

よりよい運動の仕方を考えながら取り組む体育学習

名古屋市立日比野中学校 三 輪 景 吾

1 この実践を通して、どんな子どもに育てたいか。

私は、常に向上心をもって運動に取り組む生徒を育てたいと考えている。常に向上心をもって運動に取り組むためには、身体の動かし方やどのように動けばよいのかという「運動の仕方」を考えたり、判断したりすることができるようにして技能を身に付けることが大切であると考え。

しかし、体育学習において、学習する種目の身体の動かし方が分からず、技能を身に付けることをあきらめてしまったり、どのように動けばよいかわからず、戸惑っていたりする姿が見られる場面がある。これは、「運動の仕方」について、どのように動いたらうまくできるようになるのかということを考えずに、与えられたことに取り組むだけにとどまったり、与えられた学習場面で、どのように動いたらよいのか判断できなかったりするためと推察する。

私は、学習する種目の動きが身に付くということを、ある時に偶然できたのではなく、何度繰り返し行っても再現性がある動きができることと捉えている。この再現性がある動きができるようにするためには、「運動の仕方」について、考えたり判断したりして得られた理解が不可欠である。つまり学習する種目の動きを理解して動くことができることが、再現性がある動きに結びつく。

そこで私は、「運動の仕方」を考えたり、判断したりして理解を導き出す機会を生徒にもたせるために、対立する2つの場での動き方を体験させて、比較しようと考え、次のような手だてを考え、テーマに迫ろうとした。

思考・判断を促すための2つの場の設定による比較を伴う学習

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 2年生男子(102人)
- (2) 対象教材 球技 ベースボール型 ソフトボール
- (3) 具体的な手だてと指導計画(10時間完了)

ソフトボールは攻撃と守備の学習内容があるが、ランナーを進塁させ得点を取る楽しさを味わわせるために、「ねらって打つ」ことを重点として、今回の実践では攻撃に焦点を絞って行うものとする。

また、再現性がある動きができるようにするために、「運動の仕方」を考えたり、判断したりした理解を導き出す発問を通して、次のような3つの体験させて比較する学習の場を設定して、実践を行う。

具体的な手だてと指導計画（10 時間完了）

《比較による学習の場Ⅰ》 思考を促す『ねらい打ちドリル』	
1	【学習課題】ねらった方向に打つためには、 ① 後ろ足の前にティー台を設置して打つ ② 前足の前にティー台を設置して打つ
	〈学習内容〉 バットの芯でボールをミートするためには、（右打者の場合） ・ 右方向をねらうとミートしやすい。 ・ 左方向をねらうとミートしやすい。
	《発問 1》（右打者の場合）右方向に打ちやすいのは①，②のどちらですか。 → 〈予想される生徒の考え〉 ①が打ちやすい。
3	[学習活動]
	《発問 2》①が右方向に、②が左方向に打ちやすいと考えたのはなぜですか。 → 〈予想される生徒の考え〉 ・ ボールがよく見える。 ・ 体がねらった方向に向きやすい。
《比較による学習の場Ⅱ》 思考・判断を促す『内野 4 人ゲーム』	
4	【学習課題】判断してねらって打つためには、 ① 内野の右側に守備者がいないとき ② 内野の左側に守備者がいないとき
	〈学習内容〉得点に結び付けるには、 ・ 右方向をねらって打つ。 ・ 左方向をねらって打つ。 ・ 内野手が追いつけないゴロを打つ。 ・ 内野手が追いつけないゴロを打つ。
	[学習活動]
5	- 内野手を捕手、一塁手、三塁手に置く。さらに二塁手が遊撃手のポジションを自由に動ける（守れる）内野手 1人、計 4 人が内野を守り、ゲームを行う。打者が打ったら動いてボールを取りに行く。 - 走者が一塁に到達するまでに内野手が打球に触ればアウト。（ファースト送球はなくてもよい） - ラインで仕切られた内野をファンバウンド以上で打球が抜ければ 1 点。さらに外野手も打球に触ることができず、抜ければ 2 点とする。全員打席に入ったらチェンジ。 - ファウル、空振り、外野にノーバウンドで打球が飛んだ場合は、その時点でアウト。
	《発問 3》得点をするためにはどこをねらい、どういう打球を打ちますか。 → 〈予想される生徒の考え〉 ・ 内野手がいないところへ打球を打つ。

