

2023.6.10 於 西成区民センター&オンライン
豊能三島ブロック 楠橋 佐利

「ジャストミートベースボール！」

ー5・6年のベースボール型ボール運動実践ー

1. はじめに

昨年度の研究部と豊能三島ブロックのコラボ例会における池田先生の「かっ飛ばし野球」実践が、今回の実践のきっかけとなりました。昨年度の池田ベースボール実践は、以前田中宏樹先生が提案した「かっ飛ばし野球」の追実践ともいえる実践でした。野球経験者である池田先生が子どもたちに「野球」のたのしさを味わわせたい、さらにそのためには「打つ」ことの楽しさにふれさせたいということでスタートした実践でした。コロナ禍で自らが考えたバージョンまで行かず終了となりましたが、帰宅してからクラスみんなが集まり「かっ飛ばし野球」を楽しんだことから、子どもたちにとって魅力のある教材であり実践であったといえるでしょう。しかし、報告・検討から見えてきたことは、「ベースボール型ボール運動で何を教えるのか」に大きく関わる「打つ」ことへの感覚づくりやスモールステップが確立されていないという点でした。そこで、今回は、少しでもそこに迫れるような実践を目指して取り組むことにしました。

2. 子どもたちと教材

実践の対象は、全校 86 名という小規模校である所属校の小学 5 年生（男子 4 名、女子 10 名計 14 名）のクラスと、6 年生（男子 7 名、女子 10 名、計 17 名）です。1 学期は、週 2 時間の体育で、体力調査もあり、5 年生はマット運動（側転への道）、6 年生は、跳び箱運動（台上前転）、5・6 年生とも水泳（2 時間 4 コマ民間のプールにて）で終了しました。

<クラスの実態>（常体記述）

◎5 年生

男子は、反応が良く素早く行動し、よく働く。女子は、おとなしく、反応が見えにくい。動き始めのとっかかりが遅い。また、男子は、「自分を主張したい」「認めてもらいたい」という気持ち強い。女子は、主張したいことがあるが、表にはあまり出さない。男女の仲は非常によく、男子は、1 人で女子の中に入っても特に文句は言わないし、女子も男子とのペアをいやがるような児童はいない。転入生 1 名、不登校気味の児童 1 名（女子）、クラス全体に誰にでも優しい。しかし、つながりが薄いからお互いに遠慮しているという見方もできる。反面、一定の児童を固定的に見ているのではないか？と思われる点も見え隠れする。インドア派が多く、外に遊びに行かない。特に女子は、行っても「ブランコ」や遊具で遊んでいる。転入生 Kho は、本人のキャラクターのせいもあり、なかなかなじめていなかったが、徐々になじんできて、一定話せる友だちもできている。特に不登校気味の Yna とイラスト（絵）を描き合う中でつながりを強く持つようになった。高学年としての意気込みは、作文などに見受けられる。しかし、まず自分の事をしないと…、と思えるような状況をしばしば見ることがある。

体育学習（1 学期）ハードル走、短距離走、水泳（ドル平→クロール）

（2 学期）マット運動、リレー、南中ソーラン

（3 学期）ベースボール、ペーランニング

◎6 年生

昨年度、5 年生として担任をしていたクラス。1 年間で陸上は「ハードル走」「リレー」、マット運動「シンクロマット」、表現運動「南中ソーラン」と、曲がりなりにもグループ学習で 4 実践を行った。ただ「ハードル走」はノート作りも含めて実践は中途半端。リレーは、6 年生との合同実践であった。クラス全体におだやか。周りの仲間によく気をつかう雰囲気。誰にでも声をかける。学校内でも「優等生な 6 年」と見られている。最高学年としての意気込みも強く、頼りにされている。しかし、女子間は、高学年独特の友だち関係の問題がある。3 名が不登校。

<教材について>

ベースボール型、とりわけ「ベースボール (=野球)」の学習は難しいと考えています。昨年度の池田先生の「かっ飛ばし野球」の学習は、「ベースボール型の攻防の面白さをどう味わわせていくのか？」という課題意識を持って行われました。「同志会の新叢書にもベースボール型としては『ベースボール 3 ON 3』が取り上げられているように、『戦術を含む攻防』を教えることが第一に位置づけ」（安武）られています。しかし、小学校の実態は、高学年でも「バットを反対に握る」とか「打ってすぐに走り出せない・反対に走ってしまう」、さらには「キャッチしたボールをどこに投げていいかわからない」等といった「ゲームへの知識不足」で起こる問題が多発します。それは特に女子に顕著で、時にはそのような状態を引き起こした児童は、経験のある児童（遊びも含めて）から罵倒されることも少なくありません。そうした小学校の実態に対し、いきなり「戦術を含む攻防」を課題とすることには飛躍がありすぎるように思いました。ここが一番の問題意識です。本実践は、昨年 12 月の例会で途中経過報告を行いました。そこでも、「野球盤は、『攻防のせめぎ合い』というベースボール型学習の『胆』の部分から遠ざかっているように思う。」（牧野）という指摘を受けました。そう考えると、小学校では、「キックベース」で、この攻防やルールについての学びが限界か…、と思えてしまいます。それでは、「用具の扱いも含めたベースボールに対する感覚づくりやルールへの理解」は、いつ、どの段階で行われるのだろう…、という疑問に対して、ある程度解決できる方法が「リアル野球盤」ではないかと考えたのです。ベースボールの「打つ、走る、捕る、投げる」の感覚や技術、初歩的な知識を少しずつ獲得していくための教材にできればと、この教材について考えていました。

