

初心者に対するベースボール型球技のルール学習を目的とした体系的ミニゲームの提案
- 女子中学生を授業の対象とした場合 -

浅井雄輔

札幌市立陵北中学校

キーワード: 女子生徒, ソフトボール, 野球, 体育授業, 修正されたゲーム

【要 旨】

中学校学習指導要領保健体育編にもソフトボールは含まれており、教育現場で実践されているが、すべての生徒がソフトボールを楽しめているとは言えない。なぜなら、ベースボール型の球技のルールは理解するには難しく、ゲームを成立させるには、捕球・送球の高い技能とどこに投げるかといった状況判断力が要求される。従って、本研究の目的は、初心者に対するベースボール型球技のルール学習を目的とした体系的ミニゲームの提案をすることであった。問題点として、走塁に関するルール、アウトにする方法の複雑さ、投球されたボールをバッティングする技能と捕球送球に関する技能が難しく、ゲームが成立しないために意欲的に取り組めないと言える。加えて、ルールとして、得点するには4つの塁を経ることが絶対条件であり、得点するまでに時間がかかり、楽しみを見出せないと考えられる。それらを解決するために、ルールを簡素化したミニゲームを提示した。提案したミニゲームを用いて中学生に授業を行った結果、ルール理解が促進し、意欲的に取り組める生徒が多くいたが、捕球・送球に関しては技能が向上したと感じていない生徒もあり、課題も残された。今後の展望として、守備者がゲームを行いながら技能を高めることができるルールの改善が求められる。

スポーツパフォーマンス研究, 9, 402-415, 2017年, 受付日: 2016年10月16日, 受理日: 2017年9月6日
責任著者: 浅井雄輔・札幌市立陵北中学校 札幌市西区二十四軒2条3丁目 yusuke.asai0828@gmail.com

* * * *

A structured modified game to help beginners learn the rules of a baseball-type ballgame: Female junior high school students

Asai Yusuke

Sapporo Ryohoku Junior High School

Key words: female junior high school students, softball, baseball,
physical education, modified game

【Abstract】

Softball is included in the government junior high school curriculum guidelines for

health and physical education, and so games are held at schools. However, not all junior high school students enjoy softball, perhaps because the rules are too complicated to understand, or because the game requires skilled catching and throwing and the ability to judge situations, such as the optimum place to throw the ball. The present study proposes a structured modified game for beginners so that they can learn the rules of baseball-type ball games. The usual rules concerning base running and judging when a player is out, and the techniques of batting, catching, and throwing are so complicated that the game cannot be conducted smoothly by beginners. In addition, as the rules stipulate that players must run around all four bases to score, a game takes too long for beginners to be able to enjoy it. In order to avoid those complexities, a mini-game with simplified rules was devised and tested with beginning female softball players at a junior high school. Many of the girls participated actively, although some did not improve their catching or throwing technique, which is a remaining problem. The rules of the mini-game should be improved further, so that defending techniques can be improved while playing a game.

I. 問題提起

ソフトボールは「投げる」、「打つ」、「捕る」、「走る」等の基礎的技能からなり、野球と類似した球技である。中学校における体育授業においても中学校学習指導要領解説保健体育編(2008)の 84 ページに、学習機会がベースボール型として示されている。ソフトボールは野球に比べ、「ボールが重く、大きい」、「競技する場所が狭い」という特徴から、攻撃側は、ボールを打つことが野球よりも容易である(高田ほか, 1900)。また、野球よりも塁間が短く、短い距離を判断よく走塁することができると言える。守備側は、ボールが大きいため扱いやすく、捕球・送球が容易に行うことができる。

しかし、体育授業において、ソフトボールは野球よりもボールが大きいとは言え、遊びなどで野球の経験がなかったり、技能レベルの低い生徒にとっては、バットにボールを当てるといった行為は難しい。守備についても、打球が左右に振られると取りに行けない、また打球をグラブでうまく捕球できないというように、一般生徒の技能では難しい点があると言える。プレイに直接的に関わるのは一部の生徒のみで、技能が高くない生徒は、傍観しがちである。実際、他の生徒もそのプレイを中心に動く必要があつて傍観者になってはいけませんが、そこまでのプレイを体育授業の中で要求するには非常に困難があると考えられる。

