

## 技能を高める「わかる」を追求する生徒の育成

### — 中学2年「理想のバッティングをしよう ～ソフトボール～」の実践から —

#### 1 単元のねらい

タブレット端末の活用をとおして基本的な技能を身につけ、グループでの話し合い活動でゲームにおける攻撃や守備の作戦を考えることができる。

#### 2 授業の構想

##### (1) 子どものとらえについて

次の記述は本単元の導入で「あなたはソフトボールの授業が好きですか」という質問に対する回答である。

大嫌い・・・0人    嫌い・・・2人    普通・・・15人    好き・・・8人    大好き・・・4人

実際にベースボール型のスポーツを経験したことのある生徒は少なく、ソフトボールの経験もほとんどない。また、これまで実施した単元や体力テストの結果から、投力には塁間の距離を投げることやある程度正確にコントロールする場面において課題が多く見られた。ところが、「大嫌い・嫌い」と答えた生徒が2人であるのに対し、「好き・大好き」と答えた生徒は12人であり、比較的ソフトボールへの関心は高いと考えられる。また、ハンドボールの単元では次のような記述が見られた。

・みんなと声を掛け合って、協力してプレイできたのでハンドボールは今までになく楽しかったです。他の競技でも、今回のように課題を見つけてチームで練習していきたいです。

(生徒A)

このように球技に対する生徒の関心は強く、仲間と協力をして楽しみながら自己やチームの課題を克服していきたいと思っている。

また、ハンドボールの授業では仲間と協力して作戦を考え練習やゲームに取り組むことで、グループの一員としての連帯感や所属感を味わい、運動に対する意欲を高めてきた。

本単元ではこのような意欲を大切に、バット操作や投球動作の基本的な技能をタブレット端末の活用や仲間との話し合い活動などをとおして身に付け、守備を打ち崩す打撃面での作戦を考えながら、練習やミニゲームに仲間と協力して臨む姿を期待したい。

##### (2) 本単元の内容と体育・保健体育科で考える問いをもち追求する姿との関わりについて

ベースボール型の運動では、打つ・投げる・走るなどの基本的な技能の習得に加え、複雑なルールを理解し、個々の技能や相手チームの守備位置・守備範囲に応じて成功する確率の高い攻撃の作戦を考えるとところにおもしろさがある。また、一人の打席をチーム全員で応援することができ、連帯感や所属感を高めることができるという側面ももっている。

ソフトボールでは、バット操作やボール操作などの基本的な技能が身に付いていなければ、ゲームそのものの成立は難しい。ここでいう基本的な技能とは、「バットの重さに振られることなく、ボールにバットを当てることができる」こと、「ゴロは体の前で止め、捕球後は正しいフォームで送球することができる」こと、そして「走者は正しい走路を走ることができる」ことである。

基本的な技能の習得をするために、客観的な資料としてタブレット端末や仲間のアドバイスを活

用する。本単元の第1次では、打撃優位のミニゲームから守備における基本動作の習得の必要性を考える。第2次では、前半に守備動作の習得と守備優位のミニゲームを行う。ここで、打撃における基本動作の習得の必要性を考え、後半の打撃動作の習得へとつなげる。また、技能習得の際には、タブレット端末を活用して仲間とアドバイスをし合うことで自己の課題が可視化され、より課題解決しやすくなると考える。第3次では、守備優位のルールを設定することで「どのようなスイングをすれば出塁できるのか」「どのような方向に打てば得点できるのか」などの問いが生まれるであろう。その問いに対して「守備の間をねらう」「速い打球を打つ」などの個々や集団での新たな解決策が見つかり、よりよい作戦を見出していくことができるであろう。また仲間と作戦を立てる時間を設けることで、連帯感や所属感を高め学習への意欲も伸びるであろう。

### (3) 本単元の内容における問いをもち追求する姿を育成するための具体的な手立て等について

本単元では、基本的な技能の中でも特に打つことに重点を置いて指導をしていく。初心者が多いことと仲間との連帯感を大切にしたいという生徒の実態から、確実に一人一人にプレイする場が確保でき、仲間から応援される場面が「打つ」ことにはあるからである。また、守備は打球によって様々な捕球姿勢や投球姿勢が予想され、習得するための難易度が高い技能である。一方で、打撃動作はT台を使用することにより、止まったボールに対するスイングの軌道や力強さを生徒が考えながらしやすくなる。また、単純にボールを思い切り飛ばすと気持ちがよく、運動する心地よさや楽しさを感じられる。また、単元全体を通して投動作のドリルを取り入れ、正しい投球フォームと捕球動作を継続して指導していきたいと考えている。事前のアンケート結果によると、生徒たちは複雑なルールや重いボールへの不安を感じていることから、ルールを簡略化することと道具は柔らかい素材のものを使用する。

