

# 中学校におけるベースボール型の学習指導に関する検討

## ーゲーム理解を促進する学習カードの活用を通してー

塩原一矢（信州大学）

### 1. 目的

フィルダー・ベースボール（岩田 2012）は、ベースボール型ゲームの教材の中でも、野球やソフトボールよりもボール操作に関わる技能や守備の判断を緩和した「簡易化されたゲーム」である。

本研究では、ゲーム理解を促進する学習カード（藤田・宮田, 2018）を活用し、子どもたちの運動の認識の変化について検討することを目的とした。

### 2. 方法

- 1) 対象長野市立0中学校に在籍する全校生徒17名で実施した全7時間の授業を対象とした。
- 2) 単元の内容：単元全体を通して、キャッチボール、バッティングドリル、ゲームと作戦タイムの時間を設定するという形式で授業を行った。
- 3) 分析項目：全7時間の単元で行われたゲームにおける「①守備側のパフォーマンス」「②作戦タイムにおける生徒の発言内容」を分析した。

①守備側のパフォーマンスの分析：下記のような基準を設け、外野への打球に限定し、守備側のパフォーマンスの変化を分析した。

	評価基準
A	打球処理、ベースカバー、中継プレイといった適切な役割行動がとられ、意図した塁でアウトにすることができた場合。
B	打球処理、ベースカバー、中継プレイといった適切な役割行動がとられたが意図する塁でアウトにすることができなかった場合。
C	適切な役割行動がとれず、意図する塁でアウトにすることができなかった場合。

②作戦タイムにおける発言内容の分類：作戦タイム中の発言をすべて記録し、発言内容を「実態認識（現時点の自己やチームの運動の出来栄や問題点がわかること）」「課題認識（習得の対象となる運動や取り組むゲームの技術的・戦術的課題がわかること）」「方法認識（その課題を達成するための手段や練習の方法がわかること）」に分類し、発言内容にどのような変化があるのかを分析した。

### 3. 結果と考察

#### ①守備側のパフォーマンスの分析

単元が進むにつれて、A 評価の割合が増加し、C 評価の割合が減少したことから、単元前半と後半とで状況判断能力の向上が見られたことがわかる。

	1・2・3時間目	5・6・7時間目
総攻撃回数	72回	144回
外野打球数	45回	111回
A	14回(31.1%)	57回(51.7%)
B	10回(22.2%)	27回(24.3%)
C	21回(46.7%)	27回(24.3%)

#### ②作戦タイムにおける発言内容の分類

単元が進むにつれて、運動の方法認識の割合が増加し、運動の実態認識の割合が減少したことがわかる。このことから、生徒が課題解決に向けた工夫やアイデアを創り出し、周りに共有することができるようになったと考えられる。

	2・3時間目	5・6時間目
抽出した発言数	328回	223回
実態認識	133回(40.5%)	62回(27.8%)
課題認識	102回(31.1%)	47回(21.1%)
方法認識	93回(28.4%)	114回(51.1%)

### 4. 結論

以上のことから、単元を通して守備側の状況判断能力の向上に加え、生徒の運動の認識が、実態認識から方法認識へと変化したことが確認できた。よって、ゲーム理解を促進する学習カードを活用したベースボール型の学習指導は、子どもたちの認識的学習の促進につながったと考える。

### 5. 主な参考文献

岩田靖（2012）体育の教材を創る，大修館書店。  
藤田育郎・宮田真央（2018）子どもの思考力・判断力・表現力等を活性化させる授業の実現に向けて，体育科教育，第66巻，第4号，44-47。