

# 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—

海老名市立海老名中学校 檜原 匠

## 【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」<sup>1)</sup>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<sup>2)</sup>。

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」<sup>1, 2)</sup>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い、得点することで楽しさを感じていることは窺えたが、守備的局面においては、生徒はどのように動いて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、攻防を楽しむまでには至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本研究の対象である2年生に実態調査を行ったところ、生徒が最も難しいと感じている場面は「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」<sup>1, 2)</sup>として現行及び新解説に例示として示されている「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。これらにより、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。

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」<sup>3)</sup>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性があることを指摘している<sup>4)</sup>。

以上のことから、守備の役割行動と言われているベースカバーとバックアップ<sup>4)</sup>を、動きをイメージしながら考えられるよう、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。」<sup>5)</sup>と述べており、実技では、打撃(守備)機会が多くなる攻撃と守備の時間交代制<sup>6)</sup>の採用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、打撃と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をすることにより、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。

## 【研究目的】

守備の役割行動(ベースカバーとバックアップ)を習得できる、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。

## 【研究方法】

理論研究を基にした仮説を設定の上、授業を実践し、仮説の検証結果を基に授業について検討を行う。

## 【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の保証をすれば、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。

- 1 期間 令和元年9月19日(木)~10月31日(木)
- 2 場所 海老名市立海老名中学校 校庭及び教室
- 3 対象 第2学年2組 (男子20名、女子16名)
- 4 単元名 球技「ソフトボール」(ベースボール型)
- 5 主な学習内容

○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。

○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。

## 6 主な手立て(学習指導の工夫)

### (1) 学習過程

座学を2・7時間目に配置した(表1)。

### (2) 「認識」に働きかける映像の活用

座学では、本校野球部員に協力を依頼し作成した模範及び失敗映像を視聴した。また、7時間目には、6時間目の自分たちのプレー映像も視聴し、振り返りも行った。

表1 単元の概要

次時	第1次		第2次			第3次		第4次	
	1	2	3~5	6	7	8~9	10	11	
内容	オリエンテーション	座学映像活用	タス走者ナシカ	メイソゲイム	座学映像活用	タス走者ナシカ	チーム別課題練習	メイソゲイム	

(3) 守備認識ボードの活用

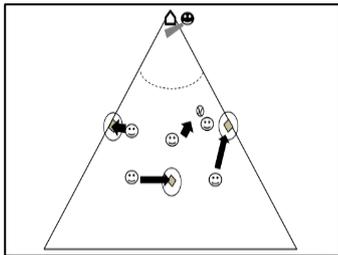


図1 守備認識ボード

本研究では、校庭でも守備の役割行動を、チーム全員で視覚化し、動きの確認や振り返りができるように、三塚の「守備連携シート」<sup>7)</sup>をもとに、守備認識ボードを作成し、活用した。サイズは、チーム全員が同時に見ることが可能な、縦60×横90センチとした。

(4) 攻守の時間交替制・少人数制・狭い場の設定

松川らは、攻守の時間交代制は打者一巡制と比べ、打席数が1.57倍多かったと報告している<sup>6)</sup>。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、チーム編成においては、1人当たりの打撃機会(守備機会)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。

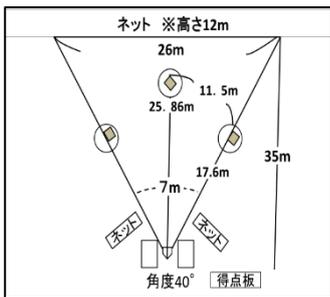


図2 場の設定

そして、少人数制により、多くの場が必要になることで、必然的に1つの場を狭くせざるを得なくなり、本校野球部の協力のもと、図2のような場を3か所に設定した。この場は、ボールが外野の後方に大きく転々とすることがなく、ボールを取りに行く時間を最小限にできるとともに、送球の距離が必然的に短くなり、送球の技能の難しさを緩和できることとなった。

