

教育実践報告

ベースボール型ゲームの授業デザイン —授業後の教師の省察に着目して—

濱田 敦志・和氣 拓巳

Designing Physical Education Classes for Baseball-Type Games:
Focusing on Teachers' Reflection After Class

HAMADA Atsushi and WAKI Takumi

要 旨

いくつかの事例から、ベースボール型ゲームの授業デザインを提案してきた。これらの論文から、実際の現場の教師に授業デザインをしてもらい、授業後の教師の省察から、どの時期にバット有りにするのか、また、残塁ルールを導入し、進塁課題を加えるのかの検討をした。バットレスベースボール^{註1}の時間を長くとることにより、ゲーム理解を促し、思考・判断、意思決定を高めることにつながると考えられる。バット有りに切り替えると、遠くに飛ばしたいという強い思いが、出塁課題を忘れさせてしまう。しかし、残塁ルールを加え進塁課題を与えると、バット有りでもボールの送り出しを考え始めることがわかった。

キーワード

バットレスベースボール ゲーム理解 出塁課題 進塁課題

目 次

- I. 問題の所在
- II. 研究方法
- III. 授業後の教師の省察の分析
- IV. 結果と考察
- V. まとめ

注

引用文献

資料

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¹⁾。

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²⁾。

筆者は、ベースボール型ゲームの授業デザインについていくつかの事例からルールの整理をし、表1にまとめた。この論文と表に基づいて実際に現場の教師が授業デザインし、授業を行ってもらう段階にきている。授業者の省察を分析することによって表1の修正を行う。

II. 研究方法

1. 研究対象

S県H小学校 6年生(3クラス)

小学生高学年のベースボール型ゲームの分析がまだできていない。授業を担当する和氣教諭は教師経験15年目の中堅であり、体育の研究会に積極的に参加をし、研究熱心であり、研究対象として適していると考えられる。

2. 研究方法

和氣教諭が「学習者のゲーム理解や意思決定を高めるベースボール型ゲームの授業デザインーバットレスベースボールの比較を通してー」(濱田, 2019)³⁾の論文を読み、ルールの整理(表1)を参考にし、授

業デザインを構想する。1人で3クラスの授業展開をするため、授業後の教師の省察から、各クラスの授業デザインをどのように変革していったかを明らかにする。

また、担任をしている2組に関しては、子どもたちの授業後の振り返りをテキストマイニングと共起キーワードにし、教師の省察と比較しながら授業を分析し、授業デザインの方法を明らかにしていく。

テキストマイニングと共起キーワードは、User Local AIテキストマイニングを用いて分析を行った。(https://textmining.userlocal.jp/)

III. 授業後の教師の省察の分析

授業を変革していく上で、手掛りになるのが、教師による子どもたちの見取りになる。では、教師は何を見取っているのだろうか。ボールゲームにおいては、子どもたちの気づきであり、ゲーム理解度であり、どのような作戦を考えているのかということが主な項目になるであろう。それらの項目を支援するために教師は子どもたちに発問し、理解を促していく。また、ルールを変更しながらより面白くするためにゲームの難易度を上げていくと考えられる。そこで、下記の項目に注目して授業後の教師の省察の分析をしていく。

表1 ルールの整理

	ルール	
ゲーム理解 意思決定	易 ⇨ 難	
チーム	チーム内ゲーム ^{注2)}	チーム間ゲーム ^{注3)}
チェンジ	全員攻撃制	3アウト制
バット	バットレス	バット有り
塁	1塁	1・3塁、 1・2・3塁
塁上の捕球	ボード かご	塁上で捕球
得点	1塁で1点	ホームベースに 還ってきて1点
競争課題	出塁課題	出塁課題と 進塁課題

ルール	=====
気づき、ゲーム理解、作戦	-----
教師の発問	=====
教師の見取り	~~~~~

1. 1時間目

1)1組

バットレスベースボールから始めた。子どもたちはすぐにルールを覚え、ゲームに没入していた。すぐに、どこにボールを送り出したら良いか、気づけるよう、「どこにボールを投げればボールとの競争に勝てるかな?」と問いかけた。ゲーム終盤になると、チーム内ゲームであるが、得点にこだわり始める児童も増えた。そこで、チーム間ゲームを一度行った。すると、マンネリ化していたゲームに少し緊張感が出たように思う。しかし、この方法では、「競争」を楽しんでいるのかと言われると「勝敗」を楽しんでいるようにも思える。1時間目ではあったが「あそこに投げた方がいいよ」などの簡単な作戦のようなものを立て、友達に伝える児童もいた。これはゲーム構造が複雑でなく、簡単なため、ゲーム理解が促進された結果と言えるかもしれない。振り返りには、数多くの気づきがあったが、守備に関しては記述が少なかった。攻撃に目が向いていることがわかる。

2)2組

バットレスベースボールから始めた。子どもにはゲームをiPadの映像を見せて伝えた。時間短縮となり、すぐにゲームがスタートした。内容を完全に掴めていない子が多かったが、やっていくうちに慣れてきたように感じた。特に何も問いかけることなく、1時間子どもたちの様子を見ていた。チーム内ゲームであるが、自分のチームメイトの実力を知り、「どうして取れないの?」「投げられないの?」と不満に思っている児童もいるように見えた。子どもたちの振り返りには、投げる場所のポイントが書いてあったり、「楽しい」や「面白かった」などの抽象的な表現があったり、「チームワークが大切なゲームだ」などがあった。また、「キャッチボールをして、投げる、キャッチする練習したい。ボールが的に当たらない。」などがあった。守備において困難さを感じている子が多かったことがわかる。

