

令和元年度

体育センター長期研修研究報告

守備の役割行動(ベースカバーとバックアップ)の 習得を目指したベースボール型の授業

—「認識」への働きかけとわかったことを試す機会の保証を通して—

わかったことを試す機会の保証



攻守の
時間交替制!
少人数制!
狭い場の設定!

わかる

座学で映像の活用!

「認識」

守備認識ボードの活用!



への働きかけ



神奈川県立体育センター 長期研究員

海老名市立海老名中学校 檜原 匠

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	研究目的	2
4	研究仮説	2
5	研究内容と方法	2
6	研究の構想図	3

第2章 理論の研究

1	学習指導要領における球技：ベースボール型の指導内容について	4
2	ベースボール型の守備の役割行動と守備側の難しさについて	4
3	ゲーム修正の論理とステップアップを図った学習過程について	5
4	認識（わかる）への働きかけについて	6
5	学習機会の保証について	7
6	守備的局面のゲームパフォーマンスの分析および定義について	9
7	形成的授業評価について	11

第3章 検証授業

1	研究仮説と検証の方法	12
2	学習指導計画	16
3	学習指導の工夫	20
4	授業の実際	29
5	検証授業の結果と考察	40

第4章 研究のまとめ

1	研究の成果と課題	57
2	今後の展望	62

[引用・参考文献]

第1章 研究を進めるにあたって

1 研究主題

守備の役割行動（ベースカバーとバックアップ）の習得を目指したベースボール型の授業
－「認識」への働きかけとわかったことを試す機会の保証を通して－

2 主題設定の理由

平成20年告示中学校学習指導要領解説保健体育編（以下、現行解説という。）において、「ベースボール型では、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」¹⁾と示されており、平成29年告示中学校学習指導要領解説保健体育編（以下、新解説という。）にも同様の記載がある²⁾。

これまでの自らのベースボール型（ソフトボール）の授業では、現行及び新解説に「第1学年及び第2学年では、攻撃を重視し」^{3) 4)}と示されていることから、打撃や走塁を重視した指導を行ってきた。そして、生徒たちは得点することの喜びや楽しさを感じている様子が少なからず窺えた。一方、守備的局面においては、生徒はどのように動いてよいかわからず、どこにボールを投げるのか、どこでアウトにすればよいか理解できていない状況にあり、攻守のバランスがとれず、攻防を楽しむ状況にはなっていないと感じていた。

そこで、1年次に攻撃を中心に学習した2年生を対象にソフトボールに関する調査を行った。1年次のソフトボールのゲームで、バッティング、走塁、守備の中で「最も楽しい」と感じる場面と「最も難しい」と感じる場面について聞いたところ、最も楽しい場面は「バッティング」、最も難しい場面は「守備」であることがわかった。また、「ボールを持たないときの動き」^{5) 6)}に係る「ベースカバー」や「バックアップ」の意味を理解できていない生徒が、どちらも半数近くを占める結果となった。

このことから、攻撃重視の学習により、多くの生徒は攻撃的局面の魅力を体感しているが、守備的局面の学習がまだ十分でなく、攻防を楽しむには、守備的局面の学習を充実させることが必要と考えた。

しかしながら、守備は、「進塁を阻止するベースカバー、仲間のボール操作に対するバックアップといったボールを持たないときの動きが非常に難しい」と南島は述べており⁷⁾、岩田は、ベースボール型の守備について「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出していくためには、まずは守備側に着目していくのが1つの考え方」⁸⁾と、守備側の学習に着目する必要性について述べている。また、技能習得過程において、「認識(わかる)」に働きかける側面からも工夫する必要があることを指摘している⁹⁾。

このことから、守備の役割行動（ベースカバーとバックアップ）について、課題、実態、課題解決の方法をより明確に「認識」しながら、習得することを目指すこととした。具体的には、動きをイメージしながら、守備の動きを考えられるよう、ICT機器の操作がしやすい教室で、映像を活用する授業を座学として行うこととした。また、実技では、ホワイトボード（以降、守備認識ボードという。）を活用し、座学で学習した動きの共有と振り返りを行うことで、守備の役割行動（ベースカバーとバックアップ）を実践的に理解し、その技能を習得できると考えた。

また、岡出は、「わかったことが『できる』ようになるには、それを実際に試すことが必要になる」¹⁰⁾と述べており、実技では、攻撃と守備の時間交替制¹¹⁾や守備を内野だけにした少人数制、ボールが転々としにくい狭い場の設定により、守備の機会を数多く保証しようと考えた。

以上のことから、「認識」への働きかけとわかったことを試す機会の保証により、守備の役割行動（ベースカバーとバックアップ）が習得できると考え、本主題を設定した。

3 研究目的

守備の役割行動（ベースカバーとバックアップ）を習得する、中学校第2学年のベースボール型（ソフトボール）の授業実践について検討し、成果と課題を明らかにする。

4 研究仮説

中学校第2学年のベースボール型（ソフトボール）の授業において、「認識」への働きかけとわかったことを試す機会を保障すれば、守備の役割行動（ベースカバーとバックアップ）を習得できるであろう。

5 研究内容と方法

- (1) 研究を進めるにあたって、理論研究を行い、仮説を設定する。
- (2) 理論研究を基に指導と評価の計画を立て、授業を実践する。
- (3) 理論研究と仮説検証の結果を基に研究のまとめを行う。



攻守の均衡が保たれたゲームを楽しむ

<目指す生徒の姿>

守備の役割行動（ベースカバーとバックアップ）を習得した生徒

わかったことを試す機会の保証

★「実践」を通して動きがわかってできる！

「攻守の時間交替制・少人数制・狭い場の設定」

わかる

「認識」

★「座学」で映像の活用！

プレイイメージの構築

プレーの振り返り

への働きかけ

★「守備認識ボード」の活用！

動きの確認

共有と振り返り

<課題>

◆攻守の均衡を保つゲームの実現

→ そのために、守備の役割行動の学習の充実を！

<生徒の現状>

- バッティングは楽しい。
- 守備は難しい。
- ・「ベースカバーやバックアップの用語の意味がわからない。」
- ・「ゲーム中、守備でどのように動くのか、どこに投げるのかがわからない。」

<指導の現状>

- 守備の指導が難しい。
- ・ボール操作（投げる、捕る）
- ・ボールを持たないときの動き
- 守備の役割行動（ベースカバーとバックアップ）が非常に難しい

第2章 理論の研究

1 学習指導要領解説における球技：ベースボール型の指導内容について

球技「ベースボール型」の第1学年及び第2学年において、技能の指導内容については、現行解説には、次のように示されている¹⁾。

ベースボール型では、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。

また、現行解説には、「指導に際しては（中略）プレイヤーの人数、グラウンドの広さ、用具など、プレイ上の制限を工夫したゲームを取り入れ、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に着目させ、学習に取り組みさせることが大切である」³⁾と示されている。

本研究で焦点を当てる守備の役割行動は、「定位置での守備」として「ポジションの役割に応じてベースカバーやバックアップの基本的な動きをすること」⁵⁾と例示されている。

そして、新解説にも同様の記載がある⁶⁾。しかしながら、本研究の前に行った調査（実態）では、ベースカバーやバックアップの意味を理解していない生徒がどちらも半数近くを占めた。本研究においては、攻守の均衡がとれたゲームを楽しむために守備を重視した授業を実践することとし、ベースカバーとバックアップといった守備の役割行動を重点的に指導することとした。

2 ベースボール型の守備の役割行動と守備側の難しさについて

(1) ベースボール型の守備の役割行動

岩田は、野球やソフトボールにおいて「守備側は9人のプレイヤーがそれぞれまったく異なるポジションで、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。（中略）個々のプレイヤーが別々の行動を意図的に選択し、その役割を担っていく。」¹²⁾と述べている。そして、個々のプレイヤーの選択すべき「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」¹³⁾を挙げている。

(2) ベースボール型の守備側の難しさ

岩田は、ベースボール型のゲームを行う際の守備側の難しさ・複雑さについて触れている。特に、「ボールの捕球・送球といった運動技能もさることながら、ゲーム中に求められる状況の『判断』が複雑過ぎる」ということを指摘している¹⁴⁾。そして、守備側の状況判断の複雑さについて表1のようにまとめている。

また、南島は「進塁を阻止するベースカバー、仲間のボール操作に対するバックアップといったボールをもたないときの動きが非常に難しい」⁷⁾と述べている。

表1 守備側の状況判断の複雑さ¹⁵⁾

ア	送球すべきベースが打球や進塁状況によって刻々と変化する
イ	守備を連携させるために自分が取べき役割行動が攻撃されたボールの位置で毎回変化する
ウ	ランナーが複数いる場合にどのランナーをアウトにすべきかの判断がアウトカウントで変化することによる、それぞれの選択の難しさ

以上のようにベースボール型では、ボールを持たないときの動きの状況判断が難しいと言われており、その状況判断を伴う守備の「役割行動」（ベースカバーとバックアップ）の習得を目指し、「ゲーム中にどう動けばよいのかわからない」という生徒が現れないよう、単元の前半にベースカバーを、後半にバックアップを指導することとした。

3 ゲーム修正の論理とステップアップを図った学習過程について

(1) ゲーム修正の論理「発達適合的再現」と「誇張」

岩田は、ボール運動や球技の教材づくりを考える際に、ソープら（1986）の「ゲーム修正」の理論が有効なモデルであると述べている¹⁶⁾。「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）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。岩田は、「学習指導要領の解説」に示されている『易しいゲーム』『簡易化されたゲーム』『工夫したゲーム』を考えていくとき、このような視点に大いに学びたい」と言及している¹⁶⁾。

表2 ゲーム修正の2つの視点¹⁶⁾

発達適合的再現	コートや用具を工夫し、運動技能を緩和した子ども用の規格のゲームづくりをしていく
誇張	複雑なゲーム状況の判断の対象を焦点化したり、その選択肢を減少させることを通して課題をクローズアップさせて、子どもにとってやさしくわかりやすくする

(2) ドリルゲームとタスクゲーム

末永らは、ドリルゲームとタスクゲームについて、これらのゲームの意味と魅力を明らかにし、具体例を紹介しており¹⁷⁾、表3は、内容と特徴をまとめたものである。

表3 ドリルゲームとタスクゲーム¹⁷⁾

	内容	特徴
ドリルゲーム	ボールゲームにおける個人的技能の習得や習熟を目的とした、主として記録達成のゲーム	①直接対戦する相手チームがない。 ②自分（自チーム）や他者（相手チーム）の記録（回数や時間）に挑戦する
タスクゲーム	個人および集団の技術的・戦術的能力の育成を目的とした、課題の明確なミニゲーム	①スモール化されたゲーム (small-sized game) ②学習課題が誇張されたゲーム (exaggeration game)

くわえて、「できる限りドリルゲームの内容を取り込んだタスクゲームを採用することは、子どもの学習意欲を喚起するという点からみても効果的である」¹⁷⁾と述べている。

また、高橋は、ドリルゲームとタスクゲームの扱いを「ステップアップを図るためには、子どもたちの学習意欲を喚起し、学習内容の習得に有効なドリルゲームやタスクゲームを教師の側から提供し、単元過程に適切に配列する必要がある」¹⁸⁾と述べている。

このことから本研究では、ゲーム修正の2つの視点である「発達適合的再現」と「誇張」により、生徒の実態に応じて相応しいゲーム形式（ゲームの条件）を創出することとした。具体的には、場の角度を狭めることで送球、捕球に関する技能の緩和を図り、ボールが転々

としないように、外野にフェンスを配置する場の設定（第2章5（3）：pp.8-9 参照）をすることとした。また、学習課題を明確にした上で、個人及び集団の技術的能力の育成を目的とした、「タスクゲーム」を配列し、ステップアップを目指した単元を計画（第3章2（3）：pp. 18-19 参照）することとした。

4 認識（わかる）への働きかけについて

（1）運動の「認識」とは

岩田は、「運動の技能習得に直結した知識・理解、またそれらをもとにした子どもたちの共同的な思考・判断を促進させる学習に着目したいものである。これらは広い意味で認識的な学習と言ってよいであろう。」¹⁹⁾と述べている。また、「認識の対象を確かなものにし、それらを結びつけ、学習する仲間みんなで共有していくことが学習の集団形成にとって必要不可欠である。」¹⁹⁾とも指摘している。表4は、運動の3つの「認識」についてまとめたものである。

表4 運動の「認識」対象カテゴリー¹⁹⁾

<p>(a) 運動の 課題認識</p>	<p>習得の対象となる運動や取り組むゲームの技術的・戦術的な課題がわかること *運動の目標像がイメージできなければならぬし、どのような動きが求められ、いかなるプレイを成立させるべきなのかといったポイントがわかる必要がある。</p>
<p>(b) 運動の 実態認識</p>	<p>現時点での自己やチームの運動のできばえや問題点がわかること *課題認識との関係の中で実態が捉えられることによって、学習の目標が鮮明に意識され、学ぶべき運動技術や戦術の意味と必要性が生まれてくる。</p>
<p>(c) 運動の 方法認識</p>	<p>その課題を達成するための手段や練習の仕方がわかること *子ども自らが練習形式を新たに創り出したり工夫したりすることは難しいが、練習の意味が理解できることは非常に大切である。また、課題達成に向けた手掛かりが得られることによって学習意欲も膨らむであろう。</p>

（2）体育授業における「教具」の主要な機能

岩田は、「技能の獲得をより一層高めたり、課題を子どもにわかりやすく提示するための『教具づくり』が求められる」と述べている²⁰⁾。

さらに、体育授業における「教具」について、次の7項目（表5）のような主要な機能が内包されていると指摘している。

表5 体育授業における「教具」の主要な機能²¹⁾

<p>①運動の習得を容易にする（課題の困難度を緩和する） ②運動の課題性を意識させ、方向づける（運動の目標や目安を明確にする） ③運動に制限を加える（空間・方向・位置などを条件づける） ④運動のできばえにフィードバックを与える（結果の判断を与える） ⑤運動の原理や概念を直感的・視覚的に提示する（知的理解を促し、イメージを与える） ⑥運動課題に対する心理的不安を取り除き、安全性を確保する ⑦運動の学習機会を増大させ、効率を高める</p>

(3) 座学における映像活用と守備認識ボードについて

岩田は、運動の技能習得過程において、「認識」に働きかける側面からも工夫する必要性について述べており⁹⁾、このことは「運動について『わかる』ことに向けられるものである」⁹⁾と言及している。そこで、本研究では、プレイイメージの構築とプレーの振り返りをしやすくするため、ICT機器の操作がしやすく、落ち着いた環境である教室で座学を2回（2時間）行い、事前に用意した成功例と失敗例の映像を活用することとした。

また、メインゲームで撮影した自分たちの動きを座学の中で、見せることにより、現時点での自己やチームの運動のできばえがわかるようにした（第3章3（6）：p.26参照）。

さらに、教具づくりの視点（表5の②⑤）から、チームとしての動きの共有と振り返りを効率的に行うため、「守備認識ボード」を活用し（第3章3（5）：p.25参照）、授業を展開することとした。

5 学習機会の保証について

岡出は、「わからないと『できる』ようにはならない。しかし、わかったからといってすぐに『できる』ようになるわけではない。わかったことが『できる』ようになるには、それを実際に試すことが必要になる。」と指摘している¹⁰⁾。このことから「わかったことを実際に試す」学習機会を保証する必要があると考えた。

これらを踏まえ、本研究では「時間交替制」・「少人数制」・「狭い場の設定」を通して、わかったことを実際に試す機会を保証することとした。

(1) 時間交替制

ベースボール型の授業で学習機会を保証することの重要性について言及している松川らの研究では、運動が嫌いな児童、苦手な児童にどう「学習機会の保証」をするのかを問題の所在とし、一人当たりの打席数を、打者一巡制と時間交代制で比較検討を行った。その結果、時間交代制の打席数は打者一巡制の1.57倍となったことを報告している¹¹⁾。打席数が増えることは、守備機会も増えることとなり、本研究においても、時間交替制を採用することとした。また、松川らは、打者一巡制と時間交代制の長所と短所を表6のとおり示している。

表6 学習機会の保証並びにマネジメントという観点からみた長所と短所¹¹⁾

	打者一巡制	時間交代制
学習機会		
長所	形式的な平等性の担保	実質的な平等性の担保
短所	実質的な学習機会の保証がしにくい	児童間の打席数の差が大きくなる可能性がある 打順が一巡もしない可能性がある
マネジメント		
長所	時間管理がしやすい	
短所	一時間に収めることが困難になる	

(2) 少人数制

岩田は、ベースボール型の授業において「ゲームの中で個々の子どもがプレイに直接関与する学習機会が他のゲームに比較して少なく」²²⁾と指摘している。さらに森は、1チーム8、9人のチーム編成からすると学ぶ機会は極めて少なくなるものと述べている²³⁾。

そこで、本研究では1人当たりの打席数（守備機会数）が多くなるよう少人数制（1チーム6名、但し、守備は5名で1名は待機）を採用した。単純計算で5回に1回は特定の守備者のところにボールが飛んでくるように考えた。なお、守備につかない1名については、相手打者が2名打つごとに交代するようにした。

チーム編成については、チームの中心「チームリーダー」となって活動できる生徒を各班1名選んだ。そして、運動の技能、経験、人間関係、性別を考慮して教科担当及び学級担任と相談しながら表7のように、6つの班を編成した。なお、今回検証授業を行ったクラスは、野球部及びクラブチーム所属の生徒は0名であった。

表7 チーム編成

ピブス色	班	男子	女子	チーム合計人数
赤	1班	3人	3人	6人
青	2班	3人	3人	6人
黄	3班	3人	3人	6人
緑	4班	3人	3人	6人
水色	5班	4人	2人	6人
橙	6班	4人	2人	6人

(3) 狭い場の設定

1チームの人数を減らすことは、チーム数を増やすことになり、その分、多くの場が必要になる。しかしながら、本校のグラウンドは狭く、正規のソフトボールと同様の場を設定するには無理があった。

清田らは、学習機会を確保するために教具の工夫をし、ボールが周りに広がらず、そしてボールを拾いに行く時間を短縮できるように指導を工夫した²⁴⁾。

そこで本研究では、ホームベースからグラウンドの端（ネット）までの距離を短くすることで、外野を狭くし、ボールが外野の後方に大きくそれることがなく、時間短縮につながる場を設定することとした。また、塁間の距離を短くすることで、送球の技能の難しさも緩和できると考えた。具体的な場の設定にあたっては、夏季休業中に本校野球部1、2年生に協力を依頼し、シミュレーションを実施した。アウトになるかセーフになるかなど、きわどいプレーが生まれるように試行錯誤し、図1のように場の設定をした。

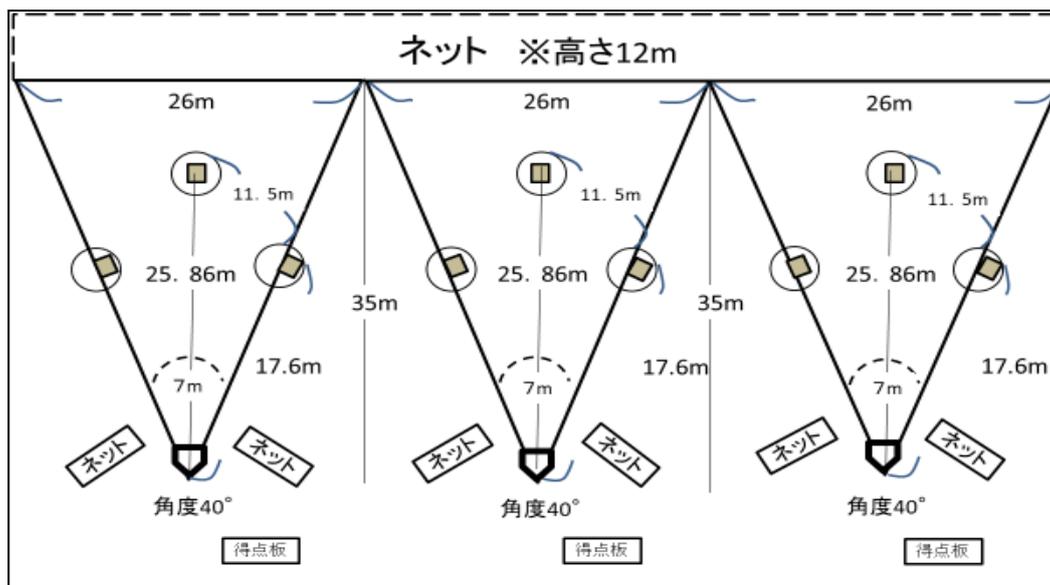


図1 海老名中学校グラウンド 場の設定

6 守備的局面のゲームパフォーマンスの分析および定義について

本研究では、守備者のゲームパフォーマンスを分析するために、グリフィンらによって開発されたゲームパフォーマンス評価法を一部修正した滝沢らによるゲームパフォーマンス分析カテゴリー（表8）をさらに部分修正し（表9）、守備の役割行動（ベースカバーとバックアップ）の動きとボール操作の分析を行うこととした。

表8 滝沢・近藤による「守備者のゲームパフォーマンスの分析カテゴリー」²⁵⁾

課題	カテゴリー		定義	カテゴリー	追記
ボール操作の技能	捕球	打球	ボールを落とさずに受けた（自分の近くに落とし、捕球しなおせる場合も可）	成功	本研究では両手を広げた範囲内のボールを対象とする
			ボールを落とした、あるいは後逸した（ボールを落とし、拾い直せない場合はここ）	失敗	
	送球	打球処理後	捕球可能な範囲に送球することができた	成功	
			捕球可能な範囲に送球することができなかった	失敗	
ボールを持たないときの動き	バックアップ	カバー	捕球者、またはベースカバーの後ろにまわり、捕球できる状態になっている	成功	本研究では守備者が実行している役割（捕球者以外のバックアップ）がカバー、ベースカバーのいずれかであり、その成功・失敗をみる
			捕球者、またはベースカバーの後ろにまわり、捕球できる状態になっていない	失敗	
	ベースカバー	アウトにするベースに移動し、ボールまたは他の守備者がくるのを待ち構えている	成功		
		アウトにするベースに移動し、ボールまたは他の守備者がくるのを待ち構えていない	失敗		

表9 本研究における守備者のゲームパフォーマンス分析カテゴリー

課題	カテゴリー	定義	カテゴリー	追記	
ボール操作	打球の捕球	ボールを落とさずに受けた（自分の目の前に落とし、捕球しなおせる場合も可）	成功	捕球は両手を広げた範囲内のボールを対象とする 送球に関しては、ショートバウンドの送球は失敗とする	
		ボールを落とした、あるいは後逸した（ボールを落とし、拾い直せない場合はここ）	失敗		
	送球の捕球	ボールを落とさずに受けた（落としたら不可）	成功		
		ボールを落とした、あるいは後逸した	失敗		
	打球処理後の送球	捕球可能な範囲に送球することができた	成功		
		捕球可能な範囲に送球することができなかった	失敗		
ボールを持たないときの動き	ベースカバー		成功	本研究では、ベースカバーはピッチャーをのぞくファースト、セカンド、サード、ショートの動きでの成功、失敗をみることにする 打球のバックアップは、セカンド、ショートを対象とし、送球のバックアップは、ピッチャーを対象とする	
			失敗		
	打球	セカンド、ショートの守備者が、ピッチャー・サード・ファーストゴロに対し、後ろにまわり、捕球できる状態になっている	成功		
		セカンド、ショートの守備者が、ピッチャー・サード・ファーストゴロに対し、後ろにまわり、捕球できる状態になっていない	失敗		
	バックアップ	送球	ネット付近（後方）から2塁・3塁への送球に対し、ピッチャーが捕球者の後ろにまわり、捕球できる状態になっている		成功
			ネット付近（後方）から2塁・3塁への送球に対し、ピッチャーが捕球者の後ろにまわり、捕球できる状態になっていない		失敗

