

平成 24 年度 体育センター長期研修研究報告

内野手の状況に応じた連携した守備力を高める

ソフトボール授業の一提案

～戦術学習モデルを基にした学習過程と教材・教具の工夫～



神奈川県立体育センター
長期研究員
神奈川県立生田東高等学校 鯨吉 剛

目 次

第1章 研究を進めるにあたって

1	研究主題	1
2	主題設定の理由	1
3	研究の目的	1
4	研究の内容と方法	2
5	研究の構想図	3

第2章 理論の研究

1	保健体育科改訂について	4
2	学習指導要領及び学習指要領解説保健体育・体育編の球技について	5
3	運動の特性について	6
4	学習過程の工夫について	7
5	戦術学習の学習過程への導入について	7
6	教材化について	9
7	ソフトボールの教材の開発について	9
8	教具の工夫について	13
9	状況に応じることについて	13

第3章 授業の提案

1	学習過程の提案	15
2	教材の提案	40
3	教具の提案	49

第4章 研究のまとめと今後の展望

1	研究のまとめ	56
2	今後の展望	58
3	最後に	58

〈引用・参考文献〉	58
-----------	----

第1章 研究を進めるにあたって

1 研究主題

内野手の状況に応じた連携した守備力を高めるソフトボール授業の一提案
～戦術学習モデルを基にした学習過程と教材・教具の工夫～

2 主題設定の理由

新しい学習指導要領及び解説では、小学校から高等学校までの12年間を見通した指導内容の体系化が図られ、特に高等学校の球技では、「作戦や状況に応じた技能や仲間と連携した動きを高めてゲームが展開できるようにする」²⁾ことが求められている。また、球技の技能は3つの型として分類され、そのうちベースボール型では、「状況に応じたバット操作と走塁での攻撃、安定したボール操作と状況に応じた守備などによって攻防を展開すること」²⁾が技能の内容として示されている。

さて、これまで自分の行ってきたソフトボールの授業は、従前の学習指導要領を踏まえ、単元の前半で個人的技能を指導し、後半ではゲームを中心とした展開の中で、場面に応じながら集団的技能を指導してきた。しかし、実際に行われたゲームでは、1つの集団的技能を指導してもまた新たな局面が生まれるため、守備側が簡単に出塁や進塁を許し、大量失点が繰り返されることとなっていた。

これは、ソフトボールのゲームには多数の局面が存在するため、予定された時間数の中で、全ての集団的技能を指導することができなかったこと、ゲーム中の場面に応じた指導では、状況に応じた守備ができるようになるために必要とされる内野手の動きに着目した指導が十分にできなかったこと、また、従前の学習指導要領では、種目選択によって生徒に種目特有の技能の積み上げが十分になされて来なかったことなどが原因と考える。

ところで、王・進藤は、「ノーアウト・走者なしの局面から、ツーアウト・満塁までのすべての局面を網羅的に、しかも限られた時間内で初心者に教えることは不可能」¹¹⁾としながらも、ソフトボールのゲームの状況を大きく3つの局面（段階）に整理している。すなわち、生徒の能力・適性を踏まえて、3つの局面（段階）の中から特徴的なゲームの状況を選んで内野手の動きに着目した学習を計画すれば、すべての局面を学習しなくても、状況に応じた守備力を高めることができ、大量失点のない攻防を展開できるのではないかと考えることができる。

また、状況に応じた守備力が発揮されるには、その場に応じた適切な状況判断が行われなければならない。グリフィンは、ゲームにおける戦術的状況の中で技術を用いることによって戦術と技術を関連付けるための学習として、「戦術アプローチ」を提案している。この戦術学習を学習過程に導入すれば、状況に応じた守備の方法を理解してその技能を発揮できるようになるのではないかと考える。

そこで本研究では、内野手の状況に応じた連携した守備力を高めるための、戦術学習モデルを基にした学習過程と教材・教具を提案したい。この授業実践により、ベースボール型の攻防の基礎を身に付け、様々な攻防の展開を楽しめるようになると考え、本主題を設定した。

3 研究の目的

本研究では、内野手の状況に応じた連携した守備力を高めるために、戦術学習モデルを基にした学習過程と教材・教具の提案を目的とする。

4 研究の内容と方法

(1) 本研究を進めるにあたって、理論的裏付けを文献・資料を基に行う。

- ア 保健体育科改訂について
- イ 学習指導要領及び学習指要領解説保健体育・体育編の球技について
- ウ 運動の特性について
- エ 学習過程の工夫について
- オ 戦術学習の学習過程への導入について
- カ 教材化について
- キ ソフトボールの教材の開発について
- ク 教具の工夫について
- ケ 状況に応じることについて

(2) 理論研究を基にした学習過程、教材・教具の工夫の作成を行う。

- ア 学習過程の提案
- イ 教材の提案
- ウ 教具の提案

(3) 研究のまとめと今後の展望

- ア 研究のまとめ
- イ 今後の展望
- ウ 最後に

5 研究の構想図



第2章 理論の研究

1 保健体育科改訂について²⁾

平成20年1月の中央教育審議会答申においては、学習指導要領改訂の基本的な考え方が示されるとともに、各教科等の改善の基本方針や主な改善事項が示されている。このたびの高等学校保健体育科の改訂は、これらを踏まえて行ったものである。

(1) 改善の具体的事項

科目「体育」については、生徒の運動経験、能力、興味、関心等の多様化の現状を踏まえ、各学校が生徒の実情に応じて、自ら運動に親しむ能力を高め、卒業後に少なくとも一つの運動やスポーツを継続することができるようにするため、入学年次においては、中学校第3学年との接続を踏まえ、「体づくり運動」及び知識に関する領域を履修させるとともに、それ以外の領域については「器械運動」、「陸上競技」、「水泳」、「ダンス」のまとまりと「球技」、「武道」のまとまりからそれぞれ選択して履修することができるようにする。また、その次の年次以降においては、それぞれの運動が有する特性や魅力に深く触れることができるよう「体づくり運動」及び知識に関する領域を履修させるとともに、それ以外の領域については「器械運動」、「陸上競技」、「水泳」、「球技」、「武道」、「ダンス」から選択して履修することができるようにする。

その際、「球技」については、取り扱う運動種目は原則として現行どおりとするが、特性や魅力に応じて、ゴール型、ネット型、ベースボール型に分類し示すこととする。

(一部抜粋)

(2) 保健体育科改訂の要点²⁾

ア 内容及び内容の取り扱いの改善について

(ア) 指導内容の体系化

生涯にわたる豊かなスポーツライフの実現に向けて、小学校から高等学校までの12年間を見通して、各種の運動の基礎を培う時期、多くの領域の学習を経験する時期、卒業後に少なくとも一つの運動やスポーツを継続することができるようにする時期といった発達の段階のまとまりを踏まえ、高等学校においては、中学校第3学年との接続を重視するとともに、内容及び内容の取扱いにおいて学習指導要領の基準性を一層明確化し、生徒の主体的な学習の充実及び多様性を踏まえた指導の充実を図ることができるようにした。

(イ) 指導内容の明確化

運動に関する領域を、(1)技能(「体づくり運動」は運動)、(2)態度及び(3)知識、思考・判断に整理・統合して示すとともに、発達の段階を踏まえ、例えば、従前、(1)技能を運動種目名などで示していたものを、その具体的な動きまで示すこととするなど、それぞれの指導内容を明確に示すこととした。

(ウ) 球技

「球技」については、従前、「バスケットボール」、「ハンドボール」、「サッカー」、「ラグビー」、「バレーボール」、「テニス」、「卓球」、「バドミントン」、「ソフトボール」で示していた内容を、生涯にわたって豊かなスポーツライフを継続する資質や能力を育成する観点から、攻防を展開する際に共通して見られるボール操作などに関する動きとボールを持たないときの動きについての学習課題に着目し、その特性や魅力に応じて、相手コートに侵入して攻防を楽しむ「ゴール型」、ネットをはさんで攻防を楽しむ「ネット型」、攻守を交代して攻防を楽しむ「ベースボール型」に分類し示すとともに、中学校との接続を踏まえ指導内容を明確に示した。(一部抜粋)

2 学習指導要領及び学習指導要領解説保健体育・体育編の球技について^{1) 2)}

(1) 高等学校学習指導要領の体育の目標と球技（ベースボール型）の内容¹⁾

高等学校学習指導要領保健体育の体育分野の目標と球技（ベースボール型）の内容は表2-1のように示されている。

表2-1 高等学校学習指導要領 第6節 保健体育 第2款 各科目の目標及び内容¹⁾

<p>1 目 標</p> <p>運動の合理的、計画的な実践を通して、知識を深めるとともに技能を高め、運動の楽しさや喜びを深く味わうことができるようにし、自己の状況に応じて体力の向上を図る能力を育て、公正、協力、責任、参画などに対する意欲を高め、健康・安全を確保して、生涯にわたって豊かなスポーツライフを継続する資質や能力を育てる。</p>
<p>2 内 容</p> <p>E 球技</p> <p>(1) 次の運動について、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、作戦や状況に応じた技能や仲間と連携した動きを高めてゲームができるようにする。</p> <p>ウ ベースボール型では、状況に応じたバット操作と走塁で攻撃、安定したボール操作と状況に応じた守備などによって攻防を展開すること。</p> <p>(2) 球技に主体的に取り組むとともに、フェアなプレイを大切にしようとする事、役割を積極的に引き受け自己の責任を果たそうとすること、合意形成に貢献しようとする事などや、健康・安全を確保することができるようにする。</p> <p>(3) 技術などの名称や行い方、体力の高め方、課題解決の方法、競技会の仕方などを理解しチームや自己の課題に応じた運動を継続するための取り組みを工夫できるようにする。</p>

(2) 高等学校学習指導要領解説保健体育編・体育編のベースボール型について（技能）²⁾

高等学校学習指導要領解説保健体育編・体育編では、ベースボール型の「バット操作」や「ボール操作」、「ボールを持たないときの動き」の例を小学校第5学年から高等学校その次の年次以降までを表2-2のように整理し、示している。

表2-2 ベースボール型のバット操作やボール操作とボールを持たないときの動きの例

	小学校5・6年	中学校1・2年	中学校3年・高校入学年次	高校その次の年次以降
バット操作	<ul style="list-style-type: none"> 止まったボール、易しいボールを打つ 	<ul style="list-style-type: none"> 肩越しでのバットの構え 水平になるようなスイング タイミングを合わせた打撃 	<ul style="list-style-type: none"> 身体のを軸を安定させたスイング 高さやコースへのタイミング ねらった方向への打ち返し 	<ul style="list-style-type: none"> 身体全体を使ったスイング スピードの変化へのタイミング 打ちやすいボールでの打撃 勢いを押さえたバント
ボール操作	<ul style="list-style-type: none"> 移動を伴う捕球 オーバーハンドスロー 	<ul style="list-style-type: none"> ゆるい打球に対応した捕球 大きな動作での送球 正面の送球を受ける 	<ul style="list-style-type: none"> 最短距離で移動した捕球 一連の動きでの送球 タイミングよく送球を受けたり中継したりする 	<ul style="list-style-type: none"> タイミングを合わせた捕球 味方の動きに合わせた送球 次の送球をしやすいボールの捕球や走者の状況に応じた中継 コースや高さをコントロールした投球
ボールを持たないときの動き	<ul style="list-style-type: none"> 簡易化されたゲームでの状況に応じた走塁 	<ul style="list-style-type: none"> 全力疾走での塁への駆け抜け 減速、反転による塁上での停止 	<ul style="list-style-type: none"> 円を描く走塁 打球に応じた走塁 	<ul style="list-style-type: none"> タッチアップの動き 仲間の走者の動きに合わせた進塁や帰塁
		<ul style="list-style-type: none"> 守備位置での準備姿勢 ポジションごとの基本的な動き 	<ul style="list-style-type: none"> 進塁先のベースカバー 中継プレイに備える動き ダブルプレイに備える動き 	<ul style="list-style-type: none"> 状況に応じた守備位置に立つ 中継位置への最短距離の動き 仲間の後方に回り込む動き

本研究では、内野手の守備に関する視点としての「ボール操作」と「ボールを持たないときの動き」を表2-3のように位置付ける。これは、教材づくりの視点に関する部分のものであり、評価については、第3章の指導と評価の計画に基づき行うものとする。

表2-3 本研究の教材づくりにおける内野手の守備に関する視点

ボール操作	ボールを持たないときの動き
<ul style="list-style-type: none"> ・ タイミングを合わせた捕球 ・ 味方の動きに合わせた送球 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 状況に応じた守備位置に立つ ・ 進塁先のベースカバー ・ 仲間の後方に回り込む動き

3 運動の特性について

(1) 特性に深く触れることとは

高橋は、「生涯にわたる豊かなスポーツライフの実現をめざす体育授業では、運動の楽しさや喜びを味わうことに着目した学習、つまり機能的特性を体育の学習の目標や内容として位置付けることが大切である。機能的特性により深く触れるためには、体力や運動技能の向上をはかることが重要になってくる。運動技能とは、具体的な運動課題を達成できる能力のことであり、技術、戦術とそれらを支える体力で構成される総合的な能力のことである。球技などでは、主に戦術が運動技能の向上をはかる重要な要素となる。」³⁾と述べている。

本研究では、生涯にわたって豊かなスポーツライフを継続する資質や能力の育成を目指すに当たり、主に機能的特性に着目した。上記で述べられている「球技などでは、主に戦術が運動技能の向上をはかる重要な要素となる。」³⁾という部分から、生徒が機能的特性に深く触れることができるように、単元の中に戦術学習を段階的に取り入れた。また、次項で述べられているソフトボールの特性を見ても、本研究は、機能的特性のみならず、構造的特性にも深く触れることができると考えた。

(2) ソフトボールの特性⁴⁾

ア 機能的特性（生徒から見た運動の魅力）

ソフトボールは、攻撃側と防御側とに分かれ、攻防を規則的に交替しながら、一定の回数内の得点で勝敗を競い合うところに楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。特に、バットでボールを打つところに最大の魅力を感じたり、打たれたボールを捕球して打者や走者をアウトにしたりするところに面白さがある運動といえる。さらに、ルールや場や用具を工夫して、攻め方や守り方の戦術や作戦を工夫しながらゲームをすることにより、いっそうソフトボールの楽しさが深まり、発展していき、だれもが楽しむことのできる運動である。

イ 構造的特性（運動の独自の技術的構造・ルールなど）

ソフトボールは、投げる、捕る、打つ、走るなどの個人技能や攻撃や守備の戦術が重視され、変化に富んだゲームが展開できる集団競争型で攻守分離型のスポーツである。特に正確にコントロールよく投げたり、捕球した後、素早く瞬時の状況判断のもとに投げる技術が要求される。また、打者においては、アウトカウントや走者の位置により打球の方向や強さを工夫する能力が必要となり、走者においては、瞬時的な状況判断により進塁したり、塁上に止まったりするなどの技能が要求される。

ウ 効果的特性

ソフトボールは、ボールをバットで打ったり、ゴロのバウンドに合わせて捕球したりする調整力や素早く打球の正面に移動してボールを捕球したり、走者として素早くスタートして、進塁したりする敏捷性や瞬発力などの体力的要素が必要とされる。また、状況を素

早く判断して行動に移す判断力も養われる運動といえる。さらに、集団スポーツにおいて競争をとまなうことから、協力やマナーなどの社会性が育てられるスポーツでもある。

4 学習過程の工夫について^{5) 6)}

単元の前半では、診断的段階として、個々の生徒やグループの技能や態度の実状を明らかにするために「診断的評価」を行ったり、これまでの学習の復習的な内容を行ったりする。次に、形成的段階として、単元の目標を達成できるように有効な教材・教具を適用したり、効果的な教授行為（説明、提示、発問、助言）を活用して学習内容を習得したり、習得した「技能」や「知識」を活用し、「思考・判断」を深めたりする。単元の終盤は総括的段階であり、発展的内容を扱うなど、学習過程を工夫していくことが大切である。

それぞれの段階を学習過程に組み込むには、次のようなパターンがある。

パターン1：単元を3つに分け、段階的に学習をする。

パターン2：単元中の毎時の授業において、それぞれの段階を経て学習をする。

パターン3：単元を3つに分けるのではなく、徐々に時間配分を変えて学習をする。

●パターン1

診断的段階	形成的段階	総括的段階
復習的段階	習得と活用	発展的段階

時間→

●パターン2

診断的段階
形成的段階
総括的段階

時間→

●パターン3

診断的段階	形成的段階	総括的段階
-------	-------	-------

時間→

図2-1 学習過程のイメージ⁶⁾

本研究においては、パターン1を学習過程に用いる。学習のねらいの1を診断的・復習的段階、ねらいの2を形成的段階（習得と活用）、ねらいの3を総括的・発展的段階として授業を展開する。

5 戦術学習の学習過程への導入について⁷⁾

本研究において学習過程の形成的段階（習得と活用）にグリフィンの戦術アプローチを用いることとした。

(1) 戦術アプローチの目的及び目標

ア 目的

技術練習を適切な時期に行うことや、ゲームにおける戦術的状况の中で技術を用いることを強調することによって戦術と技術を関連づけ、生徒のゲームパフォーマンスを向上させることが目的である。

イ 目標

(ア) ゲームの戦術と技術の発達とを結びつけることによって、生徒がゲームプレイの有能感を獲得することができるようにする。

- (イ) 生徒が活動そのものを楽しむことができるようにする。
- (ウ) 生徒にプレイ中の問題を解決させ、意思決定を行わせることができるようにする。

(2) ゲーム指導における戦術アプローチの論拠

- ア すべての生徒により大きな関心と興奮をもたらす。
- イ 特に、ゲーム場面で技能を有効に発揮できていない生徒の戦術的知識を向上させる。
- ウ ゲームでのプレイをより深く理解したり、その理解をあるゲームのパフォーマンスから他のゲームのそれに効果的に転移させる能力を発達させる。

(3) 戦術アプローチ

戦術的アプローチとは、「ゲームでの技術の使い方に焦点をあてた学習」である。戦術アプローチの指導過程をわかりやすく説明するために、3つのステージにまとめ、図2-2のように示した。

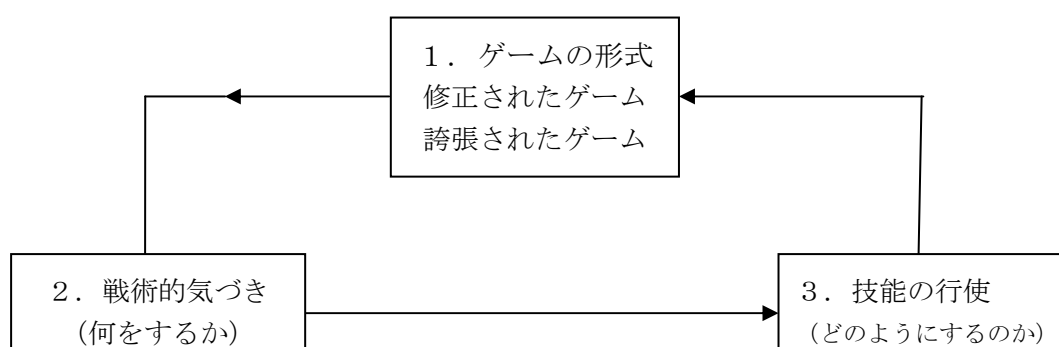


図2-2 ゲーム指導のための戦術アプローチ⁷⁾

ア 修正された・誇張されたゲーム (条件づけられたゲーム)

生徒に戦術的課題を意識させることをねらい、「この状況の中で成功させるためには何を行わなければならないか」という問題に取り組まざるを得ないような、プレイ条件を浮き立たせる。

イ 戦術的気づき

ゲーム場面における問題点とそれらの解決法を見つけ出す能力として定義される。条件づけられたゲームの後、教師の発問によって導かれ、生徒は技能をどのようにゲームで発揮すればよいか認識した上で練習等に取り組むことになる。

ウ 技能の行使

生徒が「何を行う必要があるか」「なぜそれを行うのか」に気づくようになれば、次にその技術や動きを「どのように行うのか」が理解できる。このような理解を基に技能発揮ができるかを確認する。

学習は「ゲーム－発問－練習－ゲーム」という流れで展開される。はじめにゲームの目標が提示され、戦術的課題を浮き立たせる「条件づけられたゲーム」が行われる。ゲームを行った後に、ゲームを行うために何が必要で、何が習得されなければならないかといった戦術的気づきが、教師の発問と生徒の応答によって理解が深められ、必要性を理解したうえで、「ボール操作の技術」や「ボールを持たない動き」の練習が行われる。そして、再びその成果がゲームで確かめられる。このような調子で授業が展開され、戦術的気づきとパフォーマンスの向上が図られていくのである。