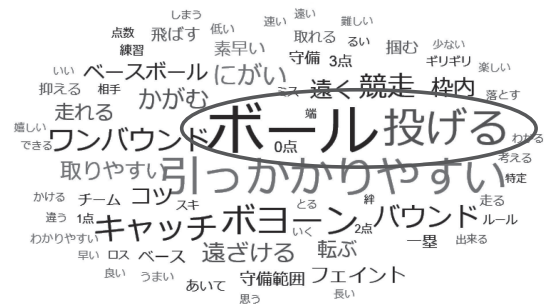


図1. 1時間目のテキストマイニング

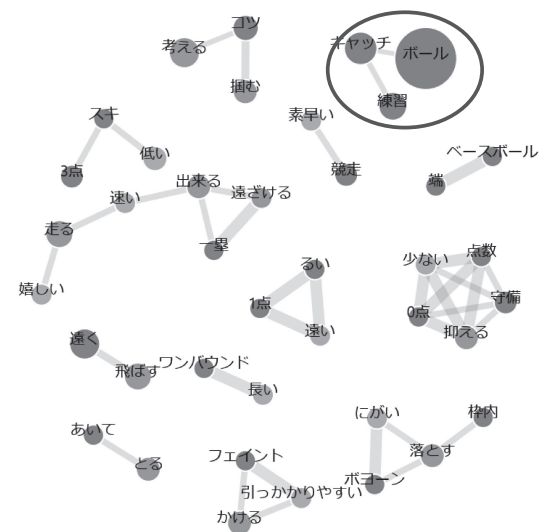


図2. 1時間目の共起キーワード

3)3組

バットレスベースボールから始めた。子どもたちはすぐにルールを覚え、ゲームに没入していた。すぐに、どこにボールを送り出したら良いか、気づけるよう、「どこにボールを投げればボールとの競争に勝てるかな?」と問いかけた。3組はもともとの運動能力の差が大きいからか、ボールと守備についている児童が多く見受けられた。ただ、チーム内でよく声を掛け合っている様子が見て取れた。これは、ゲーム構造がよくわかる簡易的なゲームであったからと推測される。個々の能力の差が激しく、ボールを取って投げるなどがままならない子が多かった。よって守備に圧倒的に不利なゲームになった。攻撃側はホームベースを踏むことができる子が多かった。振り返りには、攻撃のこと、守備のことバランスよくかけていた。守備での困り感がそうさせたのかもしれない。

4)授業後の教師の省察の分析

和氣教諭はバットレスベースボールの有効性を認め、3クラスとも低学年で用いられる、チーム内ゲーム、全員攻撃制、バットレス、1・3・ホームベース、1塁で1点・3塁で2点・ホームで3点、出塁課題のみという易しいゲームからスタートしている。ゲーム構造がよくわかるゲームであったため、どのクラスもゲーム理解をしていることがわかる。しかし、捕球や投球の技能が低いため、攻撃有利なゲーム展開になっている。

1組は最後にチーム間ゲームを行っているが、競争を楽しんでいるのではなく、勝敗を楽しんでいると感じる。守備に関する記述は少なく、攻撃に目が向いていると分析している。

2組では、ボール操作や捕球、コントロールに対して思い通りにならないことがテキストマイニングの頻度と共に共起キーワードからもうかがえる。守備において困難さを感じている子が多い。

3組は守備の圧倒的に不利なゲームになっている。全員攻撃制なので、全員攻撃が終わればチェンジにはなる。3アウト制だと、なかなかチェンジにならないだろう。身体能力の差をどう埋めていくのがカギになるだろう。

2. 2時間目

1)1組

ゲームのルールに変更はなかったが、攻撃が簡単に点を取れては面白くないということで、塁間の長さを変えていた。するとゲームはより、攻守の均衡が取れてきたのだが、やはり攻撃有利の状況は変わらない。

ゲームを続けていると一人の子から「ボールを投げるのは簡単だからバットで打ちたい。」と話があった。そこで3時間目からはバットでボールを送り出すことが決まった。

2)2組

チーム内ゲームであること。ファールはもう一度投げようとしたこと。塁に置いてあるダンボールベースを大きくしたことを知らせた。(ちなみに、バウンドゾーンを6mから4.5mに狭めた。攻撃有利を少しでもなくすために・・・誰も気づかなかったが・・・)

ゲームは前回よりもスムーズに進んでいった。慣

れがあったと思う。また、「ゲームの後には振り返りを入れて、またゲームをしよう」と子どもたちに投げかけた。振り返りにはiPadを使うと良いと助言した。

チーム内ゲームであることを再確認したからか、チーム内でのコミュニケーションが増えてきた。またダンボールベースが大きくなったことで、守備側が以前よりボールをベースに投げ当てる場面が増えてきた。次回は「残塁ルール」(1・3塁、ホームに還ってきたら1点)を提案しようと思う。

