

“やって楽しい” “できて楽しい” 体育の授業づくり ～楽しさを追求するベースボール型ゲーム～

鈴木 裕貴

はじめに

新学習指導要領に、「全ての児童が、楽しく、安心して運動に取り組むことができるようにし、その結果として体力の向上につながる指導等の在り方について改善を図る。」という文言が書かれている。

それを見て私は、「楽しい体育とは何だろうか。」という疑問が浮かんだ。きっと児童の思う楽しさは、「技を習得したい」「勝ちたい」「今までよりも上手くなりたい」と多様にあるだろう。一方、教師は、「主体的にやってほしい」「やり方を知って実践してほしい」「作戦や工夫を考えてほしい」という思いで授業を計画する。

では、どうすれば、児童にとって“楽しい”と思える体育になるのか。それを追求していこうと思う。

体育科における「子供とつくる学び」とは

本児童は、体育が好きである。アンケートを実施したところ、全ての児童が肯定的な解答をした。

しかし、好きであっても、得意・苦手は存在し、特にボール運動と器械運動において苦手意識をもっている児童が多くいた。苦手意識を持っている児童は、「やっても上手くない」「試合でどうしたらいいかわからない」という意見を持っていた。

それを踏まえて考えると、児童は、体育において身体を動かすことが好きで、頭で理屈は理解できている。しかし、実際の競技の中で、どう体を動かせばいいか、やって上手いかわからないという実践の部分に不安を抱えながら体育に臨んでいることが分かった。これは、苦手意識を芽生えさせ、体育嫌いに陥る原因につながりかねない。

だからこそ、できないという思考を脱却し、主体的に活動に参加して、ゲームを楽しむことが大切であると私は考える。そこから、プレーや話し合い、教え合いなどを通して、知識や技の習得をしたり、思考をしたりするステップへと進んでいく。これこそが、子供が求めていることだと考える。

○実践報告「ヒット and ラン」

授業の初めにアンケートを実施した。その中で、「授業で楽しみなこと・うまくなりたいことはなんですか。」という項目に対し、意見が2つに分かれた。児童から出てきたのは、「遠くに飛ばしたい」と「みんなで楽しくやりたい」だった。

分析していくと、運動が好きな児童は、技術の向上を求める声が多く、運動が苦手な児童は、競技を楽しむという声が上がっていることがわかった。このことから、両者が満足して楽しめるように、授業を計画した。

手立ては、次の通りである。



① ルールの変更

攻撃

打者は、置きティーにボールをセットして打撃を行う。本来ならば、打者は打った後にバットを置いて、1塁に向かって走っていくが、ここでは打者が走ることはない。その代わりに、仲間の児童が走ることになっているからである。このようにしたのには、2つのポイントがある。

1 つ目は、打者が打撃に専念できることである。攻撃の1プレーで、打者に求められるのは、打つ・走る・判断するなどが挙げられる。しかし、それを全て行うのは高度である。そこで、打者が思いっきりスイングできる環境を整えた。これは、他学年のゲームを見ていて、攻撃時に思いっきりバットを振るのではなく、軽くバットに当てて全力で走るようなプレーが多く見受けられたからである。ベースボール型において、上記の打ち方も作戦の一つではあるが、「それしかできない」のか、「それでもできるが」かの捉えによって、技能の差は大きく違ってくる。打つことが苦手であつても思いっきり振ることも経験できるかで、楽しさは変わってくると、私は考える。



2 つ目は、安全面の配慮である。道具は、打つときにとっても便利な道具である。しかし、一つ間違えると事故を起こしかねない。授業を行う際は、道具を使えるゾーンを示したり、道具の置き場を決めたりして安全に行えるようにする。

しかし、根本的に、なぜそのようなことが起きるのかについて考えた。すると、「打者は打った後、急いで道具を離して塁に向かって走る」という一連の流れに原因があると推測した。打者は、次にやることを考えてしまい、焦るからこそ、バットを投げてしまつて危険となつてしまう。そこで、このゲームでは、1プレーが終わるまで打者が道具を離さないようにした。こうすることで、打者も安心して振ることができる。他の児童と教師も安心してゲームを見たり、行うことができる。



