

保健体育科 提案授業実践報告

1. 学年と単元・題材 2年「ベースボール型球技」

2. 単元・題材について

本単元では、ベースボール型球技の教材として「三角ベース」を扱う。

ベースボール型球技は、バットの操作による打撃と走塁による攻撃とボール操作と定位置での守備を規則的に交代しながら、一定の回数内で相手チームより多くの得点を競い合うゲームである。この球技を扱う際には、投げる・捕る・打つといった技能が問題にされ、その技能が身につかないとゲームが成立しないと捉えられがちである。また、そのような捉えから、授業の焦点が打つ楽しさや投げる・捕る技能の達成に向いてしまうことも見受けられる。確かにそれらの技能はゲームを成立させる上で重要な要素の一つではある。だが、ベースボール型球技は、攻撃側の走者（走塁）が早いのか、守備側の協力したフィールディングが早いのかを特定の塁上で競い合うところにゲームの構造の中心がある（岩田, 2011）。したがって、生徒の学びも走塁と送球の速さを競うところが中核とならなければこの球技の特性を味わうことにはならない。本単元では、技能自体の難しさや技能差といった課題がある中でも、生徒が今持っている力でゲームを楽しみ、単元の序盤からゲームを通してベースボール型球技の特性を味わいながら技能やゲーム理解を深めていくことを目指し、戦術的気づきや戦術理解に焦点を当てた授業を展開した。

ベースボール型球技は、「走塁と送球の速さを競う」ことが追究すべきテーマであるが、その競い合いに向けて攻撃と守備の双方に戦術的課題がある。その中でも特に守備側のプレーに関しては、アウトカウントや出塁状況などにより、必要となる状況判断が極めて複雑となる。そこで本単元では、守備の状況判断に焦点化したゲームを設定し、単元序盤から守備に関する戦術的課題を焦点化しながら段階的・系統的に学習することをねらった。また、生徒が今持っている力でゲームを楽しむことができるよう、技能に関する障壁を低くするために、バッティングティーや柔らかいウレタンボールの使用、テニスラケットやプラスチックバット、ティーバットなどの打撃力に応じた用具の工夫、ベースの数を三つに減らすことを工夫し、三角ベースを教材化した。

そして、生徒が守備の状況判断について思考しながら主体的に学習を深めていけるように、毎時間の形成的な振り返りの機会と授業の中での Think-Do の往還を意識し、動いたら協働的に考えすぐに次の実践につなげてみることを大切にしながらゲームの間に振り返りを挟むサンドイッチ方式の振り返りの機会を設定して単元を編成した。これらの振り返りの活動を通して生徒に学習した内容や考え方、取り組み方を捉えさせながら、学習が系統的に積み重なっていくことを意図すると共に、教師も生徒の学びの状況を見取りながら生徒を支援したり、次の学習内容を改善したりすることに役立てた。詳細は単元計画を参照されたい。本単元で計画した学習課題とルール、場づくりについては以下に示す。

<提示した守備の課題>

①「ボールをアウトゾーンに素早く戻すには？」

バックホームゲーム 1⇒トライアングルの1塁のみを使用。バッターはティーのボールを打ったら1塁を回り、ホームベースへ帰ってくる。ホームベースに帰るのが早いか、送球が早いかを競う。また、バッターは、自分の打球に応じて、直線上の6m/12m/18mに設置された1塁ベースのうちどこを回るかを判断する。守備の返球はホームから6mのトライアングルゾーンへ。

②「アウトベースにチームで素早くボールを運ぶには？」

バックホームゲーム 2⇒トライアングルのコートにアウトベースを一つ設置。バッターはティーのボールを打ったらトライアングルを回る。進塁できたベースの数が得点。守備は、ホームベース前のアウトベース（フラフープ）に返球。