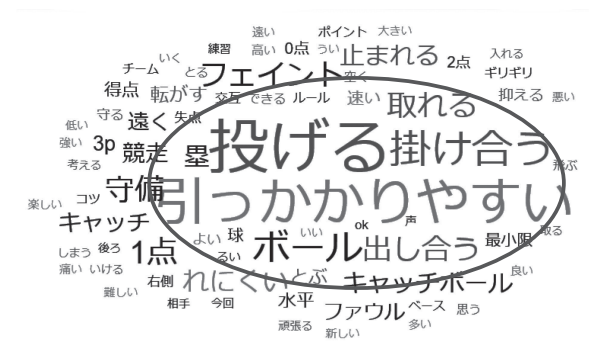


図3. 2時間目のテキストマイニング

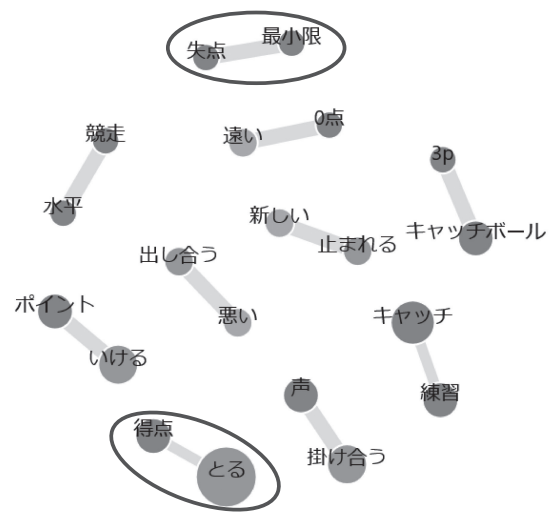


図4. 2時間目の共起キーワード

3)3組

ゲームのルールに変更はなし。しかし、意外と楽しそうにゲームをするクラス。しかし、相変わらず守備はとてもザル。やはり攻撃が圧倒的に有利な状況。中にはうまくいかず喧嘩する児童まで・・・(クラスの中での人間関係や文脈があると思うが・・・)しかし、終盤になると、やはり何人か飽きてきている様子。(やはり、物足りない?)そこで、チーム間ゲー

ムを提案した。やはり子どもたちはチーム間ゲームになると、意欲的にゲームに参加するが・・・それは、「どちらが速いかの競争」というよりは、どちらがチームとして勝つかの勝敗の楽しさを味わっているように思う。そこで、「残塁ルール」を提案した。少しやったが、子どもたちは難しそうな表情・・・さて、3時間目はどうなるか。

4) 授業後の教師の省察の分析

ゲーム状況に応じて、少しずつルールや場の変更を試みている。

1組は塁間を長くして攻撃有利な状況を改善するようにした。しかし、攻撃有利な状況は変わらない。次時は子どもの意見からバット有りを試みる。

2組は段ボールを大きくし、的に当てやすくしたことで、投げ当てる場面が増えている。バウンドゾーンを6mから4.5mに狭め、攻撃有利な状況を改善しようとしている。チーム内ゲームでコミュニケーションが増えている。次時は残塁ルールを試みて、進塁課題を加えていく。テキストマイニングからは、守備をだますための方法や投げる場所への記述が増えている。共起キーワードからは、得点を取りたいことや失点を最小限に防ぎたいことがわかる。

3組はルールの変更はないが、飽きている子どもたちがいたため、チーム間ゲームに変更をした。子どもたちの思考が、出塁課題の競争の楽しさから、勝敗の楽しさへ移行してしまったため、残塁ルールを提案し、2時間目に進塁課題を提示している。しかし、子どもたちにとってはまだ理解できていない様子である。

3. 3時間目

1) 1組

この時間からはバットレスからバットでの送り出しに変わった。子どもたちは嬉しそうにバットを振るのだが、ここまで2時間積み上げてきた、「競争に勝つために、どうやってボールを送り出したら良いか」という問いが姿を消してしまった。みんなとにかく「思いっきり打ちたい」という気持ちでいっぱいになってしまった様子だった。しかし、うまくボールを打てない分、ボールを送り出すことが難しくなり、攻撃有利が少し減ったように思う。次回はこれを受け、今まで学んできた学習内容をもう一度振り返る時間

を取ろうと思う。

2) 2組

ボールを後ろに逸らさないように、体で止めている子がいた。これも貢献である。もっと進塁課題について、焦点化させたい。初めて残塁有りでやったが思ったよりスムーズにできた。まだ、深くは理解できていない様子なので、もう1時間バットレスでやるとともにチーム間ゲームでも良いかもしれない。より、進塁課題に目を向けるためにも、競争課題について目を向けられていない子もいるので、進塁させるにはどうしたら良いか?と聞きたい。次が終わったらバットでも良いかもしれない。

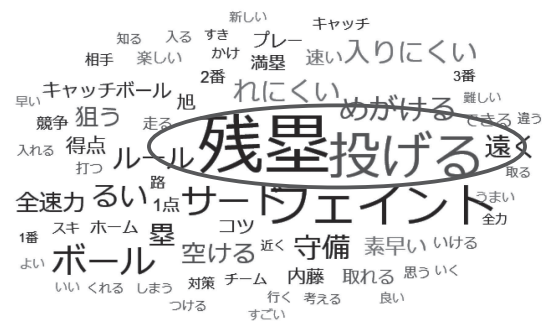


図5. 3時間目のテキストマイニング

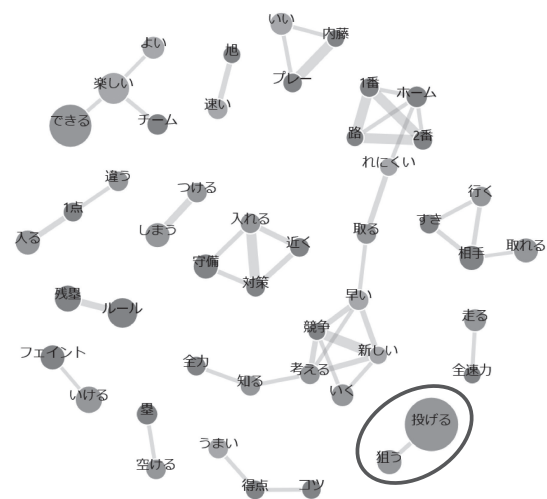


図6. 3時間目の共起キーワード

3) 3組

「残塁ルール」と「3アウト制」を試した。残塁の方は、苦手な子もホームに帰ってきたり、残塁している時にはどこにボールを送り出したら良いのかを考えたりする場面が増え、またゲームが複雑になったことで、その楽しさを楽しんでいる様子だった。しかし、「3

