

平成 27 年度

体育センター長期研修研究報告

仲間と連携した守備ができる

球技：ベースボール型の授業

—守備の判断の選択肢を限定した段階的なゲームを通して—



神奈川県立体育センター

長期研究員

神奈川県立大和東高等学校 熊倉 周平

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	2
4 研究の仮説	2
5 研究の内容と方法	2
6 研究の構想図	3

第2章 理論の研究

1 球技：ベースボール型について	4
2 戦術アプローチとゲーム修正の理論	6
3 守備における役割の選択とゲームの複雑化	7
4 本研究における、仲間と連携した守備の定義	8

第3章 検証授業

1 研究の仮説と検証の方法	9
2 学習指導計画	11
3 学習指導の工夫	14
4 授業の実際	27
5 検証授業の結果と考察	43
6 学習指導の工夫による効果及び課題	54
7 授業全体を振り返って	58

第4章 研究のまとめ

1 研究の成果と課題	64
2 今後の展望	65
3 最後に	66
【引用・参考文献】	68

第1章 研究を進めるにあたって

1 研究主題

仲間と連携した守備ができる球技：ベースボール型の授業
—守備の判断の選択肢を限定した段階的なゲームを通して—

2 主題設定の理由

現行の高等学校学習指導要領解説保健体育編・体育編では、発達の段階における指導内容の明確化と体系化が図られ、球技は「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」に分類され、さらに各型の技能の指導内容は「ボール操作」と「ボールを持たないときの動き」で例示されている。¹⁾ また、各型のねらいについて「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」¹⁾ことが示されており、球技：ベースボール型では攻守を交代して攻防を楽しむことが求められている。

神奈川県立大和東高等学校の第1学年女子のソフトボール選択者に、これまでの学習の中で経験したソフトボールのゲームで打者、走者、守備者としてどのような時に楽しさを味わっていたかについてアンケート調査を行った。その結果それぞれの役割において、個人の技能を発揮することでは楽しさを味わっているが、守備における役割の中で仲間や相手とかわりながら技能を発揮することについては、楽しさを味わえていない傾向であることが分かった。

このことは、滝澤・岩田がベースボール型ゲームの学習指導の難しさとして述べている「子どもにとってルールが非常に複雑で、運動技術的にも戦術的にもプレイの課題性が高く、ゲームの本質的な面白さを保障しにくいこと」²⁾が原因であると考えられる。また、自らの授業を振り返ると、特に守備者が、自分の役割としてボールを捕った後にどこに投げるのかが判断できない場面や、投げる味方のベースカバーに入っていない場面などが見られ、打者・走者をアウトにすることができずに、結果として大量失点となることも多かった。このような様相に対し、岩田は「子どもたちのレベルで攻守の均衡を保ち、リズムのある攻守の交代を生みだしていくためには、まずは守備側に着目していくのが1つの考え方」³⁾と、守備側の学習に着目する必要があるについて述べている。

さらに岩田は、球技の授業のキーコンセプトを「意図的・選択的な判断に基づく協同的なプレイの探求」⁴⁾と捉え、球技では、ゲームの中で常に「意思決定」が要求され、各ゲームには面白さを生み出す特徴的な判断のあり方が存在すると述べている。そこで、ベースボール型ゲームの面白さを生み出す特徴的な判断について、「ランナーが早いか、それともフィールディングが早いかを特定の塁上で競い合うことに向けての判断」⁴⁾であるとして、これらから守備者について、個人的な技能の発揮だけでなく、「ベースボール型」の特徴的な判断に基づく協同的プレイ、すなわち仲間と連携したプレイによって攻防が展開できるようにし、勝敗を競う楽しさを味わうことができるよう指導を工夫する必要があると考える。

こうしたことから、本研究では、「ボールを持たないときの動き」の中で守備の連携にかかわる判断（行動選択）に着目し、その役割に応じた行動を選択することができるようにするために、守備の判断の選択肢を限定し、段階的なゲームを構築して指導することにより、守備において仲間と連携したプレイを展開することにつながるのではないかと考え主題を設定した。

3 研究の目的

球技：ベースボール型の授業において、守備における役割に応じた判断の選択肢を限定し、仲間と連携した守備でゲームを展開できるようになる指導方法と学習活動を提案する。

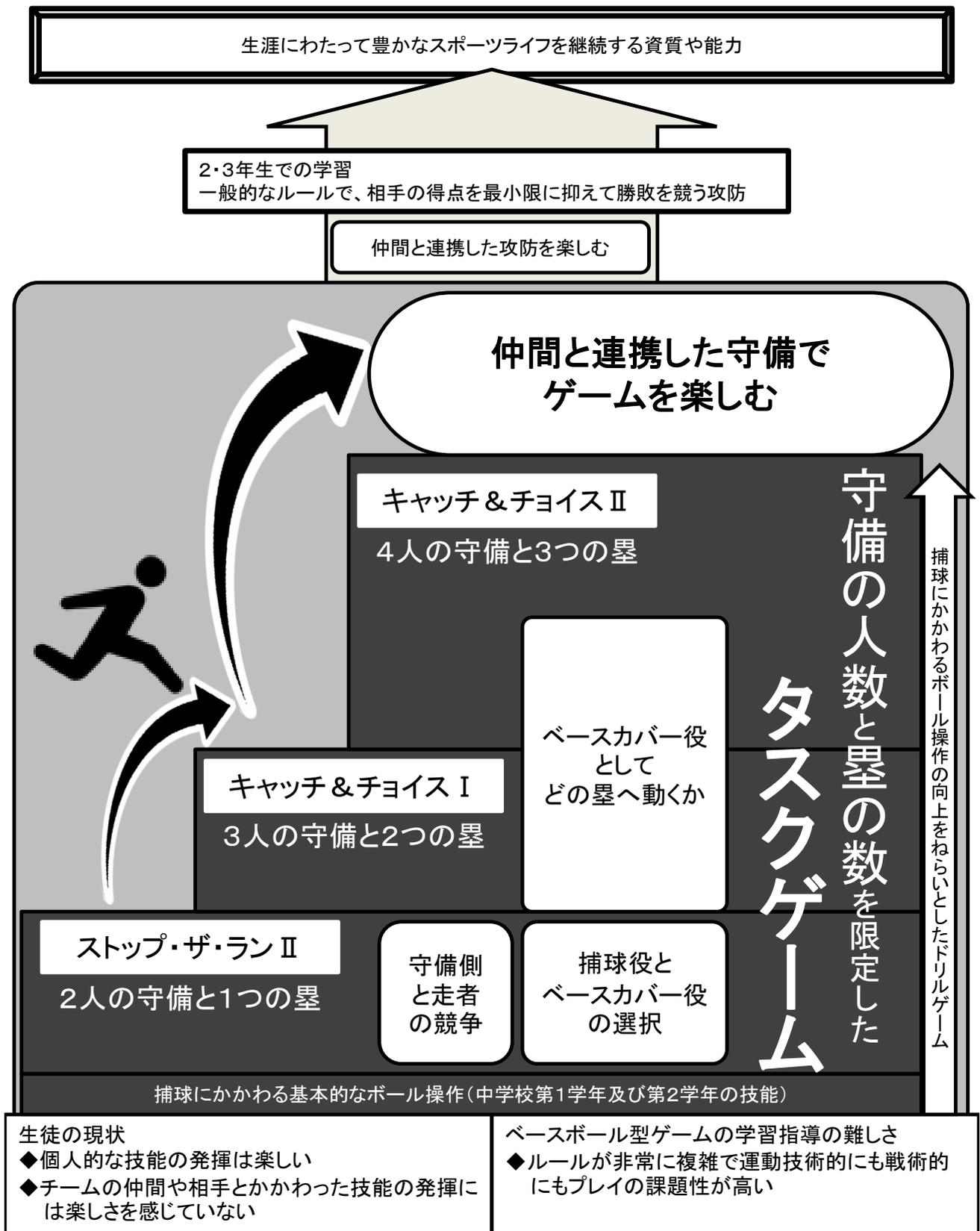
4 研究の仮説

高等学校第1学年の球技：ベースボール型の授業において、守備における役割に応じた判断の選択肢を限定したゲームを学習活動に取り入れて指導することで、仲間と連携した守備ができるようになるであろう。

5 研究の内容と方法

- (1) 授業実践に先立ち、文献等により理論研究を行う。
- (2) 理論研究を基にした指導計画により授業実践を行い、仮説の検証を行う。
- (3) 理論研究と授業実践を基に研究のまとめを行う。

6 研究の構想図



第2章 理論の研究

1 球技：ベースボール型について

(1) 高等学校学習指導要領における技能の内容について⁵⁾ (抜粋)

高等学校学習指導要領

第6節 保健体育 第2款 各科目 第1体育 2内容

E 球技

1 技能

(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展開できるようにする。
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) ベースボール型の内容の体系化

高等学校学習指導要領解説保健体育編・体育編では、ベースボール型の技能について「バット操作」、「ボール操作」、「ボールを持たないときの動き」の例を小学校5・6年から整理してまとめている。また、「学校体育実技指導資料 第8集 ゲーム及びボール運動」では、発達段階ごとの学習指導要領における指導内容やゲームの様相、技能の例示などを「指導内容の体系化整理表『ゲーム及びボール運動』」にまとめている。表2-1は、これらを基に中学校第1学年から高等学校までの内容とゲームの様相及び技能の例をまとめたものである。

表2-1 ベースボール型の内容、ゲームの様相及び技能の例^{1) 6)}

	中学校		高等学校	
	第1学年・第2学年	第3学年	入学年次	その次の年次以降
内容	基本的なバット操作と走塁での攻撃、ボール操作と定位置での守備などによって攻防を展開すること。	安定したバット操作と走塁での攻撃、ボール操作、連携した守備などによって攻防を展開すること。	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連携した守備などによって攻防を展開すること。	
ゲームの様相	攻撃を重視して、易しい投球を打ち返したり、定位置で守ったりする攻防を展開できるようにする。	易しい投球に対する安定した打撃により出塁・進塁・得点する攻撃と仲間と連携した守備のバランスのとれた攻防を展開できるようにする。	スピードの変化を用いた投球に対して、相手の守備位置や仲間の進塁などの状況に応じたバット操作や打球に応じた走塁での攻撃に対して打者の特徴や進塁の状況、得点差などの様々な状況に応じて守備隊形をとるなどによって、相手の得点を最小限に抑えて勝敗を競う攻防を展開できるようにする。	
バット操作	<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"> ・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"> ・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 ・打球に応じた進塁 	<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

(3) ベースボール型ゲームの構造的特性

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』とは、身体やバットの操作と塁での攻撃、ボール操作と定位置での守備などによって攻守を規則的に交代し、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¹⁾としている。

鈴木らは球技の種目について、ゲームの構造と競争目的の特徴から整理して分類している。ベースボール型ゲームについては「進塁型ゲーム」と命名し、競争目的を「本塁を陥れること」としている。⁷⁾ただし、いきなりそのための塁と阻止が行われるのではなく、攻守それぞれに競争課題を持った『打者が走者になろうとするゲーム(一次ゲーム)』と、『走者が進塁しようとするゲーム(二次ゲーム)』という二つの下位ゲーム⁷⁾が複合した構造になっていると整理している。⁷⁾表2-2は、2つの下位ゲームが持つ、攻守それぞれの競争課題をまとめたものである。

表2-2 2つの下位ゲームの競争課題⁷⁾

一次ゲーム (打者が走者になろうとするゲーム)	攻撃側	ボールをフェアグラウンドに接地させること
	守備側	その前に捕球しようとする
二次ゲーム (走者が進塁しようとするゲーム)	攻撃側	本塁を陥れるために進塁を重ねていくこと
	守備側	進塁の阻止

(4) ボール運動や球技の授業のキーコンセプト²⁾

岩田は、ボール運動や球技の授業のキーコンセプトを「意図的・選択的な判断に基づく協同的プレイの探求」と述べている。また、次に示す2つの「ボール運動の特性」をキーコンセプトの前提としている。

1つ目は、ボール運動や球技では、ゲームの中で常に『意思決定』(プレイ状況の「判断」)が要求される特質を有することであり、『ゲームの中で、なにをしたらよいかかわからない』というのでは、子どもにとってゲームは面白いものにはならない」と述べている。

2つ目は、ゲームの戦術的課題の構造の違いに応じて、ゲームの面白さを生み出す特徴的な『意思決定』(プレイ状況の「判断」)のあり方が存在することである。このことについて、ベースボール型ゲームでは、「ランナーが早いのか、それともフィールディングが早いのかを特定の塁上で競い合うことに向けての判断が大切になる」と述べている。また、パフォーマンスの向上には運動技能の習得・習熟が不可欠であるが、ボール運動や球技では、「多様なプレイ状況を『判断』しながら技能的・行動的な対応(ボール操作の技能=on-the-ball-skill、ボールを持たないときの動き=off-the-ball movement)をしなければならないところに大きな特徴がある」とも述べている。

そこで本研究では学習指導要領の内容を踏まえ、学習内容として設定する技能を身に付けるために、ベースボール型ゲームの守備の連携にかかわる「ボールを持たないときの動き」を身に付けるために守備側が早いのか走者が早いのかを特定の塁上で競い合うことに向けての判断ができるようになることを目指し、学習過程や学習指導の工夫をしていくこととした。

2 戦術アプローチとゲーム修正の理論

(1) 戦術アプローチ⁸⁾

グリフィンはゲームパフォーマンスの向上は戦術的気づきの高まりから、ボールを持たないときの動き、技術の選択、技能発揮のいずれかの能力と結びつき、高まることで生じると述べている。そのため、「修正されたゲーム」と「発問」により生徒に戦術的気づきを促すことで、そこから導き出された特定の技術や動きの必要性を理解させ、いずれかの能力と結びつかせることでゲームパフォーマンスが向上するよう、ねらいとする学習成果を明確にしなければならない。そして、このような戦術アプローチによる指導過程を3つのステージにまとめ(図2-1)、示している。

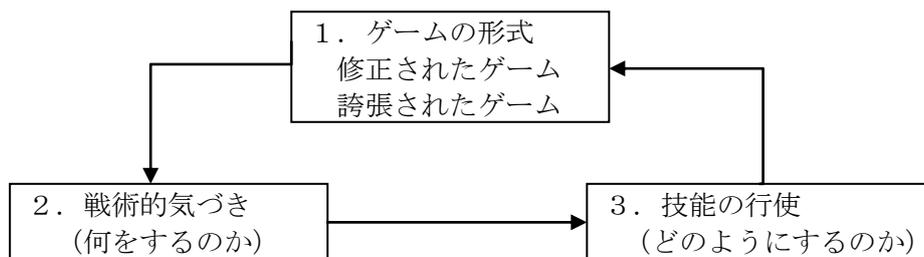


図2-1 ゲーム指導のための戦術アプローチ⁸⁾

(2) 「ゲーム修正」の理論⁹⁾

岩田はボール運動や球技において、ゲーム修正の理論によって修正されたゲーム、誇張されたゲームを用いることの有効性を指摘している。

ゲーム修正とは、フルゲーム(既存の種目)を「発達適合的再現」と「誇張」の2つの主要な視点(表2-3)から修正し、「子どもたちに相応しいゲーム形式(ゲームの条件)」を創出することである。

表2-3 ゲーム修正の2つの視点⁹⁾

発達適合的 再現	「子どもが技術的・身体的に未熟なために遭遇する問題を軽減」することであり、コートや用具を工夫することにより、運動技能を緩和していく視点
誇張	「課題となる戦術的課題を誇張する修正」で、複雑な状況判断を焦点化したたり、選択肢を減少させることで子どもにわかりやすくするための視点

(3) タスクゲームとドリルゲーム

メインゲーム(単元教材)のパフォーマンスを高めるために挿入される下位教材の工夫として、岩田はタスクゲームやドリルゲームを位置付けている。⁴⁾

また、高橋もタスクゲームを「直接対戦する相手がいるミニゲーム」で「学習課題が明確で、その課題が頻繁に学習できるように人数やコートのミニ化を図ったり、ルールの変更や条件を変えたりするようなゲーム」、ドリルゲームを「本来ゲームではないが、主に記録達成を課題にしてゲーム化したもの」と説明し、これらを取り入れることの有効性を指摘している。¹⁰⁾

(4) 体育におけるベースボール型のゲームにおける教材づくりの傾向と課題

滝澤・岩田はこれまでのベースボール型の指導について、ルールが非常に複雑であること、運動技術的にも戦術的にもプレイの課題性が高いこと、ゲームの本質的な面白さの保障のしにくさ、運動量の低さをマイナスの要因として挙げ、授業実践現場では「既存のゲームの修正」に多大な関心が払われ工夫されてきたと述べている。²⁾しかし、近年のベースボール型における教材づくりの事例について、「運動技能の緩和やゲームの負担の軽減」と「学習機会の増大や平均化」という2つの視点に区分できると指摘し、この2つの区分はともに「発達適格的再現」の側面が強調された視点であり、『「戦術学習に焦点を当てた積極的なゲーム修正」の視点への着眼は、残念ながら欠落していると言わざるを得ない』と述べている。³⁾

また、古川は、「運動量不足やルールの難しさ」という以前から指摘されていた問題点を緩和したゲームが、守備側と走者の直接競争を欠いた別ゲームとなってしまう、と問題点を挙げ、本質的な面白さを損なわないような修正をした実践が少ないことを指摘している。¹⁾

そこで本研究では、ゲーム修正の2つの視点からメインゲーム、タスクゲーム及びドリルゲームを工夫し、学習活動として取り入れて単元を計画することとした。また、特に「誇張」の視点から、技能を行使するための「意思決定」を焦点化することとする。その際に、守備側と走者の競争による面白さを損なわないように配慮することとした。

3 守備における役割の選択とゲームの複雑化

(1) 守備に着目することの有効性³⁾

岩田は、ベースボール型では守備側のプレイに難しさがあり、野球やソフトボールなどの既存の種目では、ゲームの状況に応じた守備側の行動の選択が極めて複雑であると指摘している。また、攻撃側の判断について無視するわけではないが、子供たちのレベルで攻守の均衡を保ち、リズムのある攻守の交代を生みだしていくため、まず守備側に着目することが1つの考えと述べている。

(2) ベースボール型ゲームの守備における役割⁴⁾

岩田は、野球やソフトボールでは通常、9人のプレイヤーが異なるポジションで、プレイ場面におけるその時々状況に応じて、組織的な役割を果たしながらフィールドイングを遂行することで、走者を先の塁に進ませないようにしていると述べている。また、そのために守備側の個々のプレイヤーが、選択すべき「役割行動」として「捕球からの送球、ベースカバー、中継プレイ、バックアップなど」を挙げている。

そこで本研究では、特に守備の行動選択に着目し「誇張」の視点から、守備における役割に応じた行動選択を段階できるように修正したゲームを構築し学習活動とすることとした。今回の単元では、技能の学習内容として「捕球場所へ最短距離で移動して、相手の打ったボールを捕ること」と、「味方からの送球を受けるために、走者の進む先の塁に動くこと」を取り上げることとしたことから、捕球役（捕球から送球の役割行動）とベースカバー役（ベースカバーの役割行動）に役割を限定することとした。

4 本研究における、仲間と連携した守備の定義

岩田はゲームの状況における守備の判断の複雑さを、意思決定の「契機」と「対象」から整理している。³⁾ 打球の状況や打者走者の走塁状況、走者の残塁状況などの「契機」が付加されると、どのように役割行動をするのか、どちらのランナーをアウトにするのかといった「対象」が複雑化すると述べている。³⁾

このことから本研究では、塁の数と守備の人数を「契機」として段階的に付加していくことで、「対象」である役割行動が少しずつ複雑化するように学習活動を配置し守備の判断を学ぶことができるようにした。また、この守備における役割をチームの仲間が分担するために、①打球に一番近い守備者が捕球役となる。②他の守備者が走者の進む先の塁に動いてベースカバー役となることを、本研究における仲間と連携した守備と定義した。

第3章 検証授業

1 研究の仮説と検証の方法

(1) 研究の仮説

高等学校第1学年の球技：ベースボール型の授業において、守備における役割に応じた判断の選択肢を限定したゲームを学習活動に取り入れて指導することで、仲間と連携した守備ができるようになるであろう。

(2) 期間

平成27年9月14日（月）～10月21日（水） 14時間扱い

(3) 場所

神奈川県立大和東高等学校グラウンド

(4) 対象

第1学年7・8組 ソフトボール選択者 女子17名

(5) 単元名

球技：ベースボール型「ソフトボール」

(6) 方法

ア 単元学習指導計画立案

イ 実態調査と分析

(ア) 予備アンケート 7月16日（木）実施

(イ) 事前アンケート 9月1日（火）実施

(ウ) 事後アンケート 10月28日（水）実施

ウ 授業実践

エ 学習カードの分析

オ VTRの分析

カ 結果の分析

(7) 仮説検証に係わる分析の視点、観点、方法

分析の視点	分析の観点	分析の方法	
		学習活動	手がかり
(1) ボール操作が身に付いたか	○ 捕球場所へ最短距離で移動して、相手の打ったボールを捕ることができたか	試しのゲーム メインゲーム ストップ・ザ・ランⅡ キャッチ&チョイスⅠ	○VTR
(2) ボールを持たないときの動きが身に付いたか	○ 味方からの送球を受けるために、走者の進む先の塁に動くことができたか	試しのゲーム メインゲーム キャッチ&チョイスⅠ キャッチ&チョイスⅡ	○VTR
(3) 仲間と連携した守備でゲームが展開できたか	ア 役割（捕球役とベースカバー役）の選択ができたか （ア）打球に一番近い守備者が捕球役となり、他の守備者が正しい組み合わせで走者の進む先の塁に動いてベースカバー役となることができたか （イ）打球に一番近い守備者が、捕球役を選択することができたか （ウ）ベースカバー役が正しい組み合わせで、走者の進む先の塁に動いてベースカバー役となることができたか	試しのゲーム メインゲーム	○VTR
	イ 役割の選択の基となる知識が身に付いたか （ア）「ゲームで守備における役割を選択する時に優先すべき役割は何ですか。また、その役割ではない人が行うべき役割は何ですか。」の問いに対する正答率 （イ）「ゲームで、次の図1のようにゴロが転がった場合、A～Cの守備者はどこに動いたら良いと思いますか。」の問いに対する正答率		○事前アンケート ○事後アンケート

2 学習指導計画

(1) 単元の目標

ア 次の運動について、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、作戦に応じた技能で仲間と連携しゲームを展開できるようにする。

- ・ベースボール型では、安定したバット操作と走塁での攻撃、ボール操作、連携した守備などによって攻防を展開すること。〈技能〉

イ 球技に自主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、自己の責任を果たそうとすること、作戦などについての話合い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〉

ウ 技術の名称や行い方、体力の高め方、運動観察の方法などを理解し、自己の課題に応じた運動の取り組み方を工夫できるようにする。〈知識、思考・判断〉

(2) 「E球技」の評価規準に盛り込むべき事項【高等学校入学年次】¹²⁾

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、自己の責任を果たそうとすること、作戦などについての話合いに貢献しようとする事などや、健康・安全を確保して、学習に自主的に取り組もうとしている。	・生涯にわたって球技を豊かに実践するための自己の課題に応じた運動の取り組み方を工夫している。	・球技の特性に応じて、ゲームを展開するための作戦に応じた技能や仲間と連携した動きを身に付けている。	・技術の名称や行い方、体力の高め方、運動観察の方法、試合の行い方を理解している。

