

小学校 体育

運動の楽しさや喜びを味わうことができる指導法の研究  
ーベースボール型ゲームの「わかる・できる・かかわる」の学習活動を通してー

つがる市立瑞穂小学校 教諭 三和 貴道

要 旨

本研究は、ベースボール型ゲームの学習における運動の楽しさや喜びを味わうことができる指導法について、実践を通して明らかにしたものである。「わかる・できる・かかわる」の学習活動を通して、簡単なボール操作と作戦に応じた動きを身に付け、友達と励まし合ったり、教え合ったりすることによって、運動の楽しさや喜びを味わう児童の姿が見られた。

キーワード：小学校 体育 ベースボール型ゲーム わかる・できる・かかわる

I 主題設定の理由

領域「ゲーム」は、ボールを使った運動であることや、集団対集団で勝敗を競うこと、勝敗がはっきりしていること、仲間と力を合わせて競争することなどから、児童にとっては好きな領域の一つである。

しかしながら、実際にゲームをするときには、蹴る、打つ、捕る、投げるなどのボール操作があるため、運動が得意な児童は多くの場面で活躍できるが、不得意な児童にとってはボールに触れる場面が少ないこともある。領域「ゲーム」は、児童にとって好きな領域の一つではあるものの、どの児童もその運動の楽しさや喜びを味わうことができているとは言い難い現状である。

そこで本研究は、ベースボール型ゲームにおける「わかる・できる・かかわる」の学習活動を行うことにより、どの児童も多くの場面で活躍し、運動の楽しさや喜びを味わうことができるのではないかと考え、本主題を設定した。

II 研究目標

ベースボール型ゲームの「わかる・できる・かかわる」の学習活動を通して、運動の楽しさや喜びを味わうことができることを実践により明らかにする。

III 研究仮説

ベースボール型ゲームにおいて、次のような「わかる・できる・かかわる」の学習活動を行うことにより運動の楽しさや喜びを味わうことができるだろう。

- 1 「わかる」の学習活動
  - ・蹴る、打つ、捕る、投げるなどの動き方が分かる。
  - ・規則やゲームの型、作戦に応じた動き方が分かる。
- 2 「できる」の学習活動
  - ・蹴る、打つ、捕る、投げるなどの動きができる。
  - ・規則やゲームの型、作戦に応じた動きができる。
- 3 「かかわる」の学習活動
  - ・友達と協力して、互いに教え合ったり励まし合ったりする。
  - ・規則を守ったり、ゲームの勝敗の結果を受け入れたりする。

IV 研究の実際とその考察

## 1 ベースボール型ゲームのとらえ方について

小学校学習指導要領解説 体育編（平成20年8月）によれば、ベースボール型ゲームは、「（ア）ボールを蹴る、打つなどにより攻撃をしたり、捕る、投げるなどにより守備をしたりして、攻守を交代するゲームをする。（イ）全力で走塁し、得点がとれるようなゲームをする」とある。

児童にとっては、チームが攻めと守りに分かれて規則を基に攻守を交代しながら、蹴る、打つ、捕る、投げるなどの動きをして、得点を競い合うことが楽しい運動である。しかしながら一方では、「蹴る、打つ、捕る、投げるのが苦手」（児童アンケートより）や、規則が複雑になりがちなど、運動の技能や規則に課題を含んでいる。また、ゲームの内容によっては、プレーに直接関係する場面が比較的少ないため、運動量の少なさの問題もある。

本研究では、これらの特性を踏まえた上で、「わかる・できる・かかわる」の学習活動を通して、どの児童でも運動の楽しさや喜びを味わうことができるように授業を展開する。

## 2 研究の内容

### (1) 「わかる」の学習活動

ベースボール型ゲームにおける「わかる」の学習活動とは、蹴る、打つ、捕る、投げるなどの動き方が分かることと、規則やゲームの型、作戦に応じた動き方が分かることである。

蹴る、打つ、捕る、投げるなどの動き方が分かることとは、簡単なボール操作について体で感覚的に分かること、外部情報によって知識として分かること、技能ポイントなどの仕組みが分かることである。授業においては、これらを自分の動きによって気付いたり、友達の動きを見て分かったりするように工夫する。例として、学習カード、掲示資料、体育科副読本などを使って学んだり、友達とのかかわりの中でアドバイスをし合ったりしながら分かるようにする。

規則やゲームの型、作戦に応じた動き方が分かることとは、規則に応じた作戦を立てたり理解したりすることである。授業においては、児童の技能に応じて簡単なゲームを行うが、その中において規則の特徴をとらえ、簡単な作戦を立てたり理解したりできるようにチームでの話合いの時間を設ける。

