

<実践報告>

小学校体育におけるベースボール型教材の開発とその実践的検討
 —「ブレイク・ベースボール」の構想とその分析—

石井克之 大鹿村立大鹿小学校
 大野高志 長野市立若槻小学校
 竹内隆司 長野市立吉田小学校
 岩田 靖 信州大学教育学部スポーツ科学教育講座
 土屋健太 山ノ内町立山ノ内中学校

Considerations on the Construction of Teaching Materials for
 Baseball-Type Games in Elementary School Physical Education
 — An Analysis on the Break-Baseball Game —

ISHII Katsuyuki: Oshika Elementary School, Oshika Village

OHNO Takashi: Wakatsuki Elementary School, Nagano City

TAKEUCHI Takashi: Yoshida Elementary School, Nagano City

IWATA Yasushi: Education of Sport Sciences, Faculty of Education, Shinshu University

TSUCHIYA Kenta: Yamanouchi Junior High School, Yamanouchi Town

研究の目的	小学校高学年を対象に教材開発したボール運動領域の「ブレイク・ベースボール」について、ゲームの学習成果の分析を通して教材としての有効性を検討すること。
キーワード	ベースボール型 教材づくり 誇張 ゲーム分析 形成的授業評価
実践の目的	「ベースボール型」の戦術的課題との骨格となる「走者が早いか、守備側の共同作業が早いかを特定の塁上で競い合うこと」を誇張しうる「簡易化されたゲーム」の創出。
実践者名	竹内隆司（第三著者と同じ）
対象者	長野県長野市立吉田小学校 6年生（29名）
実践期間	2007年10月～11月
実践研究の方法と経過	特に、学習成果の検討において以下の方法を採用している。 ①ゲーム分析（ゲーム状況の確認とパフォーマンス評価） ②子どもからみた授業評価（形成的授業評価）
実践から得られた知見・提言	実際に行われたゲーム分析によって、どのランナーの進塁を阻止するのに関わった判断の選択肢が十分に保障されたゲームとなっていたことが確認されるとともに（残塁位置の状況・守備行動選択の状況）、守備側プレイヤーの役割行動に関する大きな学習成果が認められた。また、子どもによる授業評価においても良好な成果が収められた。

1. はじめに

本実践報告は、小学校体育におけるボール運動領域において、新たな学習内容の抽出とその発展の視点からの教材づくりを試み、その学習成果を検討したものである。

戦後、体育科教育におけるボール運動の指導の考え方は多様に移り変わってきているが、近年、欧米圏における「戦術中心の指導アプローチ」の影響を受けながら、「戦術的気づき」（ゲーム状況の判断）と「技能の行使」（ボール操作の技能・ボールを持たないときの動き）を結びつけ、ゲームにおけるパフォーマンスを高める指導方略が探究され始めている。この背景には、戦術的課題の類似性に基づいたボール運動の分類論を基にした学習内容の再検討がみられると言ってよい。

このような発想が、我が国における 2008 年改訂の新学習指導要領に反映されたと理解できるが、その考え方を実現していくボール運動の教材づくりや授業のあり方に関する実践的研究は未だそれほど多いものではない。その中でも特に、「ベースボール型」ゲームに関する学習内容の吟味や、その発展性を視野に入れた教材づくりの成果は極めて薄いと言ってよい。

本実践では、ベースボール型ゲームの特性を、「攻撃側のランナーが早いか、守備側のフィールディングの共同作業が早いかを、特定の塁上で競い合っていること」として解釈し、とりわけ守備側の学習内容の中心を、「ランナーをどこでアウトにするのか」に関するゲーム状況の判断とそれに基づく技能に置いて、新たな教材「ブレイク・ベースボール」を構想した。この教材を用いた実際の単元・授業において期待された良好な学習成果が確認できたので報告したい。なお、学習成果の分析、および単元における授業の全体的傾向を検討するために、ゲーム分析、および子どもによる授業評価（形成的授業評価）を考察の対象としている。