(3) 評価規準

ア 「E球技」の評価規準の設定例【高等学校入学年次】¹²⁾

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"> ・球技の学習に自主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。 ・自己の責任を果たそうとしている。 ・作戦などについての話合いに貢献しようとしている。 ・互いに助け合い教え合おうとしている。 ・健康・安全を確保している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・提供された作戦や戦術から自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた作戦や戦術を選んでいる。 ・仲間に対して、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。 ・作戦などの話合いの場面で、合意形成するための適切な関わり方を見付けている。 ・健康や安全を確保するために、体調に応じて適切な練習方法を選んでいる。 ・球技を継続し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"> ・ゴール型では、ゴール前への侵入などから攻防を展開するための安定したボール操作と空間を作り出すなどの動きができる。 ・ネット型では、空いた場所をめぐる攻防を展開するための役割に応じたボール操作や安定した用具の操作と連携した動きができる。 ・ベースボール型では、攻防を展開するための安定したバット操作と走塁での攻撃、ボール操作と連携した守備などの動きができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・技術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。 ・運動観察の方法について、理解したことを言ったり書きだしたりしている。 ・試合の行い方について、学習した具体例を挙げている。

イ 本研究で取り扱う「E球技（ベースボール型）」の評価規準【高等学校第1学年】

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"> ①作戦などについての話合いに貢献しようとしている。 ②互いに助け合い教え合おうとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ①提供された作戦や戦術から自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた作戦や戦術を選んでいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ①捕球場所へ最短距離で移動して、相手の打ったボールを捕ることができる。 ②味方からの送球を受けるために、走者の進む先の塁に動くことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ①試合の行い方について、学習した具体例を挙げている。

(4) 単元計画及び指導と評価の計画

時間	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
整列 挨拶 出席・体調確認 用具の準備 準備運動															
5	キャッチボール・ゴロゴロゴロゴロ														
10	オリエンテーション	キャッチボール・連続ゴロゴロキャッチ													
15															
20		ハットイング練習	試しのゲーム①	ストップ・ザ・ラン II	ストップ・ザ・ラン II	時間内ノック	試しのゲーム②	キャッチ & チョイス II (ランナー 1塁)	キャッチ & チョイス II (ランナー 2塁)	キャッチ & チョイス II (ランナー 2塁)	キャッチ & チョイス II (様々な状況)	チームごとの課題に応じた練習	チームごとの課題に応じた練習	チームごとの課題に応じた練習	
25						キャッチ & チョイス I	試しのゲーム②	キャッチ & チョイス II (ランナー 1塁)	キャッチ & チョイス II (ランナー 2塁)	キャッチ & チョイス II (ランナー 2塁)	キャッチ & チョイス II (様々な状況)	チームごとの課題に応じた練習	チームごとの課題に応じた練習	チームごとの課題に応じた練習	
30	キャッチボール					キャッチ & チョイス I	試しのゲーム②	キャッチ & チョイス II (ランナー 1塁)	キャッチ & チョイス II (ランナー 2塁)	キャッチ & チョイス II (ランナー 2塁)	キャッチ & チョイス II (様々な状況)	チームごとの課題に応じた練習	チームごとの課題に応じた練習	チームごとの課題に応じた練習	
35	連続ゴロゴロ					キャッチ & チョイス I	試しのゲーム②	キャッチ & チョイス II (ランナー 1塁)	キャッチ & チョイス II (ランナー 2塁)	キャッチ & チョイス II (ランナー 2塁)	キャッチ & チョイス II (様々な状況)	チームごとの課題に応じた練習	チームごとの課題に応じた練習	チームごとの課題に応じた練習	
40	キャッチ					キャッチ & チョイス I	試しのゲーム②	キャッチ & チョイス II (ランナー 1塁)	キャッチ & チョイス II (ランナー 2塁)	キャッチ & チョイス II (ランナー 2塁)	キャッチ & チョイス II (様々な状況)	チームごとの課題に応じた練習	チームごとの課題に応じた練習	チームごとの課題に応じた練習	
45						キャッチ & チョイス I	試しのゲーム②	キャッチ & チョイス II (ランナー 1塁)	キャッチ & チョイス II (ランナー 2塁)	キャッチ & チョイス II (ランナー 2塁)	キャッチ & チョイス II (様々な状況)	チームごとの課題に応じた練習	チームごとの課題に応じた練習	チームごとの課題に応じた練習	
50						キャッチ & チョイス I	試しのゲーム②	キャッチ & チョイス II (ランナー 1塁)	キャッチ & チョイス II (ランナー 2塁)	キャッチ & チョイス II (ランナー 2塁)	キャッチ & チョイス II (様々な状況)	チームごとの課題に応じた練習	チームごとの課題に応じた練習	チームごとの課題に応じた練習	
片付け 本時のまとめ 学習カードの記入 整理運動 挨拶															
時間	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
技能															
態度	②			①	②				②						
知識			①				①		①						
思考										①					
技能						①					②				
態度							②					①			
知識			①				①								
思考										①					

3 学習指導の工夫

(1) メインゲーム及びタスクゲーム

ア 守備における役割の選択

本研究では、技能の学習内容から限定した捕球役とベースカバー役の役割の選択を、守備側が早いか走者が早いかを競い合うことに向けての「戦術的な課題」として「誇張」の視点から段階的に修正したゲームを学習活動とすることとした。

具体的な「誇張」の視点からの修正方法として、各ゲームにおける守備の人数と塁の数を限定することで、守備における役割の選択として、①捕球役となるのかベースカバー役となるのか、②ベースカバー役としてどの塁に動くのかの2つが求められるようにした。また、捕手は打球に対する捕球役になることは非常に少ないことから、捕手がベースカバー役となることの多い本塁は設置せず、塁の数は最大で3つとした。このため、走者が進むのは3塁までとなるゲームをメインゲームとすることとした。

また、メインゲームでは次年度以降の学習とのつながりを考えて、一般的なルールソフトボールと同じように走者がアウトになるか3塁に到達するまでは、塁上に留まることとした。タスクゲームにおいては「ストップ・ザ・ランⅠ」、「ストップ・ザ・ランⅡ」では塁が1つしかないことから打撃前の走者の状況はなく、「キャッチ&チョイスⅠ」ではすべての守備者に役割が生じるよう、常に走者1塁の状況から始めることとした。「キャッチ&チョイスⅡ」では、メインゲームにおいて出現する可能性のある打撃前の走者の状況の中から特定することとした。

これらのことから、本研究における守備における役割の選択とそのタイミングについてまとめたものが図3-1である。また、各タスクゲームは、守備者の人数と塁の数を増加させることで、役割の選択が複雑化するように段階的に配置(表3-1)し、守備側が早いか走者が早いかを競い合うために必要な、守備における役割の選択についての段階的な学習ができるようにすることとした。

なお、今回の単元では、「ストップ・ザ・ランⅠ」は生徒の実態に合わせ実施しなかった。

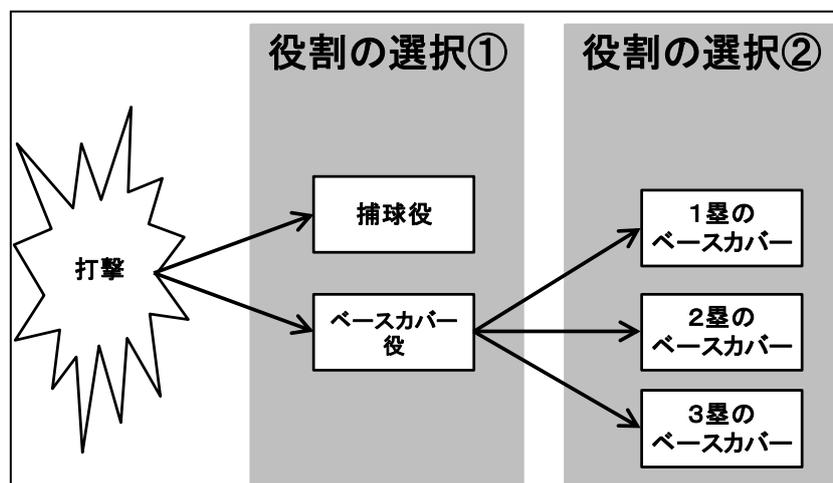


図3-1 守備における役割の選択とそのタイミング

表3-1 守備における役割を段階的に配置したタスクゲーム

段階	ねらい	守備の人数	塁の数	役割		打撃前の走者の状況	ゲームの種類
				選択①	選択②		
I	守備側と走者が競争をすること。	1	1	・捕球役			ストップ・ザ・ラン I
II	捕球役とベースカバー役を選択して、走者との競争により進塁を阻止すること。	2	1	・捕球役 ・ベースカバー役			ストップ・ザ・ラン II
III	捕球役とベースカバー役の選択と、ベースカバー役はどの塁に動くのかという選択をして、走者との競争により進塁を阻止すること。	3	2	・捕球役 ・ベースカバー役	・1塁 ・2塁	常に走者1塁	キャッチ & チョイス I
IV	打撃前の走者の状況に応じて走者の進む先の塁に動き、走者との競争により進塁を阻止すること。	4	3	・捕球役 ・ベースカバー役	・1塁 ・2塁 ・3塁	・走者1塁 ・走者2塁 ・走者1・2塁の中から特定	キャッチ & チョイス II

イ その他の修正

本研究では、学習内容としなかった技能が未熟であっても、仲間と連携した守備ができるよう「発達適格的再現」の視点からもコートや用具を工夫してゲームを修正することとした。

まず、今回の単元ではバット操作については学習内容としていないことから、すべてのゲームの打撃機会において、ティースタンドを用いて技能を緩和させることで、守備の動きが多く出現することをねらった。「ストップ・ザ・ラン I」では打撃機会はなく、手でゴロを転がす形式とすることとした。

次に、送球にかかわるボール操作については、フェアグラウンドを縮小することで簡易化することとした。フェアグラウンドを縮小することで、1塁と3塁の距離が近くなり送球にかかわるボール操作が緩和されることをねらいとした。また、フェアグラウンドが縮小されることで、守備者の間を打球が抜けにくくなり、守備側が連携することでアウトを取ることができる守備機会を多く確保することも同時にねらった。具体的にはフェアグラウンドの角度を4人で守備を行うメインゲームと「キャッチ&チョイス II」において60度（通常は90度）とすることで、3塁から1塁までの距離を短くし、1人当たりの守備すべき範囲を縮小することとした。また、その他のゲームにおいても守備の人数に合わせて角度を狭くすることとした。

最後に、仲間からの送球と走者が交錯しないよう、すべてのゲームにおいてアウトサークルを設置し、守備側は塁の代わりにアウトサークルを使用することとした。

これらのゲームの修正点をまとめたものが表3-2である。

表3-2 各ゲームの「発達適格的再現」の視点からの修正点

ゲームの種類		ティースタンド	フェアグラウンド	アウトサークル
ゲ タ ス ク	メインゲーム	使用して打撃	60度	守備側は、塁の代わりに使用。
	ストップ・ザ・ラン I	手でゴロを転がす	約20度	
	ストップ・ザ・ラン II	使用して打撃	30度	
	キャッチ&チョイス I		45度	
	キャッチ&チョイス II		60度	

ウ 各ゲームのルールと場の設定

(ア) メインゲーム (試しのゲーム)

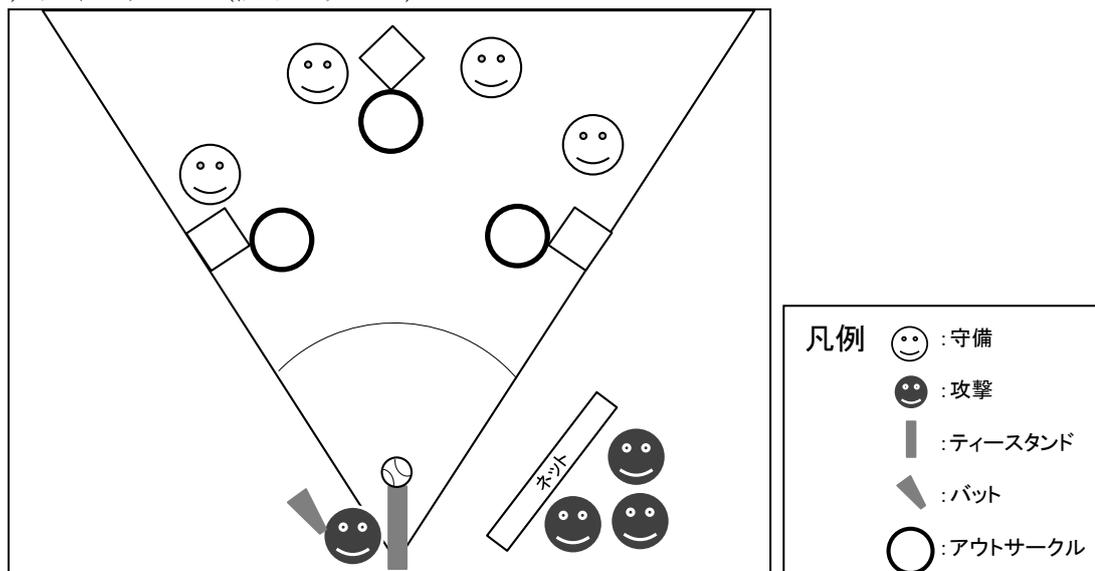


図3-2 メインゲーム (試しのゲームも同様)

a ルール

○試しのゲームでは打者5人で攻守交代。

○メインゲームでは3アウトで攻守交代。

【攻撃】

- ・打者はゴロを打つ。
- ・打球がフェアグラウンド内に転がらない場合、ティースタンドから10メートルの距離のラインを越えない場合、フェアグラウンドに接する前に守備者を越えた場合、フェアグラウンドに接する前に守備者が触れノーバウンドで捕球ができなかった場合はファール。
- ・走者が3塁に到達したら、1点。

【守備】

- ・フライやライナーを、ノーバウンドで捕球したらアウト。
- ・守備側はアウトサークルを塁の代わりに使用する。

b 場の設定

○フェアグラウンドは60度、守備者は4人。

○塁間はそれぞれ16メートル。

○各塁の内側にアウトサークルを作成。

○ティースタンドから10メートルの距離に扇形のラインを引く。

(イ) タスクゲーム

a ストップ・ザ・ラン I (今回の検証授業では生徒の実態に合わせて、実施しなかった)

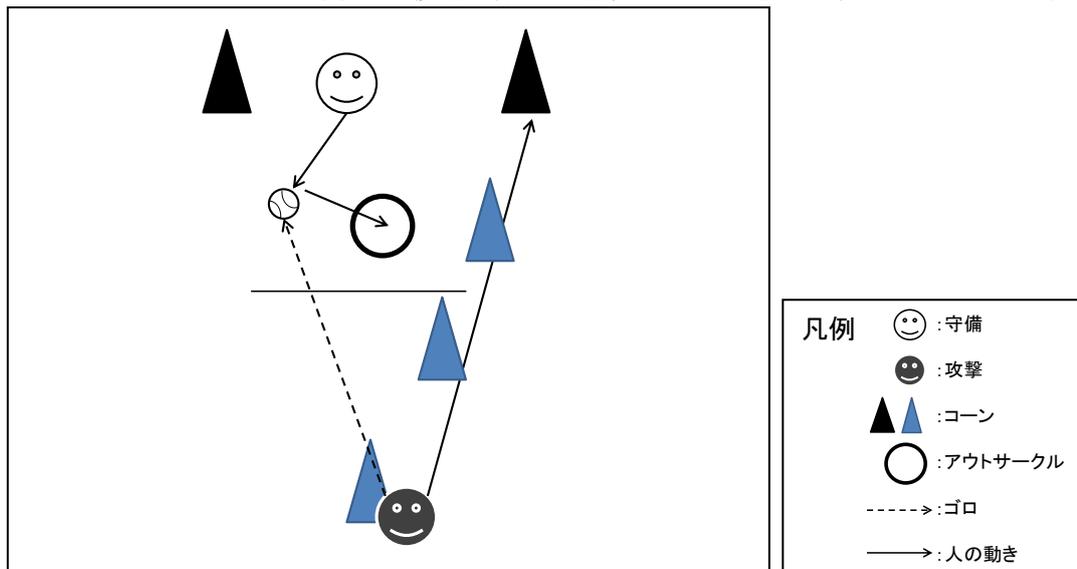


図3-3 ストップ・ザ・ラン I

(a) ルール

- 攻撃側、守備側ともに1プレイごとに人を入れ替る。
- 5人が攻撃したら攻守交代。

【攻撃】

- ・ 攻撃側はスタート位置のコーンから、攻撃側と守備側の間に引かれたラインを越えるようゴロで投げる。
- ・ 攻撃側はコーンに沿って走り、守備者がアウトサークルに入るまでいくつコーンを通できるかを競う(通過できたコーン1つにつき1点が攻撃側の得点)。

【守備】

- ・ 守備側は黒いコーンの間で、ゴロで投げられるのを待つ。
- ・ 守備者は転がされたボールを捕球し、アウトサークルに入る。

(b) 場の設定

- コーンの間隔は全て、5メートル。守備者は1人。
- 守備側と攻撃側の間にラインを引く。

b ストップ・ザ・ランⅡ

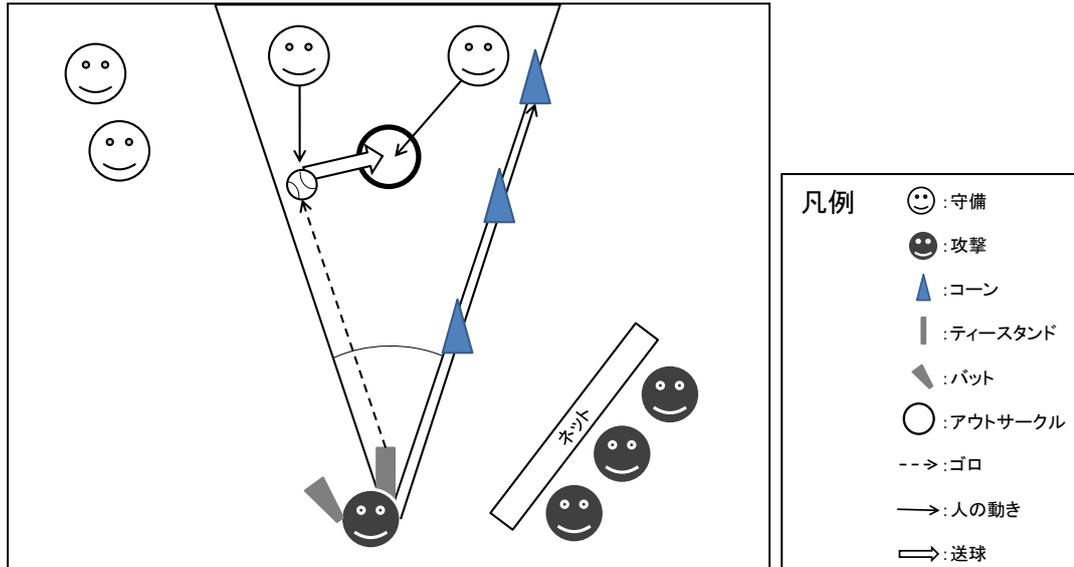


図3-4 ストップ・ザ・ランⅡ

(a) ルール

○打者5人で攻守交代。

【攻撃】

- ・打者はゴロを打つ。
- ・打球がティースタンドから5メートルの距離のラインを越えない場合、フェアグラウンド内に転がらない場合、フェアグラウンドに接する前に守備者を越えた場合、フェアグラウンドに接する前に守備者が触れノーバウンドで捕球ができなかった場合はファール。
- ・打撃を終えた走者はコーンに沿って走り、守備側がアウトにするまでに、いくつコーンを通り過ぎることができるかを競う（通過できたコーン1つにつき1点が攻撃側の得点）。
- ・打球がノーバウンドで守備者に捕球された場合は、0点。

【守備】

- ・守備側は、捕球した人が直接アウトサークルの中に入ることにはできない。アウトにするためには、もう1人に必ずボールを渡さなければならない。
- ・守備側は打者が打つたびに、時計回りに移動して、ポジションをローテーションしながら交代で守備をする。

(b) 場の設定

- フェアグラウンドは30度、守備者は2人。
- コーンの間隔は5メートル。
- ティースタンドから5メートルの距離に扇形のラインを引く。

c キャッチ&チョイス I

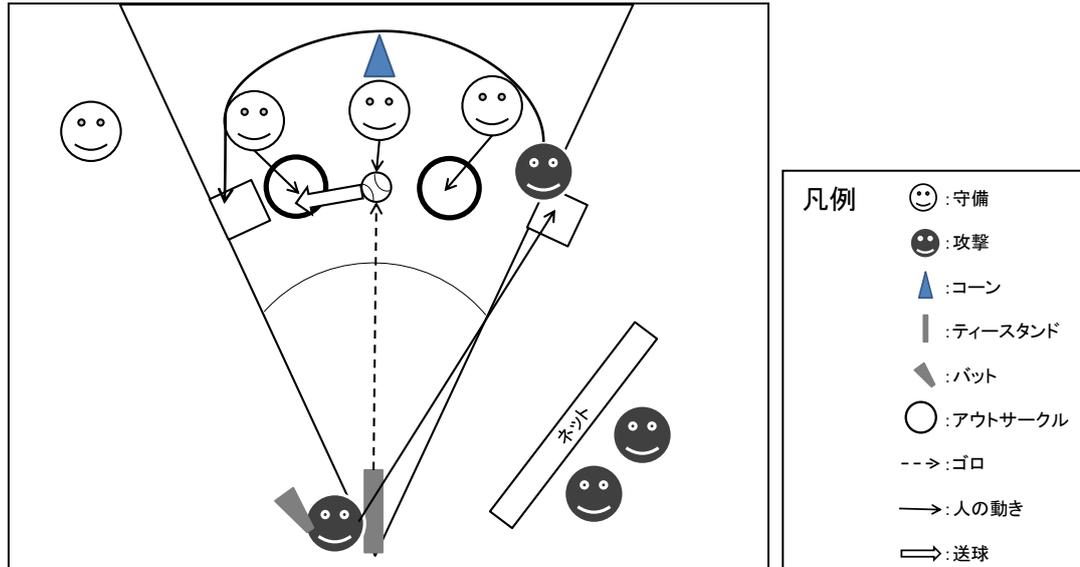


図3-5 キャッチ&チョイス I

(a) ルール

- アウトカウントはなし、常に走者1塁の状況から始める。
- 打者5人で攻守交代。

【攻撃】

- ・打者はゴロを打つ。
- ・打球がフェアグラウンド内に転がらない場合、ティースタンドから10メートルの距離のラインを越えない場合、フェアグラウンドに接する前に守備者を越えた場合、フェアグラウンドに接する前に守備者が触れノーバウンドで捕球ができなかった場合はファール。