### (2) 「できる」の学習活動

ベースボール型ゲームにおける「できる」の学習活動とは、蹴る、打つ、捕る、投げるなどの動きができることと、規則やゲームの型、作戦に応じた動きができることである。

蹴る、打つ、捕る、投げるなどの動きができることとは、ベースボール型ゲームを楽しむために必要な技能を身に付けて運動することである。これらの運動経験が不足している児童においては、ペア練習やチーム練習を繰り返すことによって身に付けることが重要となる。授業においては、どの児童も簡単なボール操作ができるようになるために単元を通して練習する。そして、より多くの運動経験を積むことによって、ベースボール型ゲームに必要な技能を身に付ける。

規則やゲームの型、作戦に応じた動きができることとは、規則の特徴をとらえた作戦を理解した上で、それに応じた動きを身に付けることである。作戦に応じた動きができれば成功したときの喜びは大きく、仲間から賞賛を受けるなど大きな達成感を味わうことができる。学習形態、規則、場、用具などを工夫することによって、ゲームを楽しみながら規則やゲームの型、作戦に応じた動きを身に付ける。

### (3) 「かかわる」の学習活動

ベースボール型ゲームにおける「かかわる」の学習活動とは、友達と協力して、互いに教え合ったり励まし合ったりすることである。また、規則を守ったりゲームの勝敗の結果を受け入れたりすることである。

これらを身に付ける上で重要なのは、社会的行動力である。社会的行動力とは、児童相互のかかわりの中で一緒に運動したり、教え合ったり励まし合ったりして友達と協力する態度のことである。授業においては、簡単なボール操作の動きのポイントを助言する、規則に応じた作戦をチームで共有する、互いに賞賛したり応援したりする態度を学ぶ。また、規則を守ったり、ゲームの勝敗の結果を受け入れたりする態度を学ぶ。

## 3 研究の方法

### (1) 学習カードの活用

- ・学習の流れを確認し、見通しをもって簡単なボール操作の練習やゲームをする。
- ・簡単なボール操作の動きのポイントを知る。
- ・授業の終わりに自己評価をすることによって、次時の学習の見通しをもつ。

## (2) 学習形態、場、用具、規則の工夫

- ・簡単なボール操作ができるようになるために、単元を通してペア練習やチーム練習に毎時間取り組む。
- ・セルフジャッジを取り入れる。セルフジャッジをすることにより、全員が一斉にゲームをすることが可能であるため、運動量を十分に確保することができる。また、規則を守ったり、ゲームの勝敗の結果を受け入れたりする態度を学ぶ。
- ・三角ベース、三面コートなど、児童の技能に合った学習の場を工夫する。
- ・簡単なボール操作の技能を身に付けるために、児童の技能に合ったボールを使用するとともに、ボールに対する恐怖心を軽減するために素材の軟らかいボールを使用する。
- ・児童の技能に合った規則を工夫する。どの児童も楽しくゲームができるような規則を児童と相談しながら決める。また、簡単な作戦を考え、作戦を生かすための練習をしたり、作戦をゲームに生かしたりすることができるような規則にする。

## (3) チームづくりの工夫

- ・リーダー性、ボール操作、思考・判断などを考慮して、チームの力に差がないようにする。

## 4 検証の観点と方法

検証の観点	検証の方法
① 「わかる」の学習活動を行うことによって、簡単なボール操作の動きのポイントが分かったか。規則やゲームの型に応じた簡単な作戦が分かったか。	・学習カード ・児童の意識調査の比較
② 「できる」の学習活動を行うことによって、簡単なボール操作の技能が身に付いたか。また、作戦に応じた動きができたか。	・学習カード ・児童の意識調査の比較 ・投げる動きについて、授業前と授業後で数値を比較
③ 「かかわる」の学習活動を行うことによって、友達と協力して、互いに教えたり励ましたりしたか。	・学習カード ・児童の意識調査の比較
④ ベースボール型ゲームの「わかる・できる・かかわる」の学習活動を行うことによって、運動の楽しさや喜びを味わうことができたか。	・学習カード ・児童の意識調査の比較

## 5 授業の実際

- ・対象 つがる市立瑞穂小学校第3学年35名（男17名、女18名）
- ・単元名 ゲーム（キックベースボール）

### (1) 第1時 オリエンテーション（試しのゲームを中心に）

- ・体育副読本を使ってキックベースボールとはどのようなゲームであるかイメージをつかんだ。
- ・学習カードを活用して、学習の進め方を確認し、蹴る、捕る、投げる動きが伴うゲームであることを理解し、それぞれが学習のめあてをもった。
- ・運動量確保のため、少人数でのチーム編制を行った。35名が6人の5チームと5人の1チームに分かれた。
- ・試しのゲームを行った。

