徒以外の生徒がボールを取ったときにホーム以外でアウトを積み重ねる選択肢もあることを伝え、そのときの判断や心構えをチームで共有させてからゲームに入っていた。この時間では前時のゲームで、対戦相手の力関係に差が生まれつつあると教師が感じ、対戦相手を変えてゲームを行った。

攻めと守りが互いに意図をもって攻防し合うことで、様々な考えや思考が出てきた。生徒同士がどうすれば良いか考え合ったり、訊き合ったりする姿が多く見られた。

⑦本時の学習課題「これまで学んできた知識を使って攻防を楽しもう」

バットを持って第2時と同じ条件でゲームを行ってみた。どこでアウトにするか、どう守るかについての相談は変わりなく行われていたが、バットを使っての攻撃が難しく狙って打つことがなかなかできなかったという声が多く聞こえた。また、打球が速くなり、キャッチングがうまくいかず技能への不安を語り出す生徒もいた。そのため、毎時間行っている課題の状況にそった練習を行う時間をチーム練習として変更し、各自、各チームの課題に合わせて練習をするようにした。すると、バッティングをするチームもあれば、キャッチングを練習するチームも見られた。必要感があって練習した姿であったように感じた。

⑧本時の学習課題「これまで学んできた知識

を使って、攻防を楽しもう」

バットを使用してのゲームにより、今までにないフライを取る場面もあり、ルールに関しては第2時のときに確認はしたが、少し混乱を招くような状態にもなりかけた。バットを使用してのゲームに関してはどのタイミングで、どれくらいの知識及び技能が高まったところで入れていくのかを丁寧に見取りながら進めていくことも大切ではないか考える。ただ、室内で行うことで、打球の距離が制限され跳ねかえりもあることから試合の様相がだらだらせず進みやすいことも感じた。生徒もルールは始めより理解できつつあるが、まだ、混乱するところがあったり、セーフアウトのジャッジについて分からなかったりするときがあったと感想にも書いている。

IV. 結果と考察

1. 進塁課題解決場面の頻度とバッターのボールの送り出し方向、進塁阻止率

原田らのベースボール型の分析⁹⁾を参考にし、どの状況において、バッターがどの位置にボールを送り出しかを、下図のように分類した。

また、3アウト制になった5時間目以降から、進塁阻止場面とその成功率を進塁阻止率として計算した。進塁阻止場面は、ノーアウトかワンアウトで、ランナー1塁、3塁、1・3塁の場面をカウントした。

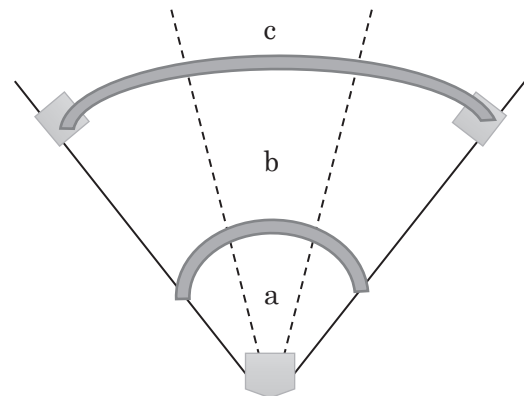


図 2. ボールの送り出しの方向

3時間目

(回)

AvsB	出現回数		1塁側	真ん中	3塁側
ランナーなし	7	a			
		b		2	3
		c	1		1
ランナー1塁	11	a			
		b	3	5	3
		c			
ランナー3塁	4	a			
		b		3	
		c			1
ランナー1・3塁	7	a			
		b		4	2
		c	1		

4時間目

(回)

AvsB	出現回数		1塁側	真ん中	3塁側
ランナーなし	7	a			
		b		2	2
		c	2		1
ランナー1塁	4	a			
		b	4		
		c			
ランナー3塁	4	a			
		b	3	1	
		c			
ランナー1・3塁	3	a			
		b	1		3
		c			

(回)

CvsD	出現回数		1塁側	真ん中	3塁側
ランナーなし	9	a		2	2
		b		1	4
		c			
ランナー1塁	8	a			2
		b	2	2	1
		c		1	
ランナー3塁	5	a			
		b	1	4	
		c			
ランナー1・3塁	6	a		1	
		b	3		1
		c	1		

(回)

CvsD	出現回数		1塁側	真ん中	3塁側
ランナーなし	7	a		1	1
		b	1		4
		c			
ランナー1塁	5	a		1	1
		b	1	1	
		c	1		
ランナー3塁	1	a			
		b	1		
		c			
ランナー1・3塁	8	a		2	
		b		5	1
		c			

5時間目

(回)