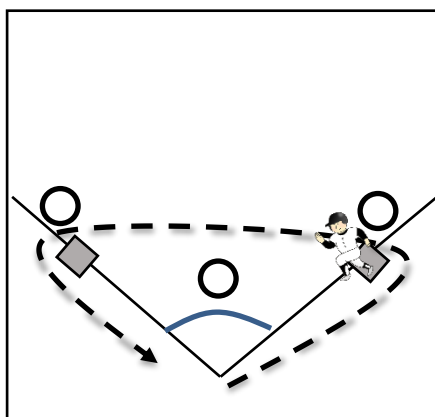
③「アウトベースが三つに増えたらどう守る？」

三角ベース 1⇒トライアングルのコートにアウトベースを三つ設置。バッターはティーのボールを打ったらトライアングルを回る。進塁できたベースの数が得点。守備は、バッターの進塁状況に応じて1塁・2塁・ホームのいずれかのベースを選択して返球。先回りアウト制。

④「ランナーがいたらどこに送球する？」

三角ベース 2⇒トライアングルのコートにアウトベースを三つ設置。攻撃側は、常にランナー1塁の状況から打撃を開始する。進塁したベースの数が得点。守備は、バッター・ランナーの進塁状況に応じて1塁・2塁・ホームのいずれかのベースを選択して返球。先回りアウト制。バッター・ランナーの二人をアウト（進塁できない状態）にするまで返球をする。

<主なルールや場づくり（三角ベース 2）>



人数：6 VS 6

ルール：

- ・攻撃側はランナー1塁からスタート。
- ・攻撃側はティーから打撃。1塁を回ったら2塁を回り本塁へ行く。アウトになるまで走る。
- ・ランナーの進塁した数が得点。
- ・攻撃側6人が打ったら攻守交代。
- ・バッターの次は1塁ランナーになる。
- ・守備側はそれぞれのベースに対応したアウトゾーン（円）にボールを運んでアウトをとる。

人数：6 VS 6

ルール：

- ・ヒットライン手前のボテボテの打球はファウルとする。
- ・フライ捕球は0点。（発展）
- ・先回りアウト制。バッターとランナーの二人をアウト（進塁できない状態）にする。

3. 単元の目標／評価規準

(1) 本単元の目標

- ①ベースボール型球技の特性や技術、ルールなどを理解し、「打つ・捕る・投げる・走る」の基本的な技能を用いてゲームを楽しむことができる。
- ②打球や走者の状況による送球判断や、ポジションの工夫、打撃方向などに関する自己やチームの課題の解決に向けて主体的に考え、協働的な学習の中で伝え合うことができる。
- ③勝敗を競う楽しさや、できる喜びを味わい、チームの中の自分の役割を果たしたり仲間の学習を援助したりするなど、主体的に取り組むことができる。

- ④ボールやバットの扱い方や練習場所などの安全に配慮しながら練習やゲームを行うことができる。

(2) 本単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①ベースボール型球技の特性や成り立ち、技術の名称、ルールなどを理解する。 ②基本的なバット操作と走塁での攻撃、ボール操作と守備などによって攻防をすることができる。 ③ゲームのルールを理解し、打球による状況判断をしながら自分の役割行動ができる。	①攻防などの自己の課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫することができる。 ②チームでの作戦会議などの場面で、状況に応じた守備の役割行動や合理的なプレーについて考えたことを他者に伝えたり、ワークシートやカードに表現したりすることができる。	①ベースボール型球技に主体的に取り組む、教え合いながら工夫して練習に参加しようとしている。 ②健康・安全に配慮し、フェアなプレーでゲームに取り組もうとしている。

4. 指導と評価の計画（単元・題材）

時	学習のねらい○と活動●、意図的な振り返りの活動★	知技	思判表	態度
1	【オリエンテーション】 ○学習のねらいや進め方について見通しをもつ。 ○自己の力を知り、学習のめあてをもつ。 診断的自己評価による既習事項の確認とチーム編成への活用★ ●既習事項の診断的自己評価・グループ編成・役割分担 ●ボール慣れ	①②		
2	【今持っている力で簡単なゲームを楽しむ】 ○「投げる・打つ・捕る・走る」の基本的技能を使って、ベースボール型球技の基本構造を理解しながら、『攻守のどちらがベースに着くのが早いか』という特性を味わう。 学習カードを用いた形成的授業評価による学びのポートフォリオ★ ●ボール慣れ ●バックホームゲーム	②		①②
3	【誇張されたゲームを通してチームの課題を考える①】 ○アウトベースが一つのバックホームゲームを通して、ボールを素早くベースに送るための方法を考える。 作戦ボードを用いた集団的技能に対する協働的振り返り★ 学習カードを用いた形成的授業評価による学びのポートフォリオ★ ●バックホームゲーム2 ●ホワイトボードチームミーティング		①	
④ 5	【誇張されたゲームを通してチームの課題を考える②】 ○アウトベースが三つの三角ベースを通して、打球や走者に応じた返球先にボールを素早く送るための方法を考える。 作戦ボードを用いた集団的技能に対する協働的振り返り★ 学習カードを用いた形成的授業評価による学びのポートフォリオ★ ●三角ベース1 ●ホワイトボードチームミーティング		②	
			②	②