※ゴシックが修正箇所

7 形成的授業評価について

高橋らは、個々の生徒の学びの実態を把握するうえで、「各時間の授業実践を形成的に評価し、当初の計画を修正したりすることは授業成果を高めるうえできわめて重要である」と述べており²⁶⁾、「成果」「意欲・関心」「学び方」「協力」の4つの次元からなる形成的授業評価票（表10）を作成している。

本研究でも、生徒が毎時間の授業をどのようにとらえたかを把握し、次時の授業改善を図るために、形成的授業評価を実施することとした。生徒は毎時間、学習カードで9項目を「はい」「どちらでもない」「いいえ」の3段階で自己評価し、「はい」を3点、「どちらでもない」を2点、「いいえ」を1点とし、平均点を算出し、高橋が定めた形成的授業評価の診断基準（表11）に照らし、5段階で評価することとした。

表10 形成的授業評価票²⁷⁾

体育授業についての調査		月	日	()
小・中学校	年 組	男・女	番 名	前 ()
◎きょうの体育授業について説明します。下の1～9について、あなたはどう思いましたか。あてはまるものに○をつけてください。				
1. 深く心に残ることや、感動することがありましたか。	(はい・どちらでもない・いいえ)			
2. 今までできなかったこと（運動や作戦）ができるようになりましたか。	(はい・どちらでもない・いいえ)			
3. 「あっ、わかった!」とか「あっ、そうか」と思ったことがありましたか。	(はい・どちらでもない・いいえ)			
4. せいっぱい、全力をつくして運動することができましたか。	(はい・どちらでもない・いいえ)			
5. 楽しかったですか。	(はい・どちらでもない・いいえ)			
6. 自分から進んで学習することができましたか。	(はい・どちらでもない・いいえ)			
7. 自分のめあてにむかって何回も練習できましたか。	(はい・どちらでもない・いいえ)			
8. 友だちと協力して、なかよく学習できましたか。	(はい・どちらでもない・いいえ)			
9. 友だちとお互いに教えたり、助けたりしましたか。	(はい・どちらでもない・いいえ)			

表11 形成的授業評価の診断基準²⁷⁾

次元	項目	評定				
		5	4	3	2	1
成果	1. 感動の体験	3.00～2.62	2.61～2.29	2.28～1.90	1.89～1.57	1.56～1.00
	2. 技能の伸び	3.00～2.82	2.81～2.54	2.53～2.21	2.20～1.93	1.92～1.00
	3. 新しい発見	3.00～2.85	2.84～2.59	2.58～2.28	2.27～2.02	2.01～1.00
	次元の評価	3.00～2.70	2.69～2.45	2.44～2.15	2.14～1.91	1.90～1.00
意欲・関心	4. せいっぱいの運動	3.00	2.99～2.80	2.79～2.56	2.55～2.37	2.36～1.00
	5. 楽しさの体験	3.00	2.99～2.85	2.84～2.60	2.59～2.39	2.38～1.00
	次元の評価	3.00	2.99～2.81	2.80～2.59	2.58～2.41	2.40～1.00
学び方	6. 自主的学習	3.00～2.77	2.76～2.52	2.51～2.23	2.22～1.99	1.98～1.00
	7. めあてをもった学習	3.00～2.94	2.93～2.65	2.64～2.31	2.30～2.03	2.02～1.00
	次元の評価	3.00～2.81	2.80～2.57	2.56～2.29	2.28～2.05	2.04～1.00
協力	8. なかよく学習	3.00～2.92	2.91～2.71	2.70～2.46	2.45～2.25	2.24～1.00
	9. 協力的学習	3.00～2.83	2.82～2.55	2.54～2.24	2.23～1.97	1.96～1.00
	次元の評価	3.00～2.85	2.84～2.62	2.61～2.36	2.35～2.13	2.12～1.00
総合評価（総平均）		3.00～2.77	2.76～2.58	2.57～2.34	2.33～2.15	2.14～1.00

第3章 検証授業

1 研究仮説と検証の方法

(1) 期間

令和元年9月19日（木）～10月31日（木）11時間扱い
※当初12時間扱い（雨が多く、6回延期になった）

(2) 場所

海老名市立海老名中学校 グラウンド及び教室

(3) 授業者

海老名市立海老名中学校 教諭 檜原 匠（筆者）

(4) 対象

2年2組 36名（男子20名、女子16名）
※野球部、ソフトボール部、クラブチームに所属している生徒は1人もいない

(5) 単元名

球技「ソフトボール」（ベースボール型）

(6) 主なデータの収集方法

- ア 生徒向け実態調査 6月21日（金）
体育、ソフトボールに関する質問等
- イ 生徒向け事前アンケート調査 9月18日（水）
守備におけるベースカバーやバックアップの動きに関する知識を問う質問等
- ウ 学習カード
個人学習カード（毎時）
- エ 生徒向け事後アンケート調査 11月1日（金）
事前アンケートと同様の質問内容
- オ ゲームの様子の撮影
毎時間、タブレットにより、学習の展開及び生徒の様子を撮影した。図2の1、2、3は固定し、4、5は体育センター所員等が移動しながら撮影。
- カ 他校の授業における観察評価記録
市内A中学校のソフトボールの授業における時間あたりの守備機会をカウントできるようにプレーの開始ごとに時刻を記録。

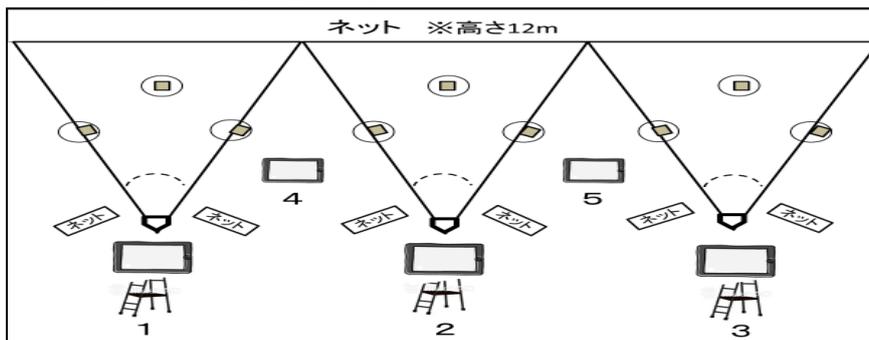


図2 タブレットの配置

(7) 検証の視点と方法

仮説

中学校第2学年のベースボール型（ソフトボール）の授業において、「認識」への働きかけとわかったことを試す機会を保障すれば、守備の役割行動（ベースカバーとバックアップ）を習得できるであろう。

ア 生徒は授業をどのようにとらえたか

具体的な視点	手がかり	内容・方法等	
(ア) 毎時間生徒は授業をどのようにとらえたか	個人学習カード (形成的授業評価) ²⁷⁾	成果	「『あ、わかった!』とか『あっそうか!』と思ったことがありますか」(3件法)の回答
			「今までできなかったこと(運動や作戦)が、できるようになりましたか(3件法)」の回答
			「深く心に残ることや、感動することがありましたか」(3件法)の回答
		意欲・関心	「楽しかったですか」(3件法)の回答
			「せいっぱい全力をつくして運動できましたか」(3件法)の回答
		学び方	「自分から進んで、学習することができましたか」(3件法)の回答
			「自分のめあてにむかって、何回も練習できましたか」(3件法)の回答
		協力	「友だちと協力して、なかよく学習できましたか」(3件法)の回答
「友だちとお互いに教えたり、助けたりしましたか」(3件法)の回答			
(イ) 授業は楽しかったか	事前・事後アンケート	<input type="radio"/> 「今回(事前は前回)のソフトボールの授業は楽しかったと思いますか」(4件法の回答) <input type="radio"/> 「今回(事前は前回)のソフトボールの授業で守備は楽しかったと思いますか」(4件法の回答)	

イ 守備の役割行動における「ベースカバーとバックアップ」の仕方を理解できたか

具体的な視点	手がかり	内容・方法等
(ア) ベースカバーとバックアップの仕方がわかったか	理解度テスト (事前・事後アンケート)	<ul style="list-style-type: none"> ○「ゲームで守備におけるベースカバーの動きに関する問題」の問いに対する正答率 ○「ゲームで守備におけるバックアップの動きに関する問題」の問いに対する正答率 ○「今回(事前は前回)のソフトボールのゲームで、『ボールを持たないときの動き』であるベースカバーの仕方がわかったと思いますか」(4件法の回答) ○「今回(事前は前回)のソフトボールのゲームで、『ボールを持たないときの動き』であるバックアップの仕方がわかったと思いますか」(4件法の回答)
(イ) 映像と守備認識ボードは、役割行動(ベースカバーとバックアップ)を学ぶ上で役に立ったか	事後アンケート	<ul style="list-style-type: none"> ○「今回の授業で、座学で模範映像を見たことは、役に立ったと思いますか」(4件法の回答) ○「今回の授業で、座学で自分たちのプレー映像を見たことは、役に立ったと思いますか」(4件法の回答) ○「今回の授業で、守備認識ボードはベースカバーやバックアップの動きをチームで確認するのに役に立ったと思いますか」(4件法の回答)

ウ わかったことを試す機会を保證することができたか

具体的な視点	手がかり	内容・方法等
守備の機会が保證できたか	<ul style="list-style-type: none"> ・授業の映像 ・市内A中学校の授業観察記録(時間あたりの守備回数) 	<ul style="list-style-type: none"> ○本検証授業と市内A中学校の授業(3クラス)における3分あたりの守備機会数を比較検討する

エ 守備の役割行動（ベースカバーとバックアップ）を習得できたか

具体的な視点	手がかり	内容・方法等	
<p>(ア) ベースカバーの動きを習得できたか</p> <p>(イ) バックアップの動きを習得できたか</p>	<p>授業の映像</p>	<p>○アウトにするベースだけでなく、1～3塁の全てのベースに各1名が移動し、ボールまたは他の守備者がくるのを待つことができたか（ベースカバー）</p> <p>○セカンド、ショートの守備者がピッチャー、サード、ファーストゴロに対し、後ろにまわり、捕球のために移動することができたか（打球のバックアップ。対象はセカンド、ショート）</p> <p>○ネット付近（後方）から2塁・3塁への送球に対し、ピッチャーが捕球者の後ろにまわり、捕球のために移動することができたか（送球のバックアップ。対象はピッチャー）</p>	<p>メインゲーム （動きの比較検討1時間目と6時間目と11時間目）</p>
	<p>事前・事後アンケート</p>	<p>○「今回（事前は前回）のソフトボールのゲームでベースカバーの動きができたと思いますか」（4件法の回答）</p> <p>○「今回（事前は前回）のソフトボールのゲームでバックアップの動きができたと思いますか」（4件法の回答）</p>	

2 学習指導計画

(1) 単元の目標 (第1学年及び第2学年)²⁸⁾

ア 次の運動について、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、基本的な技能や仲間と連携した動きでゲームが展開できるようにする。

- ・ベースボール型では、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。

イ 球技に積極的に取り組むとともに、フェアなプレイを守ろうとすること、分担した役割を果たそうとすること、作戦などについての話合いに参加しようとするなどや、健康・安全に気を配ることができるようにする。

ウ 球技の特性や成り立ち、技術の名称や行い方、関連して高まる体力などを理解し、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。

(2) 単元の評価規準

ア 「E 球技」の評価規準に盛り込むべき事項【第1学年及び第2学年】²⁹⁾

運動への 関心・意欲・態度	運動について の思考・判断	運動の技能	運動についての 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、フェアなプレイを守ろうとすること、分担した役割を果たそうとすること、作戦などについての話合いに参加しようとするなどや、健康・安全に留意して、学習に積極的に取り組もうとしている。	球技を豊かに実践するための学習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基本的な技能や仲間と連携した動きを身に付けている。	球技の特性や成り立ち、技術の名称や行い方、関連して高まる体力、試合の行い方を理解している。

イ 「E 球技」の評価規準の設定例【第1学年及び第2学年】²⁹⁾

運動への 関心・意欲・態度	運動について の思考・判断	運動の技能	運動についての 知識・理解
<ul style="list-style-type: none"> ・球技の学習に積極的に取り組もうとしている。 ・フェアなプレイを守ろうとしている。 ・分担した役割を果たそうとしている。 ・作戦などについての話合いに参加しようとしている。 ・仲間の学習を援助しようとしている。 ・健康・安全に留意している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ボール操作やボールを持たないときの動きなどの技術を身に付けるための運動の行い方のポイントを見付けている。 ・自己やチームの課題を見付けている。 ・提供された練習方法から、自己やチームの課題に応じた練習方法を選んでいる。 ・仲間と協力する場面で、分担した役割に応じた協力の仕方を見付けている。 ・学習した安全上の留意点を他の練習場面や試合場面に当てはめている。 	<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の動きができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・球技の特性や成り立ちについて、学習した具体例を挙げている。 ・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。 ・球技に関連して高まる体力について、学習した具体例を挙げている。 ・試合の行い方について、学習した具体例を挙げている。

ウ 本研究で扱う評価規準（中学校第2学年球技：ベースボール型「ソフトボール」）

運動への 関心・意欲・態度	運動について の思考・判断	運動の技能	運動についての 知識・理解
<ul style="list-style-type: none"> ①球技の学習に積極的に取り組もうとしている。 ②守備の作戦についての話合いに積極的に参加しようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ①ボール操作やボールを持たないときの動きなどの技術を身に付けるための運動の行い方のポイントを見付けている。 	<ul style="list-style-type: none"> ①守備位置から塁上へ移動して味方からの送球を受けることができる。 ②各ポジションの役割に応じてベースカバーやバックアップの基本的な動きができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ①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。

(3) 単元の概要 (学習過程)

次	第1次 オリエンテーション		第2次 ベースカバールの動きを「認識」し、実践で試す								
	時間	1 (9/19)	2 (9/24)	3 (9/25)	4 (9/26)	5 (9/27)	6 (10/3)				
学習のテーマ	仲間とともに協力しながら活動し、ソフトボールの楽しさや喜びを積極的に味わおう。	ベースカバールの行い方及び必要性について学習しよう。	守備認識ボードで仲間と動きを確認し、実践を通し、ベースカバールの動きのポイントを見つけよう。	守備認識ボードを活用し、話し合いに積極的に参加しよう。実践を通し、守備位置から塁上に移動して、味方からの送球を受けよう。	守備認識ボードで仲間と動きを確認し、実践を通し、守備位置から塁上に移動して、味方からの送球を受けよう。	ポジションの役割に応じて、ベースカバールの基本的な動きができるようにしよう。					
5	オリエンテーション ・学習カード説明 ・学習のねらい ・準備運動(ベースボール型に特化したアップ)	★座学(教室)映像を活用し、ベースカバールの動きを中心に、「認識」に働きかける ・発問により、ベースカバールの重要性に気付かせる ・個人でベースカバールの動きを考える ・守備認識ボードを活用し、チームでベースカバールの動きを考える ・次時の説明	集合、整列、挨拶、出欠席見学者の確認、準備運動								
10	・キャッチボール ・ゲームの説明		キャッチボール (基本技能の反復練習) ・素手キャッチ、10~15mスロー、7m20秒間クイックスロー								
15			★「認識」に働きかける (3分) 守備認識ボードの活用 (ベースカバールの動き)								
20	《メインゲーム1》 (試しのゲーム) ・5対5 3か所で実施		バットレスシートノック ・ボール操作練習+ボールを持たない動きの確認								
25	・時間交替制 1イニング(3分)		★わかったことを実際に試す (時間交替制・少人数制・狭い場の設定により、学習機会を保証)								
30	・トスバッティング (味方のトス) でのゲーム	<table border="1" style="width:100%; text-align:center;"> <tr> <td><タスクゲーム1></td> <td><タスクゲーム1></td> <td><タスクゲーム1></td> </tr> <tr> <td colspan="3">走者なし 5対5 3か所で実施 ・時間交替制 (1イニング4分) 1日2つのポジション経験 【全ポジション全員経験】</td> </tr> </table>				<タスクゲーム1>	<タスクゲーム1>	<タスクゲーム1>	走者なし 5対5 3か所で実施 ・時間交替制 (1イニング4分) 1日2つのポジション経験 【全ポジション全員経験】		
<タスクゲーム1>	<タスクゲーム1>	<タスクゲーム1>									
走者なし 5対5 3か所で実施 ・時間交替制 (1イニング4分) 1日2つのポジション経験 【全ポジション全員経験】											
35		★「認識」に働きかける (3分) 守備認識ボードの活用 (守備的局面の振り返り)									
40	片付け 本時の振り返り 学習カード記入	本時の振り返り 学習カード記入	片付け 本時の振り返り 学習カード記入	片付け 本時の振り返り 学習カード記入	片付け 本時の振り返り 学習カード記入	片付け 本時の振り返り 学習カード記入					
45	片付け 本時の振り返り 学習カード記入	本時の振り返り 学習カード記入	片付け 本時の振り返り 学習カード記入	片付け 本時の振り返り 学習カード記入	片付け 本時の振り返り 学習カード記入	片付け 本時の振り返り 学習カード記入					

※事前に20分前後の指導 (チーム発表、学習の流れ等) あり 4・5・10・11時間目は50分授業

指導 評価 時期	関	①			②	
	思			①①		
	技				①	②
	知		①①			

※○数字は指導時期、●数字は評価時期を示す。

次	第3次 バックアップの動きを「認識」し、実践で試す			第4次 ベースカパーとバックアップの動きを練習やゲームで生かす	
時間	7 (10/4)	8 (10/10)	9 (10/17)	10 (10/24)	11 (10/31)
学習のテーマ	<p>現段階でのベースカパーの動きをチームで確認しよう。バックアップの行い方と必要性について学習しよう。</p>	<p>守備認識ボードで仲間と動きを確認し、実践を通し、ベースカパー+バックアップの動きのポイントを見付けよう。</p>	<p>ポジションの役割に応じて、ベースカパー+バックアップの基本的な動きができるようにしよう。</p>	<p>チームで課題を「認識」し、最後のメインゲームに向けて積極的に練習に取り組むことができるようにしよう。</p>	<p>ポジションの役割に応じて、ベースカパー+バックアップの基本的な動きをし、ゲームに生かそう。</p>
5	<p>★座学(教室) 映像を活用し、バックアップの動きを中心に、「認識」に働きかける</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前時のメインゲームの映像を視聴し、ベースカパーの成功数を記入する ・発問により、バックアップの重要性に気付かせる ・ピッチャーのバックアップの動きについて個人で考える ・フォースプレーとタッチプレーの説明 	<p>集合、整列、挨拶、出欠席見学者の確認、準備運動</p>			
10		<p>キャッチボール (基本技能の反復練習) ・素手キャッチ、10~15mスロー、7m20秒間クイックスロー)</p>		<p>キャッチボール (基本技能の反復練習) ・素手キャッチ、10~15mスロー、7m20秒間クイックスロー)</p>	<p>チーム内ミーティング ★「認識」に働きかける 守備認識ボードを活用 守備的局面的確認</p>
15		<p>全体で送球のバックアップ確認 【デモンストレーション】</p>	<p>全体で打球のバックアップ確認 【デモンストレーション】</p>	<p>フォースプレー、タッチプレーの確認 【デモンストレーション】</p>	
20		<p>★わかったことを実際に試す (時間交替制・少人数制・狭い場の設定により、学習機会を保障)</p> <p><タスクゲーム2> <タスクゲーム2></p>		<p>チーム別課題練習</p>	<p>《メインゲーム3》</p>
25		<p>走者 1 星 5 対 5 3 か所で実施 ・時間交替制 (1 イニング 4 分) アウト 1 つに付き 守備点を与える</p>		<p>6 チーム 6 か所で実施 <フィールド内> ・バットレスシートノック ・塁間ボール回し ・ゴロ捕球</p>	
30		<p>★「認識」に働きかける (3分) 守備認識ボードの活用で振り返り ベースカパー+バックアップの動き</p>		<p><フィールド外> ・バッティング ・ボール操作</p>	
35			<p>※それぞれ各チームで選択</p>	<p>片付け 本時の振り返り 学習カード記入</p>	
40	<p>本時の振り返り 学習カード記入</p>	<p>片付け 本時の振り返り 学習カード記入</p>	<p>片付け 本時の振り返り 学習カード記入</p>		
45					

指導 評価 時期	関			②	①	
	思		①①			
	技		②	②①		②
	知	①①				

※○数字は指導時期、●数字は評価時期を示す。

3 学習指導の工夫

(1) 各ゲームの概要について

新解説の「工夫したゲーム」を考えていくとき、岩田の述べる「発達適格的再現」¹⁶⁾ (第2章3(1): p.5参照)の視点からも、場を工夫するとともに、生徒の実態に応じてゲームを修正することとした。

熊倉は、ソフトボールの授業実践において、捕手(キャッチャー)は打球に対する捕球役になることが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3塁までとしている³⁰⁾。本研究においても、捕手をバッターボックスの後ろに配置することは安全面上、危険であると考えた上で塁の数は3塁までとし、捕手は配置しないこととした。

また、本研究では、6月に実施した生徒への実態調査で、「止まっているボール(Tスタンド)と動いているボール(仲間のトス)はどちらが打ちやすいですか」の質問に対し、動いているボールのほうが打ちやすいと回答した生徒が多かったことから、仲間のトスでのバッティングを採用し、ゲームを展開することとした。各チームで、上手にトスを上げることができる人を選出させ、役割分担をしたことで、スムーズにゲームが展開できたと考える。

(2) 各ゲームの得点設定とスコアボードについて

本研究では、守備側のチームもゲームをさらに楽しめるように、「守備得点」を設定した。**表12**は各ゲームの得点設定をまとめたものである。守備得点を設けたことで最終インングにおいて守備側のチームが得点で負けていても勝敗が最後まで決まらないため、高いモチベーションを保ちながらゲームに取り組むことができたと考えられる。

各ゲームに共通して、ノーバウンドの打球を捕球したら1点が守備側に入る設定にしたことで、フライ打球に対し、声をかけ合う場面が単元を通して多く見られた。また、毎時間行っているキャッチボールに対する意識の高まりにもつなげることができたと考える。タスクゲーム2では、計画当初は先の塁でアウトにできたら守備側に1点という設定を考えていたが、場の設定上(1塁から2塁、2塁から3塁の距離が短い)、先の塁でアウトにすることが難しかったため、取れるアウトを取ることにこだわらせ、アウト1つにつき、1点という設定にした。そうすることで守備側は、打球処理後、打者を含む走者をアウトにするために適切な塁に送球する動きなどにつながったと考える。守備側の得点制は、生徒のモチベーションを高めることや技能の向上に役立ったが、攻守で守備得点制を複雑にしすぎると数える作業が大変になるため、ねらいに沿って適切に、かつシンプルに設定することが望ましいと考える。

また、生徒がゲーム中、常に得点を確認できるよう、3か所の場に一つずつ手作りのスコアボードを設置した(**図3, 4**)。本研究では守備得点制を採用していることから、通常の得点枠に、守備得点の枠も加えた。実際には、各インングの得点枠に正の字で攻撃チームが記入し、**図4**のように最後に合計得点数を記入するようにした。スコアボードを設置したことにより、ゲーム中に得点を確認しながらどのように守るか、攻撃するかといった戦術面につながる声かけが見られるようになった。また、チームごとの競争心や意欲的に取り組む生徒の姿につながったと考える。