アウト制は守備側にとってとても厳しいものであったようだった。なかなか3アウトにできず、困ると、ゲームを投げってしまうチームもあった。(喧嘩勃発)「3アウト制」ではなく、全員攻撃制の方がいいかもしれない。次は「全員攻撃制」に戻すかもしれない。子どもの振り返りにも、3アウトが取れなくて大変だったという記述があった。

4) 授業後の教師の省察の分析

各クラスのルールが少しずつ変化してきている。

1組は、バット有りに変更した。どこにボールを送り出せば進塁できるのかという思考がなくなり、思い切り打ちたいと考えてしまっている。バット有りにしたことで、攻撃有利が少し減っている。

2組は、残塁有りで進塁課題を加えた。深くは理解できていないので、次時もバットレスにするが、チーム間ゲームを試み、5時間目からバット有りにしていこうと構想している。テキストマイニングからも残塁ルールが加わったことが大きな変化であることがわかる。共起キーワードからは、どこにねらって投げれば進塁させることができるのかという思考が読み取れる。

3組は、残塁有りと3アウト制を試している。残塁制はルールが難しくなったが、子どもたちは進塁課題を考え始めている。しかし、3アウト制は守備が上手ではないので、なかなかアウトカウントを取れない状況である。全員攻撃制に戻すかどうかの検討をしている。

4. 4時間目

1) 1組

前時までの学習を振り返った。もう一度、「バットで打つことの意味」について考えた。「競争に勝つために、ボールを送り出す手段」ということをみんなで確認した上で、ゲームを始めた。ゲーム一振り返りゲームの流れを何度も行った。次第に子どもたちから、他のチームとも行いたいという声があったので、全員に確認。やってみたいということで、ゲームの最後に一度した。しかし、相手の傾向を読み取らなければ作戦は立たず、結局コミュニケーションはあまり生まれなかった。やはり、チーム間でゲームをする際にも、同じ相手と長くゲームをした方が作戦が立つだろうと感じた。ゲーム自体にも慣れ、

打つ方向も考えながらゲーム参加している子どもも増えてきたように思うので、次は残塁を提案してみようと思う。また、ダンボールベースを大きくしたことで守備がやりやすくなったようだった。しかし学習カードを見てみると、ゲーム理解についての記述は少ない。

バット有りに早めに移行するとゲーム理解ができないままとり、ホームランを描く子が多くなるのかもしれない。いつでもどこでもとにかく思いっきり打つのではないのではないのか。

2) 2組

本時は、①進塁課題に目を向けること②貢献の仕方は人それぞれ違う③今日はチーム間ゲーム。この3つを伝えた。今日は子どもたちの様子があまり良くなかった。だらだらしていた。どうしたのだろうか？月曜日だから？朝体育朝会だったから？1時間目の音楽で嫌なことがあった？そもそもベースボール型ゲームが嫌い？理由はわからない。どうしたの？

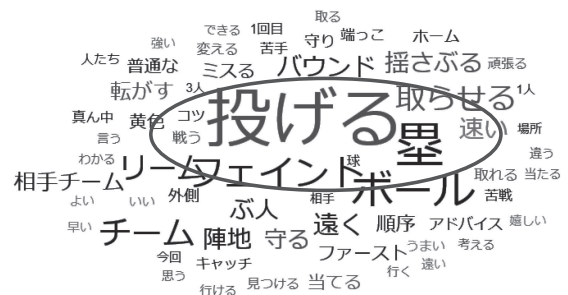


図7. 4時間目のテキストマイニング

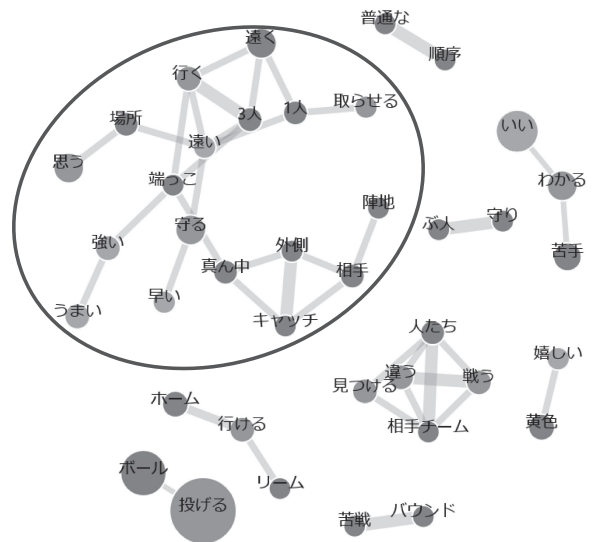


図8. 4時間目の共起キーワード

と聞いても返答がない。そんな時もあるか・・・

進塁課題については、ボールをどこに送り出したらいいいのか？を問いにほとんどの子が考え、プレイできていたように思うが・・・。まだ少し浅い気がする。チーム間ゲームにして、勝敗が気になり、競争課題が見えなくなってしまうか？しかし、今回チーム間ゲームにしたのは、より、進塁課題に注目させるためもある。しょうがないか？

3)3組

「3アウト制」から、「全員攻撃制」にした。前回よりも攻防が安定し、ゲームを楽しんでいた。途中、チーム間でゲームがしたいと声上がり、チーム間でゲームを交換した。今日は守備者について「なぜそこにいるの」「このときはどうする」など積極的に問いかけてみた。また攻撃者には「1塁に残塁している人がいるときはどこに投げると良いのだろうか」と問いかけた。それぞれ、考えながらやっていた。なんとなくゲーム理解も進んでいた。学び合いは少ないが各々が関わりあいながら、できていたように思う。次はバット有りでやってみてもいいかもしれない。ホームランを考えないように声かけをしたい。