本研究においても、「ゲーム－発問－練習－ゲーム」というサイクルで、学習過程の形成的

段階（習得と活用）に配置した。岡出は、「このサイクルを1時間に組み込むことにはかなり困難である」⁸⁾と述べている。そのようなことから、本研究では、3時間で2つのサイクルを組み込んだ授業展開を計画した。

6 教材化について

高橋は、「良い体育授業のもっとも重要な条件は、すぐれた教材が豊かに準備されているかどうかということである。とくに、体育の運動学習に関わって『教科書』がないため、教師は素材である運動種目をそのまま教材として提供し、練習とゲームを繰り返す授業が少なくない。素材としての運動（スポーツ）をそのまま学習させるわけにはいかず、子どもの能力に応じて楽しむことができ、また、技能や戦術の能力が高まっていくように、素材に修正を加えたり、それらの下位になる教材（タスクゲームなどの下位になるゲーム教材やスモールステップの練習教材）などが提供されなければならない。」⁹⁾と述べている。このようなことから、本研究では、コートやルールなどの条件に工夫を加え、ゲーム化した教材を開発する。

7 ソフトボールの教材の開発について

(1) ゲーム状況の整理

ソフトボールの学習について、竹内は、「場面ごと、1球ごとに判断する事柄やプレイの内容が大きく変わってくる。ゲーム中に難しい判断やプレイを強いられるのは、圧倒的に守備側である。限られた時間の中で学習成果が求められる体育学習においては、守備側の判断やプレイを一つひとつ学習することは、困難である。」¹⁰⁾と述べている。

ソフトボールの戦術学習における条件づけられたゲームとは、アウトカウントと走者の状況を設定したゲームである。具体的には、「ノーアウト・走者なし」のゲームの状況から「ツーアウト・満塁」のゲームの状況までの24の局面が設定される。

王・進藤は、「それぞれの局面における攻撃側と守備側の戦術・技術が内容・教材として整理されることが求められる。しかし、これらすべてを網羅的に、しかも限られた時間内で、初心者に教えることは不可能である。」¹¹⁾と述べ、表2-4のように「単純なフォースアウト局面」、「状況判断を伴うフォースアウト局面」、「複雑な状況判断を伴うフォースアウト・タッチアウトを選択する局面」の3つの局面として構造的に整理した。

表2-4 ソフトボールの戦術・技術構造(王・進藤)¹¹⁾

単純なフォースアウト局面				
攻 撃		ゲームの状況	守 備	
個別技術	集団戦術		集団戦術	個別戦術
<ul style="list-style-type: none"> ・ヒッティング技術 ・バント技術 ・単純な走塁技術 ・盗塁技術 	<ul style="list-style-type: none"> ・単純なヒッティング戦術 ・セーフティーバント戦術 ・盗塁戦術 	<ul style="list-style-type: none"> ・すべてのツーアウト局面 ・ノーアウト・ワンアウト走者なし局面 	<ul style="list-style-type: none"> ・単純なフォースアウト戦術 ・進塁を防ぐタッチアウト戦術 	<ul style="list-style-type: none"> ・捕球・送球技術 ・直接ベースカバー技術
状況判断を伴うフォースアウト局面				
攻 撃		ゲームの状況	守 備	
個別技術	集団戦術		集団戦術	個別戦術
<ul style="list-style-type: none"> ・ヒッティング技術 ・バント技術 ・単純な走塁技術 	<ul style="list-style-type: none"> ・進塁させるためのヒッティング戦術 ・犠牲バント戦術 ・犠牲フライ・タッチアップ戦術 	<ul style="list-style-type: none"> ノーアウト・ワンアウト1塁、ノーアウト・ワンアウト1、2塁、ノーアウト・ワンアウト満塁・タッチアップ防御戦術 	<ul style="list-style-type: none"> ・進塁させないフォースアウト戦術 ・ダブルプレー戦術 ・犠牲バント防御戦術 	<ul style="list-style-type: none"> ・状況による捕球・送球技術 ・外野手の送球戦術 ・内野手の中継カバー技術

複雑な状況判断を伴うフォースアウト・タッチアウトを選択する局面				
攻 撃		ゲームの状況	守 備	
個別技術	集団戦術		集団戦術	個別戦術
<ul style="list-style-type: none"> ・スクイズ技術 ・状況判断を伴った走塁・盗塁技術 	<ul style="list-style-type: none"> ・スクイズ戦術 	ノーアウト・ワンアウト2塁、ノーアウト・ワンアウト2、3塁、ノーアウト・ワンアウト1、3塁・コンビネーション走塁・盗塁防衛戦術	<ul style="list-style-type: none"> ・スクイズ防衛戦術 ・複雑な状況判断を含む送球技術 ・内野手のコンビネーション技術 	<ul style="list-style-type: none"> ・ウエスト技術

注1 「単純なヒッティング戦術・技術」とは、出塁することを目的とし、打者がヒッティングをし、出塁することである。

注2 「単純なフォースアウト戦術」とは、1塁のフォースアウト戦術、自分の近い塁へのフォースアウト戦術である。

注3 「単純な走塁技術」とは、ボールが打たれたら、状況を考えずに、進塁することである。すなわち、ツーアウト時の走塁技術である。

注4 「直接ベースカバー技術」とは、各内野手がボールが打たれた時、また、走者の盗塁時など、捕球するため自分のベースをカバーすることである。

さらに、王・進藤は、「このように整理すると多様にある攻撃と防御の戦術・技術が、学習者の認識対象として明確になり、学習の順序性も確実に積み上げていくことが可能となる。そして、無数にある攻撃と守備に関わる個別的技術はこうした戦術の3つのそれぞれの局面（段階）に対応させて、教育内容・教材として位置付けられることが重要である。」¹¹⁾と述べている。

王・進藤の3つの局面の理論を基に、すべてのゲームの状況（アウトカウントや走者の状況）を選択されるフォースプレイの数とタッチプレイの数から整理したものが表2-5である。

表2-5 ゲームの状況の3つの局面の整理表

ゲームの状況	局面	ゲームの状況	選択されるフォースプレイの数 /タッチプレイの数
無死/走者なし	単純な 局面 フォース アウト	無死/走者なし	1
無死/1塁		1死/走者なし	1
無死/2塁		2死/走者なし	1
無死/1・2塁		2死/1塁	2
無死/3塁		2死/2塁	2
無死/1・3塁		2死/3塁	2
無死/2・3塁		2死/1・2塁	3
無死/満塁		2死/1・3塁	3
1死/走者なし		2死/2・3塁	3
1死/1塁		2死/満塁	4
1死/2塁	う状 ウフ況 トオ判 局断 面ス ア伴	無死/1塁	2
1死/1・2塁		1死/1塁	2
1死/3塁		無死/1・2塁	3
1死/1・3塁		1死/1・2塁	3
1死/2・3塁		無死/満塁	4
1死/満塁	1死/満塁	4	
2死/走者なし	タフ複 ツオ雑 アスな ウア状 トウ況 を伴 選と	無死/2塁	1/1
2死/1塁		1死/2塁	1/1
2死/2塁		無死/3塁	1/1
2死/1・2塁		1死/3塁	1/1
2死/3塁		無死/1・3塁	1/2
2死/1・3塁		1死/1・3塁	1/2
2死/2・3塁		無死/2・3塁	2/1
2死/満塁	1死/2・3塁	2/1	

(2) 生徒の実態に即した教材の開発

生徒の能力・適性を踏まえるために、状況に応じた守備力を高めるための学習モデルを3段階で設定することとした。設定にあたっては、竹田の先行研究を参考とし、表2-5の3つの局面（段階）の中からいくつかの特徴的なゲームの状況を選択して組み合わせ、1つのモデルとした。それぞれのモデルとして設定したものが表2-6である。

表2-6 本研究における戦術学習のレベル表

局面	ゲームの状況	選択されるフォースプレイの数/タッチプレイの数	レベルの設定
単純なフォースアウト局面	無死走者なし	1	レベル I
状況判断を伴うフォースアウト局面	無死（1死）1塁	2	
	無死（1死）満塁	4	
複雑な状況判断を伴うフォースアウトとタッチアウトを選択する局面	無死（1死）2塁	1/1	
状況判断を伴うフォースアウト局面	無死（1死）1塁・2塁	3	レベル II
	無死（1死）満塁	4	
複雑な状況判断を伴うフォースアウトとタッチアウトを選択する局面	無死（1死）3塁	1/1	
	無死（1死）1・3塁	2/1	
状況判断を伴うフォースアウト局面	無死（1死）満塁	4	レベル III
複雑な状況判断を伴うフォースアウトとタッチアウトを選択する局面	無死（1死）3塁	1/1	
	無死（1死）1・3塁	2/1	
複雑な状況判断を伴うフォースアウトとタッチアウトを選択する局面	無死（1死）2・3塁	1/2	

なお、竹田はレベル I における4つのゲームの状況の抽出理由として、以下のように述べている。

「無死走者なしでは、1塁フォースアウトはソフトボールの守備戦術における最も基本的なものであり、どのような複雑な局面においてもアウトを取ることができ、1塁フォースアウトを確実にとることによってたとえ走者が出塁しても失点を最少に防ぐことができる。

次に、1死走者1塁では、2塁ベースカバーと2塁か1塁かどちらかがアウトの確立が高いかを選択して送球することを学習することができる。

次に、1死走者満塁では、得点を防ぐため重要な本塁フォースアウトを学習することができ、守備者はすべての塁に対するベースカバーを学習することができる。

次に、1死2塁では、守備側はタッチアウトとフォースアウトの違いを認識し、適切に状況判断をして送球することを学習することができる。」¹²⁾

本校3年生のソフトボール授業選択者に実施した予備アンケートによると、中学校の授業でソフトボールの学習をした生徒は、全体の25.8%であった。従って、多くの生徒が中学校からの学習内容の積み上げがないことがわかった。また、男女共習であることなどから、本研究においては、レベル I を選択し、ルールやコートなどを工夫した条件づけられたゲーム

として教材化したものを単元に段階的に組み入れる工夫をした。なお、表2-6のレベルIの授業で実施する条件づけられたゲーム（教材）と身に付くであろう力（技能）の関係を次の表2-7に整理した。なお、ゴシック体については、本研究の教材づくりにおける内野手の守備に関する部分である。

表2-7 本研究で行う条件付けられたゲーム（教材）と身に付くであろう力（技能）

局面	条件づけられたゲーム（教材）	身に付くであろう力（技能）
単純なフォースアウトの局面	無死ランナーなし 打者は、内野ゴロを打つ	<ul style="list-style-type: none"> ・ タイミングを合わせた捕球 ・ 味方の動きに合わせた送球 ・ 進塁先のベースカバー ・ 状況に応じた守備位置に立つ ・ 仲間の後方に回り込む動き ・ ねらった方向への打ち返し ・ 身体全体を使ったスイング ・ 仲間の走者の動きに合わせた進塁や帰塁
状況判断を伴うフォースアウトの局面	1死ランナー1塁 打者は、内野ゴロを打つ	<ul style="list-style-type: none"> ・ タイミングを合わせた捕球 ・ 味方の動きに合わせた送球 ・ 進塁先のベースカバー ・ 状況に応じた守備位置に立つ ・ 仲間の後方に回り込む動き ・ ねらった方向への打ち返し ・ 身体全体を使ったスイング ・ 仲間の走者の動きに合わせた進塁や帰塁
	1死ランナー満塁 打者は、内野ゴロを打つ	<ul style="list-style-type: none"> ・ タイミングを合わせた捕球 ・ 味方の動きに合わせた送球 ・ 進塁先のベースカバー ・ 状況に応じた守備位置に立つ ・ 仲間の後方に回り込む動き ・ ねらった方向への打ち返し ・ 身体全体を使ったスイング ・ 仲間の走者の動きに合わせた進塁や帰塁
複雑な状況判断を伴うフォースアウトとタッチアウトを選択する局面	1死ランナー2塁 打者は、外野へ打球を打つ	<ul style="list-style-type: none"> ・ タイミングを合わせた捕球 ・ 味方の動きに合わせた送球 ・ 進塁先のベースカバー ・ 仲間の後方に回り込む動き ・ 中継位置への最短距離の動き ・ 仲間の走者の動きに合わせた進塁や帰塁
	1死ランナー2塁 打者は、内野ゴロを打つ	<ul style="list-style-type: none"> ・ タイミングを合わせた捕球 ・ 味方の動きに合わせた送球 ・ 進塁先のベースカバー ・ 状況に応じた守備位置に立つ ・ 仲間の後方に回り込む動き ・ ねらった方向への打ち返し ・ 身体全体を使ったスイング ・ 仲間の走者の動きに合わせた進塁や帰塁

本研究では、この5つの教材を条件付けられたゲームI～Vとして学習過程の形成的段階（習得と活用）に組み入れることとする。

8 教具の工夫について

(1) 学習資料について^{5) 13)}

生涯体育・スポーツを目ざす新しい体育の授業においては、学習者自らが学習の見通しをもち、自発的・自主的に活動することが重要である。そのために教師は、「今の活動の中で何が問題なのか」「どのような課題を設定して活動していけばよいか」「課題解決に向けて学習活動の場や練習のし方をどう工夫すればよいか」といった問題状況を解決していくための手がかりを与える必要がある。この手がかりをなすものが「学習資料」である。

学習資料には、学習者が記録や達成の状況などを実際に記録していく記録カード、学習の方法や練習の仕方に関する印刷物や資料などがあげられる。

これらの教具に共通するのは、学習者が現在持っている力を知って、具体的な学習の課題を決めたり、練習の仕方や作戦を工夫したり自分たちでできばえや活動の進め方を評価していくための手がかりを見付けていくために用いられる点にある。学習をより活発にし、自発的、自主的に学習の内容を深めていくために欠かせない学習資源であり、学習者にとってわかりやすく、使いやすいようにその内容が工夫されなければならない。本研究においても、学習カード、ゲーム記録カード、守備の戦術カードを工夫し、活用することで生徒の思考・判断を促し、学習の内容を深めていくものとしていく。

(2) 視聴覚教材について

上條は、「体育授業で現在もっとも多く活用されている教育機器は、視聴覚機器である。行おうとする運動のイメージをつかむための写真や掛け図は体育館などに掲示して日常的に活用することができる。また、室内で熟練者の運動のビデオやスライドを見ることによって、その運動のイメージを知ることできる。」¹³⁾と述べている。本研究においても、ボール操作やボールを持たないときの動きの技能のポイントや守備の戦術について、動画やアニメーションを用いて生徒にイメージを持たせ、それらの技能の理解を促し、技能の習得を図っていく。

(3) その他の教具の工夫について

本研究においては、その他の教具の工夫として、守備位置や守備の戦術、作戦などを考えたり、確認したりするために作戦ボードを用いることや条件づけられたゲームにおいては、守備の戦術課題に焦点をあてるためにティースタンドを用いて、バット操作をより簡単かつ効率的に行なえるようにする。

9 状況に応じることについて

(1) 状況に応じることとは

グリフィンは、「これまで『ボール操作の技術』の指導が中心になり、『ボールをもたない動き』は無視されることが多かった。しかし、生徒のゲームパフォーマンスを最大限に伸ばそうとするなら、このような『ボールをもたない動き』を指導すべきである。いかなるゲームでもプレイ中にプレイヤーがボールを保持するのはほんのわずかな時間で、残りの時間においてプレイヤーは攻撃のために、あるいは防御のために適切なポジションに動いているのであり、いかにして貢献すべきか、意思決定を行っているのである。このような側面を指導するためにより広いゲームパフォーマンスの定義が必要となる。」⁷⁾と述べ、ゲームでのボール操作の技術に加えて、次のような要素が示されている。

- | | |
|-----------------|--------------------------|
| 1 意思決定 | 4 ゲーム展開に対応したポジションの調整 |
| 2 サポート | 5 基本のポジションに照らした適切なコートカバー |
| 3 チームメイトのカバーリング | |

さらに竹内はグリフィンのゲームパフォーマンスの要素を整理し、図2-3のように示した。¹⁰⁾

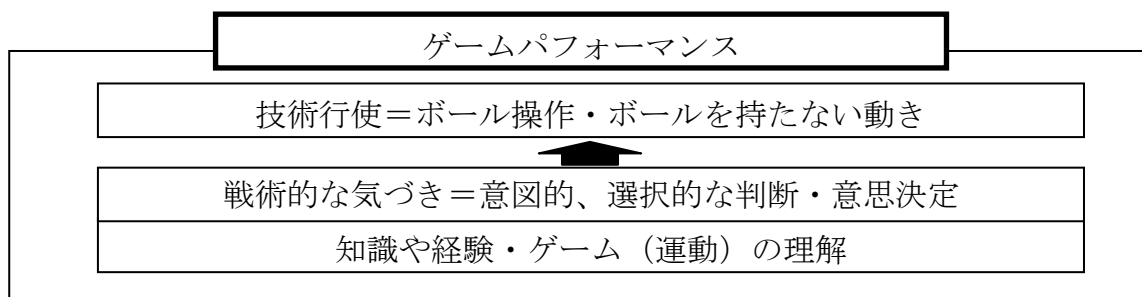


図2-3 ゲームパフォーマンスの構成¹⁰⁾（グリフィンらの考えを竹内が整理 2006）

つまり、状況に応じることとは、「知識や経験・ゲーム（運動）の理解」があるときに攻防が展開するある局面で、「意図的、選択的な判断・意思決定」が行なわれ、「ボール操作・ボールを持たない動き」という技術行使をすることである。

(2) 状況に応じた守備の評価の視点

グリフィンは、「従来、授業では、戦術や作戦づくりを強調しておきながら、最終的には個人のスキルのみを評価するという授業実践が少なくなかった。授業のねらいがゲームパフォーマンスの向上であるなら、ゲームパフォーマンスの適切さやその向上の度合いが評価されるべきであろう。」⁷⁾と述べ、観察可能な構成要素をしばり出し、表2-8のように7つの構成要素を抽出した。

表2-8 ゲームパフォーマンスの構成要素⁷⁾

ゲームパフォーマンス評価法 (GPAI)	
カテゴリー	
1. ベース	ある技能を發揮し、次の技能を發揮するまでの間のホームポジションあるいはリカバリーポジションへの適切な戻り。
2. 調整	ゲームの流れに応じた、オフENSあるいはディフェンスのポジションの調整の動き。
3. 意思決定	ゲーム中にボールなどを操作して何を行うべきかに関する適切な選択。
4. 技能發揮	選択した技術の有効な実行。
5. サポート	味方チームがボールを保持している場面で、パスを受けるポジションへ移動するボールを持たない動き。
6. カバー	ボールを保持している味方プレイヤーやボールに向かって移動している味方プレイヤーに対するディフェンス面での支援。
7. ガード/マーカー	ボールを保持している相手プレイヤー、もしくはボールに向かって移動している相手プレイヤーに対するディフェンス。

すべての構成要素が、すべての種目で適用されるわけではなく、本研究では、ソフトボールの内野の守備に焦点をあてており、「意思決定」と「技能發揮」「カバー」「サポート」を評価の要素と考えた。表2-9に本研究の状況に応じた守備を評価する視点をまとめた。

表2-9 本研究の状況に応じた守備の評価の視点

構成要素	本研究の状況に応じた守備の評価の視点
意思決定	出塁や進塁を阻止できるベースを選択したか。(ボール保持者の意思決定)
技能發揮	打球を捕球できたか。ベースへ送球できたか。(ボール操作)
カバー	ゲームの状況に応じて、ベースカバーの動きができたか。(ボールを持たないときの動き)
サポート	ゲームの状況に応じて、バックアップの動きができたか。(ボールを持たないときの動き)

第3章 授業の提案

1 学習過程の提案

(1) 学習過程の検討

本研究では、第2章4 学習過程の工夫について（P 7）に示した学習過程の理論を基に、その中の図2-1パターン1を参考にした。学習過程を診断的・復習的段階、形成的段階（習得と活用）、総括的・発展的段階の3つの段階に分け、それぞれにねらいを設定した。1～4時間目までを診断的・復習的段階として「ねらい1：バット操作やボール操作の基本的技能を高める。」とした。5～12時間目までを形成的段階（習得と活用）として「ねらい2：戦術的な課題を見つけ、課題解決のためにみんなで協力しながら、ゲームや練習を楽しむ。」とした。13～15時間目までを総括的・発展的段階として「ねらい3：高まった技能を発揮し、戦術や作戦を工夫し、ゲームを楽しむ。」とした。それぞれの段階で実施する学習内容や活動は次の通りである。