表12 各ゲームの得点設定

	攻撃側の得点	守備側の得点
タスクゲーム1	・走者が3塁まで到達したら1点	・打者の打球をノーバウンドで捕球したら1点
タスクゲーム2	・走者が3塁まで到達したら1点	・打者の打球をノーバウンドで捕球したら1点 ・アウト1つにつき、1点 ・ダブルプレー成立は2点
メインゲーム	・走者が3塁まで到達したら1点	・打者の打球をノーバウンドで捕球したら1点



図3 本検証授業で使用したスコアボード



図4 攻撃得点と守備得点を合計に記入

(3) 各ゲームのルールと設定について

ア メインゲーム（試しのゲーム）… 1、6、11時間目に実施
ねらい

<p>メインゲーム 1（試しのゲーム） 1時間目</p> <ul style="list-style-type: none"> ・工夫されたゲームでソフトボールの楽しさや喜びを積極的に味わおう。 <p>メインゲーム 2 6時間目</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ポジションの役割に応じてベースカバーの基本的な動きをし、ゲームを楽しもう。 <p>メインゲーム 3 11時間目</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ベースカバーとバックアップの動きを生かして、ゲームを楽しもう。

人数・・・5人対5人（攻撃は6人・守備は5人）

守備構成・・・内野手（ピッチャー、ファースト、セカンド、サード、ショート）

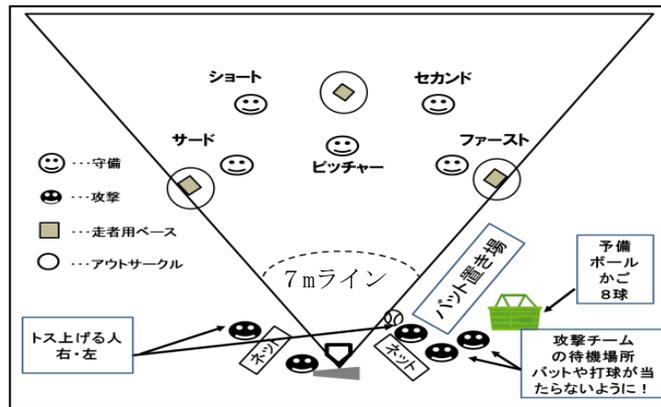


図5 メインゲーム（試しのゲームも同様）

*メインゲームのルールについて

時間交替制 3分で攻守交替 【3イニング】
3塁ベースまで(キャッチャーを配置しないため、進塁は3塁までとし、本塁は使用しない)
アウトカウントなし 残塁あり

攻撃側	<ul style="list-style-type: none"> ・空振り 3回で三振とする ・次の場合はファールとなり、打ち直すこととする (1) ホームベースから7メートルの距離にあるラインを超えない場合 (2) フェアグラウンド内に転がらない場合 ・走者が3塁に到達したら1点
守備側	<ul style="list-style-type: none"> ・守備者が打球をノーバウンドで捕球した場合、守備側に1点 (理由…守備側のチームもゲームを楽しめるようにするためと、捕球に対する意識の高まりを期待した。)
配慮事項	<ul style="list-style-type: none"> ・ファールボール及び打者が見逃したボールは、攻撃側の生徒が取りに行く ・攻撃側のネクストバッターの待機場所と速やかにバッターボックスに入る指導 ・守備側がボールを攻撃チームに戻す際のルールを徹底 ・守備側の交代プレイヤーの待機場所並びに待機中の活動の指示があるとよい

※計画当初では、ベースカバー及びバックアップ成功時にも守備側に1点を考えていた。そのことで、守備側のチームの目標像に対する意識とモチベーションが高まると考えた。しかし、本検証授業では、セルフジャッジとしたため、生徒が判定することが困難なことから実施しなかった。

イ タスクゲーム…1は3、4、5時間目に、2は8、9時間目に実施
ねらい

<p>タスクゲーム1 走者なし 3、4、5時間目</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ベースカバーの必要性を理解し、動き方を習得する。 <p>タスクゲーム2 走者1塁 8、9時間目</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ベースカバー+バックアップの必要性を理解し、動き方を習得する。
--

人数・・・5人对5人（攻撃は6人・守備は5人）

守備構成・・・内野手（ピッチャー、ファースト、セカンド、サード、ショート）



図6 タスクゲーム1（走者なし）

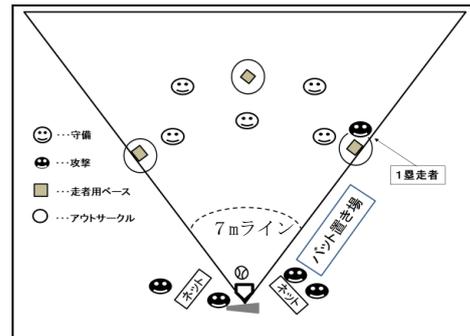


図7 タスクゲーム2（走者1塁）

*タスクゲーム1・2のルールについて

	タスクゲーム1	タスクゲーム2
<p>時間交替制 4分で攻守交替 【2イニング】</p> <p>3塁ベースまで(キャッチャーを配置しないため、進塁は3塁までとし、本塁は使用しない)</p> <p>アウトカウントなし 残塁あり</p>		
攻撃側	<ul style="list-style-type: none"> ・空振り3回で三振とする ・次の場合はファールとなり、打ち直すこととする (1) ホームベースから7メートルの距離にあるラインを超えない場合 (2) フェアグラウンド内に転がらない場合 ・走者が3塁に到達したら1点 	
	※アウトになるまで先の塁をねらう	※アウトにならないように進塁の判断をする
守備側	<ul style="list-style-type: none"> ・守備者が打球をノーバウンドで捕球した場合、守備側に1点 	<ul style="list-style-type: none"> ・守備者が打球をノーバウンドで捕球した場合、守備側に1点 ・アウト1つにつき、1点 ・ダブルプレー成立で2点
	※アウトにするまでプレーを続ける	※どこでアウトを取れるか判断し、アウトを取ることにこだわる
<p>配慮事項はメインゲームと同じ</p>		

※タスクゲーム1では、攻撃側がアウトになるまで次の塁をねらわせたことで、守備側はベースカバーに入らざるを得なくなり、必然性が生まれたことが良かった。

※タスクゲーム2では、アウトを取ると守備側に1点が入るため、走者も守備者も適切な判断をしようすることが良かった。しかし、攻撃側は3塁まで行かないと得点にならないので、得点設定を進塁ごと（1塁到達1点、2塁到達2点、3塁到達3点）にしてもよいと感じた。

(4) バットレスシートノックについて…3, 4, 5時間目に実施

本研究では、学習課題を明確にした上で、捕球、送球に関わるボール操作の技能の向上とボールを持たないときの動きのイメージ練習をねらいとしたバットレスシートノックを取り入れた。バットを扱わないため、ねらいとするプレーの反復練習を確実にできたと考える。

図8-1, 8-2, 8-3, 8-4は、手順を示したものである。

ねらい

- ・捕球、送球に関わるボール操作の技能の向上
- ・ボールを持たないときの動きのイメージ練習

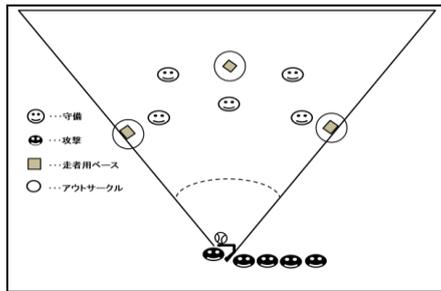


図8-1 手順1

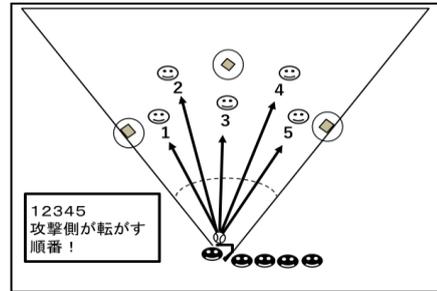


図8-2 手順2

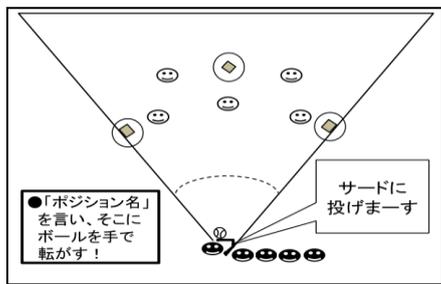


図8-3 手順3

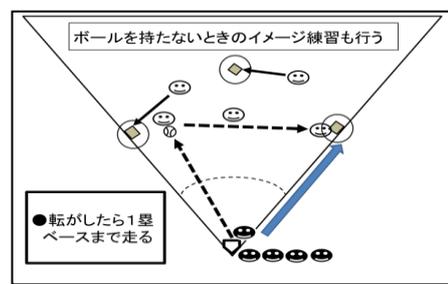


図8-4 手順4

*バットレスシートノックの行い方について

時間交替制 3分で交替	
攻撃側	<p>(1) 順番 (打順) にホームベースから手でボールを転がす</p> <ul style="list-style-type: none"> ・転がす前に、ポジション名を言い、そのポジションに向かってボールを転がす <p>【転がす場所の順番】 サード→ショート→ピッチャー→セカンド→ファーストを繰り返す</p> <p>(2) 転がしたら、1塁ベースまで走る</p> <p>(3) 1塁ベースまで走ったら、ホームベース付近まで戻り、列の後ろに並ぶ</p>
守備側	<p>(1) ポジションにつく</p> <ul style="list-style-type: none"> ・タスクゲームで学習するポジションにつく ・6人チームは、事前に決めたポジションの中で、1プレーずつ交代しながら行う。 <p>(2) ポジション名を言われた人は、転がってきたボールを捕球し、1塁ベースまで送球する。</p> <p>(3) ボール操作に関わらない人たちも、ゲームにつながるようにベースカバー (バックアップ) のイメージを持ちながら、行くべき場所に移動する</p>

※走者付きで行うことで、守備者がゴロを素早く捕球しないとアウトにできないことに生徒が気付き、ゲームにつながる練習となった。慣れてきたら、攻撃チームにボールをランダムに転がさせたり、フライを投げさせたりすることで連携の練習にもつながると感じた。

(5) 守備認識ボードについて

三塚は、ソフトボールの授業実践において、各ポジションの役割に応じた動き方の理解が深まることをねらい、「守備連携シート」を作成し、一定の成果をあげている³¹⁾。本研究では、タスクゲーム・メインゲームの前後に、走者の進塁を防ぎ、得点させないようにするための「ベースカバー」や「バックアップ」の動き方をそれぞれ確認する「守備認識ボード」を作成した(図9-1)。三塚の「守備連携シート」をもとに、チーム全員で活用できるように、ボードの大きさを縦60cm・横90cmのサイズとした。活用方法については、各ゲームの前に、自分が入るポジションの「ボールを持たないときの動き」に係る動きを矢印で示し、チーム全員で視覚化し、共有することとした(図9-2)。ゲームを実践した後は、守備的局面で必要となった動きを中心に、チーム全員で振り返りを行った(図9-3)。

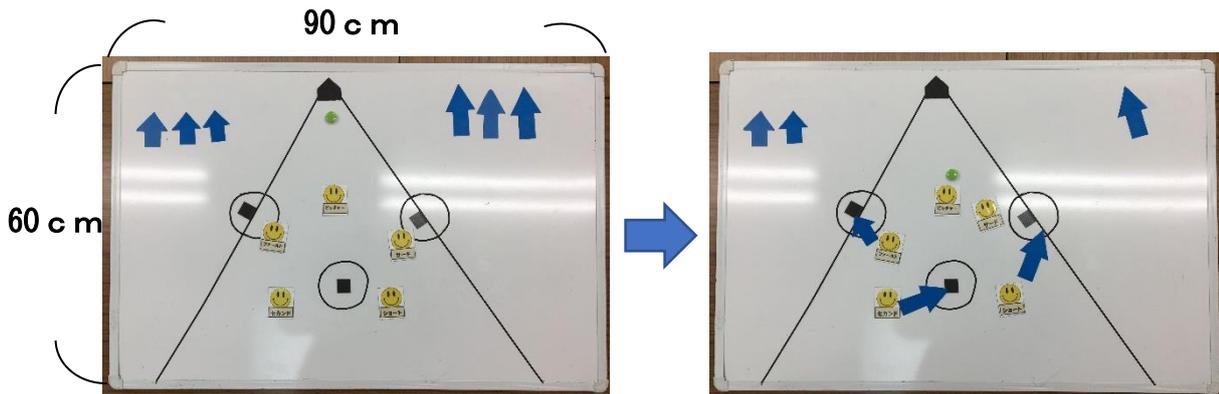


図9-1 ゲーム前後に使用する「守備認識ボード」



図9-2 ゲーム前 チームで動きの確認



図9-3 ゲーム後 チームで必要となった動きを確認

(6) 座学の配置について

岩田の理論を参考に、技能の獲得をより一層高めるために、生徒の「認識」(わかる)に働きかけるための手立てとして、計画的に座学を配置(2時間目、7時間目)した。座学では、映像を活用し、発問を通してボールを持たない人がベースに入ることや仲間のミスに備えて後ろに回り込むことの必要性について気付くように促した。映像については、本校野球部員に協力を依頼し、撮影したベースカバーとバックアップに係る模範動画を活用しながら動きのポイントを説明し、「認識」に働きかけた。**表13**は、2・7時間目の座学のねらいと学習内容をまとめたものである。

また、落ち着いた環境である教室で、生徒は「ボールを持たないときの動き」の戦術的な課題や技術のポイント、目標像のプレーイメージの構築やプレーの振り返りができ、「認識」を深めることができたと考えられる。**表14**は教室、グラウンドでのICT機器活用におけるメリット・デメリットについてまとめたものである。

表13 座学(2・7時間目)のねらいと学習内容

2時間目	7時間目
ねらい ベースカバーの必要性と行い方について学習する	ねらい 自分たちのプレーを振り返る バックアップの必要性と行い方について学習する
学習活動	学習活動
<p>★映像活用(ベースカバーができていない動画をみせる)</p> <p>【発問】これらの映像の守備で何が問題ですか</p> <p>↓</p> <p>ベースカバーの必要性を「認識」する</p> <p>★映像活用(ベースカバーができていない動画をみせる)</p> <p>↓</p> <p>○個人活動 学習カード等を活用し、個人で様々なパターンのベースカバーの動きについて考える</p> <p>↓</p> <p>★映像活用(各ポジションにおけるベースカバーの模範映像を見せてポイントを説明する)</p> <p>↓</p> <p>○チーム活動 ホワイトボード、または大き目の紙を使用し、チーム全員でベースカバーの動きを確認する</p> <p>↓</p> <p>プレーイメージの構築ができる</p>	<p>★映像活用(自チームのゲーム映像を視聴し、学習カードにベースカバーの成功回数を記入する)</p> <p>↓</p> <p>プレーの振り返りをし、実態を「認識」す</p> <p>★映像活用(バックアップができていない動画をみせる)</p> <p>【発問】これらの映像の守備で何が問題ですか</p> <p>↓</p> <p>バックアップの必要性を「認識」する</p> <p>★映像活用(バックアップができていない動画をみせる)</p> <p>↓</p> <p>○個人活動 学習カード等を活用し、個人で様々なパターンのベースカバーの動きについて考える</p> <p>※時間があれば、ここで、チーム全員でバックアップの動き方の確認ができる</p> <p>↓</p> <p>実態を把握できる プレーイメージの構築ができる</p>

表14 教室とグラウンドでの映像活用におけるメリットとデメリット

	教室	グラウンド
メリット	<ul style="list-style-type: none"> ・生徒が落ち着いた環境の中、映像視聴に集中ができる ・雨天の心配がない ・タブレットの他に大画面のスクリーンを活用できる ・ICT機器の操作指導がしやすい 	<ul style="list-style-type: none"> ・その場で、自分たちの映像をすぐに振り返ることができる ・理解できたことをすぐに実践で試すことができる
デメリット	<ul style="list-style-type: none"> ・その場ですぐに自分たちの映像を振り返ることができない ・理解した後、すぐに実践で試すことができない 	<ul style="list-style-type: none"> ・雑音や騒音で生徒が集中できない環境となる場合がある ・広い場所での活動となるため、ICT機器の操作指導にエネルギーがいる

(7) ボール操作の技能を高める運動について

ア ウォーミングアップ

準備運動では、普通にランニングさせるのではなく、ゲーム（主にベースカバール時の捕球）につながることをねらいとし、チーム内の2人組でランニングをしながらキャッチボールを素手で行うようにした（図10）。また、ゴロの捕球時に腰が高くなってしまいう生徒が多いこともあり、ウォーミングアップでゴロ捕球を取り入れる時間も設けた。



図10 ランニングキャッチボール

イ キャッチボール

ボール操作の技能を高めるために、毎時間ゲーム前に必ず行った。ペアの組み合わせは、チーム内で組むようにし、単元前半においては女子の技能の高まりをねらいとし、男女の組み合わせになるようにした。

キャッチボールの最後には、ゲームにつなげる、捕ってすぐ投げる動作が習慣化されるよう、ペアによる「7m20秒間クイックスロー」（図11）を行った。毎回、回数の計測をし、学習カードに記録を記入させることで技能の上達度が見てわかるようにした。



図11 「7m20秒間クイックスロー」キャッチボール

(8) 学習カードについて

準備運動後の「はじめ」の前に、チームリーダーから学習カードを配付する流れにし、「学習のねらい」・「本時の内容」を確認できるようにした。そのことで、生徒は見通しを持って学習に取り組むことができたと考える。「まとめ」の時間では、個人で本時の学習内容についての振り返りを行った(図12)。「先生からひと言」の欄を設け、毎回それぞれの生徒に守備的局面的アドバイスを中心に、コメントを返すようにした。コメントを見て喜んでる生徒も多く、効果は大きかったと考える。

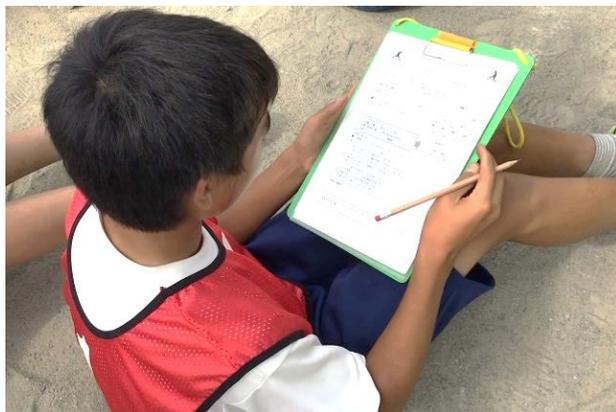


図12 授業後に本時の学習内容の振り返り

(9) 用具について

ボールは、対象生徒が1年次に使用していた図13のケンコーグリーンソフトボール(硬すぎず、柔らかすぎないウレタン芯で安全)を採用した。バットは、金属バット(長さ84cm・重さ720g)と木製バット(長さ70cm・重さ560g)を採用し、各コートに1本ずつ配置し、生徒に選ばせるようにした(図14)。木製バットについては、金属バットよりも160g軽いので、女子でも振りやすい。また、バットが短いことでスイングの軌道を確認しやすいというメリットがあると考えられる。



図13 本研究で使用したボール



図14 本研究で使用したバット

4 授業の実際

【本時の展開】(1/11時間) 9月19日(木) 5校時(13:20~14:05) グラウンド

(1) 本時のねらい

<関心・意欲・態度①>球技の学習に積極的に取り組もうとしている。(評価:10/11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 8分	1 準備運動 2 挨拶・出席確認 3 学習カード配付・授業の約束事の確認 4 本時の説明 5 準備運動(捕球・送球の動き)	○ 生徒の出席確認を行い、健康状態を把握する。 ○ 学習カードの記入項目、授業の約束事を説明する。 ○ 本時の学習のねらいを確認する。 ○ 捕球、送球の動きに伴った準備運動の仕方などを説明する。					
なか 32分	6 ボール操作(7分間) ・キャッチボール (素手キャッチ、10~15mスロー、7m20秒間クイックスロー)	○ 動きのポイントを意識できるように指導する。 ○ グラブの向きに注意させ、ボールの正面で捕球することや投球の際に、ねらった方向に投げる手と反対の足を踏み出すように促す。					
	【学習内容】<関心・意欲・態度①>仲間とともに協力しながら活動し、ソフトボールの楽しさや喜びを積極的に味わおうとすること。						
	7 メインゲームの説明(3分間) 8 メインゲーム1(22分間) (試しのゲーム)	○ 前時の説明(ゲームの行い方とルール)の確認をする。 ○ 攻撃チームと守備チームの役割を明確にし、協力しながらゲームができるように促す。					
	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Aコート (野球部側)</th> <th>Bコート (中央)</th> <th>Cコート (体育館側)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 - 2</td> <td>3 - 4</td> <td>5 - 6</td> </tr> </tbody> </table> <p>※数字は班を表す。 ・3分00秒で攻守交替する時間交替制で行う。(3イニング)</p>	Aコート (野球部側)	Bコート (中央)	Cコート (体育館側)	1 - 2	3 - 4	5 - 6
Aコート (野球部側)	Bコート (中央)	Cコート (体育館側)					
1 - 2	3 - 4	5 - 6					
【発問】ソフトボールのゲームで、どんな場面で楽しさを感じましたか。							
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td>【予想される答え】 ・バッティングで打てたとき ・点が入ったとき ・アウトにできたとき</td> </tr> </table>		【予想される答え】 ・バッティングで打てたとき ・点が入ったとき ・アウトにできたとき	○ 攻撃面、守備面と楽しさを感じる場面の意見を引き出し、これからの学習で「守備的局面」での楽しさを体感できるように学習していくことを説明する。				
【予想される答え】 ・バッティングで打てたとき ・点が入ったとき ・アウトにできたとき							
まとめ 5分	9 本時のまとめ(5分) ・振り返りと学習カードの記入 ・次時の学習の確認	○ ゲームを行う中で、様々な役割があることに触れ、プレー以外にも積極的に取り組むことが大切であり、楽しさにつながることを確認する。 ○ 巡回しながら学習カードの記入を確認する。 ○ 次回の授業のねらいを説明する。					

【授業としての振り返り】

昨年と違い、男女同じチームでの授業となったが、生徒たちは協力しながら積極的にソフトボールの活動に取り組んでいた。メインゲームにおけるルールを事前にもっと丁寧に説明する必要性を感じた。また、ウォーミングアップやキャッチボールの技能のポイントを生徒の欲求に合わせて進めていくことが大切であると感じた。

【研究の視点からの振り返り】

生徒の学習カードより、守備的局面における課題の記述が多く見られた。次時の教室の授業では、守備的局面における目的やベースカバーの必要性についてどのように指導していくかを明確にし、実践につなげていけるように授業を展開していきたい。

【本時の展開】(2/11時間) 9月24日(火) 5校時(13:20~14:05) 教室

(1) 本時のねらい

<知識・理解①>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。(評価: 2・7/11時間)