【守備】

- ・守備側は塁の代わりにアウトサークルを使用する。
- ・守備側は、捕球した人が直接アウトサークルの中に入ることにはできず、ベースカバー役に必ずボールを渡さなければアウトにできない。
- ・2塁でアウトにしたら2点、1塁でアウトにしたら1点が守備側の得点となる(攻撃側に得点はない)。
- ・守備者が打球をノーバウンドで捕球した場合、守備側に2点。
- ・守備側は打者が打つたびに、時計回りに移動して、ポジションをローテーションしながら交代で守備をする。

(b) 場の設定

- フェアグラウンドは45度、守備側は3人。
- ティースタンドから16メートルの位置に1塁と2塁を置く。
- 各塁の内側にアウトサークルを作成する。
- ティースタンドから10mの距離に扇形のラインを引く。

d キャッチ&チョイスⅡ

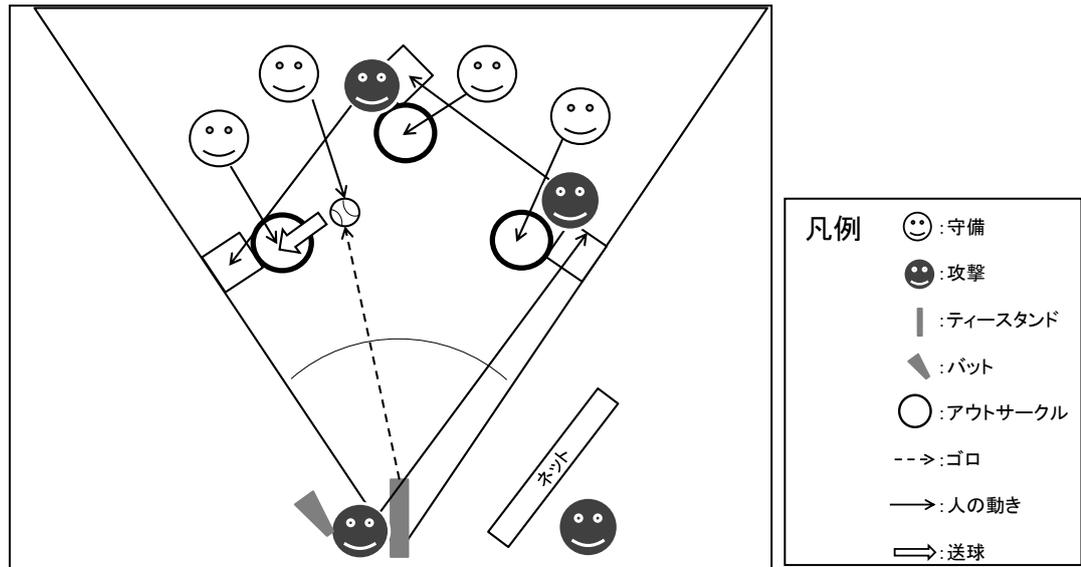


図3-6 キャッチ&チョイスⅡ（ランナー2塁）のイメージと凡例

(a) ルール

- アウトカウントはなし、特定された走者の状況（8時間目は走者1塁、9時間目、10時間目は走者2塁、11時間目は走者なし、走者1塁、走者1・2塁、走者2塁）から始める。

- 打者5人で攻守交代。

【攻撃】

- ・打者はゴロを打つ。
- ・打球がフェアグラウンド内に転がらない場合、ティースタンドから10メートルの距離のラインを越えない場合、フェアグラウンドに接する前に守備者を越えた場合、フェアグラウンドに接する前に守備者が触れノーバウンドで捕球ができなかった場合はファール。

【守備】

- ・守備側は塁の代わりにアウトサークルを使用する。
- ・3塁でアウトにしたら3点、2塁でアウトにしたら2点、1塁でアウトにしたら1点が守備側の得点となる（攻撃側に得点はない）。
- ・守備者が打球をノーバウンドで捕球した場合、守備側に3点。

(b) 場の設定

- メインゲームと同じ。

(2) ドリルゲーム

ベースボール型の指導について、滝澤・岩田がマイナスの要因として、運動技術的なプレイの課題性の高さを挙げているように、選択した役割を果たすためには技能を高めることも大切である。本研究では、捕球にかかわるボール操作の向上をねらいとしたドリルゲームを学習活動として取り入れた。

ア 連続ゴロキャッチ

ねらい ボールの正面に回り込んで、ゆるい打球を捕ること。(中学校第1学年及び第2学年の学習内容)

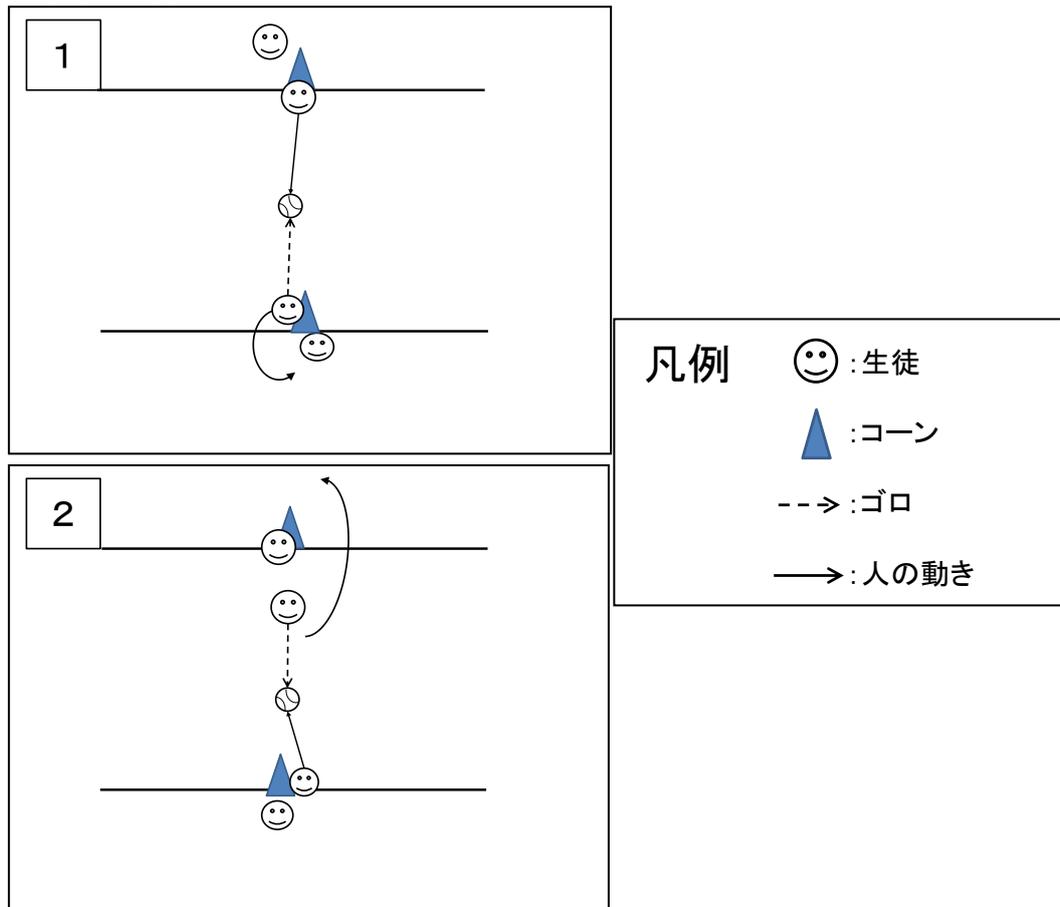


図3-7 連続ゴロキャッチのイメージと凡例

(ア) ルール

- 対面しているコーンの前方にボールを転がす。
- ボールを転がしたら、後ろの人と入れ替わる。
- ボールが転がってきたら正面に回り込んで捕球し、対面しているコーンの前方にボールを転がし、後ろの人と入れ替わる。
- これを繰り返し、60秒間で何回捕球して転がすことができたかを、チームごとに競う。

(イ) 場の設定

- 10メートルの距離で平行な2本のラインを引く。
- 1チームにつき1組、ライン上に向かい合うようコーンを置く。

イ ゴロゴロゴロ

ねらい 捕球場所へ最短距離で移動して、ボールを捕ること。

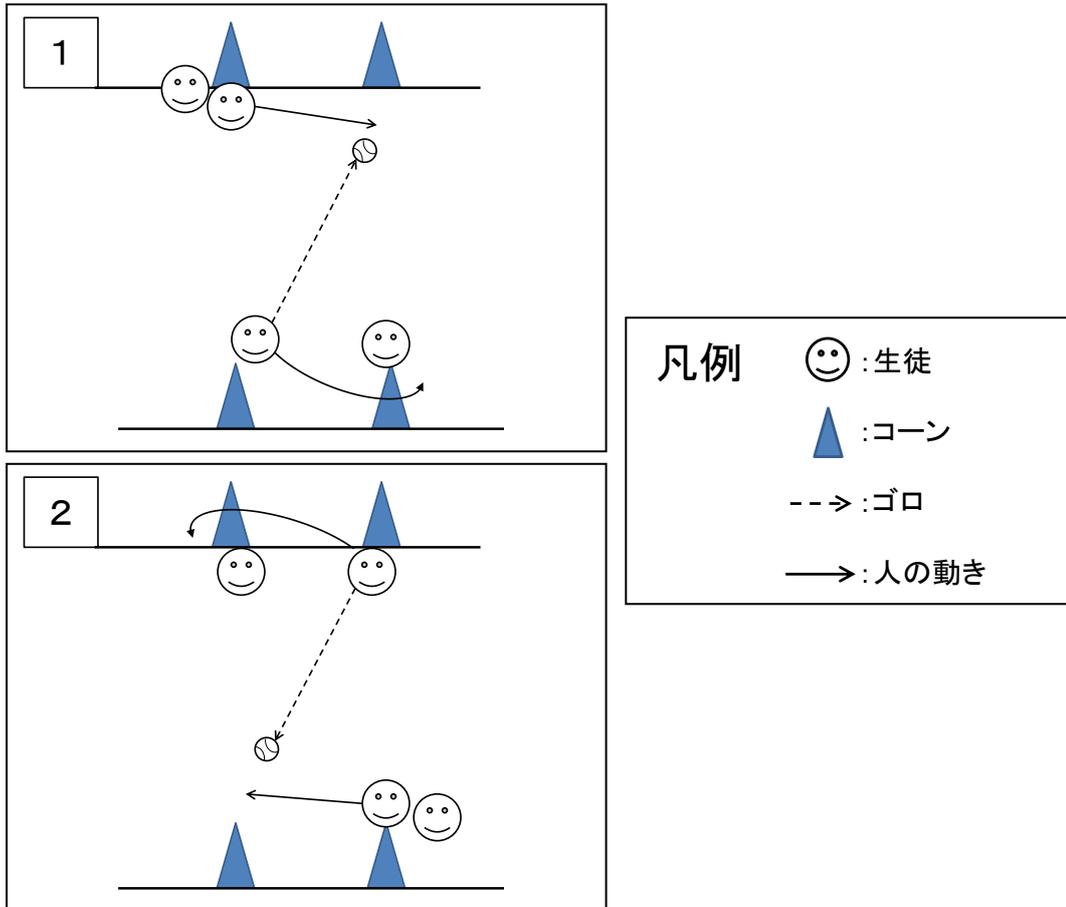


図3-8 ゴロゴロゴロのイメージと凡例

(ア) ルール

- 対角のコーンに向けてボールを転がす。
- 転がした人はコーンの後方を通り、横のコーンにいる人の後ろに行く。
- 転がした人の正面にいる人は、移動して転がされたボールを捕球する。
- ボールを捕球した人は、対角のコーンに向けてボールを転がす。
- これを繰り返す、30秒間で何回捕球に成功したかを、チームごとに競う。
- 反対向きのローテーションも同様に30秒間行う。

(イ) 場の設定

- 10メートルの距離で平行な2本のラインを引く。
- 同一ライン上のコーンの間隔は5メートル、対面するコーンとの間隔は10メートル。

ウ 時間内ノック

ねらい 捕球場所へ最短距離で移動し、相手の打ったボールを捕ること。
味方からの送球を受けるために、走者の進む先の塁に動くこと。

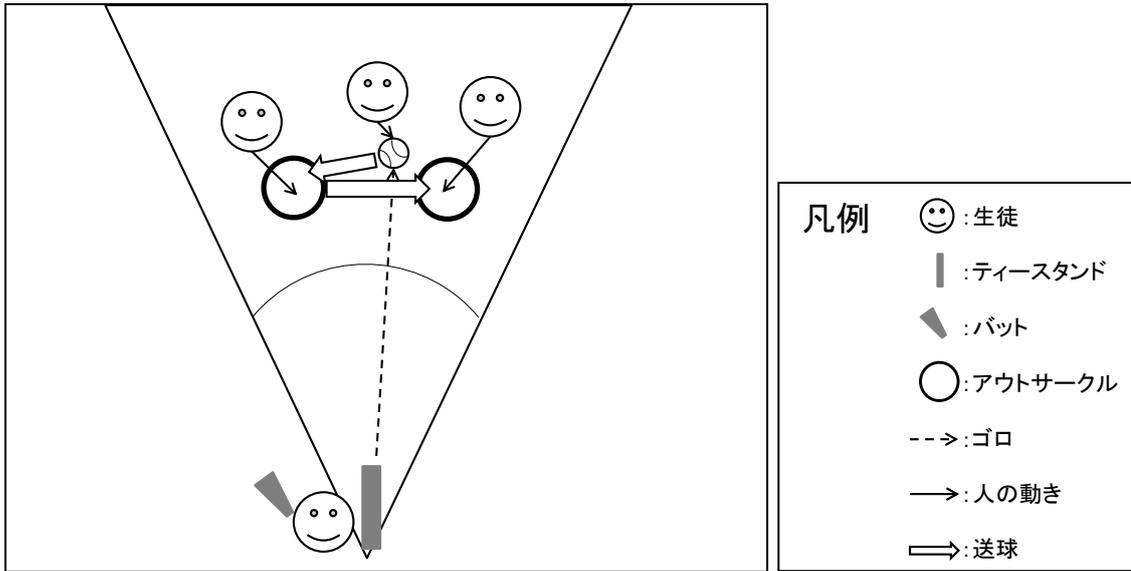


図 3-9 時間内ノックのイメージと凡例

(ア) ルール

- キャッチ&チョイス I と同じように、打者がゴロを打つ。
- ゴロを捕球したら 2 塁側のアウトサークルに送球。
- 2 塁側のアウトサークルで送球を受けた人は、1 塁側のアウトサークルへ送球。
- 1 塁側のアウトサークルで送球を受けた人は、打者へボールを返す。
- 打者は再びゴロを打つ。
- 2 分でバッターを変え、合計 4 分間で何球、打球を処理できたかをチームごとに競う。

(イ) 場の設定

- キャッチ&チョイス I と同じ。

(3) キャッチボール

ボール操作を高めるために必要となる、グラブの操作が身に付くよう、毎時間行ったキャッチボールの中に、「素手キャッチボール」(図3-10)、「短い距離でのキャッチボール」(図3-11)を必ず取り入れた。

「素手キャッチボール」では、ボールの来る方向に手のひらを向けること、ボールの高さや方向に合わせて指先の向きを上下左右に変えることをねらいとし、5メートルの距離で実施した。

「短い距離でのキャッチボール」では、「素手キャッチボール」で行ったことを、グラブをつけて行うことをねらいとし、5メートルの距離で実施した。



図3-10 素手キャッチボール



図3-11 短い距離でのキャッチボール

(4) 教具について

ア 学習カード(参照:資料編 pp. 1-7)

「学習のねらい」と「本時の学習活動」を必ず記載し、生徒が見通しを持って授業に取り組むことができるようにした。

学習の振り返りに関して授業の内容に合わせて、技能の習得や守備における役割の選択ができるようになるために必要な知識を記入する欄や、学習活動に対して自己評価(4段階)する欄を設け、「まとめ」の時間に記入できるようにした。

学習カードの最後には、「先生に一言」と自由記述の欄を設け、授業の感想や難しかったことを記入できるようにした。また、教員からのアドバイス欄も設け、生徒への個別対応に活用できるようにした。

イ ホワイトボード

ホワイトボード（大）（図3-12）は「学習のねらい」、「本時の学習活動」、ゲームのルールなどを記入し、本時の説明の時間に、生徒が理解しやすいようにした。授業中に設置したままにすることにより、生徒が活動中に分からなくなった時などに、必要に応じて、確認することができるようにした。また、「連続ゴロキャッチ」と「ゴロゴロゴロ」については記録を毎時間記入し、チームごとの記録の変化を1人ひとりが常に確認できるようにした。

ホワイトボード（小）（図3-13）は、チームごとに誰がどこを守るかを記入できるようにし、話し合いによるポジション決めの際に活用できるようにした。



図3-12 ホワイトボード（大）の活用

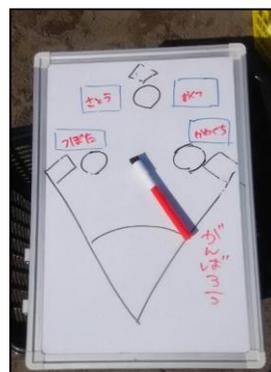


図3-13 ホワイトボード（小）の活用

ウ 掲示物

掲示物1（図3-14）は、打撃前の走者の状況に対する、どこでアウトにするかについての守備の判断の優先順位を記入し、掲示物2（図3-15）は、仲間に声をかける際の具体的な言葉を記入し、生徒が活動中に分からなくなった時などは、いつでも必要に応じて確認し、生徒が自主的に活動することができるようにした。

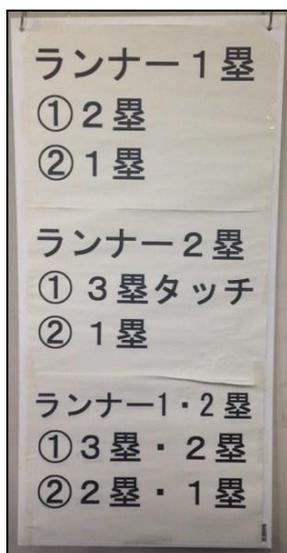


図3-14 掲示物1（守備の判断の優先順位）

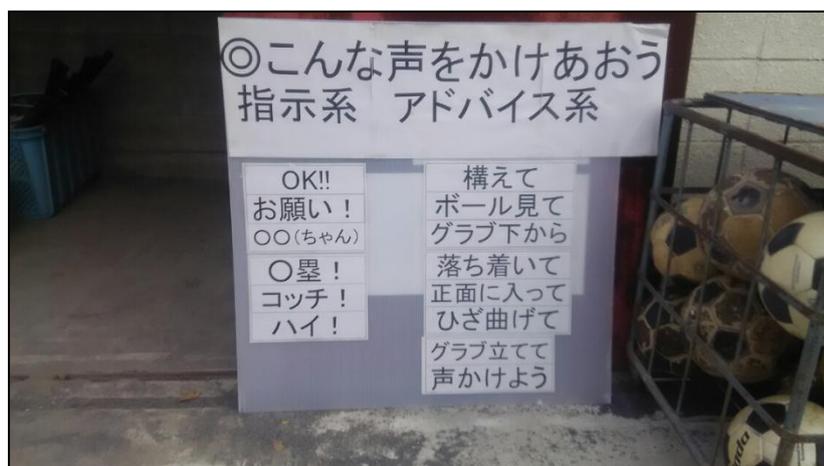


図3-15 掲示物2（声かけについて）

エ ティースタンド

バット操作を緩和し、守備の動きが多く出現することをねらい、ゲームにおけるすべての打撃場面でティースタンド（**図3-16**）を使用することとした。



図3-16 ティースタ
ンド

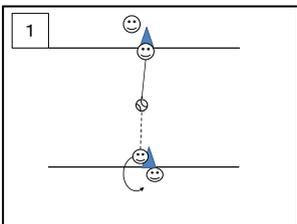
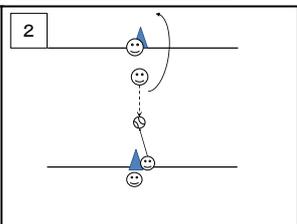
4 授業の実際

【本時の展開】(1/14) 9月14日(月) 第3校時

(1) 本時のねらい

〈関心・意欲・態度②〉互いに助け合い教え合おうとすることができるようにする。(評価：7/14時間)

(2) 展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 25分	1 集合、整列、挨拶、出席確認 2 オリエンテーション 3 4人1組のチームと2人組の作成	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。 ○授業を受けるにあたっての注意事項を説明する。 ○単元の目標と授業の進め方を説明し、学習の見通しが持てるようにする。 ○学習カードの記入の仕方について説明する。 ○4人1組のチームを作り、その中で2人組を作る。
なか 20分	4 準備運動 【学習内容】 〈関心・意欲・態度②〉互いに助け合い教え合うことにより、相互の信頼関係を高めたり課題の解決に役立て、自主的な学習を行いやすくしよう。 5 キャッチボール ○2人組 ・素手でのトス(下投げ)によるキャッチボール。 ・グラブをはめてトスでのキャッチボール。 ・オーバーハンスローでのキャッチボール。 ・ゆるいゴロの捕球。 6 連続ゴロキャッチについての説明 7 連続ゴロキャッチ ○チームごと(4人組) 凡例 ☺:生徒 ▲:コーン -->:ゴロ ->:人の動き  	○キャッチボールをしながら、ポイントを確認する。 ・グラブ側の手の使い方。 ・正面のボールは両手で捕ること。 ・肘を上げ、投げる腕と反対の足を踏み出して投げること。 ○キャッチボールをしながら、ポイントについて教え合えるよう声をかけて指導する。 ○連続ゴロキャッチのルールについてホワイトボードを用いて説明する。 ○ボールを足元に転がさないよう、不必要なボールを回収する。 ○時間内に何回できるか、チームの仲間と回数を数えるよう指導する。
まとめ 5分	8 片付け、集合 9 本時のまとめ ・学習を振り返る。 【発問】 キャッチボールをしながら、教えてもらった自分の課題は何だろうか。 ・学習カードの記入をする。 ・次回の確認・挨拶。	○キャッチボールで確認したポイントを振り返り、説明する。 ○学習した内容を整理して、学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら学習カードへの記入を確認する。 ○怪我等の有無を確認し、次回の授業のねらい等を説明する。

【授業者による振り返り】

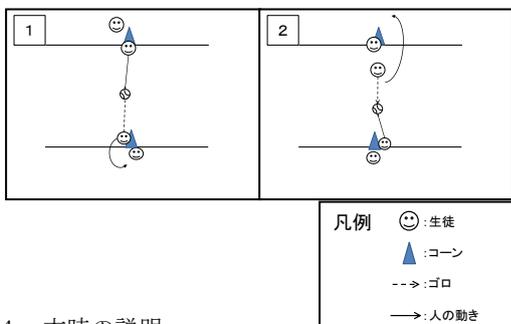
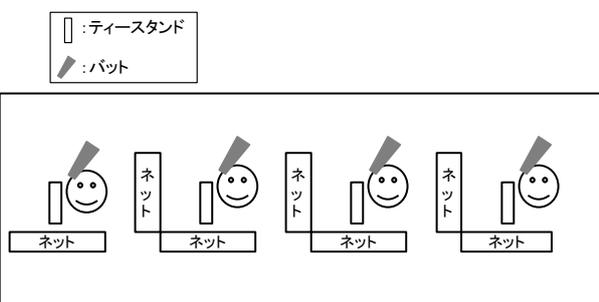
明るい生徒が多く、キャッチボールや「連続ゴロキャッチ」に積極的に取り組んでいた。自分自身の反省として、ねらいや指示をより明確に生徒に伝えられるような工夫が必要だと感じた。説明を簡潔にすることや、声のかけ方を工夫し、今後の授業で改善していきたい。