守備

守備時、アウトになる一つに、ノーバウンドで取るがある。しかし、ここでは、ビブスを着て守っている人に限り、ノーバウンドの打球に触れるだけでアウトにするルールを作つた。これは、児童がアウトにできないことを悔しがることから生まれた。飛んできた打球に対して、得意な子は体を寄せていくが、上手く取れる児童は少ない。苦手な子は、打球から離れていってしまう。役割<恐怖心の関係が生まれてしまっているからである。数時間の練習では、打球を取れるようになるとは考えにくく、全員が触るだけでアウトになるようにしてはゲームの面白みがなくなってしまう。そこで、各チーム1回に4~5人が守るのだが、そのうち2人がビブスを着てよいルールにした。そうすることで、どの児童も、積極的に守備にも参加することができる。



②道具の工夫

道具で工夫したことは2つである。

1 つ目は、打つ道具を選択できるようにしたことである。今回は、プラスチックバット・スポンジバット・テニスラケット(小)・テニスラケット(大)を準備した。自分の使いやすいものを選択できるようにした。

2 つ目は、ストップゾーンの設置である。この競技でアウトになるのは、ノーバウンドで取るか、ビブスを着た人がノーバウンドの打球に触れるかである。それ以外は、ボールと守備が3人以上ストップゾーンに入ることで打者とランナーを止めることができる。よつて、より早くストップゾーンに、ボールと3人が入ることが



重要となる。最初は、白線でストップゾーンをかい
ていたが、児童から見やすく、消えないようにし
てほしいという声から、色のフラフープに変更した。

③児童の変容

単元の初めに比べ、児童は回を重ねるに連れて、
打つ楽しさ、守る楽しさ、走る楽しさを感じられる
ようになってきた。

1番に感じたことは、どの児童もゲームを楽しん
でいることである。活動の時間を確保するために、
このゲームでは、判定をセルフジャッジにしている。
これができるのも、児童が、純粋にゲームを楽しみ、
細かいことを気にしないという気持ちが浸透して
いるからである。また、楽しもうとしているからこ
そ、雰囲気がとてもよい。プレーに対して悪口や、
責めたりする声が出てこないのは、勝ち負けにこだ
わる児童が少ないことが、理由としてあげられる。

また、楽しむからこそ、児童がより技能を向上さ
せたいという気持ちも高まっていた。伸ばしたい技
能は、それぞれに違うが、単元初めに比べて、プレ
ーの間や隙間の時間に話し合う姿がよく見られ
た。特に、苦手な児童に対して、よい環境が整って
いた。わからないことや上手いかわらないことを、積
極的にチームのメンバーに聞き、改善しようとして
いた。授業の最後に振り返りを書くときには、アド
バイスしてもらったことで、ビッシリになっている
児童もいた。また、得意な児童が、リーダーシップ
を発揮して、チームの作戦を考えたり、アドバイ
スをしたりすること
で、プレーに対し
て、ともに喜び合
ったり、励まし合
ったりと一体感を
感じることができ
ていた。

プレー中の話し合い・教え合い



身体全体を使って、スイングしている



空いているところを狙って打つ



足を上げて体重の移動



打つ所を確認する



打球を見て動く



次の塁を狙う



おわりに

今回は、楽しさを追求したベースボール型についての授業計画、実践を行った。やってみて感じたことは、児童が楽しいと感じるポイントはそれぞれ違い、だからこそ、実際の児童の様子が大切になってくるということである。楽しさだけでは、知識・技能は身につかず、思考せずにプレーしてしまう危険がある。児童が、体育の授業に主体的になるからこそ、知識や技能を伸ばそうとするし、どうすればいいかを考える。そのきっかけとなるのは、“楽しいかどうか”であると、私は改めて考える。

今回の実践も、ここには書ききれない試行錯誤の連続であった。一例をあげると、当初は、置きティ

ーではなく、味方が下投げした球を打つことにしていたが、

コントロールが定まらない



コントロールが定まらず、打つことが難しくなってしまったということがあった。また、ボールはテニスの軟式ボールを使用しているが、最初は、ティーボール専用のボールを使用した。しかし、このボールは重く、ラケッ

ボールが重くて飛ばない



トで打ってもあまり飛ばないということがあった。そういう失敗もあり、やっていく中で、計画時の児童の姿と、実際に行う児童の様子を見て、柔軟に対応していく必要性を強く感じた。

これらのことを踏まえ、児童にとって“楽しい体育”とはなにかについて、他の領域や種目でも、今後、考えていきたい。