## 3 展開計画 (全12時間)

次	主な学習	時	具体的な学習・内容
1	ソフトボールについて知ろう	1	・ソフトボールのイメージをつかむために動画を視聴する。 ・学習の方法や授業のルールを知る。 ・試しのゲームを行う。
2	投動作を身につけよう	2~4	・正しい投球動作や捕球姿勢を学び練習をする。 ・自己の課題に応じた解決方法を選び、練習に取り組む。 ・投動作を含むタスクゲームやメインゲームで習得した技能を試す。
	打撃動作を身につけよう	5~7	・正しいスイング動作を知る。 ・自己の課題に応じた解決方法を選び、練習に取り組む。 ・打撃動作のタスクゲームで習得した技能を試す。
3	・作戦を立ててミニゲームにのぞもう ・グループで課題にそった練習をしよう	8	・ゲームに向けて、ルールを考える。
		9	・グループの課題を知り、その克服に向けて提示された練習メニューから選んで練習をする。
		10	・学習した技能を発揮してグループでどのように守れば得点されないか、あるいは得点できるのか、などの作戦を考える。
		11	
12			

## 4 授業の実際

### (1) 付けたい力を明確にした学びをつなげる系統的な学習

ベースボール型の運動とととして生徒たちにつけさせたい力の一つに、ボールを持たない時の守備者の動きがある。言い換えれば「カバーリング」である。本単元では、ゲームの際にある生徒が

セカンドベースのカバーリングをしており、ダブルプレーを狙った送球が逸れたのを止めるというプレーを取り上げた。ボールを持たない時に起こりうるプレーを考えて先回りする力は、ベースボール型だけではなくネット型やゴール型の運動にも必要とされるものである。

ゲームを中断してでも生徒の動きを全体に広げることで、よりボールを持たない時の動きを意識するようになった。この学習によって、他の運動をするときにもこうした力が発揮されることで、生徒たちはより発展的な学習内容を経験することができるであろう。

### (2) 自身や集団の課題に対して問いをもち高めていく学び合い

#### ① 守備動作の学び合い

第2次は2段階に分けて技能の習得に取り組んだ。まず第1次のふりかえりから、生徒たちは技能の習得の中でも「守備」の能力を身につける必要があると感じている。そこで、守備における技能の向上を目指すために、タブレット端末の活用や仲間のアドバイスをとおして自分の動きを可視化し、スムーズな動きを身につけた。そのスムーズな動きを習得する過程で、生徒の困り感に対応する運動感覚的に類似した動きを組み込んだ練習方法を提示し、自分に合った解決方法を下のようなチャート式で選択できるようにしたところ、右のグラフのようにボールの飛距離が向上した(図1)。

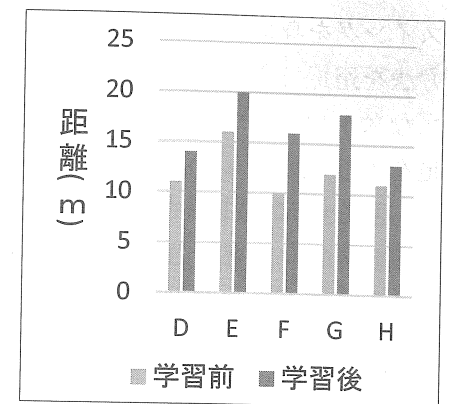


図1

自分の動作を可視化することで生徒自身が「よりスムーズな動きをするためにはどうすればよいだろうか」という問いをもち、そのためには身体の中のどの部分をどのように動かせばよいかを仲間とアドバイスし合い、互いに高め合おうとする姿が見られた。このように、スムーズな投球動作を生徒自身が問いをもって互いに追求した結果、ボールの飛距離が伸びたといえる(図2)。

