

令和7年度 第75次印旛地区教育研究集会  
体育分科会 提案資料

守備の楽しさを味わうベースボール型の授業提案  
～守備局面における技能の向上を目指して～



期日：令和7年8月22日  
場所：ホテルウェルコ成田  
第4部会 体育研究部  
八街市立実住小学校 田熊 右季  
八街市立八街東小学校 神田 翔平

## 【目次】

|                  |          |
|------------------|----------|
| 1. 研究主題          | P.1      |
| 2. 研究主題設定の理由     | P. 1 ～ 3 |
| (1) 学習指導要領から     |          |
| (2) 教員の実態から      |          |
| (3) 児童の実態から      |          |
| 3. 研究の仮説         | P. 3     |
| 4. 研究計画          | P. 4     |
| 5. 理論の研究         | P. 4 ～ 5 |
| 6. 研究の実際         | P. 5 ～ 9 |
| (1) 仮説検証の手立て     |          |
| (2) 仮説検証授業       |          |
| (3) 仮説検証授業の結果と考察 |          |
| 7. 成果と課題         | P. 1 0   |
| 8. 参考文献          | P. 1 0   |

## 守備の楽しさを味わうベースボール型の授業提案 ～守備局面における技能の向上を目指して～

### 2 研究主題設定の理由

#### (1) 学習指導要領から

現行の学習指導要領では、体育や保健の見方・考え方を働かせ、課題を見付け、その解決に向けた学習過程を通して、心と体を一体として捉え、生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を育成することを目指している。

第5学年及び第6学年のベースボール型において、「静止したボールやゆっくりとした速さで投げられたボールを打つ攻撃や、捕球したり送球したりする守備などのボール操作と、チームとして守備の隊形をとったり走塁をしたりするボールを持たないときの動きによって、攻守交代が繰り返し行える簡易化されたゲームをすること。」と記されている。「簡易化されたゲームとは、ルールや形式が一般化されたゲームを児童の発達の段階を踏まえ、プレーヤーの数、フィールドの広さ（奥行きや横幅）、プレー上の制限（緩和）、ボールその他の運動用具や設備など、ゲームのルールや様式を修正し、学習課題を追求しやすいように工夫したゲームをいう」とされている。

ベースボール型ゲーム本来の楽しさを味わうには攻撃的場面を取り上げた授業展開だけではなく、守備局面に焦点を当てた授業展開も必要であると考えた。捕球や送球の技能の向上だけでなく、判断が必要とされるプレーは守備局面で生まれ、そのバリエーションも多様であり、それを踏まえた攻防を行い、勝敗を競うことでベースボール型の楽しさを味わうことができるのではないかと考える。また、守備局面における判断は、個人としてだけでなく、仲間との連携も必要であることから、チーム内での対話も大切にしたい。そのため、子どもの学習の視点を攻撃局面から守備局面に移し、守備の楽しさを味わうことのできる授業を展開したいと考えた。

#### (2) 教員の実態から

八街市の小学校体育科の授業を担う教員を対象に、体育科の学習指導についてアンケートを行った。本市では、ベースボール型の指導に難しさを感じている教員が多かった。特に、送球面における指導に難しさを感じている教員が65%いることが分かった。(図1)「どのようなルールでベースボール型の授業を行っていますか」という問いに対しては、攻撃面ではほとんどの教員が、打者がどこまで進塁したかで得点が入るルールを採用していることが分かった。つまり、ランナーがいる状態での攻撃はなく、個人の打撃力だけで勝敗が決定するような内容であった。そのルールを採用している理由として、守備面の課題が多く、捕球したときの判断や捕球と送球の技能の習得、ルールを理解させるのが難しいからという理由であった。(図2)そのため守備では、「ボールを捕ったらみんなで集まる」といった塁への送球が少なく、技能や判断をあまり必要としない内容が多く展開されていることが分かった。ベースボール型の魅力はルールの理解から始まり、攻守の駆け引き、技能そして味方同士の作戦にあると思うが、その指導に難しさを感じている教員が多かった。