記述を見てみると、進塁課題に気づき、ゲームをしている人たちが多かった。おそらく、「味方をホーム返すにはどうしたらいいかな？」と問いかけていたからかもしれない。次はバット有りを提案するがバット有りを提案しても変わらない思考で試行してもらいたい。

4)授業後の教師の省察の分析

1組は、バットで打つことの意味を再確認し、どこにボールを送り出せばよいのかという思考を促している。チーム間ゲームを試みたが、相手チームの傾向と対策を知るためには、同じチームとゲームを繰り返す必要を感じている。

2組は、進塁課題を再確認し、競争を意識させるためにチーム間ゲームを行っている。進塁課題については、ほとんどの子がボールの送り出しを意識できている。バットレスで行っているため、ボールの送り出しが容易である。テキストマイニングからは、どこにどのようなボールを送り出せばよいのかの記述が増え、共起キーワードからも得点と失点に関してのつながりが見られる。

3組は、3アウト制から全員攻撃制に戻すことにより、攻防が安定した。途中で子どもたちの声から、

チーム間ゲームを行った。ゲーム理解が進み、ボールの送り出しを考えてプレイできてきた。

5. 5時間目

1)1組

残塁を有りにしてみた。すると、ただ思いっきり打っていた人たちのプレイが若干変わってきた。無理に思いっきり打たず、確実にボールにバットを当て、出塁をねらったり、味方を進塁させたりする人が出てきた。しかし、守備についての意識は低かったので、どこにボールを送り出せば得点させられないかについても目を向けてもらいたい。

また、キャッチができなくても、体にボールを当てて止めるだけでも貢献じゃないか？と声をかけた。「今の自分」にできるチームの貢献を模索し、試行を繰り返すことで、チームへの貢献を高めてもらいたい。

2)2組

バッティングセンターのようになってしまった。難しいなあと思う。あれだけ、バットになってもボールを送り出して、ボールと競争だよ？と釘をさしても「遠くに飛ばしたい」「たかく遠くにうつ方法を考えたい」のような考えばかりであった。バットを導入する1時間は必ずこうなる。振り返りのコメントはバットのことばかり。それはしょうがないのかもしれないが、残念である。これまで、何を学んできたのか。競争について次時にもう一度投げかけたい。

もちろん何人かは、あえて手前にバントのように打ったり、ゴロの方がフライでアウトになりにくいといったり等、ただ思いっきり打つということだけでない感じではある。

次時はチーム貢献について、貢献とは何か？競争に勝つための貢献の種類について考えたい。またみんながホームランをねらう必要がないことについても考えていきたい。

3)3組

単元の半分が過ぎ、バットレスゲームからバット有りゲームに変えた。打ちたいと思っていた子どもは多く、みんな嬉しそうな表情をしていたし、そうなると思っていた。しかし、よく見てみると、若干不安そうな顔をしている子もいた。きっとバットは難しそうで嫌だったのだろう。そんないろんな思い

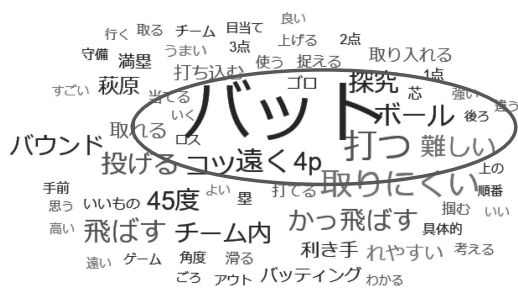


図9. 5時間目のテキストマイニング

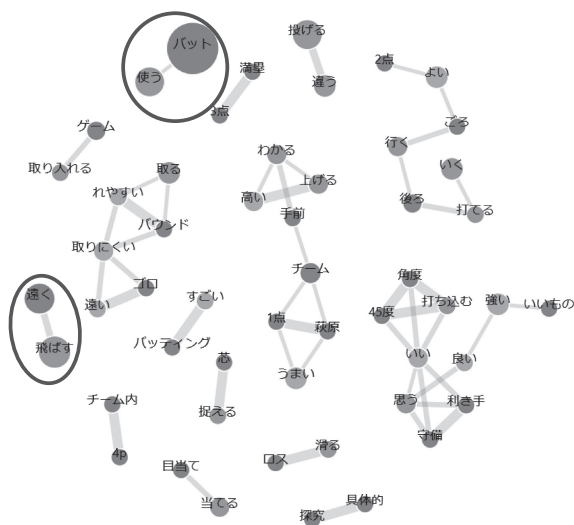


図10. 5時間目の共起キーワード

がある中で、提案したバット有りゲーム。もちろん今まで学んできたことを抑え、どちらに、どこに、どんなときにボールを送りだすか考えようと投げかけた。しかし、思い切り打ってはいけないと勘違いし、「先生、思いっきり打っていいんですか？」と聞く子どもたち。「いいよ」と言うと「いいんだ」と思いっきり打つ。やはり、バットのインパクトは強く、冷静に考えることができるようになるまでには時間がかかりそうだ。