(2) 本時の評価

<<知識・理解①>>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。

【学習カード】(指導: 2・7/11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 5分	1 挨拶・出席確認 2 学習カード配付・本時の説明 3 前時の振り返り	○ 生徒の出席確認を行い、健康状態を把握する。 ○ 学習カードの記入項目、本時の学習のねらいを確認する。 ○ 前時の映像により、ルールを確認する。
なか 35分	【学習内容】<知識・理解①>技術の名称や行い方(ベースカバーとその行い方及びその必要性)について学習した具体例を挙げること。	
	【発問】守備の目的は何ですか。 【予想される答え】・得点を与えないこと・走者を先の塁へ進めさせないこと・アウトにすること	
	4 映像(同校野球部員に協力してもらい作成)を視聴する	○ ベースカバーができていない映像を見せる。
	【発問】これらの映像(A・B)の守備で何が問題ですか。 【予想される答え】(A) みんなでボールを追いかけてしまっているからベースががら空きです (B) 投げたいのに、誰もベースに入っていないので投げられません	
	5 各ポジションのベースカバーの動きについて個人で考える	○ 発問を通し、ボールを持たない人がベースに入ることの必要性について気付くように促す。 ○ 各ポジションにおけるベースカバーの模範映像(野球部員)を見せて、ポイントを説明する。
まとめ 5分	【発問】ベースカバーの矢印の動きから考えて、共通の原則は何ですか 【予想される答え】・各ベースの近くにいる人がベースカバーに入っていること	
	6 チームで次時のポジションを考えて、守備認識ボードを活用して、ベースカバーの認識を深める	○ 発問を通し、ベースカバーの基本原則について、気付くように促す。 ○ 各ポジションの特徴を説明し、その上でチームの中でポジションを決めるように促す。 ○ 守備認識ボードを活用し、チームの仲間で適切なベースカバーについて考え、認識を深めるように促す。 ○ スライドを活用し、次時の「バットレスシートノック」、「課題達成ゲーム」の説明をする。
	7 次時の学習の説明	
まとめ 5分	8 本時のまとめ(5分) ・振り返りと学習カードの記入 ・次時の学習の確認	○ 本時の学習のポイントを説明する。 ○ 巡回しながら学習カードの記入を確認する。 【学習カード】<<知識・理解①>> ○ 次回の授業のねらいを説明する。

【授業としての振り返り】

生徒たちは「ベースカバー」の必要性と行い方について認識を深めることができているようであった。また、導入で前時のゲームの映像を見せながらルールの確認を行ったことも共通認識が図れて良かった。一方で、コミュニケーションや声をかけ合うことの大切さについてもっと触れていく必要があると感じた。

【研究の視点からの振り返り】

計画的に座学を配置し、落ち着いた雰囲気の中で映像を活用しながら「ベースカバー」の必要性について授業を展開したことは、生徒の振り返りの感想から見ても有効であると感じた。また、「守備認識ボード」の活用によって、生徒はチームメイト全員とベースカバーの動きを共有することができた。次時以降の授業づくりに生かしたい。

【本時の展開】(3/11時間) 9月25日(水) 5校時(13:20~14:05) グラウンド

(1) 本時のねらい

＜思考・判断①＞ボール操作やボールを持たないときの動きなどの技術を身に付けるための運動の行い方のポイントを見付けている。(評価:3・8/11時間)

(2) 本時の評価

＜思考・判断①＞ボール操作やボールを持たないときの動きなどの技術を身に付けるための運動の行い方のポイントを見付けている。【観察・学習カード】(指導:3・8/11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 5分	1 準備運動 2 挨拶・出席確認 3 学習カード配付・本時の説明	○ 生徒の出席確認を行い、健康状態を把握する。 ○ 学習カードの記入項目、前回のキャッチボールの記録を確認するように促す。 ○ 本時の学習のねらいを確認する。前時に行ったベースカバーについて発問を通して確認する。					
	<p>【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ですか。(前時の復習)</p> <p>【予想される答え】ベースカバーに入ることです</p> <p>【発問】なぜベースカバーに入るのですか。(前時の復習)</p> <p>【予想される答え】・走者を先の塁へ進めないようにするためです ・走者をアウトにするためです</p>						
なか 35分	4 ボール操作(4分間) ・キャッチボール(素手キャッチ、10~15mスロー、7m20秒間クイックスロー)	○ 動きのポイントを意識できるように指導する。					
	<p>5 守備認識ボードで動きの確認(3分間)</p> <p>6 バットレスシートノック(7分間) ・3分00秒で攻守交替する時間交替制で行う。(1イニング)</p> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>Aコート (野球部側)</td> <td>Bコート (中央)</td> <td>Cコート (体育館側)</td> </tr> <tr> <td>4 - 6</td> <td>2 - 5</td> <td>1 - 3</td> </tr> </table> <p>※数字は班を表す。</p> <p>7 タスクゲーム1(18分間) ・走者なし ・4分00秒で攻守交替する時間交替制で行う。(2イニング)</p> <p>8 守備認識ボードで振り返り(3分間)</p>	Aコート (野球部側)	Bコート (中央)	Cコート (体育館側)	4 - 6	2 - 5	1 - 3
Aコート (野球部側)	Bコート (中央)	Cコート (体育館側)					
4 - 6	2 - 5	1 - 3					
まとめ 5分	9 本時のまとめ(5分) ・振り返りと学習カードの記入 ・次時の学習の確認	<p>○ 本時の学習のポイントを説明する。</p> <p>○ 巡回しながら学習カードの記入を確認する。 【学習カード】《思考・判断①》</p> <p>○ 次回の授業のねらいを説明する。</p>					

【授業としての振り返り】

前時の座学が生きた授業となった。生徒の中には、頭で動き方がわかっているが体が思うように動かない生徒も見られた。今の動きでよいのか、悪いのかを教師が常に声かけをしながら進めていく必要性を感じた。

【研究の視点からの振り返り】

タスクゲームで、打者(走者)にアウトになるまで先の塁を狙わせることで、守備側はベースカバーの必要性を実践でも感じていた。また、守備認識ボードを活用することで、ベースカバーの動きを共通認識でき、チームミーティングが活発に行われていた。今後も守備認識ボードを活用させていくことで、動きの変容に期待できると感じた。

【本時の展開】(4/11時間) 9月26日(木) 5校時(13:40~14:30) グラウンド

(1) 本時のねらい

<関心・意欲・態度②>守備の作戦についての話し合いに積極的に参加しようとしている。(評価:9/11時間)

<技能①>守備位置から塁上へ移動して、味方からの送球を受けることができる。(評価:9/11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 5分	1 準備運動 2 挨拶・出席確認 3 学習カード配付・本時の説明	○ 生徒の出席確認を行い、健康状態を把握する。 ○ 学習カードの記入項目、前回のキャッチボールの記録を確認するように促す。 ○ 本時の学習のねらいを確認する。						
	<p>【発問】ベースカバーをチーム全員で行うためのポイントとして、どんな声かけが必要ですか。</p> <p>【予想される答え】・打者が打つ前に声をかけ合うことです ・ピッチャーの人が周りを見て指示の声を出すことです</p>							
なか 40分	4 ボール操作 ・キャッチボール(6分間) (素手キャッチ、10~15mスロー、7m20秒間クイックスロー)	○ 動きのポイントを意識できるように指導する。						
	<p>【学習内容】<関心・意欲・態度②>守備認識ボードを活用し、話し合いに積極的に参加すること。 <技能①>タスクゲーム(実践)を通し、守備位置から塁上に移動して味方からの送球を受けること。</p>							
	5 守備認識ボードで動きの確認(3分間)	○ 「守備認識ボード」で自分が入る2つのポジションのベースカバーの動き方をそれぞれがボードに示しながら動きを確認できるように促す。						
	6 バットレスシートノック(10分間) ・3分00秒で攻守交替する時間交替制で行う。(1イニング)	○ ボール操作及びベースカバーのイメージ練習ができるように指導する。						
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Aコート (野球部側)</th> <th>Bコート (中央)</th> <th>Cコート (体育館側)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3 - 5</td> <td>1 - 4</td> <td>2 - 6</td> </tr> </tbody> </table>	Aコート (野球部側)	Bコート (中央)	Cコート (体育館側)	3 - 5	1 - 4	2 - 6	
Aコート (野球部側)	Bコート (中央)	Cコート (体育館側)						
3 - 5	1 - 4	2 - 6						
	7 タスクゲーム1(18分間) ・走者なし ・4分00秒で攻守交替する時間交替制で行う。(2イニング)	○ ベースに入るために必要な声かけができるように指導する。 ○ うまく動くことができていない生徒には、ゲーム中に実際にどこに動けばよいかを指導する。						
	8 守備認識ボードで振り返り(3分間)	○ ゲーム後に、「守備認識ボード」を活用しながらチームで必要となった動きを確認できるように促す。						
まとめ 5分	9 本時のまとめ(5分) ・振り返りと学習カードの記入 ・次時の学習の確認	○ 本時の学習のポイントを説明する。 ○ 巡回しながら学習カードの記入を確認する。 ○ 次回の授業のねらいを説明する。						

【授業としての振り返り】

バットレスシートノックでは、守備の学習機会の確保をするためにテンポを大事に取り組みさせた。しかし、状況に応じて一回一回間を取りながら、生徒に動きができていないか確認をさせる必要性も感じた。

【研究の視点からの振り返り】

ポジションをローテーションで回していることもあり、ベースカバーについてはスムーズに動いていないポジションもあった。特に、セカンド・ショートを守る生徒の動きはワントempo遅れてベースに入る生徒が多かった。タスクゲームにおいて、徹底して攻撃側はアウトになるまで先の塁を狙わせることと守備側がアウトにするまでプレーを続けさせることを声かけしていく必要性を感じた。

【本時の展開】(5/11時間) 9月27日(金) 3校時(10:55~11:45) グラウンド

(1) 本時のねらい

<技能①>守備位置から塁上へ移動して、味方からの送球を受けることができる。(評価: 9/11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 5分	1 準備運動 2 挨拶・出席確認 3 学習カード配付・本時の説明	○ 生徒の出席確認を行い、健康状態を把握する。 ○ 学習カードの記入項目、前回のキャッチボールの記録を確認するように促す。 ○ 本時の学習のねらいを確認する。					
なか 40分	4 ボール操作 ・キャッチボール(6分間) (素手キャッチ、10~15mスロー、7m20秒間クイックスロー)	○ 動きのポイントを意識できるように指導する。					
	<p>【学習内容】<技能①>守備認識ボードで仲間と動きを確認し、タスクゲーム(実践)を通し、守備位置から塁上に移動して味方からの送球を受けること。</p> <p>5 守備認識ボードで動きの確認(3分間)</p> <p>6 バットレスシートノック(10分間) ・3分00秒で攻守交替する時間交替制で行う。(1イニング)</p> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th>Aコート (野球部側)</th> <th>Bコート (中央)</th> <th>Cコート (体育館側)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 - 5</td> <td>3 - 6</td> <td>2 - 4</td> </tr> </tbody> </table> <p>※数字は班を表す。</p> <p>7 タスクゲーム1(18分間) ・走者なし ・4分00秒で攻守交替する時間交替制で行う。(2イニング)</p> <p>8 守備認識ボードで振り返り(3分間)</p> <p>【発問】今日で、全てのポジションを経験しました。それぞれのポジションにはどんな特性がありましたか。 【予想される答え】・ファーストは捕球が重要です ・サードは送球のコントロールが重要です ・セカンド、ショートはベースカバーの判断が大変です</p>	Aコート (野球部側)	Bコート (中央)	Cコート (体育館側)	1 - 5	3 - 6	2 - 4
Aコート (野球部側)	Bコート (中央)	Cコート (体育館側)					
1 - 5	3 - 6	2 - 4					
まとめ 5分	9 本時のまとめ(5分) ・振り返りと学習カードの記入 ・次時の学習の確認	○ 全てのポジションの特性について触れ、その上で次時のポジション決定をするように説明する。 ○ 巡回しながら学習カードの記入を確認する。 ○ 次回の授業のねらいを説明する。					

【授業としての振り返り】

本時で生徒はすべてのポジションを経験した。実践で各ポジションの特性に触れることで、チームとしての課題を認識し、ゲーム後の振り返りでは守備について活発に話し合う姿が多く見られた。

【研究の視点からの振り返り】

攻撃側にはアウトになるまで先の塁を狙わせること、守備側にはアウトにするまでプレーを続けさせることを徹底したことで、ベースカバーの動きが良くなっていった。時間交替制ということもあり、テンポよく授業が展開できているが、修正ができていないまま次々とプレーが行われるため、間をとって整理をさせていく時間を確保するとさらに技能が高まっていくと感じた。

【本時の展開】(6/11時間) 10月3日(木) 4校時(11:40~12:25) グラウンド

(1) 本時のねらい

<技能②>ポジションの役割に応じてベースカパーやバックアップの基本的な動きができる。

(評価: 11/11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 5分	1 準備運動 2 挨拶・出席確認 3 学習カード配付・本時の説明	○ 生徒の出席確認を行い、健康状態を把握する。 ○ 学習カードの記入項目、前回のキャッチボールの記録を確認するように促す。 ○ 本時の学習のねらいを確認する。					
なか 35分	4 ボール操作 ・キャッチボール(4分間) (素手キャッチ、15mスロー、7m20秒間ク イックスロー)	○ 動きのポイントを意識できるように指導する。					
	【学習内容】<技能②>特性に合わせてポジションを決定し、メインゲームでポジションの役割に 応じてベースカパーの基本的な動きをすること。						
	【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。(前時の復習) 【予想される答え】ショート、セカンドはベースカパーの動きが難しい						
	5 ポジション決め・守備認識ボードで動き の確認(5分間) 6 メインゲーム2(23分間)	○ 「守備認識ボード」で、自分が入るポジションのベ ースカパーの動き方をそれぞれがボードに示しなが ら動きを確認するように促す。 ○ 前時までの取り組みが生かせるようにチーム全体 で「声」、「コミュニケーション」を大事にするように 促す。					
<table border="1" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th>Aコート (野球部側)</th> <th>Bコート (中央)</th> <th>Cコート (体育館側)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2 - 3</td> <td>1 - 6</td> <td>4 - 5</td> </tr> </tbody> </table> <p>※数字は班を表す。 ・3分00秒で攻守交替する時間交替制で行 う。(3イニング)</p>	Aコート (野球部側)	Bコート (中央)	Cコート (体育館側)	2 - 3	1 - 6	4 - 5	○ ゲーム後に、「守備認識ボード」を活用しながらチ ームで必要となった動きの確認をするように促す。
Aコート (野球部側)	Bコート (中央)	Cコート (体育館側)					
2 - 3	1 - 6	4 - 5					
7 守備認識ボードで振り返り(3分間)							
まとめ 5分	8 本時のまとめ(5分) ・振り返りと学習カードの記入 ・次時の学習の確認	○ ポジションの役割に応じた動きができたかどうか を確認する。 ○ 巡回しながら学習カードの記入を確認する。 ○ 次回の授業のねらいを説明する。					

【授業としての振り返り】

前時までは、ルールを簡易化したタスクゲーム(走者なし)を行っていることもあり、生徒がシンプルなゲーム性を大いに楽しんでいたが、残塁ありのメインゲームでは考えることが増え、複雑さに戸惑う生徒も見られた。改めて、ベースボール型の正規に近いルールは、生徒にとって難しさを感じるものであると実感した。

【研究の視点からの振り返り】

メインゲーム1と比べ、今回のメインゲーム2では、明らかにボールを持たない生徒がベースカパーに入る動きが増加した。また、生徒の指示の声にも変容が見られ、どこに送球すべきなのかを仲間が声かけする様子も見られた。今回実施したゲームでの、守備の動きの実態を生徒が認識できるよう、次時の座学の授業において映像を活用し、認識に働きかけていきたい。

【本時の展開】（7/11時間） 10月4日（金）2校時（9：50～10：35） 教室

（1）本時のねらい

<知識・理解①>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。（評価：2・7/11時間）

（2）本時の評価

<<知識・理解①>>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。

【学習カード】（指導：2・7/11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 3分	1 挨拶・出席確認 2 学習カード配付・本時の説明	○ 生徒の出席確認を行い、健康状態を把握する。 ○ 学習カードの記入項目、本時の学習のねらいを確認する。
なか 37分	【学習内容】<知識・理解①>技術の名称や行い方（バックアップとその行い方及びその必要性）について学習した具体例を挙げること。	
	3 タスクゲームの映像視聴（4分間） ・ベースカバーができていない映像を視聴する ・声、コミュニケーションが必要な打球の映像を視聴する	○ 各チームのベースカバーが難しかったケースやよくできているケースを映像で流し、全体で共有できるように説明する。
	4 前時のメインゲーム映像視聴（21分間） ・自チームのゲーム映像を視聴し、学習カードにベースカバーの成功数を記入する	○ 各チームにタブレットを1台配付し、ベースカバーの動きについて現段階のチームの実態を把握するように促す。 ○ 全員がベースカバーに入れたケースを数えるように説明し、チームとして良かった点や課題を話し合わせ、学習カードに記入するように促す。
	5 バックアップの説明（5分間） ・模範映像（同校野球部員に協力してもらい作成）を視聴する	○ 発問を通し、ボールを持たない人がバックアップに入ることの必要性について気付くように促す。 ○ ピッチャーの模範映像（野球部員）を見せて、ポイントを説明する。
【発問】この映像の守備で何が問題ですか。 【予想される答え】送球がそれたボールを誰もカバーしていないから走者が進塁して得点されている		
	6 ピッチャーのバックアップの動きについて個人で考える（2分間）	○ 学習カードに記入するように促す。
	7 フォースプレーとタッチプレーの説明（5分間）	○ スライドと映像を活用し、ポイントで映像を止めながら説明する。
まとめ 5分	8 本時のまとめ（5分） ・振り返りと学習カードの記入 ・次時の学習の確認	○ 本時の学習のポイントを説明する。 ○ 巡回しながら学習カードの記入を確認する。 【学習カード】<<知識・理解①>>

【授業としての振り返り】

生徒たちは現段階の自分たちの「ベースカバー」の動きを映像で確認しながら、活発に守備的局面について話し合う姿が見られた。「バックアップ」については、実態調査で言葉の意味すら理解できていない生徒が学級の半数いたが、模範映像を活用することで、その必要性と行い方について説明がしやすく、生徒の認識にも働きかけることができると感じた。

【研究の視点からの振り返り】

計画的に座学を配置し、落ち着いた雰囲気の中で映像を活用しながら「ベースカバー」の必要性について授業を展開したことは、生徒の振り返りの感想から見ても有効であると感じた。また、タブレットを各班に1台ずつ配付し、ただ映像を見せるだけではなく、守備機会の回数とベースカバーに全員が入れた回数を学習カードに記入させた。さらに、ベースカバーができていない場面については、繰り返し再生し、もう一度そのプレーをチームで確認するように促し、「守備認識ボード」も活用することによって、話し合いが活発になった。

【本時の展開】(8/11時間) 10月10日(木) 2校時(9:50~10:35) グラウンド

(1) 本時のねらい

<思考・判断①> ボール操作やボールを持たないときの動きなどの技術を身に付けるための運動の行い方のポイントを見付けている。(評価: 3・8/11時間)

<技能②> ポジションの役割に応じてベースカバーやバックアップの基本的な動きができる。

(評価: 11/11時間)

(2) 本時の評価

≪思考・判断①≫ ボール操作やボールを持たないときの動きなどの技術を身に付けるための運動の行い方のポイントを見付けている。【観察・学習カード】(指導: 3・8/11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 5分	1 準備運動 2 挨拶・出席確認 3 学習カード配付・本時の説明	<ul style="list-style-type: none"> ○ 生徒の出席確認を行い、健康状態を把握する。 ○ 学習カードの記入項目、前回のキャッチボールの記録を確認するように促す。 ○ 本時の学習のねらいを確認する。前時に行ったバックアップについて発問を通して確認する。 						
	<p>【発問】 ベースカバーに入らない人は、味方の送球が逸れることを想定して、どんな動きが必要ですか。</p> <p>【予想される答え】 送球のバックアップに入ることです</p>							
なか 35分	4 ボール操作(5分間) ・キャッチボール (素手キャッチ、15mスロー、7m20秒間クイックスロー) 5 バックアップの確認(7分間) ・バックアップの動き方を実際に見る(2つのチーム実際に動き方を行う) 6 タスクゲーム2(20分間) <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>Aコート (野球部側)</td> <td>Bコート (中央)</td> <td>Cコート (体育館側)</td> </tr> <tr> <td>1 - 2</td> <td>3 - 4</td> <td>5 - 6</td> </tr> </table> ※数字は班を表す。 ・走者1塁 ・4分00秒で攻守交替する時間交替制で行う。(2イニング) 7 守備認識ボードで振り返り(3分間)	Aコート (野球部側)	Bコート (中央)	Cコート (体育館側)	1 - 2	3 - 4	5 - 6	<ul style="list-style-type: none"> ○ 動きのポイントを意識できるように指導する。 <p>【学習内容】 <思考・判断①> 守備認識ボードで仲間と動きを確認し、タスクゲーム(実践)を通し、ベースカバー+バックアップの動きについてポイントを見付けること。 <技能②> ポジションの役割に応じてベースカバーやバックアップの基本的な動きができること。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ピッチャーのバックアップの動き方を実際に示しながら、確認できるように促す。 ○ 外野に抜けた打球のピッチャーのバックアップと内野の打球でピッチャーがバックアップできない2つのパターンを説明する。 ○ チームの誰かが必ずベースに入るようにし、ピッチャーの生徒が送球のバックアップをするように指導する。【観察】 ≪思考・判断①≫ ○ ゲーム後に、「守備認識ボード」を活用してチームで必要となった動きの確認をし、次回に生かすことを中心に振り返るように促す。
Aコート (野球部側)	Bコート (中央)	Cコート (体育館側)						
1 - 2	3 - 4	5 - 6						
まとめ 5分	8 本時のまとめ(5分) ・振り返りと学習カードの記入 ・次時の学習の確認	<ul style="list-style-type: none"> ○ 本時の学習のポイントを説明する。 ○ 巡回しながら学習カードの記入を確認する。 <p>【学習カード】 ≪思考・判断①≫</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 次回の授業のねらいを説明する。 						

【授業としての振り返り】

ベースカバーとバックアップにフォーカスしたかったが、前時に説明した「フォースプレー」と「タッチプレー」の部分が目立ってしまった。前回の座学の授業から間があいたこともあり、タスクゲームの前に「バックアップ」の確認をデモンストレーションで示しながら全体で行ったことは良かった。

【研究の視点からの振り返り】

ピッチャーのポジションの生徒に、ネット付近(後方)の打球に対して、送球の「バックアップ」をすることに限定したことが生徒にとっては分かりやすく、やりやすかったようであった。今回のタスクゲームでは、走者1塁から始めることによって、走者を先の塁でアウトにすることも目標にしたが、場が狭い(塁間が短い)こともあり、2塁ベースでアウトにすることは難しかった。設定をさらに工夫し、「アウトを取る」ことにこだわらせたい。

【本時の展開】(9/11時間) 10月17日(木) 5校時(13:20~14:05) グラウンド

(1) 本時のねらい

<技能②>ポジションの役割に応じてベースカバーやバックアップの基本的な動きができる。

(評価: 11/11時間)

(2) 本時の評価

<<関心・意欲・態度②>>守備の作戦についての話合いに積極的に参加しようとしている。【観察】(指導: 4/11時間)