●パターン1

診断的段階	形成的段階	総括的段階
復習的段階	習得と活用	発展的段階

ア 診断的・復習的段階「ねらい1」について

この段階では、まず、最初の授業のオリエンテーションで単元の流れを確認し、学習に見通しを持たせることを、また、視聴覚教材や学習ノートを活用して、試合の進め方やルール、ソフトボールの用語などの確認を行い、次時以降の授業が円滑に進めることができるように考えた。

本研究の対象となるソフトボール授業選択者は、1、2年次にもソフトボールを学習していることから、既習の学習内容の「バット操作」「ボール操作」を中心に、基礎的・基本的技能を基にした復習的活動を計画した。また、生徒の実態把握をするために、試しのゲームを行うなど、診断的活動を計画した。この段階を設定することにより、教師は、生徒の実態を把握することができ、以降の授業について修正を図ることもできると考えた。また、生徒は、復習的活動を通してこれまでの学習を喚起するとともに新たに自己の課題を認識することが期待できる。

イ 形成的段階（習得と活用）「ねらい2」について

本研究では、学習過程の中でも特に、この段階に着目した。

(ア) 戦術学習について

これまでの私のソフトボールにおける授業実践では、単元の前半に、スローイング、キャッチング、バッティングなどの個人的技能の指導を行い、後半は、ゲームを中心に展開し、ゲームの場面に応じて集団的技能を指導していた。しかしながら、指導した技能がゲームにうまく生かされていない状況が見られた。その原因の一つとして、生徒が、集団的技能や戦術を理解し、思考・判断しながら身に付けていくなどの学習過程の工夫が不十分であったと考える。

そこで、本研究では、生徒が、集団的技能や戦術を理解し、思考・判断しながら身に付けていくことができるように、第2章5（3）戦術アプローチ（P 8）に示したグリフィンの戦術アプローチの理論に基づき、「条件づけられたゲーム」－「発問・話し合い」－「練習」－「条件づけられたゲーム」の学習のサイクルを学習過程に組み込んだ。

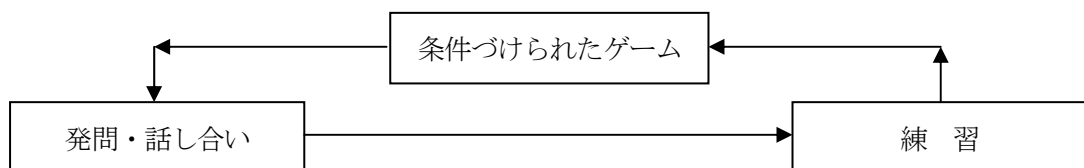


図3-1 本研究におけるゲーム指導のための戦術アプローチ

グリフィンは、「このような授業展開は、運動学習の成果を高めるうえで、大変有効な方法である。」⁷⁾と述べている。さらに岡出は、「このサイクルを1時間に組み込むことにはかなり困難である」⁸⁾と述べていることから、本研究では、2時間にわたって学習できるように計画した。また、ソフトボールの戦術学習は数多くあることから、第2章で示した王・進藤らの理論を基に、本校の生徒の実態に合わせた戦術学習を抽出(次項「ソフトボールの段階的な戦術学習について」参照)し段階的に学習過程に組み込んだ。このような学習過程を意図的に教師が仕組むことによって、生徒は、技能構造や戦術を理解し、思考・判断を基に練習することによって、技能を身に付けることができることが期待できる。また、1つの戦術学習のサイクルが技能の習得と身に付けた技能を活用(発揮)する流れになっているため、生徒は達成感を味わうことができるとともに、次の総括的・発展的段階へ繋がって行くことが期待される。この段階の学習過程は、全15時間の中で5～11時間目に戦術学習を配置した。(表3-1)

表3-1 戦術学習Ⅰ～Ⅳの配置

5	6	7	8	9	10	11	12
戦術学習Ⅰ～Ⅳの配置							
戦術学習Ⅰ ○条件付けられたゲームⅡ	○条件付けられたゲームⅡ(まとめ)	○チームの話し合い ○チーム練習	・バット操作の学習	○チームの話し合い ○チーム練習	戦術学習Ⅳ ○条件付けられたゲームⅤ	○条件付けられたゲームⅤ(まとめ)	・課題練習の確認
○チームの話し合い ○チーム練習	戦術学習Ⅱ ○条件付けられたゲームⅢ	○条件付けられたゲームⅢ(まとめ)	戦術学習Ⅲ ○条件付けられたゲームⅣ	○条件付けられたゲームⅣ(まとめ)	○チームの話し合い ○チーム練習	・学習の振り返り ・課題練習の設定	・チームの課題練習

戦術学習を行うためには、まず、「中心的な戦術課題をクローズアップしていくゲーム修正が重要となる。」⁹⁾ことから、戦術課題が浮き彫りになる条件付けられたゲームを教材として開発した。(P40 教材の提案を参照)また、生徒が課題に気付くことができるようにするために発問を考えたり、視聴覚教材、教具を開発したりした。(P40 教材の提案、P49 教具の提案を参照)1つの戦術学習のサイクルと教材、教具等の活用の関係は表3-2のとおりである。

表3-2 戦術学習のサイクルと教材、教具等の活用の関係

1 条件付けられたゲーム →ゲームを行いながらゲーム記録カード①を付ける。 2 話し合い →ゲーム記録カード①と教師の発問を基に、守備の戦術カードや作戦ボードを使ってチームや個々の課題について話し合う。その後、「戦術学習について」の視聴覚教材を活用して課題に対しての正しい動き方を確認する。 3 チーム練習 →課題を解決するための練習を行う。 4 条件付けられたゲーム →ゲームを行いながらゲーム記録カードを付け、それを基に振り返りを行う。

(イ) ソフトボールの段階的な戦術学習について

ソフトボールの守備の戦術を学習していく上で、すべてのゲームの状況（アウトカウントと走者の状況）を学習していくことは、不可能であり、また、それぞれのゲーム状況が無秩序に学習していくことは、学習の効果があまり得られないと考える。

そこで、本研究においては、王・進藤や竹田の先行研究を基に、選択されるフォースプレイやタッチプレイの数を踏まえて、ゲーム状況を抽出し、レベルを設定した第2章に示した表2-6（P11）に基づいて段階的に戦術学習を行っていく。このようなことより、状況に応じた連携した守備であるボール操作・ボール保持者の意思決定やボールを持たないときの動きを簡単なものから複雑なものへと段階を踏みながら、積み上げて学習することで、確実に技能を高めていくことが期待できる。

予備アンケートによると、中学校の授業でソフトボールの学習をした生徒は、全体の25.8%であった。従って、多くの生徒が中学校からの学習内容の積み上げがないといった現状がある。本研究では、学習者を比較的学習経験が浅く、技能の習熟度が低い生徒であると設定し、第2章表2-6（P11）のレベルⅠを学習過程に組み込んだ。また、中継位置への最短距離の動きを学習するために「条件づけられたゲームⅣ」として「1死2塁・外野への打球」を組み込んだ。なお、単純なフォースアウトの局面の「条件づけられたゲームⅠ」については、戦術学習の説明をしながら、4時間目の1時間扱いで行うこととした。（表3-3）

表3-3 条件づけられたゲーム（レベルⅠ）

	局面	ゲームの状況	選択されるフォースプレイの数/タッチプレイの数	条件づけられたゲーム	授業時間
レベルⅠ	単純なフォースアウト局面	無死走者なし 内野ゴロ	1	条件づけられたゲームⅠ	4時間目
	状況判断を伴うフォースアウト局面	1死1塁 内野ゴロ	2	条件づけられたゲームⅡ	5・6
		1死満塁 内野ゴロ	4	条件づけられたゲームⅢ	6・7
	複雑な状況判断を伴うフォースアウトとタッチアウトを選択する局面	1死2塁 外野への打球	—	条件づけられたゲームⅣ	8・9
		1死2塁 内野ゴロ	1/1	条件づけられたゲームⅤ	10・11

なお、生徒の実態に応じて、技能の高い集団には、第2章表2-6（P11）のレベルⅡ、レベルⅢを選択し、学習することも可能であると考ええる。

(ウ) 戦術学習における課題練習について

これまでの私の授業実践においては、ゲームの中で、場面に応じて戦術的な課題を指導することが多く、課題を解決するための練習時間の確保が不十分であった。

最初に行った条件づけられたゲームの後、浮かび上がってきたそれぞれのチームの戦術的な課題を意識させ、試行錯誤しながら練習していくことで、課題をより効果的に解決することが期待できる。

課題練習については、チームで攻守に分かれ行う。条件づけられたゲームと同じルールや形式とするが、攻守の交代については時間で交代をし、得点については競わないものとする。予想される課題については、以下のようなものがあげられるが、特に守備側の課題を意識し、練習を行う。

○攻撃側

ゴロを打つ技術、打球を打ち分ける技術、走塁の技能など

○守備側

ポジショニング、ベースカバー、バックアップ、送捕球の技能など

ウ 総括的・発展的段階「ねらい3」について

この段階では、単元の総括としてゲームを中心に計画した。また、ゲーム記録を基にチームでの作戦設定をする活動を設定し、前段階までの学習を基に技能や知識を活用して思考・判断できるように計画をした。そのような活動を基にゲームをすることによって、相手の得点を最小限に抑えて勝敗を競う攻防を展開することができることが期待できる。

(2) 学習過程の提案

以上の検討内容を踏まえ、本研究の目的である学習過程を単元計画と授業計画として提案する。
なお、次のような授業を想定して考案した。

- 単元時数 15 時間
- 場所 生田東高等学校グラウンド
- 対象生徒 3 年生選択者 40 名 (男子 20 名 女子 20 名)
- 生徒の実態

予備アンケートによると、中学校の授業でソフトボールの学習をした生徒は、全体の 25.8%であった。従って、多くの生徒が学習内容の積み上げがないままに高等学校のソフトボールの授業を受けている。また、3 年生の選択者は、1・2 年次にそれぞれ 10 時間程度の学習経験があるものの、守備の技能発揮に課題を抱えていたり、難しさ感じている生徒が多い。実際のゲームの様相としても、大量失点を繰り返す場面が多く見られ、攻撃中心のゲーム展開であった。

ア 単元計画の提案

(ア) 単元の目標

○次の運動について、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、作戦や状況に応じた技能や仲間と連携した動きを高めてゲームが展開できるようにする。

- ・ベースボール型では、状況に応じたバット操作と走塁での攻撃、安定したボール操作と状況に応じた守備などによって攻防を展開すること。(技能)

○ソフトボールに主体的に取り組むとともに、フェアなプレイを大切にしようとする事、役割を積極的に引き受け自己の責任を果たそうとすること、合意形成に貢献しようとする事などや、健康・安全を確保することができるようにする。(態度)

○技術などの名称や行い方、体力の高め方、課題解決の方法、競技会の仕方などを理解し、チームや自己の課題に応じた運動を継続するための取り組み方を工夫できるようにする。

(知識、思考・判断)

(イ) 評価規準

a 内容のまとめりごとの評価規準【その次の年次以降】

関心・意欲・態度	思考・判断	運動の技能	知識・理解
球技の楽しさや喜びを深く味わうことができるよう、フェアなプレイを大切にしようとする事、役割を積極的に引き受け自己の責任を果たそうとすること、合意形成に貢献しようとする事などや、健康・安全を確保して、学習に主体的に取り組もうとしている。	生涯にわたる豊かなスポーツライフの実現を目指して、自己や仲間の課題に応じた球技を継続するための取り組み方を工夫している。	球技の特性や魅力に応じて、ゲームを展開するための作戦や状況に応じた技能や仲間との連携した動きを高めて、身に付けている。	技術などの名称や行い方、体力の高め方、課題解決の方法、競技会の仕方などを理解している。

b 単元の評価規準 ・は、その次の年次（2年） ●は、それ以降の年次（3年）

関心・意欲・態度	思考・判断	運動の技能	知識・理解
<ul style="list-style-type: none"> ●球技の学習に主体的に取り組もうとしている。 ・フェアなプレイを大切にしようとしている。 ●役割を積極的に引き受け自己の責任を果たそうとしている。 ●合意形成に貢献しようとしている。 ・互いに助け合い高め合おうとしている。 ・健康・安全を確保している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・これまでの学習を踏まえて、チームが目指す目標に応じたチームや自己の課題を設定している。 ・課題解決の過程を踏まえて、取り組んできたチームや自己の目標と成果を検証し、課題を見直している。 ●チームの仲間の技術的な課題や有効な練習方法の選択について指摘している。 ●作戦などの話し合いの場面で、合意を形成するための調整の仕方を身に付けている。 ・健康や安全を確保・維持するために、自己や仲間の体調に応じた活動の仕方を選んでいる。 ●球技を生涯にわたって楽しむための自己に適した関わり方を見付けている。 	<ul style="list-style-type: none"> ●ベースボール型では、攻防を展開するための状況に応じたバット操作と走塁での攻撃、安定したボール操作と状況に応じた守備などの動きができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・技術などの名称や行い方について、学習した具体例を挙げている。 ・球技に関連した体力の高め方について、学習した具体例を挙げている。 ●課題解決の方法について、理解したことを言ったり書き出したりしている。 ●競技会の仕方について、学習した具体例を挙げている。 ・審判の方法について、学習した具体例を挙げている。

(ウ) 学習活動に即した評価規準

	関心・意欲・態度	思考・判断	運動の技能	知識・理解
A [○]	①②③ 常に意欲的に～	①～常に適切に指摘している。 ②③～常に適切に見付けている。	①②③④⑤⑥～非常によくできる。	①②～具体例を挙げて常に十分言ったり、書き出したりしている。
A	①②③ 意欲的に～	①～適切に指摘している。 ②③～適切に見付けている。	①②③④⑤⑥～よくできる。	①②～十分言ったり、書き出したりしている。
B	①ソフトボールの学習に主体的に取り組もうとしている。 ②役割を積極的に引き受け自己の責任を果たそうとしている。 ③合意形成に貢献しようとしている。	①チームの仲間の技術的な課題や有効な練習方法の選択について指摘している。 ②作戦などの話し合いの場面で、合意を形成するための調整の仕方を見付けている。 ③球技を生涯にわたって楽しむための自己に適した関わり方を見付けている。	①スピードの変化にタイミングを合わせてボールをとらえることができる。 ②打球のパウンドやコースに応じて、タイミングを合わせてボールをとることができる。 ③塁に入ろうとする味方の動きに合わせて、捕球しやすいボールを投げるができる。 ④得点や進塁を防ぐために、走者の進塁の状況に応じて、最短距離での中継ができる位置に立つことができる。 ⑤打者の特徴や走者の位置に応じた守備位置に立つことができる。 ⑥打球や送球に応じて仲間の後方に回り込むバックアップの動きをすることができる。	①ソフトボールの課題解決の方法について言ったり書き出したりしている。 ②ソフトボールの試合の進め方やルールについて言ったり書き出したりしている。
C	①②③～しない 時もある。	①～適した指摘をしていない。 ②③～適したものを見付けていない。	①②③④⑤⑥～できていないことがある。	①②～断片的に言ったり、書き出したりしている。
C [△]	①②③～しない。	①～全く指摘をしていない。 ②～全く見付けていない。	①②③④⑤⑥～全くできていない。	①②～全く言ったり書き出したりできずにいる。
支援を要する生徒への手立て	①ソフトボールの学習に主体的に取り組めるように説明する。 ②役割を積極的に引き受け自己の責任を果たすように、説明する。 ③合意形成に貢献しようとするように説明する。	①チームの仲間の技術的な課題や有効な練習方法の選択について指摘できるよう具体例を示し、理解できるよう確認する。 ②作戦などの話し合いの場面で、合意を形成するための調整の仕方について確認する。 ③球技を生涯にわたって楽しむための自己に適した関わり方について確認する。	①②学習資料などを用いて技能のポイントや動き方をわかりやすく指導する。 ③④⑤⑥技能のポイントを明確にししながら、指導する。	①②つまづいている内容について具体的な資料を提示したり説明したりしながらその内容が言えるようにする。

(エ) 指導と評価の計画

	時間	学習のねらいと活動	学習活動に即した 評価規準と評価の重点日				評価方法
			関心 意欲 態度	思考 判断	運動 の 技能	知識 理解	
はじめ【①時間目～④時間目】	①	1 オリエンテーション ・学習のねらいや流れを説明し、理解する。 ねらい1（1～4時間目） バット操作やボール操作の基本的技能を高める				②	【知・理】 ②ソフトボールの試合の進め方や （書き出 ト）
	②	4 ルールや試合の進め方の説明 1 集合・挨拶・健康観察・準備運動 2 本時のねらいの確認 3 キャッチボール 4 作戦の設定 5 試しのゲーム ・各チームの実態把握					
	③	1 集合・挨拶・健康観察・準備運動 2 本時のねらいの確認 3 バットスイング練習 4 ティーバッティング 5 フリーバッティング	①				【関・意・態】 ①ソフトボールの学習に主体的に 取り組もうとしている。 (行動観察)
	④	1 集合・挨拶・健康観察・準備運動 2 本時のねらいの確認 3 キャッチボール 4 フィールディング練習 5 条件付きゲーム I 無死走者なし・内野ゴロ					

時間	学習のねらいと活動	学習活動に即した 評価規準と評価の重点日				評価方法	
		関心 意欲 態度	思考 判断	運動 の 技能	知識 理解		
なか【③時間目】 ⑫時間目	⑤	1 集合・挨拶・健康観察 2 準備運動(ランニング、体操、キャッチボール) 3 ねらい2 (5～12時間目) 4 戦術的な課題を見付け、課題解決のためにみんなで協力しながら、ゲームや練習を楽しむ。 5 チームでの話し合い 6 戦術課題の解決へのチーム練習					
	⑥	1 集合・挨拶・健康観察 2 準備運動(ランニング、体操、キャッチボール) 3 本時のねらいの確認 4 条件付きゲームⅡ 1死1塁・内野ゴロ 5 条件付ゲームⅢ 1死満塁・内野ゴロ			②		【技能】 ②打球のバウンドやコースに応じて、タイミングを合わせてボールをとることができる。 (行動観察)
	⑦	1 集合・挨拶・健康観察 2 準備運動(ランニング、体操、キャッチボール) 3 本時のねらいの確認 4 チームでの話し合い 5 戦術課題の解決へのチーム練習 6 条件付ゲームⅢ 1死満塁・内野ゴロ			⑥		【技能】 ⑥打球や送球に応じて仲間の後方に回り込むバックアップの動きをすることができる。 (行動観察)
	⑧	1 集合・挨拶・健康観察 2 準備運動(ランニング、体操、キャッチボール) 3 本時のねらいの確認 4 フリーバッティング 5 条件付きゲームⅣ 1死走者2塁・外野への打球			①		【技能】 ①スピードの変化にタイミングを合わせてボールをとらえることができる。(行動観察)
	⑨	1 集合・挨拶・健康観察 2 準備運動(ランニング、体操、キャッチボール) 3 本時のねらいの確認 4 チームでの話し合い 5 戦術課題の解決へのチーム練習 6 条件付きゲームⅣ 1死走者2塁・外野への打球			④		【技能】 ④得点や進塁を防ぐために、走者の進塁の状況に応じて、最短距離での中継ができる位置に立つことができる。 (行動観察)
	⑩	1 集合・挨拶・健康観察 2 準備運動(ランニング、体操、キャッチボール) 3 本時のねらいの確認 4 条件付ゲームⅤ 1死2塁・内野ゴロ 5 チームでの話し合い 6 戦術課題の解決へのチーム練習		③			【関・意・態】 ③合意形成に貢献しようとしている。(行動観察)
	⑪	1 集合・挨拶・健康観察 2 準備運動(ランニング、体操、キャッチボール) 3 本時のねらいの確認 4 条件付ゲームⅤ 1死2塁・内野ゴロ 5 映像での学習の振り返り 6 チームでの課題の確認及び練習方法の設定			③	①	【技能】 ③塁に入ろうとする味方の動きに合わせて、捕球しやすいボールを投げるることができる。 (行動観察) 【知・理】 ①課題解決の方法について言ったり書き出したりしている。 (学習カード)
	⑫	1 集合・挨拶・健康観察 2 準備運動(ランニング、体操、キャッチボール) 3 本時のねらいの確認 5 チームでの課題練習の確認 6 チームでの課題練習		①			【思・判】 ①チームの仲間の技術的な課題や有効な練習方法の選択について指摘している。 (学習カード・行動観察)