加えて、特に女子がソフトボールを学習する際に問題となるのは、ルール理解が進んでいないことである。滝澤・岩田(2004)は「子どもにとってルールが非常に複雑で、運動技術的にも戦術的にもプレイの課題性が高く、ゲームの本質的な面白さを保障しにくい」としている。男子は野球で遊ぶ経験があり、ソフトボールもルールが似通っているため、ルールを理解している生徒が多いが、女子は野球やソフトボールを行う機会が男子よりも少ないのが現状であると言える。阿江(2011)によれば、ある体育女子大学の女子野球部員の野球・ソフトボール未経験者は 30%であった。侍ジャパン女子代表の活躍や東京五輪ソフトボール開催決定などがあつても、体育系大学における女子野球部員ですら大学に入るまで未経験者が 30%であり、野球・ソフトボールを経験している女子が少ないことは想像しやすい。実際に、筆者が体育授業で女子生徒にソフトボールのルールを理解しているかアンケートを取ったところ、187 名中 138 名、実に 74.3%の生徒が「全くわからない」・「ほとんどわからない」と答えた。やはり女子生徒のベースボール型球技のルール理解が進んでいないことがわかる。

また、「投げる」、「打つ」などの基礎的な技能の向上は、基礎的な練習に取り組めば、ある程度認められると言える。その基礎的な技能の向上が見られても、ルールが定着していない場合はゲームを行うことは難しく、ルールを解説するところから授業は始まる。しかし、滝澤・岩田(2004)が示したようにソフトボール・野球含め、ベースボール型のルールは初心者にとって複雑であり難解である。特に本格的にソフトボールを学習し始める女子中学生にとってはゲームを楽しむ上での課題になる。実際、筆者は中学校の体育教師として女子中学生に対して、ルールの解説をしても定着するまでに非常に時間がかかった経緯があつた。保健体育科教師として、ベースボール型球技は頭を悩ませる単位であるとも言える。

すなわち、ソフトボールは、技術習得には時間がかかり、ゲームを容易には取り組めない。しかもゲームを行うには、ルール理解が必要であるが、ルールは難解であり、バッティングやキャッチボールの技能が高まっても、すぐにはゲームに取り組めない。よって、ゲームに取り組むには、技術習得をし、ルール学習を行わなければならないが、ゲームにすぐ取り組めないため、生徒の意欲を削いでしまう。このように、ルール理解が進まず、意欲が向上しない、もしくは既存の技能ではゲームを行えず、意欲が向上しないと

という関係が考えられる。

技術習得の難しさを鑑み、岩田(2012)はルールを簡素化した「並びっこベースボール」や「フィルダーベースボール」を提案したが、捕球したボールを送球したり、ボールにタイミングを合わせてバッティングするといった打球の偶然性を演出できない。加えて、このゲームを目指すにはルールの理解に時間をかける必要がある。時間をかけずに、楽しみながらルールを学習していくには体系的なベースボール型ゲームが必要である。

そこで、最低限の技能—キャッチボールを行う技能とスバッティングで少しでもバットにボールを当てることができる技能—をもち合わせた生徒が、ゲームを楽しみ、自然にベースボール型の基礎的ルールを身に付けられ、徐々にベースボール型球技に近づけられるような体型的な数種類のミニゲームが必要だと考えた。

II. 目的

本研究では、ソフトボールや野球などのベースボール型のルールの理解及び技能レベルが未熟な初心者が楽しみながら、自身の技能を用いてルールを自然に学習できるミニゲームを提案することを目的とした。加えて、技術的な困難さやルール理解の困難さを低減するミニゲームが授業に対する楽しさを増加させるかを検討する。

III. ミニゲーム作成に関する基本構想

上記したように、生徒が「キャッチボールができる」、「スバッティングでボールを当てることができる」ことを前提に、楽しめるミニゲームを提案する。初心者に対するベースボール型球技の学習を目的としたミニゲームを作成するために、生徒が躓きやすいルールおよび技術的困難さを攻撃側・守備側に分けて、以下に示す。

1. ルール理解が難しい理由

- (1) 攻撃側 - (a) 走塁に関するルールが難しい。
- (2) 守備側 - (b) プレイ中の選択肢が多過ぎる。

2. 技能レベルが低いために意欲的に取り組めない理由

- (1) 攻撃側 - (c) 投球をバットに当てることが難しい。
- (2) 守備側 - (d) ボールが来る方向とボールを送る方向が異なる, (e) 打球を受ける・送球を受ける技能が低い。

3. どちらにも当てはまる理由

- (1) 攻撃側 - (f) 点数が入るまでに1~3塁を経由する必要があるため、なかなか点数が入らない。

以上のことを踏まえ、ルール理解が難しい理由と意欲的に取り組めない理由を攻撃側と守備側について詳細に解決策を整理する。

1. ルール理解が難しい理由とその解決策

(1) 攻撃側 - (a) 走塁に関するルールが難しい.

