

# 体育授業における帯活動教材

斉藤 雅記<sup>\*1</sup>・波多野佳孝<sup>\*2</sup>・吉村 雅子<sup>\*2</sup>・池原 辰典<sup>\*2</sup>

Teaching material of every activity in Physical Education

SAITO Masaki<sup>\*1</sup>, HATANO Yoshitaka<sup>\*2</sup>, YOSHIMURA Masako<sup>\*2</sup>, IKEHARA Tatsunori<sup>\*2</sup>

(Received August 5, 2019)

キーワード：帯活動教材、ベースボール型、個人技能の向上

## はじめに

体育授業において、技能の習得・向上は児童・生徒が達成すべき内容である。技能には、学習指導要領上の各領域における領域独自の技能や領域を跨いで求められる技能がある。領域独自の技能についても、例えば球技領域（中学校）であれば、ボール等の操作に代表される個人技能と、ゲーム内において自分がどのように動くのかといった集団技能に大別される。球技領域（小学校であればボール運動領域、ゲーム領域）では集団的技能の向上を目指した実践研究が多くみられる。代表的なものとして、アウトナンバーを用いた戦術学習（鬼澤，2007）では小学校高学年を対象としたバスケットボールの授業において、3対2のアウトナンバーを用いた戦術学習の実施が状況判断能力を向上させたと報告している。ここでいう状況判断能力とは、ゲーム内において自分がどのように動くのかといった判断と行動につながる集団技能になる。3対2のアウトナンバーを用いた戦術学習はこの実践研究だけではなく、多くの小学校・中学校の体育で導入されている。斉藤（2013）は、バスケットボールの3対3のオープンナンバーゲームにおいてミート動作を活用しアウトナンバーの状況を作り出す学習を行った。その結果、ミート動作は向上したが、シュートまで繋がるプレイ自体の成功率は向上しなかった。その原因はパス動作の成功率やパスするタイミングは理解できていてもパスができないというものであり、集団技能の成否には個人技能が重要であることが示唆された。

以上のことから、本研究では体育授業における集団技能の向上を目指すための土台となる個人技能の向上と定着（知識・技能）を目指すためのプログラムを作成・実施することを目的としている。プログラムは単元ごとに活用するものであり、単元領域の専門外の教師であっても実施可能で効率のよいプログラムを作成する。

体育授業において、個人の技能の定着は必須であり、個人の技能の発揮を土台として集団的スキルが発揮される。しかしながら、個人技能の定着に十分な時間を割くことは限られた単元の中では非常に困難である。そのため、短時間で確実に個人技能の向上が見込まれるプログラムの作成は充実した教材の実施を行ううえでも重要である。本研究では、授業開始直後の時間を帯活動（おびかつどう）として設定し、単元を通し、その帯活動の時間（5～10分）の中で単元中に求められる個人技能の定着を目指す。

## 1. 実施した授業

本研究では、体育授業における生徒の個人技能の向上と定着（知識・技能）を目指すための帯活動プログラムを作成・実施することを目的としている。帯活動の効果を検証するため、山口大学教育学部附属中学校1年生（男女35名）を対象とし、平成30年10月11日に12時間のベースボール型の授業を実施した。単元を通し、毎時間の形成的授業評価と授業終了時に帯活動の5段階評価のデータ、各時間のタスクゲームの様子を映像と子どもたちの振り返りから分析を収集、分析を行った。

\*1 山口大学教育学部保健体育選修 \*2 山口大学教育学部附属山口中学校

表1は実施した授業の単元計画である。表1からわかる通り、12時間の単元の中で毎回帯活動として熱盛サーキットと名付けたサーキットトレーニングを実施した。単元のまとめでは、正規のソフトボールに近いルールや隣接する附属小学校で同時期に行ったベースボール型のルール、単元で行ったルールでゲームを展開した。

帯活動の内容は表2に示した通りである。図1は授業内で生徒に実際に示した資料である。帯活動は、①主運動(ゲーム)に必要な体の動きを、単元を通して継続的に身につけることを狙いとし、②体を動かさずに止まっている時間の多いソフトボールの特性から、運動量を確保する。③短時間の帯活動で基本スキルを高めながら、主運動の時間を確保することを狙いとして、①ボール回し、②トスバッティング、③ペーパーキャッチ、④コロコロキャッチスローを実施した。単元構成として、基本スキルの習得を単元前半にもってこることが多々あるが、本単元は「状況を判断して適切に動く」ことをねらいとしたため、状況判断のスキルを獲得する時間の確保を大切にし、基本技能と状況判断のスキルを身につけることを同時進行で行う単元構成とした。