2. 教材づくりの前提をなすゲーム修正の教授学的思考

－「ブレイク・ベースボール」の教材づくりにおける課題意識－

2.1 「簡易化されたゲーム」ということ

新学習指導要領における小学校体育の「解説」において、中学年（第 3・4 学年）のゲーム領域では「易しいゲーム」、高学年のボール運動領域では「簡易化されたゲーム」ということが強調されている。そこで、ボール運動領域での「簡易化されたゲーム」とは以下のように説明されている。

『簡易化されたゲーム』とは、ルールや形式が一般化されたゲームを児童の発達の段階を踏まえ、プレーヤーの数、コート of 広さ（奥行きや横幅）、プレー上の制限（緩和）、ボールその他の運動用具や設備など、ゲームのルールや様式を修正し、学習課題を追求しやすいうように工夫したゲームをいう」（文部科学省 2008）

さてここで、イギリスの戦術を中心としたゲームの指導アプローチとしての「理解のためのゲーム指導論」（Teaching Games for Understanding=TGFU）における「ゲーム修

正論」(modification of games)を引き合いに出したい。ソープら(1986)は、「すべての固有の技術や戦術を備えた、大人によってプレイされるゲーム」としての「フル・ゲーム」(我々がしばしば「既存の種目」などと表現しているもの)は、子どもが学ぶには高度で複雑であるため、次の2つの視点からゲームが修正されるべきだとしている。それらは、「発達適合的再現」(representation)と「誇張」(exaggeration)の視点である。

「発達適合的再現」とは、「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していくこと、つまり、大人のゲームと同じ戦術的構造を有しながらも、子どもの体の大きさや、能力などの発達段階に適合したプレイが展開されるようなゲームを開発していくことを意味している。「発達適合的再現」という訳語(岩田 2000)は堅苦しい表現ではあるが、それは多くの場合、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の中で、大人によってプレイされるゲームの本質的な面白さを味わわせようとすることを指している。

ただし、このような発達適合的な修正によって、特に大人のゲームにおいて要求される運動技能的な課題性を緩和したとしても、先に強調したゲーム状況についての意思決定(判断)の側面は子どもたちにとって難しいままになってしまうのである。つまり、ゲームにおける戦術的な複雑さがそのまま残されてしまい、子どもたちによる課題解決は容易ではないのである。そこで重要になるのが「誇張」の視点である。それは子どもたちにとって「問題となる戦術的課題を誇張する修正」を意味しており、そのことは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クローズアップしていくことでもある。

このようなソープらの指摘から検討すると、学習指導要領にみられる「簡易化」の意味合いは、主として「発達適合的再現」に相当していると解釈できるものである。まさに大人のゲームを子ども用の規格に修正する発想である。しかしながら、ゲームにおける子どもたちの「戦術的思考」を促そうとするのであれば、さらに「誇張」の視点を大切にしていなければならないのである。従来多様になされてきたベースボール型のゲームづくりの欠落点はここにあったと言っても過言ではないのである(滝澤ほか 2004)。

2.2 「ベースボール型」ゲームの戦術的課題の中核とその発展

前述したように筆者らは、ベースボール型ゲームの特性を、「攻撃側のランナーが早いか、守備側のフィールディングの共同作業が早いかを、特定の塁上で競い合っていること」として解釈しており、とりわけ守備側の学習内容の中心を、「ランナーをどこでアウトにするのか」に関するゲーム状況の判断とそれに基づく技能に置いている。先に指摘したゲーム修正における「誇張」の視野はここに向けられていると言ってもよい。

筆者の一人・岩田はこのような観点を前提にした中学年教材として、「並びっこベースボール」を考案している(宮内ほか 2001)。また、筆者らはその発展教材として、守備側の役割行動(捕球・ベースカバー・中継・バックアップ)のクローズアップを意図した「フィールダー・ベースボール」の教材づくりとその授業実践を報告している(岩田ほか 2008)。