【本時の展開】(2/14) 9月15日(火) 第2校時

(1) 本時のねらい

〈関心・意欲・態度②〉互いに助け合い教え合おうとすることができるようにする。

(2) 展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 15分	1 集合、整列、挨拶、出席確認 2 準備運動 3 キャッチボール・連続ゴロキャッチ 	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。 ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。
なか 25分	4 本時の説明 5 バッティング練習 【学習内容】 〈関心・意欲・態度②〉互いに助け合い教え合おう。 <ul style="list-style-type: none"> ・チーム別(4か所)。 ・ティースタンドを使用し、ネットに向けて打つ。 ・1人3球打ったら交代し、各チーム2周する。 ・3球打ち終わるごとに、チーム内でバット操作や打ち方について話し合う。 	○基本的なバット操作とティースタンドの使い方について説明する。 <ul style="list-style-type: none"> ・打つ方向と肩を平行に立ち、後方の肩の上にバットを構える。 ・地面と水平なスイングになるよう、体を回転させる。 ・ティースタンドにのせたボールはへその高さに合わせる。 ○ゴロを転がすよう声をかけて指導する。 ○バットとボールが当たらない生徒には、個別にスイングの仕方とミートポイントを確認する。 ○3球打ち終わるごとに、バット操作や打ち方について教え合えるよう声をかけて指導する。
まとめ 10分	6 片付け、集合 7 本時のまとめ 【発問】 バッティング練習をしながら、教えてもらった自分の課題は何だろうか。 <ul style="list-style-type: none"> ・学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 ・次回の確認・挨拶。 	○学習した内容をまとめて学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら、学習カードへの記入を確認する。 ○怪我等の有無を確認し、次回の授業のねらい等を説明する。

【授業者による振り返り】

バッティング練習の説明では、活動の仕方やねらいを理解させることが上手くできず、予定よりも時間がかかってしまった。今後は言葉による説明だけでなく、視覚的にも理解が進むような方法をより多く取り入れる工夫をしたい。チーム内の教え合いの場面では、様々なアドバイスを互いに送りながら活動している様子が全チームで見られた。

【本時の展開】(3/14) 9月16日(水) 第5校時

(1) 本時のねらい

《知識・理解①》試合の行い方について、学習した具体例を挙げることができるようにする。

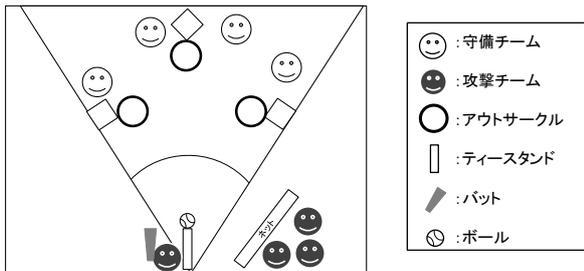
(評価：3/14時間)

(2) 本時の評価

《知識・理解①》試合の行い方について、学習した具体例を挙げている。

【学習カード】(指導：3/14時間)

(3) 展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 15分	1 集合、整列、挨拶、出席確認 2 準備運動 3 キャッチボール・連続ゴロキャッチ	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。 ○連続ゴロキャッチの記録を伸ばすためのポイントを説明する。 ・前へ移動して捕球すること。 ・グラブ側の手のひらをボールが来る方向に向け、指先を下に向けること。
	4 本時の説明	○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。
	5 試しのゲームについての説明	○試しのゲームのルールを説明する。
	【学習内容】 《知識・理解①》ゲームのルール、運営の仕方や役割に応じた行動の仕方などについて、学習した具体例を挙げよう。	
	【発問】 このゲームのルールで守備側がアウトにする、有効な2つの方法は何だろうか。	
なか 25分	6 試しのゲーム ・攻撃チームが交代でゲームの得点を記録する。 	・打者はゴロを打つ。 ・フライ・ライナーを、ノーバウンドでキャッチしたらアウト。 ・ティースタンドから10メートルのラインを越えない場合はファール。 ・走者はアウトになるまで残塁する。 ・走者が3塁に到達したら1点。 ・打者5人で攻守交代。 ○ゲームの後に守備側としてゲームの振り返りを行うことを予告する。
まとめ 10分	7 片付け、集合 8 本時のまとめ ・学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 ・次回の確認・挨拶。	《知識・理解①》【学習カード】 ○学習した内容をまとめて学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら、学習カードへの記入を確認する。 ○怪我等の有無を確認し、次回の授業のねらい等を説明する。

【授業者による振り返り】

試しのゲームを行い、アウトを取ろうとする姿やアウトにできたことをチームで喜んでいる姿を見ることができた。しかし、今後の課題として、移動してゴロを捕球することや、間を抜かれないようにバランスよく守備位置を配置することについて考えさせることなどが挙げられた。

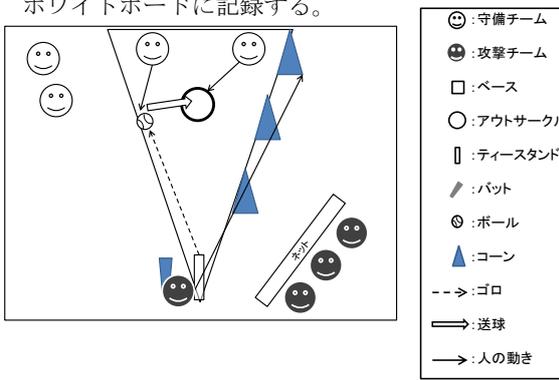
【本時の展開】(4/14) 9月28日(月) 第3校時

(1) 本時のねらい

〈運動の技能①〉 捕球場所へ最短距離で移動して、相手の打ったボールを捕ることができるようにする。

(評価：6/14時間)

(2) 展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 15分	1 集合、整列、挨拶、出席確認 2 前回の振り返り、本時の説明	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。
	<p>【発問】 試しのゲームでアウトにできた打球とできなかった打球の違いはどこにあるだろう。</p> <p>・前回の試しのゲームの映像を見る。</p> <p>3 準備運動 4 キャッチボール・連続ゴロキャッチ</p>	<p>○打球に応じて、移動して捕球することがアウトにすることにつながることに気付くようにする。</p> <p>○前回の良かったプレイの映像と、本時のねらいと関連する映像を見せ、本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。</p> <p>○映像を見て確認した、前回の良かったプレイのように前方に移動してゴロを処理するよう指導する。</p>
なか 25分	5 ストップ・ザ・ランⅡについての説明	<p>○ストップ・ザ・ランⅡのルールを説明する。</p> <p>〈攻撃側〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・打者5人で攻守交代 ・打者は打ったらコーンに沿って走る ・アウトにされる前にコーン1つにタッチするごとに1点 <p>〈守備側〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・打球を捕球した人は自らアウトサークルには入れない <p>○打者のそばには立たずに、ネットの後ろにいるよう指導する。</p> <p>○バットの扱い方と置き方に注意するよう指導する。</p>
	6 ストップ・ザ・ランⅡ	
	<p>【学習内容】 〈運動の技能①〉 捕球場所へ最短距離で移動して、相手の打ったボールを捕ろう。</p> <p>【発問】 打球の捕球役が最短距離で移動して捕球するためには、どこに注目する必要があるだろうか。</p> <p>・バットとボールの当たる所を見て、捕球場所まで最短距離で移動してゴロを処理することに取り組む。</p> <p>・自分でベースを踏むのではなく、2人で協力することで、なるべく早くアウトにすることを理解する。</p> <p>・攻撃チームは攻守交代の時に、その回の合計得点をホワイトボードに記録する。</p>	<p>○守備側と走者の競争である点を強調し、守備者はゴロをなるべく早く処理するために、バットとボールの当たる所を見て打球のコースを予測し、最短距離で移動して捕球することが大切であることを指導する。</p> <p>○役割行動(捕球役とベースカバー役)を素早く選択するよう指導する。</p> <p>○工夫しているチームがあれば取り上げて全体に紹介する。</p>
		
まとめ 10分	7 片付け、集合 8 本時のまとめ ・学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 ・次回の確認・挨拶。	<p>○次の課題につながるよう、良かった動き等を提示しながら振り返るよう促す。</p> <p>○巡回しながら、学習カードへの記入を確認する。</p> <p>○怪我等の有無を確認し、次回の授業のねらい等を説明する。</p>

【授業者による振り返り】

前回の良かったプレイの映像を見てから授業に入ったことで、生徒の意欲が高まり、各チームの連続ゴロキャッチの回数が大きく伸びた。また、初めてのタスクゲームでは守備者側と走者が競争する様子が見られ、二人の守備者が協力することができていた。

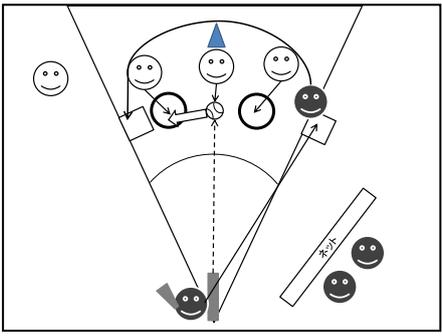
【本時の展開】(5/14) 9月29日(火) 第2校時

(1) 本時のねらい

〈運動の技能②〉味方からの送球を受けるために、走者の進む先の塁に動くことができるようにする。

(評価：8/14時間)

(2) 展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 15分	1 集合、整列、挨拶、出席確認 2 準備運動 3 キャッチボール・連続ゴロキャッチ 4 本時の説明	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。 ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。
なか 25分	5 ストップ・ザ・ランⅡ ・捕球役とベースカバー役を選択するために声をかけ合ってプレイする。	○前回の良かったプレイなどを取り上げ、アウトにするためのポイントを説明する。 ○声のかけ方を例示する。
	6 キャッチ&チョイスⅠについての説明	○キャッチ&チョイスⅠのルールを説明する。
	【学習内容】 〈運動の技能②〉味方からの送球を受けるために、走者の進む先の塁に動こう。	
	【発問】 ボールを捕らないときに、しなければいけない動きは何だろう。	
	7 キャッチ&チョイスⅠ ・役割行動のベースカバー役についての理解を深め、それぞれの役割行動をすることで連携プレイが成立することを理解する。 ・捕球後にどちらの走者をアウトにするのか、選択しなければならぬことを理解する。	〈攻撃側〉 ・打者5人で攻守交代(アウトカウントはなし)。 ・打球がバウンドせずにネットに当たった場合は打ち直し。 ・3塁でアウトにしたら2点、1塁でアウトにしたら1点。 〈守備側〉 ・打球を捕った人は、自分ではアウトサークルに入れない。 ○打球の方向を見て、役割行動の選択と捕球後にどの走者をアウトにするかの選択があることが理解できるように指導する。 ○特に選択肢となるベースのカバーに入ることの重要性が理解できるように指導する。 ○それぞれの役割を素早く選択するために、構えと声かけができるよう指導する。 ○球技：ベースボール型において守備側は、進塁をできるだけ阻止する必要があるため、アウトにする場所によって点数に違いがあることを理解できるように指導する。 ○走者はボールを見ながら走るよう指導する。 ○打順を待つときはネットの後ろで待機するよう指導する。
		
ま と め 10分	8 片付け、集合 9 本時のまとめ ・学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 10 ・次回の確認・挨拶。	○連携プレイが成立したかを振り返り、学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら、学習カードへの記入を確認する。 ○怪我等の有無を確認し、次回の授業のねらい等を説明する。

【授業者による振り返り】

新たに実施した「キャッチ&チョイスⅠ」では、守備者の間に飛んだ打球に対して、捕球役を選択せずベースカバー役を選択してしまう場合が多く見られた。また、捕球役が簡単に決められる打球では声をかけ合って守備をしている場面が見られたので、次回は守備者の間の打球に対しても声をかけ合う意識を持たせたい。

【本時の展開】(6/14) 9月30日(水) 第5校時

(1) 本時のねらい

〈運動の技能①〉 捕球場所へ最短距離で移動して、相手の打ったボールを捕ることができるようにする。

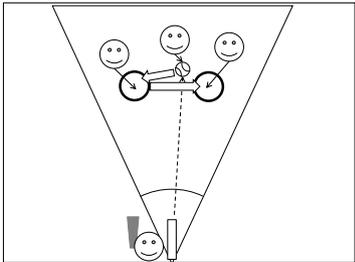
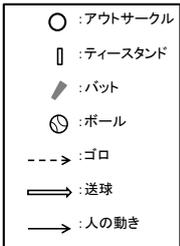
〈運動の技能②〉 味方からの送球を受けるために、走者の進む先の塁に動くことができるようにする。

(2) 本時の評価

《運動の技能①》 捕球場所へ最短距離で移動して、相手の打ったボールを捕ることができる。

【観察】(指導: 4/14時間)

(3) 展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 15分	1 集合、整列、挨拶、出席確認 2 準備運動 3 キャッチボール・連続ゴロキャッチ 4 本時の説明	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。 ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。
なか 25分	5 時間内ノック	
	【学習内容】〈運動の技能①〉 捕球場所へ最短距離で移動して、相手の打ったボールを捕ろう。	
	<p>【発問】</p> <p>「捕球役」と「ベースカバー役」の役割を選択するときに、優先すべき役割はどちらだろう。また、3人全員が役割に応じた動きをするためにはどのような位置で守ればよいだろうか。役割に応じた動きをするために、どんな声をかけ合うとよいだろうか。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボール操作を高める。 ・ボールの捕球役とベースカバー役の判断と動き方を理解する。  	
6 キャッチ&チョイス I	<p>【学習内容】</p> <p>〈運動の技能②〉 味方からの送球を受けるために、走者の進む先の塁に動こう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・役割行動のベースカバー役についての理解を深め、それぞれの役割行動をすることで連携プレイが成立することを理解する。 ・捕球後にどちらの走者をアウトにするのか、選択しなければならないことを理解する。 	<p>《運動の技能①》【観察】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○捕球役とベースカバー役を選択するときに、優先すべきは捕球役であることが理解できるよう指導する。 ○必ずボールを捕る前と、投げる前に声をかけるよう指導する。 <p>〈守備側〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ○打球の方向を見て、役割行動の選択と捕球後にどちらの走者をアウトにするかの選択があることが理解できるように指導する。 ○捕球役とベースカバー役が、それぞれの役割を果たすことで連携プレイが成立することを理解できるよう指導する。 ○打球に対する準備の構えと、捕る時・送球を受ける時・カバーに入る時に投げる塁を言う等の声かけができるよう指導する。 <p>〈攻撃側〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ○走者はボールと守備を見ながら走るよう指導し、守備側の妨害にならないよう走者が配慮しなければならないことを理解できるよう指導する。 ○打順を待つときはネットの後ろで待機するよう指導する。
まとめ 10分	7 片付け、集合 8 本時のまとめ ・学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 ・次回の確認・挨拶。	○連携プレイが成立したかを振り返り、学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら、学習カードへの記入を確認する。 ○怪我等の有無を確認し、次回の授業のねらい等を説明する。

【授業者による振り返り】

前回に引き続き「キャッチ&チョイス I」を実施し、生徒たちが連携プレイによってアウトを取ることを楽しんでいる様子が見られた。しかし、ゲームとして得点を競っているというより、単にアウトにできて楽しんでいることから、ゲームとしての楽しさを味わえる工夫が必要だと感じた。

【本時の展開】(7/14) 10月5日(月) 第3校時

(1) 本時のねらい

《知識・理解①》試合の行い方について、学習した具体例を挙げることができるようにする。

(評価：7/14時間)

(2) 本時の評価

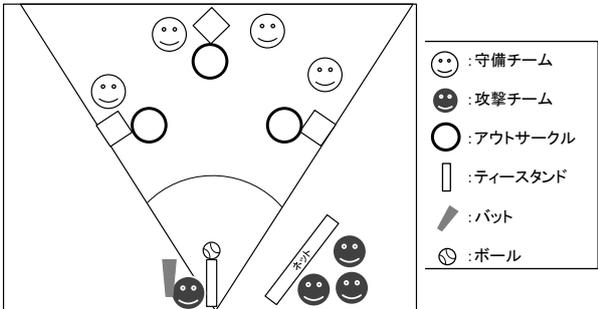
《関心・意欲・態度②》互いに助け合い、教え合おうとしている。

【観察】(指導：1/14時間)

《知識・理解①》試合の行い方について、学習した具体例を挙げている。

【学習カード】(指導：7/14時間)

(3) 展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 15分	1 集合、整列、挨拶、出席確認 2 準備運動 3 キャッチボール・連続ゴロキャッチ 4 本時の説明	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。 ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。
なか 25分	5 試しのゲーム 【学習内容】 《知識・理解①》ゲームのルール、運営の仕方や役割に応じた行動の仕方などについて、学習した具体例を挙げよう。 【発問】 これまでに学習した「捕球役」と「ベースカバー役」を仲間と協力しながら分担し、守備者の間を抜ける打球がなるべく少なくなるよう、バランス良く守備をするにはどのような位置で守れば良いだろうか。 ・ルールの確認をする。 ・チームでキャプテンを中心に、誰がどこに守るかを確認し、班ごとのホワイトボードに書き込む。 ・これまでに学習したゴロの捕球の仕方と役割行動について意識してゲームに取り組む。 ・得点した人は得点板に記入する。 	《関心・意欲・態度②》【観察】 ○試しのゲームのルールを再度説明する。 ○キャプテンを指名し、キャプテンを中心に話し合いができるよう指導する。 ○これまでに学習したゴロの捕球の仕方と役割行動について、1つのチームに実際に守らせて動きを確認する。 ○仲間との連携プレイによってアウトにすることが大切であることを理解できるよう指導する。
	6 チームごとの振り返り	○キャプテンを中心にチームで、守備側としての課題について振り返るよう指導する。
まとめ 10分	7 片付け、集合 8 本時のまとめ ・学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 ・次回の確認・挨拶。	《知識・理解①》【学習カード】 ○チームで振り返ったことをまとめて、学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら、学習カードへの記入を確認する。 ○怪我等の有無を確認し、次回の授業のねらい等を説明する。

【授業者による振り返り】

3時間目に実施した試しのゲームに比べ、生徒たちがゴロの捕球の仕方や役割行動の選択について、成長している様子を見ることができた。また、守備者の間に飛んだ打球に対して、声をかけ合ってボールを捕球しに行く姿や、ベースカバーの形が崩れても空いているサークルを探して役割を果たそうとする姿も見られた。

【本時の展開】(8/14) 10月6日(火) 第2校時

(1) 本時のねらい

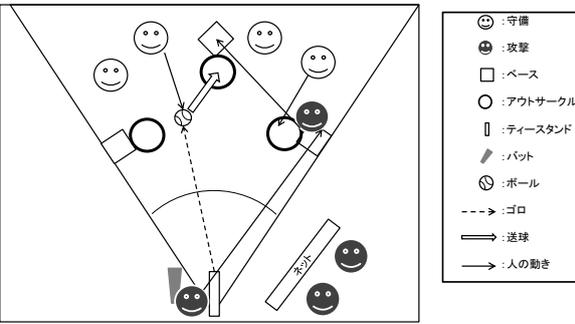
《運動の技能②》味方からの送球を受けるために、走者の進む先の塁に動くことができるようにする。

(2) 本時の評価

《運動の技能②》味方からの送球を受けるために、走者の進む先の塁に動くことができる。

【観察】(指導: 5/14時間)

(3) 展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 15分	1 集合、整列、挨拶、出席確認 2 準備運動 3 キャッチボール・ゴロゴロゴロ 4 本時の説明	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。 ○ゴロゴロゴロのルールを説明をする。 ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。
なか 25分	5 キャッチ&チョイスⅡ(走者1塁)の説明 ・キャプテンを中心にポジションを決め、班ごとのホワイトボードに記入する。	○キャッチ&チョイスⅡ(走者1塁)のルールを説明する。 ・基本的なルールはメインゲームと同じ。 ・常に走者1塁からスタート。 ・走者が3塁まで到達したら攻撃側に1点。 ・守備側がアウトを1つ取ると1点。 ・捕球した人が自らアウトサークルに入ることができる。 ○一度、見本を見せて説明する。
	6 キャッチ&チョイスⅡ(ランナー1塁)	
	【学習内容】 《運動の技能②》味方からの送球を受けるために、走者の進む先の塁に動こう。	
	【発問】 走者を進ませないために優先してアウトにした方が良いのはどこだろう。	
	・捕球後にどちらの走者をアウトにするのか、選択する際に優先順位があることを理解する。 ・これまでに学習した役割の選択が走者の進塁阻止のための連携プレイでも必要であることを理解する。	《運動の技能②》【観察】 ○役割の選択の優先順位だけでなく、走者の進塁を阻止するために、アウトにするところにも優先順位があることが理解できるよう指導する。 ①2塁でアウトにする(1塁の走者をアウトにする)。 ②1塁でアウトにする(打者走者をアウトにする)。 ○捕球役が自らアウトサークルに入る場合でも、ベースカパー役もアウトサークルに行くよう指導する。
		
	7 チームごとの振り返り	○キャプテンを中心にチームで、守備側としての課題について振り返るよう指導する。
まとめ 10分	8 片付け、集合 9 本時のまとめ ・学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 ・次回の確認・挨拶。	○巡回しながら、学習カードへの記入を確認する。 ○怪我等の有無を確認し、次回の授業のねらい等を説明する。

【授業者による振り返り】

これまでと違いメインゲームに近い、走者の状況を特定したタスクゲームを行った。新たなルールを説明するのに予定よりも時間がかかり、生徒が学習活動に従事する時間が短くなってしまった。今後は学習活動の時間を確保できるよう、掲示物等の工夫も含めてしっかりと準備をしたい。

【本時の展開】(9/14) 10月7日(水) 第5校時

(1) 本時のねらい

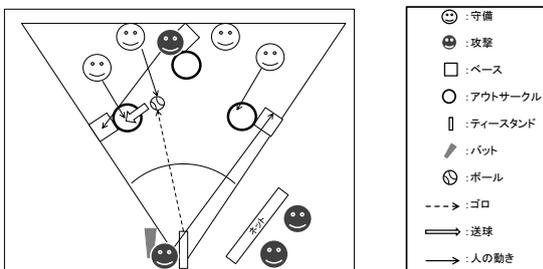
〈関心・意欲・態度①〉 作戦などについての話し合いに貢献しようとするができるようにする。

(評価: 12/14 時間)

〈運動の技能②〉 味方からの送球を受けるために、走者の進む先の塁に動くことができるようにする。

(評価: 11/14 時間)