時間	学習のねらいと活動	学習活動に即した 評価規準と評価の重点日				評価方法
		関心 意欲 態度	思考 判断	運動 の 技能	知識 理解	
なか 【⑬時間目～ ⑮時間目】	⑬ 1 ねらい3 (13～15 時間目) 2 高まった技能を發揮し、戦術や作戦を工夫し、ゲームを楽しむ。 3 準備運動 4 キャッチボール、トスバッティング 5 チームでの作戦の設定 6 リーグ戦					走者の状況 に応じた守備位置に立つ ことができる。(行動観察)
	⑭ 1 集合・挨拶・健康観察 2 本時のねらいの確認 3 準備運動 4 キャッチボール、トスバッティング 5 チームでの作戦の設定 6 リーグ戦	②	②			【関・意・態】 ②役割を積極的に引き受け 自己の責任を果たそうと している。(行動観察) 【思・判】 ②作戦などの話し合いの場 面で、合意を形成するた めの調整の仕方を見付け ている。 (学習カード・行動観察)
	⑮ 1 集合・挨拶・健康観察 2 本時のねらいの確認 3 準備運動 4 キャッチボール、トスバッティング 5 チームでの作戦の設定 6 リーグ戦 7 単元の振り返り			③		【思・判】 ③球技を生涯にわたって楽 しむための自己に適した 関わり方を見付けている。 (学習カード・行動観察)

(オ) 時間ごとの指導及び評価計画

観点		1時 間目	2時 間目	3時 間目	4時 間目	5時 間目	6時 間目	7時 間目	8時 間目	9時 間目	10時 間目	11時 間目	12時 間目	13時 間目	14時 間目	15時 間目
関心・ 意欲・ 態度	①		△	◎												
	②													△	◎	
	③									△	△◎					
思考・ 判断	①												△◎			
	②														△◎	
	③															△◎
運動の 技能	①			△					◎							
	②				△		◎									
	③						△	△				◎				
	④							△	◎							
	⑤					△								◎		
	⑥					△	△	◎								
知識・ 理解	①											△◎				
	②	△◎														

△は、指導日

◎は、重点的に評価する日

(カ) 学習過程 (50分×15時間)

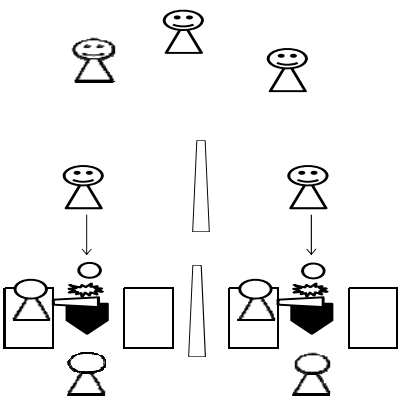
時	1	2	3	4	5	6	7
ねらい	ねらい1 ボール操作やバット操作などの基本的技能を高める。				ねらい2 戦術的な課題を見付け、課題解決のためにみんなで協力しながら、ゲームや練習を楽しむ。		
はじめ	○オリエンテーション ・学習のねらいの確認				挨拶・出席及び体調確認・準備運動(キャッチボール)・本時の内容とねらいの説明		
なか	・学習の流れの確認 ・グループ編成、役割分担の確認 ・試合の進め方やルールの説明 ・学習ノート、ゲーム記録カードの確認	・キャッチボール ・トスバッティング	・スイング練習	・キャッチボール	戦術学習Ⅰ ○条件付けられたゲームⅡ 状況設定 ・1死走者1塁 ・内野ゴロ	○条件付けられたゲームⅡ(まとめ) 状況設定 ・1死走者1塁 ・内野ゴロ	○チームでの話し合い ・発問の工夫 ・映像での守備の戦術確認
			・横からのトスバッティング				
		・試しのゲーム(生徒の実態把握)	・フリーバッティング	○条件付けられたゲームⅠ 状況設定 ・無死走者なし ・内野ゴロ	○チームでの話し合い ・発問の工夫 ・映像での守備の戦術確認 ・戦術的な課題解決へのチーム練習	○条件付けられたゲームⅢ(まとめ) 状況設定 ・1死走者満塁 ・内野ゴロ	○条件付けられたゲームⅢ(まとめ) 状況設定 ・1死走者満塁 ・内野ゴロ
まとめ	学習カード記入・学習の振り返り						
	片付け・次回の学習の確認・挨拶						
教具の活用	・学習ノート ・視覚教材	・学習ノート ・ゲーム記録カード②	・学習ノート ・視覚教材	・学習ノート ・視覚教材	・学習ノート ・視覚教材 ・ゲーム記録カード① ・守備の戦術カード ・作戦ボード	・学習ノート ・ゲーム記録カード①	・学習ノート ・視覚教材 ・ゲーム記録カード① ・守備の戦術カード ・作戦ボード
戦術の局面学習				単純なフォースアウト	状況判断を伴う選択するフォースアウト		

8	9	10	11	12	13	14	15
ねらい2 戦術的な課題を見つけ、課題解決のためにみんなで協力しながら、ゲームや練習を楽しむ。					ねらい3 高まった技能を発揮し、戦術や作戦を工夫し、ゲームを楽しむ。		
挨拶・出席及び体調確認・準備運動(キャッチボール)・本時の内容とねらいの説明					挨拶・出席及び体調確認・準備運動・本時の内容とねらいの説明		
					<ul style="list-style-type: none"> ・キャッチボール ・トスバッティング 		
<ul style="list-style-type: none"> ・フリーバッティング 	<ul style="list-style-type: none"> ○チームでの話し合い ・発問の工夫 ・映像での守備の戦術確認 	戦術学習Ⅳ <ul style="list-style-type: none"> ○条件付けられたゲームⅤ 		<ul style="list-style-type: none"> ○条件付けられたゲームⅤ(まとめ) 	<ul style="list-style-type: none"> ・チームでの課題練習の内容確認 		
		<ul style="list-style-type: none"> ・戦術的な課題解決へのチーム練習 	状況設定 <ul style="list-style-type: none"> ・1死走者2塁 ・内野ゴロ 	状況設定 <ul style="list-style-type: none"> ・1死走者2塁 ・内野ゴロ 			
戦術学習Ⅲ							ゲーム(リーグ戦)
<ul style="list-style-type: none"> ○条件付けられたゲームⅣ 	<ul style="list-style-type: none"> ○条件付けられたゲームⅣ(まとめ) 	<ul style="list-style-type: none"> ○チームでの話し合い ・発問の工夫 ・映像での守備の戦術確認 	<ul style="list-style-type: none"> ・映像での学習の振り返り 		<ul style="list-style-type: none"> ・チームでの課題練習 		
状況設定 <ul style="list-style-type: none"> ・1死走者2塁 ・外野への打球 	状況設定 <ul style="list-style-type: none"> ・1死走者2塁 ・外野への打球 	<ul style="list-style-type: none"> ・戦術的な課題解決へのチーム練習 		<ul style="list-style-type: none"> ・次回のチームでの課題練習の内容設定 			
学習カード記入・学習の振り返り					次回の試合での作戦設定		
片付け・次回の学習の確認・挨拶					学習カード記入・学習の振り返り片付け・次回の学習の確認・挨拶		単元のまとめ
<ul style="list-style-type: none"> ・学習ノート ・ゲーム記録カード① 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習ノート ・視覚教材 ・ゲーム記録カード① ・守備の戦術カード ・作戦ボード 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習ノート ・視覚教材 ・ゲーム記録カード① ・守備の戦術 ・作戦ボード 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習ノート ・視覚教材 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習ノート ・作戦ボード 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習ノート ・ゲーム記録カード② ・作戦ボード 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習ノート ・ゲーム記録カード② ・作戦ボード 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習ノート ・ゲーム記録カード②
複雑な状況判断を伴う フォースアウトとタッチアウト							

イ 授業計画の提案

15 時間扱いの第 1 時間目			
ねらい 1 (1 時間目～4 時間目) バット操作やボール操作などの基本的技能を高める。			
本時のねらい (1) ソフトボールの試合の進め方やルールについて理解することができるようにする。 (2) 学習のねらいや進め方を理解することができるようにする。			
時間	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体の評価規準
はじめ (5 分)	○整列・挨拶・健康観察 ○本時のねらいの確認	・健康状態を確認する。 ・本時のねらいの説明をする。	
なか (35 分)	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>【学習内容】 ソフトボールのゲームのルール、トーナメントやリーグ戦などの試合方式、運営の仕方や役割に応じた行動の仕方など。</p> </div> <p>1 オリエンテーション</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習のねらいの確認をする。 ・学習の進め方の確認をする。 ・チーム編成をし、役割分担をする。 ・試合の進め方及びルールの確認をする。 <p>・学習ノート、ゲーム記録カードの記入方法について確認する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・学習のねらいや進め方を説明する。 ・役割分担がすみやかにできるようにする。 <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>映像を見ながら、試合の進め方やルールを理解する。</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>試合のルールや進め方について具体的な資料を提示したり説明したりしながらその内容が言えるようにする。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・それぞれの記入方法について理解できるようにする。 <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px;"> <p>映像を見ながら、ゲーム記録カードの記入の練習を行う。</p> </div>	<p>【知・理】 ②ソフトボールの試合の進め方やルールについて言ったり書き出したりしている。(学習カード)</p>
まとめ (5 分)	○学習ノートの記入・振り返り ○次回の学習の確認 ○整列・挨拶・場の片付け	・学習ノートに振り返り等を具体的に記入できるように説明する。 ・次回の授業の内容を伝える。 ・協力して安全に片付けをするように指導する。	

15時間扱いの第2時間目			
ねらい1（1時間目～4時間目） バット操作やボール操作などの基本的技能を高める。			
本時のねらい （1）ソフトボールの学習に主体的に取り組むことができるようにする。 （2）試しのゲームにより、チームや個人の現状を把握し、課題を見付けることができるようにする。			
時間	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体の評価規準
はじめ （5分）	<ul style="list-style-type: none"> ○集合・挨拶・健康観察 ○本時のねらいの確認 ○準備運動（チームごとにランニングと体操） 	<ul style="list-style-type: none"> ・健康状態を確認する。 ・本時のねらいの説明をする。 	
なか （35分）	<p>【学習内容】 運動を継続することは、健康の保持増進に役立つとともに、人生を豊にすることといった運動を継続することの意義など。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 キャッチボール <ul style="list-style-type: none"> ・5mからはじめ徐々に広がる。 2 トスバッティング <ul style="list-style-type: none"> ・2人組で行う。 3 チームでの作戦の設定 <p>【学習内容】 チームや個人の現状を把握し、課題を見付けること。</p> <ol style="list-style-type: none"> 4 試しのゲーム <ul style="list-style-type: none"> ・対戦相手について A（aとa´）対B（bとb´） C（cとc´）対D（dとd´） ・1試合5イニング、25分程度を目安にゲームを行う。 ・攻撃は、全員が打席に立つようにする。 ・守備は、交代しながら全員が出場する。 ・ゲーム後に、チームで振り返り行う。 <p>～ルール～</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スローピッチで行う。 ・ティースタンドを使用しても良い。 ・女子生徒の三振はなしとする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・チームで協力しながら、取り組むようにアドバイスする。 ・試合のルールや進め方を指導しながら、ゲームをする。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> ソフトボールの学習に主体的に取り組めるように説明する。 </div>	
まとめ （10分）	<ul style="list-style-type: none"> ○学習ノートの記入・振り返り ○次回の学習の確認 ○整列・挨拶・場の片付け 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習ノートに振り返り等を具体的に記入できるように説明する。 ・次回の授業の内容を伝える。 ・協力して安全に片付けをするように指導する。 	

15時間扱いの第3時間目			
ねらい1 (1時間目～4時間目) バット操作やボール操作などの基本的技能を高める。			
本時のねらい (1) スピードの変化にタイミングを合わせてボールをとらえることができるようにする。			
時間	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
はじめ (5分)	<ul style="list-style-type: none"> ○集合・挨拶・健康観察 ○準備運動 (チームごとにランニングと体操) ○本時のねらいの確認 	<ul style="list-style-type: none"> ・健康状態を確認する。 ・本時のねらいの説明をする。 	
なか (35分)	<p>【学習内容】 速球のタイミングで小さくテイクバックし、スピードに応じてボールを引き付けて、タイミングよく振ること。</p> <p>1 スイング練習</p> <ul style="list-style-type: none"> ・映像を見てスイングのポイントを確認する。 ・チームごとにスイングの確認する。 <p>2 ティーバッティング</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3人組で行う。 ・横からのトスでバッティングを行う。 <p>3 フリーバッティング</p> <ul style="list-style-type: none"> ・各チーム2箇所交互に打つ。 ・1人5球で交代する。 ・ピッチャーは、スピードの変化をつけて投球する。 ・ピッチャーは隣のチームと投球が同時にならないように注意する。 	<p>映像を見ながら、スイングの技能のポイントを理解する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スイングについてチームで相互に確認する。 ・スイングをするときに周囲の安全を確認してから行うように指導する。 ・小さくテイクバックするために、右打者は、左肘を伸ばし過ぎないように指導する。 ・打席の位置やグリップの位置について指導する。 ・ボールを引き付けるために、右打者は、右足に体重を乗せてトップの位置をつくるように指導する。 ・相手ピッチャーの投球にタイミングを合わせるように指導する。 ・タイミング合っているかどうか、次打者が伝えるように伝える。 ・安全に行うために、守備についている生徒にボールから目を離さないように指導する。 <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">学習資料などを用いて技能のポイントや動き方をわかりやすく指導する。</p>	<p>【関・意・態】</p> <p>①ソフトボールの学習に主体的に取り組もうとしている。(行動観察)</p>
まとめ (10分)	<ul style="list-style-type: none"> ○学習ノートの記入・振り返り ○次回の学習の確認 ○整列・挨拶・場の片付け 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習ノートに振り返り等を具体的に記入できるように説明する。 ・次回の授業の内容を伝える。 ・協力して安全に片付けをするように指導する。 	

15時間扱いの第4時間目			
ねらい1 (1時間目～4時間目) バット操作やボール操作などの基本的技能を高める。			
本時のねらい (1) 打球のバウンドやコースに応じて、タイミングを合わせてボールをとることができるようにする。			
時間	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体の評価規準
はじめ (5分)	<ul style="list-style-type: none"> ○集合・挨拶・健康観察 ○準備運動 (チームごとにランニングと体操) ○本時のねらいの確認 	<ul style="list-style-type: none"> ・健康状態を確認する。 ・本時のねらいの説明をする。 	
なか (35分)	<p>1 キャッチボール</p> <ul style="list-style-type: none"> ・映像で投球動作の確認する。 ・徐々に間を広げていく。 ・フライの捕球も行う。 <p>【学習内容】 腰を低く落として構え、打球の反対足からスタートし、ボールから目を離さずに低い姿勢で打球の正面にまわり、グラブを地面に垂直に立ててすくうように捕球すること。</p> <p>2 フィールディング練習</p> <ul style="list-style-type: none"> ・映像でフィールディング動作の確認をする。 ・止まったボールの捕球からの送球を行う。 ・動いているボールの捕球からの送球を行う。 <p>3 条件付きゲーム I (15分) 無死走者なし 内野ゴロ</p> <p>発問 「攻撃側の出塁を防ぐためには、どのように守備をしていけばよいだろうか」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ルールや形式については別紙を参照 ・チームごとでゲームをする。 <p>○守備側 打球に応じてタイミングを合わせて捕球後、コントロール良く1塁へ送球し、出塁を防ぐ。</p> <p>○攻撃側 ゴロで左右に打ち分け、1塁に出塁する。 ・ゲーム後、チームでの振り返りを行う。</p>	<p>映像を見ながら、投球動作の技能のポイントを理解する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・能力に応じて距離を調整するように伝える。 ・フライについては、落下地点に素早く入り、顔の高さで捕球するように伝える。 <p>映像を見ながら、フィールディング動作の技能のポイントを理解する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・腰を低く落として構え、打球の反対足からスタートし、ボールから目を離さずに低い姿勢で打球の正面にまわり、グラブを地面に垂直に立ててすくうように捕球することを伝える。 <ul style="list-style-type: none"> ・戦術的な気づきを持たせるようにアドバイスをする。 	
まとめ (5分)	<ul style="list-style-type: none"> ○学習ノートの記入・振り返り ○次回の学習の確認 ○整列・挨拶・場の片付け 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習ノートに振り返り等を具体的に記入できるように説明する。 ・次回の授業の内容を伝える。 ・協力して安全に片付けをするように指導する。 	

15時間扱いの第5時間目			
ねらい2 (5時間目~12時間目) 戦術的な課題を見付け、課題解決のためにみんなで協力しながら、ゲームや練習を楽しむ。			
本時のねらい (1) 打者の特徴や走者の状況に応じた守備位置に立つことができるようにする。 (2) 打球や送球に応じて仲間の後方に回り込むバックアップの動きをすることができるようにする。			
時間	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体の評価規準
はじめ (10分)	○集合・挨拶・健康観察 ○準備運動 (ランニング、体操、キャッチボール) ○本時のねらいの確認	・健康状態を確認する。 ・本時のねらいの説明をする。	
なか (35分)	<p>【学習内容】 腰を低く落として構え、打球の反対足からスタートし、ボールから目を離さずに低い姿勢で打球の正面にまわり、グラブを地面に垂直に立ててすくうように捕球すること。</p> <p>【学習内容】 打球や送球を捕球する味方の後ろに回りこみ、ボールがそれでも自分が捕球して対応できる位置で構えること。</p> <p>1 条件付きゲームⅡ (8分×2) 1死1塁 内野ゴロ ・ルールや形式については、別紙を参照 ・対戦相手について ① a 対 b (審・記 c) a´ 対 b´ (c´) ② c 対 d (審・記 a) c´ 対 d´ (a´) ○守備側 捕球者は、送球するベースを選択、送球し、バックアップや各塁へのベースカバーの動きなどで進塁や出塁を防ぐ。 ○攻撃側 ゴロを左右に打ち分け、進塁、出塁する。</p>	<p>学習資料などを用いて技能のポイントや動き方をわかりやすく指導する。</p> <p>技能のポイントを明確にしながら、指導する。</p> <p>・ゲーム記録カードを記入するように促す。 ・戦術的な気づきを持たせるようにアドバイスをする。</p> <p>○戦術的な気づき ・打者や状況に応じた守備位置 ・ボール保持者の送球の状況判断 ・各塁へのベースカバーの動き ・バックアップの動き</p>	
	<p>発問 「攻撃側の進塁を防ぐためには、どのように守備をしていけばよいだろうか。」</p>		
	<p>2 チームでの話し合い</p> <p>3 戦術課題の解決へのチーム練習 ・チームごとに練習を行う。 ・攻守は5分交代で行う。 ・各ポジションに均等に打球を打つ。</p>	<p>映像を見ながら、ボール操作やボールを持たないときの動きについて確認する。</p> <p>・戦術的な気づきについてゲーム記録カードや守備の戦術カード、作戦ボードを使いながら、チームごとに活発に話し合うように促す。 ・戦術的な気づきを意識させながら、それぞれの技能を発揮するためのチーム練習をするように呼びかける。</p>	
まとめ (5分)	○学習ノートの記入・振り返り ○次回の学習の確認 ○整列・挨拶・場の片付け	・学習ノートに振り返り等を具体的に記入できるように説明する。 ・次回の授業の内容を伝える。 ・協力して安全に片付けをするように指導する。	

