

運動特性に触れる楽しさを味わえる授業づくり

名古屋市立道徳小学校 橋本浩司

1 この実践を通して、どんな子どもに育てたいか。

子どもが運動特性に十分触れることができたとき、その運動を存分に楽しんだと言える私は考える。そして、運動を存分に楽しむことができると、「もっとやってみたい」「もっと上手になりたい」という技能の向上を目指す姿を見ることができると考える。

しかし、実際は子どもたちにその運動で大切なことはどのようなことで、何ができるようになったのかを単元終了後に尋ねてみても、「よく分からない、なんとなくできるようになったと思う」など漠然とした答えが返ってくる。これは、ただ体を動かして運動を楽しむことだけで終わってしまったり、活動内容が運動特性に触れにくかったりすることに原因があると考えられる。

そこで、その運動に必要な動きを身に付けやすくすることで、動きを感覚としてつかませることと、身に付けた動きを発揮することができる学習の進め方を工夫することで運動特性に触れさせることが大切であると考え、次の手だてを考えた。

その運動に必要な動き（中心となる動き）とは何かを考え、身に付けやすくなるように教具を工夫すること。そして、身に付けた動きを発揮することができるように、学習の進め方を段階的に工夫することである。以下の点に重点を置いて授業実践に取り組み、運動特性に触れる楽しさを味わうことができるようにしたい。

○ 身に付けた動きを発揮することができる段階的な学習の進め方

2 授業をどのように計画し、実践しようとしたか。

(1) 対象学年・教材 4年生（38人）・ラケットベースボール

(2) 指導計画（7時間完了）

時間	1	2	3	4	5	6	7
15分	オリエンテーション	フリーバッティング練習		ターゲット練習			
30分	並びっこゲーム	ゲーム1		ゲーム2			

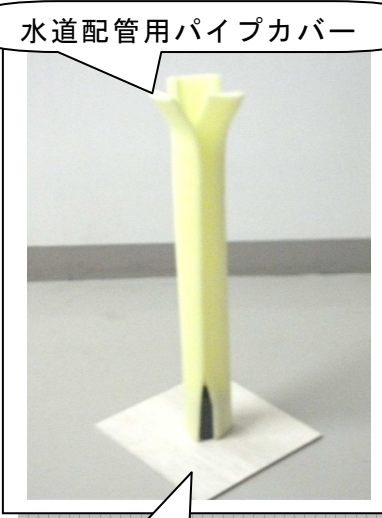

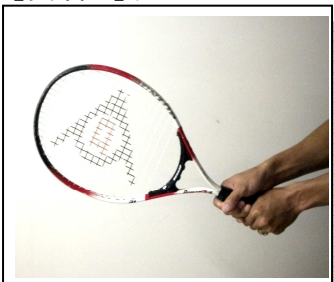
(3) 具体的な手だて

ア 教具の工夫

ラケットベースボールの運動特性とは、打者はボールを思い切り打って決められたところまで全力で走る。守備は、ボールをすばやく捕って決められたところへ投げたり、走ったりして返す。そのアウトかセーフかの攻防の駆け引きを楽しむことであると考えられる。はじめてラケットベースボールに取り組む中学年の子どもたちにその楽しさを味わわせるために、まず『打つ』技能を向上させることが必要だと

感じた。そこで、打つ技能の向上に向けて必要な動き（中心となる動き）を考えた。そして、学年の発達段階や技能分析の結果、『腰を回して腕を振る』という動きを中心となる動きとして捉えることにした。この中心となる動きを身に付けやすくさせるために、次のように教具を工夫することにした。

いつも決まった目線や高さでラケットを振ることができるようにするために、自作のティー（資料1）を用いて止まっているボールを打たせることにした。また、比較的力の弱い子どもでもボールがよく飛ぶように、軽くて飛びやすく当たっても痛くない直径12cmのスポンジボール（資料2）と、ボールを当てる面が大きいジュニア用のテニスラケット（資料3）を使用することにした。

<p>【資料1】自作のティー</p> <p>市販されているティーでは、ラケットのガットの部分がティーに当たってしまう恐れがあるため、ティーは水道配管用パイプカバーを使うことにした。ラケットが当たったときの衝撃を恐れずに止まったボールを思い切り振ることができるように教具を工夫した。</p>	 <p>水道配管用パイプカバー</p> <p>ベニヤ板</p>	<p>【資料2】ボール</p> 	<p>【資料3】ラケット</p> 
---	--	--	---

