

とおいにとばすことは気持ちいい！

池田 優生（大阪支部 摂津市立味舌小学校）

1. 子どもの実態

本学年の児童数は、男子（1組20人、2組20人）女子（1組12人、2組13人）の5年生です。2クラスの学年であり、両クラスの体育を私が受けもつことになった。

本学年は、他学年と比較して体を動かすことが好きで、スーパードッジボールや鬼ごっこ、大縄跳び等、男女関係なく外で遊んでいることが多い。また、他学年と混じりながら、外で遊ぶ姿も見られた。

課題として、自己中心的な児童が多く、休み時間では、ルールの食い違いによる揉め事が起こることが多々あった。また、揉め事になると、相手が一方的に悪いと主張し、被害者意識の強い児童が多くいた。

2. 気になる児童について

Aは、3年時から登校渋りの傾向があり、教室の空間に馴染むことができず、別室で学習を進めていた。気持ちが安定している時には、教室にあがったり、体育の授業に参加したりすることはできていた。

Iは、運動全般が得意で、勝つことや1位になることにこだわる傾向があり、自分が納得いかないゲームを投げ出し、最悪の場合は、学校から抜け出そうとすることもあった。

Nは、無気力な児童であり、何事に対しても、「めんどくさい」、「だるい」とマイナス発言を醸し、自分から進んで授業に参加するこ

とが困難な児童であった。体育についても、苦手な領域（器械運動）については、体育館の端に隠れて、自分から参加することができなかった。

3. 実践のねらいとねがい

私自身、小学校2年生から大学4年生まで野球を経験しました。その経験を通して思うベースボールの醍醐味は、①「バットを思いっきりフルスイングし、ボールを遠くにとばす」②ビハインドの状態でも、長打を打つことで一発逆転できること、の2点だと考える。その為、児童にも、バットとボールをちょこんと当てるのではなく、思いっきりフルスイングし、守備者を超えるような打球を打ってほしいというねがいのもと、単元を作成しました。

また、学年の実態として団体種目の中でのルールの食い違いによるトラブルが多々起こる為、今回のベースボール型授業実践を通して、チームで話し合いながら作戦を立て、実際に取り組んでみたり、その場の状況に応じて作戦を変更したりする等、団体種目の楽しさを感じてほしいと考えました。

4. 学習のねらいと目標

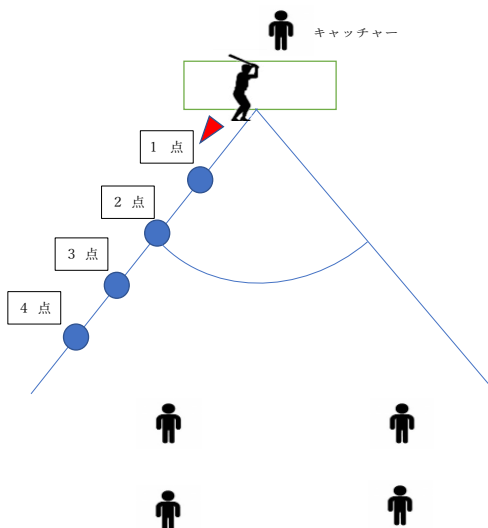
○安定したバッティングフォームで、ボールを遠くにかつとばすことができる。

- ボールを速くにとばすことができるバッティングフォームのコツを考えることができる。
- 全員がゲームを楽しめるように、みんなで決めたルールとマナーを守り、積極的に活動に参加することができる。

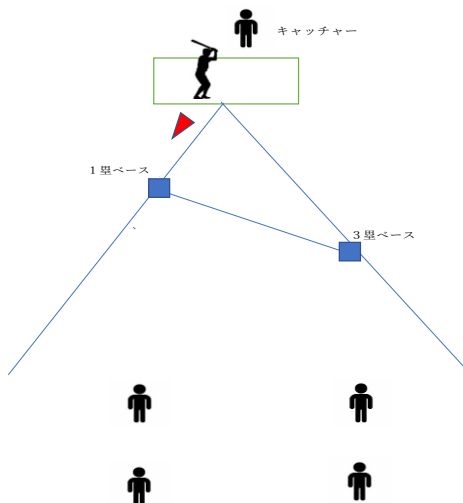
5. 実践の経過

主なルール

【かっとばし野球①】



【かっとばし野球②】



【かっとばし野球①②共通ルール】

- 一人一回バッティングをし、チームのメンバーが一巡したチームの合計点で競う。
- バットを投げてはいけない。(バットを赤コーンの中に入れる。)
- バントは禁止。わざと弱く打つものなし。
- 空振りやファールは打ち直し。
- フライアウトなし。(キャッチャーへ返球。)
- 前進守備は禁止。(守備ラインよりも後ろに守るようになる。)
- バッターは、置きティーで打つか、トスで打つかを選ぶことができる。置きティーの高さ調整は打つ人が調整することができる。トスの場合、同じチームの人が投げる。
- アウトゾーンを設置。(キャッチャーがアウトゾーンの中でキャッチもしくはボールをとめたらアウトになる。)
- iPad を使用し、リプレー検証をする。(アウトかセーフかの判定が分かりづらい場合)

【かっとばし野球①ルール】

- バッターはボールを打った後、バットを赤コーンの中に入れて走り、一塁線にあるいずれかのマーカーを折り返し、ホームに戻る。
- 守備はボールを捕ったら、キャッチャーに返球する。
- 走っているバッターが帰ってくる方が早いのか、守備のキャッチャーへの返球が早いかで判定する。
- ホームベースから各コーンまでの距離
 - 1点コーン：5m
 - 2点コーン：10m
 - 3点コーン：15m
 - 4点コーン：20m