以上のことから、ベースボール型を実施するにあたって、「技能の向上のさせ方」と「ルールの複雑さをどのように解消するのか」の2点が課題であると捉えた。その点に関して有効な指導ができれば、ベースボール型の魅力が詰まった授業が展開できるのではないかと考えた。そこで、打撃面での技能差が生じにくい、ベースボール5を教材に選択した。ベースボール5は、2017年に世界野球ソフトボール連盟(WBSC)が発表したストリート型の手打ち野球で、野球・ソフトボールを原型としている。ゴムボールさえあればどこでもプレーできるのが特徴で、男女混合でプレーすることが想定されている。2026年のユ

ースオリンピックの正式種目として承認され、近年注目されているベースボール型のスポーツである。

ベースボール5についてアンケートを行ったところ、知っている教員は12%と少なく、指導したことのある教員はいなかった。(図3)ベースボール5の実際のプレー映像を視聴した後のアンケートでは、指導をするうえで難しい内容として、「ルールを理解」が60%と高く、次いで「技能の習得」が55%であった。ほとんどの教員がルールなどの知識や経験が不足しているが、ルールの複雑さの解消や守備技能向上のための指導ができれば、より効果的な授業になると考えた。

図1 ボール運動に関するアンケート結果

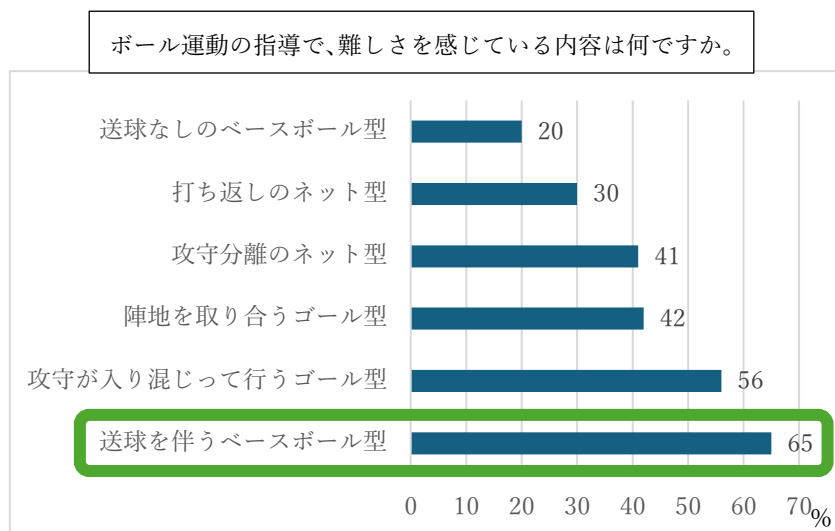


図2 ベースボール型の指導に関するアンケート結果

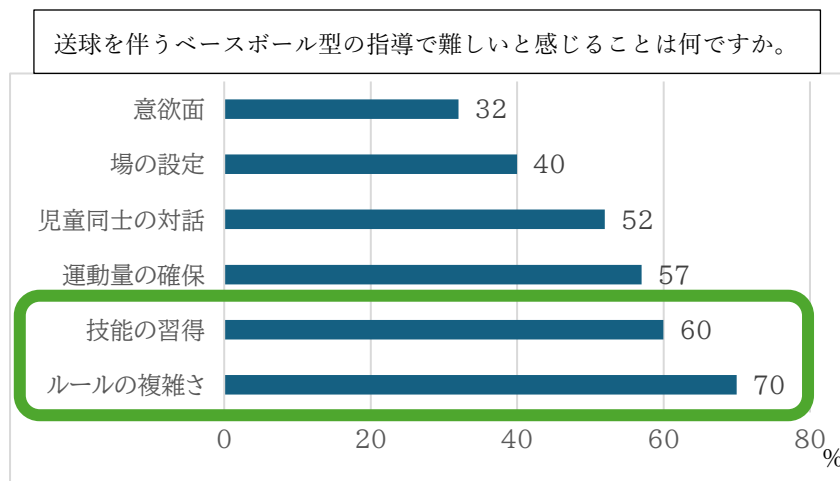
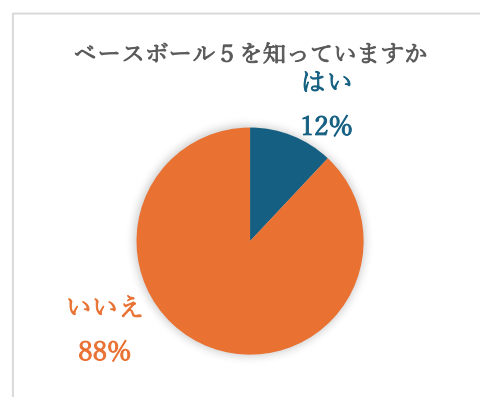


図3 ベースボール5の認知