6 7	【誇張されたゲームを通してチームの課題を考える③】 ○三角ベース（ランナー1 塁スタート）のゲームを通して、打球や走者に応じた返球先にボールを素早く送るための方法を考える。 作戦ボードを用いた集団的技能に対する協働的振り返り★ 学習カードを用いた形成的授業評価による学びのポートフォリオ★ ●三角ベース 2 ●ホワイトボードミーティング		②	
			②	②
8	【高まった力でゲームを楽しむ】 ○チームで考えた作戦を生かしてゲームを楽しむ。 ICT を活用したゲーム評価（教師）★ 学習カードのポートフォリオを活用した総括的評価★ ●三角ベース 2 ●学習カードを用いた振り返り（総括）	②③		②

＊毎時間の学習に使用した板書や掲示、チームミーティングボードは、ロイロノートでクラスごと共有し、振り返りに活用できるようにした。

5. 本時の学習（振り返りを生かした学習場面の具体）

(1) 本時（第4時）の目標

- ・打球や走者の状況に応じて、三つのアウトベースのどこでアウトをとるかの状況判断について考え、チームの中での役割行動を見出す。

(2) 指導と評価の流れ

	主な学習内容と活動	指導上の工夫・配慮、評価◆
課題設定	○本時の課題の確認 ・本時のテーマ「アウトベースが三つに増えたらどう守る？」を確認 ○ウォームアップ ○前時の学習の振り返り ・前回のテーマ「アウトベースに素早くボールを戻すためにチームとしてどうする？」で生まれた4クラスのチームの改善点を確認し、本時の学習との関連を見出す。	・ホワイトボードに掲示をしてテーマや学習の流れを確認させる。 ・前回の学習で上がった改善点を個人的技能と集団的技能に分けて示し、集団的技能の部分に着目させながら本時の学習のゴールと関連付ける。
課題追究	○ゲームⅠ ・アウトベース三つの三角ベースを1打順行う。 ○チームミーティング ⇒守備の役割行動について考える。 ○ゲームⅡ ・ミーティングを生かしてゲームを行う。	・ゲームを二回に分け、1回目のゲームの後に三つのアウトベースでの守備の役割行動について振り返らせ、ゲームⅡを行う。 ・チームミーティングは、作戦ボードを用いて行い、記録係が記録をする。◆
省察	○ゲームの振り返りの共有 ・チームの班長が工夫点を発表する。 ○学習カードでの振り返り（授業後）	・ホワイトボードを用いて簡潔に発表させる。 ・チームの作戦ボードをロイロノートにアップし、個人の振り返りの際に活用させる。◆