バッティングが成功し、塁に出て走者になったとする。攻撃は続くため、次の打者がバッティングを行う。その際に進塁義務がルール理解において重要であると言えるが、その進塁義務とそれに関するアウトの方式(タッチアウト、フォースアウト)が難解であり、ゲームの楽しさや面白さを感じる前に、ルールでつまづくと考えられる。加えて、高度な状況判断能力も進塁には必要とされる。走者は、打球に合わせて進塁しなければいけないが、状況に合わせて進塁するか塁に止まるかを選択しなければいけない。その選択は、多種多様であり効率よい走塁戦術は野球部員・ソフトボール部員でも難しい。

(2) 守備側 - (b)プレイ中の選択肢が多過ぎる.

走者が塁上にいる際、次の打球はどこに送球すべきかを判断しなければいけない。しかし、ルールが理解できていない生徒は、その打球をどこに送球すれば最適なのかを判断できない。それは、上述したようにタッチアウトとフォースアウトの仕組みを理解できていないことが原因であると言える。技能が高くない生徒は、判断できていても素早く送球できず、ミスも多いと言える。ルールとしてどの塁に送球するかと打球に対する最適解を求めなければいけなく、学校現場の評価で言えば、「運動の知識理解」と「運動の技能」の両方を身に付けていなければいけない。

○解決策

走者になった場合の進塁に関する選択肢を少なくすることで理解しやすくする。これによって守備側の選択肢も減少し、攻撃側・守備側の双方にとって、理解のしやすいルールになり、走塁・送球の両面でルールに関する難しさが抑えられると考えた。具体的には、離塁した後でも帰塁することで、走者を生かせる場面が実際のベースボール型球技ではあるが、打者がヒッティングしたら、必ず進塁することを、最初のミニゲームでは条件づけた。必ず進塁するので、打球をどこに送球すればよいかを守備側が事前に確認できるため、守備側の目標も立てやすくなると言える(詳細は資料を参照)。進塁に関しては、段階を踏んでミニゲームに組み入れている。

2. 技能レベルが低いために意欲的に取り組めない理由

(1) 攻撃側 - (c)投球をバットに当てるのが難しい.

女子中学生のソフトボールのルールによれば、投手から捕手までの距離は 12.19m である。12.19m の距離から投げられたボールをバッティングするのは非常に難しい。そもそも、投球は打者がバッティングしにくくするためのものであるため、バットに投球が当たらず、意欲的に取り組めないと考えた。初心者は、まずバットコントロールが難しく、重いバットを振り回して相手の投球のスピード及び軌道に合わせながらスウィングすることは高い技能をもっていないと実現できないと言える。

(2) 守備側 - (d)ボールが来る方向とボールを送る方向が異なる.

打者から放たれた打球は、方向を変えて送球しなければいけないことが多い。これは、「キャッチボールができる」程度の技能の生徒には難しい技術である。そもそも送球動作は、捕球した後に送球したい

方向に体重移動をしていく必要がある(大西, 2016). しかし, 右利きの生徒が打者から放たれた打球を 1 塁に送球する際には, 1 塁方向に向かって体重移動しなければいけない. 更に右利きの生徒が打球を 3 塁方向に送球する際には体を入れ替えた後に体重移動から送球が行われるため, 非常に高度な技能が必要になり, 意欲的に取り組めないと言える.

(3) 打球を受ける・送球を受ける技能が低い

「キャッチボールができる」程度の技能の生徒は, 速い打球や送球を確実に捕球する技能はない. ゲームになると走者が一塁に到達する前に送球しなければならないため, 送球の速度は必然的に速くなり, その送球を受けなければアウトにはできない. しかし, 速いボールを受ける技能がなければ, ゲームを楽しむなくなる. そのため, 速い速度のボールを受けることができるようになるまで, ゲームが行えず, よりルールの理解が遅れていくという悪循環に陥ると考えた.

○解決策

• バッティングに関して

バッティングに関しては相手からの投球ではなく, 味方がバッティングをアシストする意味で, 味方のチームがトスバッティングのトスを出すという形を基本としてミニゲームを構成していく. 加えて, ティーバッティングのみでも初心者はバットにボールを当てるのが難しい生徒がいると考えられる. 通常のルールでは 3 アウトで攻守交代であるため, ティーバッティングが苦手な生徒が数人いると, 得点が入らないまま攻撃が終了し, 面白みが感じられないままゲームが進んでいってしまう. そこで, 1 回の攻撃につき, 全員が打者としてバッターボックスに立たせ, 攻撃の回数を増やすことで, 得点の機会を増やすとともに, ティーバッティングの機会を増やすことでティーバッティングの技能向上も期待できると考えた.