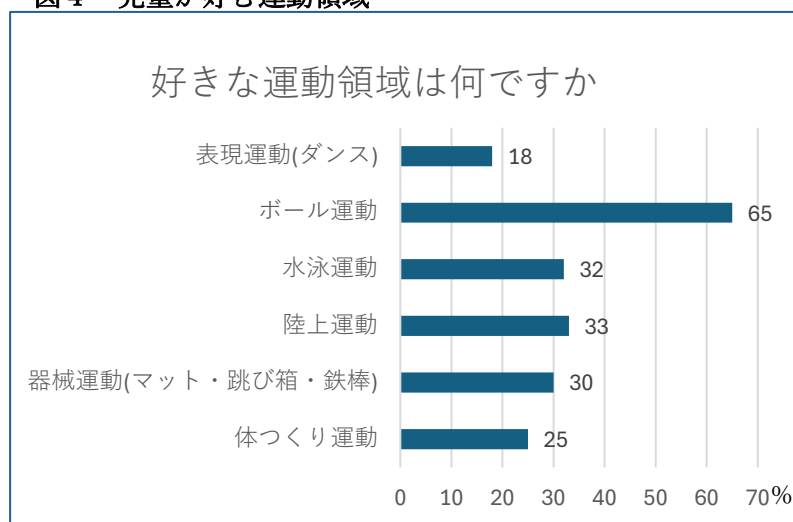


### (3) 児童の実態から

市内の5・6年生の児童を対象に体育科の学習についてのアンケートを行った。アンケートの回答から、「ボール運動」が好きな児童が65%と最も高いことが分かった。(図4)ボール運動の学習の中で楽しいと感じる理由についての自由記述では、「得点が入ったとき」「チームのみんなと協力できたとき」などの回答が多かった。一方で、「ベースボール型の運動の学習で、どんなときに楽しくないと感じますか」の質問に対しての自由記述では、「ルールが分からないとき」「チームで協力できていないとき」「ボール操作が難しい」などが挙げられた。このことから、子どもたちもルールやチームでの協力の仕方、技能を課題と捉えていることが分かった。ベースボール5についてのアンケートを行ったところ、ベースボール5を知っている児童は、4%と少なかった。野球を知っている児童は多かったが、「ルールを知っているか」の問いに対しては、32%だった。特に、守備においてのルールが理解できていない児童が多かった。

意識調査の結果から、ボール運動は多くの児童に好まれている領域であるが、ベースボール型の運動に対してルールの理解やボール操作に難しさを感じる児童が多くいることが分かった。

図4 児童が好む運動領域



### 3 研究の仮説

#### 仮説 1

フィールディングプログラム（FP）を行えば、守備局面における技能が身に付き、多くのアウトを取ることができるだろう。

- 守備局面においてアウトを取るためのドリル運動及びタスクゲーム（フィールディングプログラム）を行い、必要な捕球や送球先の判断を身に付けることができるようにする。