3. 実践のねらい

- (1) バッティングに関する運動感覚やスモールステップにつながるポイントを体験に基づいて解明する。
- (2) ベースボールの楽しさである「打つ」を経験することをきっかけに、用具やルール、歴史も含めた上で、攻防のせめぎ合いという「学ぶ中身」を整理し、学ぶ順序を見つけていく。
- (3) ベースボールの面白さの一つである「作戦」の在り方に触れ、ルール作りやそれに伴う作戦づくりを行う。

4. 学習の流れ

(1) 第1次…リアル野球盤で学ぶ…

①打ち方を学ぶ。(バッティングへの習熟)

…3h 4年 (11/16・22・29・12/5)、6年 (17・22・29・12/5)

②リアル野球盤①打つのみ (図1・2)

…5年 4h (11/25、28、12/1、9) 6年 2h (11/25、12/1)

- ・チーム全員が1回ずつ打ったら交代 (チェンジ)
- ・内野のポジションにネット (ハードルに網=ネットをつける)
- ・内野をこえればヒット～ホームラン (アウトゾーンあり)
- ・守備なし (敵チームは、コーンの後ろでボール拾い)
- ・ランナーは、走らない。(コマとしてベース上に立つ)

③リアル野球盤②打つ+捕る①

…3h 5年 (12/14 後半、1/17、24)、6年 (12/8、12、1/17)

- ・チーム全員が1回ずつ打ったら交代 (チェンジ)
- ・内野のポジションにネット (②と同じ)
- ・内野をこえればヒット～ホームラン (②と同じ)
- ・外野に守備 (交代制の3人) はゴロをとったらヒット、後ろにそらすと長打。
- ・フライをとったらアウト、落とせばヒット

④リアル野球盤③打つ+捕る②

☆…5年 3h (2/2、3/6、7) 6年 2h (1/24、31)

- ・内野に守備を入れる。→捕ったらアウト、はじいたらヒット
→打ったら走る。捕られたらアウト。はじいてもバッターが1塁に行くよりも速くハードルのネットについた鈴を鳴らせばアウト。(ボールをとった守備者は、一番近いハードルにボールを投げてよい。)

(2) 第2次…リアル野球盤④「打つ・走る・投げる」の野球型へ (図3)

…5年 3h (3/14、15、22)、6年 1h (3/9)

① 内野は、野球盤と同じ。外野は交代で守備。

- ・外野は、ゴロボールをとったら、近くのネットをはっているハードルに向かって投げる
→ハードルのネットにつけた鈴が鳴るのが早いかベースに走りこむのが早いかを審判が判断。※やれなかった
- ・ホームのネットは、バッティングケージに鈴をつける。(やれなかった)

②内野も守備を行う。(全員で守る)

- ・1塁、2塁、3塁、ショート、本塁にそれぞれネットを置き、とったボールをそこに投げ入れる。
- ・バッターは、状況に応じた方向へチームと相談して打つ (作戦)
↓ (状況から変更)

☆内野は、ゴロをはじいても、ランナーが1塁ベースを踏む前に近くのネットに投げ入れる。ネットの鈴を鳴らしたら、アウト。(外野3人、内野3人ローテーション)

▲本塁にネットを置くことができなかった。(必要なかった)

5. 実践の経過

No. 2

(1) 第1次…リアル野球盤で学ぶ…6～7h

①打ち方を学ぶ。(バッティングへの習熟) …3h 5年 (11/16・22・29)、6年 (17・22・29)

《1時間目》 11/16 (金) 5年 11/17 6年

- ・ゴロキャッチボール…2人一組でボールを転がし合う。体の正面で(両手で)ボールをとる (15往復30回)
- ・ティーバッティング (習熟) …3種類の高さ (75cm 1本、80cm、83cm各2本) のティーを用意し、それぞれに合う高さのティーで打つ。特にグループはなし。やはり、少しではあるが、経験している6年生の方が対応できているように思えました。1時間目ということもあり、ほとんど経験のない児童の多い5年生は、恐る恐る打っている感がありました。6年生は、去年の経験があるせいか(2時間ではあるが…)、ある程度ボールに当てることができていました。ただ、5年生もミート(ジャストミートといえるかどうかは疑問だが)できた時の気持ちよさ(スッキリ感)は感じていたようでした。中には、打つより「ボールをとる方が楽しい。」という児童もいました。ただ、「打ち方のコツ」については「難しい」と考えているようなので、うまく打てないから「捕る方が楽しい。」と感じたのかもしれませんが。この日の記述で、野球経験者であるSmiの「1・2い～の3」(4拍子)で打っている、というところにひっかかりました。かつての実践でトスボールを打たせていた時に使っていた「ハイ・ドー・ゾ！」という3拍子(池田実践でも同じ)に対して、Smiは、明らかに4拍子でした。確かにトスバッティングの際は、「ハイ・ドー・ゾ！」で、「パン！」と打っていたので、打った際のインパクトも入れると4拍子になるなあと思いました。

(感想)

