

9 体 育 ―第5学年の実践―

1 「ビッグベースボール」(ベースボール型ベース)

2 単元について

- (1) 本単元では、高学年の「ベースボール型」として、思い切り「打つ・走る・捕る・投げる」の運動を繰り返す中で、ベースカバーの必要性を見だし、ボールを持たない時の動きの最適解を導き出しながらゲームを楽しむことをねらいとしている。
- (2) 子どもたちはこれまでに、ベースボール型の学習として、折り返しベースボールを学習している。これは、ある程度決まったポジションのもと、役割や動きが明確になり、「打ち方」に特化した題材であった。本単元では、視点を守備側にシフトし、ベースカバーという連動して動くことの必要性に発展していく。
- (3) 本単元に関する子どもの実態は次の通りである。(調査人数36人)
 - ① 打ったらどこに走ればいいのか、アウトとセーフの区別、得点の入り方など、基本となるベースボールのルールを知らない子どもが半数近くいて、そのほとんどが女子である。
 - ② どこに投げればいいのかを打球と走者を関連付けながら判断できる子はほとんどいない。
 - ③ 野球部に所属している子どもが3人いる。
- (4) 指導に当たっては、次のことに留意する。
 - ① 守備側のベースを大きくすることで、投げること・捕ることの技能の未熟さを軽減し、どの子もゲームを楽しめ、ボールを持たない時の動きを身に付けられるようにする。
 - ② ベースカバーとの連動した動きに着目させるために、打球の方向、飛距離、捕球して最初に投げた場所と得点を記録したものを分析的に見ながら、ベースカバーの必要性に気付かせる。
 - ③ 全員が連動して、全てのベースカバーに動けるようにするために、進塁を防ぐためのアウトゾーンでミスが起きた場合のモデリングを示し、次のアウトゾーンやその次のアウトゾーンにもベースカバーが必要になることを捉えさせる。
 - ④ 本時の学習では、ゲーム中に頻発する2塁と3塁の奥に打球が飛んで、2人がボールを追ってしまった場面を想定し、ベースカバーの仕方を考えさせる。その中で、3塁とホームのどちらでアウトにするかによってベースカバーを変化させなければならないことに気づかせ、どちらのプレーにも対応できるポジショニングを導き出していく。

3 単元の目標

- (1) 行い方を理解し、打つ・捕る・投げるの基本的なボール操作を習得しながら、隊形を整えた守備によって、ベースまでの競争を楽ししさや喜びを味わうことができる。
- (2) ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができる。
- (3) 運動に積極的に取り組み、ルールを守り、助け合って運動したり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取り組みを認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができる。

4 指導計画(8時間扱い)

- (1) ルールやゲームの進め方を理解する。・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 1時間
- (2) 自分たちに合うようにルールを工夫しながら、基本的な技能を身につける。・・・・ 3時間
- (3) ポジションや作戦を立ててゲームを行う。・・・・・・・・・・・・・・・・ 4時間(本時3/4)