#### 仮説 2

ルールや場を工夫することで、守備局面における判断を焦点化することができ、誰もが守備の楽しさを味わうことができるだろう。

#### ○ルールの工夫

##### ・守備得点の採用

守備プレーでのアウト（1 アウト＝1 点）を得点とし、守備に対する意欲をもてるようにする。

##### ・毎打席ランナーがいる状態での攻撃

ランナーを 1 塁に置いた状態から攻撃を開始することで、守備側の判断の機会を確保できるようにする。

##### ・ボールの変更

新聞紙ボールを使用することで、打球速度を軽減し捕球しやすくする。

##### ・タクティクスタイム

守備側の作戦を考える時間を毎打席取り入れ、守備位置や送球先をチーム内で確認することで、状況に応じたプレーができるようにする。

#### ○場の工夫

##### ・三角ベースの採用

塁を減らし、守備側の判断の複雑さを解消できるようにする。

##### ・守備範囲の限定

フィールドの角度を 60 度にするすることで、守りやすくする。

#### 4 研究計画

| 年度    | 月     | 研究内容               |
|-------|-------|--------------------|
| 令和6年度 | 4月    | 研究主題決定、アンケート内容決定   |
|       | 5月    | アンケートの配布・実施・集計     |
|       | 6月    | 研究仮説決定、紙上提案用資料作成開始 |
|       | 7月    | 資料完成、理論研究          |
|       | 8月    | 紙上提案、授業内容検討        |
|       | 9月    | 授業内容決定             |
|       | 11～3月 | 授業実践               |
| 令和7年度 | 4～5月  | 授業実践の考察            |
|       | 6～7月  | 研究のまとめ             |
|       | 8月    | 研究発表               |

#### 5 理論の研究

○研究主題「守備局面における技能の向上」について

- ①打者の特徴やランナーの位置を考えてポジションにつくこと
- ②どこの塁に送球すべきかわかること
- ③味方が捕球した後にどこへ動くかわかること

守備局面における技能を上記の3点と捉え、これらを向上させるための研究を進めていくこととした。

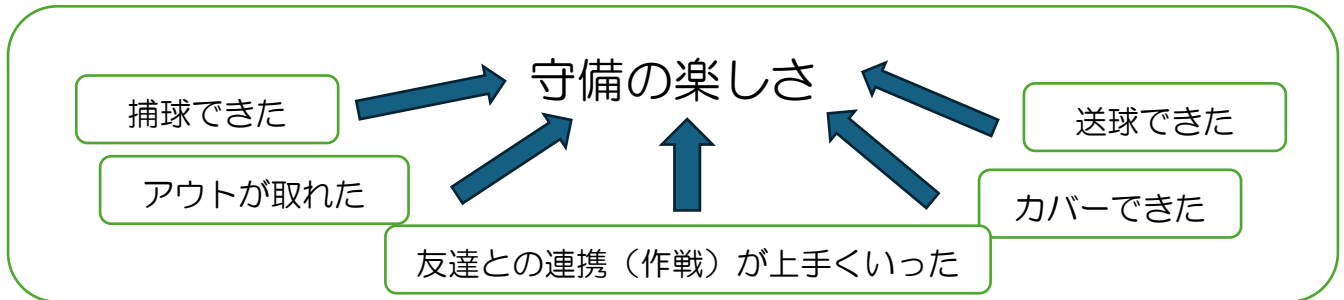
○「アウトを取るための手立て」【仮説1より】について

岩田(2011)は、「ベースボール型の運動では、ゲームの状況に応じた守備側の判断が極めて複雑である」と述べている。つまり、守備においてどのような判断をさせるのかを明確にしたゲーム開発も必要である。そこで、フィールディングプログラム(以後FP)による、守備側の判断が求められる練習を毎時間取り入れることにより、守備局面での技能の向上を図った。