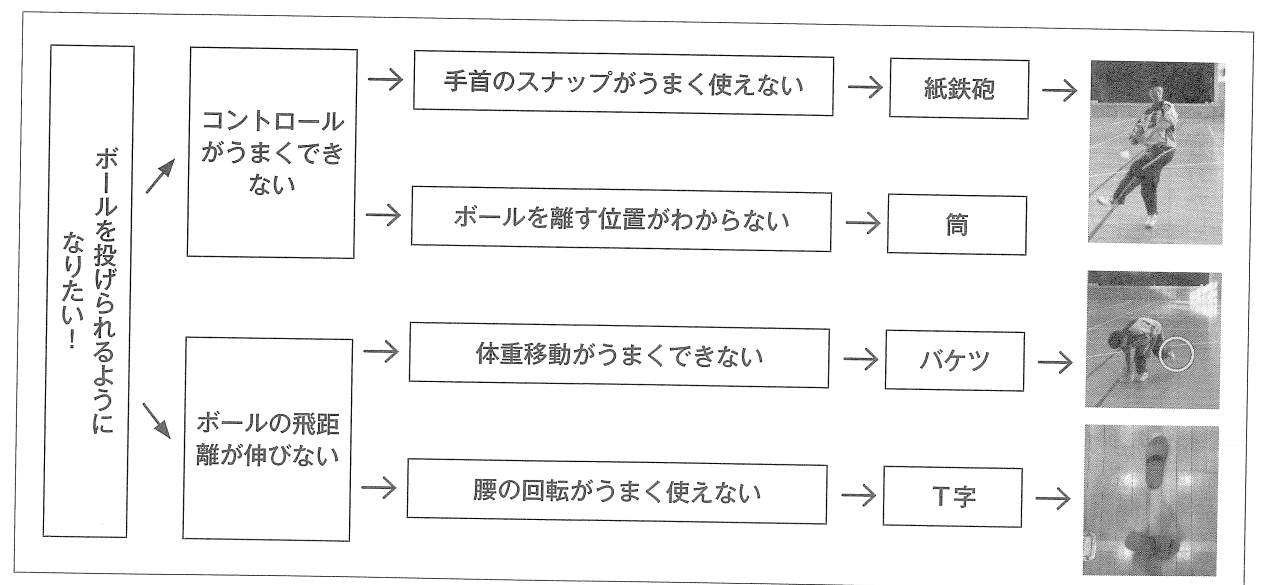


図2

#### 投球動作のポイント

- ①くるぶしが投げる方向を向いている (T字に沿っている)
- ②投げる手のひらは下を向いている
- ③グローブの腕を大きく前につきだし、投げる瞬間に勢いよく体へ引きつける
- ④踏み出す足はくるぶしの延長にある (T字に沿っている)
- ⑤腕を大きく振り下ろし、ボールは斜め45度に向けて離す

## ② 打撃動作の学び合い

守備における技能が向上したところで、第1次の「ならびっこゲーム」を再度行った。ゲーム後には生徒から次のようなふりかえりの記述がみられた。

・私はバットで打つのが下手でした。だから、これからはバットで打つ練習をたくさんしていくことが必要だと思いました。(生徒K)

そこで打撃における技能を習得するために、守備同様に下のようなチャートを用いてスムーズなスイングを身につけるために生徒の困り感に対応する運動感覚的に類似した動きを組み込んだ練習方法を選択できるようにした(図3)。タブレット端末や仲間からのアドバイスをもとに、スムーズなスイングに近づけていく過程では、「〇〇さんはバッティングがすごく上手い! 打つ前に、片足を上げていました。」や「今日の発見はボールを見ていないということです。自分では見ていたつもりなのに、指摘されて初めて気付いたので新しい発見でした。今日は課題であった軸を克服しました!」など、どのように身体を動かせばスムーズなスイングに近づくのかを、生徒自身が問いをもって互いにアドバイスをし合いながら追求する姿が見られた。