これらの教材では、守備側が攻撃側の走塁を阻止する対象としていたのは打者ランナーのみであったが(打者ランナーよりも先回りした塁にボールを持ち込んでアウトにする形式)、本稿での実践では、ランナーが塁上に1人残る状況において、次打者の打撃の状況によって「塁上に残っていたランナーをアウトにするのか、打者ランナーをアウトにするのか」という守備側の判断の選択肢を増やし、戦術的課題解決の要求度を複雑にしたゲームを探究することを研究課題とした。それが次に説明する「ブレイク・ベースボール」である。

野球やソフトボールといったゲームの守備行為の中では、ホームでの失点を防ぐこと、また次の失点のリスクを減らすこと(ランナーの進塁を防ぐこと)に関して、ゲーム状況に対応した選択的な判断が求められる(実際には、ゲームにおけるイニングやアウト・カウント、さらには相手チームとの得点差などに応じて好ましい判断の在り方も変化する)。また、その判断の良し悪しがゲームを左右するとともに、ゲームの面白さのキー・ポイントにもなる。しかしながら、大人のゲームではその構造の複雑性が高すぎるため、その選択的な判断をよりやさしい形式に「誇張」したいというのがここでの試みである。

3. 「ブレイク・ベースボール」の実践

3.1 「ブレイク・ベースボール」のルール構成

表1にここで構成した「ブレイク・ベースボール」のルールの大要を記述した。

表1 「ブレイク・ベースボール」のルールの大要

①チーム	1チーム5人。ただし、守備の際にはプレイヤーは4人で、1人がゲームの記録係となる。
②コート	グラウンドに3コート設定(塁間13m, サークル間11m)
③用具	<ul style="list-style-type: none"> ・ボール(ジャンボボール: ゴム製, 直径14cm, 重さ80g) ・ティー/バット(一般的なバッティング・ティー, プラスティック製バット) ・ストップ・フープ(各塁の約1.5m前方に直径2mのフープを置く。ただし、本塁用のものは本塁と2塁の間よりも本塁よりに位置させる)
④ゲームを進めるためのルール	<p>【攻撃】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・攻撃は1イニング6回の打撃とする。 ・打者は相手チームの守りの準備ができてから、ティーに乗せられたボールを打撃する。フェアゾーンに打つ(ホーム角90度)。フェアゾーンに入らなければファウルとなり、再度打ち直し。 ・本塁前の半径3mのラインを越えない打球は無効とし、打ち直し。三振はなし。 ・打撃によって打者はランナーとなる。守備側にストップをかけられるまで進塁できるが、最大限3塁までとする。ただし、各イニングの最終打者は自分の打撃によって本塁まで戻ることができる。 ・塁に残れるのは、次の打者の打撃まで(したがって、次のプレイヤーの打撃によって本塁まで戻ってこなければならない)。 ・塁上に残っているランナーがいるかどうかにかかわらず、特定の塁で守備側が「ス

トップ」をかけた場合、ボールデッドとなり、打者ランナーは到達した塁まで戻らなければならない。

- ・ランナーが本塁に戻ってきた場合に1点とする。

【守備】

- ・ランナーが本塁に戻ることを阻止する行動を「ブレイク」とし、本塁のフープにボールを持ち込むことで成立させることができる。打撃されたボールを捕球し、送球されたボールをランナーが本塁に戻るよりも先に本塁のフープ内で捕球したり、ボール持ってフープ内に走り込めば「ブレイク」となる。
- ・打者ランナーの進塁を阻止する行動を「ストップ」とする。この場合は、打者ランナーの先回りしうる1塁から3塁までのフープで行えることとする。その際、打者ランナーを先回りできるフープ内で送球されたボールを捕球してもよいし、ボールを持ってフープ内に走り込んでもよい。
- ・「ストップ」をした時点でボールデッドとなる。したがって、打者ランナーを「ストップ」させた後に、塁に残っていたランナーのホームインを阻止する「ブレイク」を行うことはできない。
- ・「ブレイク」プレイなのか、「ストップ」プレイなのかをはっきりさせるために、守備側プレイヤーは、フープにボールを持ち込む際に（捕球したり、走り込むときに）、「ブレイク」か「ストップ」の声を掛けなければならない。
- ・打撃されたボールによる1回の守備機会の中で、「ブレイク」「ストップ」の2つのプレイともにフープ内への走り込むことはできない。したがって、少なくともどちらかのプレイは送球によって行われなければならない。
- ・打撃されたボールがフライになった場合、それを守備側が直接捕球してもインプレイとし、「ブレイク」あるいは「ストップ」プレイにしなければならない。