○「ルールや場の工夫」【仮説2より】について

現行の学習指導要領では、ベースボール型におけるルールの工夫とは、「ルールや形式が一般化されたゲームを児童の発達の段階を踏まえ、プレーヤーの数、フィールドの広さ(奥行きや横幅)、プレー上の制限(緩和)、ボールなどの運動用具、ゲームのルールや様式を修正し、学習課題を追求しやすくしたゲームにすること。」としている。ベースボール型の守備は、様々な局面やルールの複雑さから状況判断が難しくなる。そこで、フィールドを三角ベースにしたり、ルールを簡易化したりすることで状況判断をしやすようにした。また、「タクティクスタイム」(守備側の作戦を考える時間)を毎打席取り入れることで、守備位置や送球場所をチーム内で確認できるようにする。

○「守備の楽しさ」とは



今までベースボール型の運動では、守備面での楽しさを味わうことができず、塁への送球が少なく、技能や判断をあまり必要としない内容が多く展開されていた。そこで、「守備の楽しさ」を上記のように捉え、研究を進めた。

## 6 研究の実際

### (1) 仮説検証の手立て

#### 【仮説1 検証の具体的な手立て】

〈仮説検証の方法：児童の学習カード・学習カードの記述の変容、映像分析〉

#### ○フィールドイングプログラム (FP)

アウトを取るために必要な捕球や送球パターンを身に付けるための運動を精選したものである。本プログラムを繰り返し行うことで、守備的局面における技能が身に付き、多くのアウトが取れるようになる考えた。

#### 【仮説2 検証の具体的な手立て】

〈仮説検証の方法：形成的授業評価、診断的・総括的授業評価、児童アンケート〉

#### ○ルールや場の工夫

体育の授業で実施する場合には、守備においても扱うボールやルールを工夫することで簡易化を図ることができ、その中でのポジションやそれぞれの役割分担の理解を深めることができると考えた。

児童が自信をもってプレーできるように、フィールドの広さ（奥行きや横幅）、プレー上の制限（緩和）、ボールやフィールドなど、ゲームのルールや様式を修正した。

#### ・ボールの変更

→ 新聞紙ボールを使用することで、打球速度を緩和した。

#### ・三角ベースの採用

→ 塁を減らし、守備範囲を限定することで、守備側の判断の複雑さを解消できるようにした。

#### ・ランナーを1塁に置いた状態からの攻撃

→ 守備側の判断を意図的に設けた。

#### ・守備得点の採用

→ 守備プレーでのアウト（1アウト＝1点）を得点とし、守備に対する意欲をもてるようにした。

○タクティクスタイム

タクティクスタイムについては、令和5年度に八街市の白鳥雄輝教諭らが「ボール運動、球技の作戦をどう教えるか」をもとにした先行研究（第73次印旛地区研究集会）を行っており、本研究においても活用することとした。

攻撃が始まる前に、守備側が集まり、ランナーの位置に応じて送球先をチームメンバーで確認する。守備側の作戦を考える時間を毎打席取り入れ、守備位置や送球先をチーム内で確認することで、状況に応じたプレーができるようにした。