表1 単元計画

	I期			II期		III期			IV期			
	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目	9時間目	10時間目	11時間目	12時間目
ねらい	オリエンテーション 基礎知識、技能の習得			走塁守備における 状況判断Ⅰ		走塁守備における 状況判断Ⅱ			身につけた知識技能の活用			
内容	集合・整列・挨拶・健康確認・準備体操											
	帯活動(熱盛サーキット)											
	ねらい・課題の確認、提示											
	・オリエンテーション ・試しのゲーム ・帯活動(サーキットトレーニング)の理解 ・「捕って投げる」「打つ」技能 向上のためのドリルゲーム			・走塁タスクゲーム			・状況設定タスクゲーム (満塁、2・3塁、1・3塁)			・まとめのゲーム① (正規に近いルール) ・まとめのゲーム② (小のルールで小中交流) ・まとめのゲーム③ (中のルールで小中交流)		

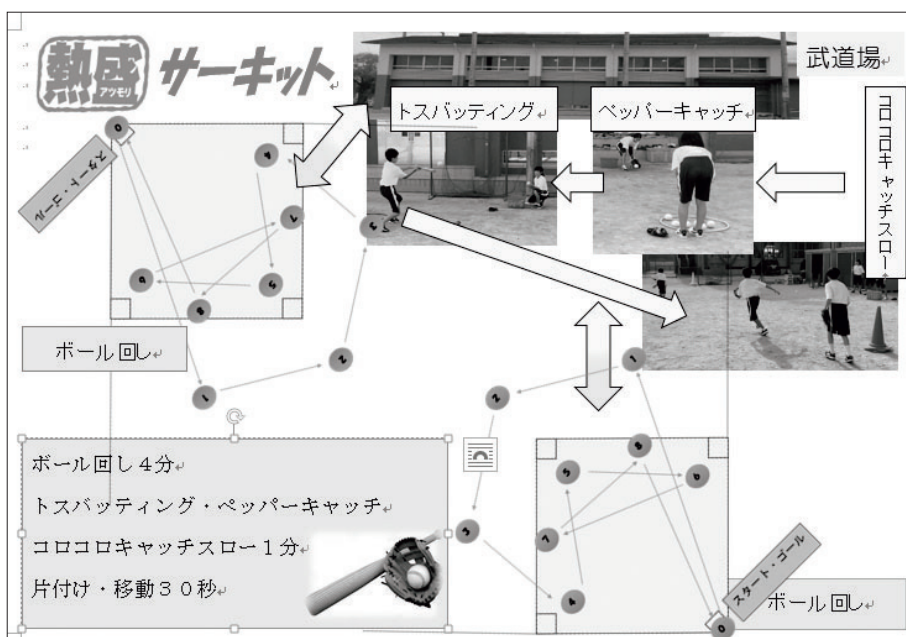


図1 帯活動(熱盛サーキット)

## 1-1 対象

対象は山口大学教育学部附属山口中学校の2年生男女35名である。表2は、対象者にベースボール型の事前調査を行った結果を示したものである。表2からわかる通り、ベースボール型球技の経験は77.1%と比較的高い割合を示している。ほとんどの生徒が小学校時代にTボールを経験しており、経験のある27人中5人は学校体育以外での経験のみとなっている。また、ベースボール型球技は好きかの質問に対して、「いいえ」と答えた5人は、正確に投げたい、キャッチボールができるかどうか、チームに迷惑をかけそう、遠くに投げられるかどうか、といった技能面からの不安を挙げている生徒がみられた。「どちらでもない」と答えた生徒の中にも技能面についての不安が多く挙がっており、技能面への不安を多く感じていることが明らかになった。技能面の質問についても、得意、不得意、どちらでもないそれぞれがおおよそ3分割される結果であり、技能の習熟の必要性が明確となった。