### (2) 第2時 キックベースボールのゲームに慣れる（蹴る練習を中心に）

- ・体育副読本、学習カード、教師の説明によってボールの蹴り方を学習した。
- ・ゲームの対戦相手の確認と、学習のめあてを記入した。（以下第7時まで同じ）
- ・イメージした動きを基に、チームごとに二人ずつペアになり、蹴る練習を行った。
- ・蹴り方のよい児童を模範に技能ポイントを確認した後、チームごとに蹴る練習を行った。
- ・本時のゲームの規則を確認し、体育館を三面に分けて、6チームが一斉にゲームを行った。（以下第7時まで同じ）

### (3) 第3時 キックベースボールのゲームに慣れる（捕る練習、投げる練習を中心に）

#### ① 主な学習内容

- ・体育副読本、学習カード、教師の説明によってボールの捕り方や投げ方の学習をした。
- ・イメージした動きを基に、チームごとに二人ずつペアになり、蹴る、捕る、投げる練習を行った。

- ・捕り方、投げ方の模範となる児童の動きを見て技能ポイントを確認し、チームごとに捕る、投げる練習を行った。
- ・ゲームは、三角ベースで行い、打者はボールを蹴って1塁から2塁へと進み、ホームまで戻ると1得点になる規則で行った。

## ② 学習の様子

前時のゲームから、ボールを捕ったり投げたりする練習の必要性が高まったため、技能ポイントをしっかり聞いてペア練習に取り組んでいた。捕る、投げるに加えて前時にも練習した蹴る練習も行ったので、ボールの飛ぶ距離が大幅に伸びていた。

規則の面では、ベースボールのルールに近い規則で行ったため、様々なプレー上の瞬時の判断が攻撃側にも守備側にも必要となった。自分のプレーが勝敗に大きくかかわることなどから、うまくできなかった児童は意欲の減退が見られた。また、攻撃側の児童の中にはボールでタッチされてアウトになったり、1塁ベースに到達する前にアウトになったりしたので、一部の児童しか活躍できなくなっていた。

## (4) 第4時 キックベースボールのゲームに慣れる（ミニゲームの仕方を知る）

### ① 主な学習内容（以下第7時まで同じ）

- ・チームごとに二人ずつペアになり、蹴る、捕る、投げる練習をした。
- ・ゲームの対戦相手を確認し、学習のめあてを記入した。
- ・本時のゲームの規則を確認し、チームごとに作戦を話し合った。
- ・チームごとの練習を行い、ミニゲームの仕方を知った。
- ・体育館を三面に分けて、6チームが一斉にゲームを行った。

### ② 規則（以下第7時まで同じ）

- ・三角ベースで行う。打者はボールを蹴った後、1塁、2塁、ホームベースへと走る。
- ・ストップサークルにボールが入る前に1塁に到達すると1点、2塁に到達すると2点、ホームまで戻ると3点が得点になる。
- ・守備側は、打者が蹴ったボールをつかみ、ストップサークルにボールを入れ、ストップと叫ぶ。
- ・打者は、得点してもしなくても、ボールを蹴って走った後はベンチに戻る。（残塁はなし）
- ・フライキャッチによるアウトはなし。
- ・打者走者へのタッチアウトはなし。
- ・アウトカウントはなく、全員が蹴ってから攻守交代し、それぞれ2イニングス行う。
- ・ストップと塁への到達が同時の場合は、得点が入る。
- ・危険防止のため、安全ゾーンより前で守ることはできない。
- ・審判は、対戦チーム同士によるセルフジャッジとする。

### ③ 学習の様子

技能面では、蹴ることについては十分高まってきたので、捕る、投げる練習を重点的に行った。軟らかいボールを使っているので、どの児童も怖がる様子もなく練習に取り組んでいた。投げる練習にも変化を付け、ボールを床にバウンドさせて投げたり、高く投げ上げたり、両手で投げたりした。また、キャッチボールを30秒間で何回できるかなど、速さと正確さを競ったりした。技能ポイントを理解してから繰り返し練習することで、児童は技能を身に付けることができた。児童の様子から、前時の技能ポイントを仲間アドバイスする姿も見られた。

ミニゲームは、チームの作戦を試したり、技能を高めたり、チームごとに限られた場所の中で規則を自分たちで決めて取り組んだりするようにした。例としては、「ねらった場所に蹴るゲーム」、「3人