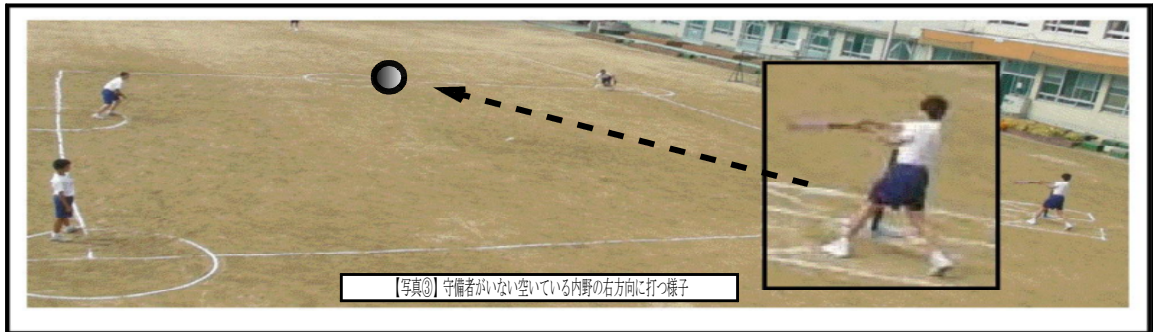
	《比較による学習の場Ⅲ》 判断を促す『シチュエーションゲーム』 【学習課題】判断して打つためには、 ① ランナー1・2塁ゲーム ② <u>(右回り)</u>ランナー3・2塁ゲーム 〈学習内容〉ランナーを進塁させ得点するためには、 ・ 右方向をねらって打つ。 ・ 左方向をねらって打つ。 〔学習活動〕 ・ 常に走者1・2塁から始める。打者が打ち、アウトもしくは得点が入ったら次の打者。アウトカウントは関係なし。全員打席に入ったらチェンジ。 ・ 内野手を捕手、一塁手、二塁手、三塁手、遊撃手の5人、外野手を4人。投手は攻撃チームで行う。 ・ <u>アウトにする方法は、2塁か3塁のホースアウト（打者走者はアウトにすることができない）。ファウル、空振り、外野（ラインで仕切られた内野の外）をノーバウンドで打球が飛んだ場合。</u> ・ 2塁走者が3塁まで到達すれば1得点。バントはなし。 ・ <u>走者は打ったら1塁ではなく、3塁へ走る。通常のベースボール型の逆の右回りの走塁で行う。</u> ・ 常に走者3・2塁から始める。打者が打ち、アウトもしくは得点が入ったら次の打者。アウトカウントは関係なし。全員打席に入ったらチェンジ。 ・ 内野手を捕手、一塁手、二塁手、三塁手、遊撃手の5人、外野手を4人。投手は攻撃チームで行う。 ・ アウトにする方法は、1塁か2塁のホースアウト（打者走者はアウトにすることができない）。ファウル、空振り、外野（ラインで仕切られた内野の外）をノーバウンドで打球が飛んだ場合。 ・ 2塁走者が1塁まで到達すれば1得点。バントはなし。 《発問4》確実に得点するためにはどうすればいいですか。 →〈予想される生徒の考え〉 ・ ランナーを進塁させ得点につなげるために得点となる塁へ走るランナーに対して、より遠いところにねらって打つ。 本ゲーム （4チームリーグ戦）
8 } 10	