【結果と考察】

1 生徒は授業をどのようにとらえたか

図3は、高橋らによる成果、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」<sup>8)</sup>の9

つの質問に対して、「はい」(3点)、「どちらでもない」(2点)、「いいえ」(1点)の3件法で回答してもらい、次元ごと及び総合(全体)の平均値を求め、9時間(2・7時間目の座学は除く)の推移を示したものである。3時間目以降は、総合評価の平均が2.77<sup>\*</sup>以上で推移しており、評定<sup>\*</sup>は、すべて「5」となり、生徒は授業を肯定的にとらえたと考えられる。

※ 高橋らの作成した診断基準によると、全体の平均(総合評価)は2.77~3.00が5段階評定で「5」となっている<sup>8)</sup>。

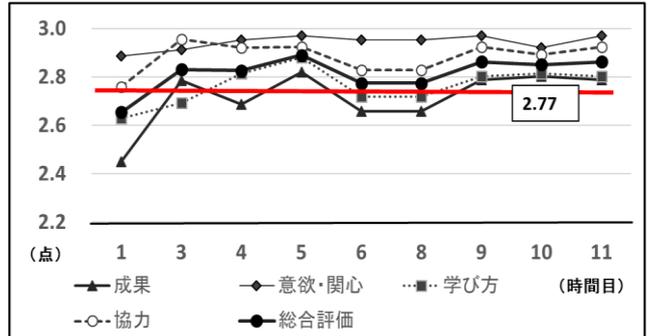


図3 形成的授業評価の推移

2 守備の役割行動の仕方を理解できたか

図4は、ベースカバー(問1~5)及びバックアップ(問6~10)に関する事前と事後の理解度テスト(内野ゴロの各局面において、各野手がどのように動かすかを矢印で回答)の正答率を示したグラフである。事後には、ベースカバーの問題で、すべて100%、バックアップの問題でも、すべて90%以上の正答率となった。

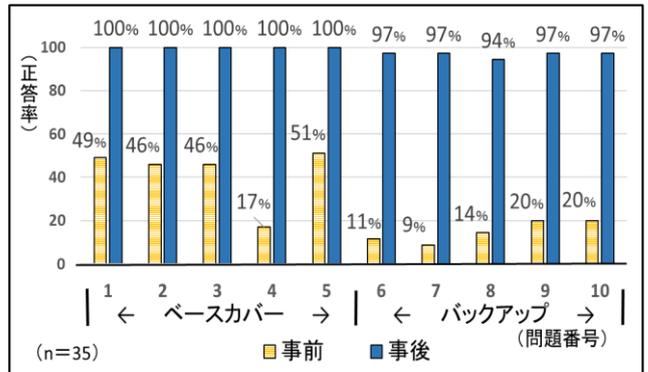


図4 事前と事後の理解度テストにおける正答率

図5は、事後アンケートで「模範映像の視聴」、「自分たちのプレー映像の視聴」、「守備認識ボードの活用」に対し「役に立ちましたか」という質問を4件法で聞いた回答割合である。いずれも、「そう思う」が89%(31名)、「どちらかというと思う」が11%(4名)と肯定的な回答をした生徒が、合わせて100%であった。