AvsB	出現回数		1塁側	真ん中	3塁側
ランナーなし	6	a			1
		b		1	3
		c		1	
ランナー1塁	9	a		3	1
		b		3	1
		c	1		
ランナー3塁	4	a			
		b		2	1
		c		1	
ランナー1・3塁	13	a		1	
		b	3	5	2
		c	1	1	

進塁阻止率

	進塁阻止場面(回)	進塁阻止(回)	進塁阻止率(%)
A	6	2	33.3
B	6	2	33.3

6時間目

(回)

AvsD	出現回数		1塁側	真ん中	3塁側
ランナーなし	7	a		1	
		b		2	3
		c			1
ランナー1塁	13	a			2
		b		5	2
		c		2	2
ランナー3塁	1	a			
		b		1	
		c			
ランナー1・3塁	19	a			
		b	3	8	7
		c		1	

進塁阻止率

	進塁阻止場面(回)	進塁阻止(回)	進塁阻止率(%)
A	10	4	40.0
D	6	3	50.0

CvsDは、映像がないため分析できない。

(回)

BvsC	出現回数		1塁側	真ん中	3塁側
ランナーなし	9	a		2	1
		b	1	1	4
		c			
ランナー1塁	8	a		3	
		b		3	
		c		2	
ランナー3塁	4	a			
		b		2	1
		c			1
ランナー1・3塁	21	a		1	
		b		13	3
		c		4	

進塁阻止率

	進塁阻止場面(回)	進塁阻止(回)	進塁阻止率(%)
B	8	3	37.5
C	10	0	0.0

7時間目

(回)

AvsD	出現回数		1塁側	真ん中	3塁側
ランナーなし	5	a			
		b		1	1
		c		3	
ランナー1塁	13	a		2	
		b		4	1
		c		6	
ランナー3塁	3	a			
		b			1
		c		1	1
ランナー1・3塁	8	a			
		b			3
		c		4	1

進塁阻止率

	進塁阻止場面(回)	進塁阻止(回)	進塁阻止率(%)
A	9	3	33.3
D	9	1	11.1

8時間目

(回)

AvsD	出現回数		1塁側	真ん中	3塁側
ランナーなし	6	a			
		b			3
		c		1	2
ランナー1塁	9	a		1	
		b		1	4
		c		2	1
ランナー3塁	0	a			
		b			
		c			
ランナー1・3塁	3	a			
		b			
		c		1	2

進塁阻止率

	進塁阻止場面(回)	進塁阻止(回)	進塁阻止率(%)
A	6	2	33.3
D	3	1	33.3

(回)

BvsC	出現回数		1塁側	真ん中	3塁側
ランナーなし	8	a		2	2
		b		2	1
		c		1	
ランナー1塁	14	a		3	2
		b		3	3
		c		2	1
ランナー3塁	2	a			
		b		1	1
		c			
ランナー1・3塁	16	a	1	2	
		b		6	1
		c		4	2

進塁阻止率

	進塁阻止場面(回)	進塁阻止(回)	進塁阻止率(%)
B	8	3	37.5
C	8	2	25.0

(回)

BvsC	出現回数		1塁側	真ん中	3塁側
ランナーなし	11	a		1	
		b	1	7	
		c			2
ランナー1塁	6	a			
		b		2	1
		c		2	1
ランナー3塁	0	a			
		b			
		c			
ランナー1・3塁	13	a		3	
		b		3	2
		c		4	1

進塁阻止率

	進塁阻止場面(回)	進塁阻止(回)	進塁阻止率(%)
B	8	2	25.0
C	3	2	66.6

進塁課題解決場面の出現頻度は、ランナー3塁の場面が少ないが、通常のゲームにおいても進塁場面が多く出現していることから、敢えてランナーを置いたタスクゲームは必要ないといえる。③～⑥のバットレスにおいては、1塁側へのボールの送り出しが見られるが、バット有りの⑦・⑧では、1塁側へのボールの送り出しがほとんど見られない。バットをコントロールして右方向へ打つことが難しかったと考えられる。バットレスのときに、ランナー1塁の場面で送りバントが出現しているが、生徒たちは有効であると感じたようであり、バット有りのときにもバント作戦を使う姿が見られた。

⑦・⑧のバット有りにおいて、バット操作に苦労するも、打球が速く遠くに飛ばせるようになり、c領域にボールを飛ばせる回数が増えた。フライアウトやホームランが出るなど、バットレスでは出現しなかった現象が加わった。

