

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—

山田 満

Practical study leading tactical awareness of the baseball type —Class practice of the elementary school upper grades—

Mitsuru YAMADA

第1章 研究の動機と目的

問題と目的

平成20年小学校学習指導要領解説体育編には、「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を培う」¹⁾ことを、目標として明確に示している。

では、小学校のボール運動の授業で、体育の目標に迫ることができているのだろうか。本研究においては、ボール運動領域のベースボール型に焦点をあて、問題となっている授業を4つ挙げる。

1. 子ども達のゲーム水準を考慮しない、戦術を強要する授業（教師の計画を進める一方的な授業）
2. 楽しさを重視しすぎて、戦術の高まりのない授業（ゲームばかりを繰り返す放任的な授業）
3. 技能差が、ゲーム参加に影響を及ぼす授業（技能差のある授業）
4. ルールの理解の差が、ゲーム参加に影響を及ぼす授業（ルールの理解に差がある授業）

上記4つの問題意識に立ち、小学校・ベースボール型の単元において、①子どものゲーム水準を考慮し、②教師の支援により戦術の高まりを保障し、③技能差やルール理解の差を吸収して、子ども達が夢中になれる授業を検討する。これを実践することにより、その成果をまとめる。これらを、本研究の目的とする。

第2章 研究の内容

【研究Ⅰ】

「小学校・ベースボール型の内容のとらえ方」

として、昭和22年から現行（平成20年）指導要領に記されているベースボール型を概観し、内容を整理する。

【研究Ⅱ】

「小学校・ベースボール型の実践事例の検討」
として、実践事例を批判的に検討する。

【研究Ⅲ】

「小学校・ベースボール型の実践的研究」として、筆者が考案したベースボール型の内容を基に、筆者が実際に授業を行う。その結果から、子どもたちの「戦術的気づき」やゲーム中のプレーについて分析し、考察をする。

第3章 小学校・ベースボール型の内容

指導要領と文献から、ベースボール型の学習内容についてまとめた。これを参考に、本研究で実践するベースボール型の授業内容、授業モデルを以下のように考えた。

- A ベースボール型のゲームには、①打撃後にボールが守備を突破するのか、しないのかの攻防、②送球と進塁の攻防、③打撃前における「どこへ打つのか（予定「どこに打ってくるのか（予測）」の攻防があり、この攻防における戦術的課題を学習内容として扱う。
- B 単元の殆どをゲームで行う。
- C ゲームの発展過程を構想する。そして、ゲーム水準に沿った発問をし、戦術的気づきを促進する。
- D ルール・役割理解のゲームを行う。
- E 技能負担の軽減を図るために、教具の工夫をする。

第4章 小学校・ベースボール型の実践事例の検討

第1節 研究方法

収集した小学校・ベースボール型の実践事例は全部で15事例である。批判的検討をする前に、実践者の意図を推察する。推察する際には、実践者の意図が表れるであろう、ねらい、ドリルゲームやタスクゲームなどのベースボール型における特徴的な活動、単元全体で多くの時間取り組む活動などから判断したい。

第2節 結果と考察

<B小学校5年>

この実践では、「友達同士で体の部位に着目して動きのコツを伝え合い体の動きを確認させるようにする」と留意点が示されていることから、戦術を学ぶ時間が少なくなることが予想される。さらにいうと、体の動きを学ぶことは、ベースボール型の学習内容として必要なのではないかと考える。他に、「1チームの人数は8～9人」とあることから、プレーに関与しない者が多くなり、子どもの学習が保障されないのではないかと感じる。全ての子どもの学習が保障される最適人数でゲームを行うべきではないかと考える。

第3節 研究Ⅱのまとめ

本研究で検討したベースボール型の実践事例を見てみると、適切に戦術学習が行なわれていないのではないかと疑問をもった。

第5章 小学校ベースボール型の実践的研究

第1節 研究内容

本研究は、授業をビデオ撮影し、出現した動きをもとに、本実践の有効性と課題点が明らかになるよう分析する。

第2節 ゲーム分析方法

第1項 打撃、守備における分類

A小学校6年1組において、5対5ゲームの授業を行う。その授業の中から、攻撃と守備の2つの場面の調査を行い、考察することで、本実践の戦術学習の有効性と課題点を明らかにする。

打撃場面を次のように分類した。客観的に見る

ことのできる、「スタンス」と「打球方向」を調査する。打撃場面では、構えたときのスタンスが、「スクエア」と「ライト」に分かれた。加えて、スタンスを変化する動きも見られた。打球方向は、「左」、「中」、「右」の3方向に分類した。実際の授業では「バント」も生じたので、これを打球方向とは別に分析することにした。

守備場面を次のように分類した。客観的に見ることのできる、「守備位置の変更」と「役割」を調査する。守備場面では、バッターやランナーの状況によって守備位置の変更(シフト)が出現し、「適」、「不適」と分類した。打撃後は、①打球処理(「ボール」という名称でカウントする)②一塁、二塁、ホームベースのいずれかの塁に入る、または、いずれかの塁の近くに入る(「ベースカバー」という名称でカウントする)、③中継(「つなぎ」という名称でカウントする)、④守備における役割①～③のどれも行なわない(「その他」という名称でカウントする)、の4つに役割を分類した。

第2項 打撃

単元序盤では、出塁するために、主にスクエアのスタンスで左方向への打球を飛ばすという「戦術的気づき」がうまれた。単元中盤では発問後に、ランナーを進塁させる打撃として、一塁にランナーがいる場合において、主にライトのスタンスで中方向、右方向の2方向への打球を飛ばすという「戦術的気づき」がうまれた。単元終盤では、単元序盤、単元中盤にうまれた「戦術的気づき」が他の子どもに広がったことを示すことができた。

第3項 守備

終盤では、シフト「適」が「不適」より著しく多くなった。その理由として、繰り返しゲームをしたことで、シフトの有効性が理解できたと考えられる。役割については、「ボール」、「つなぎ」、「ベースカバー」の三者を合わせた割合が、序盤、中盤に比べ一番高くなった。「その他」の割合は、23.0%と、3つの場面の中で一番小さい割合になった。

第3節 研究Ⅲのまとめ

研究Ⅲでは、筆者が授業を行い、打撃と守備に関するデータを収集した。そして、収集したデータを分析し、以下のような結果が得られた。

- 1 序盤において、関係プレーが見られた。
- 2 中盤において、出塁、出塁阻止、進塁、進塁阻止が成功するような「戦術的気づき」がうまれた。
- 3 終盤において、様々な「戦術」が身に付いた。

これらのことから、「戦術的気づきを」うむために重要なことを以下に示す。

- ① ルール・役割理解を図る学習が単元序盤において必要である。
- ② ゲームの発展過程を構想し、子ども達のゲーム水準に合わせた発問をすることが必要である。
- ③ 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。
- ④ 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。
- ⑤ ゲームにおいて、教具を工夫して技能の負担の軽減を図ったり、1チームの人数を必要最小限の人数にしたりすることが必要である。

第6章 本研究のまとめ

研究初めに、4つの問題意識に立った。そして、研究Ⅰ、Ⅱ、Ⅲを進めることによって、これらを解決することができた。それだけでなく、「戦術的気づき」をうむために、

- ① 単元の殆どをゲームで行う。
- ② 子ども達の実態を捉え、ベースボール型のゲームの発展過程を構想する。

これら2つのことが重要であることが確認でき、新たな授業モデルを提案できたと感じている。

参考文献

文部科学省：小学校学習指導要領解説 体育編，
pp.3-18，東洋館出版，2008年改訂