☆1・8時間目の授業後に診断的・総括的授業評価を Google フォームにて行う。

毎時間の授業後に、形成的授業評価を Google フォームにて行う。

(2) 仮説検証授業

| 時間 | 1                                                                                 | 2                                                                                  | 3 | 4   | 5 | 6       | 7   | 8   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|---|-----|---|---------|-----|-----|
|    | 知識、判断力の向上                                                                         |                                                                                    |   |     |   |         |     |     |
|    | ○ベースボール5の動画を視聴する<br>1 学習の流れやルールを確認する<br>2 めあてを確認する<br>3 試しのドリル運動・ゲームをする<br>4 振り返り | 集合→整列→挨拶→健康観察→準備運動                                                                 |   |     |   |         |     |     |
|    |                                                                                   | 送球位置の確認                                                                            |   |     |   |         |     |     |
|    |                                                                                   | 本時のねらい(学習課題)の確認                                                                    |   |     |   |         |     |     |
|    |                                                                                   | 【フィールディングプログラム】<br>・トライアングルキャッチボール<br>・ローテノック<br>・ノックゲーム ①ランナー1塁 ②ランナー1、2塁 ③ランナー2塁 |   |     |   |         |     |     |
|    |                                                                                   | 【メインゲーム】<br>・5VS5で行う<br>・打者1巡で交代し、試合は2回裏までとする<br>・打者1巡で守備のプレーによるアウトがなければ、守備得点が入る   |   |     |   |         |     |     |
|    |                                                                                   | 振り返り、本時のまとめ、次時への見直し、整理運動、健康観察                                                      |   |     |   |         |     |     |
| 知識 |                                                                                   | ①観察                                                                                |   |     |   |         | ①観察 |     |
| 技能 |                                                                                   |                                                                                    |   | ①観察 |   | ②観察、カード |     | ②観察 |
| 思考 |                                                                                   |                                                                                    |   |     |   |         |     |     |
| 判断 |                                                                                   |                                                                                    |   |     |   |         |     |     |
| 表現 |                                                                                   |                                                                                    |   |     |   |         |     |     |
| 態度 |                                                                                   | ③観察                                                                                |   | ①観察 |   | ②観察     |     | ③観察 |

(3) 仮説検証授業の結果と考察

【仮説1について】

児童の学習カード及び映像確認から

※前半の1～3時間目はルール等の確認で本格的なゲームが行えていなかったため、4時間目から集計開始（図5・表1）

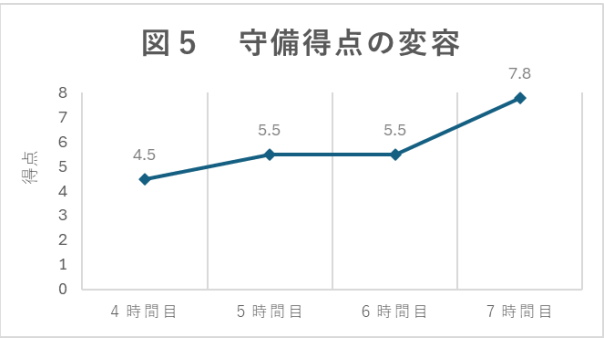
表1 第4時と第7時における守備得点の比較

|                        | 4時間目    |      | 7時間目    |      | T-test (t値) |    |
|------------------------|---------|------|---------|------|-------------|----|
| 各校2チーム抽出<br>(1チーム6人編成) | 平均値(得点) | 標準偏差 | 平均値(得点) | 標準偏差 |             |    |
|                        | 4.5     | 1.71 | 7.8     | 1.58 | 0.004       | ** |

\*\* : P<0.01

偏差が相対的に小さくなる傾向が観察された。この傾向は、個々の数値が平均値に近づいていることを示しており、特に下位群の児童の数値が大きく上昇していることに起因している。

4時間目の守備得点は平均4.5点だったのに対して7時間目では平均7.8点となり、有意差も認められた。これは毎時間のFPを通して、アウトにすべきベースのカバーができたり、最適な塁への送球回数が増加したりしたため、守備得点の増加につながったといえる。ルールの理解が深まり、判断や流れの中での動きなどの技能の向上につながった。（図5）