表2 ベースボール型に関する事前調査

質問項目 (n=35)	はい	いいえ	どちらでもない
1. ベースボール型球技をしたことがある	27(77.1%)	8(22.9%)	—
2. ベースボール型球技は好きか	20(57.2%)	5(14.2%)	10(28.6%)
	得意	不得意	どちらでもない
3. 遠くに投げる	12(34.3%)	12(34.3%)	11(31.4%)
4. 正確に投げる	8(22.8%)	15(42.9%)	12(34.3%)
5. 捕る	14(40.0%)	9(25.7%)	12(34.3%)
6. 打つ	11(31.4%)	13(37.2%)	11(31.4%)

## 1-2 実施したタスクゲームのルール

### 1-2-1 走塁タスクゲーム

打球に応じて塁を進んだり、止まったりする攻撃側の状況判断と進塁を妨げるためにはどこに送球すればよいかという守備側の状況判断を養う走塁タスクゲームを実施した。ベースボール型球技の学習において大きな壁の一つとなるルールの理解もクリアできるよう、通常のゲームに近い形でタスクゲームを作成した。ルールは図2の通りである。



図2 走塁タスクゲーム

### 1-2-2 状況設定タスクゲーム（満塁）

走塁守備における状況判断を目的とした走塁タスクゲームをランナーがいる状況で実施した。満塁の意味がわからない生徒が10名弱おり、走塁についての説明（打ったらランナーは全員進塁しなければならないこと、フライ、ライナーキャッチについてのことなど）、アウトにできる場所は何カ所あるかを確認した。ルールは図3の通りである。スリーアウトで攻守交代とした。

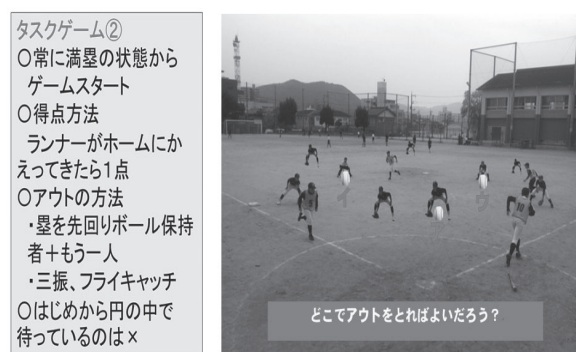


図3 状況設定タスクゲーム（満塁）

### 1-2-3 状況設定タスクゲーム（2塁、3塁）

満塁設定の状況設定タスクゲームの次に、常にランナー2、3塁の状態からスタートするゲームを実施した。満塁とは違い、2、3塁のランナーは打球によっては進塁しなくてもよいという判断が加わる。また、満塁になった場合、一度だけ満塁から攻撃できるという追加ルールを設け、さらに状況の把握と判断を複雑にした。ルールは図4の通りである。

タスクゲーム③  
 ○常に2、3塁の状態からゲームスタート  
 ただし、満塁になったら一度だけ満塁から攻撃できる→その後2、3塁の状態からスタート  
 ○サークルから出なければランナーは戻れる  
 ○得点方法  
 ランナーがホームにかえてきたら1点  
 ○アウトの方法  
 ・塁を先回りボール保持者+もう一人  
 ・三振、フライキャッチ  
 ○はじめから円の中で待っているのは×



図4 状況設定タスクゲーム（2塁、3塁）

### 1-2-4 状況設定タスクゲーム（1塁、3塁）

2塁、3塁の状況設定タスクゲームの次に、常にランナー1、3塁の状態からスタートするゲームを実施した。「どこでアウトにすればいいか」「進塁するべきかとどまるべきか」の状況判断の難易度が最も高い設定がこの1塁、3塁のタスクゲームである。ルールは図5の通りである。

タスクゲーム④  
 ○常に1、3塁の状態からゲームスタート  
 ただし、満塁になったら一度だけ満塁から攻撃できる→その後2、3塁の状態からスタート  
 ○サークルから出なければランナーは戻れる  
 ○得点方法  
 ランナーがホームにかえてきたら1点  
 ○アウトの方法  
 ・塁を先回りボール保持者+もう一人  
 ・三振、フライキャッチ  
 ○はじめから円の中で待っているのは×