- ・打ってみて、とんだらめちやくちやくもちかった(気持ちよかった)けど、とばないときは、きもちく(気持ちよく)なかったです。でも、やっぱりSmiには、かなわなかったです。あたるところが真ん中が一番とびました。(Dchi)
- ・はじめて打ってみて、おもしろかった。理由は、少しでもとんだから、すっきりした。でも、ティの上のにせて風がふいてひろうのが、じみにめんどくさかった。思ったよりもとばなかった! 遠くはいったけど、ころがってたのがくやしかった。(Yi)
- ・初めてやってみて
むずかしかったです。チャー(チャー・シュー・メンのタイミング)の時に合わせた位置にバットをふれないです。私は、打つのよりもボールをひろう方が好きです。打つのがうまくなっても、たぶん、ひろう方が好きだと思います。打った時に、ティーの方を見れているかが、よくわかりません。初めにやった、ボールを転がすやつが楽しかったです。(Kho)
- ・「みんなのを見てみて」 (Smi)
まあね。みんな最後までボールを見ること、とおくまで飛ばそうと思わない。(飛ばそうと思うと、力むから、かたの力をぬく。)
次、タイミング。たとえば…、「1・2の～3！」で、わたくしは打ってます。チャーシューメンでもいい。自分なりに工夫することもいいよ。
つぎ、おもいきりふる。
思い切りふることが大事。当たらなくてもいいから、おもいきりふる!(ボールから目をはなさずに、かたの力をぬいて)
楽しくなってきたねえ。あえ、うえ、うおえ。

《2時間目》 11/22 (ノート資料①)

5年…前回ノートにあった Smi の「1・2い～の3」の4拍子と「チャーシューメン！」の「3拍子」のどちらが打ちやすいかを確認しようと考えました。まずボールをよく見ることを中心にバッティングを行い、どちらがいいのかわからないので、どちらで打つのもOKにしました。結論から言うと、子どもたちの反応は様々で、リズムは大切ではあるものの、3拍子、4拍子は、どちらでないといけないとこの段階(ティーを打つ段階)ではないのかと思えました。そこで、決まった「リズムで打つ」ことを確認し、「思い切り振る」ことにも着目はさせましたが、「肩の力をぬく」との矛盾を感じるのではないかと、とも思っていました。この段階で「フルスイング」を教えることが重要ではないのかも知れない…と思えました。「ボールをよく見る」については、「ボールに顔をかいたらいい。」という意見も出ました。

6年…ブロックでの検討会で、安武先生の方から出されたバッティングに関する資料で、足をあげて踏み込むことの重要性があげられていたことから、子どもたちに「タイミングをとる」意味でも足をあげることを試してみてもは？と投げかけました。6年生にはけっこう評判がよかったです。また、「ボールをよく見て打つ」の視点から「ボールの下側を打つ」や「バットでボールをすくい上げるように打つらいい。」と、「ボールの中心に当たるようにすばやく打つ」等の様々な(相反する?)意見が出てきました。この時点では、すくい上げるように打つのは、どうしてもアッパースイングになるということと、ヘッドアップしてボールを最後まで見ないことにつながる気がして、どうもお勧めできない気がしていました。

②リアル野球盤①打つのみ(図①)

…5年5h(11/25、28、12/1、5、9) 6年2h(11/25、12/1)

- ・チーム全員が1回ずつ打ったら交代(チェンジ)
- ・内野のポジションにネット(ハードルにネットをつける)を置く。
- ・内野をこえればヒット～ホームラン(アウトゾーンあり)
- ・守備なし(敵チームは、コーンの後ろでボール拾い)
- ・ランナーは、走らない。(コマとしてベース上に立つ)
- ・チーム全員が打ち終わった時点(1人1回)の得点で競い合う。

《3・(4)時間目》VTR(5年は3…11/25 野球盤初期の様子・4時間目…11/28 Ydu バッティング)

5年…いつものように「ゴロボールキャッチ」と「ティーバッティング(1人5球)」を経て、初めての野球盤を行いました。「足をあげて打つ」も試しましたが、反対の足をあげている子や、かえってバットの軌道が不安定になっている子も見られ、この段階での「足上げ」は、適切ではないのかなと思いました。初めてで段取りも悪く、1回の攻防で時間切れでした。ホームランゾーンまでが遠くて(フィールド図①5年)、ボールがそこまで飛んでいかないので、6年は、ゾーンを30mの扇形に変えました。(フィールド図①6年) 5年は、初めての経験だったので、28日にも同じ内容を行いました。(6年より1回多い) 25日は、次の時間が専科であったことと一斉下校のある金曜日であったため、記述は、28日にまとめて行いました。子どもたちは、25日のフィールドに特に注文を付けなかったため、ホームランエリアを少し下げただけでほぼ同じ条件でゲームをしました。

6年…6年は、「足をあげて、ボールをよく見て打つ」を意識している児童が多いように見えました。25日は、ノートがとれず、29日の体育館の分も含めての記述になったので、分析ができませんでした。ただ、5年の時の経験が少しあるせいか、楽しめたようでした。

No. 3

フィールドは、30mの扇形にしたことと、ホームランゾーンが広がったためかゴロでのホームランが頻発しました。スコアは、7対7(7人ずつ打つたので、最高得点)でした。

《5時間目》(6年は4時間目) 11/29 体育館にてバッティング練習

◎この日は、雨。どちらの学年も、バッティングのコツをある程度整理するために体育館でティーバッティングを行いました。(チーム別)ここで、フルスイングせずにレベルスイングを行っている映像を見せました。VTR 22.11.29 5・6年体育館で