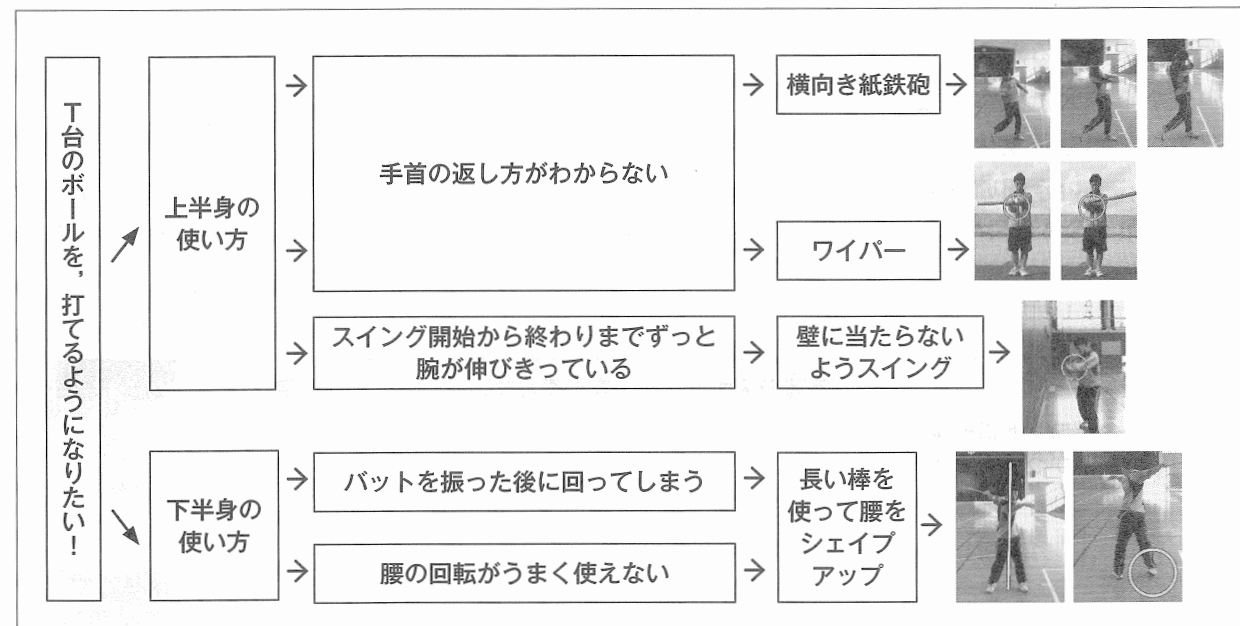


図3

### 打撃動作のポイント

- ①バットは肩にかついている
- ②軸足に体重がのっている
- ③首を切るようにバットの先が通過する
- ④腰が回転している(へそがホームベースからピッチャー側へ向く)
- ⑤ボールにバットが当たる瞬間に手首を返す
- ⑥肩にあごが当たるまで振り切る

このように、第2次ではそれぞれの技能におけるポイントをタブレット端末や仲間のアドバイスをもとに発見し、練習方法を選択することができた。つまり、タブレット端末の活用や仲間のアドバイスをとおして技能習得することは、生徒自身がスムーズな動きを習得するためのポイントを発

見し、よりスムーズな動作へ近づけるための方法を追求するようになると言える。また、ボールの飛距離の伸びからも分かるように、スムーズな身体の動かし方が「わかる」ようになることで、実際にボールを投げた時に生徒自身が「できる」を体感することができると言える。

## (3) 問いが連続する教師のはたらきかけ

ソフトボールを学習する意義は、チームの現状を把握した上で「得点する」あるいは「失点しない」ための作戦を追求する生徒の姿を期待するからである。第3次の初回ではこの「得点する」「失点しない」ための具体的な作戦を追求する生徒の姿を期待して、これまで生徒たちが習得した技能を試す場を設定し、チームとしてどのような動きができるようになるとよいかを考えた。生徒の実態に応じた特別ルールを生徒とともに考えて設定し、ゲームを通して「どのような打球を打てば出塁できるのか」や「どのように守れば失点を少なくできるのか」をチームで考えた(図4)。その作戦を実行するための練習をチームごとに行う中で、スイングや送球動作を見て守備位置や打順を試合直前まで検討するチームもあり、ゲームに勝つために具体的な作戦を考える姿が随所に見られた。また、相手の守備を崩すためにどこにどんな打球を打てばよいかを考えたところ、「守備者のいないところや守備の間を狙って打つと良い。」や「ランナーがいない時は三塁側を狙うと出塁しやすい。」などの具体的な打球のイメージをもち、そのためにはどのようなスイングやポイントで打つとよいかを考え練習に取り組んでいた(図5)。さらに、「ランナーがいる場合は、自分がアウトになっても進塁させるのも良い。」という考えも出てきて、よりチームを意識した作戦を立てるようになった。授業が終わっても自発的に作戦会議をしているチームもあり、学習への意欲が高まっていると感じた。