これらのことから、2種類の映像の視聴と守備認識ボードの活用は「認識」に働きかける手立てとして有効だったと考えられる。

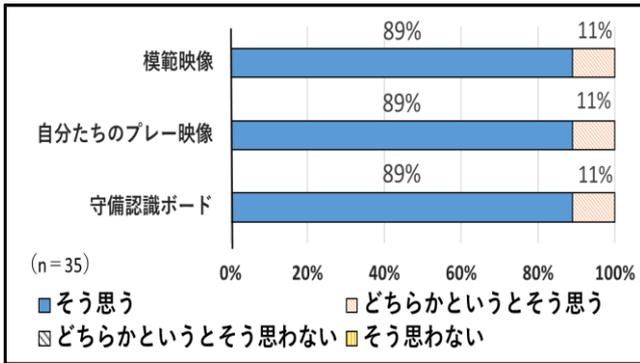


図5 「3つの手立てが役に立ちましたか」の回答割合  
3 わかったことを試す機会を保證できたか

わかったことを試す機会を保證できたか、つまり、守備の機会をどれくらい保證できたかを検証するために、本校のメインゲーム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中学校のメインゲーム（2019年11月）における打撃機会及び守備機会の比較検討をすることとした。A中学校との主な違いは表2のとおりである。

表2 本校とA中学校との主な相違点

	本校	A中学校
対象生徒	2年2組	3年生(選択)の3クラス
対象ゲーム	1・6・11時間目のメインゲーム1・2・3 ※各時間3ゲームを同時展開 ※各ゲームのデータは3ゲームの平均	単元中盤のメインゲーム ※データは3クラスのゲームの平均
攻守交替	時間交替制(3分で交代)	打者一巡制
人数	6人制(守備は5人)	9人制(7~11人制、全員で守備)
場	図2参照	正規の場、ホームからセンター後方のネットまで80メートル
打撃	味方からのトスを打つ	相手ピッチャーの投球を打つ
得点	(攻) 走者が3塁到達 1点 (守) 打球をノーバウンド捕球 1点 ※タスクゲームではアウト1つにつき1点	(攻) 走者が3塁到達 1点 (守) 無し

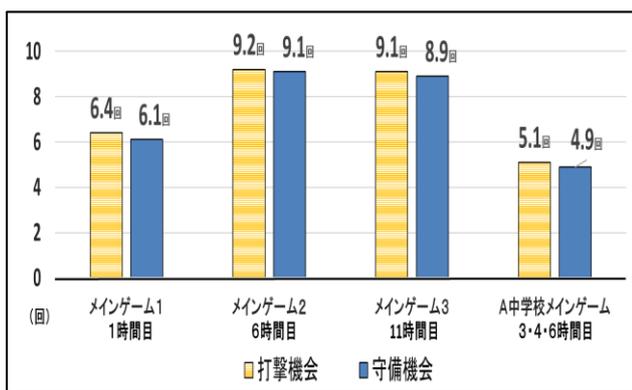


図6 3分あたりの平均打撃機会及び守備機会  
※ 守備機会のカウントは打撃機会から三振を減じた

図6は、本校の3つのコートで行ったメインゲーム1~3とA中学校のメインゲームにおける3分あたりの平均打撃機会及び守備機会を示したものである。

本校のメインゲーム2とA中学校（いずれも単元中盤）を比べると、打撃機会は本校で9.2回、A中学校で

5.1回、守備機会は、本校で9.1回、A中学校で4.9回であり、いずれも1.8倍以上となった。また、単元の初めの本校のメインゲーム（試しのゲーム）とA中学校を比べてみても、本校の方が、打撃機会も守備機会も多くなっている。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方が、一般的なベースボール型の授業よりも打撃及び守備機会が多く保證されたことがわかった。

#### 4 守備の役割行動を習得できたか

守備の役割行動である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、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<sup>9)</sup>を一部修正したカテゴリーを基に、1・6・11時間目のメインゲーム（全て3イニング）の映像分析を筆者（野球の選手・指導者経験26年）が行い、適切な守備の役割行動の出現率を算出した（図7）。