<<技能①>>守備位置から塁上へ移動して、味方からの送球を受けることができる。【観察】(指導: 4・5/11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 5分	1 準備運動 2 挨拶・出席確認 3 学習カード配付・本時の説明	○ 生徒の出席確認を行い、健康状態を把握する。 ○ 学習カードの記入項目、前回のキャッチボールの記録を確認するように促す。 ○ 本時の学習のねらいを確認する。 ○ 前時のタスクゲームから、ルール(エンタイトルツープース)の説明をする。						
なか 35分	4 ボール操作 ・キャッチボール(5分間) (素手キャッチ、15mスロー、7m20秒間クイックスロー)	○ 動きのポイントを意識できるように指導する。						
	<p>【学習内容】<技能②>ポジションの役割に応じて、ベースカバー+バックアップの基本的な動きをすること。</p>							
	5 バックアップとルールの確認(7分間) ・本時では、打球のバックアップについて確認する	○ サードゴロ、ファーストゴロ、ピッチャーゴロを例で示しながら打球のバックアップについて発問を通して説明する。						
<p>【発問】サードが後ろに打球をそらした場合、誰がそのボールを処理するとよいですか。 【予想される答え】後ろに守っているショートです</p>								
	<p>・フライの守備側と走者の扱いについて再度確認する</p> <p>6 タスクゲーム2(20分間)</p> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td style="padding: 5px;">Aコート (野球部側)</td> <td style="padding: 5px;">Bコート (中央)</td> <td style="padding: 5px;">Cコート (体育館側)</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">4 - 6</td> <td style="padding: 5px;">2 - 5</td> <td style="padding: 5px;">1 - 3</td> </tr> </table> <p>※数字は班を表す。 ・走者1塁 ・4分00秒で攻守交替する時間交替制で行う。(2イニング)</p> <p>7 守備認識ボードで振り返り(3分間)</p>	Aコート (野球部側)	Bコート (中央)	Cコート (体育館側)	4 - 6	2 - 5	1 - 3	<p>○ チームの誰かが必ずベースに入るようにし、ピッチャーの生徒が送球のバックアップ、セカンド、ショートの生徒が打球のバックアップをするように指導する。</p> <p>○ 1塁走者をできるだけ先の塁へ進めさせないように指導する。</p> <p>【観察】<<技能①>></p> <p>○ ゲーム後に、「守備認識ボード」を活用してチームで必要となった動きの確認をし、次回に生かすことを中心に振り返るように促す。</p> <p>【観察】<<関心・意欲・態度②>></p>
Aコート (野球部側)	Bコート (中央)	Cコート (体育館側)						
4 - 6	2 - 5	1 - 3						
まとめ 5分	8 本時のまとめ(5分) ・振り返りと学習カードの記入 ・次時の学習の確認	○ 本時の学習のポイントを説明する。 ○ 巡回しながら学習カードの記入を確認する。 ○ 次回の授業のねらいを説明する。						

【授業としての振り返り】

前回から引き続き、タスクゲーム(走者1塁)を行った。タスクゲームの前に打球の「バックアップ」の確認をデモンストレーションで示しながら全体で行ったことで動き方の共有ができた部分は良かったが、見本を見せる際に、実際のゲームと同じように示す必要性を感じた。

【研究の視点からの振り返り】

仲間が後ろにそらした打球を誰が「バックアップ」するのかということ、デモンストレーションを通し、全体に発問を投げかけながら確認をした。タスクゲームでは、アウト1つにつき、守備得点を1点としたことで、生徒は状況判断をしてアウトを確実にとるようになり、ダブルプレーも多く見られた。

【本時の展開】(10/11時間) 10月24日(木) 5校時(13:40~14:30) グラウンド

(1) 本時の評価

≪関心・意欲・態度①≫球技の学習に積極的に取り組もうとしている。【観察】(指導:1/11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 5分	1 準備運動 2 挨拶・出席確認 3 学習カード配付・本時の説明	○ 生徒の出席確認を行い、健康状態を把握する。 ○ 学習カードの記入項目、前回のキャッチボールの記録を確認するように促す。 ○ 本時の学習のねらいを確認する。												
なか 40分	4 ボール操作 ・キャッチボール(5分間) (素手キャッチ、15mスロー、7m20秒間クイックスロー) 5 フォースプレー、タッチプレーの確認(5分間)	○ 送球に対し、軸足を前に出す動きのポイントを意識できるように指導する。 ○ 走者なし、走者1塁、走者2塁、走者1、2塁のパターンを例で示しながら説明する。												
	【学習内容】チームで課題を確認し、最後のメインゲームに向けて積極的に練習に取り組むこと。													
	6 チーム別課題練習(35分間)	○ 各コートで練習を行っているチームに、ポイントを意識できるように巡回しながら指導する。 【観察】≪関心・意欲・態度①≫ ○ バッティング練習をしているチームには、安全面に十分配慮するように指導する。 ○ 前後半の入れ替えをスムーズにできるよう促す。 ○ 作戦会議のチームには、「守備認識ボード」を活用しながら、リーグ戦に向けて、攻撃面と守備面の目標や頑張ることを記入するように促す。												
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th></th> <th>Aコート (野球部側)</th> <th>Bコート (中央)</th> <th>Cコート (体育館側)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>前半</td> <td>1班 (2班)</td> <td>5班 (3班)</td> <td>6班 (4班)</td> </tr> <tr> <td>後半</td> <td>2班 (1班)</td> <td>3班 (5班)</td> <td>4班 (6班)</td> </tr> </tbody> </table> <p>※()はコート外での練習。 ・コート内での練習 守備練習1「バットレスシートノック」 守備練習2「塁間ボール回し」 守備練習3「ゴロ捕球」 ※1・2・3より、チームで選択 ・コート外での練習 バッティング練習1 ボール操作練習2 ※1・2より、チームで選択 ・コート外では、次回からのリーグ戦に向けての作戦会議を時間内に必ず入れ、確認する。</p>		Aコート (野球部側)	Bコート (中央)	Cコート (体育館側)	前半	1班 (2班)	5班 (3班)	6班 (4班)	後半	2班 (1班)	3班 (5班)	4班 (6班)	
	Aコート (野球部側)	Bコート (中央)	Cコート (体育館側)											
前半	1班 (2班)	5班 (3班)	6班 (4班)											
後半	2班 (1班)	3班 (5班)	4班 (6班)											
まとめ 5分	7 本時のまとめ(5分) ・振り返りと学習カードの記入 ・次時の学習の確認	○ 本時の学習のポイントを説明する。 ○ 巡回しながら学習カードの記入を確認する。 ○ 次回の授業のねらいを説明する。												

【授業としての振り返り】

単元中盤から生徒たちが守備的局面における個人やチームの課題に気付き、「練習をしたい」という声があがっており、急遽チーム別課題練習を行うこととした。しかし、効率的な練習を企画する力はまだなく、練習内容について丁寧に説明する必要がある。また、前時から間が空いたこともあり、チーム別課題練習の前に、チームでのミーティングを充実させる必要性を感じた。

【研究の視点からの振り返り】

チーム別課題練習では、「ベースカバー」、「バックアップ」の確認をするチームが多く見られた。しかし、5、6人チームということもあり、走者を付けながら練習することが困難であり、2チーム合同で練習を展開したほうが、より良い練習を展開できると感じた。

【本時の展開】(11/11時間) 10月31日(木) 5校時(13:40~14:30) グラウンド

(1) 本時の評価

《技能②》ポジションの役割に応じてベースカパーやバックアップの基本的な動きができる。

(指導: 6・8/11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 5分	1 準備運動 2 挨拶・出席確認 3 学習カード配付・本時の説明	○ 生徒の出席確認を行い、健康状態を把握する。 ○ 学習カードの記入項目、前回のキャッチボールの記録を確認するように促す。 ○ 本時の学習のねらいを確認する。 ○ 学習してきたベースカパーとバックアップの動きを確認する。					
なか 35分	4 ボール操作 ・キャッチボール(6分間) (素手キャッチ、15mスロー、7m20秒間クイックスロー)	○ 体の正面に入って捕球すること、送球時にステップをする際に、軸足を前に出すように促し、動きのポイントを意識できるように指導する。					
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>【学習内容】ポジションの役割に応じて、ベースカパー+バックアップの基本的な動きをし、ゲームに生かすこと。</p> </div> 5 チーム内ミーティング(5分間) 6 メインゲーム3(24分間) <table border="1" style="margin: 10px auto; width: 80%;"> <thead> <tr> <th>Aコート (野球部側)</th> <th>Bコート (中央)</th> <th>Cコート (体育館側)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2 - 4</td> <td>5 - 6</td> <td>1 - 3</td> </tr> </tbody> </table> ※数字は班を表す。 ・3分00秒で攻守交替する時間交替制で行う。(3イニング)	Aコート (野球部側)	Bコート (中央)	Cコート (体育館側)	2 - 4	5 - 6	1 - 3
Aコート (野球部側)	Bコート (中央)	Cコート (体育館側)					
2 - 4	5 - 6	1 - 3					
まとめ 10分	7 本時・単元のまとめ(5分)	○ 本時の学習のポイントを説明する。					
	・ボールを持たないときでも、味方のためにベースカパーに入ったり、味方がミスしたときに備えてバックアップしたりするなど、必ず役割があり、1つのボールに対して全員が動くことになる。ベースボール型以外の球技でも、必ずそのような動きが生まれるので、今回重点的に学習した「ボールを持たないときの動き」を、送球を受けるなどの「ボール操作」とともに、今後も大事にしてほしい。 ・スポーツは、ルールを工夫し、みんなで協力できれば、体力や技能が違う男女でも一緒に楽しむことができる。	○ 巡回しながら学習カードの記入を確認する。					
	・振り返りと学習カードの記入						

【授業としての振り返り】

学習のまとめとして、メインゲームを行った。接戦となるように、これまでの勝率等から対戦相手を決め、白熱した展開となった。

【研究の視点からの振り返り】

ゲーム前のチーム内ミーティングでは、ベースカパーとバックアップを中心に、守備的局面についての話し合いが活発に行われていた。ゲームにおいても、打者が打つ前後で指示をし合う様子が見られ、アウトにして喜んでいる姿が多く見られた。また、打者が打った瞬間にボールを持たない守備者が動き出しを始める場面が多く見られた。ベースボール型の高いレベルの「攻防」が繰り広げられていたように感じた。

5 検証授業の結果と考察

検証授業で得られたデータを基に、検証の視点（第3章1（7）：pp.13-15参照）に沿って仮説「中学校第2学年のベースボール型（ソフトボール）の授業において、「認識」への働きかけとわかったことを試す機会を保証すれば、守備の役割行動（ベースカバーとバックアップ）を習得できるだろう。」を検証することとする。

なお、文中に使用した図表の標本数は表15のとおりであり、欠席者及び見学者によって変化がある。また、割合（%）を示しているグラフについては、小数点以下を四捨五入しているため、100%にならない場合がある。

表15 文中に使用した標本数

日付	9/19	9/24	9/25	9/26	9/27	10/3	10/4	10/10	10/17	10/24	10/31
時間	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
生徒数（人）	35	35	34	32	33	32	33	32	34	34	35
事前アンケート（9月18日）35人						事後アンケート（11月1日）35人					

（1）生徒は授業をどのようにとらえたか

ア 毎時間生徒は授業をどのようにとらえたか

表16 形成的授業評価の推移（4つの次元及び総合評価の得点と5段階の評定）

次元		1時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	8時間目	9時間目	10時間目	11時間目	2時間目	7時間目
		(外)	(外)	(教室)	(教室)							
成果	得点	2.45	2.78	2.69	2.82	2.66	2.80	2.79	2.79	2.91	2.55	2.67
	評定	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4
意欲 関心	得点	2.89	2.91	2.95	2.97	2.95	2.92	2.97	2.97	2.97	2.82	2.76
	評定	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
学び 方	得点	2.63	2.69	2.81	2.88	2.72	2.81	2.80	2.85	2.89	2.80	2.88
	評定	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5
協力	得点	2.76	2.96	2.92	2.92	2.83	2.89	2.92	2.88	2.93	2.72	2.77
	評定	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4
総合 評価	得点	2.65	2.83	2.83	2.89	2.77	2.85	2.86	2.87	2.92	2.67	2.74
	評定	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4

※2時間目、7時間目の座学においては、項目4「精一杯、全力を尽くして運動することができましたか」（意欲・関心）及び項目7「自分のめあてに向かって何回も練習できましたか」（学び方）以外の7項目を参考までに質問した。

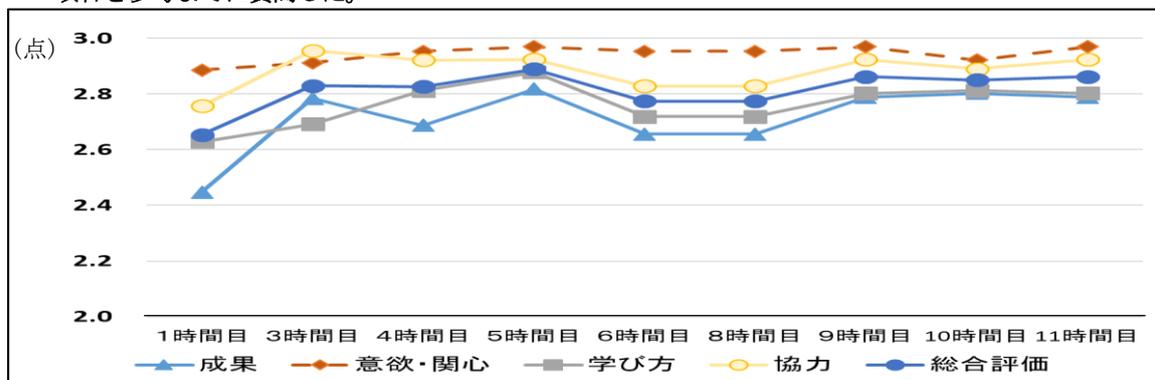


図15 形成的授業評価の推移（「成果」「意欲・関心」「学び方」「協力」の4つの次元ごとの得点）

生徒が毎時間授業をどのようにとらえたかを検証するために、高橋らによる形成的授業評価²⁶⁾を用いた(第2章7:p.11参照)。各項目の回答を「はい」は3点、「どちらでもない」は2点、「いいえ」は1点として、毎時間の9項目全体及び次元ごとに平均を算出した。

表16は、毎時間の各項目と総合評価の平均値をp.11**表11**の形成的授業評価の診断基準に照らし合わせた結果を示している。下段には形成的授業評価診断基準(第2章7:p.11参照)による5段階の評定を記載してある。評価は、単元を通して向上していき(**図15**)、総合評価はほぼ最高評価の「5」であった(**表16**)ことから、本研究は生徒に十分に受け入れられたと判断できる。

図15は、**表16**の次元ごとの得点及び総合評価の得点を時系列でグラフ化したものである。5時間目から6時間目で低下しているのは、単元前半(3~5時間目)で行ったタスクゲームにおけるシンプルなルールに設定したゲームから、6時間目はメインゲーム(残塁あり)になり、ルールが複雑になったことでプレー中に考えなければならないことが増えたことが影響していると考えられる。6時間目を除くと概ね右肩上がりとなっており、診断基準による総合評価は、1時間目の「4」以外、すべて「5」である。このことから、生徒は授業を肯定的にとらえたと考える。また、参考データとして掲載している座学の2・7時間目においても診断基準による総合評価は「4」であり、低い評価ではないと考えられる。

イ 授業は楽しかったか

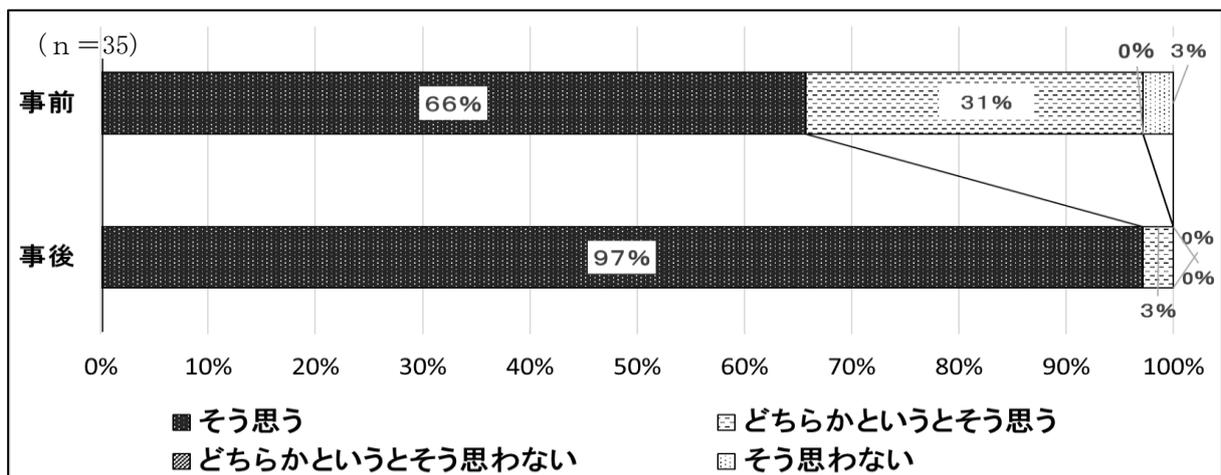


図16 「ソフトボールの授業は楽しかったと思いますか」に対する回答

対象の2年生は1年次に攻撃重視のソフトボールの授業(10時間)を受けている。また、1年次の授業では、男女が別々に練習やゲームを行っていた。

図16は、事前・事後アンケート「今回(事前は1年次)のソフトボールの授業は楽しかったと思いますか」に対する回答を示したものである。事前の項目では、1年次の攻撃重視で行ったソフトボールの授業についての回答を示している。事前で「そう思わない」と回答した生徒(1名)は、事後では「どちらかというと思う」と回答し、全体で「そう思う」が97%(34名)、「どちらかというと思う」3%(1名)と肯定的な回答をした生徒が100%であった。

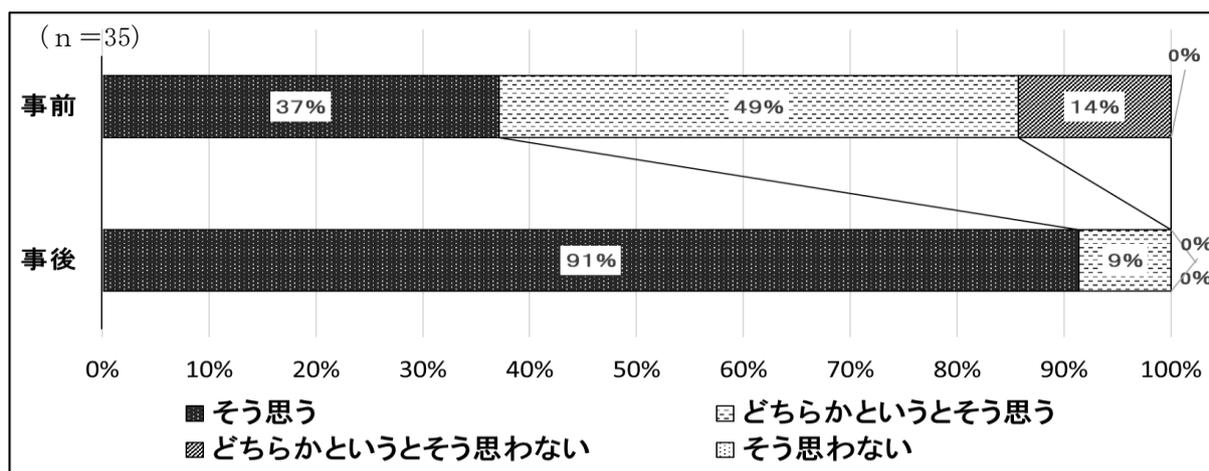


図17 「ソフトボールの授業で守備は楽しかったと思いますか」に対する回答

図17は、「今回（事前は1年次）のソフトボールの授業で守備は楽しかったと思いますか」に対する回答を示したものとなっている。事前で、「どちらかというと思わない」と回答した5名の生徒が事後では、「そう思う」に3名、「どちらかというと思う」に2名が回答した。全体で「そう思う」が91%（32名）、「どちらかというと思う」9%（3名）と肯定的な回答をした生徒が100%であった。

これらのことから、男女混合のチームで練習やゲームを行う、守備を重視し、座学も行った今回の授業を好意的にとらえていたと考えられる。

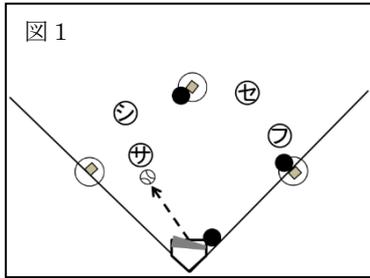
検証の視点（1）「生徒は授業をどのようにとらえたか」のまとめ

- ・ 形成的授業評価の診断基準による総合評価が、9時間中8時間で「5」（座学の2、7時間目は「4」）を示し、生徒は授業を肯定的にとらえていた。
- ・ 今回の授業をクラス全員の生徒が好意的にとらえ、守備を重視した授業を「楽しい」と感じていた。

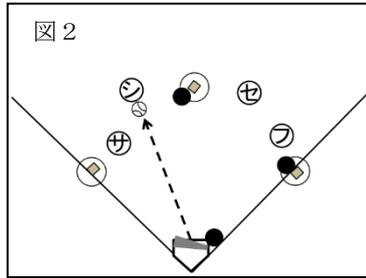
(2) 守備の役割行動における「ベースカバーとバックアップ」の仕方を理解できたか

ア ベースカバーとバックアップの仕方がわかったか

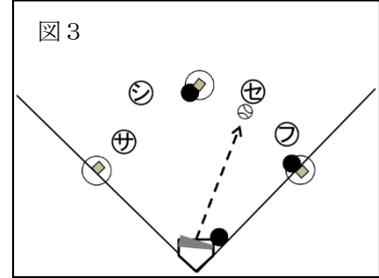
問「次の図1～図5のような打球（ゴロ）が転がった場合、㊦㊧㊨㊩㊪の守備者はどこに動いたらよいと思いますか？図の中に矢印を書き込んでください」



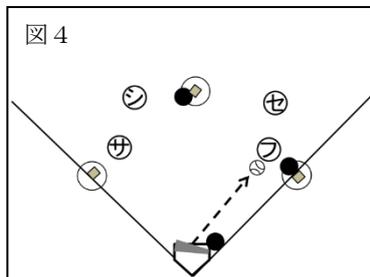
問1 サードゴロ



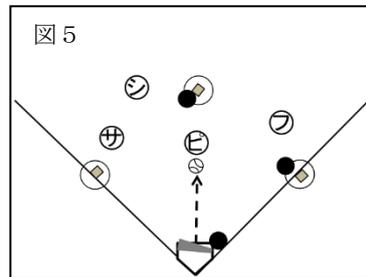
問2 ショートゴロ



問3 セカンドゴロ



問4 ファーストゴロ

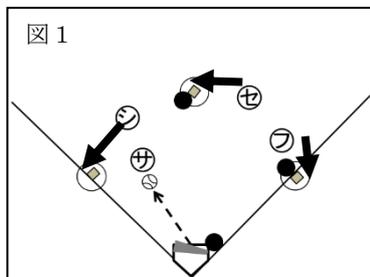


問5 ピッチャーゴロ

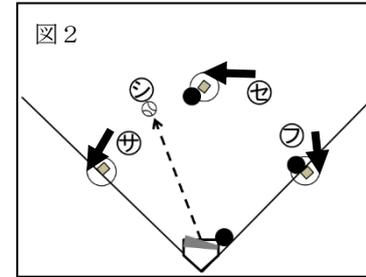
○ : ボール
 - - - - -> : ボールの動き(ゴロ)
 □ : アウトサークル(ベース)
 ● : 走者(ランナー)
 ⊕ : サード ⊙ : ショート
 ⊕ : セカンド ⊕ : ファースト
 ⊕ : ピッチャー

図18-1 「ベースカバー」理解度テスト

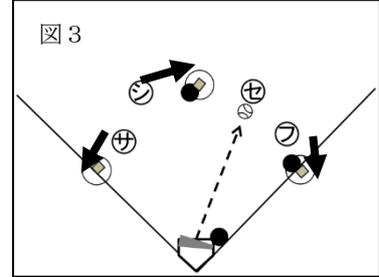
問「次の図1～図5のような打球（ゴロ）が転がった場合、㊦㊧㊨㊩㊪の守備者はどこに動いたらよいと思いますか？図の中に矢印を書き込んでください」