5 本時の学習

(1) 目標

打球が外野の奥に飛んだ状況での動きを通して、ベースカバーの必要性を理解し、ゲームに生かそうとすることができる。

(2) 展開

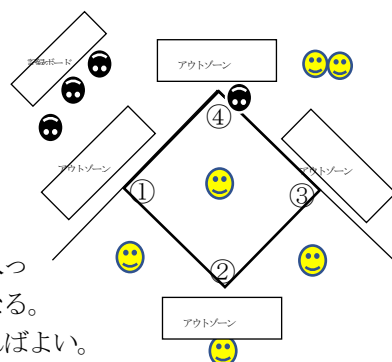
学習活動	時間	指導上の留意点	備考
1 準備運動を行う。	2	○ 体が十分ほぐれるような準備運動にするためにポイントを伝えながら行う。	記録表 作戦ボード
2 本時の課題を確認する。	5	○ 既習事項を思い出させるために、記録表と作戦ボードを見ながら行う。 ○ 打球の飛距離やどこでアウトにするか、捕球者の投力など、様々な要因から中継に入る位置が変わってくるについて考えさせる。	
ボールが2塁と3塁の奥に飛んだとき、ベースカバーはどうすればいいのだろう。			
3 試しの場で動きを試す。 ① シミュレーションプレーを行う。 ② 全体で話し合う。 ③ 自チームでの試しのゲームを行う。	20	○ 試しの場では、シミュレーションがうまくいくように、実際にバッティングするのではなく、バッターが想定したところにボールを投げることから始める。 ○ 投げるのが得意な子が2塁と3塁の奥にボールを投げ、2人が同時にボールを追った場合を想定しながら、少ない人数でのベースカバーを考えさせるようにする。 ○ 作戦ボードを活用しながら、共通する最適解を見いだしていくために、それぞれに考え出した作戦を紹介し合う。 ○ 思い通りに動けない子どもに対して、 ①ボール ②ベースカバー ③指示 のように優先順位をつけることで、思考の整理と、動きの順序性に気づかせる。	バット ボール ベース コーン ペットボトル タブレット 端末
4 メインゲームを行う。 (1回の表裏)	13	○ 全体の話し合いで話題になったことや子どもたちが学び合っていたことがゲームに生かされている場面を積極的に評価し、周りの子どもたちともその動きの良さについて確認する。	
【評価】 打球によって状況判断しながら、ベースカバーに入ろうとすることができる。(観察)			
5 学習の振り返りを行う。	5	○ わかったことやうまくいったこと、できるようになったことを確認する。 ○ 子どもたちがうまくいかずに悩んでいることや、もっと上手になりたいと思っていることを取り上げ、次時の課題を確認する。	学習シート

学習シート

6 指導の実際

※ はじめのルール

- (コート) 内野の広さは1辺が14mの正方形
- (道具) 直径8cmのスポンジボール (テニス練習用)
長さ75cmのカラーバット
- (人数) 6人×6チーム、4人で守り、記録者2人
- (守備) 内野の外側にアウトゾーン (縦1.5m, 横5m) を設け、ボールを捕った以外の人ゾーンに入っ
てパスをもらうことで、打者は進塁できなくなる。
アウトゾーンへのパスは捕球ではなく、触ればよい。
- (攻撃) 6人全員が打ち終わるまでが攻撃で表裏の1回の総得点で競う。
- (攻撃) 打者ごとに残塁をリセットする。
- (攻撃) 守備より速くベースに触れば1点。一つ進塁するごとに1点とする。



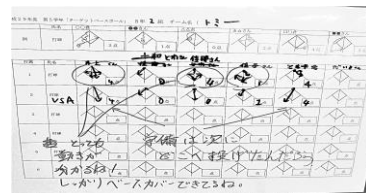
※授業の流れに沿って指導のポイントを示します。

(1) 準備運動をする。

※ 本時の主運動である「打つ・捕る・投げる・走る」を意識して、特に使う部位を中心に準備運動を行います。特に本時では、捕って素早く投げたり、走りながら投げたりすることが要求されるため、走りながらのキャッチボールを行います。2人1組になって離れた相手に向かって走りながら投げることを繰り返します。その際、相手の投げたボールがワンバウンドくらいになる距離をとってキャッチボールを行うことで、ボールを捕る技能や捕ってから素早く投げる技能、走りながら投げる技能の基礎的な運動につなげます。

(2) 本時の課題を確認する。

※ 前時までを振り返り、導き出した最適なポジショニングを確認するとともに、記録表を用いて、ゲーム中に頻発している動きを分析し、外野の奥にボールが飛んでしまった場合を想定することで、全員に共通する課題を設定していきます。