【仮説 2 について】

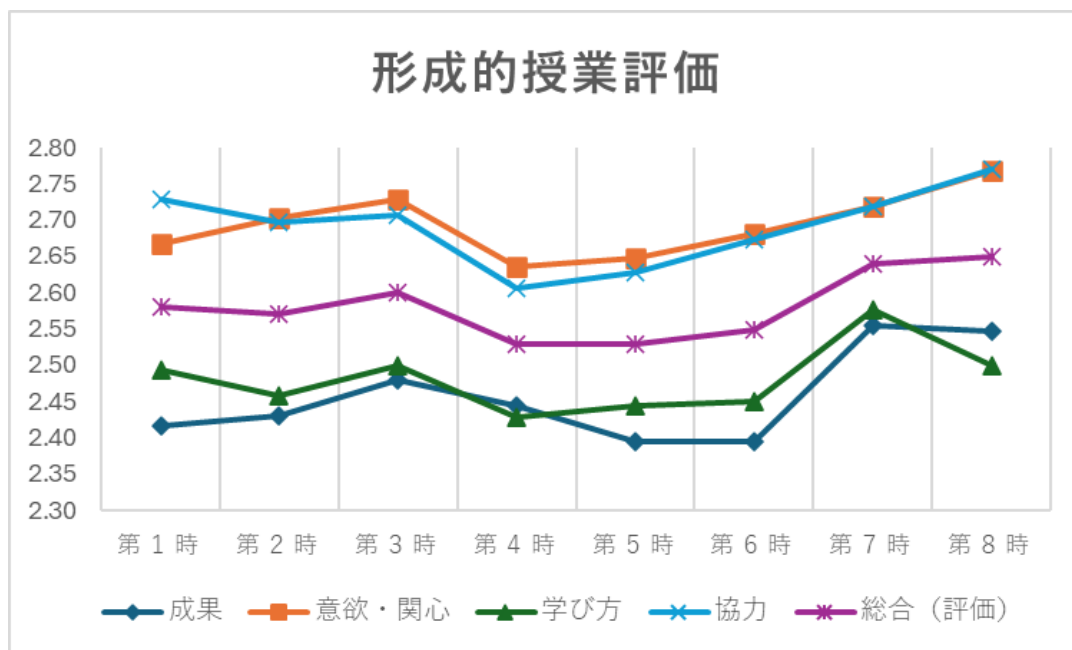
① 形成的授業評価の結果と考察

表 2 形成的授業評価の結果

|        | 成果      | 意欲・関心   | 学び方     | 協力      | 総合（評価）  |
|--------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 第 1 時  | 2.42    | 2.67    | 2.49    | 2.73    | 2.58    |
| 第 2 時  | 2.43    | 2.70    | 2.46    | 2.70    | 2.57    |
| 第 3 時  | 2.48    | 2.73    | 2.50    | 2.71    | 2.60    |
| 第 4 時  | 2.44    | 2.64    | 2.43    | 2.61    | 2.53    |
| 第 5 時  | 2.39    | 2.65    | 2.44    | 2.63    | 2.53    |
| 第 6 時  | 2.39    | 2.68    | 2.45    | 2.67    | 2.55    |
| 第 7 時  | 2.56    | 2.72    | 2.58    | 2.72    | 2.64    |
| 第 8 時  | 2.55    | 2.77    | 2.50    | 2.77    | 2.65    |
| 平均（評価） | 2.46（4） | 2.70（3） | 2.48（3） | 2.69（4） | 2.58（4） |

日本体育大学大学院教授 高橋健夫らが開発 ※（ ）→評価基準による 5 段階評価 【市内 8 校】

図 6 形成的授業評価の変容過程



仮説に関する因子に着目すると、「成果」と「意欲関心」において、第 4 時に数値が下がっていることがわかる。これは、第 3 時までに FP に取り組むことでルールや動きは理解できたものの、メインゲームで活用できなかったことで、成果を感じられなかったことが考えられる。しかし、第 4 時から第 8 時を比較すると、数値の向上が見られた。これは、FP で行った練習の成果から、メインゲームを通して最終的に守備得点が増加したことが要因だと考えられる。また、ルールや場の工夫によって、児童のベースボール型への理解が深まった。それにより、タクティクスタイムが有効活用され、一人一人の役割が明確になったことで、フィードバックの中でもチームや個人の判断の改善点を伝え合い、次時の目標につなげることができた。