• 送球に関して

初歩的なミニゲームでは, 放たれた方向にボールを返す方が易しいと考えた. 初歩段階のミニゲームには, これを念頭においてルールを工夫する必要があると言える. しかし, ベースボール型の内野手の動きの本質は, 捕球後の方向変換, 送球でもあると考えられ, これをすべてのミニゲームに許容することはできない. そのため, 段階的に解消していけるようなミニゲームの配置が必要である. また, 乱れた送球や勢いのある打球をグラブで捕球することが難しい生徒に対しては, 打球に対して制約をつけることと競技場を狭くすることで対応する. 具体的には, 生徒のバッティングの技能が向上すると, 強い打球が飛んでくるため対応できなくなる. 逆を言えば, バッティング技能が向上するまではゲームが成立しないため, 捕球・送球については対策を講じる必要が大きい. すなわち, 打球に関する制限はミニゲームを進めていく中で段階がある程度進んだところで必要である. 具体的な制限は, 打球がある一定範囲よりも遠くに飛んでいってしまうと進塁できないというルールを追加し, 打者が遠くにボールを飛ばすことが不利である状況を作る. その場面で打者は強い打球は打たない戦術を取ると考えられる. そのため, 打球も弱く捕球しやすく投げやすい. このように, ミニゲームの序盤では打者有利な条件でバッティングの楽しさを経験し, 中盤から後半にかけて野手有利にして守備を強化するという系列を取る.

3. どちらにも当てはまる理由

(1) 攻撃側 - (f) 点数が入るまでに1~3塁を経由する必要があるため、なかなか点数が入らない

本塁・1~3塁のすべてがあると、進塁及び塁に止まる判断が非常に難しくなる。加えて、1~3塁を経由して本塁にたどり着くことは、時間とチーム全員の高い技能が必要である。すなわち、ヒットが連続しなければいけないが、それは初心者のチームにとって難しいと言える。より簡単に点数が入るルールを設定し、バッティングの楽しさを感じさせる必要があると考えた。

IV. ルール学習のためのベースボール型ミニゲームの提案

論述した内容を勘案し、ベースボール型初心者に向けて、ルールの理解を促進させること・技能が高くなくても楽しめるミニゲームを提案する。なお、1チーム4~6人から行うことができるようにルールや塁の数を設定した。生徒がプレイ中に交錯し怪我をする可能性を考慮し、攻撃側はコーンを塁として扱い、守備側はフラフープを塁として扱うこととした。すなわち、攻撃側は設置されているコーンに手で触れることで塁に到達したこととする。守備側はフラフープの中に入ることで塁に到達したこととする。そして以下に、これから提案するそれぞれのミニゲームに関する共通の攻撃・守備ルールを列記する。

1. 攻撃側のルール

(1) 攻守交替のタイミング

打者が一巡した段階で攻守を交替する。このようなルールにした理由は、全員が攻撃に参加できることを重視したためである。全員が攻撃参加することで、攻撃回数が増加し、得点機会が増加する。得点がなかった場合、試合状況の変化がなく、3. (1)に示した理由に基づき、面白みに欠けるため、生徒の意欲が削がれる可能性がある。加えて、ティーバッティングの機会を増やすことでミニゲームを通じたバッティング技能の向上も期待した。

(2) トスバッティング

味方の生徒がトスをする、トスバッティングで攻撃をする。なお、トスは3回まで行う。ファウルや空振り、見逃しをしてもトスの回数に含めることとする。打者は本塁コーンの頂点にトスを投げてもらい、バッティングを行う。

2. 守備側のルール

(1) ボールが打たれるまで、設定されたラインを越えて守備できない

図1に示すように1塁と3塁の間にラインを引く。このラインよりも本塁に近い場所で、相手がバッティングする前に陣取ってはいけないこととする。なお、本塁から1塁と3塁の距離はミニゲームのルールによって異なるが、守備禁止ゾーンを設定した本塁から1塁と3塁の距離は全て4~6mとする。