5年…ブロックで報告したことを安武先生が整理してくれた資料を基に子どもたちの言葉を拾いながら「気持ちよく打ちたい!遠くに飛ばしたい!そのために…②)(ノート資料②)」というノートを作り、それを読んだ後に練習を行いました。5年生の感想文からは、けっこう「レベルスイング」が響いたように感じました。体育館のテラスにとどくような当たりは、男子の数名だけでした。ただ、ライナー性の当たりは、何人かの女子にも時折見ることができました。

6年…22日と25日の記述(書いていない者もいる)の技術の部分にふれながら、コツを一定整理しました。そこで、思い切り打つのではなく「こんな打ち方もあるよ。」と、バットを立てずにかまえを小さくしたレベルスイングのVTRを見せました。思い切り振らなくても飛んでいる映像を見て、「オォ～」という歓声も上がっていました。その後、ティーバッティングを行い、レベルスイングで打球を飛ばす者もいましたが、まずボールにバットをうまくヒットさせないと飛ばないので、失敗も多く見えました。また、ある程度運動技能が高かったり、経験があったりする児童は、「すくい上げるように打つ」打ち方で、体育館のテラスにボールを放り込んでいました。12人中5人(女子1名含む)が何度もテラスに打ち込んでいました。ただこれが度を越すと、結果としてポップフライになってしまうことにつながりました。

《6時間目》12/1 5年 VTR22.12.1 Iホームラン 22.12.1 Kho ゴロホームラン

◎「リアル野球盤」を3回やってどうか?→「変更したいことは?」という質問をしておいて、ゲームを行いました。回答として、5・6年共々「もう少し打つ練習がしたい。」「野球盤(ゲーム)がもっとしたい。」と要求は分かれました。また、バッティング練習では、割といい当たりをしても、ゲームではなかなか内野を越えるあたりが出ないという状態もあったため、リーダーと相談して、バッティング練習の回数を減らす代わりに、次回から1打席に3回打てることにして、打つ最後の当たりがゲームに反映されるというルールに変更しました。またYiの12/1での打球についての記述で、「試合の時、T(ティー)の下の方を打ちちゃって、先生の判断でアウトになった～。やっぱり友だちに聞いても「打つ音しなかった。」って言われたので、くやしかったです。」とあったため、VTRで確かめたら、やはり実際ボールにバットが当たっていたことが確かめられました。ただ、その場では分かりにくいいため、ファールエリア(半径6mの扇形)を作ることにしました。

《7時間目》12/5（合体）

12/3の例会でのアドバイスを受け、合体の時間を使ってバッティングのチェック

- ・自分に合ったバッティングのチェック。 **（資料③）**
- ・ボールをよく見る
- ・チャーシューメン or 1・2・の3のタイミング（リズム）で打つ。
- ・ボールの下 or ボールの中央をねらって打つ。
- ・レベルスイング or すくいあげて打つ（バットを立てる・立てない）

上記の内容を「自分が意識していること」と、「見ていてどうだったか？」それぞれを記録していきました。結果を見ると、意識しているつもりが、実際やっていることとに、違いがあることが分かりました。ただ、できたかできなかったかを十分見ることができない点も多く、チェックした内容が事実かどうかわからない面もありました。しかし、見てもらうことで、多くの子どもたちがポイントを意識して打つことに気を配っていました。

（感想）

5・6年の合同練習で分かったけど、自分では、ボールの真ん中をねらって打ってるつもりでも、ボールの下の方にバットがあたってる事（がわかった）。 Cna

《8時間目》12/7

- ・ルール変更…1人3回打てる。最後に打った打撃が結果となる。
（バッティング練習とゲームを行う時間の確保の兼ね合いがむずかしく、苦肉の策。）
- 子どもたちには、バッティング練習をしなくてもゲームの中で練習できる。失敗してもまた打てるということで、好評でした。半面、打つか打たないかで相談が生まれ、思ったよりも攻撃に時間がかかるようになりました。

《9時間目》12/9 「なんや、楽しいんかい！」

元々、気持ちを外に出すことができにくく「楽しい」という表現が下手な女子。学習に満足できているのかを確かめるために、いろいろと聞きながらここまで来ました。しかしこの日は、初めの集合や準備、攻守の入れ替わり等の行動が遅くて、バッティング練習を割愛したにもかかわらず2回表裏までできる予定だったのが、2回表までしかできませんでした。学習後、教室でみんなに問いかけました。

「授業の最後に『特に女子の行動が遅い。』と言ったが、楽しくないのであれば、遅くなってもある意味仕方ない。しかし、『おもしろくないから、ちがうことしよう。』では学習にならない。『点数おもしろくないから、面積やろう。』と言っているのと同じ。楽しく学習するために『こうしたい。これはやりたくない。こんなこともしてみたい。』等、『この学習を終わりにしたい』も含めて要望があるなら、それを実現できるようにしたい。」

と投げかけて感想を書いてもらいました。すると、ほぼ全員が「楽しい」と答えたのです。「なんや、楽しいんかいな！」ということがわかったのですが、要望もいくつかあり、次の時間への行動の布石となりました。