(3) 評価規準

- ・三つのアウトベースに対応した守備の役割行動について考え、表現している。（思考・判断・表現）
評価材料：チーム作戦ボード、個人学習カード

6. 生徒の学習の実際

(1) 守備の状況判断について

生徒は単元の序盤から「走塁と送球の競い合い」を意識しながらゲームに取り組む様子が見られた。攻撃については、初めはボールを遠くに飛ばすことができず、ボテボテの打球も多かったが全力で走塁することでセーフになったり、守備のエラーで次の進塁チャンスが生まれたりしたため、積極的に次の塁をねらっていく姿が見られた。守備の状況判断については、一つのアウトベースからスタートしたため、初めはとにかく早くアウトベースに返球するという意識だったが、アウトベースが三つに増えると打球の方向や進塁状況に合わせて送球すべきベースが変わるため、チームの中で指示を出し合う姿や失敗した送球について仲間と振り返りながら次のプレーにつなげる姿が見られた。状況判断、ゲーム理解の課題として挙げたことは、走者を1名置いた三角ベース2では、先回りアウトルールが理解できずに混乱する場面が見られた。ボールを打って1塁ランナーとバッターが進塁する状況で、1塁でバッターをアウトにしても2塁に進塁するランナーもアウトにする必要があるルールを設定していたため、一つのアウトでプレー終了と判断してしまう生徒がいたためである。これは実際の野球等のゲーム状況と乖離していることが一つの原因であると考えられるため、ルール設定の仕方に検討が必要となることが明らかとなった。

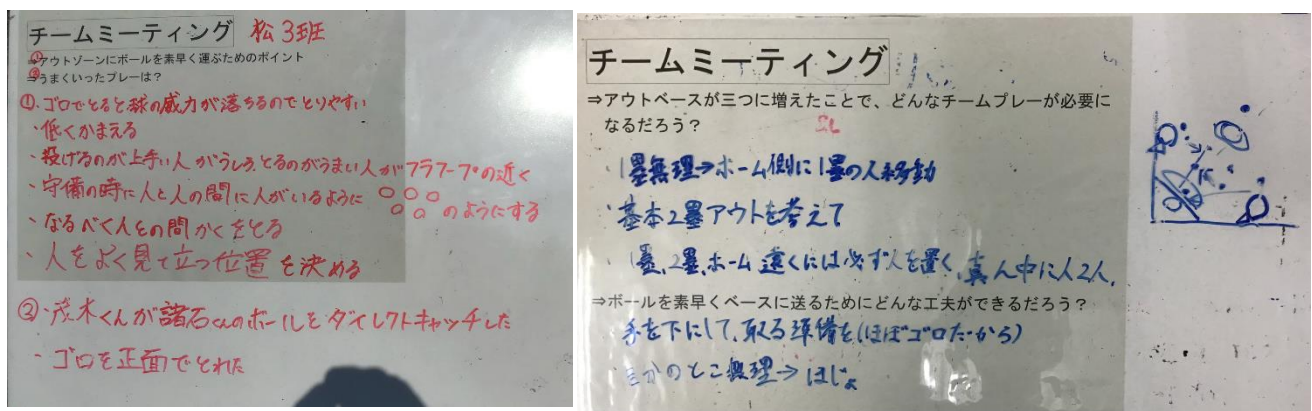


図1 チームミーティングのホワイトボードの具体

(2) ゲーム中心の戦術的気づきに焦点を当てた単元

本単元は、戦術的気づきに焦点を当てゲームを中心とした単元を編成したが、生徒はもっている力を生かしながらゲームを楽しむ姿が見られた。ボールを打つ・捕る・投げるに関する重点的な内容を単元の前半に置かずとも、生徒はゲームを通して少しずつ必要な技能を獲得していった。だが、ゲームの難度が上がるにつれて、必要となる技能も高度になることは事実である。正確な送球やキャッチからの素早いスロー、狙ったバッティングなどの技能について、もっとうまくなりたいと感じていた生徒もいた。本単元では、そのような生徒にじっくりと対応する時間をとれていないことは課題であろう。だが、本単元を通して生徒が「走塁と送球の競い合い」を意識し、その点について思考を深めたことはベースボール型球技のゲーム理解を深める上で大切なことであり、次のステップのゲームへとつながるものとなる考える。

7. 生徒の学習の考察

本単元では、生徒の学習・思考の深まりをねらい、主に三つの振り返り場面を設定した。

一つ目は、自己の学習歴や技能に関する診断的自己評価の実施とグループ編成への活用である。単元実施前に、ベースボール型球技に関する技能や知識について、自己評価アンケート形式で振り返る機会をオリエンテーションに設定した。生徒が自身の状況について理解するとともに、単元前に生徒のレディネスを把握するためである。また、生徒にはこの内容をもとに、どのグループにも野球が得意・知識を持っている生徒が含まれるよう促し、異質グループを編成してチームの中での教え合いができるようにした。授業の活動では、野球の経験があったり、知識のある生徒が進んでチームメイトにアドバイスを送ったり、話し合いの中心となったりするなど生徒主体の活動につながる場面が多々見られた。