図5 状況設定タスクゲーム（1塁、3塁）

## 2. 授業の様子

### 2-1 形成的授業評価

表3は形成的授業評価を、表4は単元計画と形成的授業評価の技能面を合わせたものである。表3から形成的授業評価の各項目において5段階評価で4か5と高い数値を示している。特に協力次元においては、各項目、次元の評価ともに全て5であり、これは授業内において生徒同士でお互いに教えあい、助け合いが自然発生するような協力的な学習だったことが示唆される。意欲・関心次元においては、4と5の高い評価であり、精一杯全力を尽くし楽しく運動できていたと考えられる。学び方次元においては、自主的学習において全て5と高い数値であることから、自ら進んで学習することができたという評価であったことがわかる。一方めあてをもった学習については4と5の両方の評価がみられる。この評価については、質問が「めあてに向かって何回も練習できましたか」という質問であり、ベースボール型の特性から戦術面の学習には時間的な問題から試行回数数の制限があり、その部分で物足りなさを感じた可能性が考えられる。

表4が示す通り、形成的授業評価の技能面については1時間目の感動の体験の3を除き、4、5と高い数値を示している。1時間目の感動の体験が3の理由としては、オリエンテーションや試しのゲームが中心であり、新しい学習内容に入る前の段階であることが考えられる。技能次元については、他の次元に比べ4の割合が高い。このことは、技能面の習熟の度合いが悪かったというわけではなく、常に新しいタスクゲームが仕組まれており、生徒の技能に合致した課題が常に与えられていたことが考えられる。

表3 形成的授業評価

		1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目	9時間目	10時間目	11時間目	12時間目
成果次元	感動の体験	3	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5
	技能の伸び	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4
	新しい発見	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5
	次元の評価	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5
意欲・関心	精一杯の運動	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4
	楽しさの体験	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5
	次元の評価	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4
学び方	自主的学習	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
	めあてをもった学習	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4
	次元の評価	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
協力	なかよく学習	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
	協力的学習	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
	次元の評価	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
	総合評価	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

表4 単元計画と形成的授業評価（技能）

	I期			II期		III期		
	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目
ねらい	オリエンテーション 基礎知識、技能の習得			走塁守備における 状況判断I		走塁守備における 状況判断II		
内容	集合・整列・挨拶・健康確認・準備体操							
	帯活動（熱盛サーキット）							
	ねらい・課題の確認、提示							
	・オリエンテーション ・試しのゲーム ・帯活動(サーキットトレーニング)の理解 ・「捕って投げる」「打つ」技能 向上のためのドリルゲーム			・走塁タスクゲーム		・状況設定タスクゲーム (満塁、2・3塁、1・3塁)		
感動の体験	3	4	4	5	4	4	4	5
技能の伸び	4	5	4	4	4	4	4	4
新しい発見	4	4	4	4	4	4	4	4
次元の評価	4	4	4	5	4	4	4	5

## 2-2 生徒の姿

## 2-2-1 走塁タスクゲームの様子

単元計画当初は「打球に応じて塁を進んだり、止まったりする攻撃側の状況判断を養う」ことをメインに

おいていたが、それと同時に「進塁を妨げるためにはどこに送球すればよいかという守備側の状況判断」も同時に養うことができ、走塁タスクゲームは大いに盛り上がった。守備側の隙を見つけて、果敢に進塁しようとする姿や進塁を阻止するために、ランナーの動きを見ながら先回りして送球する塁をコーチングしたり、ベースに複数人が走って送球を捕球しようとしたりする姿が多く見られた。このタスクゲームでは、二人がベースに先回りしないとアウトにならないため、状況から判断をしないといけない人が通常のルールよりも一人増える。他の球技に比べ運動量の少ないベースボール型球技でも、このルールの導入から劇的に生徒の運動量が増え、さらに状況を判断する機会が増えていった。ゲームに躍動感が生まれ、打順を待つ間、守備をする間に感じていた「待たされ感」がずいぶんと減っていった。

### 2-2-2 状況設定タスクゲームの様子（満塁）

満塁の設定の状況設定タスクゲームの実施の際、図2のア、イ、ウの位置でボールを捕球したとき、どこでアウトをとればよいか尋ねると次のような意見を述べた。①ア、イ、ウとも捕球したら（得点をとられたくないから、）ホームでアウトにとる。②アはホームでアウトにする。イ、ウは近いベースでアウトにする。（イ、ウはホームでアウトにしようとする間に合わないかも知れない。だから、投げる距離が近いイ、ウの方がアウトにしやすいから。）

ホームに送球してもアウトがとれそうにないときはどうするのか尋ねると、一塁？二塁？三塁？どこでもいいなど意見が分かれた。ある生徒が、バッターは打った後走り出すので、加速に時間がかかるので1塁が一番アウトにしやすいのではないかと答えた。そこで、実際にゲームの中で試してみようとタスクゲームに入った。