(2) 展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 15分	1 集合、整列、挨拶、出席確認 2 準備運動 3 キャッチボール・ゴロゴロゴロ 4 本時の説明	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。 ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。 ○前回の学習カードの内容を紹介する。
なか 25分	5 キャッチ&チョイスⅡ (走者2塁) の説明 ・キャプテンを中心にポジションを決め、班ごとのホワイトボードに記入する。	○キャッチ&チョイスⅡ (走者2塁) のルールを説明する。 ・基本的なルールはメインゲームと同じ。 ・常に走者2塁からスタート。 ・走者が3塁まで到達したら攻撃側に1点。 ・守備側がアウトを1つ取ると1点。 ・捕球した人が自らアウトサークルに入ることができる。
	6 キャッチ&チョイスⅡ (走者2塁)	○一度、見本を見せて説明する。
	【学習内容】 〈運動の技能②〉 連携プレイで走者の進塁を止めよう。	
	【発問】 ランナーが2塁にだけいる時に、試しのゲームでどのようにプレイするかわからなくなってしまったのはなぜだろう。また、このような時に捕球役はどこでアウトにすることができるだろう。	
	・捕球後の走者の動きによってどこでアウトにするのか、選択する際に優先順位があることを理解する。 ・2塁の走者の進塁を阻止してアウトにするには、走者にタッチする必要があることを理解する。	○2塁の走者の動きによってどこでアウトにするのか、選択する際に優先順位があることを理解する。 (A) 走者が走っていた場合 ① 3塁でアウトにする (2塁の走者をアウトにする)。 ② 1塁でアウトにする (打者走者をアウトにする)。 (B) 走者が走らなかった場合 ① 1塁でアウトにする。 ○ベースカバー役になった生徒が、投げる場所を指示することが重要であることを理解できるよう指導する。
7 チームごとの振り返り		
	【学習内容】 〈関心・意欲・態度①〉 作戦などについての話し合いに積極的に参加しよう。	
	【発問】 話し合いに積極的に参加するためには、どのような参加の仕方があるだろうか。	○キャプテンを中心にチームで、守備側としての課題について振り返るよう指導する。 ○話し合いに貢献するために、自らの考えを述べるだけでなく、相手に同意したりして話を聞くことも重要であることが理解できるよう指導する。
まとめ 10分	8 片付け、集合 9 本時のまとめ ・学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 ・次回の確認・挨拶。	○巡回しながら、学習カードへの記入を確認する。 ○怪我等の有無を確認し、次回の授業のねらい等を説明する。

【授業者による振り返り】

初めて「タッチ」をしなければアウトにできないプレイが出てきたため、生徒の「難しい」と感じている様子が見られた。特に、タッチしようとボールから目を離して走者を見ることから、送球を捕ることができない場面が目立った。ゲームの振り返りの場面では、次の時間に課題を解決しようと積極的に話合いに参加し、活発に話し合う様子が見られた。

【本時の展開】(10/14) 10月13日(火) 第2校時

(1) 本時のねらい

〈思考・判断①〉提供された作戦や戦術から自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた作戦や戦術を選ぶことができるようにする。(評価：10/14時間)

〈運動の技能②〉味方からの送球を受けるために、走者の進む先の塁に動くことができるようにする。

(2) 本時の評価

《思考・判断①》提供された作戦や戦術から自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた作戦や戦術を選んでいる。
【観察】(指導：10/14時間)

(3) 展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 15分	1 集合、整列、挨拶、出席確認 2 準備運動 3 キャッチボール・ゴロゴロゴロ 4 本時の説明	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。 ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。
なか 25分	5 キャッチ&チョイスⅡ(走者2塁) 【学習内容】 〈思考・判断①〉ポジションごとの特徴に合わせて、ポジションを決めよう。 【発問】 それぞれのポジションの難しさはどのようなものだろう。特徴に合わせてポジションを決定しよう。 ・キャプテンを中心に、特徴に合わせてポジションを考え、班ごとのホワイトボードに記入する。 ・捕球後のランナーの動きによってどこでアウトにするのか、選択する際に優先順位があることを理解する。 ・2塁の走者の進塁を阻止してアウトにするには、3塁に到達する前に、走者にタッチする必要があることを理解する。 ・ボールを捕球する時にはボールを見ることが重要であることを理解する。	○キャッチ&チョイスⅡ(走者2塁)のルールを確認する。 ○見本を示し、役割とそれぞれの動きやどこでアウトにするのかの優先順位を確認する。 ○2塁の走者の動きによってどこでアウトにするのか、選択する際の優先順位があることを理解できるよう指導する。 (A) 走者が走っていた場合 ① 3塁でアウトにする(2塁の走者をアウトにする)。 ② 1塁でアウトにする(打者走者をアウトにする)。 (B) 走者が走らなかった場合 ① 1塁でアウトにする。 ○打球も送球もボールを捕球する際は、走者ではなくボールを見ることが重要であることが理解できるよう指導する。 ○守備の練習のためのゲームであることを強調して伝える。
	6 チームごとの振り返り	《思考・判断①》【観察】 ○ポジションが適切だったかを含め、守備側としての課題について振り返るよう指導する。
まとめ 10分	7 片付け、集合 8 本時のまとめ ・学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 ・次回の確認・挨拶。	○巡回しながら、学習カードへの記入を確認する。 ○怪我等の有無を確認し、次回の授業のねらい等を説明する。

【授業者による振り返り】

タッチプレイについて、前回よりも理解した生徒が増えたように感じた。各チームで個人の特徴を考えてポジションを決めたり、ゲームの途中で変更したりするなど工夫する様子が見られた。タッチしよう、ボールから目を離して走者を見ることから、送球を捕ることができない場面は減少したが、タッチしようとしたが間に合わずセーフとなる場面が増加しているように感じた。

【本時の展開】(11/14) 10月14日(水) 第5校時

(1) 本時のねらい

《運動の技能②》味方からの送球を受けるために、走者の進む先の塁に動くことができるようにする。

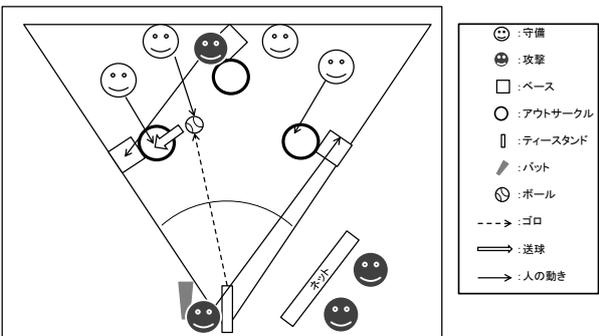
《思考・判断①》提供された作戦や戦術から自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた作戦や戦術を選ぶことができるようにする。

(2) 本時の評価

《運動の技能②》味方からの送球を受けるために、走者の進む先の塁に動くことができる。

【観察】(指導: 9/14時間)

(3) 展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 15分	1 集合、整列、挨拶、出席確認 2 準備運動 3 キャッチボール・ゴロゴロゴロ 4 本時の説明	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。 ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。
なか 25分	5 キャッチ&チョイスⅡ(様々な状況)	
	<p>【学習内容】 《思考・判断①》走者の状況に応じて、どこでアウトにするか声をかけ合って確認しよう。</p> <p>【発問】 走者の状況が変わる中、どこでアウトにするのかの優先順位を整理するためには、いつ、どのような声を掛け合ったらよいだろう。</p> <ul style="list-style-type: none"> キャプテンを中心に、自チームの特徴に合わせてポジションを考え、班ごとのホワイトボードに記入する。 打撃前の走者の状況が次々に変化する中で、守備をする。 打撃前の走者の状況によってどこでアウトにするのかの優先順位が変化しても、打者が打つ前にチームで確認の声をかけ合って確認することが重要であることを理解する。 	<p>《運動の技能②》【観察】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○キャッチ&チョイスⅡ(様々な状況)のルールを説明する。 <ul style="list-style-type: none"> 基本的なルールは、メインゲームと同じ。 打撃前の走者の状況は教員が指示をし、次々に変化させる。 守備側がアウト1つ取るごとに、1点。 ○走者2塁の場合と走者1・2塁の場面のアウトの取り方について、見本を見せて確認し指導する。 ○打者が打つ前に、アウトの取り方の優先順位と、タッチをするかどうかを確認することが重要であることが理解できるよう指導する。
	6 チームごとの振り返り	○ポジションが適切だったかを含め、守備側としての課題について振り返るよう指導する。
まとめ 10分	7 片付け、集合 8 本時のまとめ ・学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 ・次回の確認・挨拶。	○巡回しながら、学習カードへの記入を確認する。 ○怪我等の有無を確認し、次回の授業のねらい等を説明する。

【授業者による振り返り】

走者の状況が次々に変わる中で、次にどこでアウトにするかについて声をかけ合って確認する場面が見られるようになってきた。しかし、走者2塁の場面で2塁の走者が走っていないこともあるため、判断に迷ったこともあり、ほとんどのチームが次回のチームごとの練習では、走者2塁の場面の練習が必要であることについて話し合っていた。

【本時の展開】(12/14) 10月19日(月) 第3校時

(1) 本時のねらい

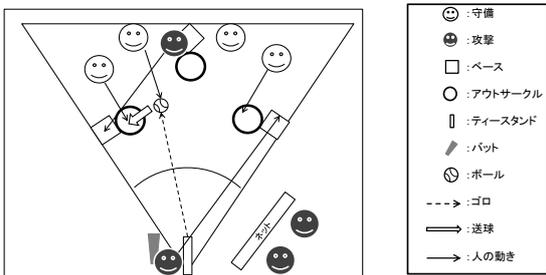
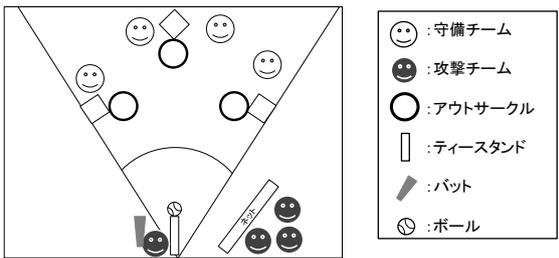
〈運動の技能②〉 味方からの送球を受けるために、走者の進む先の塁に動くことができるようにする。

(2) 本時の評価

《関心・意欲・態度①》 作戦などについての話し合いに貢献しようとすることができる。

【観察】(指導：9/14時間)

(3) 展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 15分	1 集合、整列、挨拶、出席確認 2 準備運動 3 キャッチボール・ゴロゴロゴロ 4 本時の説明	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。 ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。
なか 25分	5 チームごとの課題に応じた練習 ・前回、決めた「チームの課題となる走者の状況」で相手チームに打ってもらい守備をする。 ・役割の優先順位と、捕球役がどこでアウトにするかの声を掛け合うことの重要性を理解する。 	○打者が打つ前に、アウトの取り方の優先順位とタッチをするかどうかを確認することが重要であることが理解できるよう指導する。
	6 メインゲーム(リーグ戦) 【学習内容】 〈運動の技能②〉 これまでに学習してきた技能を發揮して、守備の連携プレイでアウトを取ろう。	
	【発問】 これまでに学習してきたことをゲームで發揮して、守備の連携プレイでアウトを取ろう！ ・打撃前の走者の状況によって、どこでアウトにするのか、打者が打つ前に確認の声を掛け合うことが重要であることを理解する。 ・仲間との連携プレイでアウトを取り、失点をできる限り少なくすることを目指す。 	○メインゲームのルールを確認させる。 ○打撃前の走者の状況から、3つのゲーム状況を整理して考えられるよう指導する。 ・走者1塁。 ・走者2塁。 ・走者1・2塁。 ○声を掛け合う3つのタイミングが理解できるよう指導する。 ・打者が打つ前。 ・役割を選択する前。 ・捕球後、送球する前。
まとめ 10分	7 チームごとの振り返り ・チームで振り返ったことをまとめて学習カードに記入する。 8 片付け、集合 9 本時のまとめ。 ・学習を振り返る。 ・次回の確認・挨拶。	《関心・意欲・態度①》【観察】 ○次回のリーグ戦に向けてポジションの見直しや、事前に想定していた通りに守備することでできたかを振り返るよう指導する。 ○怪我等の有無を確認し、次回の授業のねらい等を説明する。

【授業者による振り返り】

チームごとの振り返りの中で、「弱い打球をアウトにすることが課題である」と話し合いの中から新たな課題を見付けることができるチームが出てきた。最終のリーグ戦ということもあり、チームで声をかけ合い、守備でアウトにできることをとても喜んでいる姿が多く見られた。

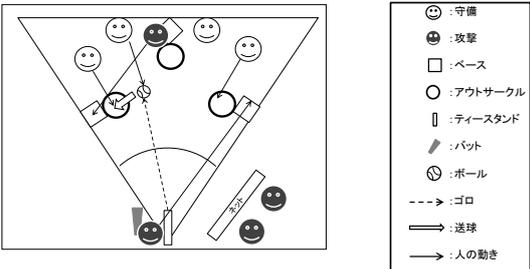
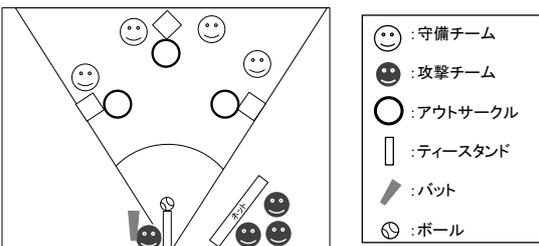
【本時の展開】(13/14) 10月20日(火) 第2校時

(1) 本時のねらい

〈運動の技能②〉味方からの送球を受けるために、走者の進む先の塁に動くことができるようにする。

〈関心・意欲・態度②〉互いに助け合い教え合おうとすることができるようにする。

(2) 展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 10分	1 集合、整列、挨拶、出席確認 2 準備運動 3 キャッチボール 4 本時の説明	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。 ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。
なか 30分	5 チームごとの課題に応じた練習 ・前回、決めた「チームの課題となる走者の状況」や特定の打球について守備をする。 ・役割の優先順位と捕球役がどこでアウトにするかの声を掛け合うことの重要性を理解する。 	○打者が打つ前に、アウトの取り方の優先順位と、タッチをするかどうかを確認することが重要であることが理解できるよう指導する。
	6 メインゲーム (リーグ戦) 【学習内容】 〈運動の技能②〉 これまでに学習してきた技能を發揮して、守備の連携プレイでアウトを取ろう。 〈関心・意欲・態度②〉 打者が打つ前に、どこでアウトにするのか確認して助け合おう。	
	【発問】 これまでに学習してきたことをゲームで發揮して、守備の連携プレイでアウトを取ろう！ また、よりアウトを取るために、より意識するべきなのは、どのタイミングの声かけだろうか。 ・打撃前の走者の状況によって、どこでアウトにするのか、バッターが打つ前に確認の声を掛け合うことが重要であることを理解する。 ・仲間との連携プレイでアウトを取り、失点をできる限り少なくすることを目指す。 	○メインゲームのルールを確認する。 ○打撃前の走者の状況から、3つのゲーム状況を整理して考えられるよう指導する。 ・走者1塁。 ・走者2塁。 ・走者1・2塁。 ○声を掛け合って守備ができる、声かけのタイミングを確認するよう指導する。
7 チームごとの振り返り ・チームで振り返ったことをまとめて学習カードに記入する。	○次回のリーグ戦に向けて、作戦やポジションの見直しや、事前に想定していた通りに守備することでできたか振り返るよう指導する。	
まとめ 10分	8 片付け、集合 9 本時のまとめ ・学習を振り返る。 ・次回の確認・挨拶。	○怪我等の有無を確認し、次回の授業のねらい等を説明する。

【授業者による振り返り】

新たに課題を見つけたチームは、チームごとの課題練習から、様々な意見を交換しながら取り組むことができていた。ボール操作の技能も守備の連携プレイにも、著しい向上が見られた。また、これまでの授業の中で最も楽しそうにゲームに取り組む姿が見られた。

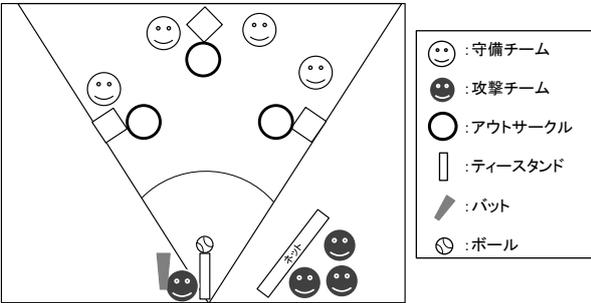
【本時の展開】(14/14) 10月21日(水) 第5校時

(1) 本時のねらい

〈運動の技能②〉味方からの送球を受けるために、走者の進む先の塁に動くことができるようにする。

〈関心・意欲・態度②〉互いに助け合い教え合おうとすることができるようにする。

(2) 展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 10分	1 集合、整列、挨拶、出席確認 2 準備運動 3 キャッチボール 4 本時の説明	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。 ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。
なか 30分	5 チームタイム ・キャプテンを中心にポジションを考える。	
	6 メインゲーム(リーグ戦)	
	<p>【学習内容】</p> <p>〈運動の技能①〉 これまでに学習してきた技能を発揮して、守備の連携プレイでアウトを取ろう。</p> <p>〈関心・意欲・態度②〉 打者が打つ前に、どこでアウトにするのか確認して助け合おう。</p> <p>【発問】</p> <p>これまでに学習してきたことをゲームで発揮して、守備の連携プレイでアウトを取ろう！ また、よりアウトを取るために、より意識すべきなのは、どのタイミングの声かけだろうか。</p> <p>・打撃前の走者の状況によって、どこでアウトにするのか、打者が打つ前に確認の声掛け合うことが重要であることを理解する。</p> <p>・仲間との連携プレイでアウトを取り、失点をできる限り少なくすることを目指す。</p> 	<p>○メインゲームのルールを確認する。</p> <p>○打撃前の走者の状況から、3つのゲーム状況を整理して考えられるよう指導する。</p> <p>・走者1塁 ・走者2塁 ・走者1・2塁</p> <p>○声を掛け合って守備ができる、声かけのタイミングを確認するよう指導する。</p>
7 チームごとの振り返り ・チームで学習してできるようになったことや、わかったことをまとめて学習カードに記入する。	○単元を通して、学習してきたことを振り返るよう指導する。	
まとめ 10分	8 片付け、集合 9 本時のまとめ ・学習を振り返る。 ・単元を振り返る。	○怪我等の有無を確認する。 ○単元を通して学習したことについて振り返るよう指導する。

【授業者による振り返り】

守備側のチームは、打者が打つ前後に声をかけ合い、仲間と連携した守備でアウトを取ることを非常に喜んでいる姿が見られた。また、ゲームとして得点を競い合っただけでなく、攻守を楽しむ様子が単元のはじめと比べて多く見られるようになった。単元を通して身に付けた「仲間と連携した守備」がゲームの中で数多く発揮されていた。

5 検証授業の結果と考察

研究主題に迫るために、検証授業から得られたデータを基に、分析の視点、観点、方法（参照：第3章1（7）p.10）に沿って検証していくこととする。なお、VTRの分析は、筆者と県立体育センター指導主事1名の計2名で行った。また、VTRの分析では、各時間のゲームにおける打者数（打球数）が、生徒の理解度や取組に応じて、ゲームを中断して指導や説明をしたことにより一定ではないため、割合を比較することとした。

（1）ボール操作が身に付いたか

- 捕球場所へ最短距離で移動して、相手の打ったボールを捕ることができたか

本研究では、仲間と連携した守備でゲームを展開することを目指した。

捕球役となった守備者が捕球できないと、送球しても仲間と連携した守備でアウトを取ることにつながらない。そこで、まず「捕球場所へ最短距離で移動して、相手の打ったボールを捕ることができたか」について検証した。

本分析では、今回の授業で行ったゲームを定点から記録したVTRから分析を行った。「捕球場所への最短距離での移動」については、すべてのゲームで守備の人数に合わせてフェアグラウンドを狭くしたことで、捕球場所へ直線的に移動する動きに限定したことから、これを最短距離で移動することができたと捉えて、捕球者が相手の打ったボールを捕ることができたかについて分析を行った。

ボールを落としたり弾いたりせずに、確実に手やグラブでつかむことができたものを「捕球の成功」と捉え、次の式から捕球の成功率を算出した。なお、守備者が触れることができずに後方へ打球が抜けた場合は対象とした打球数から除いた。

【捕球の成功率】

$$\text{捕球の成功率} = \text{捕球の成功数} / \text{対象とした打球数}$$

- ア 試しのゲーム及びメインゲームで、捕球場所へ最短距離で移動して、相手の打ったボールを捕ることができたか

図3-17は、試しのゲーム及びメインゲームで、捕球場所へ最短距離で移動して、相手の打ったボールを捕ることの成功率の推移をグラフにしたものである。

3時間目と7時間目に行った試しのゲームにかけては、55.0%から64.7%と9.7ポイント上昇した。また、7時間目の試しのゲームと14時間目のメインゲームにかけては11.1ポイント上昇した。