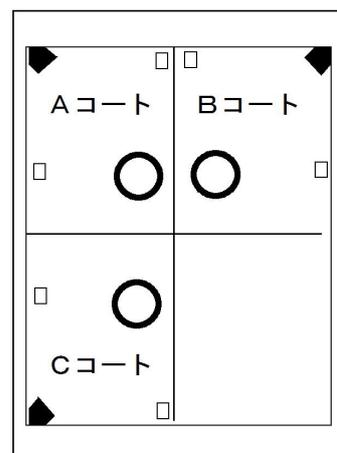


図1 体育館全体

2塁ベース

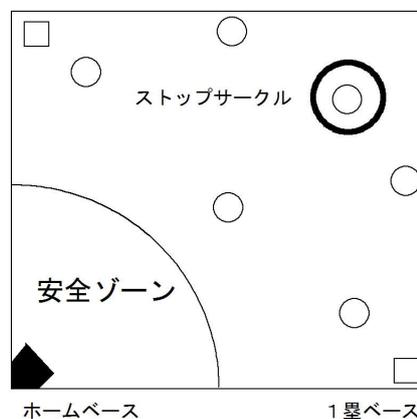


図2 コート

対3人で攻守に分かれたゲーム」などである。

規則の面では、前時の反省を踏まえて、簡単な規則にした。打者はボールを蹴って、塁に向かって走るだけになり、走塁の判断や残塁がない自己完結型のプレーになった。守備側はボールを捕って、ストップサークルの中の仲間にボールを投げるだけとなり、投げる方向で悩むことがなくなった。さらに、際どいプレーで話し合いになっていた場面も、塁の到達とストップが同時の場合は得点が認められることになり、スムーズにゲームが進むようになった。

蹴る、走る、捕る、投げる動きを児童が生き生きと行い、攻撃側にも守備側にも達成感の大きい規則になった。簡単な規則により作戦上の工夫がしやすいゲームになったので、進んで作戦を話し合い、作戦に合った練習を行い、ゲームの中で実際に試す姿が見られた。また、学習後の児童の感想には、前時と比べて飛躍的に成就感や達成感が高まった内容が多く見られた。

#### (5) 第5時 ゲームを楽しむ(作戦を立てる)

技能面においては、どの児童もゲームを楽しむための技能は十分身に付いてきた。児童は技能の差に応じて守備のポジションを工夫したり、相手に合わせて蹴る方向を工夫したりする姿が見られた。技能の高まりに応じて、人と人の中をねらって蹴るなどの工夫をするチームや、大きく蹴られても守備が中継してボールを巧みにつなぎ、ストップサークルにボールを送って相手の3点を阻止するなどの姿も見られた。

チームの作戦を話し合う時間には、互いに仲間の力量を考えてアドバイスしたり、攻撃や守備の作戦を組み立てたりするなどの姿が見られた。

キックベースボールのゲームに慣れるにつれ、意欲や技能が高まり勝つための作戦を工夫する一方で、ゲームの勝ち負けに強くこだわる姿が見られるようになった。学習カードの自己評価においても勝てば◎負ければ△など、自己成就感だけで評価が決まってしまうような傾向が見られた。

#### (6) 第6時 ゲームを楽しむ(具体的な観点で自己評価をする)

前時の反省から、ゲームの勝敗が自己評価に影響するため、自己評価の観点をより具体的にした。技能面の評価の観点「けるができた」、「とるができた」、「投げるができた」を「作戦どおり『ける』ができた」、「来たボールをしっかり『とる』ができた」、「ねらったところに『投げる』ができた」とすることを授業の冒頭で伝えた。

ゲームでは、前時と変わらずどの児童も生き生きとキックベースボールを楽しんでいた。

ゲームの後の自己評価では、技能の評価の観点が具体的になったことで、それぞれの評価が下がっていた。同時に「自分のめあては達成できましたか」の達成度も下がっていた。「ルールを守って楽しくキックベースボールができましたか」という「楽しくできたか」の評価については、前時と変化がほとんどなかった。

#### (7) 第7時 ゲームを楽しむ(学習のまとめをする)

単元最後の授業ということもあり、今までの学習や作戦を生かしながらゲームを楽しんでいた。

自己評価においても、前時と同じ観点で行ったが、具体的な評価の観点を念頭に置きながら活動していたこともあり、いずれも高い評価が出た。

授業後のまとめの感想でも、成就感、達成感あふれる感想がたくさん見られた。

## 6 考察

### (1) 学習カードの自己評価を点数化

児童の学習カードの自己評価を点数化(◎を3点、○を2点、△を1点)し、その平均点をグラフで表した(図3)。その結果、技能面、めあての達成度、意欲において右肩上がりとなっている。数値の落ち込みが見られる第3時は、規則が複雑になったことから、児童の意欲が減退したと考えられる。また、第6時は自己評価の観点を具体的にしたことから自分の技能やめあてについてより正確に評価しようとしたことが、数値の落ち込みの原因として考えられる。