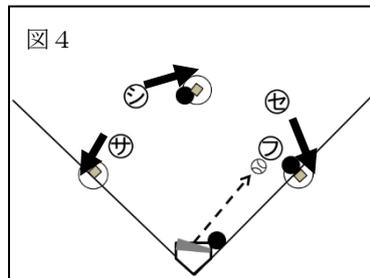
問1 サードゴロ



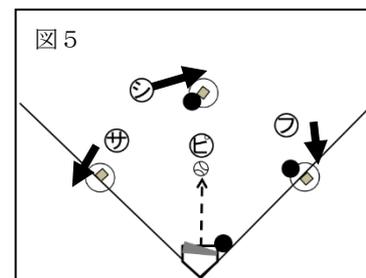
問2 ショートゴロ



問3 セカンドゴロ



問4 ファーストゴロ



問5 ピッチャーゴロ

○ : ボール
 - - - - -> : ボールの動き(ゴロ)
 □ : アウトサークル(ベース)
 ● : 走者(ランナー)
 ⊕ : サード ⊙ : ショート
 ⊕ : セカンド ⊕ : ファースト
 ⊕ : ピッチャー

図18-2 「ベースカバー」理解度テストの正答

事前・事後アンケートでは、**図18-1**の5つの質問により、ベースカバーに関する理解度を問うこととした(**図18-2**は、正答)。**図18-3**は、その5つの質問における正答率を示したグラフである。事前の正答率に対し、事後では、5つの質問すべてにおいて正答率が100%に上昇している。事前の問4の問題では、17%という低い正答率であったが、これは**図18-1**のファーストゴロの位置が1塁ベースに近いこともあり、セカンドがベースカバーに入る必要がないと判断したことが考えられる。

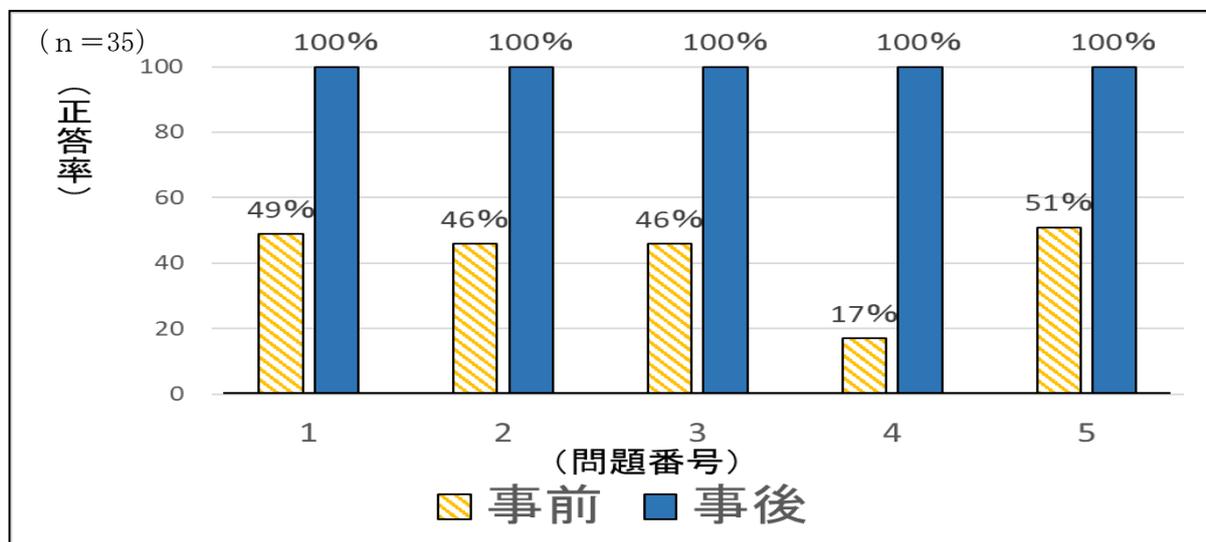


図18-3 「ベースカバー理解度テスト」の(各問い別)正答率の変移

問「次の図6～図10のように送球した場合、ⓔ (ピッチャー) はどこに動いたらよいと思いますか? 図の中に矢印を書き込んでください」

図6

問1 セカンド後方から1塁へ送球

図7

問2 ショート後方から3塁へ送球

図8

問3 ショート後方から2塁へ送球

図9

問4 セカンド後方から2塁へ送球

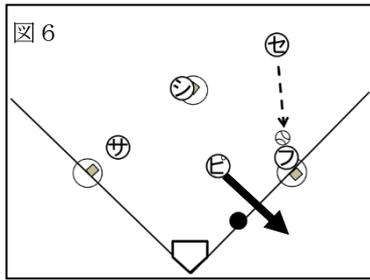
図10

問5 ショート後方から2塁へ送球

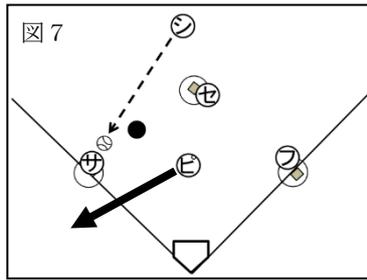
Ⓢ : ボール
 -----> : ボールの動き(送球)
 □ : アウトサークル(ベース)
 ● : 走者(ランナー)
 サ : サード ショ : ショート
 セ : セカンド フ : ファースト
 ピ : ピッチャー

図19-1 「バックアップ(送球)」理解度テスト

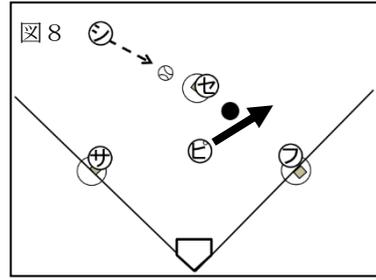
問「次の図6～図10のように送球した場合、㊦（ピッチャー）はどこに動いたらよいと思いますか？図の中に矢印を書き込んでください」



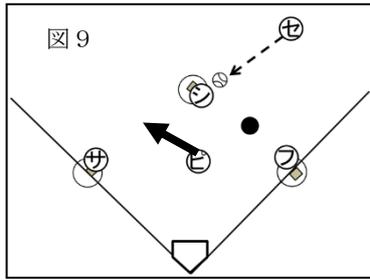
問1 セカンド後方から1塁へ送球



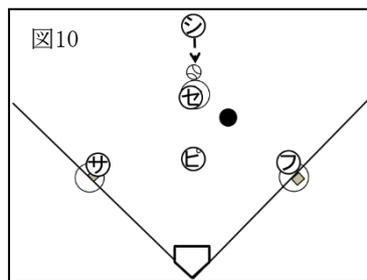
問2 ショート後方から3塁へ送球



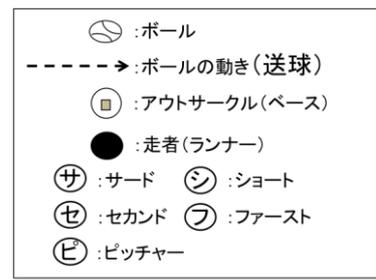
問3 ショート後方から2塁へ送球



問4 セカンド後方から2塁へ送球



問5 ショート後方から2塁へ送球



※問5の正解は何も矢印を引かない

図19-2 「バックアップ」理解度テストの正答

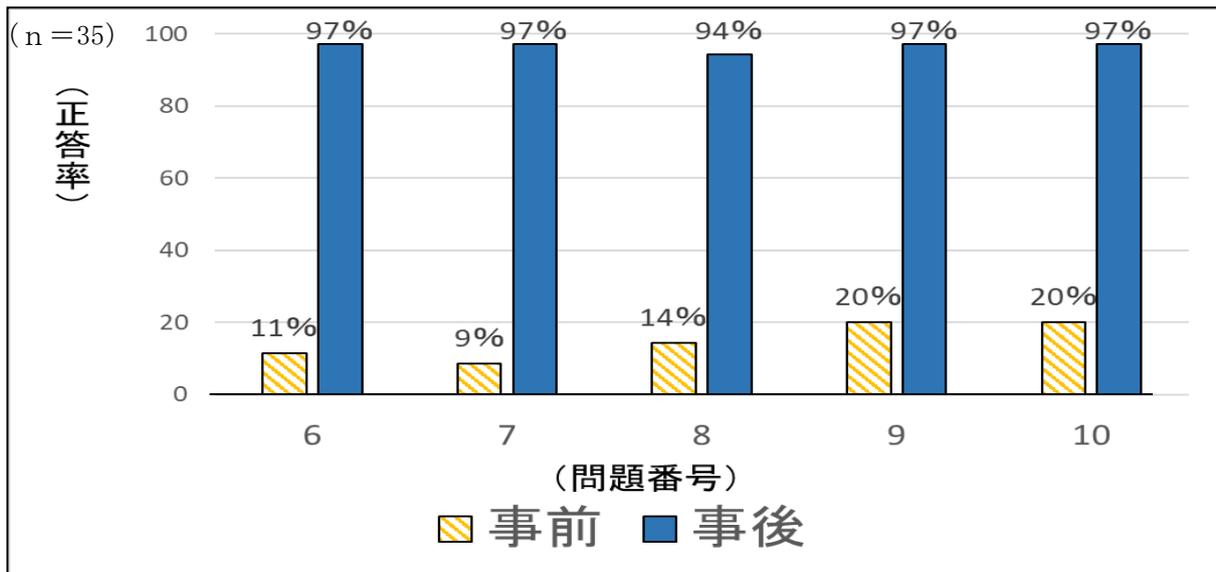


図19-3 「バックアップ（送球）理解度テスト」の（各問い別）正答率の変移

事前・事後アンケートでは図19-1の5つの質問により、バックアップに関する理解度も問うこととした（図19-2は、正答）。図19-3は、その5つの質問における正答率を示したグラフである。事前の正答率に対し、事後では、5つの質問すべてにおいて正答率が90%以上に上昇している。

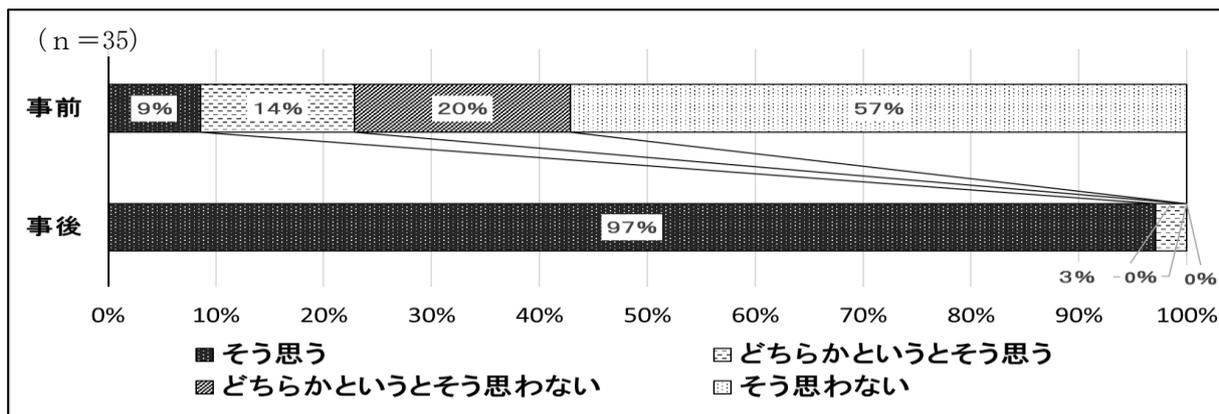


図20 「ベースカバーの仕方がわかったと思いますか」に対する回答割合の変化

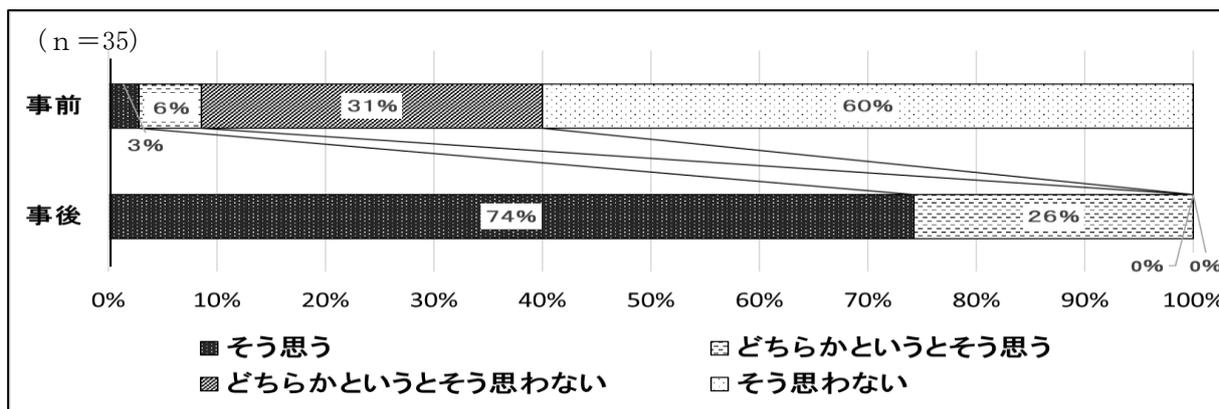


図21 「バックアップの仕方がわかったと思いますか」に対する回答割合の変化

図20は、事前アンケートと事後アンケートで「今回（事前は前回）のソフトボールのゲームで、ボールを持たないときの動きであるベースカバーの仕方が分かったと思いますか」という質問について4件法で回答してもらい、その割合を事前と事後で比較したグラフである。「そう思う」と回答した生徒の割合が、事前の9%（3名）から事後の97%（34名）に上昇した。また、「どちらかといえばそう思わない」「そう思わない」と否定的な回答をした生徒の割合は、事前の77%（27人）から、事後では0%（0人）となった。

図21は、事前アンケートと事後アンケートで「今回（事前は前回）のソフトボールのゲームで、ボールを持たないときの動きであるバックアップの仕方がわかったと思いますか」という質問について4件法で回答してもらい、その割合を事前と事後で比較したグラフである。「そう思う」と回答した生徒の割合が、事前の3%（1名）から事後の74%（26名）に上昇した。また、事前では「どちらかといえばそう思わない」「そう思わない」と否定的な回答をした生徒の割合は、事前の91%（32人）から、事後では0%（0人）となった。

イ 映像と守備認識ボードは、役割行動（ベースカバーとバックアップ）を学ぶ上で役に立ったか

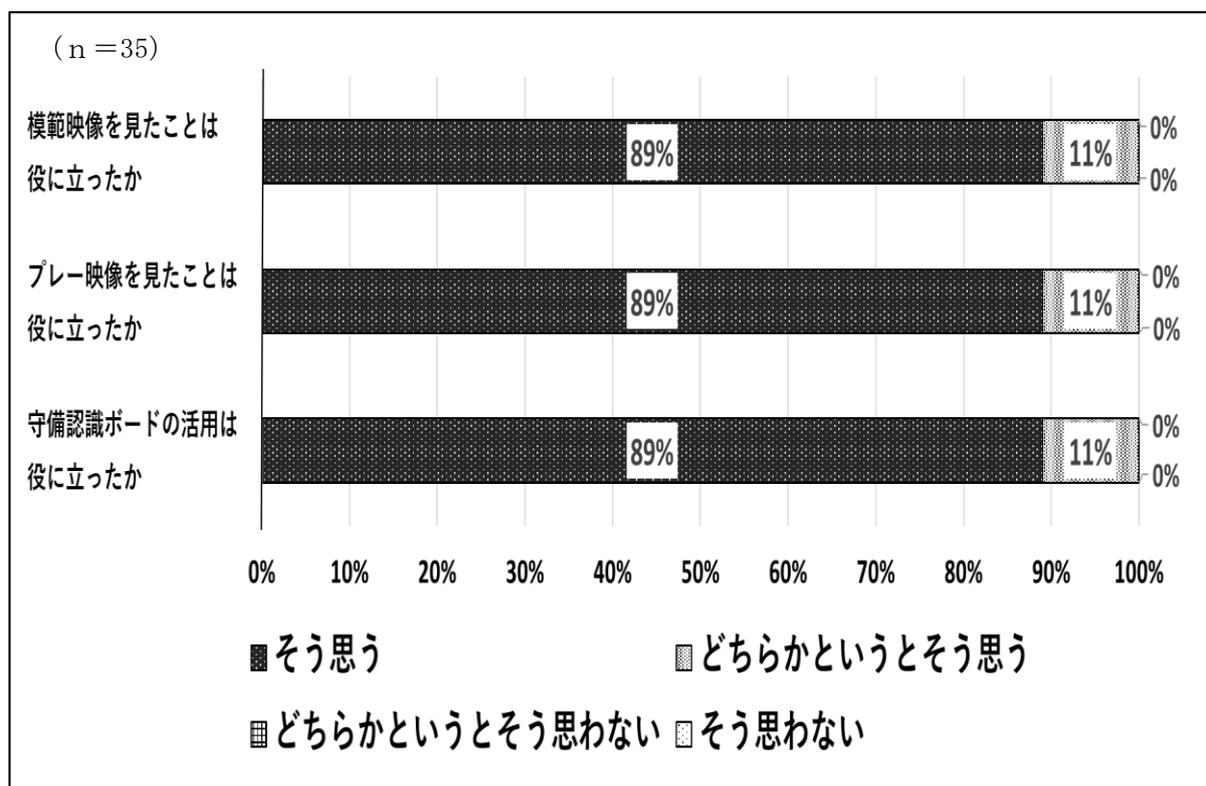


図22 「模範・プレー映像及び守備認識ボードは、役に立ったと思いますか」に対する回答

図22は、事後アンケート「今回の授業で、座学で模範映像を見たことは、役に立ったと思いますか」、「今回の授業で、座学で自分たちのプレー映像を見たことは、役に立ったと思いますか」、「今回の授業で、守備認識ボードはベースカバーやバックアップの動きをチームで確認するのに役に立ったと思いますか」に対する回答を示したものである。いずれも、「そう思う」が89%（31名）、「どちらかというと思う」11%（4名）と肯定的な回答をした生徒が100%であった。

これらのことから、座学での映像活用や、座学及び実技における守備認識ボードの活用が、守備の役割行動（ベースカバーとバックアップ）の理解に役立ったと考えられる。

理解度テストにおける事後のベースカバーの正答率が100%であったのに対し、バックアップの正答率が100%にならなかったのは、学習した時間がベースカバーに比べ、少なかったことが影響している可能性がある。

検証の視点（2）「守備の役割行動における「ベースカバーとバックアップ」の仕方を理解できたか」のまとめ

- ・ 事前に比べ、事後には守備の役割行動（ベースカバーとバックアップ）の理解が深まった。
- ・ 単元の前半から繰り返し学習したベースカバーの仕方をクラスの生徒全員が理解した（100%）。
- ・ 単元の後半から学習したバックアップの仕方をクラスのほぼ全員の生徒が理解した（96%）。
- ・ 映像及び守備認識ボードの活用は、守備の役割行動（ベースカバーとバックアップ）の習得の役に立った。

(3) わかったことを試す機会を保證することができたか

わかったことを試す機会を保證することができたか、つまり、守備の機会を保證できたかを検証するために、本校と一般的なベースボール型の授業を実施していると考えられる市内A中学校（以降、A中学校という）のソフトボールのメインゲームにおける守備機会の比較検討をすることとした。

表17は、両校の授業の概要であり、表18は、両校におけるメインゲームのルール概要である。

表17 両校の授業の概要

	本校	A中学校
期日	2019年10月31日	2019年11月19日
対象ゲーム	1クラスにおける同時展開した3つのメインゲーム 11時間の単元でメインゲームは次の3回目 メインゲーム1：1時間目／11 メインゲーム2：6時間目／11 メインゲーム3：11時間目／11	3つのクラス（選択授業）の3つのメインゲーム 10時間の単元でメインゲームは2時間目から実施 3組：単元4時間目／10 4組：単元6時間目／10 5組：単元3時間目／10
対象生徒	2年2組男女36名 ※野球経験者1名 (男子20名、女子16名)	3年3組男女22名 ※野球経験者3名 (男子12名、女子10名) 3年4組男女15名 ※野球経験者3名 (男子9名、女子6名) 3年5組男女19名 ※野球経験者8名 (男子15名、女子4名)
これまでに中学校で受けたベースボール型の授業	<ul style="list-style-type: none"> 1年次ベースボール型の授業を実施 単元10時間 男女共習（※チーム編成は男女別） 正規に近い場で攻撃中心の授業 打者一巡制 味方からのトスでゲームを実施 	<ul style="list-style-type: none"> 1年次ベースボール型の授業実施無し 2年次にベースボール型の授業を実施 単元10時間 男女共習（※チーム編成は男女別） 正規の場 3アウト制 男女ともにTスタンドでゲームを実施 ※男子の最後のゲームは正規と同じピッチャーが投球
授業者	筆者（教師歴14年目）	教師歴13年目の男性教諭
備考	50分授業	50分授業

表18 両校のメインゲームのルール概要

	本校	A中学校
攻守 交替 方法	時間交替制 3分間打順を回し続ける (3分で攻守交替)	打者一巡制 チーム全員が打撃をしたら攻守を交替する
人数 等	1チーム6人 守備…5人 攻撃…6人 ※守備は内野手のみ ※守備につかない1名については、相手 打者が2名打つごとに交代する	3組 8人対7人 4組 10人対9人 5組 11人対9人 ※全員が守備につく ※守備は外野手もつける
得点 等	<ul style="list-style-type: none"> ・キャッチャーは両方とも配置していない ・使用するベースは3塁までとする ・得点は、走者が3塁到達で1点(攻撃) ・四死球なし 	
	・打者の打球をノーバウンドでキャッチしたら1点(守備)	守備での得点なし
三振	空振りを3回したら三振	正規と同じルールで三振
ベース	アウトサークルを設置 (直径2mの円をベースとした)	正規同様のベースを使用
場	図23-1 参照 ホーム～1塁(3塁)塁間 17.6m 1塁(2塁)～2塁(3塁)塁間 11.5m ホーム～2塁 塁間 25.86m 外野はホームからセンターのネットまで 35m	図23-2 参照 塁間はソフトボールの正規の場を使用 塁間 18.29m ホーム～2塁 塁間 25.86m 外野はホームからセンターのネットまで 80m
ジャッジ	アウト・セーフの判定は、セルフジャッジとする	
ボール	ボールはともに、グリーンソフトボールを使用	
バット	金属バットか木製バットの選択	金属バットを使用
備考	味方からのトスでゲームを実施	正規と同じピッチャーが投球してゲームを実施



図23-1 海老名中学校の場の設定



図23-2 市内A中学校の正規の場の設定

本検証授業では、3分で攻守を交替した（時間交替制）ので、A中学校の授業の3分あたりの打撃及び守備機会を図24の計算式により算出した。その際、両校とも交替にかかる時間は、カウントしないこととした。

$$3分あたりの打撃機会（回） = \text{両チームの合計打席（回）} \times \frac{180秒（3分間）}{\text{全イニングの合計時間（秒）}}$$

$$3分あたりの守備機会（回） = \frac{\text{両チームの合計打席} - \text{三振の打席（回）}}{3} \times \frac{180秒（3分間）}{\text{全イニングの合計時間（秒）}}$$