⑤その他のルール

- ・セルフジャッジとする。同時の場合は、「ブレイク」および「ストップ」成功とする。
- ・2イニング表裏でゲーム終了とする。

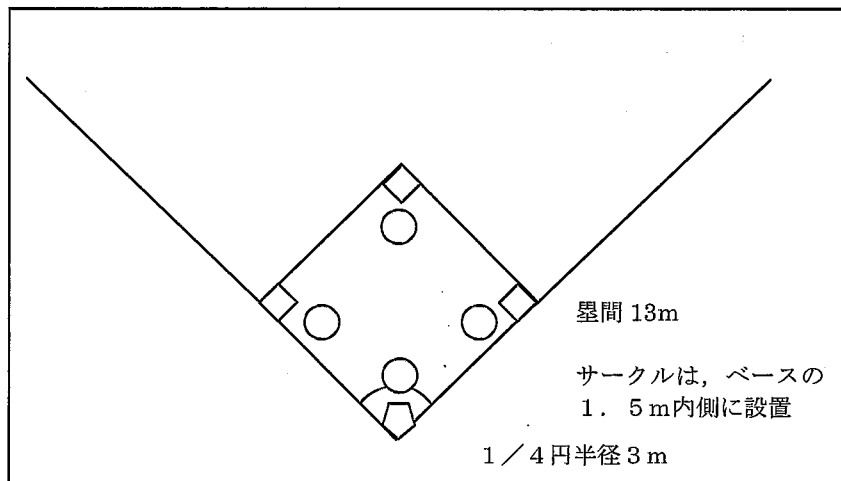


図1 「ブレイク・ベースボール」のコート

1 イニングの打撃回数は6回であるので（最終打者は自分の打撃でホームインすることが可能であるので）、最大6点を得ることができる。したがって、守備側はこのうち何点分を阻止することができるか（「ブレイク」することができるか）にチャレンジすることになる。1チーム5人であるから、各イニングの第1打者がもう一度、最終打者となる（この役割はイニング、ゲームごとに交替していく）。

3.2 単元展開の概略

本実践の単元は9時間構成とした（表2）。毎時の授業展開は、基本的に「チームでの準備・ウォームアップ」→「全体での学習課題の把握」→「チームでの作戦の確認・練習」→「ゲーム」→「チームでの振り返り」→「全体での学習のまとめ」の流れをとって進められた。また、このゲーム学習を進めていく上での中心的な課題については、表3の通りであった。

ルールにも記したように、毎時のゲームは、2イニングとした。

表2 単元の時間計画

第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時	第9時
オリエンテーション	≪リーグ戦≫ ゲームの仕方を理解し、守備における戦術的な動きを身につけたり、打つ・走るといった攻撃の仕方を工夫したりすることができる。				≪ドリームマッチ（対戦相手の指名制）≫ ドリームマッチに挑戦し、チームの課題を解決しながら、ブレイク・ベースボールの戦術的な動きを洗練させていくことができる。			
試しのゲーム								