チーム記録表

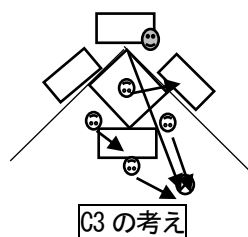
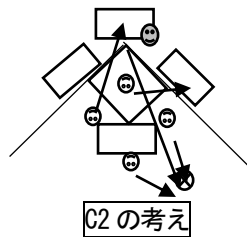
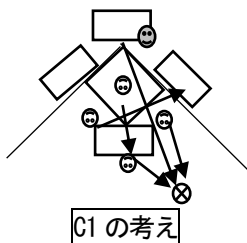
「ボールが2塁と3塁の奥に飛んだとき、ベースカバーはどうすればいいのだろう」

前時からの課題を全体でイメージするために、スローモーションで模範試技を行います。そこでは必ず2人で追いかけることを約束事として、どちらかが捕球した時点でストップをかけます。そこで、残った2人がどう動くかについて考えを出し合っていきます。以下がその時の子どもたちの語りです。

- T : 2人でボールを追っかけるから、残りは2人だけだけど、ベースカバーはどうする？
- C1 : ピッチャーが2塁に入れればいい。1塁はどうせ間に合わないから。
- C2 : ピッチャーが3塁に行って、1塁の人がホームに行けばいいよ。だって2点は仕方ないけど、3点は防げるかもしれないし、4点は絶対やりたくないから。
- C3 : だったら、ピッチャーが3塁に入って、1塁の人が2塁に入った方が近いよ。1塁から3塁まで行くのは遠いから。
- T : 2塁ではアウトにできないの？
- C4 : 2塁でアウトにできるかもしれないけど、それよりも3点と4点を防いだ方が確実だから3塁とホームのベースカバーの方がいいと思います。
- C5 : でも2塁でアウトにできるなら、まずは2塁にベースカバーの方がいいんじゃないかな？もし、2塁が間に合わなかったら、それからホームに行けばいいし。



考えを全員で共有する



(3) 試しの場で動きを試す。

① シミュレーションプレーを行う。

3種類の考え出しましたが、その思いは様々で、人の反射的な動きを考慮したものや、効率のよい動き方など、どれも自分のチーム状況に応じた動きになっています。ここで、この3種類の動き方を自チームでの試しの場で何度も試行錯誤することによって、実感を伴った最適解に導いていきます。

C1：3塁とホームに誰が行かないと。

C2：1塁の人が関係なくなっているから、1塁の人がホームに行けばいいよ。

C3：いや、ピッチャーも何もしていないからピッチャーが入れればいいんじゃない。

C4：2塁と3塁がボールを追うから、ピッチャーは3塁で、1塁手は2塁でダメだったらホームに行く。でも、まずどっちが捕るか声をかけようね。

② 全体で話し合う。

それぞれのチームで導き出した考えについて、作戦ボードだけでなく、実際の動きを教師がモデリングしながら実現させることで、視覚的にもとらえやすくします。更に、スローモーションやストップモーションを取り入れて、具体的なポイントを話し合っていきます。そうすることで、子どもたちがより納得できる深い学びへと誘っていきます。



教師のモデリング

③ 自チームでの試しのゲームを行う。

C1のチームでは、どの考えも正しいとなりましたが、C3の考えが最適であると一致しました。確かに、2人とも追っていくよりは、速めにどっちが追った方がいいかの判断はつきやすいし、ベースカバーの抜けが少なくなります。子どもたちが試しの場においてシミュレーションプレーで行ったことを生かそうとしているかを教師が価値づけていきます。

(4) メインゲームを行う。

試合前の動きとスピーディーな試合展開にするための動きの確認を行い、試しの場で感じ取った動きを活用しながらゲームを楽しむことを促します。また、本時の目標に結びつくような動きについて積極的に声掛けしたり、アドバイスしたりすることで、子ども同士のコーチングを促したり、その後の振り返りにつなげたりできるようにします。

(5) 学習の振り返りを行う。

本時で学んだことやまだ解決できていないこと、新しい課題、友だちのよい言動についてチームで振り返りを行います。それを全体場で共有することで、次時の課題につながるような発言を促すとともに、意欲の向上につなげてから本時の振り返りとします。



振り返り

(平嶋 秀盛)