要望・要求…顔ボールを増やしてほしい

試合ばかりではなく、打つ練習がしたい。

他の所で打ちたい。

《10時間目》 VTR 12/13 守備なし・守備アリ攻防

◎ゲームの変更内容

No. 4

- 1 回表裏…守備なし
 - 2 回表裏…外野守備を入れる（試し）
- ネクストバッターサークルでの素振り

6年生は、12/1には外野に守備を置いていたので、その頃から5年生にも提案していたのですが、5年は、「外野に守備を入れる」という提案には、（女子は、弱いゴロでも長打になる可能性があったため）かなり抵抗があるようでした。「一度やってみよう。」と、2回表裏の攻防から半ば強引に外野の守備を入れてみることにしました。やってみると、思っていたよりも長打が少なくなる、ということにはななかったので、次回から外野守備を置くことにしました。

この日2学期のまとめを書きました。④の「作戦」については、バッターボックスでの立ち方などで「打つ方向」を決めようとする動きが出てくるか、とも思ったのですが、打順について（最後にホームランが打てる人を置く）と、守備位置のこと（ボールがよく飛んでくるところで待ち伏せする）以外は出てきませんでした。子どもたちの意識は、自分の打ち方に気持ちが向いているように思えました。また、前時にみんなから出た「要望」の「待ってる間に打ちたい」を受け、さすがに本当にボールを打つことはできないものの、この時間から「ネクストバッターサークル」を置き、バッターとしてボールを打つシミュレーションを行えるようにしました。またいくつかのボールに顔を描く作業も行いました。

／ート資料④ー1

《11時間目》 1/17

3学期に入って最初の体育。休みが入ったせいも、特に5年生は、打つ感覚が鈍ってしまったようでした。うまく打てない児童が多く、①ボールをよく見る や ②レベルスイング などを「意識しようと声を掛け合ってはいましたが、肝心のボールのヒットポイント（打つ場所）が定まっていませんでした。「ボールの真ん中」「やや下側」など、「自分は、ココがいい。」とは言ったり書いたりしてはいますが、そこをねらって打っているのか？さらに、果たしてそこが本当のポイントなのか…、疑問が残ります。ねらっていることは間違いないのかもしれませんが、そのポイントにうまく当てることは、かなり難しいのではないかと思えました。

授業後に、1打席で3回打つを2回にすることを提案しました。3回は、打つ練習にもなり、ゲーム中も打ち損じてもまだチャンスがあって好評ではあったのですが、前述したように、まず1回目の打球に満足することはなく、2回目打った後「どうする？」などとチームで相談する場面が見られ、ゲームの進みが遅くなり攻防に時間がかけられないということもあり、5・年のキャプテンと相談し、2回だと1回目うまくいかない次しかないで、スピーディーに進行するのではないかという意見を得て、2回にすることを決めて全体におろしました。

《12時間目》 1/24

打つチャンスを2回に減らしたことは、6年生ではやや抵抗があったものの、5年生は、すんなり受け入れました。さらに試合をしてみると好評でした。もし2回目がアウトになったらもったいないので、1回目にヒットを打ったら、その打席を選択するようになったので、進行がスム

ーズになりました。外野守備のローテーションにもずいぶん慣れてきて、守りにもスムーズにつけるようになりました。しかし、授業後に「内野への守備」を打診したところ、内野に守備を入れることに対しては、5年生がかなり抵抗しました。ゴロをとったら、アウト。はじいたらヒットにする、というルールで「やってみよう」ということに落ち着きましたが、反対の声はくすぶったままでした。このあたりから、「打つ感覚づくり」や「技術」の学習から、「みんながうまくなるためのルールづくり」という『合意形成に重きを置いた学習』になっていきました。

《1 3 時間目》 2/2 VTR 23.2.2 内野守備 B チーム攻撃 (顔ボール見える)

内野に守備を入れてみましたが、Smi 以外は、「守ることが楽しい」とは思っていないようでした。ただ、内野ゴロをとれるのは男子の一部だったので、ヒットの数は、さほど減りませんでした。それでもイメージとして、ヒットが少なくなる、という気持ちも生まれ、ゴロをキャッチする力がついてきたらアウトの確率は上がるし、今まで、かろうじて内野を越えるぼてぼてのゴロのヒットは、キャッチされる確率が上がり、だんだんとヒットは減っていくであろうと予測されました。いずれ反対の声が上がるのかもしれない、とは思いましたが、実践時間も残り少なくなっていくので、そのまま内野に守備を入れることにしました。打つ方は、外野に守備を入れてから自分の打ちたい方向に身体を向けることが作戦として位置づいていましたが、内野に守備が入ることで、打つ方向を打席の立ち方で決めるように、より意識するようになりました。ただ、打つポイントが定まらない児童は、体の向きよりも、まずボールにしっかり当てることを意識するようにチームで声を掛け合っていました。

この時間でいったん実践が停止し、ペースランニング大会に向けての学習に切り替わったため間が空いてしまったのが残念でした。その上、卒業式や6年生を送る会、新入生の体験入学など、5年生としての学校行事も重なり、あと数回しかできなくなってしまうました。それもあって、やや強引に内野守備は継続して入れることにしました。

《1 4 時間目》 3/6

内野、外野共にローテーションで守備アリ、内野は捕ったらアウト、はじけばヒット、というルールにしました。転がるボールに勢いがなければ、とられてアウトになるケースが増えてきました。ボールに勢がないゴロは、ボールをしっかり捕らえていないものもありますが、「当てる」ことに意識が行き過ぎて、スイングが小さくなったり、緩くなったりしている傾向も見られました。Smi からも、「当てようとしすぎ」というアドバイスもあったので、キャプテンと相談して、この時間からネクストバッターズサークルでの素振り、『わざと、ティーに当てる。』『たおすぐらい振る』をやってみることにしました。