表3 単元展開におけるゲームの学習課題

第1時	オリエンテーション・ゲームを知ろう①
第2時	ゲームを知ろう②（ブレイク→ストップのダブルプレイ）
第3時	打球後の役割行動の分担：「打球処理および送球、中継、ベースカバー、バックアップ」を考えよう！
第4時	打球後の役割分担：素早く動こう！
第5時	判断力アップ：「ブレイク→ストップ」、あるいは「ストップ」
第6時	ダブルプレイかストッププレイかの判断と動き、そして指示の声
第7時	「ブレイク」後の「ストップ」の塁の判断とベースカバー
第8時 第9時	攻め方と守り方を自分のチームに合わせて（攻撃：得点を増やすための打撃、守備：スムーズなアウトの切り替え・メンバーの連携など）

4. ゲーム・パフォーマンスに関する学習成果の分析

毎時、グラウンドに設定した3コートにおいて行われたすべてのゲームをコートのホームベース後方からVTR撮影し（3台のビデオカメラ）、その映像再生によってゲーム分析を行った（なお、単元第6時はグラウンドのコンディションが部分的に悪く、他の時間のよう

に3コートでのゲームが同じ条件のもとで実施できなかったため、分析の対象から外していることを断わっておく)。

4.1 実際に生じたゲーム様相の確認

このゲームにおいては、特に複数のランナーの選択的な進塁阻止のための行動をクローズアップすることが大きな目的である。したがって、「塁上に残っているランナーのホームインの阻止」(ブレイク)を優先するのか、あるいは「打者ランナーの進塁阻止」(ストップ)を優先するのかの判断と、それに基づくチームでの協同的な役割行動の遂行がみられる学習機会が豊富に提供されなければならない。そこでは一つの条件として、その選択的な判断が生きる「残塁状況」が保障される必要がある。

次の表4は各時間に行われたゲームでの残塁状況についてのデータである。各イニングの第2～第6打者時のトータルを示している(1ゲームでは場面の数は20、3コートでのゲームのトータルでは60となる)。

表4 残塁位置の状況

		第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第7時	第8時	第9時
なし	(数)	2	2	1	1	2	0	2	1
	(%)	3.3	3.3	1.7	1.7	3.3	0.0	3.3	1.7
1 塁	(数)	33	25	18	22	21	28	21	19
	(%)	55.0	41.7	30.0	36.7	35.0	46.7	35.0	31.7
2 塁	(数)	14	23	33	25	21	18	26	25
	(%)	23.3	38.3	55.0	41.7	35.0	30.0	43.3	41.7
3 塁	(数)	11	10	8	12	16	14	11	15
	(%)	18.3	16.7	13.3	20.0	26.7	23.3	18.3	25.0

表4にみられるように、1塁から3塁の残塁が散らばりながらも、特に打撃されたボールの状況に応じて、「ブレイク」あるいは「ストップ」のどちらを優先するのかの判断がスリリングなものになりやすい2塁での残塁が多く保障される結果となったのは、このゲームづくりの意図からみて非常に好ましいところであったと言ってよい。

また、打撃されたボール捕球後の「ブレイク」と「ストップ」プレイの選択的な判断が行いうるゲーム状況が提供されていたかどうかを確認しておきたい。表5は、「ブレイク」と「ストップ」両者の出現数とその割合を各時間ごとに示したものである。なお、打撃されたボールが外野の間を深く抜けてしまった場合のように、守備側のプレイヤーがボールに追いつくのに時間がかかり、塁上に残っていたランナーがホームインし、打者ランナーも進塁限度である3塁にまで到達してしまったため、どちらのプレイも生じなかった場面が若干みられた。このような場合はここではカウントしていない。1イニングにおいてランナーが残っている守備機会は5回であるので、各時間2イニング表裏・3コートのゲームで計60回の場面が対象となる。

表5 守備行動選択の状況

		第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第7時	第8時	第9時
ブレイク	(数)	52	43	36	42	33	38	38	31
	(%)	89.7	72.9	62.1	71.2	55.9	63.3	64.4	53.4
ストップ	(数)	6	16	22	17	26	22	21	27
	(%)	10.3	27.1	37.9	28.8	44.1	36.7	35.6	46.6