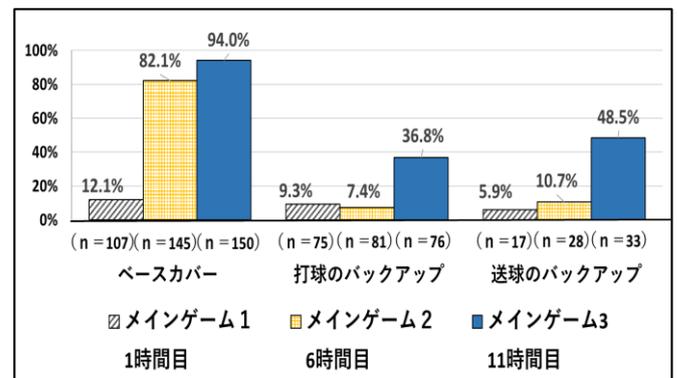


図7 適切な役割行動の出現率の推移

ベースカバーの適切な出現率は、メインゲーム1では12.1%であったが、メインゲーム2では82.1%に向上し、メインゲーム3では、さらに向上し、94.0%になった。これは、前述の座学での映像視聴とそれを踏まえた守備認識ボードの活用により「認識」が深まったことと、時間交替制・少人数制・狭い場の設定により、わかったことを試す機会を数多く保證できたことがよい影響を及ぼしたと考えられる。

一方、セカンド、ショートの子供における適切な打球のバックアップとピッチャーの子供における適切な送球のバックアップ出現率は、メインゲーム1・2ともに、出現率はおおよそ5~10%と低い結果であった。これは、単元の前半では学習されていないためであり、11時間目のメインゲームでは、8・9時間目に学習したことから、適切な打球のバックアップ出現率が36.8%に、適切な送球のバックアップ出現率が48.5%に高まった。しかしながら、いずれも50%には満たなかった。これは、単元の後半から学習した打球（9時間目）と送球（8、9時間目）のバックアップを試す守備機会が、少なかったことがマイナスに作用したと考えられる。

## 【研究のまとめ】

### 1 研究の成果と課題

#### (1) プレイ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、プレイ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、また、自分たちのプレイ映像を見て、振り返る活動は、技術的・戦術的な課題を「認識」する上で有効であることが示唆された。

#### (2) 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。

#### (3) 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ることが示唆された。そして、ベースカバーについては、概ね習得できた。

一方で、時間交替制では、慌ただしくプレイが行われることや、1プレイ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）ことが課題として挙げられた。

#### (4) 提案

以上のことから、中学校における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プレイ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

今後は、正規の人数や場に近づけることも検討しながら、3年次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作成していきたい。また、本研究で課題として残った「打球及び送球のバックアップ」の習得に向けて、守備者の人数、1回の攻撃時間、場の設定といった具体的な課題についても継続して検討していきたい。そして、座学だけでなく、実技の中でも「認識」に働きかけるための映像（ICT）活用も検討していきたい。

本研究においては、授業を実践しながら「認識」した課題に「フォースプレーとタッチプレーの指導」が

ある。単元前半、生徒たちは、フォースプレーとタッチプレーのルールが理解できていなかった。しかしながら、対象クラスには、野球経験者が少なかったことがかえって、ルールがあやふやでも、ゲームは何とか進められていたので、あえて指導はせず、7時間目の座学の時間まで様子を見ることにした。そして7時間目に、生徒たちのプレイ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。事後の生徒の自己評価では、94.0%の生徒がフォースプレーとタッチプレーのルールについてわかったと回答した。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。

さらに、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守備の役割行動と同様、映像分析を行った。1時間目のメインゲームでは、50%台であった成功率は、11時間目に、打球の捕球は85.1%、送球の捕球は79.2%、送球は91.6%と高くなった。これは、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る。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。

#### 【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」2009年9月 pp.83-87
- 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」2017年7月 pp.122-126
- 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 p.12
- 4) 岩田靖『体育の教材を創る』大修館書店2012年 p.42.189
- 5) 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』大修館書店1994年5月 p.131
- 6) 松川想 長谷川悦示「打者一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
- 7) 三塚太一「一中学校第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」平成30年度茨城県教育研修センター研究報告 p.4
- 8) 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』明和出版2003年10月 p.12
- 9) 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の向上に関する研究」日本体育大学『スポーツ科学研究』2018年 p.7