《1 5 時間目》 3/7

女子も緩いゴロやバウンドの大きなボールは捕れるようになってきたので、内野に転がったボールがヒットになる確率は、下がりました。しかし、やや当たりが強いボールは、まだまだはじく確率が高いままでした。野球盤では、内野にボールが止まってしまったら、「アウト」だったこともあり、たとえばはじいてもアウトにするチャンスをつくるために「もしはじいても近くのネットに投げ込めばアウトにすることができる」というルールを加えることを提案しました。

《1 6 時間目》 VTR 3/14 内野守備と打つ方向 最終ルール

◎野球盤+打ったら走る混合型ゲーム

- ・野球盤の配置+内野守備3人、外野守備3人（守備は少ない人数側に合わせる）
- ・外野に打球が飛んだ（転がった）場合、守備がノーバンでとったらアウト、ゴロをとったらヒット、守備よりも後ろに転がったら、コーンの設置位置に従う。（赤コーンの間=ホームラン、黄コーンの間=二塁打、青コーンの間=3塁打、色ちがいのコーンの間=ファインプレーアウト、コーンにあたった場合=その色の塁打になる）
- ・ノーバンでコーンを越えた場合、どのコーンの上でもホームラン。
- ・内野に打球が飛んだ場合、守備がはじかずにとったらアウト、はじいた場合でも近くのハードルに張っているネットに投げ入れる→打者が一塁ベースに入る前にネットに取り付けてある鈴を鳴らすことができればアウト。走者は、鈴がなるより先にベースを踏めばセーフ。

内野の守備は、「もしはじいても近くのハードルに投げ込めばアウトにすることができる」「アウト・セーフは、鈴の音になるタイミングと一塁に走り込むタイミングで見る」というルールにより、はじいたら終わりではなく、近くのハードルのどこに投げ入れてもよいルールなので、遠くへ投げなくてもアウトにするチャンスが生まれます。これにより守備側は、内野に飛んだボールを積極的に取りに行く姿が見られるようになりました。さらに、打った後にどんな打球であれ、バッターは走る必要が出てきたため、打ったらすぐに走らなければならず、緊張感が生まれ、野球っぽくなってきたように思えました。ただ、まだ慣れていないせいもあり、走るのを忘れてたり、はじいてもネットに投げ入れるのを忘れてたりしている児童もおり、（特に野球を知らない子が多い。）慣れるのには少し時間が必要だと思われました。（しかし、もう時間があまりない…という状態でした。）

《1 7 時間目》 VTR 3/15 ①ゴロを捕る投げる様子 ②捕る、はじく③走るの忘れる。

ここで、ある問題が生まれました。ゲームが競ってきたせいか、相手チームの声かけや一挙手一投足に気になる児童が出てきたのです。特にAチーム（吉川タイガース）のキャプテンSmiの味方チームを鼓舞するための掛け声「ナイス！」や「まだ逆転できるから大丈夫！」といった「ヤジ」とは少し違った言葉がけにも「自分たちは言っていないのに大きな声で…」という思いが強い児童が何人かいました。しかし、これも「勝ちたい。」「点を取りたい。点を取られたくない。」の裏返しだと思えました。「相手の失敗をあざ笑ったり、ひやかしたりするような言葉がけは、やめよう。」という声掛けに留めましたが、最後までこの事は、燻っていました。どちらも勝ちたいという気持ちが強くなり、相手チームに対する文句も生まれ始め、ある意味ゲームらしくなってきました。また、前の時間にもあったことですが、守備がない場所やうまく受けられてしまう可能性の低い場所に身体を向けて打つという姿勢（作戦？）は、割と当たり前になってきました。さらにバッティング技術以外のところにも目がいくようになって、いよいよこれから、という時ではありましたが、ほぼ時間切れになりました。次の時間がいよいよ最終の「確かめのゲーム」になりました。

最終ルール

◎野球盤+打ったら走る混合型ゲーム（確かめのゲーム）

- ・野球盤の配置+内野守備3人、外野守備3人（守備は少ない人数側に合わせる）
- ・外野に打球が飛んだ（転がった）場合、守備がノーバンでとったらアウト、ゴロをとったらヒット、守備よりも後ろにころがったら、コーンの設置位置に従う。（赤コーンの間=ホームラン、黄コーンの間=二塁打、青コーンの間=3塁打、色ちがいのコーンの間=ファインプレーでアウト、コーンにあたった場合=その色の塁打になる）
- ・ノーバンでコーンを越えた場合、どのコーンの上でもホームラン。
- ・内野に打球が飛んだ場合、守備がはじかずにとったらアウト、はじいた場合でも近くのハードルに張っているネットに投げ入れる→打者が一塁ベースに入る前にネットに取り付けてある鈴をならすことができればアウト。走者は、鈴になるより先にベースを踏めばセーフ。

ゲームは、2回の表裏の攻防で行いました。結果は、8対7でAチーム（吉川タイガース）の勝利。最後のバッターが野球経験あるSmiで、このチームの得点源であったことは変わりませんでした。試合の展開がスピーディーに見えません。やはり「2回打つ」を最後までやめなかったこと。さらに、「バッターは、打ったら走る」という動きを入れてまだ3回目のということもあり、打者が打った後、ボールの行方を追ってしまいスタートが遅れたり、思い切り走れなかったりしてアウトになるケースも見られました。ただ、振り返りを見てみると、相手チームのかけ声への不満はあるものの、「楽しかった」「もっとやりたかった」「いつかホームランが打てるように来年もやりたい。」という肯定的な意見がほとんどでした。