示されたパーセンテージから、およそ「ブレイク」と「ストップ」の選択肢が実際のゲームにおいてほぼ保障されていたのではないかと考えられる。

4.2 役割行動に関するゲーム・パフォーマンスの学習成果

このゲームは主として「塁上に残ったランナー」と「打者ランナー」の選択的な進塁阻止において、打撃状況に応じた守備側の役割行動の遂行が学習課題となっていることから、次のようなゲーム・パフォーマンスに関わった評価を実施した。それは、表6のような評価カテゴリーにおいて、打球の処理役になったプレイヤー以外の3人が、「ブレイク」または「ストップ」プレイに向けた役割行動をとれたかどうかについての分析である。表7・図2はその結果を示している。

表6 3人のプレイヤーの役割行動の評価カテゴリー

適切	・打球処理をしていない3人のプレイヤーが、ブレイク・ストップの守備行動に向けて有効な役割（中継、ベースカバー、バックアップ）を遂行できた場合。
不適切	・打球処理をしていないプレイヤーが役割行動を起こしたが、ブレイク・ストップの守備行動に有効に働かなかった場合。 ・打球処理をしていないプレイヤーが、ブレイク・ストップに向けての役割行動を起こせなかった場合。

表7 3人のプレイヤーの役割行動の評価

		第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第7時	第8時	第9時
適切	(数)	96	115	128	147	164	178	186	195
	(%)	44.4	53.2	59.3	68.1	75.9	82.4	86.1	90.3
不適切	(数)	120	101	88	69	52	38	30	21
	(%)	55.6	46.8	40.7	31.9	24.1	17.6	13.9	9.7

1ゲーム2イニング表裏の中での守備機会はトータルで24回である。その機会ごとに3人のプレイヤーの行動を個別に評価するため、すべての役割行動の対象は計72回となる。さらに3コートでのゲームを分析していることから、評価対象の総数は216となる。この総数に対して「適切」な行動と判断されるものがどの程度の割合で出現したのかを表している。

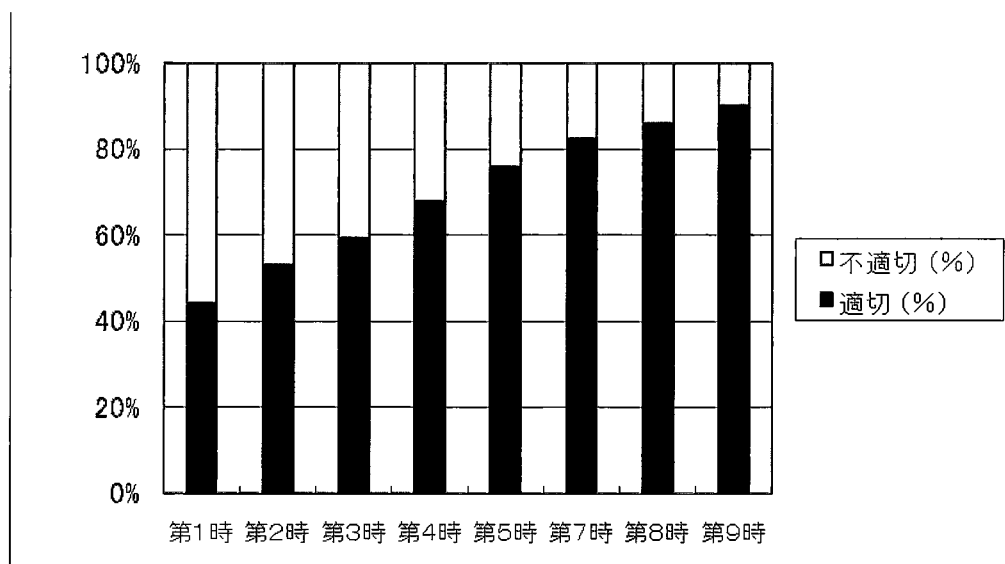


図2 3人のプレイヤーの役割行動の評価

単元序盤では40～50%台であった「適切」の割合が、単元展開に応じて明瞭に増大し、単元終末には90%を超えるところまで至っており、極めて大きな学習成果が確認されたと考えてよいであろう。