イ 身に付けた動きを発揮することができる段階的な学習の進め方

身に付けた動きをゲームで発揮することができれば、ゲームを存分に楽しむことができるようになる。また、その楽しみ方が少しでも実現できるように学習の進め方を工夫する必要があると考える。そこで、ゲームの楽しみ方を2段階に設定することにし以下のように工夫することにした。

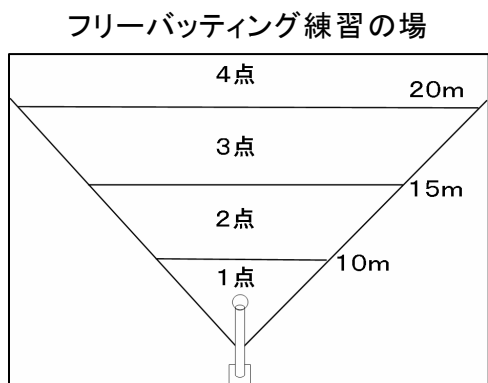
	第2～4時	第5～7時
ゲームの楽しみ方	思い切り打つ	守備位置や走者を考えて打つ
学習の進め方	「フリーバッティング練習」 「ゲーム1」	「ターゲット練習」 「ゲーム2」

第2～4時では、「思い切り打つ」ことを楽しませるために、ボールの飛距離によって得点が高くなる「フリーバッティング練習」の場を設けた。また、練習で身に付けた動きを発揮して楽しむことができるように「ゲーム1」のルールを工夫した。

思い切り打つ
(第2〜4時)

フリーバッティング練習の取り組ませ方

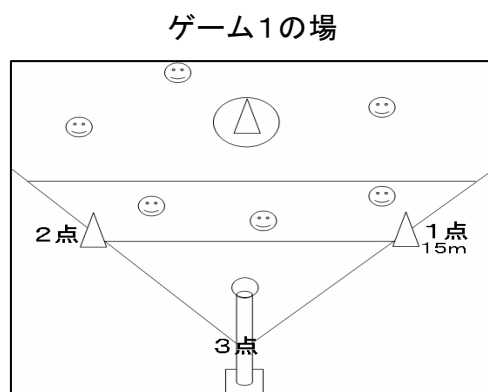
- ・ 1チーム(6〜7人)の兄弟チームでフリーバッティング練習を行う。
- ・ 得点設定…守備側がボールを止めた地点を得点とする。ただし、ボールを一度さわって前に転がった場合は、初めにさわった所を得点とする。ノーバウンドでとられたら0点とする。
- ・ 一人2回打ち、2回の合計(最高)得点で飛距離を競わせる。



※ 得点の設定は、子どもたちの実態や運動経験を基にした。

ゲーム1のルール

- ・ 打者は設けられたコーンまで走り、守備側にストップと言われた時点で止まる。どこまで進めたかで得点とする(最大3点)。
- ・ 残塁なし。
- ・ 守備は、ボールを捕ったらサークル内のコーンのところまでボールを返す。はじめに守る位置は、15mより後ろで守る。
- ・ ノーバウンドで捕ったらアウトにする(0点)。



第5〜7時では、ねらったところに打つことができるようにさせることで、よりベースボール型ゲームの運動特性に触れることができると考えた。子どもたちには、守備にすぐに捕られないような打球の速さや守備の間を抜けるような打球を打つことに目を向けさせるために、「ターゲット練習」という場を設けた。また、それがゲームで発揮することができるように、「ゲーム2」のルールを工夫した。

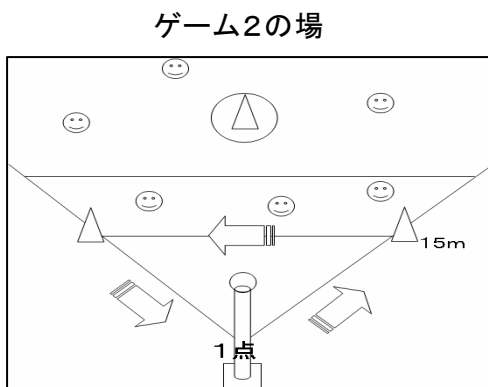
守備位置や走者を考えて打つ
(第5〜7時)

ターゲット練習の取り組ませ方

- ・ チーム内で打者と守備に分け、1人5回打つ。
- ・ 打者はどこに打つと相手に捕られにくいのか、守備は相手がどこに打つかを予想しながらボールを捕らせる。
- ・ 交代で打ち、10分間行う。