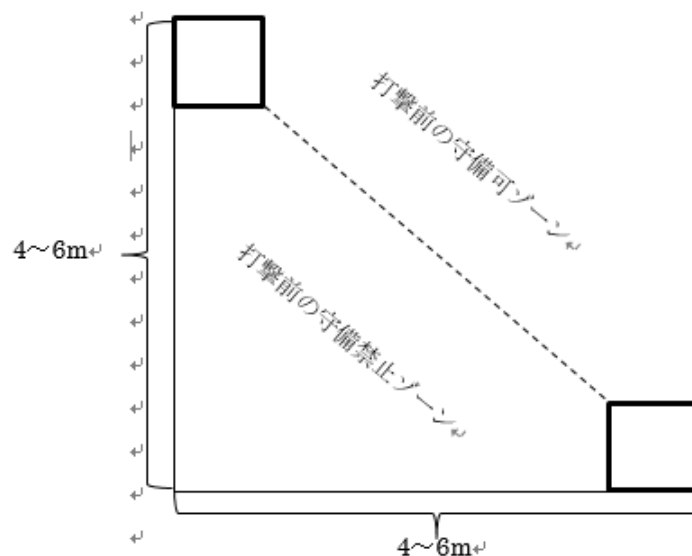


図 1. 打撃前の守備禁止ゾーン

(2) アウトにする方法

アウトにする方法は、打球を捕球し、フラフープへボールを運ぶ。その際、ボールを持って走って運んでも、フラフープの中にいる人に投げて捕球させても構わない。なお、守備者は片足でもフラフープの中に入っている状態で捕球すればよい。

3. 場の設定

学習をする場として、屋外でも体育館でも行えるようにしている。そのため、図 1 に示した本塁を頂点とした 1 塁・3 塁の角度は 90 度とし、体育館の角に引いてあるバスケットボールのコートなどのラインを利用できるようにした。

以上の共通するルールを簡易的に表 1 に示した。また、図 1 に示した場の塁間に関しては、ミニゲームによって、異なるため以下の説明及び表に示す。

表 1. 共通するルール

全体に関わるルール	備考
1 チームの人数	4~6 人
攻守交替基準	打者一巡
攻撃側の塁	コーン
守備側の塁	フラフープ
場の設定	本塁・1 塁
攻撃ルール	備考
攻撃方法	トスバッティング
打者交代基準	トス 3 回
守備ルール	備考

プレイボール時の守備位置	設定ラインよりも後ろ
アウトにする方法	フラフープへボールを持った状態で入る

4. ミニゲーム①

場を図 2 のように設定する. 要約したルールを表 2 に示す.

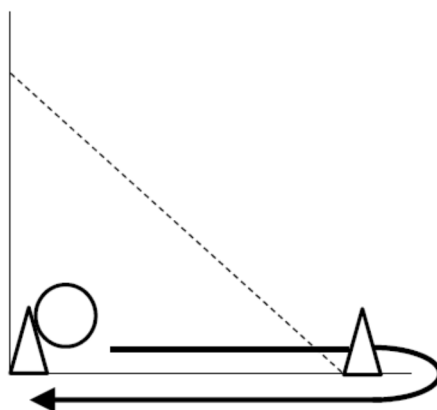


図 2. ミニゲーム①の場の設定

表 2. ミニゲーム①ルール

項目	①
設定する塁	本塁・1 塁
塁間	4~6m
アウトの方式	フォースアウト・フライの捕球
アウトにできる塁	本塁
得点方法	1 塁を触って本塁に戻る
ホームイン時の得点数	1 点
ホームラン	ゴロ・フライ問わず, 最後方の守備者を抜けたらホームラン

塁は, 本塁と 1 塁として図 2 のようにコーンを置く. 本塁から 1 塁の距離は 4~6m にする. 本塁の前にフラフープを置く(図 2). 攻撃側はバッティングした後, 図 2 に示した矢印のように走り, 1 塁に触れ, 本塁に触れると 1 点を得る. なお, 1 塁に留まることはできない. 1 塁に留まることができないルールを設定した理由は, 守備者が送球する際の選択肢を少なくするためであった. 1 塁と本塁の選択肢がある場合, どちらに投げればいいのかわからない. 攻撃側は, トスバッティングした打球が本塁から一番遠い守備側生徒を越えたらホームランとする. その打球はゴロやフライを問わない. 守備側は, 走者が本塁に触れる前に本塁のフラフープに捕球した状態で入ればアウトにできる. フライを捕球した場合もアウトになる. なお, タッチアウトはできない. タッチアウトはできないルールを設定した理由として, ボールを持って走るよりも送球した方が速いことを理解させるためである. どうしても送球に自信のない生徒は送球ではなくタッチアウトをしようとするが, それだと間に合わない状況を作るためである. また, 送球が逸れるという偶然

性も保証し, 実際のゲームで起こりえるエラーが生起することも想定した.