3 実践をどんな内容で行い、子どもはどう変容したか。

実践の様子

1 2 3	《比較による学習の場Ⅰ》 思考を促す『ねらい打ちドリル』 ① 後ろ足の前にティー台を設置して打つ ② 前足の前にティー台を設置して打つ 《発問 1》（右打者の場合）右方向に打ちやすいのは①，②のどちらですか。 【写真①】 後ろ足の前にティー台を設置し、右方向に打つ様子 【写真②】 後ろ足の前にティー台を設置し、左方向に打つ様子 生徒は、①と②の打ち方を比較して取り組むことにより、①の方が右方向へ打ちやすいのが実感できた〔写真①〕。①で左方向へ打とうとすると〔写真②〕のように後ろ足に体重がかかり、体を左方向に向けることができず左方向へミートしにくいことが実感できた。 また②の打ち方は、左方向へミートして打ち返す生徒が多く見られた。右方向へは上手に打ち返せる生徒とそうでない生徒が見られた。技能の習得状況によってかなり差が出ていた。
	《発問 2》①が右方向に、②が左方向に打ちやすいと考えたのはなぜですか。 足の位置は変えてはいけない状況の中で、生徒は何とか打ち返しにくい方向へ上手にミートしようと、バットの握りや、スイングの仕方を変えて取り組んでいた。ペアでミート時のスイングを見合い、打ちにくいときはどうなっているかを聞くと、「体の向きがねらう方向に向きにくい」という引き出したかった意見が出てきた。さらに繰り返すうちに「体の向きが変わると打ちやすかったり、打ちにくかったりするということはバットがボールに当たるときの角度なんじゃないか」と発言する生徒も現れた。
	《比較による学習の場Ⅱ》 思考・判断を促す『内野 4 人ゲーム』 ① 内野の右側に守備者がいないとき ② 内野の左側に守備者がいないとき 《発問 3》得点をするためにはどこをねらい、どういう打球を打ちますか。 「守備者がいない空いているスペースをねらう。」「ねらった所へ打球が打てるようにバットの芯に当てる。」という発言が聞かれた。自チームが有利にゲームを進めるための、状況に応じた判断をしながら取り組む様子が見られた。 ①の場面では、打者は右方向をねらうと得点しやすいことは理解でき、さらに、どうすれば右に打てるのかを考えるようになってきた。《比較による学習の場Ⅰ》の経験を生かし、スタンスやバットを出す角度を意識して取り組む生徒が増えてきた。 ・スタンスを右方向に向けて、バットを内から外に出す。 【資料①】 右方向へねらって打つための工夫

守備者の位置が変化することで、ねらう方向が変化する。ねらう方向を変化させるために打ち方が変化してくることが、①と②を比較することで、理解できるようになってきた。右や左に完全に打ち分けることはできなかったが、多くの生徒がバットを持って構えた段階で、どちらをねらうかが「体の向き」「スタンス」「バットを出す角度」から感じ取れるようになってきた。「ねらって打とう」と判断していることが感じられるようになってきた。



《比較による学習の場Ⅲ》 判断を促す『シチュエーションゲーム』

① ランナー1・2塁ゲーム

② (右回り)ランナー3・2塁ゲーム

《発問4》確実に得点するためにはどうすればいいですか。

自分はアウトにならないというルールなので、「自分がアウトになることを気にせずに、ランナーを進めるバッティングをする」「ランナー1・2塁の場合は右方向へ打つ」という発言が聞かれた。



ゲームを何度か繰り返していくと、「バントなし」のルール設定をしていたのにもかかわらず、「先生、バントしてもいいですか?」という生徒からの発問がされた。理由を聞くと「僕は内野の間を抜くようなゴロは打てないから、ランナーに一番遠いポジションにいる人に捕らせたい」と発言した。これは、確実にランナーを進めるためには、「ランナー1・2塁ゲームでは一塁手に捕らせる」、「ランナー3・2塁ゲームでは三塁手に捕らせる」バッティングをすることで得点を重ねやすい（進塁をさせやすい）ことを理解することができたからである。

①と②を比較する中で、①のほうが、②よりも得点しやすいと感じる生徒が現れた。守備者に右利きが多いと、1塁への転送がしやすいため、②では得点できるランナーに遠い左方向に打てたとしても、得点につながらない場合が多いことに気付いた。①では右に打つことで守備者に捕られたとしても、体の向きを変えてから転送をするため時間がかかり、攻撃側の得点につながりやすいことに気付いた。