このクラスでは本時において学び合いのような活動は皆無で、雰囲気もあまり良くなかった。飽きてきたのだろうか？次回も様子を見たい。

4) 授業後の教師の省察の分析

1組は、残塁有りに変更した。進塁や出塁をねらって、バットでの打ち方が変わってきた。

2組は、バット有りゲームを行った。やはり、遠くに飛ばしたいという思考が強くなり、どこにボールを送り出せば、出塁課題や進塁課題が達成できる

のかという思考がなくなっている。テキストマイニングと共に共起キーワードにもバットに関する記述が多いことがわかる。

3組も、バット有りゲームを行った。やはり2組同様、遠くに飛ばしたいという思考が強くなっている。

6. 6時間目

1) 1組

今日は、最初からチーム間ゲームを行なった。すると、このクラスは先に作戦を立てたいと言い、各チーム相談しあっていた。すると作戦を体現しようと、プレイしている子が多かったように思えた。また、ただ打つのではなく、考えて方向を定めたり、あえて力を抜いて打ったりする子が出てきた。3時間目からバット有りになっているからか、女子でも比較的、上手にバットでボールを送りだすことができていた。ゲーム理解は遅かったが、やはり6時間目になると、よく考え行っている子が多い。

2) 2組

マンネリ化しているように感じた。そこで、新たなルールを問うてみた。すると、3アウト制や空振り3回でアウトなどができた。もしかしたら、7人対7人でも良いかもしれない。「見る」ということも、必要かもしれない。ゲーム理解が進んできたからこそ「見る」を入れてみても良いかも。アダプテーションを入れても良いかもしれない。バットで逆打ちにする。この子は手で投げるなど。良いかもしれない。7対7でやりたい。バントゾーンを決めても良いか。塁を少し離し、バントゾーンを少し広く取り、4対4のゲームなんだけど、7対7で交代制で行う。3アウトチェンジの2回制にする。その後、アダプテーション。バットじゃなくスローで。逆打ちで、2アウトで。など。

3) 3組

こちらから、7対7の4人制を提案した。2チームで争った。ルールは、3アウト制。表裏行う。残塁あり。3回空振りするとアウト。

実際やってみると、表で得点を取られすぎると、勝敗を諦め、真剣に取り組まなくなる子たちが続出した。目先の勝敗が邪魔し、ボールとどちらが早いかを競争する楽しさがどこかへ過ぎ去ってしまった。また、チーム同士の関わりも薄く、お互いにアドバ

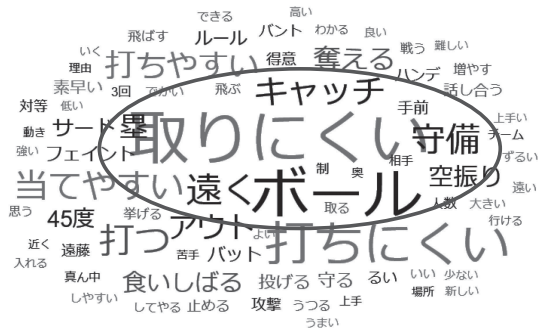


図11. 6時間目のテキストマイニング

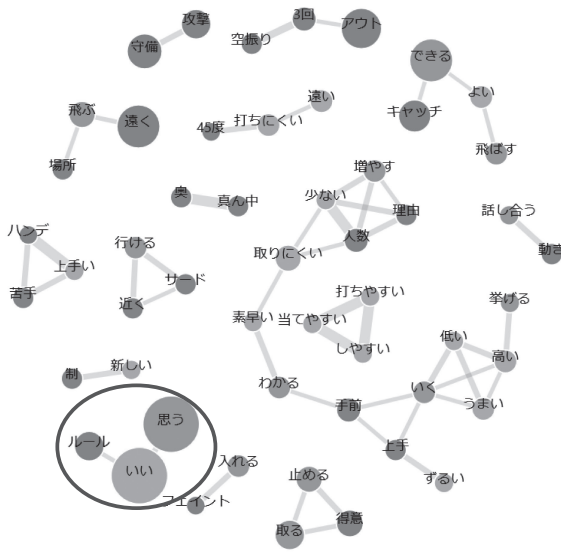


図12. 6時間目の共起キーワード

イスをしたり、作戦を考えたりすることはあまり見られず、「どうしたらいいかわかんない」と話す気にもならず、諦める子どもたちもいた。目の勝利のみにこだわるのがないようにしてもらいたい。

4) 授業後の教師の省察の分析

1組は、始めからチーム間ゲームを行った。バット有りは3時間目からと、3クラスの中で一番早く導入したが、バット操作が上手になるとともに、他のクラスよりゲーム理解は遅かったが、よく考えてプレイをする子が多くなった。

2組は、マンネリ化の傾向を感じた。そこで、新たなルール3アウト制、三振の導入を検討した。テキストマイニングからは、ボールをもう少し大きいものに変えたらどうかという考えや、共起キーワードからは、ルール変更に関して肯定的なつながりが見える。

3組は、守備がうまくないため、大量得点を許すと、

やる気がそがれてしまうことになった。攻撃有利な状態をどう打開していけばよいだろうか。

7. 7時間目

1) 1組

やはり守備が3人だったり、あまり考えていない様子だと、攻撃が圧倒的に有利になるので、守備側が諦める瞬間が何度かあった。最後にどんな風にしたたい?と聞くと、「みんなでやりたい」と答えた。勝敗を意識することなくできたらいいのだが。

2) 2組

ボールとの競争に勝てるかどうかについて、最後にもう一度話したい。「どちらが早いか!?’のドキドキ感を味わってほしい。守備に関係する作戦が多くなされていたように感じた。円陣などして、チームでの結束を感じて臨んでもらいたい。