二つ目は、思考した後すぐに動いて試す「Think-Do の往還」を意識した活動を意図的に設定した。上述した「本時の指導」は、ゲームとゲームの間に振り返りを挟んだサンドイッチ方式で振り返り場面を設定している。生徒は、ゲームの中で出てきた課題場면을すぐに振り返り、改善策について考え、次のゲームですぐ試すというプロセスの中で、授業の中の思考課題について協働的に考え次のゲームに生かそうとする姿がよく見られた。また、授業後に記入する学習カードにも、授業の中で思考したことに関する記述がみられ、振り返りが効果的に機能した様子が感じられた。

三つめは、生徒の毎時間の振り返りを充実させるべく、学習で使用した板書やグループワークで使用したホワイトボードの画像をロイロノートで共有し、振り返りを記入する参考になじめるようにした。授業で行った内容や話し合った内容を授業後にじっくりと振り返り、整理するための材料をインターネット上で共有することで、形として手元に残らない話し合いの内容やゲームの課題について視覚的に振り返ることができるようにした。この試みは、本単元からであるが生徒がどれだけ活用できたかについては検討できていない。だが、生徒と学びを共有し、学びの履歴を残すことは学習を振り返るにあたり、重要になると考える。

8. 成果と課題

上述してきたように、本単元では生徒が活動を振り返りながら単元の要である戦術的状況判断について思考を深める様子が見られたことが成果である。だが、この単元の学びが他の領域の単元や自分の生活にどうつながるかといった学びの深層に関わる部分への振り返りにつなげることはできていない。生徒にとってこの学びが中学全体での体育の学びの中で、どのように関連づかという視点をもった振り返りを設定していくことが今後の課題といえよう。

<引用・参考文献> 岩田靖 (2011) ベースボール型ゲームの実践モデル—ベースボール型ゲームの教材の系統性を探る「体育科教育 5月号」



月/日	今日のテーマ『授業で習得した技能のポイントや課題点』	今日の自分の取り組みを振り返って協力・主体性・結果・感想など
3	準備を教わらばできる。アウトバウンドに備えておく必要がある。 ボールは正面で取る。 低くかきえる(音がきこえるように)打つ人によって準備の配置を変える。 アウトバウンドに備えておく必要がある。 準備を教わらばできる。アウトバウンドに備えておく必要がある。	準備を教わらばできる。アウトバウンドに備えておく必要がある。 準備を教わらばできる。アウトバウンドに備えておく必要がある。 準備を教わらばできる。アウトバウンドに備えておく必要がある。 準備を教わらばできる。アウトバウンドに備えておく必要がある。 準備を教わらばできる。アウトバウンドに備えておく必要がある。
4	ボールをよめる。 肩型に人を配置し、なるべくきこえるように準備を教わらばできる。 アウトバウンドに備えておく必要がある。 準備を教わらばできる。アウトバウンドに備えておく必要がある。 準備を教わらばできる。アウトバウンドに備えておく必要がある。	準備を教わらばできる。アウトバウンドに備えておく必要がある。 準備を教わらばできる。アウトバウンドに備えておく必要がある。 準備を教わらばできる。アウトバウンドに備えておく必要がある。 準備を教わらばできる。アウトバウンドに備えておく必要がある。 準備を教わらばできる。アウトバウンドに備えておく必要がある。
5	走者と打者との距離をよめる。 走者と打者との距離をよめる。 走者と打者との距離をよめる。 走者と打者との距離をよめる。 走者と打者との距離をよめる。	準備を教わらばできる。アウトバウンドに備えておく必要がある。 準備を教わらばできる。アウトバウンドに備えておく必要がある。 準備を教わらばできる。アウトバウンドに備えておく必要がある。 準備を教わらばできる。アウトバウンドに備えておく必要がある。 準備を教わらばできる。アウトバウンドに備えておく必要がある。

図2 話し合いの様子と学習カードの実例