進塁阻止率に関しては、3割前後が多いが、バッターのボールの送り出しがどの方向かにより、阻止しやすくなるかどうかが左右されていた。

2. 形成的授業評価の推移

意欲・関心、学び方が高い状態で推移している。

成果がバットレスの最後の授業で一番高まっているのを見ると、ゲーム理解が深まったと考えられる。

3. 授業後の生徒の感想

- 最初はそんなにルールを知らなかったが、授業を受けているうちに理解できていってよかった。
(男子)
- 最初の方はルールとか何をしたらアウトでセーフなのかも分からなくて、ゲーム内容を理解するのも難しかった。でも、「このときに誰が何をやる」ということを決めることができるようになったり、一緒にやったゲームの相手からたくさん学ぶことができるようになったりして、少しずつルールを理解し、ボールの投げ方や打ち方もうまくなっていったことがとても楽しかった。(女子)
- 最初はボールが全然取れなく、投げる所も分からなかったけど、だんだん試合を積むたびに、投げる場所も分かってきて、考えるプレーになってきた。(男子)
- 手で投げるベースボールもおもしろいなと思った。
(女子)
- 8時間やっていくうちにどこに飛ばせばよいのか、どんな風にボールを打てば有利なのかななどを

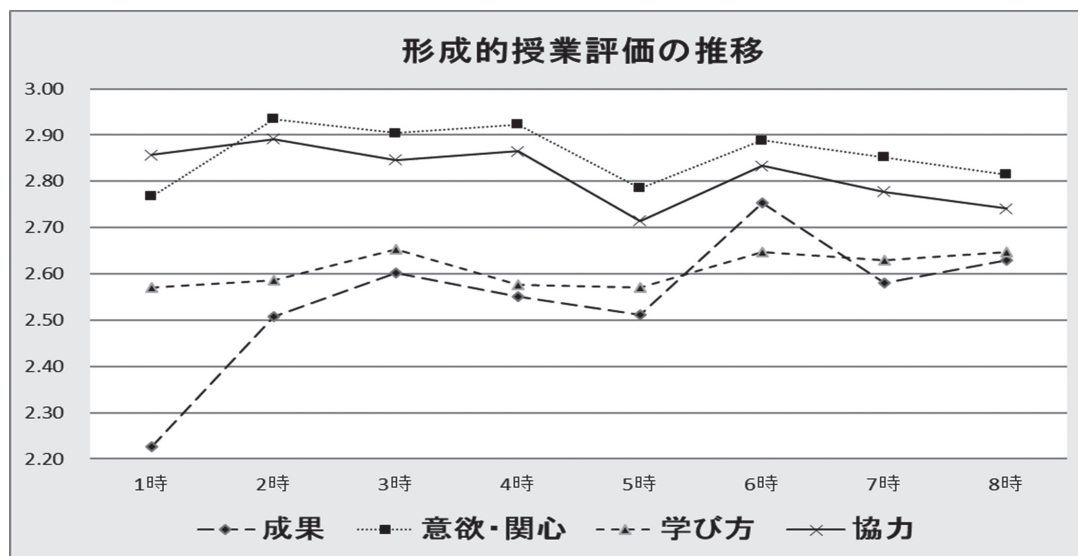


図 3. 形成的授業評価の推移

知っていったし、それを考えて試合ができて楽しかったです。(男子)

- 授業が進むにつれて、だんだんと理解できていったのでよかった。(男子)
- まだルールを覚えられていないところもあり、だんだんと覚えていき、もっと野球の駆け引きができるようにしていきたいと思いました。(男子)
- 自分のチームを進塁させるボールを投げるのが難しかったです。チームのみんなと話し合いながらゲームができたのが一番楽しかったです。(女子)
- あまりルールなども知らなかったけど、8時間やって覚えることができた。攻めのとき人のいないところに打ちたかったけど、うまく打てなかったり、取られてしまったりすることが多くて難しいなと思った。チームで試合をしていくことで、いろんなことが上達していった気がする。(女子)
- 試合になると状況判断を一瞬でしなくてはいけないので、できなかつたりして、考えながらやるというのも大切なのかなと思いました。(女子)
- なかなかできない難しさも含めて楽しかったです。(女子)

4. 授業後の授業者の感想

多くのことを学ばせなければなかなかゲームになっていかないことも多いベースボール型。今回のようにゲームの中で少しずつ出塁課題と進塁課題、守備の課題を織り交ぜながら授業展開していくことは、ベースボール型の授業や体験が乏しい生徒が多い中では、意識の大きなズレもなく良い流れだったように感じる。ただし、バットを使ってのゲームの取り入れ方についてはまだこれからもう一工夫ができるような感じがするので、これからの研究に活かしていきたい。学習指導要領にはバット操作を銘打ってあるので、やらないわけにはいかない。それをいつ行うか、どうやって「捕る、投げる、打つ」の技能を高めていけるかも平行して考えていか