15時間扱いの第6時間目			
ねらい2 (5時間目～12時間目) 戦術的な課題を見付け、課題解決のためにみんなで協力しながら、ゲームや練習を楽しむ。			
本時のねらい (1) 打球や送球に応じて仲間の後方に回り込むバックアップの動きをすることができるようにする。 (2) 塁に入ろうとする味方の動きに合わせて、捕球しやすいボールを投げるようにする。			
時間	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
はじめ (10分)	○集合・挨拶・健康観察 ○準備運動 (ランニング、体操、キャッチボール) ○本時のねらいの確認	・健康状態を確認する。 ・本時のねらいの説明をする。	
なか (35分)	<p>【学習内容】 打球や送球を捕球する味方の後ろに回りこみ、ボールがそれでも自分が捕球して対応できる位置で構えること。</p> <p>1 条件付きゲームⅡ (8分×2) 1死1塁 内野ゴロ ・対戦相手については、前回と同じ。 ・ゲーム後、チームでの振り返りを行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム記録カードを記入するように促す。 ・前時の練習を確認してゲームを行うように伝える。 ・バックアップの動きの確認をするように伝える。 	<p>【技能】 ②打球のバウンドやコースに応じて、タイミングを合わせてボールをとることができる。(行動観察)</p>
	<p>【学習内容】 捕球後、塁に入った味方が自分に向けて構えたグローブに送球すること。</p> <p>2 条件付きゲームⅢ (8分×2) 1死満塁 内野ゴロ ・ルールや形式については、別紙を参照 ・対戦相手について ①a対c(審・記d) a´対b´(d´) ②b対d(審・記a) c´対d´(a´) ○守備側 捕球者は、送球するベースを選択、送球し、バックアップや各塁へのベースカバーの動きなどで進塁や出塁を防ぐ。 ○攻撃側 ゴロを左右に打ち分け、内野手間をねらって進塁や出塁をする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・捕球後、塁に入った味方が自分に向けて構えたグローブに送球することを伝える。 ・ゲーム記録カードを記入するように促す。 ・戦術的な気づきを持たせるようにアドバイスをする。 <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">技能のポイントを明確にしなが ら、指導する。</p>	
まとめ (5分)	○学習ノートの記入・振り返り ○次回の学習の確認 ○整列・挨拶・場の片付け	<ul style="list-style-type: none"> ・学習ノートに振り返り等を具体的に記入できるように説明する。 ・次回の授業の内容を伝える。 ・協力して安全に片付けをするように指導する。 	

15時間扱いの第7時間目			
ねらい2 (5時間目~12時間目) 戦術的な課題を見付け、課題解決のためにみんなで協力しながら、ゲームや練習を楽しむ。			
本時のねらい (1) 塁に入ろうとする味方の動きに合わせて、捕球しやすいボールを投げることができるようにする。			
時間	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
はじめ (10分)	○集合・挨拶・健康観察 ○準備運動 (ランニング、体操、キャッチボール) ○本時のねらいの確認	・健康状態を確認する。 ・本時のねらいの説明をする。	
なか (35分)	<p>【学習内容】 捕球後、塁に入った味方が自分に向けて構えたグローブに送球すること。</p> <p>発問「攻撃側の得点を防ぐためには、どのように守備をしていけばよいだろうか」</p> <p>1 チームでの話し合い</p> <p>2 戦術課題の解決へのチーム練習 ・チームごとに練習を行う。 ・攻守については、5分で交代する。 ・各ポジションに均等に打球を打つ。</p> <p>3 条件付きゲームⅢ(8分×2) 1 死満塁 内野ゴロ ・対戦相手については、前回と同じ。 ・ゲーム後、チームでの振り返りを行う。</p>	<p>・捕球後、塁に入った味方が自分に向けて構えたグローブに送球することを伝える。</p> <p>○戦術的な気づき ・打者や状況に応じた守備位置 ・ボール保持者の送球の状況判断 ・各塁へのベースカバーの動き ・バックアップの動き</p> <p>・戦術的な気づきについてゲーム記録カードや守備の戦術カード、作戦ボードを使いながら、チームごとに活発に話し合うように促す。</p> <p>映像を見ながら、ボール操作やボールを持たないときの動きについて確認する。</p> <p>・戦術的な気づきを意識させながら、それぞれの技能を発揮するためのチーム練習をするように呼びかける。</p> <p>・ゲーム記録カードを記入するように促す。</p> <p>技能のポイントを明確にしなが、指導する。</p>	<p>【技能】 ⑥打球や送球に応じて仲間の後方に回り込むバックアップの動きをすることができる。(行動観察)</p>
	まとめ (5分)	○学習ノートの記入・振り返り ○次回の学習の確認 ○整列・挨拶・場の片付け	・学習ノートに振り返り等を具体的に記入できるように説明する。 ・次回の授業の内容を伝える。 ・協力して安全に片付けをするように指導する。

15時間扱いの第8時間目			
ねらい2 (5時間目～12時間目) 戦術的な課題を見付け、課題解決のためにみんなで協力しながら、ゲームや練習を楽しむ。			
本時のねらい (1) 得点や進塁を防ぐために、走者の進塁の状況に応じて、最短距離での中継ができる位置に立つことができるようにする。			
時間	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
はじめ (10分)	<ul style="list-style-type: none"> ○集合・挨拶・健康観察 ○準備運動 (ランニング、体操、キャッチボール) ○本時のねらいの確認 	<ul style="list-style-type: none"> ・健康状態を確認する。 ・本時のねらいの説明をする。 	
なか (35分)	<p>1 フリーバッティング</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3時間目と同じ形式で行う。 ・各チーム2箇所交互に打つ。 ・1人5球で交代する。 ・ピッチャーは、スピードの変化をつけて投球する。 ・ピッチャーは隣のチームと投球を同時に行わないように注意する。 <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>【学習内容】 打球の捕球位置と走者の位置から、得点や進塁を阻止するためにボールがバックされる最短コースを予測し、そのコースの中間の位置に立つこと。</p> </div> <p>2 条件付きゲームⅣ (15分) 1死2塁 外野への打球</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ルールや形式については別紙を参照 ・対戦相手について <p>A (aとa´) 対B (bとb´) C (cとc´) 対D (dとd´)</p> <p>○守備側 走者の進塁の状況に応じて、中継プレイをし、得点や進塁を防ぐ。</p> <p>○攻撃側 外野に打球を打ち、得点する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・タイミング合っているかどうか、次打者が伝えるように促す。 ・安全に行うために、守備についている生徒にボールから目を離さないように指導する。 ・得点や進塁を防ぐために、走者の進塁の状況に応じて、最短距離での中継ができる位置について確認する。 ・戦術的な気づきを持たせるようにアドバイスをする。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>技能のポイントを明確にしながら、指導する。</p> </div>	<p>【技能】</p> <p>①スピードの変化にタイミングを合わせてボールをとることができる。 (行動観察)</p>
まとめ (5分)	<ul style="list-style-type: none"> ○学習ノートの記入・振り返り ○次回の学習の確認 ○整列・挨拶・場の片付け 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習ノートに振り返り等を具体的に記入できるように説明する。 ・次回の授業の内容を伝える。 ・協力して安全に片付けをするように指導する。 	

15時間扱いの第9時間目			
ねらい2 (5時間目~12時間目) 戦術的な課題を見付け、課題解決のためにみんなで協力しながら、ゲームや練習を楽しむ。			
本時のねらい (1) 合意形成に貢献しようとするができるようにする。			
時間	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
はじめ (10分)	○集合・挨拶・健康観察 ○準備運動 (ランニング、体操、キャッチボール) ○本時のねらいの確認	・健康状態を確認する。 ・本時のねらいの説明をする。	
なか (35分)	<p>【学習内容】 チームや自己の課題の解決に向けて、自己の考えを述べたり、相手の話を聞いたるなど、チームの話し合いに責任をもって関わろうとすること。</p>	<p>・合意を形成するための調整の仕方を見付けることができるように確認する。</p>	<p>【技能】 ④得点や進塁を防ぐために、走者の進塁の状況に応じて、最短距離での中継ができる位置に立つことができる。(行動観察)</p>
	<p>発問 「攻撃側の得点や進塁を防ぐためには、どのような位置に中継に入っていけばよいだろうか。」</p> <p>1 チームでの話し合い</p> <p>2 戦術課題の解決へのチーム練習 ・チームごとに練習を行う。 ・攻守については、5分で交代する。 ・うまく外野へ打球が打てない場合は、投げ入れてもよい。</p> <p>3 条件付きゲームⅣ (15分) 1死2塁 外野への打球 ・対戦については、前回と同じ。 ・ゲーム後、チームでの振り返りを行う。</p>	<p>○戦術的な気づき ・最短距離での本塁へ中継ができる位置への動き ・打者や状況に応じた守備位置 ・ボール保持者の送球の状況判断 ・各塁へのベースカバーの動き</p> <p>・戦術的な気づきについてゲーム記録カードや守備の戦術カード、作戦ボードを使いながら、チームごとに活発に話し合うように促す。</p> <p>映像を見ながら、ボール操作やボールを持たないときの動きについて確認する。</p> <p>・戦術的な気づきを意識させながら、それぞれの技能を発揮するためのチーム練習をするように呼びかける。</p> <p>合意形成に貢献しようとするができるように説明する。</p>	
まとめ (5分)	○学習ノートの記入・振り返り ○次回の学習の確認 ○整列・挨拶・場の片付け	<p>・学習ノートに振り返り等を具体的に記入できるように説明する。</p> <p>・次回の授業の内容を伝える。</p> <p>・協力して安全に片付けをするように指導する。</p>	

15時間扱いの第10時間目			
ねらい2 (5時間目~12時間目) 戦術的な課題を見付け、課題解決のためにみんなで協力しながら、ゲームや練習を楽しむ。			
本時のねらい (1) 合意形成に貢献しようとするができるようにする。			
時間	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
はじめ (10分)	○集合・挨拶・健康観察 ○準備運動 (ランニング、体操、キャッチボール) ○本時のねらいの確認	・健康状態を確認する。 ・本時のねらいの説明をする。	
なか (35分)	<p>【学習内容】 チームや自己の課題の解決に向けて、自己の考えを述べたり、相手の話を聞いたりするなど、チームの話し合いに責任をもって関わろうとすること。</p> <p>1 条件付きゲームV (8分×2) 1死2塁 内野ゴロ ・ルールや形式については、別紙を参照 ・対戦相手について ① a対d (審・記b) a'対d' (b') ② b対c (審・記d) b'対c' (d')</p> <p>○守備側 ベースカバーやバックアップの動き、状況に応じたタッチプレイやフォースプレイを選択し、進塁、出塁を防ぐ。</p> <p>○攻撃側 ゴロを左右に打ち分け、内野手間をねらって進塁や出塁をする。</p>	<p>・ゲーム記録カードを記入するように促す。</p> <p>・戦術的な気づきを持たせるようにアドバイスをする。</p> <p>○戦術的な気づき ・打者や状況に応じた守備位置 ・ボール保持者の送球の状況判断 ・各塁へのベースカバーの動き ・バックアップの動き</p>	<p>【関・意・態】 ③合意形成に貢献しようとしている。 (行動観察)</p>
	<p>発問 「攻撃側の3塁への進塁を防ぐためには、どのように守備をしていけばよいだろうか。」</p>		
	<p>2 チームでの話し合い</p> <p>3 戦術課題の解決へのチーム練習 ・チームごとに練習を行う。 ・攻守については、5分で交代する。</p>	<p>・戦術的な気づきについてゲーム記録カードや守備の戦術カード、作戦ボードを使いながら、チームごとに活発に話し合うように促す。</p> <p>映像を見ながら、ボール操作やボールを持たないときの動きについて確認する。</p> <p>・戦術的な気づきを意識させながら、それぞれの技能を発揮するためのチーム練習をするように呼びかける。</p> <p>合意形成に貢献しようとするができるように説明する。</p>	
まとめ (5分)	○学習ノートの記入・振り返り ○次回の学習の確認 ○整列・挨拶・場の片付け	・学習ノートに振り返り等を具体的に記入できるように説明する。 ・次回の授業の内容を伝える。 ・協力して安全に片付けをするように指導する。	

15時間扱いの第11時間目			
ねらい2 (5時間目～12時間目) 戦術的な課題を見付け、課題解決のためにみんなで協力しながら、ゲームや練習を楽しむ。			
本時のねらい (1) ソフトボールの課題解決の方法について理解することができるようにする。			
時間	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
はじめ (10分)	<ul style="list-style-type: none"> ○集合・挨拶・健康観察 ○準備運動 (ランニング、体操、キャッチボール) ○本時のねらいの確認 	<ul style="list-style-type: none"> ・健康状態を確認する。 ・本時のねらいの説明をする。 	
なか (35分)	<p>1 条件付きゲームV (8分×2) 1死2塁 内野ゴロ ・前回と同じ対戦相手で行う。 ・ゲーム後、チームでの振り返りを行う。</p> <p>2 映像での学習の振り返り ・条件づけられたゲームI～Vの守備の戦術の映像を見ながら、振り返りを行う。</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>【学習内容】 自己に応じた目標の設定、目標を達成するための課題の設定、課題解決のための練習法などの選択と実践、ゲームなどを通した学習成果の確認、新たな目標の設定といった過程があること。</p> </div> <p>3 チームの課題解決の方法についての話し合い ・各チームでこれまでの学習を基に課題を見付け出し、その課題を解決するための練習方法について話し合う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム記録カードを記入するように促す。 ・自己に応じた目標の設定、目標を達成するための課題の設定、課題解決のための練習法などの選択と実践、ゲームなどを通した学習成果の確認、新たな目標の設定といった過程があることを伝える。 ・話が上手く進んでいないチームには、アドバイスをする。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>つまづいている内容について具体的な資料を提示したり説明したりしながらその内容が言えるようにする。</p> </div>	<p>【技能】 ③塁に入ろうとする味方の動きに合わせて、捕球しやすいボールを投げることができる。(行動観察)</p> <p>【知・理】 ①課題解決の方法について言ったり書き出したりしている。(学習カード)</p>
まとめ (5分)	<ul style="list-style-type: none"> ○学習ノートの記入・振り返り ○次回の学習の確認 ○整列・挨拶・場の片付け 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習ノートに振り返り等を具体的に記入できるように説明する。 ・次回の授業の内容を伝える。 ・協力して安全に片付けをするように指導する。 	

15時間扱いの第12時間目			
ねらい2 (5時間目～12時間目) 戦術的な課題を見付け、課題解決のためにみんなで協力しながら、ゲームや練習を楽しむ。			
本時のねらい (1) チームの仲間の技術的な課題や有効な練習方法の選択について指摘することができるようにする。			
時間	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体の評価規準
はじめ (10分)	○集合・挨拶・健康観察 ○準備運動 (ランニング、体操、キャッチボール) ○本時のねらいの確認	・健康状態を確認する。 ・本時のねらいの説明をする。	
なか (35分)	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>【学習内容】 これまでの学習を基に、チームの仲間の技術的な課題や有効な練習方法の選択について指摘すること。</p> </div> <p>1 チームでの課題練習 ・前時にチームで考えた練習を行う。</p>	<p>・チームの仲間の技術的な課題や有効な練習方法の選択について指摘しているか確認をする。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>チームの仲間の技術的な課題や有効な練習方法の選択について指摘できるよう具体例を示し、理解できるよう確認する。</p> </div>	<p>【思・判】 ①チームの仲間の技術的な課題や有効な練習方法の選択について指摘している。(学習カード・行動観察)</p>
まとめ (5分)	○学習ノートの記入・振り返り ○次回の学習の確認 ○整列・挨拶・場の片付け	・学習ノートに振り返り等を具体的に記入できるように説明する。 ・次回の授業の内容を伝える。 ・協力して安全に片付けをするように指導する。	

15時間扱いの第13時間目			
ねらい3 (13時間目～15時間目) 高まった技能を發揮し、戦術や作戦を工夫し、ゲームを楽しむ。			
本時のねらい (1) 役割を積極的に引き受け自己の責任を果たそうとすることができるようにする。			
時間	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体の評価規準
はじめ (5分)	<ul style="list-style-type: none"> ○集合・挨拶・健康観察 ○本時のねらいの確認 ○準備運動 (チームごとにランニングと体操) 	<ul style="list-style-type: none"> ・健康状態を確認する。 ・本時のねらいの説明をする。 	
なか (35分)	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p>【学習内容】 練習やゲームの際に、記録や審判、キャプテンなどの役割を積極的に引き受け、責任を持って主体的に取り組もうとすること。</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> 1 キャッチボール、トスバッティング 2 チームでの作戦の設定 3 リーグ戦 (審判・記録は攻撃側が行う) <ul style="list-style-type: none"> ・対戦相手について A (aとa´) 対B (bとb´) C (cとc´) 対D (dとd´) 	<ul style="list-style-type: none"> ・それぞれの役割について確認し、主体的にゲーム運営できるように役割を果たすように指導する。 ・良いプレイには、積極的に褒めるように促す。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 役割を積極的に引き受け自己の責任を果たすように、説明する。 </div>	<p>【技能】</p> <p>⑤打者の特徴や走者の状況に応じた守備位置に立つことができる。(行動観察)</p>
まとめ (10分)	<ul style="list-style-type: none"> ○学習ノートの記入・振り返り ○次回の学習の確認 ○整列・挨拶・場の片付け 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習ノートに振り返り等を具体的に記入できるように説明する。 ・次回の授業の内容を伝える。 ・協力して安全に片付けをするように指導する。 	

15時間扱いの第14時間目			
ねらい3 (13時間目～15時間目) 高まった技能を発揮し、戦術や作戦を工夫し、ゲームを楽しむ。			
本時のねらい (1) 作戦などの話し合いの場面で、合意を形成するための調整の仕方を見付けることができるようにする。			
時間	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
はじめ (5分)	<ul style="list-style-type: none"> ○集合・挨拶・健康観察 ○本時のねらいの確認 ○準備運動 (チームごとにランニングと体操) 	<ul style="list-style-type: none"> ・健康状態を確認する。 ・本時のねらいの説明をする。 	
なか (40分)	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>【学習内容】 作戦などの話し合いの場面で、合意を形成するための調整の仕方を見付けること。</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> 1 キャッチボール、トスバッティング 2 チームでの作戦の設定 3 リーグ戦 (審判・記録は攻撃側が行う) <ul style="list-style-type: none"> ・対戦相手について A対C B対D 	<ul style="list-style-type: none"> ・良いプレイには、積極的に褒めるように促す。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>作戦などの話し合いの場面で、合意を形成するための調整の仕方について確認する。</p> </div>	<p>【思・判】 ②作戦などの話し合いの場面で、合意を形成するための調整の仕方を見付けている。 (学習カード・行動観察)</p> <p>【関・意・態】 ②役割を積極的に引き受け自己の責任を果たそうとしている。(行動観察)</p>
まとめ (5分)	<ul style="list-style-type: none"> ○学習ノートへの記入・振り返り ○次回の学習の確認 ○整列・挨拶・場の片付け 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習ノートに振り返り等を具体的に記入できるように説明する。 ・次回の授業の内容を伝える。 ・協力して安全に片付けをするように指導する。 	

15時間扱いの第15時間目			
ねらい3 (13時間目～15時間目) 高まった技能を發揮し、戦術や作戦を工夫し、ゲームを楽しむ。			
本時のねらい (1) 生涯にわたって楽しむための自己の適した関わり方を見付けることができるようにする。			
時間	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
はじめ (5分)	○集合・挨拶・健康観察 ○本時のねらいの確認 ○準備運動 (チームごとにランニングと体操)	・健康状態を確認する。 ・本時のねらいの説明をする。	
なか (35分)	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> 【学習内容】 ソフトボールを生涯にわたって楽しむための自己に適した関わり方を見付けること。 </div> 1 キャッチボール、トスバッティング 2 チームでの作戦の設定 3 リーグ戦 (審判・記録は攻撃側が行う) ・対戦相手について A対D B対C	・良いプレイには、積極的に褒めるように促す。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 球技を生涯にわたって楽しむための自己に適したかかわり方について確認する。 </div>	【思・判】 ④球技を生涯にわたって楽しむための自己に適した関わり方を見付けている。 (学習カード・行動観察)
まとめ (10分)	○学習ノートの記入 ○単元の振り返り、学習のまとめ ○整列・挨拶・場の片付け	・学習ノートに振り返り等を具体的に記入できるように説明する。 ・協力して安全に片付けをするように指導する。	

2 教材の提案

(1) 教材の検討

ア 戦術学習と条件付けられたゲーム

本研究では、段階的に戦術学習を行なっていくために、第2章表2-6 (P11) で学習モデルを3段階で示した。

次に、その中のレベルIを戦術的課題が浮き彫りとなるような条件付けられたゲームとして、ルールなどの工夫を加え、ゲーム化した教材を開発した。(第3章表3-3 P17)

イ 条件づけられたゲームの具体

高橋は、「メインゲームのパフォーマンスを高めるために用いる条件づけられたゲームは、学習者の体格や能力に適したコートや用具を工夫しながら、求められる運動技能を緩和していく視点とともに、中心的な戦術課題をクローズアップしていくゲーム修正が重要となる。」⁹⁾と述べている。以下のように条件付けられたゲームのルールやコート、用具の工夫などを図っていく。