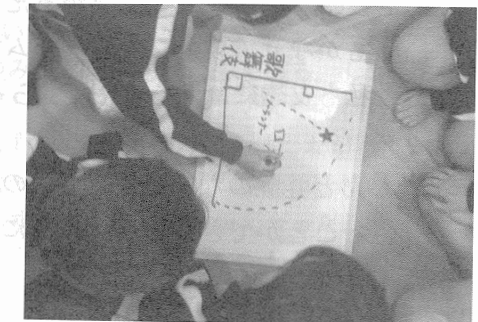


図4

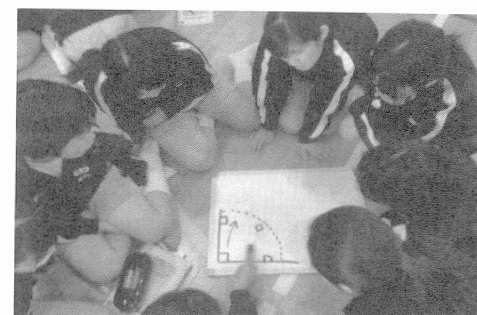
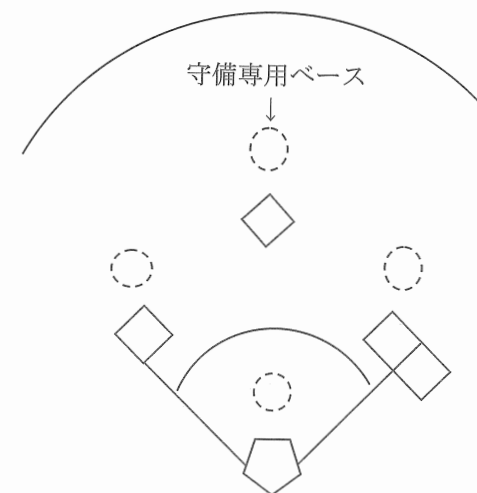


図5

### 【特別ルール】

#### (攻撃面)

- \* 攻撃はすべてT台で行う。
- \* バントは? フライは? 盗塁なし。
- \* 走者は出塁した塁にとどまる。ただし2塁打や3塁打などの場合は、塁を埋めるように走者をつける。

#### (守備面)

- \* 守備専用のサークルで走者をアウトにする。アウトになる場合は、走者の来る塁においてサークル内でボールに触ればアウト。
- \* 基本的にどこを守ってもよい。

#### (球場面)

- 守備専用のサークルを設けることで、走者との接触を防ぐことと守備範囲を狭める役割がある。
- \* 塁間やフェアーゾーンは規定のものより狭くし、ホームランラインを設ける。
- \* 本塁から扇形の部分でボールが止まるとアウト。

## 5 おわりに

・私はボールをものすごく遠くに投げたりホームランを打ったりはできませんでしたが、それでも技術は以前に比べて上がったと思います。ソフトボールはチーム戦なので、チームでの団結もかなり重要でした。チームで作戦会議をするときは皆積極的に意見を出し合っていたし、私も友達にコツを教えてもらって上達しました。友達って偉大だなと思いました。

—中略—

ほとんど経験のない単元だったので、知らないことだらけでしたがとても楽しんで授業に取り組むことができました。最初に比べてかなり上達したと思うので、機会があればやってみたいと思います。  
(生徒 L)

これは単元のふりかえりの一部である。この内容からも分かるように、生徒たちは仲間のアドバイスやチームでの作戦会議をもとに技能や戦術を身に付けたこと、「問い」をもつことでよりよい作戦を検討しようとする姿から学習への意欲が向上したこと、さらに経験したことのない競技に興味をもつことができたことなど、この単元を通してさまざまな収穫があったといえる。特にタブレット端末の活用や仲間のアドバイスは、自分の動きを可視化して課題を明らかにするとともに、よりスムーズで効率のよい動作に近づけるために役立っていた。また、チームごとに作戦会議を設定することで、攻撃や守備におけるよりよい作戦を考え、チーム内で教え合いを自発的にすることができた。さらに、アウトや点数を取るたびに仲間とハイタッチをして喜ぶ生徒の姿を見て、作戦会議などを通してどのように動けばよいかを「わかる」ことが、練習や試合を通して「できた」につながり、その結果仲間との連帯感や達成感がうまれて「楽しい」と感じるのだと改めて実感した。

課題としては、打撃動作のコツをもう少し研究する必要があることである。授業内では課題解決に向けた動作をいくつか提示したことで多少の技能向上は見られたものの、もう少し打球の速度や飛距離の点で変化を感じさせることができなかったことが課題である。多くの生徒は「できた」ことを実感しているが、中にはもう少し工夫して学習すると技能が伸びたと感じている生徒もあり、生徒の誰もが「わかる」をとおして「できた」を実感できるような授業づくりをしていきたいと考える。

今後も、動作の可視化や教師のはたらきかけをとおして、生徒の「わかる」が「できた」につながるよう、そして生涯スポーツの視点からも運動が「楽しい」と感じるような授業を展開していきたい。

(文責 濱崎 可央理)