ゲーム2のルール

- ・ 打者は設けられたコーンまで走り、守備側にストップと言われた時点で止まる。
- ・ 味方をどうやって進めればいいのか、相手の守備位置を考えながら攻撃できるように残塁ありにする。
- ・ 打者や走者がホームまで戻ってきたら、1点とする。
- ・ はじめに守る位置は、15mの線より後ろで守る。



3 実践をどんな内容で行い、子どもはどう変容したか。

ア 教具の工夫

フリーバッティング練習 (第2時)

子どもたちの半数は、腰を回して腕を振ってボールを打ち、2点ゾーン(10m)以上、ボールを勢いよく遠くへ飛ばす姿が見られた。しかし、約3割の子どもたちは止まったボールにもかかわらず空振りをしている場面が多く見られた。そのような子どもたちを見ると、振るときに最後までボールを見ていなかった。そこで「ラケットに当たる瞬間までしっかり見てごらん」と声かけをして回った。その結果、空振りをしていた子どもの半数以上が打つことができるようになった。しかし、まだ腰が回らず腕だけで振る様子が見られた(写真1)。



【写真1 腰が回らず腕だけで振る様子】

フリーバッティング練習 (第3時)

ボールを最後まで見て打つことができるようになってきた子どもたちに、もっとボールを遠くへ飛ばすことができるようにさせるため、ラケットを振るときに、「おへそは横から前へ」、「腕は体の後ろから前へ」という声かけをして回った(写真2)。すると、意識して取り組む様子が見られた。その結果、第3時までに8割以上の子どもが2点ゾーン(10m)までノーバウンドでボールを飛ばすことができるようになった。さらに、4点ゾーン(20m)にボールをポンポン飛ばしている子どもの様子を見ると、打つときに前方の足を少し前に踏み込んでから、打っている様子が見られた。そこで、子どもたちに「前方の足を一步前に踏み込みながらボールを打ってみよう」と声かけをして回った。得点の大きな伸びは見られなかったが、子どもたちのほとんどが足を踏み込んでから打つことができるようになり、前より力強い打球を飛ばす様子が見られるようになった。



【写真2 子どもに声かけをしている様子】

イ 身に付けた動きを発揮することができる段階的な学習の進め方

ゲーム1 (第4時)

打ったら全力で塁まで走り、得点を喜び合う姿が多く見られた。写真3のように、腰を回して腕を振ることを生かして遠くへ飛ばそうとする様子が見られた。しかし、ボールをより遠くへ飛ばそうとティーの下から上に打ち上げる姿(フライを打ち上げる子ども)が目立ち始めた。特にボールを遠くへ飛ばすことができるようになった2割の子どもに多く見られた。また、遠くへ飛ばせても、相手の好守備によって得点には結びつかず、がっかりする様子も見られた。



【写真3 思い切り打つ様子】

そこで、ゲーム1が終わってから、子どもたちを一度集めた。「フリーバッティング練習では、みんなたくさん点数を取れるようになったね。」「じゃあ、ゲームでも、たくさん点が取れたかな?」と尋ねると、「フリーバッティング練習では4点取ったけど、ゲームでは相手に捕られて0点だった。」と答えた。全員に「じゃあ、どうしたら相手に簡単

に捕られないようにすることができるかな？」と尋ねてみると「守備のいないところに打つといい。」「守備と守備の間を抜けるような打球を打つといい。」と答えた。「それは、どんな打球で打つといい。」と聞くと、「フライを上げないで、たたきつけるように打つといい。」「ライナーで速くボールを飛ばせたらいい。」など、相手に捕られないような打球の方向や速さに目を向ける子どもたちの発言が一部で見られた。第4時終了後の学習カードには「守備が少ないところや間にねらって打てるようになりたい。」「ライナーで打つと相手が簡単に捕れない。」などと、打球の方向や速さを意識して打とうとする記述が3割ぐらいの子どもで見られた。

ターゲット練習 (第6時)

前時までの反省を生かし、守備のいないところにねらって打つことができるようにターゲット練習に取り組ませた。練習前に「どんな打ち方をすると、ねらって打つことができる？」と尋ねてみたところ、「ねらった方向に足を踏み込んでから打つといい。」と答えた。「それはどういうこと？」と尋ねると、「左に打ちたかったら、左の方に足を踏み込んだらいい。」と答えた。練習が始まると、打つ前に相手の守備位置を確認してから、ねらう方へ足を踏み込んでから打っている様子が見られた(写真4)。その結果、4割ぐらいの子どもたちは、ねらったところへライナーで15m以上飛ばしたり、ボールを地面にたたきつけたりして守備の間を抜ける打球を打つことができるようになった。しかし、腰を回してラケットを振っても、速い打球を飛ばすことができない姿も見られた。その様子を見ると、ティーと体の位置が近いために、腰を回してもうまくその力を生かせずにいるようだった。そこで、「ティーから少し離れて立ってごらん。」「ボールを打つときは、へその斜め前で当てることができたらいいね。」と声かけをして回った。その結果、うまく打てなかった子どもの1割に、ねらったところに勢いよくボールが前に飛んでいく様子が見られるようになった。