ホーム近くで捕球した場合、迷わずホームに送球したり、ボールをもってサークルに入ったりする姿が多く見られた。しかし、エラーをしたり、ホームから少し離れていたりして、明らかに3塁ランナーをホームで先回りできない状況でも、ホームに送球する生徒も見られた。「今のは、○塁でもよかったよ」などの声かけをしながら、自分の判断の成否を仲間とともに振り返る場面も見られた。女子が打順の時には遠くまで打球が飛ばないという予想から、ホーム付近にたくさん人を集めて守備をするチームも見られたが、集まった守備の頭を越えたり、足下を抜いたりすると、ホーム以外の塁ではアウトがとれないので、守備位置を修正するチームも現れた。また、ホームでアウトにした後すぐに他の塁でもアウトをねらうプレー、つまりダブルプレーをねらう姿も徐々に現れてきた。ゲーム後にどこでアウトをとればよかったか尋ねると生徒たちは、「まずはホーム→間に合わなければ捕球した位置から近いベースもしくは一塁」という判断の優先順位を導き出していた。

### 2-2-3 状況設定タスクゲームの様子（2塁、3塁）

前時と同様の流れで、ア、イで捕球した場合どこでアウトにすればよいか尋ねた。すると次のような意見を述べた。①アで捕球してもホームは間に合いそうにないので、（確実にアウトがとれるから、）1塁でアウトにする。②イで捕球したら、（近い塁でアウトにしたいから、）2塁ランナーがサークルから出ていれば3塁でアウトにする。③アで捕球した場合、写真では3塁ランナーが進塁しているが、しない場合もあるので、その時は（バッターと1塁までの距離が遠いから、）一塁でアウトにする。

3塁ランナーがホームに進塁するか、しないかの判断が大きな鍵となった。前時に生徒はホーム付近で捕球したら、ホームでアウトにしようと試みていたが、本時はそれと同じ行動をしても、3塁ランナーがホームにかえってこないのでは、どうして？と不思議がる生徒もいた。その間バッターは1塁に出塁するので、満塁から攻撃でき、その状況をつくるために、3塁ランナーに判断の確認をする姿が見られた。また、1塁に送球した瞬間にホームにかえってくるようなプレーも現れ、授業後の振り返りの際に「気が抜けないゲームになってきた」という表現で感想を述べた。1塁への送球をキャッチしてアウトにしたことを喜んでる間にホームを奪われた生徒は、次の場面では1塁で捕球した後、ホームを見るという動きに修正されていった。このことから、今回の単元のタスクゲームの利点として誤った判断をすぐに修正してチャレンジできることであると考えられる。

### 2-2-4 状況設定タスクゲームの様子（1塁、3塁）

攻撃側は、3塁ランナーがホームに突っ込むふりをして戻り、満塁の状況を作り出そうとする姿も見られ

た。また、守備側は3塁ランナーを見てから送球する塁を選択したり、ダブルプレーを狙いにいたりする声かけがチームの中から頻繁に飛び交っていた。また、わざと満塁にして守りやすくするコーチングもあった。アウトをどこでとるか、進塁するかしないか状況の判断は複雑で、難しいけれどもおもしろいとゲームに熱中している生徒の姿が見られた。もちろん、運動の苦手な生徒は守備の場面で動けずに、じっとしている生徒も若干いるが、そのような生徒がアウトをとるために一歩でも塁に近づいたり、仲間にどうすればよいか、よかったか確認したりする姿が見られたことは大きな変容であった。本時の終わりに「ランナー制限無しのゲームを行ってみたら、みんなの状況判断はどうなるだろう」と尋ね、単元で身につけた知識、技能を活用する段階に入っていた。

## 2-3 単元から読み取れる生徒の姿

### 2-3-1 状況判断を楽しむ生徒の姿

ランナーがいる場面ではどこに送球したらアウトがとれるかわからない生徒が多かったが、この状況を生み出す原因としては大きく二つあったと感じている。一つはソフトボールのルールがわからないという点。もう一つはランナーの状況（次の塁まであとどのくらいかという位置）や打球様子（打たれたボールの場所や強さなど）を瞬時に判断して適切な行動を起こすという状況判断とそれに伴う動きという点。前者はベースボール型未経験生徒も毎時間行うタスクゲームで徐々にルールを理解していったように感じる。後者については、状況判断とそれに伴う動きを楽しんでいる生徒の様子がゲーム時はもとより、生徒の生活ノートからもうかがえた。タスクゲームのルール以外で、この生徒の姿を引き出した手だてとしては以下に示す三つの手だてが有効であったと考える。