図24 3分あたりの打撃機会及び守備機会の算出方法

表19 本校における3分あたりの打撃機会と守備機会

	項目	Aコート	Bコート	Cコート	3コートにおける 3ゲームの平均
		合計時間	18分	18分	18分
メイン ゲーム1 1時間目	合計打席	25打席 ^{※1}	41打席	45打席	37打席 ^{※1}
	三振	2回	2回	2回	2回
	打撃機会	5回	6.8回	7.5回	6.4回
	守備機会	4.6回	6.5回	7.2回	6.1回
メイン ゲーム2 6時間目	合計打席	47打席 ^{※2}	44打席 ^{※2}	56打席	49打席 ^{※2}
	三振	0回	1回	1回	0.7回
	打撃機会	9.4回	8.8回	9.3回	9.2回
	守備機会	9.4回	8.6回	9.2回	9.1回
メイン ゲーム3 11時間目	合計打席	49打席	56打席	49打席 ^{※3}	49打席 ^{※3}
	三振	0回	2回	3回	2.3回
	打撃機会	8.2回	9.3回	9.8回	9.1回
	守備機会	8.2回	9回	9.6回	8.9回

※1 メインゲーム1におけるAコートの1班の攻撃1イニング分が撮影できていない

※2 メインゲーム2におけるA・Bコートの1・3班の攻撃1イニング分が撮影できていない

※3 メインゲーム3におけるCコートの1班の攻撃1イニング分が撮影できていない

※1～3を踏まえ、各計算式の全イニング合計時間は、3分(180秒)または6分(360秒)を減じた。

表20 A中学校における3分あたりの打撃機会と守備機会

項目	3年3組	3年4組	3年5組	3～5組の3ゲーム平均
合計時間	28分25秒	27分30秒	29分22秒	28分43秒
合計打席	44打席	45打席	57打席	49打席
三振	4回	0回	3回	2.3回
打撃機会	4.6回	4.9回	5.8回	5.1回
守備機会	4.2回	4.9回	5.5回	4.9回

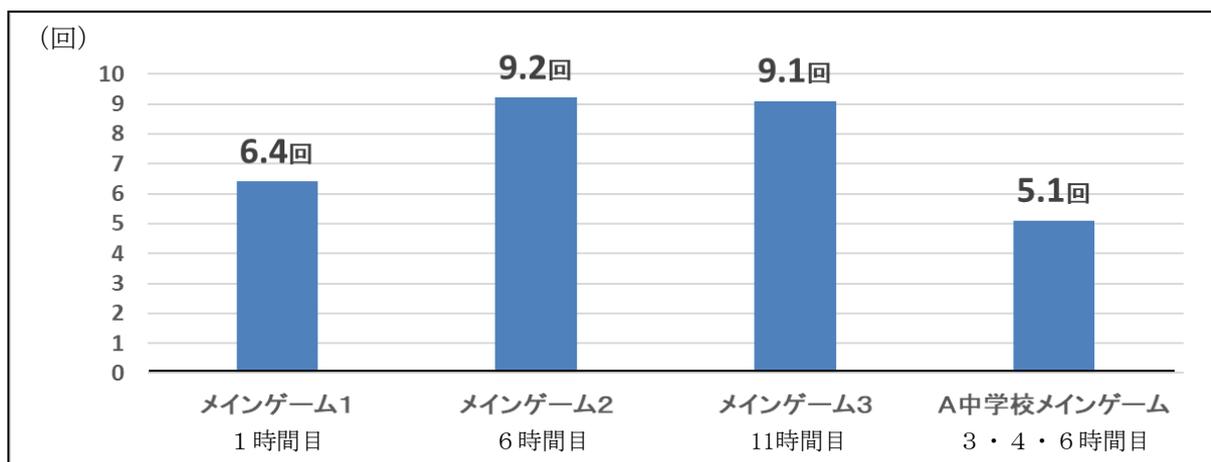


図25 3分あたりの平均打撃機会

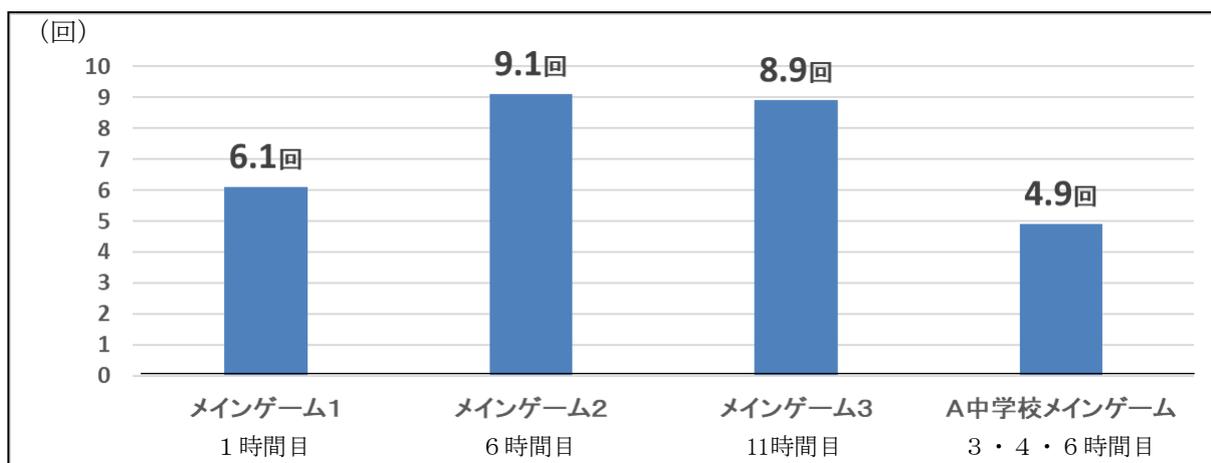


図26 3分あたりの平均守備機会

表19は、図24の計算式に沿って算出した本校の3つのコートで行ったメインゲーム1～3における打撃機会及び守備機会を示したものである。3分あたりの打撃機会の3ゲームの平均は、メインゲーム1で6.4回、メインゲーム2で9.2回、メインゲーム3で9.1回であった。また、守備機会の平均はメインゲーム1で6.1回、メインゲーム2で9.1回、メインゲーム3で8.9回であった。

表20は、A中学校のメインゲームにおける打撃機会及び守備機会を示したものである。A中学校では、3分あたりの打撃機会が3クラスの平均で、5.1回であり、守備機会の平均は4.9回であった。

図25、26は、表19、20のメインゲーム1～3とA中学校メインゲームの打撃機会と守備機会を比較したものである。図25、26から、本校のメインゲームのほうがA中学校と比較して、打撃機会及び守備機会が多いことがわかる。このことから、本校の時間交替制・少人数制・狭い場の設定によるメインゲームのほうが、一般的なベースボール型の授業を実施していると考えられるA中学校のメインゲームよりも打撃及び守備機会が多く保証されたことがわかった。

$$\text{3分あたりに1人の生徒が打球を直接処理する期待値 (回)} = \frac{\text{3分あたりの平均守備機会 (回)}}{\text{守備の人数}^{\ast}}$$

※本校の守備は5人で行ったが、待機が1人いたので守備の人数は6人とした。
A中学校の守備の人数は、チームにより異なったが、平均が9人であった。

図27 3分あたりに1人の生徒が打球を直接処理する機会の期待値の算出方法

表21 3分あたりに1人の生徒が、打球を直接処理する機会の期待値

	平均守備機会 (回)	守備の人数 (人)	打球を直接処理する機会の期待値 (回)
メインゲーム1	6.1	6 ^{※1}	1.0
メインゲーム2	9.1	6 ^{※1}	1.5
メインゲーム3	8.9	6 ^{※1}	1.5
A中学校	4.9	9 ^{※2}	0.5

※1 本校の守備人数は、5人であったが、1人待機がいたので、6人とした。

※2 A中学校は、3クラスの守備の人数の平均が「9人」であった。

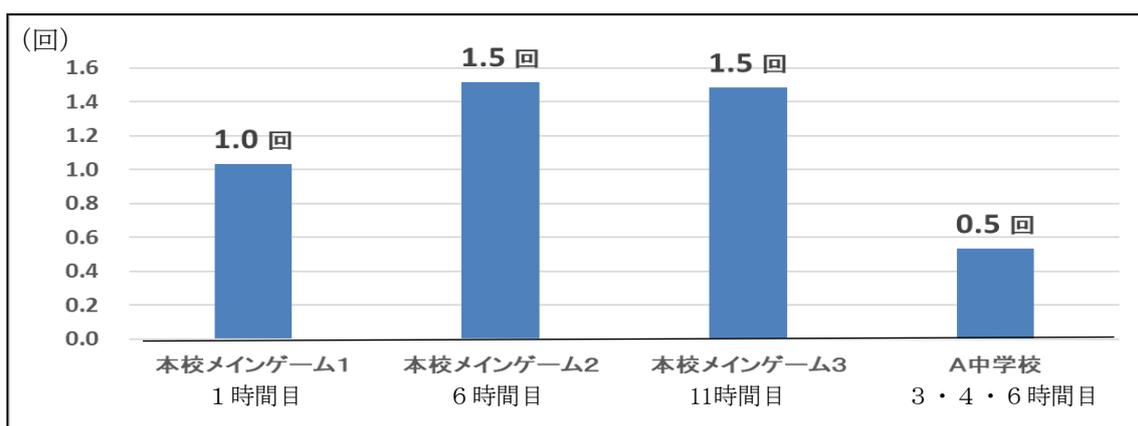


図28 3分あたりに1人の生徒が、打球を直接処理する機会の期待値

表21は、3分あたりに1人の生徒が、打球を直接処理する機会の期待値を図27の計算式により算出し、示したものである。また、図28は、表21の期待値をグラフ化したものである。それぞれのポジションに打球が均等に来るわけではないが、A中学校の期待値は「0.5」であり、本校の期待値は、メインゲーム1で「1.0」、メインゲーム2・3で「1.5」であった。このことから、本校の時間交替制・少人数制・狭い場の設定によるメインゲームのほうが、一般的なベースボール型の授業を実施していると考えられるA中学校のメインゲームよりも、3分あたりに1人の生徒が、打球を直接処理する機会が2～3倍多くなることが期待できると考えられる。

検証の視点（3）わかったことを試す機会を保証することができたかのまとめ

- ・本検証授業の時間交替制、少人数制、狭い場の設定によるメインゲームのほうが、一般的なベースボール型の授業と考えられるA中学校のメインゲームより、打撃及び守備機会が多く保証された。

(4) 守備の役割行動（ベースカバーとバックアップ）を習得できたか

守備の役割行動（ベースカバーとバックアップ）を習得できたかを検証するために、1・6・11時間目のメインゲーム（全て3イニング）の様子を撮影した映像を用いて、滝沢・近藤による守備者のゲームパフォーマンスの分析カテゴリー（第2章6：表8 p.9参照）を一部修正した（第2章6：表9 p.10参照）カテゴリーで、筆者（野球の選手・指導者経験26年）が分析を行った。そして、クラス全体における適切なベースカバー（成功）出現率及びバックアップ（成功）出現率を図29の算出方法により算出した。なお、バックアップについては、本研究で指導した内容である表22で示したプレーに関してのみ、検証の対象とした。

クラス全体における適切なベースカバー（成功）出現率（%）	=	$\frac{\text{ベースカバー成功数}}{\text{クラス全体の合計打席数} - \text{クラス全体の三振の打席数}} \times 100$
クラス全体における適切なバックアップ（成功）出現率（%）	=	$\frac{\text{バックアップ成功数}}{\text{クラス全体の合計打席数} - \text{クラス全体の三振の打席数}} \times 100$

図29 クラス全体における守備の役割行動の出現率の算出方法

表22 本研究のバックアップの分析における対象プレー

<p>【送球のバックアップ】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・対象のポジションは、ピッチャーのみとし、本研究で指導した打球が外野の後ろまで転がり、ボール保持者が2塁、または3塁に送球した場合のみを対象とする。 <p>【打球のバックアップ】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・対象のポジションは、セカンド・ショートのみとし、本研究でバックアップを指導したサードゴロ、ピッチャーゴロ、ファーストゴロの場合のみを対象とする。 <p>※サードゴロ、ピッチャーゴロ、ファーストゴロでも、本研究で設定しているホームベースからの7mライン付近のポテポテのゴロは、バックアップが困難なことから対象から外している。</p>

ア ベースカバーの動きを習得できたか

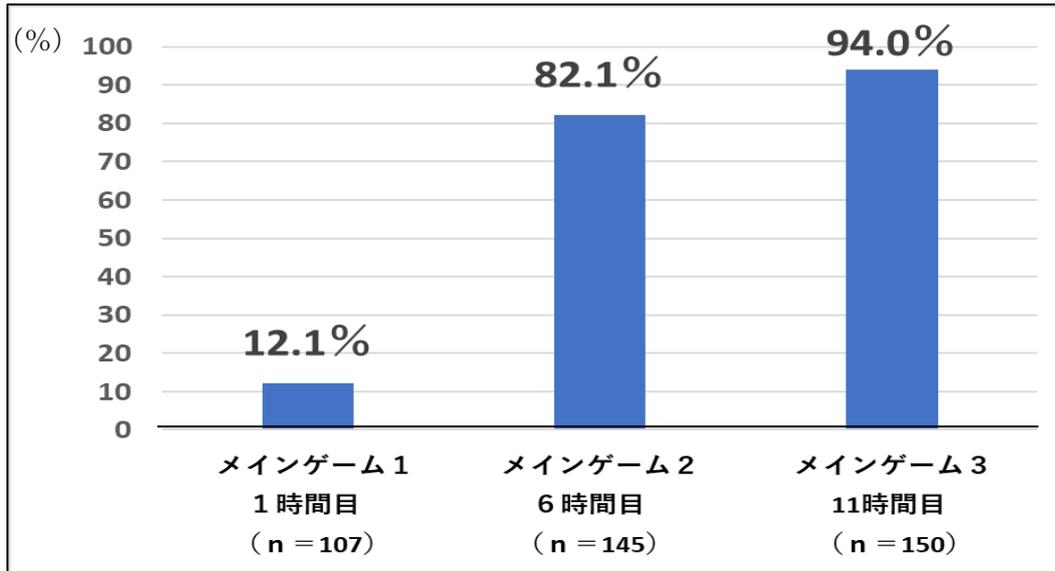


図30 適切なベースカバー出現率の推移

図30は、メインゲームにおいて、適切なベースカバー出現率の推移を示したグラフである。1時間目のメインゲーム1（試しのゲーム）では、ベースカバーに動けた割合は12.1%と少数であり、多くの生徒がプレーに関与することができていない状況であった。その後、6時間目のメインゲーム2では82.1%に向上し、11時間目のメインゲーム3では、94%に向上した。これは、座学による映像活用と守備認識ボードの活用において「認識」に働きかけたことと、時間交替制・少人数制・狭い場の設定をしてわかったことを試す機会を保障するゲームの設定が影響していると考えられる。また、前半のタスクゲーム（3～5時間目）において、攻撃側は「アウトになるまで次の塁をねらわせる」ことで、守備側はベースカバーに入らざるを得なくなり、必然性が生まれたことも影響していると考えられる。

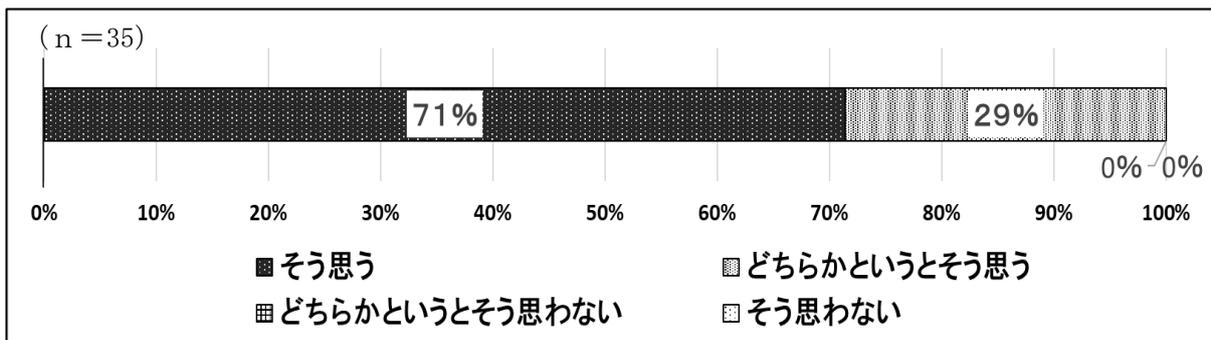


図31 「ベースカバーができたと思いますか」に対する回答割合

図31は、事後アンケート「今回のソフトボールのゲームで、ボールを持たないときの動きであるベースカバーができたと思いますか」という質問に4件法で回答してもらい、その割合を示したグラフである。「そう思う」が71%（25名）、「どちらかというと思う」が29%（10名）と肯定的な回答をした生徒が100%となった。

イ バックアップの動きを習得できたか

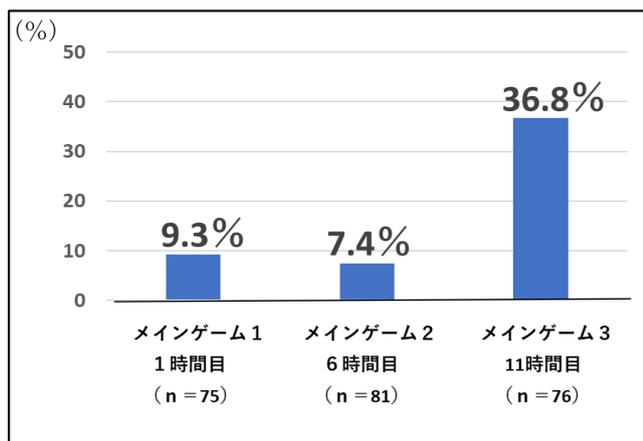


図32-1 適切な打球のバックアップ出現率の推移

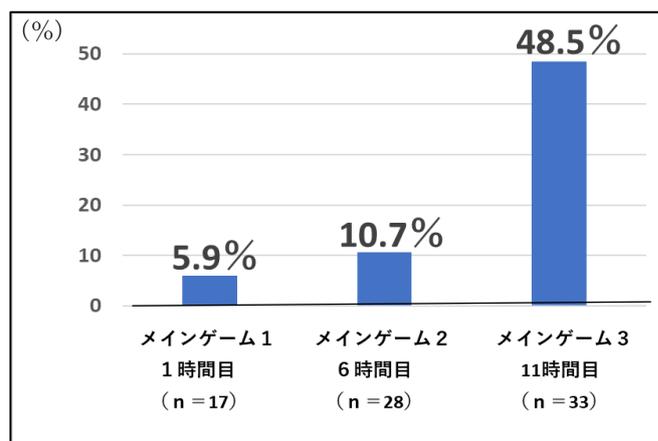


図32-2 適切な送球のバックアップ出現率の推移

図32-1は、メインゲームにおいて、セカンド、ショートポジションを守る生徒における適切な打球のバックアップ出現率の推移を示したグラフである。また、図32-2は、メインゲームにおいて、ピッチャーのポジションを守る生徒における適切な送球のバックアップ出現率の推移を示したグラフである。打球・送球のバックアップともに1時間目のメインゲーム（試しのゲーム）及び6時間目のメインゲームの単元前半では指導されていないこともあり、出現率が低かった。11時間目のメインゲームでは、適切な打球のバックアップ出現率が36.8%、適切な送球のバックアップが48.5%に向上したが、成功率が50%に満たなかった。

これは、単元の後半から学習した打球（9時間目）・送球（8、9時間目）のバックアップにおいて、わかったことを試すタスクゲームでの学習機会が、少なかったことが影響していると考えられる。

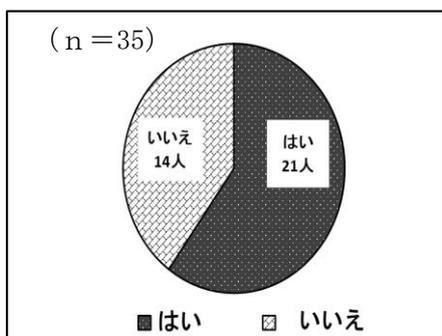


図33 対象となるバックアップのポジションについての生徒

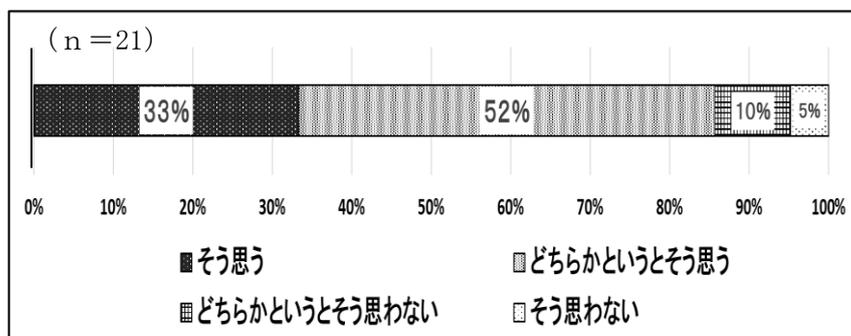


図34 「バックアップができたと思いますか」に対する回答割合

図33は、事後アンケート「2回目の座学の後、表にあるポジション（8時間目にピッチャー、9、11時間目にピッチャー、セカンド、ショート）につきましたか」という質問に「はい」か「いいえ」で回答してもらい、その割合を示したグラフである。単元後半では、チームの作戦でポジションを固定してもよいと設定したこともあり、バックアップの学習機会があった生徒は、21名であった。

図34は、バックアップを実践で行った21名の生徒に、事後アンケート「今回のソフトボールのゲームで、ボールを持たないときの動きであるバックアップができたと思いますか」という質問に4件法で回答してもらい、その割合を示したグラフである。「そう思う」が33%

(7名)、「どちらかというと思う」が52% (11名) と肯定的な回答をした生徒が85% となった。しかし、「どちらかというともそう思わない」が10% (2名)、「そう思わない」が5% (1名) と回答をした生徒がいることがわかった。

これらのことから、単元前半から最後までわかったことを試す学習機会があったベースカバーにおいては、ほとんどの生徒ができたと感じていたが、最後のメインゲームの前までに2時間しか学習機会がなかった送球のバックアップ、1時間しか学習機会がなかった打球のバックについては、できたと自信を持っている生徒は少なかった。このことから、理解を深めながら、実践で動きを試す経験を繰り返すことが生徒の自信につながり、自己評価を上げることにつながるのではないかと考えられる。

検証の視点(4)「守備の役割行動(ベースカバーとバックアップ)を習得できたか」のまとめ

- ・単元の初めから最後まで学習機会のあった適切なベースカバーの出現率は1時間目のメインゲームの12.1%から11時間目のメインゲーム進行の94.0%へと大幅に向上した。
- ・単元の後半から学習したバックアップは、最後の11時間目のメインゲームで向上が見られたが、ベースカバーに比べて設定した学習機会が少なく、適切なバックアップの出現率は打球のバックアップで36.8%、送球のバックアップで48.5%とベースカバーの適切な出現率と比べて低かった。

第4章 研究のまとめ

1 研究の成果と課題

(1) 仮説検証のまとめ

本研究では、仮説を「中学校第2学年のベースボール型(ソフトボール)の授業において、『認識』への働きかけとわかったことを試す機会を保証すれば、守備の役割行動(ベースカバーとバックアップ)を習得できるであろう」と設定し、検証の視点(第3章1(7): pp. 13-15参照)に基づき、検証を行った。そのまとめを次に示す。