<子どもたちの最後の感想>

- ◎ジャストミートベースボールは、最初は、何にもなかったけど、どんどん野球に近づいていくので、わくわくしました。水曜日で最後だけど、6年生になってもできればやりたいです。(Dchi)
- ◎ベースボール楽しかったです。でも、どんどんほんとの野球と同じルールにしていったら、どんどんむずかしくなってあんまり得点が取れなかったからくやしかったです。でも楽しかったから、6年生でもやりたいです。(Cna)
- ◎ゴロキャッチや、ノーバンでとるなどは全然上手にならなかったけど、ボールの飛ぶ距離は、最初の時よりのびたからうれしかった。守備ができたから、たいくつな時間がなくなってうれしかった。鈴のルールが追加されたから、(ボールを)取りそこねても、アウトにできたから楽しかった。(Dki)
- ◎初めはぜんぜんできななかったけど、みんなとか、先生のアドバイスでちょっととぶようになってうれしかった！みんなとできたので、たのしかった。(Mna)
- ◎初めてやった日は、「野球かー。」って思ってたけど、最後の方は楽しかったです。ゴロキャッチは、ずっところがしてたから、投げてみてもよかったかなと思いました。でも楽しかったです。試合は、やっぱり打ったら走ると、守備アリが楽しかったです。(Kho)

※その他の感想は、

ノート資料④-2

時(次)	学 習 内 容	ねらい
1次 ① ②	実技オリエンテーションI打ち方を学ぶ① ・ティーの上のせたボールを打つ。 ・ゴロボールを投げて受ける	・ バットにボールを当てる感覚を味わう。 ・ どうすれば、ボールを打つことができるのかを探る。 ・ ゴロボールを受ける感覚を養う。
③ ④	実技オリエンテーションII…リアル野球盤で学ぶ① ・野球盤でのゲームの進め方を紹介し、やってみる。 ・打ち方を学ぶ。(バッティングへの習熟) ・打つのみ(守備なし)	・ できるだけ遠くに飛ばす(ころがす)ための方法を考え、交流し実行する。 ・ 用語も含め、初歩的な野球のゲームの進め方やルールを知る。
⑤	打ち方を学ぶ②(11/29のみ) ・体育館で「できるだけ遠くに飛ばす」「勢いのある打球をうつ」ことを心がけてティー打撃を行う。 ・「レベルスイング」をVTRで紹介する。	・ これまで見つけた「遠くに飛ばすコツ」を思い出す。 ・ レベルスイングを紹介し、その打ち方の特徴をつかみ、打ってみる。
⑥	リアル野球盤で学ぶ① ・前時間で習熟したことを活かして、野球盤のゲームを行う。	・ ゲームを楽しみながら、「打ち方のコツ」を実行し、より強いボールを打てるようにする。 ・ 少しずつ野球用語やルールを知り、理解していく。
⑦ (合体)	打ち方を学ぶ③(12/5のみ) ○自分に合ったバッティングのチェック。 ・ボールをとく見る ・チャーシューメン or 1・2・の3 ・ボールの下 or ボールの中央 ・レベルスイング or すくいあげて打つ(バットを立てる・立てない)	・ これまで見つけた技術(感覚?)のポイントがどれくらいできているのかを確かめ合う。
⑧ ⑨	リアル野球盤で学ぶ① ・前時間でとったデータをもとに打ち方を工夫して、野球盤のゲームを行う。 ※1人3回まで打つことができるルールを導入。ただし、最後に打ったボールがゲームの中で結果となる。	・ ポイントを意識しながら打てるようにする。(習熟) ・ 野球用語やルールを知り、理解していく。
⑩ ⑪	リアル野球盤で学ぶ②(打つ+捕る) ・ 1打席3回打てる ・ ネクストバッターサークルでボールを打つつもりで素振りを行う。 ☆外野に守備を入れる。 ・ (外野3人、4人コーンの外でローテーション)	・ (攻撃) 打つ作戦「状況に応じた方向へチームと相談して打つ」 ・ (守備) ゴロを上手く捕る。または、ぬけるのを防ぐ。そのために守備位置を考える。

がわかってきたら、野球が楽しいと思った」などの記述がありました。③では、ルール変更に対する意見が多く書かれていました。ここでは、「いっきにむずかしくなった。でも、ハラハラして、楽しくなった」という記述から「ベースボール型」の教える中身である「攻防について」の面白さに触れることができたと思われます。しかし、「(守りを入れても)『ヒットの数はへらない。』と言っていたけど、へってる気がする。」とルールに関して否定的な意見も見られ、「打ってスッキリする」楽しさを保障することが、「攻防の」土台となっていると私自身は考えています。④については、「上手いかなかった」という感想が多かったです。「走る」を入れてからの学習時間が短かったことと、打球の行方を見入ってしまうという習慣ができてしまったのかな、とも思い、「野球盤後遺症」ともいえるのではないかな、と思いました。

