

主体的・対話的で深い学びを通して、生涯にわたって豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力・態度の育成 ベースボール型球技における「打つ」楽しさを味わう指導法の工夫

I 研究のねらい

中学校学習指導要領解説保健体育編では、ベースボール型球技において、「第1学年及び第2学年では攻撃を重視し、易しい投球を打ち返したり、定位置で守ったりする攻防を展開できるようにする。」と示されている。

授業実施前の質問紙調査「ベースボール型球技の楽しさはどのような場面で最も感じられるか」の回答では、「打つ」 때가 60.9%と最も高く、「打つ」ことに楽しさを感じている生徒が多いことが分かった。しかし、「打つこと、投げること、捕ることができですか」における肯定的回答は、「打つ」ことが54.0%と最も低かった。「打つ」ことに楽しさを感じているが、できるという感覚をもっている生徒は、「投げる」「捕る」よりも少ないことがうかがえた。(表1)

	肯定的回答	よくできる	できる
投げる	72.9%	23.4%	49.5%
捕る	60.3%	11.7%	48.6%
打つ	54.0%	10.8%	43.2%

そこで、本研究では、第1学年を対象に、生徒がベースボール型球技における「打つ」ことの楽しさを味わうことができるようにするため、「打つ」動きのポイントに着目し、その「基本となる動き」の習得を中心とした授業づくりをすることとした。さらに、「打つ」楽しさを味わうためのゲームづくりやルールについても工夫した。

II 研究の概要

- (1) 基本ドリルの実践
- (2) 「打つ」指導の工夫
- (3) 指導計画の作成
- (4) 「打つ」楽しさを味わうゲームづくり



III 研究の実践

(1) 基本ドリルの実践

「投げる」「捕る」「打つ」の「基本となる動き」の習得が楽しさにつながると考え、毎時間20分程度の基本ドリルを継続して行った。「投げる」「捕る」「打つ」のポイントを整理し、そのポイントを基に、基本ドリルに取り組んだ。

「打つ」技能を高めるためには、「打たせる」という意識をもって、打ちやすいボールを投げる必要があると考え、基本ドリルにトスの練習を取り入れた。

(2) 「打つ」指導の工夫

① 段階的な指導 (スモールステップ)

① ハンドバッティング	「タイミングを合わせる」 手のひらで打つ
② ミートバッティング	「体の前から振ってボールに当てる」 体の前からテイクバックしないで打つ
③ バスターバッティング	「ミートポイントからテイクバックする」 ミートポイントに構えてから打つ
④ 肩乗せバッティング	「勢いをつけてバットを振る」 肩に乗せた状態でバットを構えて振り出す
⑤ 完成形バッティング	「テイクバックして振る」 テイクバックして、勢いをつけてバットを振り抜く

② 「打つ」動きの分析

自身や仲間の「打つ」動きを撮影し、段階的な指導のポイントを基に、課題発見・課題解決に取り組んだ。

③ 道具の工夫

- ・ボールを当てる感覚をつかみやすくするために、打つ面が広く、長さが短いバットを取り入れた。
- ・バッティング練習では、近くから打ちやすいボールを投げるために、柔らかくて安全な「穴あきボール」を使用した。



(3) 指導計画の作成

毎時間20分程度の基本ドリルを行い、「投げる」「捕る」「打つ」の基本的な動きについて継続して確認した。

特に、「打つ」楽しさを伝えるために、練習方法やゲームづくりを工夫して、授業を計画した。

- **基本ドリルI「投げる」「捕る」**
(1) キャッチボール (2) 下投げゴロ捕球 (3) フライ捕球
(4) 強く地面に投げる (5) トス
- **基本ドリルII「打つ」**
3人組によるバッティング練習(バッター、ピッチャー、守備)
3人組による課題発見、課題解決練習



- **ゲーム**
簡易ゲーム ⇒ 通常ゲーム
男女混合チーム ⇒ いけいけチーム、のんびりチーム選択

(4) 「打つ」楽しさを味わうゲームづくり

① ピッチャーの工夫

- ・打ちやすいボールを投げるために、ピッチャーとバッターの距離を短くした。
5mくらいから段々とその距離を延ばすようにした。また、なかなか打てない生徒に対しては、ピッチャーがバッターにさらに近付いて斜め横から投げるなどの工夫をした。
- ・より打ちやすくするために、バッティング練習と同じように「0、1、2、3」の声掛けをピッチャーが行った。

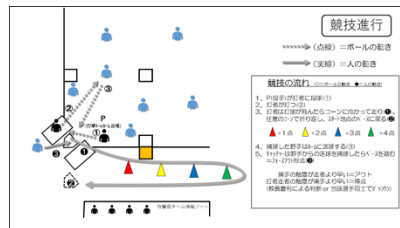


② ルールの工夫

- ・三振の場合は、ティースタンドを使って打ち、三振でアウトになることはなしとした。
- ・バットは、授業で使ったものを各自が選択して使用できるようにした。
- ・ボールは、バットに当たりやすいように柔らかくて大きなものとした。
- ・打順が一巡するまでを攻撃とし、均等に打順が回ってくるようにした。
- ・ゲームが長引かないように、送球によるミスでの進塁はなしとした。

③ 得点が入りやすくするためのゲーム

簡易ゲームでは、打った喜びを感じやすくするために、打ったボールが本塁に返ってくるまでに、コートを回って戻ってくることができれば得点としてゲームを行った。



IV 研究のまとめ

(1) 成果

- 基本ドリル (バッティング練習、トス練習) の効果
・「打つ、投げる、捕ることができる」に対する肯定的回答の割合が実施前よりも高くなった。(表2)

表2 実施前と実施後の「打つ」「投げる」「捕る」に対する肯定的回答の割合

	実施前	実施後	
打つ	54.0%	79.8%	+25.8p
投げる	72.9%	85.9%	+13.0p
捕る	60.3%	68.7%	+8.4p

- ・「打つ楽しさを味わうことができた」肯定的回答 95.9%
- ・「バッティング練習で打てるようになった実感がある」肯定的回答 87.8%
- ・トスの練習の効果 打ちやすいボールを投げられる ⇒ スムーズなゲーム進行
- ベースボール型球技の楽しさに触れることができた。
「ベースボール型球技は楽しい」肯定的回答 実施前 82.9% → 実施後 93.9%

(2) 課題

- 生徒の実態に合わせた道具の導入、開発 (「遠くへ飛ばしたい」という生徒の思い)
- 基本ドリルのポイントの整理 (教員のわかりやすい声掛け、生徒の理解の深まり)
- 仲間との関わりによる楽しさ (技能面だけでなく、作戦等における協働的な活動)
- 全員が楽しめるチーム編成やルールづくり (男女共習、技能レベルに対する配慮)

＜令和6年度連絡先＞

団体名		東京都中学校体育連盟	
代表者	所属	足立区立江北桜中学校	
	職氏名	校長 金子 哲朗	
	連絡先	03-3854-1191	
事務局	所属	東京都中学校体育連盟	
	職氏名	事務局長 佐藤 俊治	
	連絡先	03-5615-9517	
団体ホームページ	URL	https://tocyutai.jimdofree.com/	
	二次元コード		