5. ミニゲーム②-1

場を図3のように設定する. 要約したルールを表3の②-1に示した.

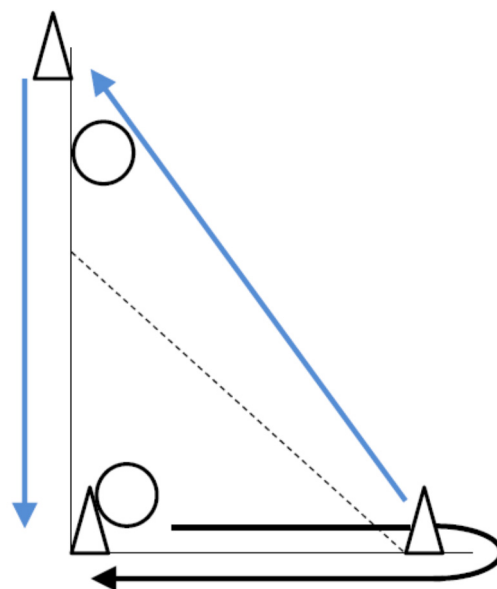


図3. ミニゲーム②の場の設定

表3. ミニゲーム②ルール

項目	②-1	②-2
設定する塁	本塁・1塁・3塁	本塁・1塁・3塁
アウトの方式	フォースアウト・フライ捕球	フォースアウト・フライ捕球
アウトにできる塁	本塁・3塁	本塁・3塁
得点方法	1塁を触って本塁に戻る・1塁に留まり, 3塁を経由して本塁に戻るのどちらか	1塁を触って本塁に戻る・1塁に留まり, 3塁を経由して本塁に戻るのどちらか
ホームイン時の得点数	1塁からは1点・3塁からは2点	1塁からは1点・3塁からは2点
ホームラン	ゴロ・フライ問わず, 最後方の守備者を抜けたらホームラン	ゴロ・フライ問わず, 最後方の守備者を抜けたらエンタイトル1ベース

本塁と1塁, 3塁にコーンを置く. 本塁から1塁の距離は4~6mとし, 本塁から3塁の距離は7~9mにする. 本塁の前と3塁の前にフラフープを置く. 打者は, バッティングした後, ミニゲーム①のように1ついに触れ, 本塁に戻る方式で1得点を狙うことができる. 攻撃側は, トスバッティングした打球が本塁から一番遠い守備側生徒を越えたらホームランとする. その打球はゴロやフライを問わない. また, ミニゲーム②では, 1塁に留まることもできる. 1塁に留まる場合, この走者を守備側はアウトにすることはできない. 1塁に留まった走者は次の打者がバッティングした際には, 必ず3塁に走塁しなければいけない. 3塁から本塁に帰ってきた場合, 2点とする. 守備側は, 捕球後, フォースアウトを狙ってフラフープにいる守備者に送球する場合, その送球が逸れて塁をカバーしている守備者が捕球できなくとも走者は離塁できない. なお, タッチアウトはできず, フライを捕球しアウトにすることはできる.

6. ミニゲーム②-2

場はミニゲーム②と同様に設定する. 要約したルールを表 3 の②-2 に示した.

ルールも同様のものが多いが異なる点を以下に示す. 打球が本塁から一番遠い守備側生徒を越えたらエンタイトル 1 ベースとする. 最後の打者の打球のみ, 本塁から一番遠い守備側生徒を越えたらホームランとする.

7. ミニゲーム③-1

場を図 4 のように設定する. 要約したルールを表 4 の③-1 に示した.

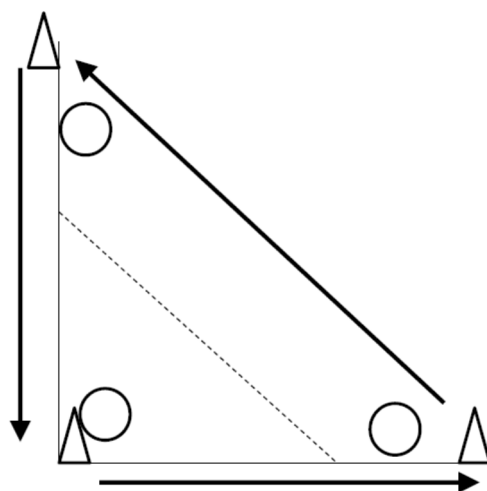


図 4. ミニゲーム③の場の設定

表 4. ミニゲーム③ルール

項目	③-1	③-2
設定する塁	本塁・1 塁・3 塁	本塁・1 塁・3 塁
アウトの方式	フォースアウト・フライ捕球	フォースアウト・フライ捕球・1, 3 塁間のみタッチアウト可
フォースアウトにできる塁	本塁・1 塁・3 塁	本塁・1 塁・3 塁
得点方法	1 塁・3 塁を経由して本塁に戻る	1 塁・3 塁を経由して本塁に戻る
ホームイン時の得点数	1 点	1 点
ホームラン	最後方の守備者を抜けたらエンタイトル 1 ベース(ホームランなし)	最後方の守備者を抜けたらエンタイトル 1 ベース(ホームランなし)