仮説検証のまとめ

- 1 生徒は、守備を重視した授業を肯定的・好意的に受け止め、「楽しい」と感じていた。
- 2 生徒は、守備の役割行動(ベースカバーとバックアップ)の仕方を理解した。
- 3 映像及び守備認識ボードの活用は、守備の役割行動(ベースカバーとバックアップ)の習得の役に立った。
- 4 本検証授業の「時間交替制」、「少人数制」、「狭い場の設定」によるメインゲームのほうが、一般的なベースボール型の授業と考えられるA中学校の「打者一巡制」、「9人制」、「正規同様の場の設定」によるメインゲームより、打撃及び守備機会が多く保証された。
- 5 生徒は、ベースカバーの動きを習得できたが、バックアップの動きは、十分に習得にできなかった。
これは、単元を通して一般的なベースボール型の授業よりも守備の機会は保証できたと考えられるが、バックアップの動きを理解してからの守備の機会を十分に保証することができなかったことと、打球によりバックアップを経験できないケースがあることが影響していると考えられる。

(2) 仮説検証の結果以外でわかったこと

仮説検証の他に検証授業から見えてきたことを次に示す。

ア 時間交替制・少人数制・狭い場の設定におけるゲームのデメリット

本研究の時間交替制・少人数制・狭い場の設定によるタスク・メインゲームでは、わかったことを試す機会を多く保証できたが、検証を進めていく中でデメリットも見えてきた。

表23はそれぞれのデメリットをまとめたものである。

表23 本研究における時間交替制、少人数制、狭い場の設定のデメリット

	デメリット
時間交替制	<ul style="list-style-type: none"> ・守備の準備ができていないうちに、攻撃チームがトスを上げ、プレーが始まってしまう ・慌ただしく、急いでプレーすることでミスにつながる ・1プレーごとの振り返りが行えない ・きわどいプレーのジャッジがうやむやのまま、次のプレーが始まってしまう
少人数制	<ul style="list-style-type: none"> ・本来外野手が行う「送球に関するバックアップ」の指導については内野手だけだと限界があり、難しい ・攻撃時に走者が溜まり、ファールボールが続くとボール拾い等で人数が足りなくなり、円滑に進まない（次の打者の準備が十分にできない）
狭い場の設定	<ul style="list-style-type: none"> ・1塁～2塁及び2塁～3塁の距離が短く、先の塁でアウトにすることが難しい（ダブルプレーを取る事が困難） ・打者から守備位置までの距離が正規の場よりも短いため、強い打球に対する捕球が通常より難しい (レベルが高い生徒が全力でプレーできなくなる可能性がある)

※授業参観者及び筆者の意見等より

イ ボール操作に係る技能の向上

本研究においては、ボールを持たないときの動きである、守備の役割行動（ベースカバーとバックアップ）に焦点を当てたが、参考としてボール操作に係る技能の向上についても、1・6・11時間目の映像を用いて検証を試みた。

分析は、「打球の捕球」、「送球の捕球」、「打球処理後の送球」の3つの視点で、表9の本研究における守備者のゲームパフォーマンス分析カテゴリー（第2章6：p.10参照）をもとに、筆者（野球の選手・指導者経験26年）が行った。

図36-1は、メインゲームにおける各ボール操作の機会（回）を示したものであり、図36-2は、その成功率を図35により算出し、示したグラフである。

打球の捕球成功率 (%) =	$\frac{\text{打球の捕球成功数 (回)}}{\text{打球の捕球機会 (回)}} \times 100$
送球の捕球成功率 (%) =	$\frac{\text{送球の捕球成功数 (回)}}{\text{送球の捕球機会 (回)}} \times 100$
打球処理後の送球成功率 (%) =	$\frac{\text{打球処理後の送球成功数 (回)}}{\text{打球処理後送球の機会 (回)}} \times 100$

図35 各ボール操作の成功率の算出方法

図36-1からは、授業が進むにつれ、ボール操作の機会が多くなったことがわかる。単元最後のメインゲーム3のボール操作の機会は、「打球の捕球」が128回、「送球の捕球」が115回、「打球処理後の捕球」が121回であることがわかり、チームの人数6人で単純に割ると、1人あたり約20回のボール操作があることとなる。これも、時間交替制、少人数制、狭い場の設定によるものであると考えられる。

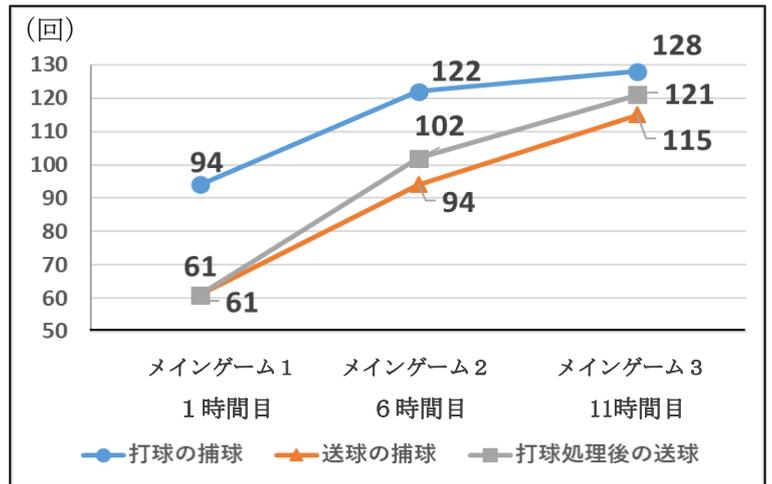


図36-1 メインゲームにおける各ボール操作の機会（単位：回）

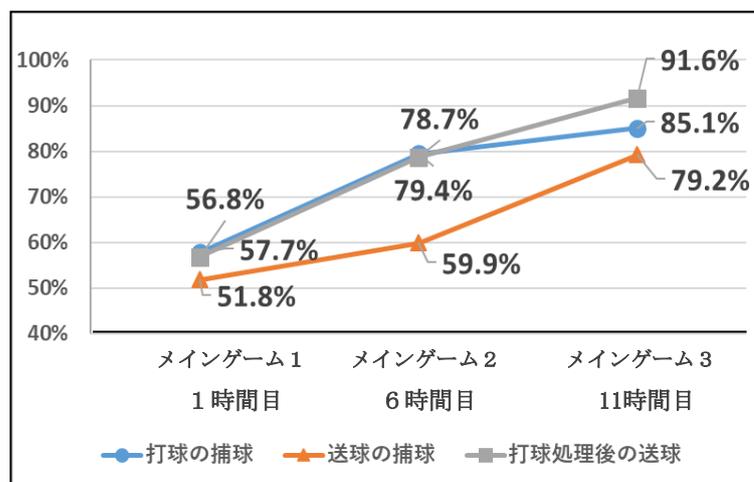


図36-2 各ボール操作の成功率の推移

図36-2からは、授業が進むにつれ、「打球の捕球」、「送球の捕球」、打球処理後の送球」のどのボール操作も、成功率が向上したことがわかる。中でも、「打球処理後の送球」は単元最後のメインゲーム3で、成功率が91.6%と高い値を示した。これは、狭い場の設定により、墨間が短くなるなど、送球の難しさを緩和できたことが影響していると考えられる。また、その他にボール操作の成功率を向上させた要因として次のことが考えられる。

- 単元で5回行ったタスクゲームも、「時間交替制」、「少人数制」、「狭い場の設定」により行ったため、一定のボール操作の機会を保障できたこと。
- 毎時間のウォーミングアップでボール操作に係る動きを取り入れたこと。（第3章3（7）：p.27参照）
- 毎時間、授業の前半にキャッチボールを行い、その最後に捕ってすぐ投げる「7m20秒間クイックスロー」を行ったこと。（第3章3（7）：p.27参照）
- 3・4・5時間目に、バットレスシートノックを行い、ボール操作に係る動きの反復練習を行ったこと。（第3章3（4）：p.24参照）

ウ フォースプレー、タッチプレーについて

本研究の対象生徒は、1年次に攻撃重視によるソフトボールの授業を10時間受けている。その中で、フォースプレー・タッチプレーの指導はされていない。そのため、本検証授業の1時間目のメインゲームでは、ほとんどの生徒がフォースプレーとタッチプレーのルールを理解できていない状況であった。ルールを知っているか知らないかで、全く違う結果になるベースボール型において、本検証授業の中で指導する必要性を感じたが、表24に示したように、フォースプレーとタッチプレーは生徒にとって難しいルールである（特に、文書のようにして示すとさらに難しい）。そこで、本研究では7時間目の座学で、映像を活用し、ポイントとなる場面をスロー再生しながら説明し、指導することとした。単元前半に指導しなかったのは、タッチプレーとフォースプレーを指導しなくてもゲームが成立していたことと、岩田のいうベースボール型における守備の「ゲーム中に求められる状況の判断が複雑すぎる」という指摘から、単元前半にフォースプレーとタッチプレーの指導を組み込むと生徒が混乱すると考えたからである。

表24 フォースプレーとタッチプレーについて

フォースプレー	走者が（なし）1塁・1，2塁の場合、打者が打ったら一塁ベースに走らなければならないので、他の走者は先の塁に進塁の義務が発生する。走者が到達するより先に、その進塁しなければならないベースにボールを持った守備側のプレーヤーが触塁（踏む）すること。
タッチプレー	後ろの塁（走者2塁の時の1塁など）に、走者がいないときは進塁の義務はないので、次の塁に行っても元のいた塁に戻ってもいいので、タッチをしなければならない。

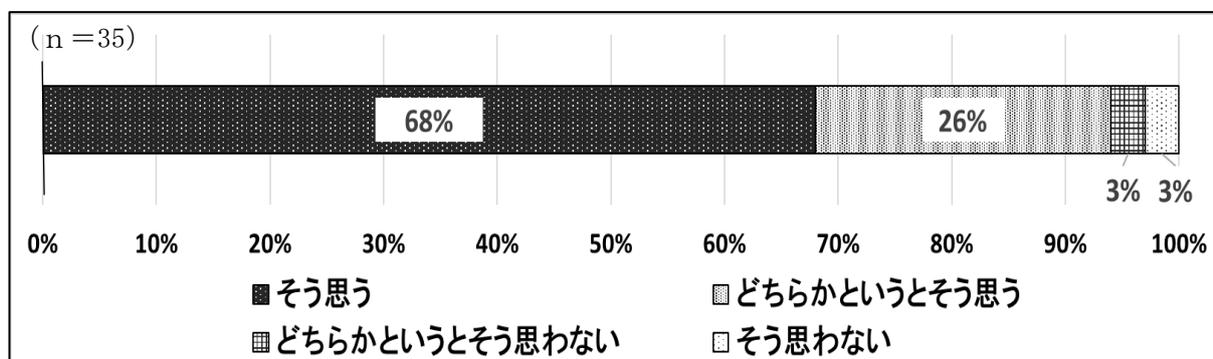


図37 「フォースプレーとタッチプレーのルールを理解できたと思いますか」に対する回答割合

図37は、事後アンケート「今回の授業で、フォースプレーとタッチプレーのルールを理解できたと思いますか」に対する回答を示したものである。全体で「そう思う」と回答した生徒は68%（24名）、「どちらかというと思う」26%（9名）と肯定的な回答をした生徒が94%（33名）であった。

事前との比較ができていないが、映像を使いフォースプレーとタッチプレーを説明するのは、効果的であると考えられる。また、フォースプレーとタッチプレーについては、現行及び新解説には具体的な記載がない。いつ、どこで、どのように指導すべきかは、ベースボール型の指導において、具体的な1つの課題であると考えられる。

(3) 研究の成果と課題

以上のことから、本研究の成果と課題を次のとおりに整理した。

ア 「認識」への働きかけについて

岩田は、技能習得過程において「認識」に働きかける側面からも工夫する必要性について述べており⁹⁾、本研究ではプレーイメージの構築とプレーの振り返りをしやすくするため、ICT機器の操作がしやすく、落ち着いた環境である教室で座学を2回(2時間)行った。さらに、教具づくりの視点(第2章4(2) p.6表5の②⑤)から、チームとしての動きの共有と振り返りを効率的に行うため、「守備認識ボード」を活用し、授業を展開した。

<プレーイメージの構築と振り返りに有効な落ち着いた環境での映像活用の有効性>

落ちついた環境の教室で模範映像や失敗映像を視聴することは、プレーイメージの構築や求められる技能的ポイントの「認識」に有効であることが示唆された。十分な検証はできていないが、説明が難しいフォースプレーやタッチプレーを説明する上でも、映像は効果的であると考えられる。また、自分たちのプレー映像を見て、振り返る活動は、技術的・戦術的な課題を「認識」する上で効果的であった。

この場合、グラウンドでのICT機器を活用することも考えられるが、雨天の心配がないことや、タブレットの他に大画面のスクリーンを活用できるなど、機器の操作面でも教室のメリットは大きい。

<全員が同時に見られる大きさの守備認識ボードの有効性>

実技及び座学での、6名が同時に見られる大きさ(縦60センチ×横90センチのホワイトボード)の守備認識ボードの活用は、チーム全員での共有と振り返りを簡単に行え、「認識」を深める上で、有効であることが示唆された。

球技では、作戦ボードなどと称し、グループ用の小さいホワイトボードやA4判～A3判の紙を活用する場合があるが、人数が多いと書いてある内容をチーム全員が同時に見て、考えることが難しい。しかしながら、今回の大きさがあると同時に6名全員がホワイトボードを見て、考えることが可能になる。チームの人数にもよるが、全員が見ながら、考えられる大きさが教具として必要と考える。

イ わかったことを試す機会の保証について

岡出は、「わかったことが『できる』ようになるには、それを実際に試すことが必要になる。」と指摘している¹⁰⁾。本研究では「時間交替制」・「少人数制」・「狭い場の設定」を通して、わかったことを実際に試す機会を保証することとし、守備の役割行動(ベースカバーとバックアップ)の習得を目指した。

<時間交替制・少人数制・狭い場の設定の有効性と課題>

時間交替制・少人数制・狭い場の設定によるゲームは、一般的なゲームと比べて、打撃機会や守備機会を多く保証でき、ベースカバーについては概ね技能の習得が確実になることが示唆された。一方で、時間交替制では、慌ただしくプレーが行われることや、1プレーごとの振り返りが行えないこと、少人数制・狭い場の設定については、外野手が行うことが多い送球のバックアップの指導が難しいことや、塁間が短く、2塁や3塁でアウトにすることが難しい(ダブルプレーをとることも困難)ことなどが課題として挙げられた。

本研究では、守備機会に着目したが、生徒の感想から、打撃機会が多いことは、生徒の満足感につながるということがわかった。

また、ボール操作については、毎回の授業の初めに意図的なキャッチボール等の指導を行い、ゲーム等での守備機会を増やすことで、一定の効果が出るということが示唆された。

(4) 中学校3年間を見通したベースボール型の提案内容

以上の研究の成果と課題を踏まえ、中学校におけるベースボール型（ソフトボール）の授業では、「認識」に働きかける工夫をするとともに、1・2年次には、学習機会を増やす時間交替制を、3年次には、1プレーごとに落ち着いて考えられる打者一巡制を、それぞれ採用することを提案する。

2 今後の展望

(1) 中学校3年間を見通した「ベースボール型」の指導計画について

現行及び新解説では、「第1学年及び第2学年では攻撃を重視し、易しい投球を打ち返したり」^{3、4)}との記載がある。本検証授業においては、対象生徒（第2学年）が、第1学年で攻撃を重視した授業を受けていたため、易しい投球を打ち返す機会は増やしつつも、現行及び新解説に記載がある定位置での守備の例示「ポジションの役割に応じてベースカバーやバックアップの基本的な動きをすること」^{5、6)}を重視した授業を行った。そして、守備は難しいと感じていた生徒が、ベースカバーの動きを習得できるようになるとともに、ボール操作の技能の向上も見られた。そして、その結果、攻防を楽しめるようになったと考えられる。

今後は、余裕をもって攻防を展開できる打者一巡制の採用や、正規の人数や場に近づけることも検討しながら、第3学年での目指す生徒の姿を明確にし、3年間を見通した効果的で系統的な指導計画を模索していきたい。

(2) バックアップの機会を保證できるゲームへの修正について

本研究で採用した、少人数制（内野手に限定）では、外野手が行うことの多い「送球のバックアップ」を1つのポジションでしか経験できず、指導に限界があることがわかった。

そこで、送球のバックアップの習得を目指すには、守備者の人数を7人とし、外野手を2もしくは3人加えることが有効だと考える。しかしながら、その際、1回の攻撃時間を何分に設定するのか、場をどのように設定するのか、十分に吟味する必要がある。今後も、生徒の実態を踏まえ、試行錯誤を繰り返しながら、効果的なゲームの修正を行っていきたい。

(3) グラウンドでの映像活用について

本研究では、教室のメリットを生かし、座学での映像活用を行ったが、グラウンドでの実技で、自分たちの動きを、動いた直後に映像で見返りすることも有効であると考えている。今後は、グラウンドで「認識」に働きかけるための手立てとしての映像活用も検討していきたい。

(4) フォースプレーとタッチプレーの指導について

本研究においては、座学の時間に生徒たちのプレー映像を活用しながら、「フォースプレーとタッチプレー」についての指導を行った。フォースプレーとタッチプレーは、映像を使用したことで説明がわかりやすくなったと考えられる。今後は、どのタイミングで、どのように指導するかについても工夫していきたい。

(5) ボール操作に係る指導について

本研究では、打球の捕球、送球の捕球、送球といったボール操作についても、技能の高まりが見られた。毎時間行ったキャッチボールと、守備機会を数多く経験できたことがよい影響を及ぼしたと考えられが、今後は、ボール操作についてもより具体的な指導方法を検討していきたい。

(6) より良い授業づくりに向けて

事後アンケートの生徒の記述に、次のような一文があった。

1年生の時は、バスケや他の競技のほうが面白いなと思っていたが、今回の授業を受け、ソフトボールの良さに気付くことができた。ソフトボールは多分、ルールを覚えるまでは大変だと思うけど、理解できたらとても楽しいタイプのスポーツだと思った。なので、今回のソフトボールは本当の本当の本当に楽しかった。(原文)

本研究では、多くの生徒が、目標とする動きを「認識(わかる)」し、わかったことの実践を通して「できる」ことにつなげることを目指した。その結果、事後アンケートにおける「今回のソフトボールの授業は楽しかったと思いますか」、「今回のソフトボールの授業で守備は楽しかったと思いますか」の質問に対し、クラス全員の生徒が肯定的な回答であったことは、今回の研究の成果であると考えられる。また、授業を重ねていくごとに、ボール操作も含めた技能の高まりが見られ、守備の時に自分が何をすべきかがわかってくると表情も明るくなり、チーム内の守備認識ボードでの作戦会議も活性化され、ゲームでの様々な連携プレーも活発になっていく生徒の姿を見ることができたことは、指導者として本当に励みになる時間であった。これからも、今回の検証授業のように、「わかる」と「できる」を大切にしながら、生徒一人ひとりが仲間とともに、楽しく生き生きと学び合うことができるように、授業研究と実践を重ね、より良い授業づくりに取り組んでいきたい。

謝辞

最後になりましたが、本研究を行うにあたって、大変お忙しい中、検証授業の準備から実施まで多くの御協力をいただいた海老名市立海老名中学校の校長先生をはじめとする教職員の皆様にご心より感謝申し上げます。また、専門的な見地から様々な御指導・御助言をいただいた、日本体育大学教授の岡出美則氏、神奈川県教育委員会教育局保健体育課、県央教育事務所、海老名市教育委員会の指導主事の方々、並びに、貴重な時間を割いて授業を参観して下さった海老名市をはじめとした神奈川県内の多くの先生方、過去に茨城県の長期研究員として「ベースボール型」の研究をされ、具体的な御助言をいただいた銚田市立旭中学校の三塚太一先生に感謝申し上げます。さらに、本研究の趣旨を御理解いただき、御協力をいただいた2年2組の保護者の皆様にも感謝申し上げます。

最後に、何よりも11時間の検証授業に全力で取り組んでくれた2年2組の生徒の皆さん、撮影に協力してくれた野球部員の皆さんに感謝申し上げます。本当にありがとうございました。

【引用・参考文献】

- 1) 文部科学省『中学校学習指導要領(平成20年告示)解説 保健体育編』東山書房2009年9月 p.83
- 2) 文部科学省『中学校学習指導要領(平成29年告示)解説 保健体育編』東山書房2017年7月 p.122
- 3) 前掲書 1) p.86
- 4) 前掲書 2) p.125
- 5) 前掲書 1) p.87
- 6) 前掲書 2) p.126

- 7) 南島永衣子「ベースボール型ゲームの教材づくり・授業づくり」 高橋健夫 岡出美則 友添秀則 岩田靖 編著『新版 体育科教育学入門』 大修館書店 2010年 p.211
- 8) 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 p.12
- 9) 岩田靖『体育の教材を創る－運動の面白さに誘い込む授業づくりを求めて－』大修館書店 2012年 p.42
- 10) 岡出美則「わかるとできるの統一」高橋健夫 編著『体育の授業を創る ー創造的な体育教材研究のためにー』 大修館書店 1994年5月 p.131
- 11) 松川想 長谷川悦示「打者ー巡制と時間交代制がベースボール型授業に与える影響」2016年 p.13
- 12) 前掲書 9) p.187
- 13) 前掲書 9) p.189
- 14) 岩田靖『ボール運動の教材を創るーゲームの魅力をクローズアップする授業づくりの探求ー』大修館書店 2016年3月 p.53
- 15) 清水将 浜上洋平 中嶋基樹「守備側の判断と投能力の向上を企図した連携バックホームベースボール」『体育科教育』大修館書店 2013年 p.18
- 16) 岩田靖「ゲーム修正の論理」 高橋健夫 岡出美則 友添秀則 岩田靖 編著『新版 体育科教育学入門』 大修館書店 2010年 p.60
- 17) 末永祐介 川井明 「ドリルゲームとタスクゲームは何がどう違うのか?」『体育科教育』大修館書店2009年3月 pp.38-40
- 18) 高橋健夫「こう変えなければならない ボール運動・球技の授業」『体育科教育』大修館書店 2009年3月 p.18
- 19) 前掲書 9) pp.7-8
- 20) 前掲書 9) p.31
- 21) 前掲書 9) p.33
- 22) 前掲書 14) p.55
- 23) 森勇示「小学校ベースボール型授業事例の批判的検討」 愛知教育大学『保健体育講座研究紀要』 No.41. 2016年3月 p.3
- 24) 清田綾子 柴山暁人 須甲理生『中学校女子生徒のベースボール型授業におけるゲームパフォーマンスの向上を意図した指導プログラムの開発及び学習成果の検討ー打撃技能と守備の役割行動に着目してー』2018年12月 p.30
- 25) 滝沢洋平 近藤智靖「小学校中学年のベースボール型ゲームにおける守備者のゲームパフォーマンスに関する研究ー2つのメインゲームに着目してー」 日本体育大学『スポーツ科学研究』 vol.7, 1-22 2018年 p.7
- 26) 高橋健夫 長谷川悦示 浦井孝夫「体育授業を形成的に評価する」高橋健夫編『体育授業を観察評価するー授業改善のためのオーセンティック・アセスメント』明和出版 2003年10月 p.12
- 27) 前掲書 26) p.14
- 28) 前掲書 1) pp.83-88
- 29) 国立教育政策研究所 教育課程研究センター 「評価規準の作成、評価方法等の工夫改善ための参考資料(中学校 保健体育)教育出版 平成23年7月 p.27
- 30) 熊倉周平「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ー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ー」平成27年度体育センター長期研修報告 p.14
- 31) 三塚太一「ー中学校第2学年球技ベースボール型(ソフトボール)における守備連携シートを活用したタスクゲームの段階的な実践を通してー」平成30年度茨城県教育研修センター研究報告 p.4