(ア) 得点方法について

各ゲームにおいて、攻撃側が進塁や出塁をすることで攻撃側の得点となるように設定した。得点を競い合う楽しさなどを味わうことで、生徒は、意欲的に学習することが期待できる。

また、1死1塁の場面では、攻撃側は、1塁走者が2塁に進塁すること、守備側は1塁走

者が2塁に進塁することを阻止することが条件付けられたゲームの目的となることから、走者が2塁に進塁した場合は2点とするなどとした。それぞれのゲームにおいて得点の比重を変えることで、その条件付けられたゲームの目的を生徒に意識させることが期待できる。

さらに、インフィールドラインを打球が越えることで1点を加点することにした。このことは、守備側のバックアップの動きを意識させることが期待できる。

(イ) コートと人数について

グリフィンらはベースボール型のゲームでは、「ボールをさばいたり、打ったり、走ったりする機会を生徒たちにほとんど保障できない」⁷⁾と述べている。実際に7イニングのゲームをしても1回も守備の機会がない場合も考えられる。また、グラウンドなどのスペースが限られる場合においても、安全面の配慮などから、コートが確保できないことで学習する機会が減少したり、逆に広いコートを設定したりすることで、ボールを収集することに時間がかかり、効率的でないことも考えられる。

今回の条件づけられたゲームでは、狭いフィールド（内野）を用いたゲーム（5～6対5～6）を行う。そのため、「野手、打者、走者として特定の状況や戦術に生徒の意識を焦点化させること。」¹⁰⁾や、限られたスペースでも学習することができること（塁間の距離とボールを工夫することで体育館でも可能）、より効率的に学習活動が行えること、個々の生徒がプレイにかかわる回数も増えることなどが期待できる。

また、塁間の距離については、16m～18mと設定した。生徒の送球の能力に応じて距離を変更することで、技能的な緩和を図れ、より戦術的な課題に焦点化されたゲームをすることが期待できる。

(ウ) ルールについて

a 攻撃側のゴロ打ちと左右の打ち分けについて

攻撃側は、指定されたエリア（ホームベースから半径10mの円）に打球をバウンドさせることやホームベースとセカンドベースを結んだセンターラインを基準として左右交互に（前打者と左右逆の方向）打球を打ち分けることをルールとして設定した。このことで、守備側のゴロの守備機会を増加させることや各ポジションが均等に守備機会を持つことができ、より守備側の戦術的な課題に焦点化させた学習をすることが期待できる。

また、攻撃側においてもゴロを打つためや左右に打ち分けるためのスイングの軌道、ミートポイントやボールのどこを打っていけばよいか学習することで打撃の技能を高め、攻撃側の戦術であるヒットエンドランや進塁打の技能につながっていくことが期待できる。

b 攻守交代について

ソフトボール型のゲームでは、攻撃側のチームが一方向的に攻撃をし続けるような状況がある。そこで、攻守交代については、3アウト制ではなく、打者二巡制とする。そのように設定することで、1イニングにかかる時間を均等にできることや対戦相手との打撃・守備機会を均等にできる。それにより、生徒個々の学習内容を身に付ける時間を保障することが期待できる。

(エ) ティースタンドについて

今回の研究では、ティースタンドを使って条件付けられたゲームを行うこととした。（詳細はP55「その他教具の検討と提案」を参照）これは、止まっているボールを打つため、相手のピッチャーの投球に左右されないことや投球されるボールより、ミートしやすいため、バット操作の技能が苦手な生徒においても主体的に取り組むことが期待できる。

また、ピッチャーの暴投、打者の空振り、ファウルを打つことが減ることやゴロを左右に打ち分けることが誰でも比較的容易にできることから、守備側の戦術学習の効率化が期待できる。

ウ 条件づけられたゲームに対する発問と戦術的気づきについて

これまでの授業実践においては、メインゲームの中で、場面に応じた戦術的課題をフィールドバックしながら指導を行ってきたが、生徒自身に課題に気づかせることや課題を解決するため

の時間をうまく設定できていなかったために、学習した内容がうまく定着されなかった。

条件づけられたゲームとは、生徒に戦術的課題を意識させることをねらい、「この状況の中で成功させるためには何をしなければならぬか」という戦術的な気づきに取り組みざるを得ないような、プレイ条件を浮き立たせるゲームである。⁷⁾

生徒は、今回開発した条件づけられたゲームを通して、教師の発問などから、表3-4のような戦術的な気づきをもたらされると考える。そして、そのような気づきを基にチームでの話し合いや学習資料を活用しながら、チームや自己の課題を認識し、練習やゲームに取り組んでいくことで、戦術的な課題を解決し、状況に応じた連携した守備力が高まることが期待できる。

表3-4 条件づけられたゲームに対する発問と戦術的気づき

条件	発問	予想される答え	戦術的な気づき
無死 走者なし 打者は、 内野ゴロを 打つ。	「攻撃側の出塁を防ぐためには、どのように守備をしていけばよいだろうか。」	<ul style="list-style-type: none"> ・打者の特長に応じた守備位置に立つ。 ・打球に対して素早く反応する。 ・バウンドやコースに合わせて捕球する。 ・素早くコントロール良く1塁に送球する。 ・ファーストが1塁のベースカバーに入る。 ・サードへの打球に対しては、ショートがバックアップに入る。 ・ファーストへの打球に対しては、セカンドがバックアップに入る。 ・サード、ショートへの打球に対しては、セカンドは、ファーストの送球へのバックアップに入る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・打者の特長に応じた守備位置に立つこと。 ・ボールに対して素早く反応し、バウンドやコースに応じて捕球し、素早くコントロール良く1塁へ送球すること。 ・1塁のベースカバーの動き。 ・打球や送球へのバックアップの動き。
1死 走者1塁 打者は、 内野ゴロを 打つ。	「攻撃側の2塁への進塁を防ぐためには、どのように守備をしていけばよいだろうか。」	<ul style="list-style-type: none"> ・打者の特徴に応じた守備位置に立つ。 ・2塁ベースに入りやすいようにショートとセカンドが2塁ベースに少し近付いた守備位置に立つ。 ・捕球したら、2塁に素早くコントロール良く送球する。2塁へ間に合わなければ、1塁へ送球する。 ・サード、ショートへの打球に対しては、セカンドが2塁のベースカバーへ入る。 ・セカンド、ファーストへの打球に対しては、ショートが2塁のベースカバーに入る。 ・ファーストは、1塁のベースカバーに入る。ファーストへの打球に対しては、セカンドが1塁のベースカバーに入る。 ・打球や送球に対してそれぞれがバックアップに動く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・打者の特徴や走者の状況に応じた守備位置に立つこと。 ・ボール保持者の2塁 or 1塁への送球の状況判断。 ・2塁と1塁のベースカバーの動き。 ・打球や送球へのバックアップの動き

<p>1死 走者満塁</p> <p>打者は、 内野ゴロを 打つ。</p>	<p>「攻撃側の得点を防ぐため（本塁でアウトをとるため）には、どのように守備をしていけばよいだろうか。」</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・本塁ベースに早く送球するために、各ポジションが前進した守備位置に立つ。 ・捕球したら、本塁に素早くコントロール良く送球する。本塁へ間に合わなければ、各塁へ送球する。 ・キャッチャーは、本塁のベースカバーに入る。 ・ファーストは、1塁のベースカバーに入る。ファーストへの打球に対しては、セカンドが1塁のベースカバーに入る。 ・サード、ショートへの打球に対しては、セカンドが2塁のベースカバーへ入る。 ・セカンド、ファーストへの打球に対しては、ショートが2塁のベースカバーに入る。 ・打球や送球に対して、それぞれがバックアップに動く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・打者の特徴や走者の状況に応じた守備位置に立つこと。 ・ボール保持者の本塁 or 各塁への送球の状況判断。 ・各塁のベースカバーの動き。 ・打球や送球へのバックアップの動き。
<p>1死 走者2塁</p> <p>打者は外野への打球を打つ。</p>	<p>「攻撃側の得点を防ぐためには、どのように中継プレイをしていけばよいだろうか。」</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・外野手は、中継プレイに入っている内野手に送球する。 ・内野手は、外野手からの送球を捕球したら、本塁に素早くコントロール良く送球する。本塁へ間に合わなければ、各塁へ送球する。 ・レフトへの打球の場合、サードが中継プレイに入る。 ・センターへの打球の場合、打球が右側であれば、ショートが左側であれば、セカンドが中継プレイに入る。 ・ライトへの打球の場合、ファーストが中継プレイに入る。 ・内野手がボールを捕球した外野手と送球するベースの一直線上の中継位置に立つ。 ・各塁のベースカバーに入る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ボール保持者（中継した内野手）の本塁 or 各塁への送球の状況判断。 ・本塁への中継プレイの動き。 ・最短距離での中継位置に立つこと。 ・各塁のベースカバーの動き。
<p>1死 走者2塁</p> <p>打者は、 内野ゴロを 打つ。</p>	<p>「攻撃側の3塁への進塁を防ぐためには、どのように守備をしていけばよいだろうか。」</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・打者の特徴に応じた守備位置に立つ。 ・捕球したら、2塁走者の動きを見ながら、走者の動きに応じて、3塁に送球するか、1塁に送球する。 ・各塁のベースカバーに入る。 ・打球や送球に対して、それぞれがバックアップに動く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・打者の特徴や走者の状況に応じた守備位置。 ・ボール保持者の3塁 or 1塁の送球の状況判断。 ・3塁、2塁、1塁へのベースカバーの動き。 ・打球や送球へのバックアップの動き。

(2) 教材の提案

条件づけられたゲームⅠ（単純なフォースアウト局面） 無死走者なし 内野ゴロ		
目 標	攻撃側は、左右にゴロを打ち分け、1塁へ出塁する。 守備側は、1塁への出塁を阻止する。	
人 数	1チーム5～6人。	
試合時間	・1試合 15分程度とし、3～4イニングとする。	
ル ー ル	得点方法 (攻撃側)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃側が出塁すると1点。 ・打球がゴロでインフィールドラインを越えると1点プラス。
	コート	<ul style="list-style-type: none"> ・内野のフィールドのみを使用する。 ・塁間は、16m～18mで、生徒の実態に応じて設定する。 ・打球をバウンドさせるエリアは、ホームベースから10mの半円とする。 ・インフィールドラインは、投手板から18mの半円とする。
	攻守交替	・攻撃側の打者が二順したら、攻守交代する。
	攻撃側	<ul style="list-style-type: none"> ・いつも無死走者なしの状況ではじめる。 ・ティースタンドを使用する。(ボールの高さやコースは調整してよい。) ・内野のグレーエリア内に打球をバウンドさせる。2回連続失敗でアウト。 ・センターラインから左右交互に打球を打ち分ける。 (前の打者が左なら、次打者は右に打つ。) 2回連続失敗でアウト。 ・ファウルやグレーのエリアから打球が出ない場合は、打ち直しとする。 ・打者は、バットを投げないように、走路上の○印の位置に置く。
守備側	<ul style="list-style-type: none"> ・ファースト、セカンド、サード、ショート of 4つのポジションを守る。 (1つのポジションに2人が守る場合は、交代しながら、守る。) 	

インフィールドライン

センターライン

バウンド

バウンドさせるエリア

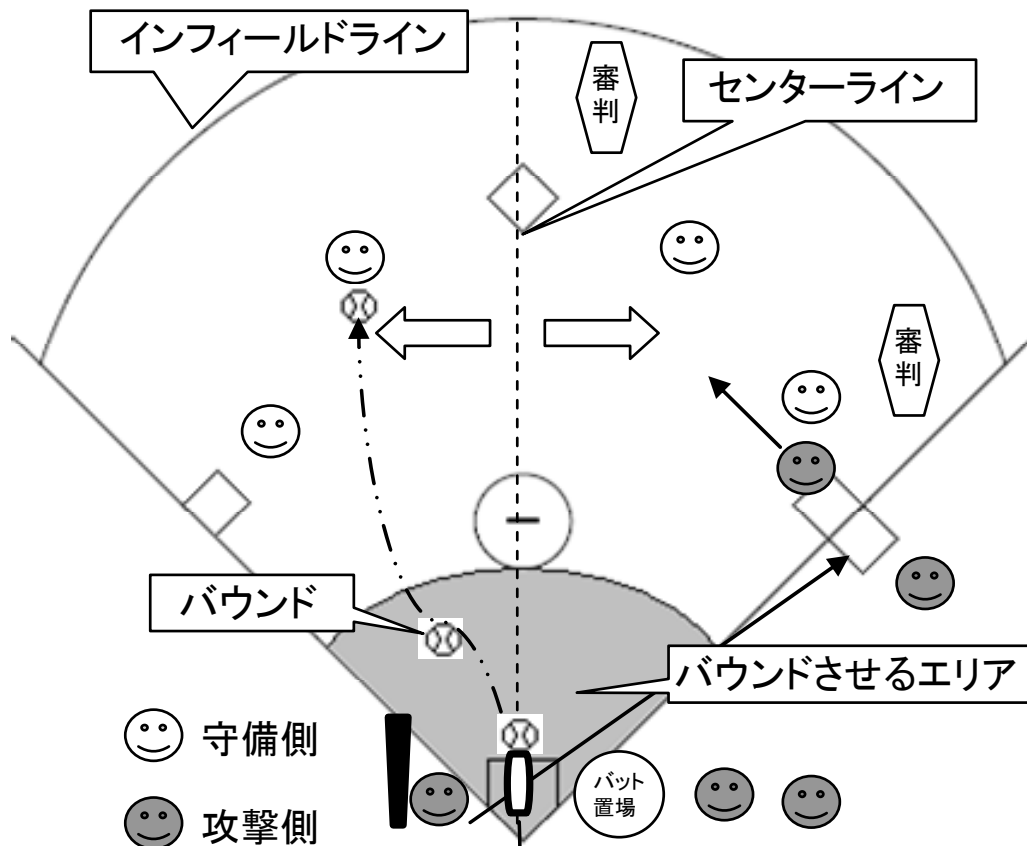
バット置場

守備側

攻撃側

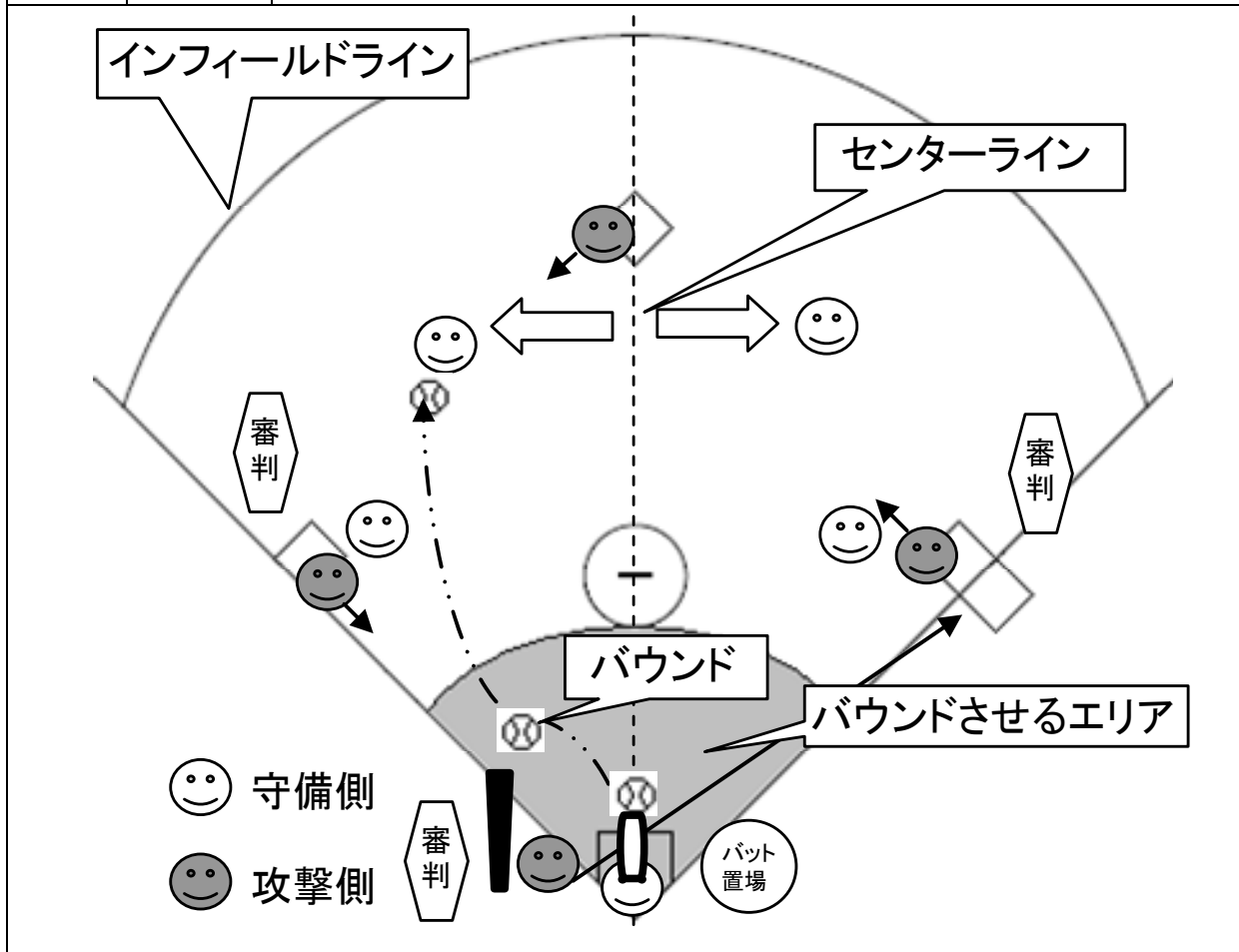
条件づけられたゲームⅡ（状況判断を伴うフォースアウト局面）1死走者1塁 内野ゴロ

目 標	攻撃側は、左右にゴロを打ち分け、2塁へ進塁や1塁に出塁する。 守備側は、2塁への進塁や1塁への出塁を阻止する。	
人 数	1チーム5～6人。	
試合時間	・1試合8分程度とし、2～3イニングとする。	
ルール	得点方法 (攻撃側)	<ul style="list-style-type: none"> ・2塁へ進塁すると2点。1塁へ出塁すると1点。 ・打球がゴロでインフィールドラインを越えると1点プラス。
	コート	<ul style="list-style-type: none"> ・内野のフィールドのみを使用する。 ・塁間は、16m～18mで、生徒の実態に応じて設定する。 ・打球をバウンドさせるエリアは、ホームベースから10mの半円とする。 ・インフィールドラインは、投手板から18mの半円とする。
	攻守交替	・攻撃側の打者が二順したら、攻守交代する。
	攻撃側	<ul style="list-style-type: none"> ・いつも1死走者1塁の状況ではじめる。 ・ティースタンドを使用する。(ボールの高さやコースは調整してよい。) ・内野のグレーエリア内に打球をバウンドさせる。2回連続失敗でアウト。 ・センターラインから左右交互に打球を打ち分ける。 (前の打者が左なら、次打者は右に打つ。) 2回連続失敗でアウト。 ・ファウルやグレーのエリアから打球が出ない場合は、打ち直しとする。 ・打者は、バットを投げないように、走路上の○印の位置に置く。
守備側	<ul style="list-style-type: none"> ・ファースト、セカンド、サード、ショート of 4つのポジションを守る。 (1つのポジションに2人が守る場合は、交代しながら守る。) 	