単元全体を通して、3時間目から14時間目までを比較すると、20.8ポイント上昇した。

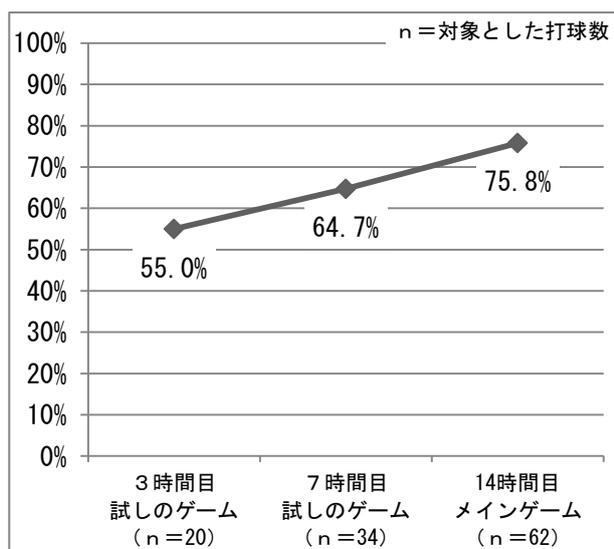


図3-17 試しのゲーム及びメインゲームにおける捕球の成功率の推移

イ 「ストップ・ザ・ランⅡ」及び「キャッチ&チョイスⅠ」で、捕球場所へ最短距離で移動して、相手の打ったボールを捕ることができたか

(ア) ストップ・ザ・ランⅡ

図3-18 は4時間目と5時間目に行った「ストップ・ザ・ランⅡ」で、捕球場所へ最短距離で移動して、相手の打ったボールを捕ることの成功率をグラフにしたものである。

4時間目に初めて行った時の捕球できた割合は 59.1%であったが、5時間目には 84.2%と 25.1ポイント上昇した。

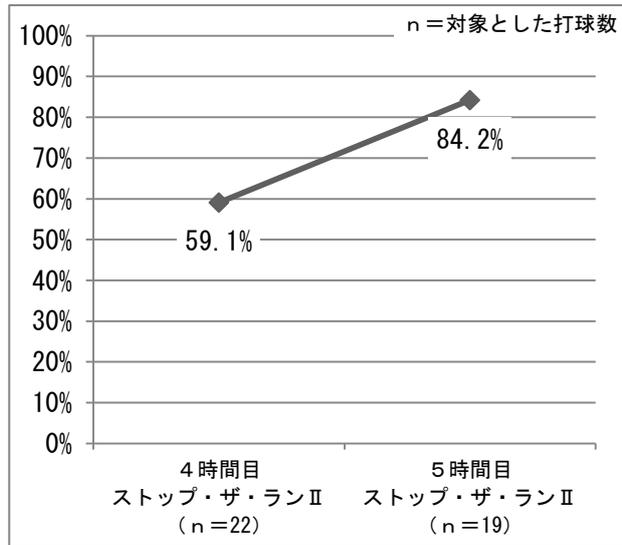


図3-18 「ストップ・ザ・ランⅡ」での捕球の成功率

(イ) キャッチ&チョイスⅠ

図3-19 は5時間目と6時間目に行った「キャッチ&チョイスⅠ」で、捕球場所へ最短距離で移動して、相手の打ったボールを捕ることの成功率をグラフにしたものである。

5時間目に初めて行った時の捕球できた割合は 70.6%であったが、6時間目には 77.8%と 7.2ポイント上昇した。

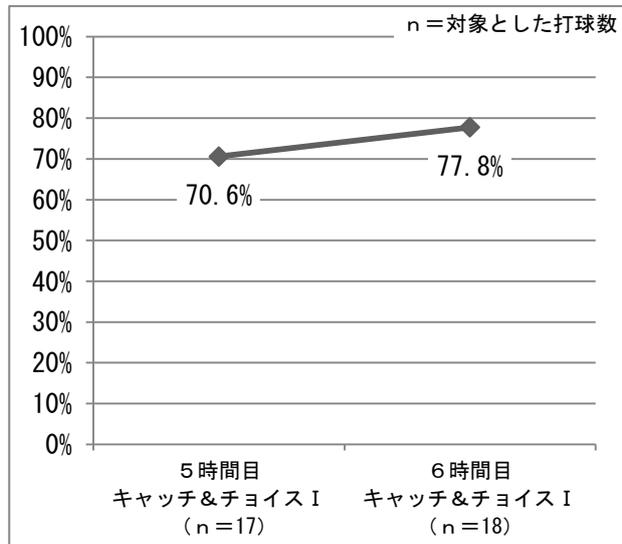


図3-19 「キャッチ&チョイスⅠ」での捕球の成功率

<考察>

(1) ボール操作が身に付いたか

今回の単元で学習内容とした、「捕球場所へ最短距離で移動して、相手の打ったボールを捕球すること」については、それぞれの学習活動においてできた割合が上昇したことから、ボール操作が高まったと考えられる。

今回の単元で学習活動とした、試しのゲーム及びメインゲームと各タスクゲームでは、捕球役とベースカバー役の選択肢について段階的に指導した。また、同時に本来のソフトボールにおけるフルゲームよりも守備の人数を限定することで、打球を処理する機会を多くすることもねらいとした。その結果、捕球役を選出した生徒は、その役割を果たそうと、打球がいつ来ても良いように打撃に合わせて備える姿が見られるようになり、ボール操作の高まりへ有効に働いたことが考えられる。

また、授業の初めに毎時間ボール慣れのドリルゲームとして、単元の前半に「連続ゴロキャッチ」を、単元の後半には最短距離で移動してゴロを捕球することをねらいとした「ゴロゴロゴロ」を継続的に実施したこともボール操作の高まりに有効であったと考えられる。

(2) ボールを持たないときの動きが身に付いたか

- 味方からの送球を受けるために、走者の進む先の塁に動くことができたか

今回の授業で行ったゲームを定点から記録したVTRで分析を行った。捕球者が捕球の動作を始める段階で動き出し、走者の進む先の塁に到達したものを「走者の進む先の塁に動くことができた」と捉えた。これらの数について、次の式から走者の進む先の塁への動きの成功率を算出した。また、走者の進む先の塁の選択肢が複数ある場合はそれぞれの塁に進んだ数を対象とした(表3-3)。

なお、守備者が触れることができずに後方へ抜けた打球と、捕球に失敗したため他の守備者が途中で捕球の役割へ変更した打球は、対象から除くこととした。

表3-3 走者の進む塁に動くことができた回数と対象数の数え方の例

打撃前の 走者の 状況	走者の 進む先の塁	走者の進む先の塁に 動くことができたか			走者の進む 先の塁に動 くことがで きた回数	対象とした 走者の進む 先の塁の数
		1塁	2塁	3塁		
なし	1塁	○			1	1
1塁	1塁、2塁	○	×		1	2
2塁	1塁、3塁	×		○	1	2
1・2塁	1塁、2塁、3塁	○	○	×	2	3

※○=できた ×=できなかった

【走者の進む先の塁への動きの成功率】

$$\text{走者の進む先の塁への動きの成功率} = \frac{\text{走者の進む先の塁に動くことができた回数の総数}}{\text{対象とした走者の進む先の塁の総数}}$$

ア 試しのゲーム及びメインゲームで、味方からの送球を受けるために、走者の進む先の塁に動くことができたか

図3-20 は試しのゲーム及びメインゲームで、走者の進む先の塁への動きの成功率の推移をグラフにしたものである。

3時間目と7時間目に行った試しのゲームにかけては、46.3%から70.2%と23.9ポイント上昇した。また、7時間目の試しのゲームと14時間目のメインゲームにかけては70.2%から88.5%と18.3ポイント上昇した。

単元を通して、3時間目から14時間目までを比較すると、42.2ポイント上昇した。

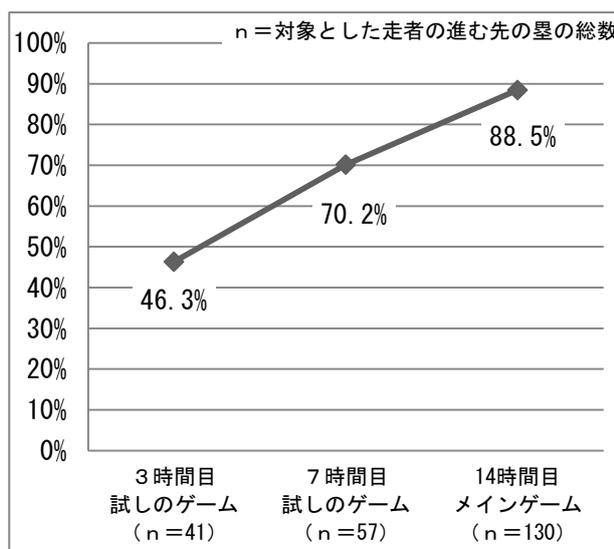


図3-20 走者の進む先の塁への動きの成功率の推移（試しのゲーム及びメインゲーム）

イ 「キャッチ&チョイスⅠ」及び「キャッチ&チョイスⅡ」で、味方からの送球を受けるために、走者の進む先の塁に動くことができたか

(ア) キャッチ&チョイスⅠ

図3-21 は5時間目と6時間目に行った「キャッチ&チョイスⅠ」における、走者の進む先の塁への動きの成功率をグラフにしたものである。

5時間目に初めて行った時の成功率は69.4%であったが、6時間目には91.7%と22.3ポイント上昇した。

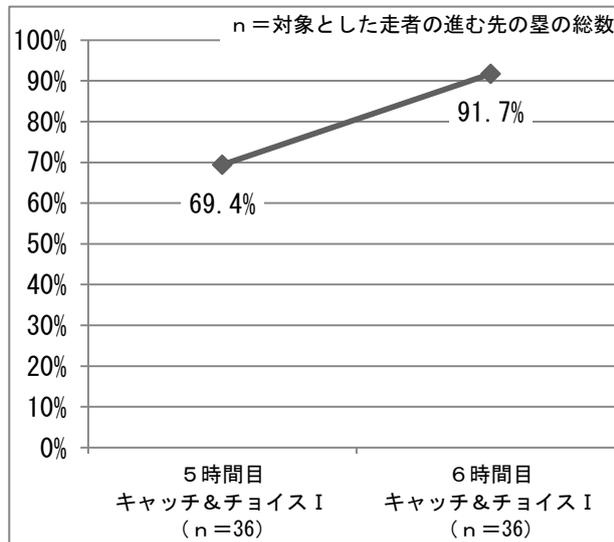


図3-21 走者の進む先の塁への動きの成功率（キャッチ&チョイスⅠ）

(イ) キャッチ&チョイスⅡ

図3-22 は8時間目から11時間目に行った、「キャッチ&チョイスⅡ」で、走者の進む先の塁に動くことができた割合の推移をグラフにしたものである。

8時間目から9時間目、10時間目から11時間目にかけて下降が見られたが、4時間を通して75.0%以上の成功率を維持していた。

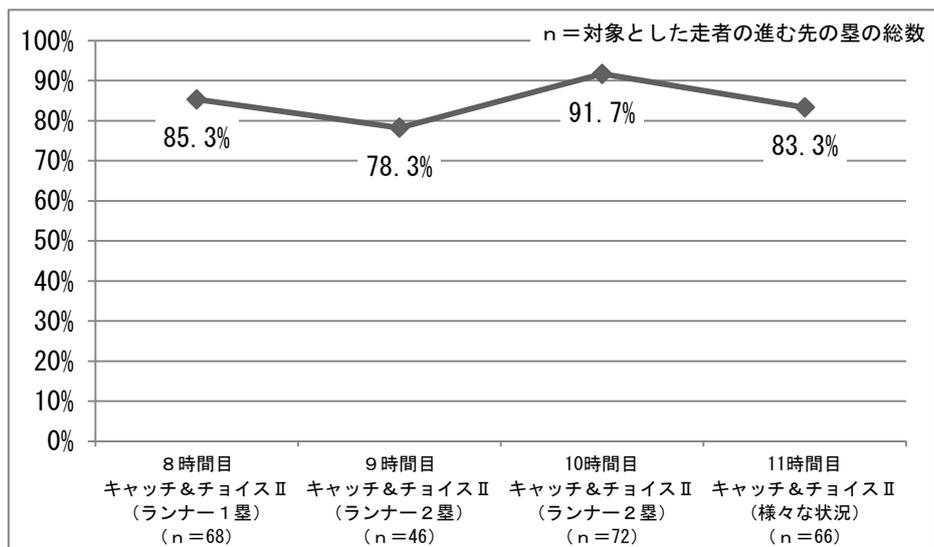


図3-22 走者の進む先の塁への動きの成功率の推移の推移(キャッチ&チョイスⅡ)

<考察>

(2) ボールを持たないときの動きが身に付いたか

試しのゲーム、メインゲーム及びタスクゲームとしての「キャッチ&チョイスⅠ」及び「キャッチ&チョイスⅡ」において、「走者の進む先の塁への動きの成功率」が上昇したことから、ボールを持たないときの動きが高まったと考えられる。

5時間目と6時間目に行った「キャッチ&チョイスⅠ」は効率よくアウトにするために、ベースカバー役の2人は必ず走者の進む先の塁に動くことが必要であったが、2回の学習活動の中で成功率が上昇した。また、その前後に実施した試しのゲームにおいて、成功率が上昇していることから、「味方からの送球を受けるために、走者の進む先の塁に動くこと」という、ボールを持たないときの動きを高めることに対して効果があったと考えられた。

8時間目から11時間目に行った「キャッチ&チョイスⅡ」は、ベースカバー役が打撃前の走者の状況に合わせて、走者の進む先の塁に動く必要があった。この動きの成功率が2回目と4回目に下降したことについては、2回目は打撃前の走者の状況が「走者2塁」に変更になったこと、4回目は打撃前の走者の状況が1プレイごとに変更されるようになったことが原因であると考えられる。しかし、全4回を通して75%以上の成功率を維持し、7時間目の試しのゲームから14時間目のメインゲームにおいても成功率の上昇が見られた。これは、生徒が打撃前の走者の状況を把握して、次のプレイで走者が進む先の塁がどこなのかを理解した結果であることが考えられる。

(3) 仲間と連携した守備でゲームが展開できたか

- 役割（捕球役とベースカバー役）の選択ができたか

今回の授業で行ったゲームを定点から記録したVTRで分析を行った。捕球役に対してベースカバー役が、走者の進む先の塁としてどこへ動くべきかを、**図3-23**の守備者の記号を用いて、**表3-4**にまとめた。なお、走者の進む先の塁に動くことができたことについては、「(2) ボールを持たないときの動きが身に付いたか」と同様に判定し、算出した。

守備者が触れることができずに後方へ抜けた打球と、捕球に失敗したため他の守備者が途中で捕球の役割へ変更した打球は、対象から除くこととした。

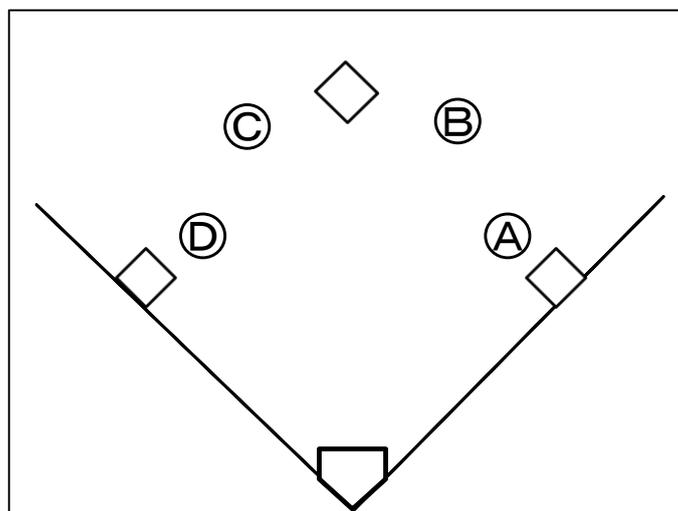


図3-23 各守備者の記号

表3-4 捕球役とそれに対してベースカバー役の動くべき走者の進む先の塁

打撃前の走者の状況	守備者の役割	捕球役	塁	ベースカバー役									
なし	2	A	1	B	B	1	A	C	1	A	D	1	A
			2			2			2			2	
			3			3			3			3	
1塁	3	A	1	B	B	1	A	C	1	A	D	1	A
			2	C		2	C		2	B		2	B
			3			3			3			3	
2塁	3	A	1	B	B	1	A	C	1	A	D	1	A
			2			2			2			2	
			3	D		3	D		3	D		3	C
1・2塁	4	A	1	B	B	1	A	C	1	A	D	1	A
			2	C		2	C		2	B		2	B
			3	D		3	D		3	D		3	C

ア 試しのゲーム及びメインゲームで、打球に一番近い守備者が捕球役となり、他の守備者が正しい組み合わせで走者の進む先の塁に動くことができたか

図3-24 は試しのゲーム及びメインゲームにおける、打球に一番近い守備者が捕球役となり、他の守備者が正しい組み合わせで走者の進む先の塁に動くことができたこと（仲間と連携した守備）の成功率の推移をグラフにしたものである。

3時間目と7時間目に行った試しのゲームにかけては、19.0%から58.8%と39.8ポイント上昇した。また、7時間目の試しのゲームと14時間目のメインゲームにかけては、58.8%から85.7%と26.9ポイント上昇した。

単元を通して、3時間目から14時間目までを比較すると、66.7ポイント上昇した。

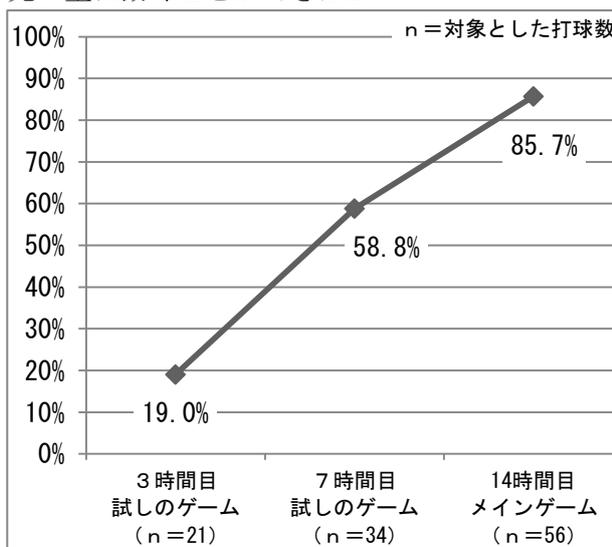


図3-24 仲間と連携した守備の成功率の推移

イ 試しのゲーム及びメインゲームで、打球に一番近い守備者が捕球役を選択できたか

図3-25 は試しのゲーム及びメインゲームで、打球に一番近い守備者が捕球役を選択することができた割合をグラフにしたものである。

3時間目と7時間目に行った試しのゲームにかけては、72.7%から91.4%と18.7ポイント上昇した。また、7時間目の試しのゲームと14時間目のメインゲームにかけては、91.4%から96.7%と5.3ポイント上昇した。

単元を通して、3時間目から14時間目までを比較すると、24.0ポイント上昇した。

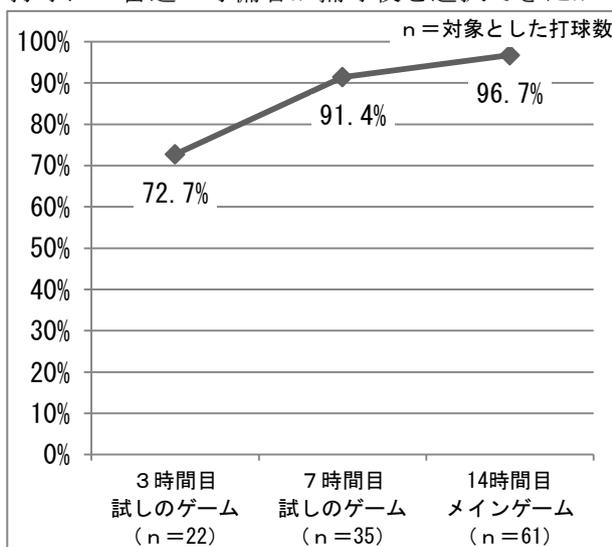


図3-25 打球に一番近い守備者が捕球役を選択できた割合の推移

ウ 試しのゲーム及びメインゲームで、ベースカバー役が正しい組み合わせで走者の進む先の塁に動くことができたか

図3-26 は試しのゲーム及びメインゲームで、他の守備者が正しい組み合わせで走者の進む先の塁に動くことができた割合をグラフにしたものである。

3時間目と7時間目に行った試しのゲームにかけては、42.9%から67.6%と24.7ポイント上昇した。また、7時間目の試しのゲームと14時間目のメインゲームにかけては、67.6%から85.7%と18.1ポイント上昇した。

単元を通して、3時間目から14時間目までを比較すると、42.8ポイント上昇した。

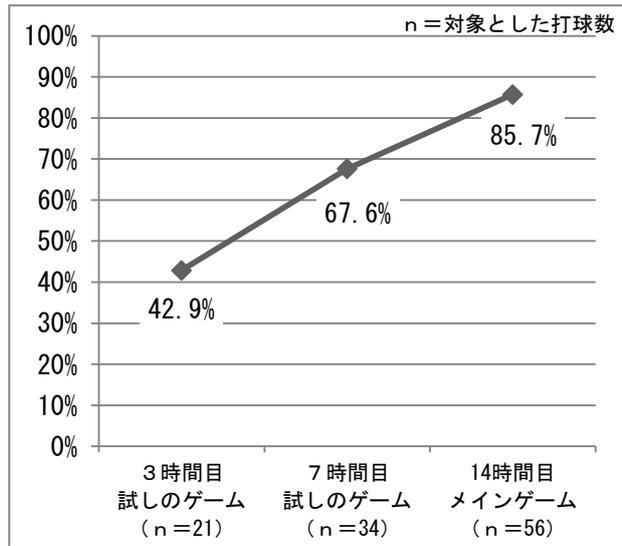


図3-26 ベースカバー役が正しい組み合わせで、走者の進む先の塁に動くことができた割合の推移

エ 役割の選択の基となる知識が身に付いたか

(ア) 役割の優先順位についての問いに対する正答率

図3-27 は事後アンケートの「ソフトボールのゲームで守備における役割を選択する時に優先すべき役割は何ですか。また、その役割ではない人が行うべき役割は何ですか。」についての正答率をグラフにしたものである。

「優先すべき役割」を「捕球役」、「その役割でない人が行うべき役割」を「ベースカバー役」と正しく回答した生徒が88.2% (15人)であった。

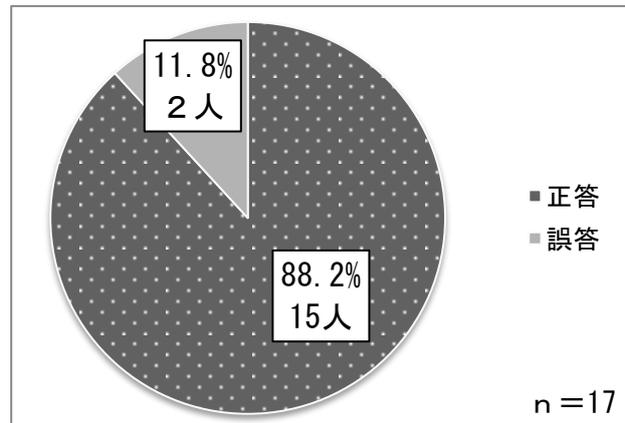


図3-27 役割の優先順位についての問いの正答率

(イ) ベースカバー役についての問いに対する正答率

図3-28 は事前アンケートと事後アンケートの「ソフトボールのゲームで、図3-29のようなゴロの場合、A～Cの守備者はどこに動いたら良いと思いますか。」についての正答率をグラフにしたものである。また、図3-29はその質問に使用した図、図3-30はその正答例を示したものである。表3-5は、事前回答のアンケートにおいて誤った回答をした生徒の、回答の変化を示したものである。