【かっとぼし野球②ルール】

- バッターはボールを打った後、1 塁ベースに向かって走る。打球によっては、3 塁ベース、ホームベースに走っていく。
- ランナーが1 塁で止まる場合は、1 点。3 塁で止まる場合は2 点。ホームベースまで辿り着いた場合は3 点得点が入る。
- 打ったランナーは、残塁しない。
- 守備はボールを捕ったら、ランナーがいる塁よりの先の塁に向かい、ランナーの進塁を阻止する。
- ホームベースから各ベースまでの距離
1 塁ベース：10m。
3 塁ベース：15m。

指導計画

時	内容
1	<ul style="list-style-type: none"> ・オリエンテーション ・グループ発表 ・バッティングの練習方法の説明 ・どうすればボールを遠くにとばせるのかを考えながら、バッティングをする。
2 3	<ul style="list-style-type: none"> ・前回考えた、ボールを遠くにとばすことができるバッティングフォームを共有する。 ・バッティング練習
4 5 6	<ul style="list-style-type: none"> ・バッティングフォームのコツを確認。 ・バッティング練習 ・かっとぼし野球①のルール説明 ・かっとぼし野球① ・振り返り

7	<ul style="list-style-type: none"> ・トスバッティングの練習
8	<ul style="list-style-type: none"> ・かっとぼし野球②のルール説明 ・5対5のかっとぼし野球②
9	<ul style="list-style-type: none"> ・振り返り

※新型コロナウイルスの影響もあり、かっとぼし野球②ができなかった。(6時で簡単なルール説明のみ実施した。)

6. 授業のながれ

1次 1時間目

【バッティング練習の様子】

ソフトボールを習っている児童が学年で一人のみで、ほとんどの児童がベースボール未経験の状態であった。その為、1時間目では、置きティー（スタンドの上にある固定されたボールを打つ）でバッティング練習をした。

「①はい②どー③ぞ！」の声に合わせてバッティングをさせた。①では、バットとボールを合わせる、②では、バットを後ろに引く、③では、思いっきりフルスイングをすると児童に指導をした。私自身、フルスイングをすることを児童に強調した為、フルスイングをする児童がほとんどであったが、なかなかバットとボールが当たらず、空振りもしくはバーにバットを当てる児童が多かった。また、気になる点として、バットの握り方を間違っている児童が学級の3割程度いた。

授業を早めにきりあげて、数名の児童（バッティングの上手な児童）を呼んでトスバッティング（下投げで投げたボールを打つ）をさせたが、そもそも投げる側がバッターの打ちやすいところに投げることが難しく、打てる状況ではなかった。トスバッティングをする場合は、トスを投げる人を固定化且つ下投

げの指導を入れる必要性を感じた。

2次 2・3時間目

【バッティング練習の様子】

新型コロナウイルスの影響もあり、授業時数を確保することが困難であった為、給食を早く食べ終えた数分を使って、バッティング動画を見せていた。バッティングの上手な児童の動画を見せると、ただフルスイングしているだけでなく、①バットとボールをよく見ている②体をねじるぐらいフルスイングできている③ボールをすくいあげている④ボールの下部分にバットを当てていると児童から声が出た。

動画を見せたこともあり、2時間目の練習から、どうすればボールを上上げる（フライ）打球を打つことができるか、つよい打球を打つことができるか考えながら打つ児童が増えた。

3次 4・5・6時間目

【かっとばし野球の様子】

バッティング練習の成果を生かす場となる為、チーム内では非常に盛り上がりのあるゲームとなった。チームが負けていたとしても、「次の回逆転しよう!」、「チームであと5点取れば逆転できるよ!」等ポジティブな声掛けができていた。

その反面、「キャッチャーの重要性」を児童は感じておらず、チームの中でも比較的ボールをキャッチすることが苦手な児童をキャッチャーとしてポジションしていることが多かった。キャッチャーの重要性を理解していれば、得点を抑えられるというチームの考えはなかった。

【成果と課題】

<成果>

○「活動が楽しい」

・バットを思いっきり振り、ボールをかつとばすことはとても爽快であった。普段、活動に消極的な児童(N)でも、積極的に参加することができた。

○「授業マネジメントがし易い」

・1人ずつ順番にバッティングをするため、ルールを明確に決められ、活動の観察もし易い。

・ポイントを打つことにより、体育担当児童にラインを事前に引かせるなど、準備についても児童に任せることができた。

○「放課後の遊びに」

・男女関係なく、放課後に学校近くの公園でかつとばし野球をする児童がいた。

<課題>

○「攻撃有利のゲーム展開」

・ボールを遠くにとばせばとばすほど、キャッチャーへ返球する距離が長くなり、キャッチャーゾーンの中にコントロールして返球することが難しかった。また、児童の中で中継プレーを通してキャッチャーへ返球するような考えまでは至らなかった。

○「児童の実態によって、ルールを変更」

・攻撃側有利のゲーム展開になった為、マーカーコーンの距離を長くしたり、キャッチャーゾーンを広くしたりする等、臨機応変にルール変更をすべきだった。

→時数を増やし、児童からそのようなルール変更の案が出ると非常に面白い授業になったと考える。

○「リプレー検証に時間がかかる」

・活動を楽しめることができていたので、リプレーの時間が勿体なく感じた。