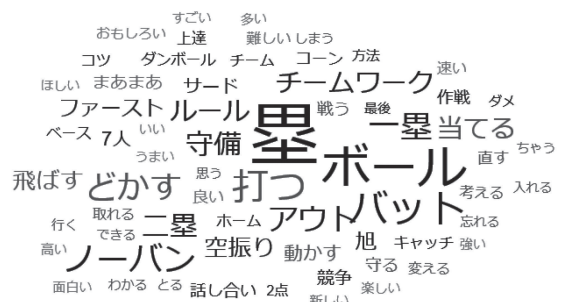


図13. 7時間目のテキストマイニング

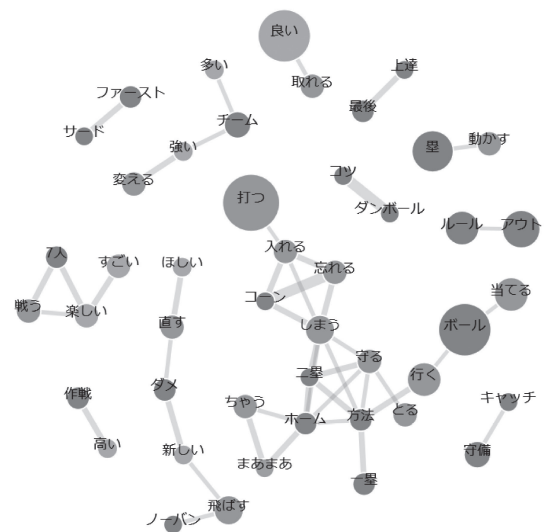


図14. 7時間目の共起キーワード

追加ルールを最後に考えた6時間目から「7対7」「3アウトチェンジ」「3空振りアウト」「アウトゾーン」「4人守備」等を付け加えた。全て子どもから出たもの。最初は戸惑いもあったが、ゲームになれるとよくプレイをしていた。何より変わったのが、見ている人たちの見方である。明らかに、関心を持って、作戦を立てるときには必要感を持って話ができている。

しかし、少しふざけてプレイしている人もいたので、ゲームの面白さを次は存分に味わってもらいたい。

3) 3組

「アウトゾーン」を加えた。野球経験者にホームラン級の球を打たれるともうどうしようもないからである。また、やはり中にはバッティングセンターのような感じで捉えている子もいたからである。良い雰囲気で行えていた。6時間目の失敗があったからだろう。しかし、何名かの子どもは自分のチームのプレイにあまり無関心だった。クラスの雰囲気もあるからか、お互いに助け合おうとする雰囲気が少ない。

ただ、前回は勝敗を意識すぎたあまり、途中でやる気をなくすチームが2つ出たが、今回はそこまで勝敗を気にせず行っていた。ゲームとゲームの間には、話し合い、あーだこーだ話していた。

4) 授業後の教師の省察の分析

1組は、守備の人数を少なくして、攻撃有利なゲームになり、途中でやる気をなくす場面が見られた。

2組は、子どもたちから出てきたルールを新たに加えて、守備は4人と決め、残りの3人は「見る」時間とした。見ることにより、ゲーム理解を促すとともに、必要感のある話し合いができた。テキストマイニングと共起キーワードからは読み取れないが、子どもたちの振り返りには、相手の守備位置を見てねらって打つことや、進塁させる方法、どう守ればよいのかという思考判断、意思決定の記述が見られた。

3組は、ホームランにアウトゾーンを加えた。アダプテーションルールである。力のある人のプレイを制限することで、ゲームが少し落ち着いた。

8. 8時間目

1) 1組

最終日は、チーム対チーム4人制で行った。

- 毎回の競争を楽しんでほしい。

- 勝敗を気にしすぎない。
- ゲーム—振り返り—ゲームの流れで。
- チーム力が大切。仲間のプレイに無関心にならないように。
- ホームランのアウトゾーン。3アウト制、3回空振りアウト制を追加。

でゲームを行った。すると、チーム内で相談が活発に行われながらゲームが進んでいった。座っている人もほとんどいないで、仲間のプレイに夢中になって、話す人たちが多かった。また、ゲーム理解が進んでいるからか、アドバイスも増えていた気がした。

2) 2組

最後の授業が一番難しかった気がする。最後だからか、うまくいかないところがあると、チームメイトに不満を覚えたり、勝敗を気にしすぎたりする人が多かったような気がする。しかし、授業終了後にアンケートをとってみると、本質を理解し、ゲームを楽しんでいた子がほとんどということがわかった。

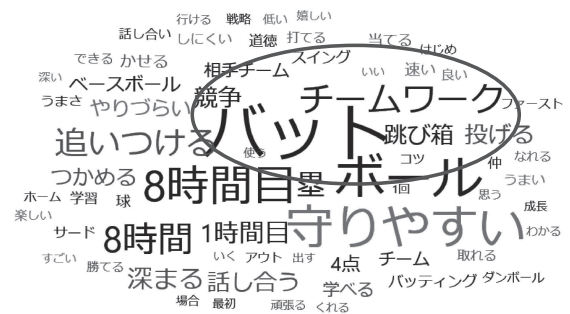


図15. 8時間目のテキストマイニング

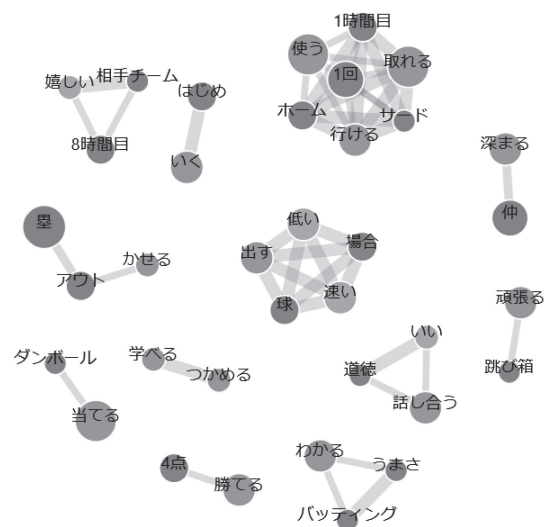


図16. 8時間目の共起キーワード

「ルール簡単でわかりやすかった」「誰でもみんなができるゲームで楽しかった」「前より好きになった」「考えてやるのが楽しかった」「ただ打つだけじゃないことがわかった」等の感想もあった。バットレスの時間を長くとったクラスの方がゲーム理解が深まった気がした。