なければならない内容だと考える。

V. まとめ

A市ではボールゲームの授業を戦術学習で取り組むのが一般的である。生徒の活動状況で、1時間目のオリエンテーションでは、ドリルの内容を盛り込み過ぎて時間がかかりすぎた状況が述べられている。技能を身に付けさせたいという教師の思いがドリル内容を多くしてしまったのだろう。50分間の中で一番やりたいことはメインゲームであると考え、準備運動の後メインゲームからスタートさせることがよいと考えられる。

⑦・⑧時間目は、ドリル練習をやめ、チーム練習に切り換えている。生徒たちの必要と感じる意味のある練習ということになるであろう。学習の流れを「ゲーム⇒練習⇒ゲーム」とするまでには、ある程度の時間と経験を経過して、練習の必要性を感じさせることが大切である。

山田は、ベースボール型ゲームにおいてタスクゲームは必要不可欠な活動ではない⁸⁾と述べていたが、ドリルゲーム・タスクゲームに時間を取られ、メインゲームが少ししかできない状況を考えると、目的と手段が入れ替わっているといわざるを得ない。本研究の授業結果を見てもメインゲームの中にリアルな課題が現れ、進塁課題解決場面は十分出現した。

生徒の感想から、ゲーム理解の深まりと、戦術的気づきや意思決定がなされていた様子が分かる。作戦タイムの時間を取らなくても、自然と生徒たちが話し合う姿が見られた。まさにアクティブ・ラーニングである。「いま・ここ」の状況と文脈を考え、共有したプレーが展開されたということであろう。「塁を取ることができるか、取らせないでいられるか」というゲームの構造は変えずに、「打つ」という技能を一旦なくすことで技能をやさしくした最初の教材「バットレ

スペースボール」に取り組んだ成果といえよう。松田が述べる「子どもたちが技能や知識を自分の課題として捉え、相互作用の中でそれを自分なりに『(再)構成』するという『学び方』を大切にしよう」という学び方になっていったのではないだろうか。

VI. 今後の課題

授業者の授業後の感想にあるようにバットを使ってのゲームの取り入れ方や、学習指導要領に書かれているバット操作をどう扱うかという課題がある。

8時間の単元の中で、何を学ばせるのかという学習内容の明確化と、技能を高めなければならないという呪縛からの解放が必要ではないだろうか。よく体育の授業では「運動量」の多さが問題にされるが、「子どもたちが何を考えて何を学んでいるのか、何に夢中になっているのか」という「思考量やプレイ量」に視点を当てる必要があるのではないだろうか。また、戦術学習ありきというパッケージ化された指導方法の固定観念から、一度立ち止まって、授業の中で起こっている現象を見つめなおす必要があるだろう。

今回の授業では、あまり勝敗に重きを置かずに展開された。得点板が出されたのは6時間目からであった。「競争」という機能的特性が、学びのうえでどれだけ学習者に影響を及ぼしているのだろうか。勝敗が形成的授業評価に与える影響等も分析する価値はあると考える。

注

- ^{注1} ゲーム状況に加え、心情をも加味するため「状況」を用いる。
- ^{注2} 知識や技能を実体的なものというより、社会的な「かかわり」の中で作り出され、身に付けられていく関係的なものだとする考え方。
- ^{注3} バットレスゲームとは、打者はバットを使わず手でボールを送り出す方法。

文献

- 1) 土田了輔「分業に基づくバスケットボールの戦術アプローチが中学生の運動有能感と戦術的状況判断能に及ぼす影響」上越教育大学研究紀要, Vol.29 (2010).
- 2) 高橋健夫・岡出美則〔監訳〕「ボール運動の指導プログラム」(1999).
- 3) 濱田敦志「体育授業における教師の見取りとかわりに関する一考察-ボール運動の授業づくりを通して-」p12 (2014).
- 4) 土田了輔「学校体育におけるボールゲームの指導読本」p12 (2017).
- 5) 岩田 靖「ボール運動の教材を創る ゲームの魅力をクリックアップする授業づくりの探究」p59 (2016).
- 6) 岩田 靖「ボール運動の教材を創る ゲームの魅力をクリックアップする授業づくりの探究」pp13-14 (2016).
- 7) 松田恵示「ベースボール型ゲームを生涯スポーツにつなぐために」体育科教育, 第61巻第10号 pp10-13.
- 8) 山田 満「戦術的気づきを導くベースボール型の実践研究-小学校高学年の授業実践を通して-」愛知教育大学保健体育講座研究紀要, 学位(修士)論文pp72-74 (2013).
- 9) 原田憲一「ボール運動(ベースボール型)の教材開発研究」岐阜大学教育学部研究報告, 教育実践研究18, pp65-73 (2016).