《成果》

- ◎打つのも、捕るのも（ゴロ）少しはうまくなった。
- ◎野球盤から少しずつ「ベースボールゲーム」に近づけていく過程で、野球のルールに対して慣れていくことができ、知識も得て、混乱なくゲームを進めることができた。
- ◎「うまく打つコツ」をそれぞれが意識してバッティングにとりくめた。
 - ・ボールをよく見る。
 - ・レベルスイング
 - ・強い打球を生み出すためにボールを強く打つ。そのための強いふりを心がける。
- ◎上記の2項目に伴って、野球のことをほとんど知らない児童も、楽しみながら学習を進めることができた。
- ◎体の向きを変えて、思っている方向に打つことを心がけるようになる児童が増えた。
- ◎守備の入れ方に伴って、ボールを積極的に取ろうとする姿勢が見られた。

《課題》

- △「打つ」ことが土台であるとは思いますが、ポイント、スモールステップというよりも感覚的な部分が多くを占め、思ったよりもバットをうまくボールに当てることに苦労した。
- △ティーかトスを選ばせようかとも思ったが、そこにアプローチする時間がなかった。
- △「打つのが楽しい」と、指導する側が考えていた「攻防を学ばせる」との兼ね合いが子どもたちとの合意形成と関わって難しかった。(ルール変更や学習の進め方)
- △「打つ」ことにこだわりすぎ、野球盤の段階にどれくらい時間をかけるのかについて見誤ったのではないか。それぞれどの段階(打つだけ→守備を徐々に入れていき捕る→投げる・走るの攻防。それに関わってのルールの確認)で次に進むのかを再考する必要がある。
- △「ベースボールはどのようなスポーツか」や、それにかかわるルールへの学習(歴史学習や野球の原型の一つと言われている「クリケット」の実技学習について考えること。)ができなかったことで、「野球のルールについて学んだ」だけにとどまった。
- △ベースボール型のグループ学習について。

やや雑感的ではありますが、成果と課題について触れてみました。例会でどのように検討されて、どのような答えが出て、次の実践に繋がっていくのか？話し合いの一端になればと考えています。

文責 楠橋 佐利

⑫	リアル野球盤で学ぶ② (打つ+捕る) ・ 1打席3回打てる← 2回打てるに変更 ☆外野に守備を入れる。 (外野3人、4人コーンの外でローテーション)	・ゲームをスムーズに進める、少しでも打つ機会を増やす。
⑬ ⑭ ⑮	リアル野球盤で学ぶ③ (打つ+捕る②) ☆内野に守備を入れる。 (外野3人、内野3人 ローテーション) ※ <u>ゴロを捕れば、どこでもアウト。はじけば、ヒット。</u>	・(攻撃) 強く振って外野に抜けるような強い当たりを意識して打てるようにする。 ・(守備) 内野で積極的にゴロをとることで、弱い当たりが外野に抜けない守備ができるようにする。
⑯ ⑰ ⑱	リアル野球盤で学ぶ④ (打つ+捕る+投げる) ・ 1打席2回打てる ・ <u>「内野は、ゴロをはじいても、ランナーが1塁ベースを踏む前に近くのネットに投げ入れ、ネットの鈴を鳴らしたら、アウト。」というルールに変更。</u> ※⑱は、確かめのゲーム。	・これまで決めたルールに基づいて楽しくゲームを行う。 ・これまで学習した打ち方を意識し、バッティングを行う。 ・打ったら走る、捕ったら投げるという攻防のせめぎ合いを味わう。

7. 成果と課題

最後に子どもたちに「リアル野球盤(やきゅうばん)」から、ジャストミートベースボールに変わっていった過程で、その都度思ったことを書きましょう。」と、感想文を書いてもらいました。内容は、

- ①バッティング練習やゴロキャッチをやってみて。
- ②リアル野球盤の学習で感じたこと、思ったことは何ですか？
- ③守備(守り)を入れてから(とったらアウト、落としたらヒット)思ったこと、感じたこと
- ④「打ったら走る」を入れてから思ったこと、感じたこと。

と「⑤全体の感想」の5点でした。(14人中2人が欠席のため感想文を書けず…Ato、Yzu、あと2名が記入の時間内に、最後の「⑤全体の感想」を書けていない者が2名…Yna、Chse。)

⑤の最後の感想をざっと見ると、この教材・学習に対する評判は概ねよかったといえます。もう少し細かく見ていくと「全体の感想」では、「楽しかった・うれしかった・もっとやりたい」等、肯定的な記述をしている児童が、10名中7名(「ボールに顔を描くのが楽しかった」も含めれば8名)、技術的な向上や、もっとやりたかった内容をあげている児童が5名、「上手いかなかった」内容を書いている児童が6名でした。ただ、うまくいかなかった内容の大半が「守備」に関する内容で、「打つ」ことに関しては、一定向上が見られたととらえてもよいのではないかと思います。あと、否定的な記述では、規則的に「して欲しくなかったこと」に関して、Yiが「内野に守備を入れたくなかった」と書いています。また、これに関してはCnaが「楽しかった」としつつも、「どんどんほんとの野球と同じルールにしていったら、どんどんむずかしくなってあんまり得点が取れなかったからくやしかったです。」と書いています。この「むずかしくなって」は、ルールに関してではなく、攻める(打って走ってセーフになる)のが難しくなったということだと思えます。①～④の感想については、①では「楽しい」という感情と共に技術的なこと(うまくなった、できるようになった、うまくできない等)が多く書かれていて、②では、「ルールや取り組み方」について、特に「点を入れにくくても、おもしろい」「野球のルール