【写真4 踏み込んで打つ様子】

ゲーム2 (第6時)

ゲーム2では、打つ前に必ず相手の守備位置を確認し、味方を進塁させるために、どこをねらって打とうかと考えながら取り組む姿が、すべての子どもに見られた(写真5)。

また、4割の子どもたちが、一打席あたり2点以上得点する姿が見られ、チームで得点を喜び合う姿が見られた。



【写真5 ねらったところへ打とうとする様子】

さらに、ゲーム1で、いつも1点しか取ることができなかった子どもが打った後に「やったあ、〇〇さんがホームまで帰って、2点取ることができた。」と、ゲームを存分に楽しんでいる姿が見られた。しかし、ねらったところへ打とうとしても、守備の正面にボールが飛んでしまい、がっかりしている姿も目にした。第6時終了後の感想からは、「〇〇くんみたいに守備の間を抜ける速い打球を打ちたい。」「ねらったところへ足を踏み込んで打ちたい。」など、ボールを相手に簡単に捕られないように速く、遠くへ打つために、足を踏み込んで打つとよいことに気付いた記述も約3割見られた。

4 実践の結果，どんなことが明らかになったか，また課題は何か。

ア 教具の工夫

工夫したティーを使って、「ボールを最後まで見る」「おへそは横から前へ」，「腕は体の後ろから前へ」などと声かけしながら練習やゲームに取り組ませた結果，9割の子どもたちが中心となる動き，「腰を回して腕を振る」ことができるようになった。そして，8割以上の子どもたちが，ノーバウンドで15m以上ボールを飛ばすことができるようになった。

また，単元終了後，「打つときには，どんなことに気を付けて打つといいと思いましたが？（自由記述）」というアンケートを行った。この結果（資料4）から，ティーを用いたことで，今回設定した中心となる動きを，子どもた

- ・最後までボールをよく見る（19人）
- ・腰を回して打つ（10人）
- ・守備のいないところに打つ（11人）
- ・足を踏み込んで打つ（9人）

38人中複数回答



【資料4 打つときに気を付けるといいと思うことの記述内容】
子どもたちが意識しながら練習やゲームに取り組むことができたということが分かった。

これらの結果から，ティー・ボール・打つ道具を工夫したことで，中心となる動き「腰を回して腕を振る」ことが身に付けやすく，感覚をつかませることができたといえる。これは，ラケットが当たったときの衝撃を恐れずに，思い切ってラケットを振ることができるようになったためであると考えられる。しかし，うまく打てない子どもたちは，毎回立ち位置がバラバラであることが分かった。自分の打ちやすい立ち位置を見付けやすくさせる必要があると考える。

イ 身に付けた動きを発揮することができる段階的な学習の進め方

フリーバッティング練習とゲーム1では，6割以上の子どもたちが，一打席あたり2点以上取ることができた。また，ターゲット練習とゲーム2では，ほとんどの子どもたちが守備位置や走者を考えたバッティングができた。そして，味方を進塁させることで，2点以上取り喜ぶ姿が見られた。



さらに，単元終了後，「ラケットベースボールの授業は楽しかった

ですか？」というアンケートで，9割以上の子どもが「はい」と答えた。そして，その理由には，身に付けた動きを発揮すること

- ・最初は飛ばなかったけど，飛ぶようになってゲーム1で2点取ることができた。
- ・左右にねらって打って，走者を進めて得点を取ることができた。

【資料5 ラケットベースが楽しかった理由の記述内容例】
ができたことによって運動特性を味わっている記述も多く見られた（資料5）。

これらの結果から，子どもたちにまずボールを遠くへ打つという経験をさせた後に，その次に，ねらったところへ打つという活動を取り入れたことは，ラケットベースボールを存分に楽しませることに効果的であったと考える。しかし，相手の好守備によって，得点を阻まれてしまい，がっかりしている姿も目にした。このように，打つ技能の向上がそのまま得点にあらわれない場合もあったので，打つ技能の向上を得点以外にも実感させることができる評価方法を考えていきたい。