本塁と 1 塁, 3 塁にコーンを置く. 本塁から 1 塁, 3 塁の距離は 7~9m にする. 本塁の前と 1 塁, 3 塁の前にフラフープを置く. すべてフォースアウトとし, タッチアウトはない. 攻撃側は本塁に帰ってきて得点する. 打球が本塁から一番遠い守備側生徒を越えたらエンタイトル 1 ベースとする. 最後の打者の打球のみ, 本塁から一番遠い守備側生徒を越えたらホームランとする. 守備側は, 捕球してアウトを狙ってフラフープにいる生徒に送球する場合, その送球が逸れて塁をカバーしている生徒が捕球できなくとも走者は離塁できない.

8. ミニゲーム③-2

場はミニゲーム③と同様に設定する。要約したルールを表4の③-2に示した。

ルールも同様のものが多いが異なる点を以下に示す。1塁と3塁の間のみタッチアウトができる。それぞれのフラフープでフォースアウトできる。

V. 以上のミニゲームを実践した女子生徒の感想

以上のミニゲームを用いてソフトボールの授業を中学2年生97名に対して行った。単元全体のまとめとして、ソフトボールの授業の感想をワークシートに記入させた。多くの生徒が肯定的な感想を記入していた。その内容は大きく分けて技能の向上に関するものとルール理解に関するものだった。しかし、否定的な内容も含まれていたため、合わせて提示し、提案したミニゲームの効果と今後の修正点とする。

生徒の多くは、肯定的な感想をもっていた。特に野球・ソフトボールの経験がない女子生徒でも「今回初めてやって、ルールがよくわかりました。(生徒A)」、「でも最初の時より、ルールもわかって、理解しながら行うことができたので、よかったです。(生徒B)」このように、ルール理解が促進されたことが示されたため、提案したミニゲームは一定の意義を示せたと考える。これは、最初のミニゲームでは、できるだけ、シンプルなルールにし、プレイの選択肢を少なくした結果、ゲームの進め方がわかったのだと考えられる。また、「ソフトボールにはあまり関心がなかったけれど、ルールを覚えていくうちに、なんとなく頑張ろうという気がおこりました。運動自体苦手だったけど、今回は少しだけ楽しさもあったので…(生徒C)」というように、ルール理解が促進された結果、意欲の向上もみられたことが示された。これは問題的にも示したように、ルール理解が進むことによって、意欲が向上したと考えられる。加えて、自身で苦手意識をもつ生徒が楽しさも感じることはできたということは、このミニゲームの意義を示していると言える。

このようにルール理解が進んだことは示されたが、技能に関する効力感という観点では、まだ修正すべき点がある。「守備は最後まで上手くできなかったもので、どこで相手をアウトにするか瞬時に考えられたらよかったです。(生徒G)」、「自分が苦手な守備はもう少しボールの捕り方やどの場所に投げたら良いかなど、考えて取り組めた(らしいなど)思います。(生徒H)」といったように、守備に関する不安が述べられていた。「ペアとのキャッチボールでは、最後の方になると、曲がったボールも捕れるようになりました。自分のできることが日に日に増えたのが目に見えてうれしかったです。(生徒B)」、「バッティングは最初よりもバットに当たったり、飛ぶようになったのでよかったです。(生徒F)」という感想もみられ、技能の向上を感じていた生徒もいたことが示された。他にも、いくつかの感想を表5に示すので、参考にしていただきたい。