条件づけられたゲームⅢ（状況判断を伴うフォースアウト局面） 1死走者満塁 内野ゴロ

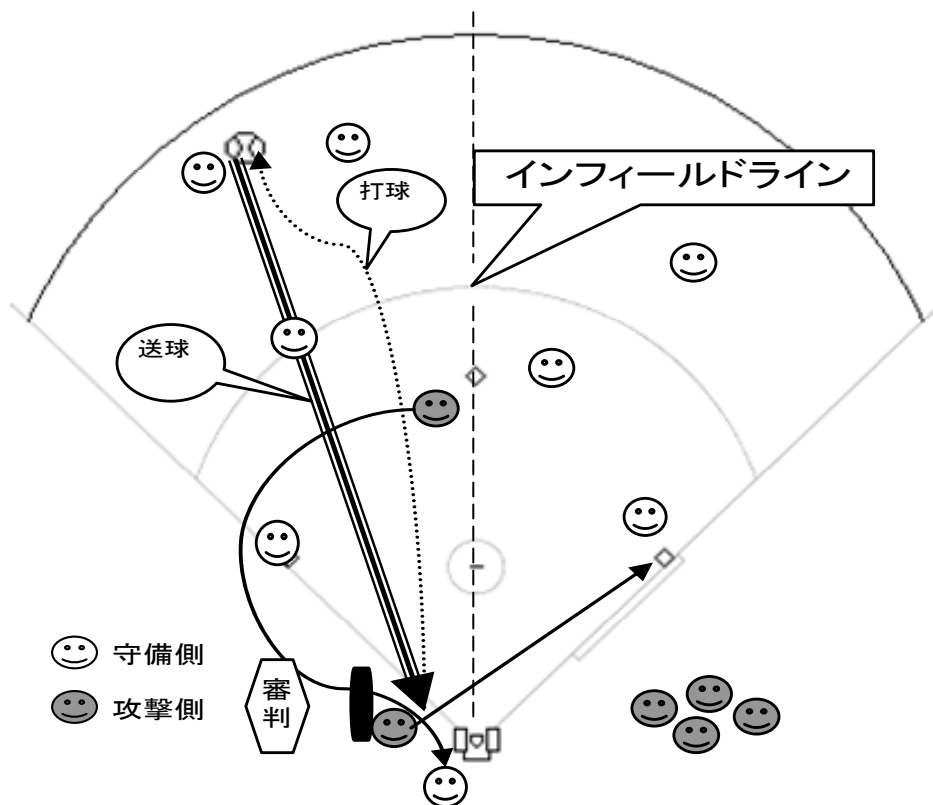
目 標	攻撃側は、左右にゴロを打ち分け、3塁走者を本塁へ生還させる。 守備側は、3塁走者の得点を阻止する。	
人 数	1チーム5～6人。	
試合時間	・1試合8分程度とし、2～3イニングとする。	
ルール	得点方法 (守備側)	<ul style="list-style-type: none"> ・本塁でアウトをとると2点。 ・本塁以外の塁でアウトをとると1点。
	コート	<ul style="list-style-type: none"> ・内野のフィールドのみを使用する。 ・塁間は、16m～18mで、生徒の実態に応じて設定する。 ・打球をバウンドさせるエリアは、ホームベースから10mの半円とする。 ・インフィールドラインは、投手板から18mの半円とする。
	攻守交替	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃側の打者が二順したら、攻守交代する。
	攻撃側	<ul style="list-style-type: none"> ・いつも1死走者満塁の状況ではじめる。 ・ティースタンドを使用する。(ボールの高さやコースは調整してよい。) ・内野のグレーエリア内に打球をバウンドさせる。2回連続失敗でアウト。 ・センターラインから左右交互に打球を打ち分ける。 (前の打者が左なら、次打者は右に打つ。) 2回連続失敗でアウト。 ・ファウルやグレーのエリアから打球が出ない場合は、打ち直しとする。 ・打者は、バットを投げないように、走路上の○印の位置に置く。
守備側	<ul style="list-style-type: none"> ・ファースト、セカンド、サード、ショート of 4つのポジションを守る。 (1つのポジションに2人が守る場合は、交代しながら、守る。) 	



条件づけられたゲームⅣ（複雑な状況判断を伴うフォースアウトとタッチアウトを選択する局面）

1 死走者 2 塁 外野への打球

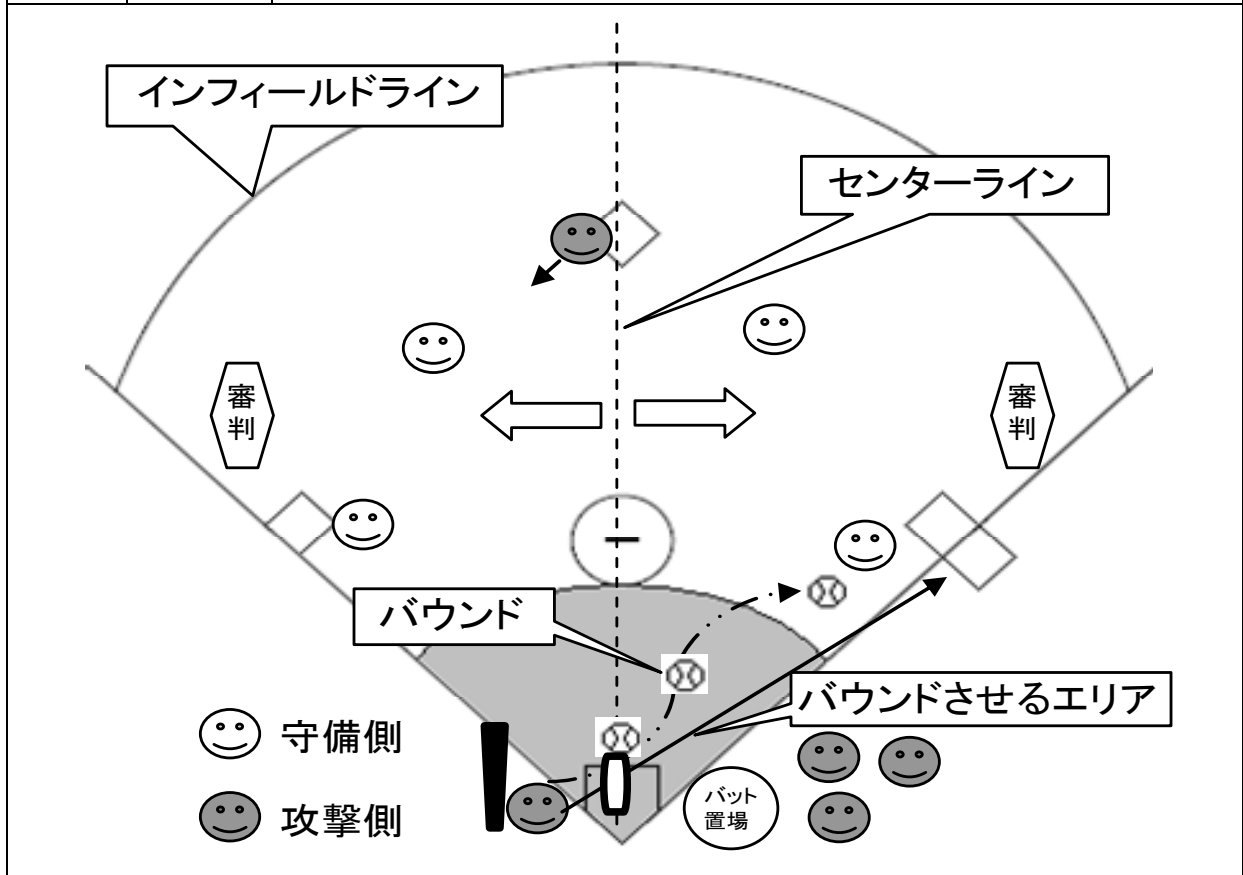
目 標	攻撃側は、外野へ打球を打ち、2 塁走者を本塁に生還させる。 守備側は、中継プレイで、2 塁走者の得点を防ぐ。	
人 数	1 チーム 9～10 人。	
試合時間	・ 1 試合 15 分程度とし、3～4 イニングとする。	
ル ー ル	得点方法 (攻撃側)	・ 本塁へ生還すると 1 点とする。
	コート	・ 内野と外野のフィールドを使用する。 ・ 塁間は、16m～18m で、生徒の実態に応じて設定する。 ・ インフィールドラインは、投手板から 18m の半円とする。
	攻守交替	・ 攻撃側の打者が一順したら、攻守交代する。
	攻撃側	・ いつも 1 死走者 2 塁の状況ではじめる。 ・ 横からのトスで打撃をする。生徒の実態に応じて、打撃ではなく、投げ入れてもよい。 ・ インフィールドラインを越えない場合は、アウトとする。 ・ センターラインから左右交互に打球を打ち分ける。 ・ 打者は、バットを投げないように、走路上の○印の位置に置く。
守備側	・ 打球がインフィールドラインを越えるまでボールに触れることができない。 ・ キャッチャー、ファースト、セカンド、サード、ショート、レフト、センター、ライトの 8 つのポジションを守る。（1 つのポジションに 2 人が守る場合は、交代しながら守る。） ・ 生徒の実態に応じて、外野手を 1 人増やしてもよい。	



条件づけられたゲームV（複雑な状況判断を伴うフォースアウトとタッチアウトを選択する局面）

1死 走者2塁 内野ゴロ

目 標	攻撃側は、左右にゴロを打ち分け、3塁へ進塁や1塁に出塁する。 守備側は、3塁への進塁や1塁への出塁を阻止する。	
人 数	1チーム5～6人。	
試合時間	・1試合8分程度とし、2～3イニングとする。	
ルール	得点方法 (攻撃側)	<ul style="list-style-type: none"> ・3塁へ進塁すると2点。1塁へ出塁すると1点。 ・打球がゴロでインフィールドラインを越えると1点プラス。
	コート	<ul style="list-style-type: none"> ・内野のフィールドのみを使用する。 ・塁間は、16m～18mで、生徒の実態に応じて設定する。 ・打球をバウンドさせるエリアは、ホームベースから10mの半円とする。 ・インフィールドラインは、投手板から18mの半円とする。
	攻守交替	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃側の打者が二順したら、攻守交代する。
	攻撃側	<ul style="list-style-type: none"> ・いつも走者2塁の状況ではじめる。 ・ティースタンドを使用する。(ボールの高さやコースは調整してよい。) ・内野のグレーエリア内に打球をバウンドさせる。2回連続失敗でアウト。 ・センターラインから左右交互に打球を打ち分ける。 (前の打者が左なら、次打者は右に打つ。) 2回連続失敗でアウト。 ・ファウルやグレーのエリアから打球が出ない場合は、打ち直しとする。 ・打者は、バットを投げないように、走路上の○印の位置に置く。
守備側	<ul style="list-style-type: none"> ・ファースト、セカンド、サード、ショート of 4つのポジションを守る。 (1つのポジションに2人が守る場合は、交代しながら守る。) 	



3 教具の提案

(1) 学習ノート・カードの検討

宇土らは、「学習資料には、学習者が記録や達成の状況などを実際に記録していく記録カード、学習の方法や練習の仕方に関する印刷物や資料などがあげられる。

これらの教具に共通するのは、学習者が現在持っている力を知って、具体的な学習の課題を決めたり、練習の仕方や作戦を工夫したり自分たちでできばえや活動の進め方を評価していくための手がかりを見つけていくために用いられる点にある。学習をより活発にし、自発的、自主的に学習の内容を深めていくために欠かせない学習資源であり、学習者にとってわかりやすく、使いやすいようにその内容が工夫されなければならない。」⁵⁾と述べている。これを基に、本研究では、生徒が毎時間記入する「学習ノート」、条件付けられたゲームで記入する「ゲーム記録カード①」、メインのゲームで記入する「ゲーム記録カード②」条件付けられたゲーム後の話し合いで活用する「守備の戦術カード」を作成した。

ア 学習ノート

図3-2は、予備アンケート「体育の授業で自分やチームの課題を設定していましたか」に対する回答の割合を示したものである。

「設定していない」「あまり設定していない」と答えた生徒が全体の39.0%であり、課題を設定していない生徒が多いことがわかる。

図3-3は、予備アンケート「体育の授業で自分やチームの課題の解決方法について考えていましたか」に対する回答の割合を示したものである。「考えていない」「あまり考えていない」と答えた生徒が全体の44.0%であり、課題の解決方法を考えていない生徒が多いことがわかる。

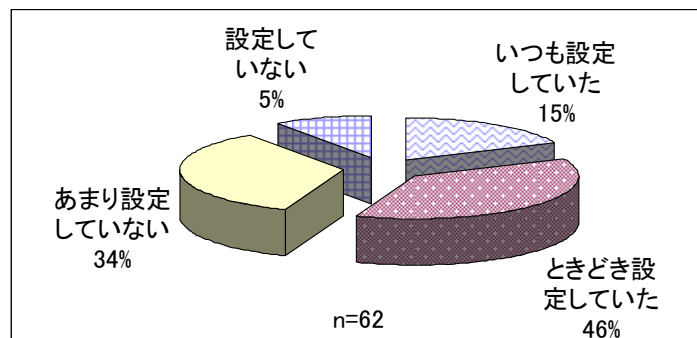


図3-2 「体育の授業で自分やチームの課題を設定していましたか」

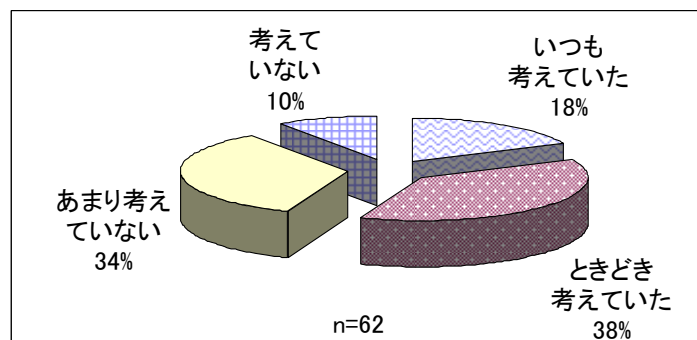


図3-3 「体育の授業で自分やチームの課題の解決方法について考えていましたか」

そこで、学習ノートの作成において、次のような工夫を考えた。

○学習のねらいや道筋を明確にして、1時間ごとに記入できるようにする。

○その時間の学習内容の確認、自己の課題の設定や授業の振り返りを行うことができるようにする。

○ルールや試合の運営の仕方、投球・捕球・打撃動作の技術構造などを記載した。

授業の際には、前述のような工夫をした学習ノートを使用して、課題を設定し、解決のための練習の工夫を行い、本時の学習や課題について振り返るといった流れで、毎時間記入することにより、自己の学習成果の変化に気づくことができ、新たな課題に向かわせることが期待できる。

また、具体的な課題を生徒に立てさせるような質問を設定し、記述できるようにすることで、課題を明確にし、思考・判断しながら学習し、より質の高い学習活動を行うことが期待できる。

イ ゲーム記録カード①②

これまでの私のソフトボールの授業実践においても、ゲーム記録カードを使用してきたが、ゲームの記録をしていく上で、記録をする際の規準が明確でないことや記入方法が複雑であった。また、記入することが多く、ゲームを見ながら記録をすることがうまくできないことなどにより、有効な記録があまり取れていないことが多かった。そこで、ゲーム記録カード作成において、次のような工夫を考えた。

(ア) ゲーム記録カード① (条件づけられたゲーム)

- 捕球の技能、送球したベース、送球の技能、バックアップの動き、ベースカバーの動きについて記録できるようにする。
- それぞれの技能や意思決定の記録については、次の表3-5「内野手の状況に応じた守備の評価の規準」に準じて、それぞれの技能がうまく発揮されているか、ボール保持者の意思決定が適切にできているかを判断する規準を具体的に記載した。成功した場合に○を、失敗した場合には、×を付ける。動きについては、できた場合は○を、できていない場合は×を付ける。送球したベースについては、打球や走者の状況から適切であった場合は○を、不適切な場合は×を付ける。
- 試合をしていないチームの生徒が、守備のプレイヤー、一人に対して必ず一人を観察し、記録をする。

記録をし、評価をすることで、本研究で目指している内野手の状況に応じた連携した守備力の高まりについて、学習成果として実現されているかどうか確認することができることや生徒がゲーム内容を振り返り、個人やチームの課題を明確にすることができることなどが期待できる。

評価の活用方法としては、最初に行う条件づけられたゲーム後に、チームの課題を見付け出すための話し合いに活用することや課題練習後に行われた条件づけられたゲームの成果をチームで振り返る活動に活用する。その具体的な評価規準を以下のように示した。

表3-5 内野手の状況に応じた守備の評価の規準

ボール操作

	記 録	内 容
捕球	有効	打球を後逸せず捕球することができた。 ※打球をはじいたり、体に当たったりした場合には、体の1mの範囲内で一連の流れでボールを拾うことができた場合も含む。
	非有効	打球を後逸してしまい捕球することができなかった。
送球の意思決定	適切	ランナーの進塁を阻止できる塁を選択しようとした。 ※進塁を阻止できないと判断し、別の塁を選択した場合も含む。
	不適切	ランナーの進塁を阻止できる塁を選択できなかった。
送球	有効	選択したベースに相手が捕球しやすいボールを投げることができた。
	非有効	選択したベースに相手が捕球しやすいボールを投げることができなかった。

ボールを持たないときの動き

	記 録	内 容
進塁先のベースカバー	適切	ランナーの進塁を阻止できるベースに移動している。
	不適切	ランナーの進塁を阻止できるベースに移動していない。
仲間の後方に回り込む動き	適切	チームメイトの捕球や送球のバックアップに動いている。 ※打球や送球に反応しただけの動きは含まれない。
	不適切	チームメイトの捕球や送球のバックアップに動いていない。

(イ) ゲーム記録カード② (メインゲーム)

- 試合の状況を見ながら、簡単に記入できるように項目にチェックを入れるような形式にする。
- ①打球の軌跡、②打者走者・走者の状況、③打球の種類 (ゴロ、フライなど)、④その結果 (アウト、ヒットなど) といった順番で記入する。

このような工夫をしたゲーム記録カードを使用することで、ゲームにおける戦術、技能の課題、その原因をより具体的に理解することができ、課題解決に向けての手掛かりになることや記録されたゲーム記録カードを基にチームでの話し合いが活発になることが期待できる。

(ウ) 守備の戦術カード

これまでの私の授業実践では、状況に応じた連携した守備の理解と技能発揮に課題を抱えていた。チームの一人ひとりが状況に応じた行動を理解していないと、たとえうまくゴロが捕球できたとしても、送球する塁に味方の内野手がベースカバーに入っていないためにアウトにすることができない。そこで、チーム全員が、戦術を理解し、共有できるように、守備の戦術カード作成において、次のような工夫を考えた。

- 状況に応じた守備位置やその理由を記述する。
- ボール保持者の送球位置、その他の守備の動き (ベースカバー、バックアップ) の軌跡を図示できるようにする。

このような工夫をした守備の戦術カードを使用して、チームでの話し合いをしながら、記入することにより、状況に応じた守備位置やボール保持者の送球位置、その他の守備の動き (ベースカバー、バックアップ) などの戦術の理解を深めたり、共有したりすることが期待できる。

(2) 学習ノート・カードの提案

ア 学習ノート

ソフトボール 学習ノート

月 日 (第4日目)

○ 本日の学習活動

- ① キャッチボール
- ② フィールディング練習 (ゴロ捕球から送球まで)
- ③ 条件付けられたゲームⅠ 無死ランナーなし

○ 本日の学習のねらい

- 打球のパウンドやコースに応じて、タイミングを合わせてボールをとることができるようになる。

○ 本日の課題をきこう!

○ 課題はどうでしたか?

① キャッチボール


- 動画を見て投球 (送球) のポイントとイメージをつかもう。

② フィールディング練習 (捕球から送球の一連の動作)

- 動画や分解写真を見てフィールディングのポイントとイメージをつかおう。
- 2人組で10m程度離れて、止まっているボールをバウンドしてタイミング練習をしよう。その際、お互いに見合せて、アドバイスしよう。


フィールディングの分解写真

① 構え




膝を軽く曲げ、肩幅より、少し広く足を開く。重心を少し前に置く。

② スタート




ボールに対して、反対側の足の足から踏み出し、スタートする。

③ 捕球




右足をボールの右側45°程度に合わせ、踏み出す。

④ 捕球姿勢

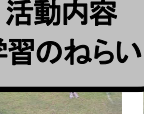


足の幅を肩幅より広く開くように左足を踏み出し、右手を添えて、両手で捕球する。




ボールの正面に入り、グローブと両足で三角形をつくる。太ももは、地面と平行にする。

活動内容 学習のねらい



右足を左足に引き付ける
と同時にグローブを肩の高さへ持ってくる。



左足を投げる方向へ踏み出す。
出ず。

③ 条件付けられたゲームⅠの結果

() 対 () 勝ち・負け

授業の振り返りをしよう。

○条件付けられたゲームⅠを振り返って、攻撃において1塁へ送球するためのあなたやチームの課題は何でしたか?

○条件付けられたゲームⅠを振り返って、守備において1塁でアウトをとるためのあなたやチームの課題は、何でしたか?

○授業やフィールディングについてわかったこと、できるようになったことは何ですか?

○授業やフィールディングの課題は何ですか?