事前アンケートの正答率が47.1%（8人）であったが、事後アンケートでの正答率は100.0%（17人）となった。

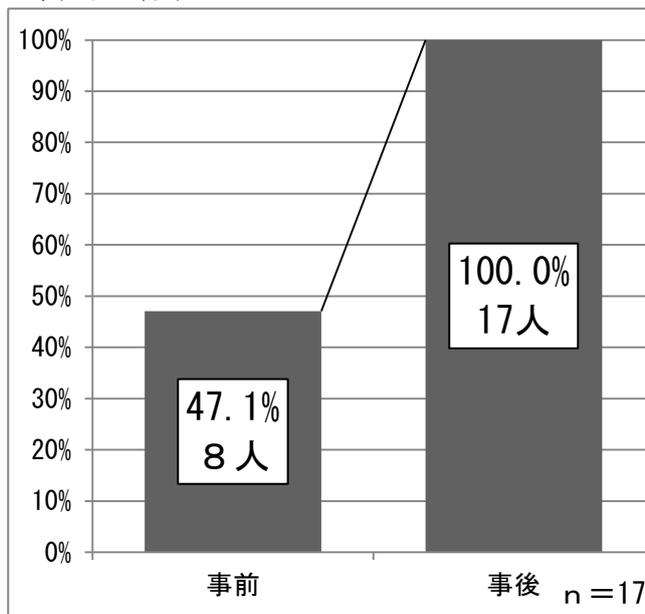


図3-28 ベースカバー役についての問いの正答率

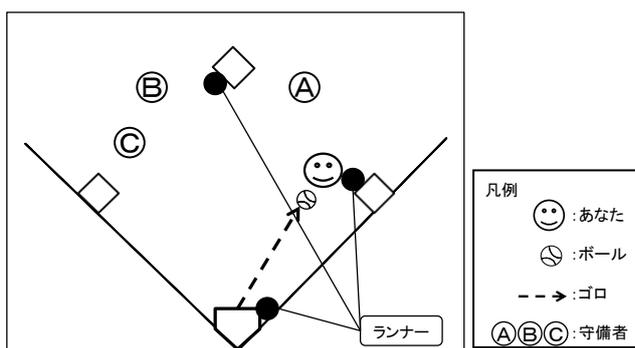


図3-29 事前・事後アンケートで使用した図

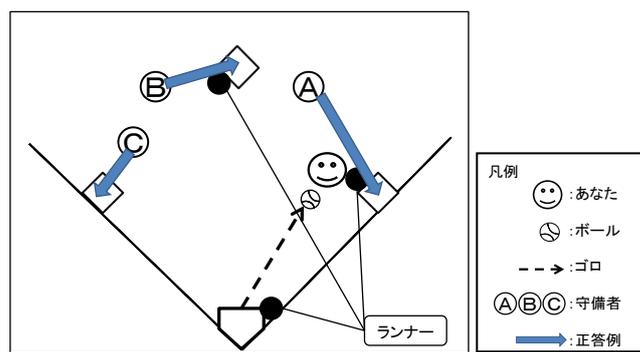
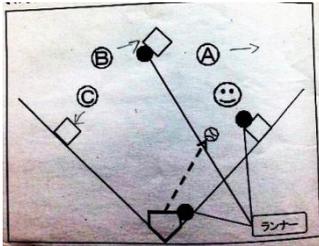
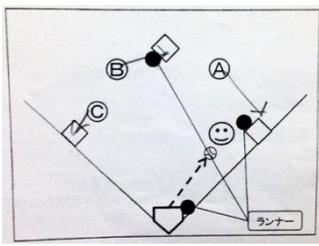
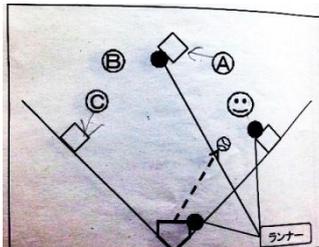
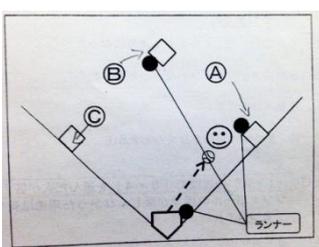
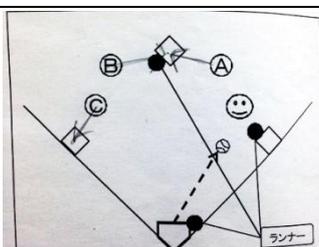
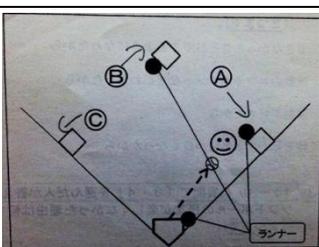


図3-30 事前・事後アンケートの正答例

表3-5 事前・事後アンケートの回答例

	事前アンケート	事後アンケート
生徒A		
生徒B		
生徒C		

<考察>

(3) 仲間と連携した守備でゲームが展開できたか

試しのゲーム及びメインゲームにおいて、打球に一番近い守備者が捕球役となり、他の守備者が正しい組み合わせで走者の進む先の塁に動くことができた割合が上昇したことから、仲間と連携した守備でゲームを展開することができたと考えられる。また、事後アンケートの正答率も 100.0%だったことから、仲間と連携した守備でゲームを展開するために必要な、知識の理解も深まったと考えられる。

単元の始めに実施したゲームでは、打球が自分の方向に飛んできているにも関わらず、捕球しようとしないう生徒や、ボール操作の技能が高い特定の生徒に任せようとする姿が見られた。また、捕球役とならなかった生徒は、ベースカバーの役割を忘れ立ちすくんでしまう姿も見られた。しかし、単元の前半に実施した「ストップ・ザ・ランⅡ」や「キャッチ&チョイスⅠ」を通して、自分が打球に一番近い時には捕球役を選択し、捕球役でない時にはベースカバー役を選択することができるようになっていった。これは、守備における役割の選択を段階的に示し、打球が飛んできた時には守備者全員に役割が必ずあり、これを果たそうとする意識を持って取り組めるようにしたことが有効であったと考えられる。

単元の後半には「キャッチ&チョイスⅡ」を通して、様々な走者の状況においても全ての走者の進む先の塁にベースカバー役として正しく動くことができる姿が見られるようになった。

このように、捕球役とベースカバー役の選択と、ベースカバー役としてどこの塁に動くかを選択ができるようになったことで、仲間と連携した守備でゲームを展開できるようになったと考えられる。

(4) 分析の視点に沿った検証のまとめ

これまでの結果と考察から、次のことが明らかになった。

1つ目は、今回の単元で学習内容とした技能が向上したことである。ゲームの中では、守備における役割として捕球役とベースカバー役を選択できるようにした。次に選択した後、それぞれが技能を行使することができるように、守備の人数を少なくしたことが、技能を行使する機会を保障し、これにより自らの役割を果たさなければならないという意識につながった。また、自らの役割を果たすことが仲間との連携プレイを生むことへつながり、その結果、技能が向上したと考えられる。

2つ目は、仲間と連携した守備が分かってできるようになったことである。守備の判断する選択肢を限定するため、守備の人数と塁の数を限定したタスクゲームで段階的に指導することで、チームの中での役割分担を明確にしたことが、仲間と連携した守備でゲームを展開することに有効であったと考えられる。

このように、守備における役割とこれに応じた判断を伴うゲームを取り入れた学習指導により、打球に応じて役割を選択する力と、その役割を果たすための技能が向上し、仲間と連携した守備でゲームを展開することの質が高まった。また、役割の選択を誤った場合でも、これによって役割が無くなった守備者が、ベースカバー役となり空いている塁を探し出して走者の進塁を防ごうとする姿も見られた。

6 学習指導の工夫による効果及び課題

(1) メインゲーム及びタスクゲームについて

ア メインゲーム

守備者を4人とし、役割を捕球役とベースカバー役に限定したことで、役割の選択について学習させることができた。また、人数を少なくし、フェアグラウンドを60度に縮小したことで運動量やボールに触れる機会を増加させることができた。2塁の後方近くにネットが来るよう配置したことで、守備者の間を抜けるなどで後方に転がったボールを拾いに行く時間が短縮された。走者が3塁に到達することで攻撃側の得点とし、本塁を使用せず走者の状況が限定されたことで、どこに送球するかを選択することやタッチの必要性の有無も単純化された。



イ タスクゲーム

(ア) ストップ・ザ・ランⅡ

守備者を2人とし、捕球役とベースカバー役を分担しなければ打者走者をアウトにすることができないため、役割の選択の学習に効果的であった。打者走者しか走者がいなかったことや、どのコーンまで進めたかが得点となることで、守備側と走者の競争というゲームの構造についても理解している様子が見られた。



(イ) キャッチ&チョイスⅠ

守備者を3人とし、これによりベースカバー役がそれぞれどちらの塁に行くべきか選択することを学習させることができた。1塁の走者と打者走者のどちらをアウトにすることが優先されるかを理解し、ゲームに取り組んでいた。また、捕球役以外が必ずベースカバーに入らなければならないため、どの塁に入れば良いかの学習に効果的であった。

1塁走者と守備者が交錯しないようコーンを設置し、その後方を走るようなルールにしたため、2塁でアウトにすることが簡単であった点に改善が必要である。



(ウ) キャッチ&チョイスⅡ

守備者を4人とし、これによりメインゲームと同様の状況で捕球役とベースカバー役、ベースカバー役としてどの塁に行くべきか、選択することを学習させることができた。特に、二塁手と遊撃手のポジションの動き方について、理解することに有効であった。また、残塁の状況ごとにどこでアウトにすることが優先されるかについても理解が進んだ。

走者2塁から始まる場面が、生徒にとって非常に難しかったことから、打撃前の走者の状況ごとに指導する時間配分を改善することが必要である。

(2) ドリルゲームについて

ア 連続ゴロキャッチ

単元の前半にキャッチボールの後に、毎時間継続して行った。ゆるいゴロに対して、前進しながら正面に回り込んで捕球することができるようになっていき、捕球後にゴロを転がす動作がスムーズになっていった。これにより、捕球から送球への動きの質を高めることができた。また、時間内の記録を毎時間ホワイトボードに記録することで、他のチームと競う姿や前回の記録を更新しようと意欲的に取り組む姿が見られた。



イ ゴロゴロゴロ

8～12時間目にキャッチボールの後に、毎時間継続して行った。横のゴロに対して最短距離で移動して捕球することができるようになっていった。横移動の足の動きがスムーズになり、素早くボールの正面に入り込むことに有効であった。しかし、連続ゴロキャッチよりも速いゴロであることと、後ろに誰もいないことから、捕球に失敗すると遠くまでボールを拾いに行かなければならないことがあった。反復して行う時間を確保するために、ボールが遠くまでいかないようにネットを設置するなどの場の工夫が必要であった。



ウ 時間内ノック

7時間目に「キャッチ&チョイスⅠ」の前に、役割の選択について学習できるよう、生徒がノックし、チーム内で誰が捕球するかを判断できる状態で行った。打撃後に仲間と連携した守備の動きと、捕球したボールをどうしたらよいかをイメージさせることに効果があった。「時間内ノック」を行ったことで、直後の「キャッチ&チョイスⅠ」では、3人の守備者が各自の役割を確実に果たすことができるようになった。また、「時間内ノック」の動きを応用して、ダブルプレイをねらおうとするチームも出現した。

しかし、ドリルゲームとして他のチームと何球処理できたかを競う要素が弱くなり、ゲームとしての競争性を高めることが課題として残った。

(3) 素手でのキャッチボールについて

短い距離の素手でのキャッチボールやゴロの捕球の練習を行ったことで、ボールの来る方向に手のひらを向けること、ボールの高さや方向に合わせて、指先の向きを上下左右に変えることについての理解につながった。クラブでボールをつかむ感覚を身に付けることにも効果があったと考えられる。



(4) 教具について

ア 学習カード

毎時間の授業の「はじめ」に、ねらいや授業の流れを生徒が確認できるようにしたことにより、授業の見通しを持って取り組むことができたと考えられる。

学習の振り返りの欄には、生徒が学習活動や内容に合わせて、技能の習得や役割の選択のために必要な知識など学んだことを記入し、「自分のこと」や「チームのこと」について学習活動を振り返って自己評価ができるようにした。これにより、生徒がどの程度理解しているのか、どのようなことにつまずいているのかを教員が把握し、フィードバックさせることに有効であった。

学習カードの最後には、「先生に一言」という自由記述の欄を必ず設けた。授業の感想や難しかったこと、疑問点など様々なことを記入させることで、授業への意欲や意見を把握することができた。

イ ホワイトボード

ホワイトボード（大）を設置したままにすることにより、生徒が授業の見通しを持って取り組むことができた。また、役割の選択やベースカバー役としてどの塁に動くべきかを説明する際にも、図示したことで理解が深まった。「連続ゴロキャッチ」と「ゴロゴロゴロ」の記録表は、チームごとの競争や前回の記録を更新しようと意欲的に取り組む生徒の姿につながった。

ホワイトボード（小）は、チームや個人の特徴に合わせてポジションを考え、チームでの話合いの活動の中で共有できたことから有効であった。

ウ 掲示物

どこでアウトにするのかの優先順位について、メインゲームで掲示物を見ながら声をかけ合う姿が見られたことから、仲間との連携プレイのために確認できたことが効果的であった。



エ ティースタンド

今回の単元では、ゲームにおけるすべての打撃場面でティースタンドを使用することとした。投球を打つバット操作の難しさが緩和され、また守備の動きが多く出現することにより、ゲームがテンポよく進行することができたことに効果があった。また、どの方向に打球を飛ばすと攻撃側に有利になるかを仲間と相談して、取り組む姿も見ることができた。

単元の後半には、多くの生徒のバット操作が向上し、「投げられたボールを打ってみたい」という意見も聞かれるなど、生徒の興味・関心を引き出すことができたと考えられる。



7 授業全体を振り返って

ここまで検証授業について、分析の視点に沿って振り返ってきたが、ここでは検証授業全体を振り返っていくこととする。

(1) 事前・事後アンケートから

ア 事前・事後アンケート「守備側として楽しいと感じる時がありますか。」と「守備側として楽しいと感じるのはどの様な時ですか。」の結果について

(ア) 「ソフトボールのゲームで守備側として楽しいと感じる時がありますか。」への回答

図3-31は「ソフトボールのゲームで守備側として楽しいと感じる時がありますか。」への回答の割合を事前アンケートと事後アンケートで比較した結果である。「ある」と回答した生徒は、事前アンケートでは76.5%(13人)だったが、事後アンケートでは100.0%(17人)であった。

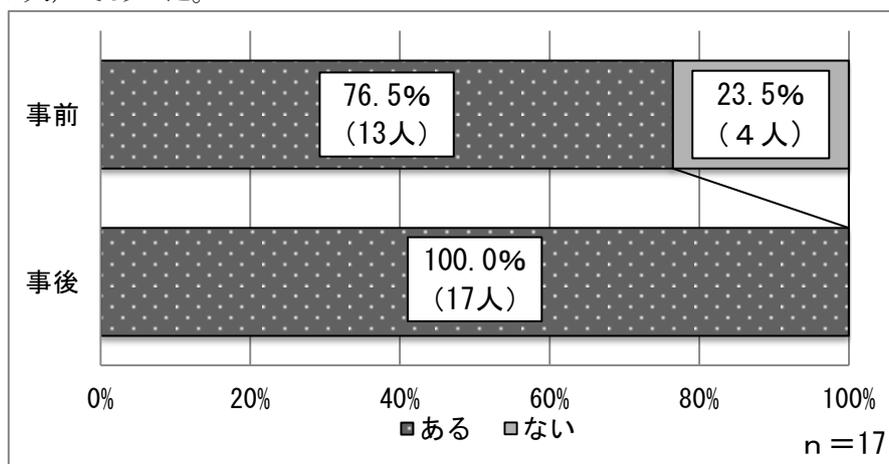


図3-31 事前・事後アンケート「ソフトボールのゲームで守備側として楽しいと感じる時がありますか。」への回答

(イ) 「守備側として楽しいと感じるのはどの様な時ですか。」への回答

図3-32は「ある」と回答した生徒に対する、「守備側として楽しいと感じるのはどの様な時ですか。」への回答の割合(複数回答可)である。すべての場面において、楽しいと感じる生徒が増加した。

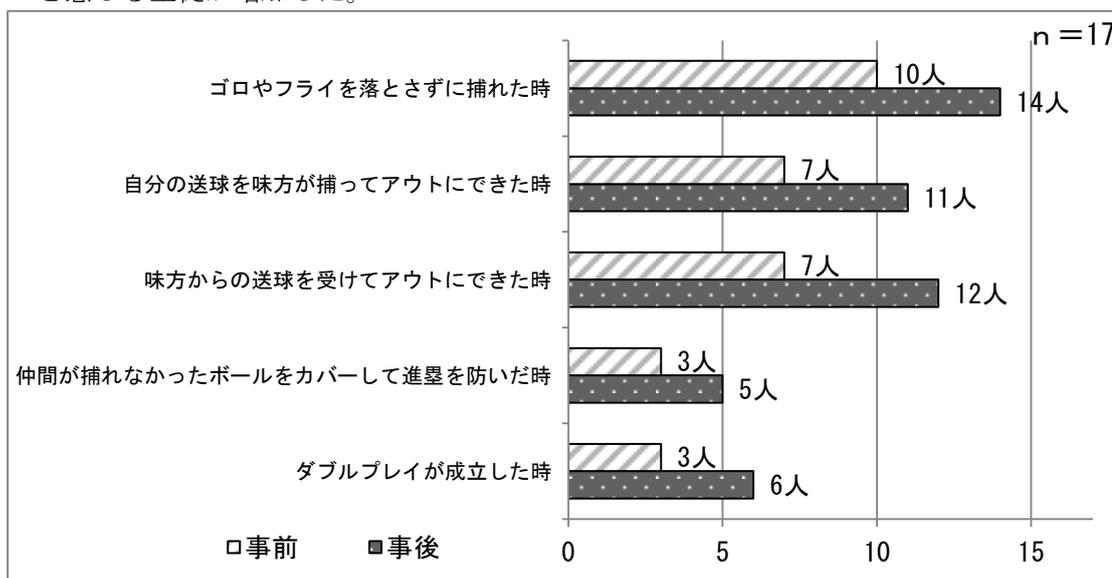


図3-32 事前・事後アンケート「守備側として楽しいと感じるのはどの様な時ですか。」への回答

イ 事後アンケート「ソフトボールの授業は楽しかったですか。」「ソフトボールの授業が楽しかった理由は何ですか。」の結果について

(ア)「ソフトボールの授業は楽しかったですか。」への回答

図3-33は事後アンケートの「ソフトボールの授業は楽しかったですか。」への回答をグラフにしたものである。「楽しかった」と回答した生徒は88.2% (15人)、「やや楽しかった」と回答した生徒は11.2% (2人)で、全ての生徒が肯定的な回答であった。

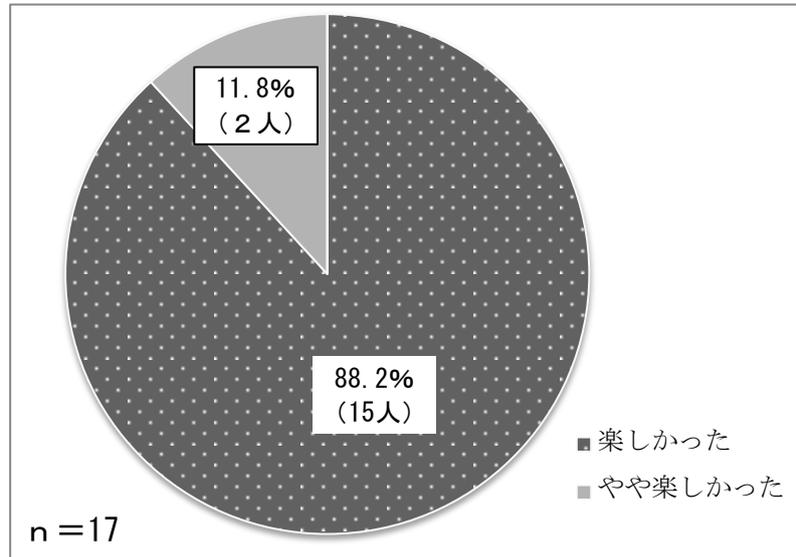


図3-33 事後アンケート「ソフトボールの授業は楽しかったですか。」への回答

(イ)「ソフトボールの授業が楽しかった理由は何ですか。」への回答

図3-34は「楽しかった」、「やや楽しかった」と回答した生徒に対する、「ソフトボールの授業が楽しかった理由は何ですか。」への回答(2つまで回答可)をグラフにしたものである。「人と協力し合えたから」と回答した生徒が10人となり、「できなかったことができるようになったから」が次いで9人であった。

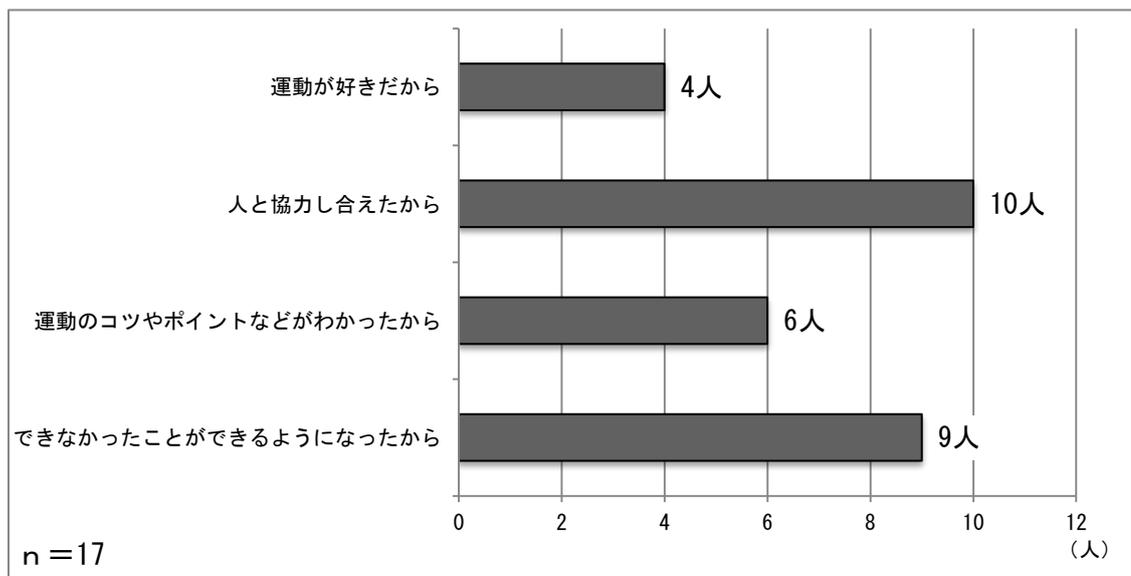


図3-34 事後アンケート「ソフトボールの授業が楽しかった理由は何ですか。」への回答

<考察>

(1) 事前・事後アンケートから

17人全員の事後アンケートの結果を見ると、すべての生徒が楽しいと感じる時が「ある」と回答していた。また、15人の生徒が「味方からの送球を受けてアウトにできた時」もしくは「自分の送球を味方が捕ってアウトにできた時」を挙げており、残りの2人の生徒についても「ダブルプレイが成立した時」を挙げている。事前アンケートと事後アンケートの比較では、全ての選択肢で人数が増加しているが、「味方からの送球を受けてアウトにできた時」が5人増加となった。

事前アンケートで、ソフトボールのゲームで守備側として楽しいと感じる時が「ない」と回答した生徒4人の事後アンケートでは、守備側として楽しかった時として「味方からの送球を受けてアウトにできた時」を4人全員が共通して挙げていた。

「ソフトボールの授業は楽しかったですか。」については、全ての生徒が肯定的な回答を示しており、その理由は「人と協力できたから」であった。これも、ゲームの中で仲間と連携した守備を展開するために、協力しようとする意識を持って取り組むことができたためと考えられる。

これらのことから、仲間と連携した守備ができるようになったことで、守備者としての楽しさを味わうことができ、ベースボール型ゲームの持つ攻防による勝敗を競う楽しさを、味わうことができるようになったと考えられる。