### (2) 授業後のアンケートの結果から

図4は、キックベースを学習しての気持ちについて調査した結果であるが、「はじめのころよりももっと好きになった」が86%、「嫌いだったが好きになった」が

11%と意欲の高まりが見られる児童が合わせて97%と高い結果が表れた。また、ボールゲームで楽しいと

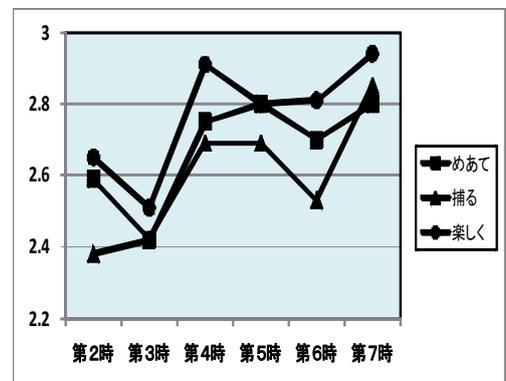


図3 学習カードの自己評価を点数化

感じる時について調査した結果（図5），いずれの項目も授業後で数値の高まりが見られた。このことから「わかる・できる・かかわる」の学習活動を行うことによって，運動の楽しさや喜びを味わうことができると言える。

### (3) 投げる動きについて，授業前と授業後で数値を比較

ソフトボール投げの調査を行った結果（図6），学級の平均が授業前と比べて2メートル以上伸びていた。これにより，投げる技能が高まったと考えられる。

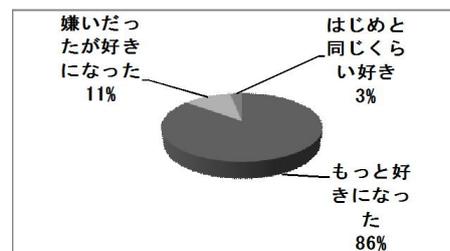


図4 キックベースを学習しての気持ち

## V 研究のまとめ

### 1 「わかる」の学習活動

学習カードなどを使った授業を展開することは，簡単なボール操作のポイントを知ったり，チームの作戦を話し合ったり，理解したりするのに有効であった。

### 2 「できる」の学習活動

簡単なボール操作の練習をペア練習やチーム練習で毎時間取り組むことにより，ゲームを楽しむために必要な技能が身に付き，運動を十分に楽しむことができた。また，作戦を生かして運動することは，成功したときの喜びや仲間からの賞賛を受けることにより，大きな達成感を味わうのに有効であった。

### 3 「かかわる」の学習活動

友達と励まし合ったり，教え合ったりして学ぶことにより，運動が不得意な児童でも多くの場面で活躍でき，生き生きと運動していた。また，セルフジャッジをすることにより，規則を守り，勝敗を受け入れる態度が育った。

### 4 全体として

学習後のアンケートから，「わかる・できる・かかわる」の学習活動を行うことにより，ベースボール型ゲームに対する児童の意欲の高まりが見られた。また，より高い技能の習得を望む感想が多く見られた。

## VI 課題

- ・規則により児童の動きは全く違ったものになるので，児童の実態に合った規則作りの方法について，考える必要がある。
- ・作戦の話合いに時間がかからないように，効率のよい授業の進め方を考える必要がある。

### 〈引用文献〉

文部科学省 2008 『小学校学習指導要領解説 体育編（平成20年8月）』，p. 52

### 〈参考文献〉

- 杉山重利 2000 『小学校体育の授業—③第3学年—』 大修館書店  
 高橋健夫 2005 『小学校体育科教師用指導書3年』 学習研究社  
 高橋健夫 1994 『体育の授業を創る』 大修館書店



図5 事前調査と事後調査の比較

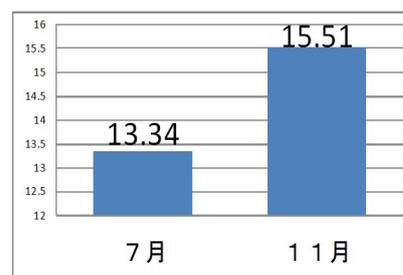


図6 ソフトボール投げの調査（単位：m）