・内野手などほとんど右投げだから、捕った後セカンドやファーストは進んでいるランナーの方に体を向けなければいけないから時間がかかるので、右方向へバッティングする。

【資料②】学習の場Ⅲを終えての生徒の声

4 実践した結果、どんなことが明らかになったか、また課題は何か。

(1) 思考を促すための比較による学習

本実践では、生徒が意図的に「ねらって打つ」ことができるように考えさせる場面を設定した。その結果の成果（○）と、反省点（●）を以下にまとめる。

○ ねらい打ちドリルでは、右方向、左方向へねらい打つことは、バットがボールに当たる角度によって変化してくることが重要であることが導き出すことができた。

○ 内野4人ゲームでは、右打者が右方向をねらうときに、予め前足を右方向に踏み出し、体の向きを右方向へ向けてスイングをしている生徒が見られた。ミートされるときバットが出る角度を工夫している様子が見られた。

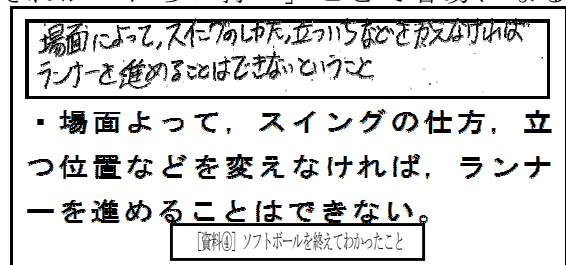
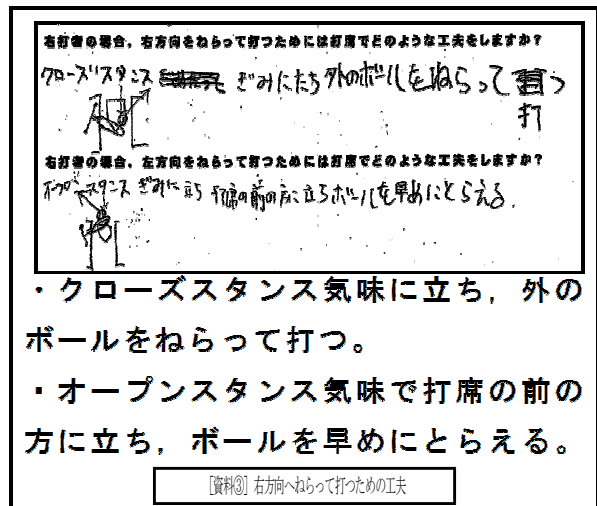
○ 比較することによってよりよい運動の仕方について理解を深め、本ゲームにおいても状況に応じて、ねらって打とうとする姿が見られた。走者を進めるためには、「守備者が守っているところより遠くに打つ」「守備者が捕球できない強い打球、もしくは捕球しにくい打球を打つ」「守備者が追いつくことができないところに打つ」という発言が生徒から聞かれた。

○ ゲームにおいて、生徒が喜びを感じる場面は、「自チームに得点が入ること」「自らがヒットを打てること」である。生徒はそれが「ねらい打つ」ことで容易になることが理解できた。

○ 実践前までは、生徒はソフトボールにおいて「遠くへ強い打球を打つこと」が最大の魅力であると感じていたが、「ねらい打つこと」にも魅力を感じていた。

● 打者は内野を抜いて外野により強い打球を打とうという意識で行えたが、守備者は、強く速い打球が飛んできたときに、なかなか打球の処理ができない場面が見られた。それにより守備に自信のない生徒は、外野にポジションされてしまうことが多くなってしまった。

● 運動量の確保が十分ではなかったため、技能の低い生徒は、ねらって打つことを理解することはできたが、ねらって打つ技能の定着までには至らなかった。



(2) 今後の課題

今回の実践では、攻撃側に重点をおいて行った。ところが、守備側の生徒の様子を見ていると、何とか失点を防ごうとチーム内でポジションを相談するなど、守備に対しても工夫する姿が見られた。今後は、守備側にも重点をおいて思考・判断を促す授業実践をしていきたいと考える。