表 5. ミニゲームを行った生徒の感想

生徒名	感想
生徒 A	ソフトボールとかはやったことがなくてルールがあまりわからなかったけれど、今回初めてやって、ルールがよくわかりました。バットでボールをうつのはとても大変だということもわかりました。また、ソフトボールをやるときがあったら、うまくてたらいいなと思います。
生徒 B	自分自身だけでなく、相手や味方の動きも考えないといけなかったのが、脳みそフル活動でした。でも最初の時より、ルールもわかって、理解しながら行うことができたので、よかったです。また、ペアとのキャッチボールでは、最後の方になると、曲がったボールも捕れるようになりました。自分のできることが日に日に増えたのが目に見えてうれしかったです。
生徒 C	最初は、ソフトボールにはあまり関心がなかったけれど、ルールを覚えていくうちに、なんとなく頑張ろうという気がおこりました。運動自体苦手だったけど、今回は少しだけ楽しさもあったので、この経験を活かし、次回の体育の授業を頑張りたいです。
生徒 D	最初は正直ルールがわからなくて、面白くないなと思っていましたが、やる度にルールがどんどんわかって楽しかったです！最終日が1番ルールがしっかりわかって少し難しくなって、とても楽しかったけど、ファールばかりして悔しいです。
生徒 E	初めてソフトボールをやってみて最初は、ルールが全くわからなかったけど何回かやったり先生の説明でだんだんわかってきて、やってるうちに楽しくなりました。でもキャッチボールやバットの振り方がまだうまくできないので、今後やる機会があったら基本からしっかり見直したいと思います。
生徒 F	キャッチボールは、前よりもうまくなったけど、ゲームになるとあまりうまくできませんでした。でも、バッティングは最初よりもバットに当たったり、飛ぶようになったのでよかったです。あいまいだった野球のルールもよくわかるようになったので、とても良い経験になりました。
生徒 G	最初の方はキャッチボールも全く上手くできなかったけど、最後の方には、少しできるようになったのでよかったです。しかし、守備は最後まで上手くできなかったのも、どこで相手をアウトにするか瞬時に考えられたらよかったと思いました。
生徒 H	初めと比べると、バットに振り方やボールのキャッチ、投げ方は上達したと思います。しかし、自分が苦手な守備はもう少しボールの捕り方やどの場所に投げたら良いかなど、考えて取り組めた(らしいな)と思います。(括弧内は筆者補足)

VI. まとめと今後の課題

本研究では、ベースボール型のルールの理解及び技能レベルが未熟な初心者が楽しみながら、自身の技能を用いてルールを自然に学習できるミニゲームを提案することを目的とした。

ソフトボールの学習では、ルール理解が難しく、技能レベルが低い生徒がいるため、意欲的に取り組めないと言える。特にルールに関しては、塁に関するルール、アウトにする方法の複雑さが挙げられ、技能に関しては、投球されたボールをバッティングする技能と捕球送球に関する技能が成立しないために意欲的に取り組めないと言える。加えて、ルールとして、得点までに4つの塁を経ることが必要であるため、楽しみを見出せないと考えられる。それらを修正する具体的なミニゲームを提示した。

提案したミニゲームを用いて中学生に授業を行った結果、ルール理解が促進したといった肯定的な結果が生徒から聞かれたが、守備の特に捕球・送球に関しては技能が向上したと生徒は感じておらず、課題も残された。

今後の展望として、ミニゲームの段階が進んでいくと、生徒はミニゲームにおける守備の技能の低さを感じてきたため、守備者がゲームを行いながら技能を高めることができるルールの改善が求められる。具体的には、バッティングしてもあまり飛ばないボールの使用や塁を増やすことによって、守備者側に有利

な場面設定が必要であると筆者は考えている。

VI. 引用文献

- ・ 阿江美恵子(2011) 女子大学生の野球参加動機について. 東京女子体育大学・東京女子体育短期大学紀要, 46:37-43.
- ・ グリフィン, L. ・ミッチェル, S. ・オスリン, J. ボール運動の指導プログラム—楽しい戦術学習の進め方. 大修館書店:東京
- ・ 岩田靖(2012) 体育の教材を創る. 大修館書店:東京
- ・ 久保田賢一(2000) 構成主義パラダイムと学習環境デザイン. 関西大学出版部
- ・ 文部科学省(2008) 中学校学習指導要領解説保健体育編
http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afieldfile/2011/01/21/1234912_009.pdf(参照日 2017年4月15日)
- ・ 大西昌美(2016) 保健体育科教員養成課程におけるソフトボールの指導について:捕球・送球の基本技術. 北翔大学障害スポーツ学部研究紀要, 7:125-133.
- ・ 高田俊也・元塚敏彦・岡沢祥訓(1990) ソフトボールの授業における技能レベルと授業評価との関係. 奈良教育大学養育研究所紀要, 26:1-12.
- ・ 滝澤崇・岩田靖(2004) 体育におけるベースボール型ゲームの教材づくりの傾向と課題—「戦術中心のアプローチ」の視点からの分析—. 信州大学教育学部附属教育実践総合センター紀要教育実践研究, 5:101-110.