○静止画（打球に応じてどこでアウトをとるか）による状況判断の整理と確認（わかる）

運動が苦手な生徒がわかってから運動に入るとは大変重要で、静止画であればそれが短時間で行えるところが後の運動時間を確保することにもつながり効果的であった。

○静止画で確認したことをアウトプットする運動場面（タスクゲーム）の十分な確保

前述した「わかる」を「できる」につなげるためには、状況判断をアウトプットする運動時間の確保が重要である。授業のおよそ半分をアウトプットの時間に充てることができ、ウォーミングアップの運動時間も含め、授業の平均運動量は65%弱であった。

○三種類のランナーがいる場面の提示順序（常に満塁からゲームスタート→2、3塁→1、3塁の順）

ランナーの場面設定を上記のように行った。場面によってアウトにできる塁が毎時間少しずつ変わること、状況判断のスキルアップだけでなく、苦手な生徒にとってはルールの理解にも役立った。また、2、3塁、1、3塁の場面設定の時間では、塁がたまれば一度だけ満塁からスタートという特別ルールを設けたが、満塁時の状況判断も経験しているので、生徒はスムーズにゲームをすることができ、逆にその特別ルールを作戦に生かしてプレーする（わざと満塁にして守りやすくする）チームも現れた。

### 2-3-2 次の塁への進塁をねらったり、それを防いだりする攻防を楽しむ姿

守備の状況判断のスキルを上げるためにはランナーの判断スキルも高めなければならない。このスキルはタスクゲーム中に自然と生徒に身につけていった。チームの仲間が「今の打球ならホームに突っ込んだほうがよい（よくない）」などやりとりしている場面が印象的であった。また、チームによっては3塁ランナーがわざとスタートするふりをして、打者をセーフにしようとする作戦であったり、守備側の生徒が1塁に送球した瞬間にホームに走り出したりするなど、レベルの高いプレーが出現していった。

### 2-3-3 基本スキル向上をめざしたサーキット運動によるウォーミングアップ

ゲームを楽しむために必要な基本スキルについては、授業はじめのサーキット運動（表2）を準備運動として毎時間実施した。サーキット運動におけるスキルアップの成果については、生徒の事後アンケートにおいて、サーキット運動の効果を5段階（「効果があった」4ポイント、「効果がなかった」0ポイントの5段階）で問うたところ、平均3.5と高かったことから、生徒は肯定的にとらえていることが明らかになった。また、生徒の授業の振り返りのコメント内容はタスクゲームに伴う状況判断についてのコメントが多く、事前の調査にあったような個人技能の不安や技能の低さについてのコメントが無かったことから、個人技能が十分に習熟していく中で、個人技能に裏付けられた集団技能の高まりがあったことが考えられる。

## おわりに

本研究では、体育授業における集団技能の向上を目指すための土台となる個人技能の向上と定着（知識・技能）を目指すためのプログラム（帯活動）を作成・実施し、その効果を検証することを目的としている。中学生を対象としたベースボール型の単元では、個人技能の向上を目指した帯活動と集団技能の向上を目指したタスクゲームを中心に展開した。その結果、生徒から非常に高い評価の単元を実施することができた。事前調査では個人技能に不安を抱える生徒が多かったが、単元中では帯活動の実施によって個人技能に焦点があたり、生徒は集団技能の習熟に集中することができた。これらのことから、帯活動の作成の有効性が明らかになった。本研究では、時間都合上、生徒1人1人の技能の変化については追っていない。今後帯活動を活用した授業において生徒1人1人の技能の変化についても追っていくことが課題である。

## 参考文献

鬼澤陽子ほか（2007）：小学校高学年のアウトナンバーゲームを取り入れたバスケットボール授業における状況判断力の向上．体育学研究 52(3-6)，289-302.  
齊藤雅記ほか（2013）：バスケットボールの3対3におけるミートを利用した戦術学習．徳山大学総合研究所紀要（35），115-121.

## 付記

本研究は、平成30年度山口大学教育学部・附属共同プロジェクトの成果報告の一部である。