5. 形成的授業評価からみた授業成果

表8は単元初めのオリエンテーションが終了した後、実質的に運動学習が開始された第2時から最終の第9時まで実施した「子どもによる授業評価」(形成的授業評価)の結果である(高橋ほか 2003)。成果、意欲・関心、学び方、協力の4次元、および総合評価についてクラス全体の平均スコアを示している(表中、括弧内の数値は5段階評価を示している)。

表8 「ブレイク・ベースボール」の単元の形成的授業評価

	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時	第9時
成 果	2.51 (4)	2.51 (4)	2.54 (4)	2.65 (4)	2.63 (4)	2.70 (5)	2.69 (4)	2.69 (4)
意欲・関心	2.77 (3)	2.75 (3)	2.79 (3)	2.95 (4)	2.90 (4)	2.93 (4)	2.96 (4)	2.93 (4)
学 び 方	2.68 (4)	2.74 (4)	2.82 (5)	2.84 (5)	2.88 (5)	2.88 (5)	2.88 (5)	2.84 (5)
協 力	2.71 (4)	2.72 (4)	2.84 (4)	2.79 (4)	2.86 (5)	2.86 (5)	2.82 (4)	2.91 (5)
総合評価	2.65 (4)	2.67 (4)	2.72 (4)	2.79 (5)	2.80 (5)	2.83 (5)	2.82 (5)	2.83 (5)

この授業評価は、各次元および総合評価のスコアが3点満点で算出されるが、示されたデータから判断できるように子どもたちから高い評価を得たものと解釈してよいであろう。単元中盤以降は5段階の5の評価ランクを得ている。

6. おわりに

本実践では、ベースボール型ゲームにおいて、特に守備側の役割行動の学習を強調することを前提としながら、進塁を阻止するための判断の対象を複数（「塁上に残っているランナー」と「打者ランナー」）にした形式を含むゲーム教材の開発を試みた。

実際に行われたゲーム分析によって、どのランナーの進塁を阻止するのかに関わった判断の選択肢が十分に保障されたゲームとなっていたことが確認されるとともに（残塁位置の状況・守備行動選択の状況）、守備側プレイヤーの役割行動に関する大きな学習成果が認められた。また、子どもによる授業評価においても良好な成果が認められたと判断された。

文献

岩田靖, 2000, ボール運動・球技の教材づくりに関する一考察－「課題ゲーム」論の「戦術中心のアプローチ」からの再検討, 体育科教育学研究, 17(1), pp.9-22

岩田靖・竹内隆司・大野高志・石井克之, 2008, 学びを深める教材づくり・第8回・もつと楽しいボール運動①・「フィルダー・ベースボール」の教材づくり, 体育科教育, 56(11), pp.60-65

岩田靖・竹内隆司・大野高志・宮内孝, 2009, 学びを深める教材づくり・第17回・もつと楽しいボール運動⑥・修正版「並びっこベースボール」の教材づくり, 体育科教育, 57(10), pp.66-71

宮内孝・河野典子・岩田靖, 2001, 小学校中学年のベースボール型ゲームの実践, 体育科教育, 49(4), pp.52-55

文部科学省, 2008, 小学校学習指導要領解説・体育編, 東洋館出版社, pp.72-75

高橋健夫・長谷川悦示・浦井孝夫, 2003, 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－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, pp.12-15

滝澤崇・岩田靖, 2004, 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－「戦術中心のアプローチ」の視点からの分析, 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, 5, pp.101-110

Thorpe, R., Bunker, D., & Almond, L., 1986, A Change in Focus for the Teaching of Games. In Pieron, M. & Graham, G. (Eds.) *Sport Pedagogy: The 1984 Olympic Congress Proceedings*, Vol.6. Champaign, IL. Human Kinetics. pp.163-169

(2009年7月28日 受付)