3)3組

最後の時間は、7時間目の続きのような形で、良い雰囲気で行えていた。相変わらず、無関心な子は3名ほどいたが、ゲームの世界に没入できていないのだと思う。

最終的にゲーム理解はよく深まっていった。勝敗をととても意識するクラスだったが、勝敗を取り除いてあげることで、ゲームそのものの面白さに没入できるのだと改めて感じた。

4)授業後の教師の省察の分析

8時間目はどのクラスも同じルールでゲームを行っている。ホームランのアウトゾーンを加えることは、一種のアダプテーション・ゲームと捉えられる。教師の見取りとしては、どのクラスもゲーム理解が深まっていると捉えている。

2組のテキストマイニングと共起キーワードからは読み取れないが、子どもたちの振り返りでは、ルール変更をしながら少しずつゲーム理解していったことと、チームワークがよくなったこと、バット操作が上手になったことなどが書かれていた。

V. まとめ

チーム内ゲームは、チームメイトの特徴を知る機会になり、競争を激しくしないよさがある。和氣教諭は、ムードが停滞した時にチーム間ゲームに変更している。1組の1時間目の最後や3組の2時間目の最後に行っているが、出塁課題の遂行という目的から、勝敗の方へ気持ち移ってしまうことに問題を感じている。この停滞をがまんしてみてもどうなるだろうか。

3アウト制は、攻撃有利のゲームの場合、アウトカウントが取れずになかなかチェンジにならない。3組は3時間目に3アウト制にしたが、大差がついてしまったため、4・5時間目は全員攻撃制に戻している。どちらが勝つかわからない50:50の状態を維持するために、全員攻撃性は有効である。

バット有りの時期は、1組が3時間目、2・3組は5時間目であった。どのクラスもバット有りにすると、遠くに飛ばしたいという思考が強くなり、出塁課題や進塁課題を遂行するためにどこにボールを送り出すのかという思考が消えてしまっている。いつバット有りにするかという見極めが難しい。

残塁ルールは進塁課題を加えたときに用いられるルールであるが、3組はバットレスの2時間目の最後、2組はバットレスの3時間目、1組はバット有りの5時間目であった。バットレスの時間を長く取った方が、ゲーム理解はしやすいと考えられる。しかし、1組の場合、残塁ルールを加えることで、バットでのボールの送り出しに変化があったという面白い現象が起きた。

最終的に3クラスとも同じルールでゲームを行っている。4人守備制にして残りの3人を見る側に回している。こうすることによって、ゲーム理解を促す

表2 時系列のルール変更

	1組	2組	3組
1	チーム内ゲーム (チーム間ゲーム) 全員攻撃 バットレス ホームで3点 出塁課題のみ	チーム内ゲーム 全員攻撃 バットレス ホームで3点 出塁課題のみ	チーム内ゲーム 全員攻撃 バットレス ホームで3点 出塁課題のみ
2	チーム内ゲーム		(チーム間ゲーム) 残塁ルール ホームで1点
3	バット有り	残塁ルール ホームで1点	3アウト制
4	チーム間ゲーム	チーム間ゲーム	チーム間ゲーム 全員攻撃制
5	チーム内ゲーム 残塁ルール ホームで1点	バット有り	バット有り
6	チーム間ゲーム		3アウト制 三振 アウトゾーン 4人守備制
7		3アウト制 三振 アウトゾーン 4人守備制	
8	3アウト制 三振 アウトゾーン 4人守備制		

とともに、話し合いが活発になっている。4人守備制は、もっと早い段階で提案していてもよいだろう。

今回は6年生の実践であったが、低学年からの系統的なカリキュラムが実施されていれば、もう少し難しいルールからのスタートが可能になるのではないだろうか。

最後に今回の授業実践で用いられたルールや場を加え、表3にまとめる。

今後も授業デザインの論文を現場の先生方に実践してもらい、多くの検証授業のデータを収集していく。収集したデータを分析し、よりよい授業デザインの方向性を模索していく。

注

- 注1 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。
- 注2 1つの遊戯集団がゲームをするために2つに分かれること。(scrimmage)
- 注3 チーム対チームの対抗戦。

引用文献

- 1) 濱田敦志「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」松本大学研究紀要, 第16号, pp.91-102(2018).
- 2) 濱田敦志「学習者のゲーム理解や意思決定を高めるベースボール型ゲームの授業デザインーバットレスベースボールの比較を通してー」松本大学研究紀要, 第17号, pp.139-153(2019).
- 3) 同上, pp.139-153(2019).

表3 ルールの整理

	ルール	
ゲーム理解 意思決定	易 難	
チーム	チーム内ゲーム	チーム間ゲーム
チェンジ	全員攻撃制	3アウト制
三振	なし	あり
バット	バットレス	バット有り
塁	1塁	1・3塁、 1・2・3塁
塁上の捕球	ボード かご 段ボール(大)	塁上で捕球
得点	1塁で1点	ホームベースに 還ってきて1点
競争課題	出塁課題	出塁課題と 進塁課題
アダプテーションルール		
ホームラン アウトゾーン	なし	あり
フェアゾーン	広い	狭い
逆打ち	なし	あり