授業を振り返り、当てはまるものに○を付けてください。

※4よくあてはまる 3まあまああてはまる 2あまりあてはまらない 1あてはまらない

服装を整え、マナーよく授業を受けることができた	4・3・2・1
安全に心がけ、けがのないように取り組んだ	4・3・2・1
打球に応じて、タイミング良く捕球することができた	4・3・2・1
相手にコントロール良く送球することができた	4・3・2・1
相手にコントロール良く送球することができた	4・3・2・1
について理解できた	4・3・2・1
理解できた	4・3・2・1
チームの仲間に指導することができた	4・3・2・1
ができた	4・3・2・1

課題の設定と反省

写真での技能のポイントの解説

51

イ ゲーム記録カード① (条件づけられたゲーム)

ゲーム記録カード① (条件づけられたゲーム)

月 日 ゲーム状況 ()アウト()塁

記録する守備チーム()班 記入者()

対戦カード	()班	対	()班	
結果	()点	対	()点	

①捕球	捕球すると○ 後ろにぞらすと×を付ける (ただし、ボールを落としても体の1m以内で、すぐ拾ってプレーを続けられ△)
②ボール保持者の意思決定	打者や走者の状況から送球したベースが適切であれば○ 不適切であれば×を付ける 例(不適切:打球が弱く、アウトにすることができないタイミングであるのにベースへ送球した)
③送球	ベースにいる相手に捕球しやすいボールを投げると○ 相手が捕球してアウトだと●を付ける 相手が捕球できないボールを投げたら×付ける (ただし、捕球できるボールを投げて相手が捕球できない場合は○)
④ベースカバー	ランナーの出塁や進塁を阻止できるベースに移動できていたら○ 移動できていない場合は×を付ける
⑤バックアップ	仲間の捕球や送球にバックアップの動きができていたら○ 移動できていない場合は×を付ける

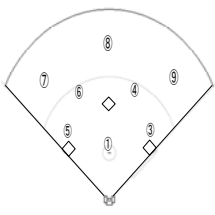
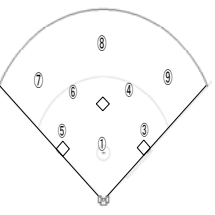
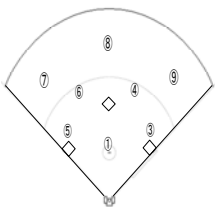
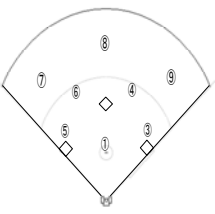
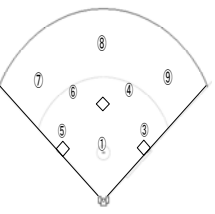
名前	①捕球	②ボール保持者の意思決定	③送球	④ベースカバー	⑤バックアップ
	成功○ 失敗×	適切○ 不適切×	成功○ 失敗× アウト●	成功○ 失敗×	成功○ 失敗×

ウ ゲーム記録カード② (メインゲーム)

ゲーム記録カード② メインゲーム

月 日 対戦カード ()班 対 ()班 記入者() アナウンス()

team	1	2	3	4	5	6	7	R

打順	名前	1打席目		2打席目		3打席目	
		守備位置	結果	守備位置	結果	守備位置	結果
1			<input type="checkbox"/> 三振 <input type="checkbox"/> シングルヒット <input type="checkbox"/> ゴロ <input type="checkbox"/> ツーベース <input type="checkbox"/> ライナー <input type="checkbox"/> スリーベース <input type="checkbox"/> フライ <input type="checkbox"/> ホームラン		<input type="checkbox"/> 三振 <input type="checkbox"/> シングルヒット <input type="checkbox"/> ゴロ <input type="checkbox"/> ツーベース <input type="checkbox"/> ライナー <input type="checkbox"/> スリーベース <input type="checkbox"/> フライ <input type="checkbox"/> ホームラン		<input type="checkbox"/> 三振 <input type="checkbox"/> シングルヒット <input type="checkbox"/> ゴロ <input type="checkbox"/> ツーベース <input type="checkbox"/> ライナー <input type="checkbox"/> スリーベース <input type="checkbox"/> フライ <input type="checkbox"/> ホームラン
		アウト	打点()点	アウト	打点()点	アウト	打点()点
		エラー		エラー		エラー	
2			<input type="checkbox"/> 三振 <input type="checkbox"/> シングルヒット <input type="checkbox"/> ゴロ <input type="checkbox"/> ツーベース <input type="checkbox"/> ライナー <input type="checkbox"/> スリーベース <input type="checkbox"/> フライ <input type="checkbox"/> ホームラン		<input type="checkbox"/> 三振 <input type="checkbox"/> シングルヒット <input type="checkbox"/> ゴロ <input type="checkbox"/> ツーベース <input type="checkbox"/> ライナー <input type="checkbox"/> スリーベース <input type="checkbox"/> フライ <input type="checkbox"/> ホームラン		<input type="checkbox"/> 三振 <input type="checkbox"/> シングルヒット <input type="checkbox"/> ゴロ <input type="checkbox"/> ツーベース <input type="checkbox"/> ライナー <input type="checkbox"/> スリーベース <input type="checkbox"/> フライ <input type="checkbox"/> ホームラン
		アウト	打点()点	アウト	打点()点	アウト	打点()点
		エラー		エラー		エラー	

守備の戦術カード 条件づけられたゲームⅡ 1死走者1塁 内野ゴロ

1 1死走者1塁では、守備位置をどのようにしたらよいだろうか？ その理由は？

→

2 打球を捕球後、2塁と1塁のどちらに送球すればよいだろうか？優先順位を書こう。

2塁	1塁

3 それぞれの打球に対しての動きを書こう。(ボールの動きは波線 ~ で、野手の後の動きは、実線 → で書く)

サードゴロ

ショートゴロ

セカンドゴロ

ファーストゴロ

(3) 視聴覚教材の検討

上條は、「体育授業で現在もっとも多く活用されている教育機器は、視聴覚機器である。行おうとする運動のイメージをつかむための写真や掛け図は体育館などに掲示して日常的に活用することができる。また、室内で熟練者の運動のビデオやスライドを見ることによって、その運動のイメージを知ることができる。」¹³⁾と述べている。これを基に、本研究では、単元の診断的・復習的段階で活用するものとして、「ボール操作」と「バット操作」についての視聴覚教材を考えた。また、形成的段階（習得と活用）では、戦術学習を計画しているため、条件付けられたゲームの後に話し合いの場面において活用できる視聴覚教材を考えた。視聴覚教材作成において、次のよ

うな工夫を考えた。

- プレゼンテーションソフトを活用し、画面をクリックすれば、動画が再生されるようにする。
- 動画の中に技能のポイントとなる解説を加える。
- スローモーションでも再生できるようにする。
- 戦術学習で利用する視聴覚教材においては、アニメーションを使い、動きに合わせて解説を加えた。その後、実際の人動きの動画によって確認できるようにした。また、授業で計画した条件付けられたゲームに合わせて作成するとともに、様々な場面を想定して作成する。

このような工夫した視聴覚教材を場面に応じて活用することによって、「ボール操作」、「バット操作」の視聴覚教材では、技能のポイントが理解しやすくなり、知識の習得や技能を高める効果が期待できる。「戦術学習について」の視聴覚教材では、守備の戦術（設定された各状況における、内野手のベースカバーやバックアップの動きなど）などのアニメーションや実際のプレイの動画を視聴することにより、それぞれの条件付けられたゲームにおける守備の戦術を確認し、知識を定着させることや戦術の理解を深め、チームで共有を図ることが期待できる。また、パソコンを利用し、学習場所に設置して、補助的教材として活用できるようにする。生徒は、自分の課題に応じた技能の見本をいつでも見ることができ、学習の効率化や技能などの習得に役立てることが期待できる。

(4) 視聴覚教材の提案

ア 「ボール操作」「バット操作」の視聴覚教材

「ボール操作」と「バット操作」の技能を学習する場面で、プレゼンテーションソフトで動画を視聴させながら説明を行う。また、授業では常時見ることができるようになる。



イ 「戦術学習について」の視聴覚教材

戦術学習における条件づけられたゲーム後の話し合いの場面において、守備の戦術（設定された各状況における、内野手のベースカバーやバックアップの動きなど）などのアニメーションや実際のプレイの動画を視聴する。また、授業では常時見ることができるようになる。



(5) その他教具の検討と提案

ア ティースタンドについて

図3-4「下投げで軽く投げられたボールに対して思い切ったスイングでボールを当てることができますか」に対する回答の割合を示したものである。「当てることができない」「あまり当てることができない」と答えた生徒が46%であり、投球に対する打撃の技能に課題がある。

今回の授業の条件づけられたゲームでは、打撃時に、ティースタンドを使用して行う。止まっているボールを打つため、相手のピッチャーの投球に左右されないことや投球されるボールより、ミートしやすいため、バット操作の技能が苦手な生徒においても主体的に取り組むことが期待できる。

また、ピッチャーの暴投、打者の空振り、ファウルを打つことが減ることやゴロを左右に打ち分けることが誰でも比較的容易にできることから、守備側の戦術学習の効率化が期待できる。

さらに、本研究で使用するティースタンドは、ボールの高さやコースを可動させることができるので、打撃についてもそれぞれの高さやコースに対応したミートポイントを的確に体で覚えることができるようになることや実際の投球に対しても様々な高さやコースのボールをミートする能力が向上すること、自分自身のスイングの軌道がボールに対応できているかを確認できるということが期待できる。

イ 作戦ボードについて

河野は、「ゲーム的な要素を持った学習において、子どもたちがチームやグループで、ねらいに沿った作戦や方法を考えたり、確かめたりするときに使う用具である。話し合い活動が活発化したり、情報を交換することやゲームを分析する能力を高めることができ、ゲームの質を高めることに大変有効である。」¹⁴⁾と述べている。

本研究では、ソフトボールのフィールドが示されたボードとマグネットを使用する。実際のフィールドのプレイヤーをマグネットに見立てて使用し、自由に位置を変えながら、プレイヤーの動きについてチームで試行錯誤しながら、イメージすることが期待できる。

また、課題解決に向けたチームでの話し合いや作戦を設定する場面などで活用する。そのことで話し合いを活発化させ、チームでの戦術の理解と共有を図ることが期待できる。

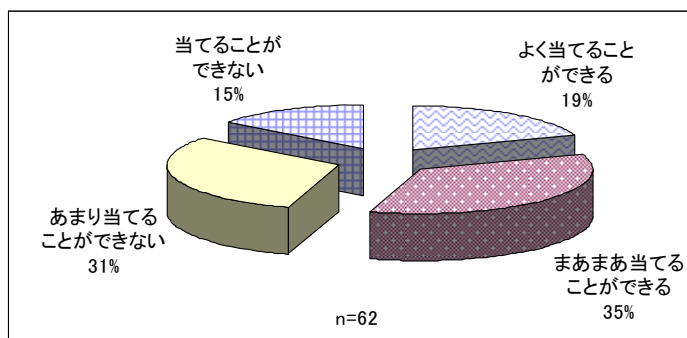


図3-4 「下投げで軽く投げられたボールに対して思い切ったスイングでボールを当てることができますか」



図3-5 ティースタンド (写真)

第4章 研究のまとめと今後の展望

1 研究のまとめ

これまでの私の授業実践においては、単元の前半に、スローイング、キャッチング、バッティングなどの個人的技能の指導を行い、後半は、ゲームを中心に展開し、ゲームの場面に応じて集団的スキルを指導していた。そのような実践の中で、多くの生徒は、ボールをバットで打つ楽しさや打たれたボールを捕って投げてアウトにするといった面白さは、味わえていたと感じる。予備アンケートからも、80%以上の生徒がそれらについて楽しさを感じている。しかしながら、実際のゲームになると、攻撃側は、ヒットを打つことやボールを遠くに飛ばすこと、やみくもに前の塁を目指すことに終始し、守備側は、アウトカウントや走者の状況などからどのようにプレイするのかといった戦術の理解が乏しく、学習したスキルをゲームで十分に発揮することができないでいた。その結果、簡単に進塁や得点をすることができ、作戦や戦術の工夫が図られない攻防が見られ、お互いに大量失点を繰り返すようなゲームの様相となり、一過性の楽しさや喜びだけを味わう授業になっていた。

その原因を考えると、教師の指導の現状として、学習過程の工夫や教材・教具の充実が不十分であった。また、生徒の現状として、連係プレイの要である内野手の状況に応じた「ボール操作」、「ボールを持たないときの動き」の理解とスキル発揮に課題があると考えた。

そこで、今回の研究では、戦術学習モデルを基にした学習過程と教材・教具の工夫をすることによって、内野手の状況に応じた連携した守備力が高まるであろうと考え、1つの授業モデルを提案することとした。図4-1は、本研究の授業提案における指導の工夫についてまとめたものである。

今回の学習を通して、生徒の内野手の状況に応じた連携した守備力が高まることで、失点を最小限に抑える守備ができるようになることを考える。攻撃側は、その守備を破って得点しようと戦術や作戦がさらに工夫されていくといった相乗効果が生まれる。そして、自己のチームや相手のチームの特徴を踏まえた作戦を立てて勝敗を競うような、ゲームの質的な高まりやより発展的な学習が可能となり、一過性の楽しさだけでなく、ソフトボール本来の攻防を展開することの楽しさなどを味わうことができると考える。また、「態度」や「知識、思考・判断」の学習内容についても、これらの工夫を通して学習することができ、よりソフトボールの特性に深く触れることができると考える。

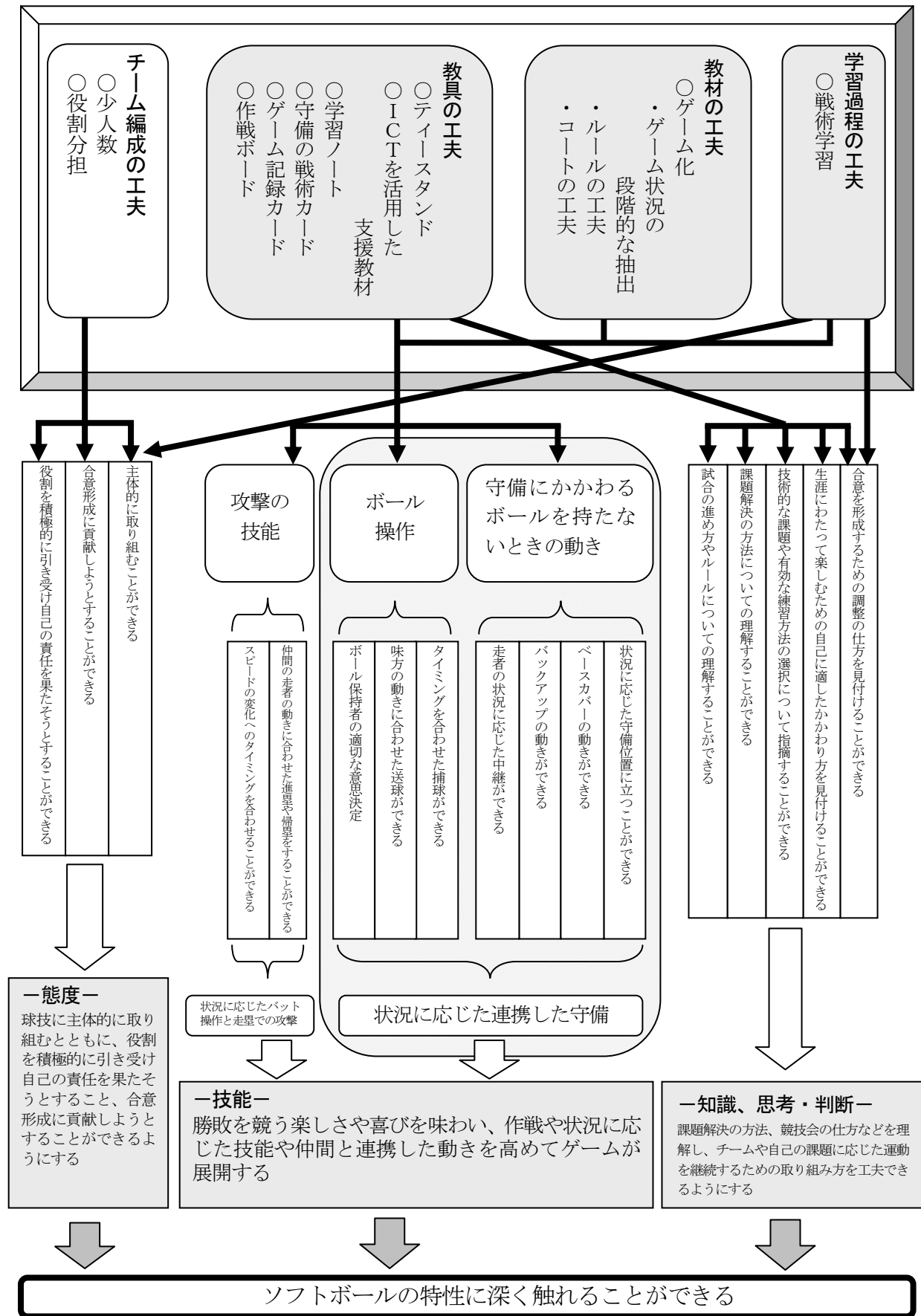


図4-1 本研究の授業提案における指導の工夫のまとめ

2 今後の展望

今回の授業提案では、守備側の内野手に焦点をあて取り上げたが、外野手も含めた総合的な守備力を高めること、さらには、攻撃と守備を1単元のなかでバランス良く学習し、相互にそれぞれの技能や戦術を関連付けながら、個人の技能や集団としての技能を高める学習過程や教材・教具のさらなる工夫が必要であると考えます。

また、新しい学習指導要領では、中学校の第1学年から第2学年の中で、必ずベースボール型を学習することとなった。今後、ソフトボールの学習経験がある生徒が入学してくることとなるが、それぞれの生徒の学習には、ばらつきがあることも考えられる。さらに、高等学校学習指導要領解説では、卒業後もソフトボールを継続していけるように生涯スポーツの場面で運用される一般的なルールを取り上げることが示されている。そのような中で、生涯スポーツにつなげていくためには、個々の生徒の技能の差を埋めることができるような学習を保障するとともに教師は、学習指導をより一層工夫することが大切であると考えます。

3 最後に

今回、長期研究員として、多様な研修に参加させていただいたり、研究を通じて、文献を研究したり、あるいは授業の構想を練ったりと、これからの教員生活を送っていく中で、大変有意義な経験をすることができた。今回の研究では、様々なソフトボールの戦術学習について、理論を基に整理し、生徒が戦術を理解するとともに、学習内容を身に付けていくためのより良い学習過程を特定することができたと考えます。また、教材、教具の工夫をすることによって、より効果的に学習内容や戦術について理解を深め、身に付けることができるのではないかとということがわかった。これから学校現場に戻っても今回の経験を糧にして、授業実践に生かしていきたい。そして、一人でも多くの生徒が、スポーツの楽しさや喜びに触れ、生涯スポーツの実践へとつながっていけるように日々努力していきたいと考えます。

<引用・参考文献>

- 1) 高等学校学習指導要領 文部科学省
- 2) 『高等学校学習指導要領解説 保健体育編・体育編』東山書房 平成21年12月
- 3) 高橋建夫、杉山重利『高等学校体育の授業 上巻』大修館書店、2001年
- 4) 高橋建夫、杉山重利『高等学校体育の授業 下巻』大修館書店、2001年
- 5) 宇土正彦、高島稔、永島惇正、高橋建夫『体育科教育法講義』大修館書店、1992年
- 6) 平成24年度神奈川県高等学校保健体育マネジメント研修講座
- 7) リンダ・L・グリフィン他著 高橋建夫・岡出美則 監訳
『ボール運動の指導プログラム』大修館書店、1999年
- 8) 岡出美則 「グリフィンらの戦術学習モデルの検討」
『学校体育』第52巻第4号(株)日本体育社、1999年
- 9) 高橋建夫、岡出美則、友添秀則、岩田靖『新版 体育科教育学入門』大修館書店、2010年
- 10) 竹内隆司 「ベースボール型ゲームの実践モデル」
『体育科教育』第59巻第5号大修館書店、2011年
- 11) 王潔・進藤省次郎 「初心者に対するソフトボールの技術・戦術指導について」
北海道大学教育学部紀要、2001年
- 12) 竹田唯史 「生涯学習に発展する体育授業の試み」
北海道浅井学園大学生涯研究所研究紀要、2003年
- 13) 宇土正彦、阪田尚彦、高橋建夫、細江文利『学校体育授業辞典』大修館書店、1995年
- 14) 松岡重信 『保健体育科・スポーツ教育 重要用語300の基礎知識』明治図書、1999年