(2) 捕球役がどの塁に送球するかについて

ア 試しのゲーム及びメインゲームにおいて、捕球役がどの塁に送球したか

捕球役となった生徒が、アウトにするためにどの塁に送球（本分析では自らアウトサークルに移動することも含む）したか、ゲームを定点から記録したVTRで分析を行った。

表3-6は今回の授業で、打撃前の走者の状況ごとに、どこでアウトにするかについて優先順位を生徒に示したものをまとめたものである。

なお本分析では、残塁の状況が「なし」の場合のプレイは優先順位が1つしかないため対象としなかった。また、メインゲームにおいては3アウトで攻守交代となることから2アウト後のプレイについても、対象としなかった。

表3-6 打撃前の走者の状況ごとの送球先の優先順位

打撃前の走者の状況	その他の状況	優先順位第1位	優先順位第2位
なし		1塁	
1塁		2塁	1塁
2塁	2塁の走者が走っている場合	3塁	1塁
	2塁の走者が走っていない場合	1塁	
1・2塁	捕球役が一塁手または、二塁手	2塁	1塁
	捕球役が三塁手または、遊撃手	3塁	2塁

図3-35は、試しのゲーム及びメインゲームにおいて、捕球役がどの塁に送球したかについての推移をグラフにしたものである。

優先順位の第1位に送球した割合は、3時間目と7時間目の試しのゲームでは、33.3%から43.8%と10.5ポイント上昇した。また、7時間目の試しのゲームと14時間目のメインゲームでは43.8%から61.3%と17.5ポイント上昇し、単元を通して3時間目から14時間目までを比較すると28ポイントの上昇となった。

その他（どこにも送球できなかった場合や、残塁の状況が1・2塁で3塁手や遊撃手が捕球して1塁に送球した場合）は、3時間目と7時間目の試しのゲームでは22.2%から18.8%と3.4ポイント下降した。また、7時間目の試しのゲームと14時間目のメインゲームでは18.8%から3.2%と15.6ポイント下降し、単元を通して3時間目から14時間目までを比較すると19ポイント下降した。

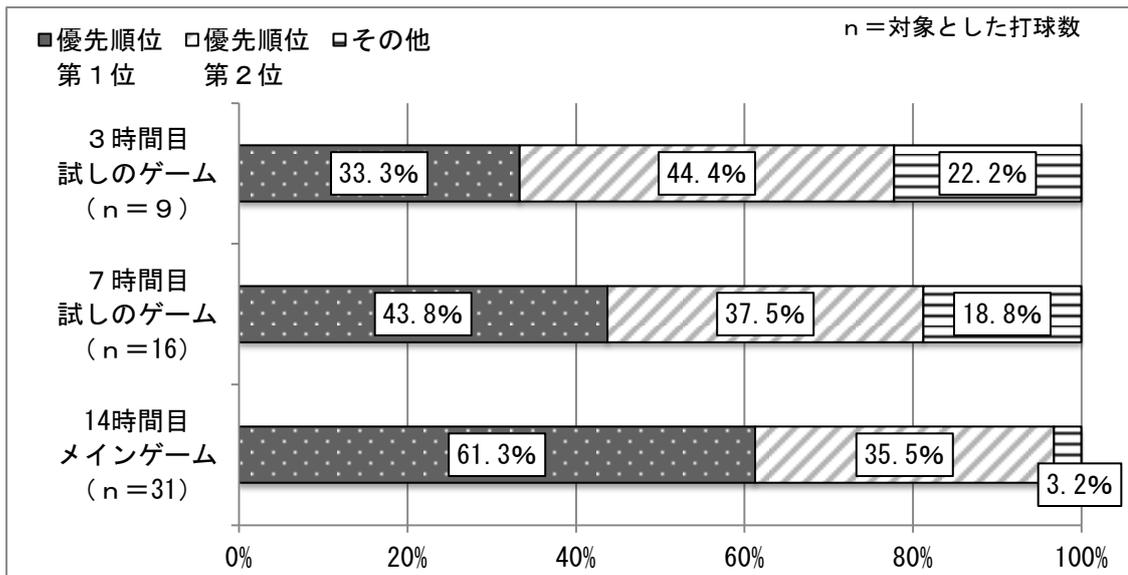


図3-35 捕球役がどの塁に送球したかについての推移

イ どの塁に送球するべきかを選択するための、基となる知識が身に付いたか

図3-36は、事前アンケートと事後アンケートの「ソフトボールのゲームで、図3-37のようにゴロが転がってきて捕球した場合、あなたは仲間と協力してどの塁でランナーをアウトにしますか。優先順位が一番高いものを選んでください。」についての正答率をグラフにしたものである。一番優先順位の高い「3塁」でアウトにすると回答した生徒は、事前では70.6%（12人）であったが、事後アンケートでは94.1%（16人）に上昇した。

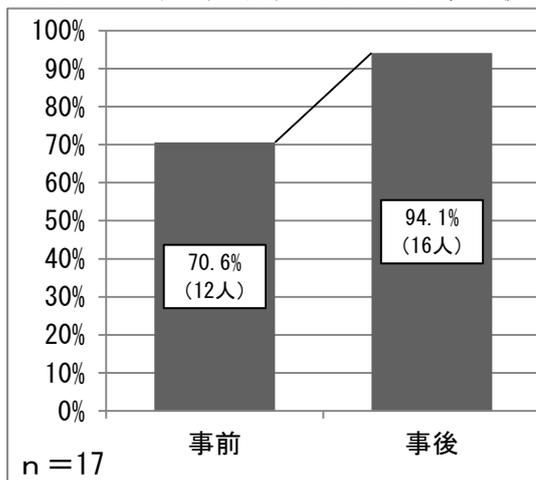


図3-36 どの塁でアウトにするかの質問に対する正答率

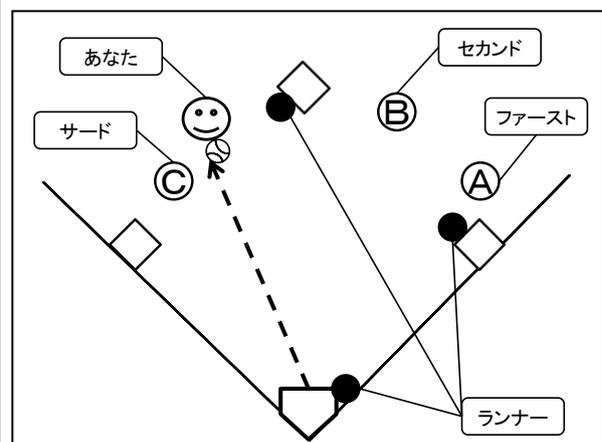


図3-37 事前・事後アンケートで使用した図

<考察>

(2) 捕球役がどこに送球するかについて

3時間目の試しのゲームでは、どの塁に送球すべきか判断できずプレイを止めることや、残塁の状況を見逃して必ず打者走者が向かう1塁へ送球することが目立った。

7時間目の試しのゲームで、どの塁でアウトにするのかの優先順位の第1位へ送球した割合が上昇した要因は、単元前半の「キャッチ&チョイスⅡ」によって、走者が2人いる状態で守備者がすべての走者の進む先の塁にベースカバー役として動くことへの理解が進んだことからと考えられる。

14時間目には、どこの塁でアウトにするのかについて優先順位の第1位の塁へ送球した割合が更に上昇した。これは、「キャッチ&チョイスⅡ」によって、それぞれの打撃前の走者の状況に応じてどの塁でアウトにするのかには優先順位があり、出来るだけその優先順位の高い塁でアウトにし、得点を防ぐ意識を持ってゲームに取り組むようになったためであると考えられる。

(3) ゲーム中の声かけについて

ゲーム中の守備側の声かけについて、試しのゲーム及びメインゲームを定点から記録したVTRで分析を行った。

具体的な声かけができたことと判定した声かけの例については、表3-7にまとめた通りとし、声かけの発生率は次の式から算出した。

また、声かけがゲーム中に1回でもできた人数を、「声かけができた人数」とし、2回以上の声かけができた人数を「複数回、声かけができた人数」とした。

表3-7 ゲーム中の声かけの例

打撃前に状況を整理する 守備側の声かけ		打撃後のプレイ中に指示や意思表示を する守備側の声かけ	
打撃前 の走者 の状況	具体的な声かけ	声かけの種類	具体的な声かけ
1塁	「次、2塁」、「次、2塁か1塁」、 「2塁で難しかったら1塁ね」など	送球先の指示	「1塁」、「2塁」、 「3塁」、「コッチ」
1・2 塁	「(3塁) タッチしなくていいよ」、 「次は(3塁) サークルでアウトに できるよ」、「次、3塁か2塁ね」、 「3塁に投げてね」など	役割を選択 するための 意思表示	○自らが捕球役となる時 「ハイ」、「オッケー」
2塁	「次、3塁ね」、「タッチだよ」、「次 3塁、向こう(1塁) でもいいよ」 など		○仲間に捕球役を頼む時 「捕って」、「お願い」、 「○○ちゃん(名前)」

【声かけの発生率の算出方法】

$$\text{声かけの発生率} = \frac{\text{打撃前か後に声かけがあった場面数}}{\text{対象とした打者数}}$$

図3-38は、試しのゲーム及びメインゲームにおいて、打撃前または打撃後の声かけの発生率をグラフにしたもの、図3-39は同様に声かけができた人数と複数回、声かけができた人数の推移をグラフにしたものである。

声かけの発生率は3時間目と7時間目の試しのゲームでは、16.7%から25.6%と8.9ポイント増加した。7時間目の試しのゲームと14時間目のメインゲームでは25.6%から44.9%と19.3ポイント上昇し、単元を通して3時間目から14時間目までを比較すると28.2ポイントの上昇した。

声かけができた人数は、3時間目と7時間目の試しのゲームでは3人から6人へと上昇し、14時間目のメインゲームでは14人となった。また、複数回、声かけができた人数も1人から5人、11人へと増加した。

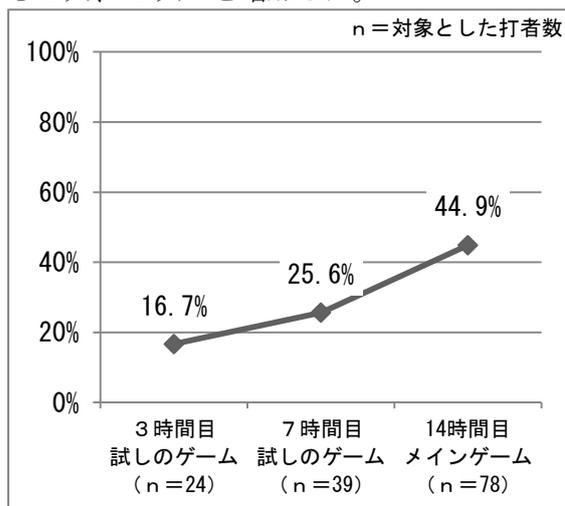


図3-38 声かけの発生率の推移

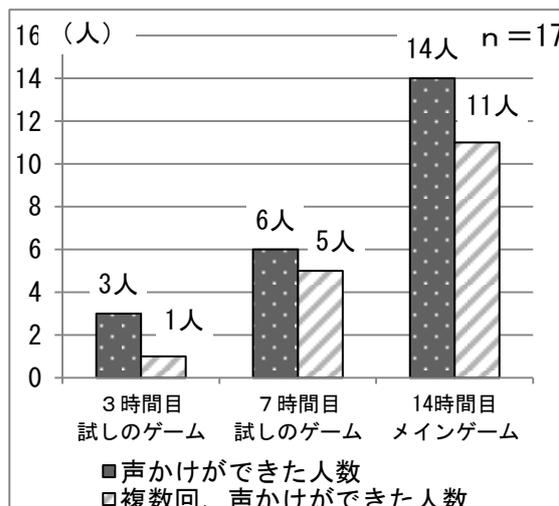


図3-39 声かけができた人数と複数回、声かけができた人数の推移

<考察>

(3) ゲーム中の声かけについて

これらの結果から、仲間と連携した守備でゲームを展開するために、ゲーム中の声のかかけ合いが活発になったと考えられる。

単元の前半のゲームでは、声をかけ合うことができずに2人の守備者がボールを捕りに動いてしまい、ベースカバー役が足りなくなることなどがあった。これを受け、ゲームの中で声をかけ合うことを指導し、具体的な声のかかけ方を掲示した。このことによって、積極的に仲間と連携した守備を展開しようとする意識が高まったためだと考えられる。

具体的な声かけの内容は打撃前に走者の状況と捕球役になった時にどこに送球するべきかなどの声のかかけ合いや、打撃後に捕球役となる意思を示した「オッケー」という声や、どこに送球するかを指示する声であり、時間の経過による質的な変化はなかった。しかし、3時間目の試しのゲームではソフトボール経験者2人を含む3人しか声かけができない状態であったが、14時間目のメインゲームでは、14人の生徒がプレイの最中やその前の声かけができるようになった。また、1時間のゲームの中で複数回、声をかけることができた生徒も11人と、ゲーム中の多くの場面で声をかけ合えるようになっていった。

ゲームの中で声をかけ合う場面が増えたことで、捕球やベースカバーの動き出しが早くなりゲームが活性化し、より円滑な守備の連携プレイが見られるようになっていった。

第4章 研究のまとめ

1 研究の成果と課題

(1) 研究の成果

本研究では、球技：ベースボール型の授業において、守備における役割とどの塁をカバーするのかの判断の選択肢を限定し、仲間と連携した守備でゲームを展開できるようになる指導方法と学習活動を提案することを目的として授業を進めてきた。その授業で得られた結果と仮説の検証から、高等学校1年生の球技：ベースボール型の授業において、守備における役割とどの塁をカバーするのかの選択肢を限定したゲームを学習活動に取り入れて指導することは有効であり、守備者が各自の役割を果たそうとすることで仲間と連携した守備ができるようになった。

守備における役割の選択に着目し、守備の人数と塁の数を限定したことについては、ゲームでの守備における役割が明確になり、技能を発揮する機会が増えることにつながった。また、役割が明確になったことで各自が役割を果たそうとし、仲間と連携した守備でゲームを展開することの質を高めることに有効であった。**表4-1**はこれをまとめたものである。

表4-1 守備の人数と塁の数を限定したことの成果

取組の視点	成果
役割分担の明確化	<ul style="list-style-type: none">・各自の役割を果たそうとする意識をもって取り組むことに有効であった。・仲間と連携した守備の技能を発揮することに有効であった。
技能を行使する機会の増加	<ul style="list-style-type: none">・役割を果たすための技能が向上することに有効であった。・仲間と連携した守備でゲームを展開することの質を高めることに有効であった。

これらの視点を踏まえて段階的に守備の人数と塁の数を増やすタスクゲームに取り組んだ。守備者2人で1つの塁を設定した「ストップ・ザ・ランⅡ」では、捕球役となるのかベースカバー役となるのかを選択することができるようになり、ベースボール型ゲームの面白さを生み出している守備側と走者の競争ということを学習するのに有効であった。守備者3人で2つの塁を設定した「キャッチ&チョイスⅠ」では、打撃前の走者の状況に応じて、走者の進塁を阻止するために、ベースカバー役としてどの塁に動くべきかを選択することを学習することに有効であった。守備者4人で3つの塁を設定した「キャッチ&チョイスⅡ」では、打撃前の走者の状況に応じて、走者の進塁を阻止するために、ベースカバー役としてどの塁に動くべきか、捕球後にどの塁に送球するべきかを学習することに有効であった。

メインゲームでは、タスクゲームを通して学習した、走者の進塁を阻止するためにベースカバー役としての走者の進む先の塁への動きについて、理解を深めることができた。このことにより、打撃前の走者の状況がプレイごとに変化する、一般的なルールのソフトボールに近いゲームの中で、状況に応じて走者の進む先の塁へ動くことができ、仲間と連携した守備でゲームを展開することができた。これらのことをまとめたものが**表4-2**である。

表 4-2 各ゲームの工夫による成果

ゲームの種類	成果
ストップ・ザ・ランⅡ	<ul style="list-style-type: none"> ・捕球役とベースカバー役の選択ができるようになった。 ・守備側と走者が競争していることが理解できた。
キャッチ&チョイスⅠ	<ul style="list-style-type: none"> ・進塁を阻止するために、ベースカバー役としてどの塁に動くべきかの選択ができるようになった。
キャッチ&チョイスⅡ	<ul style="list-style-type: none"> ・打撃前の走者の状況に応じて、進塁を阻止するために、ベースカバー役としてどの塁に動くべきかの選択ができるようになった。
メインゲーム	<ul style="list-style-type: none"> ・一般的なルールのソフトボールに近いゲームの中で、状況に応じて走者の進む先の塁へ動くことができるようになった。 ・進塁を阻止するためにベースカバー役として、走者の進む先の塁への動きの理解が深まった。 ・打撃前の走者の状況に応じた走者の進む先の塁への動きで、仲間と連携した守備を發揮し、ゲームを展開できた。

(2) 今後の課題

本研究では守備側に着目したため、バット操作の難しさはティースタンドを用いて緩和した。また、走塁に関しても打球の状況に応じた走塁が求められる場面が非常に少なくなってしまった。

今回のゲームではフェアグラウンドの外への打球の他に、ティースタンドから10メートルの位置にラインを引き、越えない打球もファールとしたが、意図的にファールにならない程度に弱い打球を転がそうとするバントのような「チョコン作戦」が出現するようになった。

このことから守備に着目して学習することで生まれた攻撃に対する工夫や意識を、次年度以降の学習に盛り込んで活用する方法を検討していくことが必要である。

2 今後の展望

今回の単元では、守備における役割として捕球役とベースカバー役を取り上げたが、ベースボール型ゲームの守備における役割として、中継やバックアップの役割についての学習が残されている。

そこで、高等学校3年間の学習を通して、一般的なルールのソフトボールのゲームにおいて連携した守備ができるよう、高等学校学習指導要領解説保健体育編・体育編において、その次の年次以降に示された技能の例示を、守備における役割という観点から整理した。(表4-3)

今後は、守備における役割を發展させつつ攻撃側のバット操作や走塁の学習を組み合わせ、3年間を見通した学習計画を作成し、実施していきたい。

表4-3 守備における役割から整理した例示¹⁾

守備における役割	高等学校学習指導要領解説保健体育編・体育編における、その次の年次以降に示された技能の例示		
	ボール操作	守備にかかわるボールを持たないときの動き	
捕球役	<ul style="list-style-type: none"> 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捕ること。 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。 	<ul style="list-style-type: none"> 打者の特徴や走者の位置に応じた守備位置に立つこと。 	
ベースカバー役			
中継役	<ul style="list-style-type: none"> 仲間の送球に対して次の送球をしやすいようにボールを受けたり、塁上の走者の状況に応じて、投げる方向や投げ方を変えて中継したりすること。 		<ul style="list-style-type: none"> 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。
バックアップ役			<ul style="list-style-type: none"> 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。
投球役(投手)	<ul style="list-style-type: none"> 投球では、コースや高さをコントロールして投げること。 		

3 最後に

自分自身が感じている球技:ベースボール型ゲームの守備における楽しさは何かを考えると、味方からの送球を受けてアウトにできたときや、自分の送球で進塁を阻止できたときで、ダブルプレイはその醍醐味を十分に味わうことができている場面のひとつと感じている。しかしながら、これまでの授業では、そういったことを伝えきれていなかったことが、この研究のスタートであった。球技:ベースボール型ゲームの楽しさや面白さといったことを味わうには、何ができればいいか、必要となる動きは何か、技能を発揮するための基となる知識はどう指導するのかを意図的に仕組んだゲームを学習活動に取り入れていった。そして、研究を通して、生徒たちが意図したことを学習し、学習を通してゲームの中だけでなく、仲間とのかかわりを楽しんで取り組む姿を何度も目にすることができた。その姿を見るたびに授業者として改めて「授業って楽しい」と感じ、もっと楽しさを味わうために、もっとベースボール型の球技が好きになるために、生徒が楽しみながら取り組める活動を考える前向きな力を与えられている思いであった。

授業を重ねていくごとに技能の高まりが見られ、状況判断をする力が身に付いてくると、進んでプレイにかかわろうとする姿勢が見られるようになり、ゲームが活性化していった。さらに、生徒たちがゲームの中で自らの役割を果たそうとするだけでなく、授業中の準備や片付けなどの様々な場面でも自分ができる役割を探し、果たそうとする姿が見られ、授業に対する取組や意欲に対する変化を感じることもできた。生徒たちのこの様な大きな成長を見ることは正直予想していなかった。この一年間を通して自分自身が理論研究や具体的な教材づくり、授業実践などを行ってきたことで生徒たちの成長を促すことができたと感じている。

生徒の学習カードの「ちょっとずつですが、みんなが上手くなっていて、より楽しくなりま

した！！」や「(キャッチ&チョイスⅠにおいて) 3人で協力してできた時、すごくソフトボールをしている感じがして楽しかったです」という記述が非常に印象的であった。今後はこの様な生徒たちの声を聞くために、今回の研究を通して得た経験を生かして授業研究と実践を重ねていきたい。

最後になりましたが、本研究を行うに当たって、大変お忙しい中、検証授業に多くの協力をいただいた神奈川県立大和東高等学校の渡邊哲也校長をはじめ、保健体育科及び他教科の教職員の皆様に深く感謝申し上げます。

また、専門的な見地から様々な指導や助言をいただいた、神奈川県教育委員会教育局保健体育課、神奈川県立体育センターの指導主事等の方々に深く感謝申し上げます。

そして、検証授業に当たり、前向きに、元気に取り組んでくれた生徒たち、また協力してくださった保護者の皆様にも感謝申し上げます。



【引用・参考文献】

- 1) 文部科学省 『高等学校学習指導要領解説保健体育編・体育編』 東山書房 2009年12月 pp. 63-73
- 2) 滝澤崇、岩田靖 「体育におけるベースボール型ゲームの教材づくりの傾向と課題ー『戦術中心のアプローチ』の視点からの分析ー」 『信州大学教育学部附属教育実践総合センター紀要『教育実践研究』』 2004年 pp. 101-110
- 3) 岩田靖 「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』 大修館書店 2011年5月 pp. 10-14
- 4) 岩田靖 『体育の教材を創る』 大修館書店 2012年2月 p30, pp. 127-129, pp. 187-189
- 5) 文部科学省 『高等学校学習指導要領』 2009年3月 pp. 90-94
- 6) 文部科学省 『学校体育実技指導資料第8集 ゲーム及びボール運動』 東洋館出版社 2010年9月 pp. 124-125
- 7) 鈴木理、土田了輔、広瀬勝弘、鈴木直樹 「ゲームの構造からみた球技分類試論」 『体育・スポーツ哲学研究』 2003年 pp. 7-23
- 8) リンダ・グリフィン他 『ボール運動の指導プログラム』 大修館書店 1999年6月 pp. 6-16
- 9) 高橋健夫他 『新版 体育科教育学入門』 大修館書店 2010年4月 pp54-60
- 10) 高橋健夫他 『新しいボールゲームの授業づくり』 大修館書店 2010年2月 p1
- 11) 古川勝哉 「『発達適合的再現』及び『誇張』を視点とした『ベースボール型』ゲームの単元開発」 上越教育大学『教育実践研究』第23集 2013年 pp. 187-192
- 12) 文部科学省 『評価規準の作成、評価方法等の工夫改善のための参考資料（高等学校保健体育）』 2012年7月 pp. 40-42