以上のことから、学習を進めていく中で、得点をする楽しさや嬉しさを実感できたといえる。そして、「わかる」から「できる」につながり、ベースボール型の特性に触れることができたと考えられる。

## ② 診断的・総括的授業評価の結果と考察

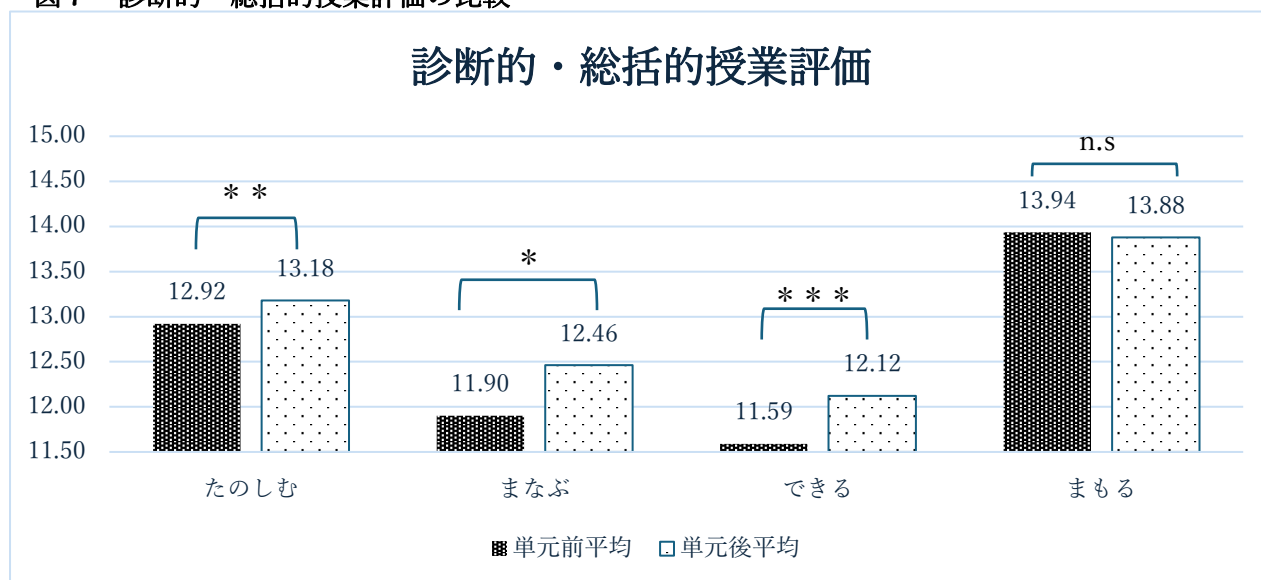
表3 診断的・総括的授業評価の結果

| 各項目目標        | 単元前   |    | 単元後   |    | 記録の伸び |             |     |
|--------------|-------|----|-------|----|-------|-------------|-----|
|              | 得点    | 評価 | 得点    | 評価 | 増減    | T-test (t値) | 有意差 |
| たのしむ(情意目標)   | 12.92 | 3  | 13.18 | 4  | 0.06  | 0.009       | **  |
| まなぶ(認識目標)    | 11.90 | 5  | 12.46 | 5  | 0.56  | 0.020       | *   |
| できる(運動目標)    | 11.59 | 4  | 12.12 | 5  | 0.10  | 0.000       | *** |
| まもる(社会的行動目標) | 13.94 | 5  | 13.88 | 5  | -0.06 | 0.200       | n.s |
| 総合評価         | 50.35 | 5  | 51.64 | 5  | 1.29  | 0.000       | *** |

\*\*\* :  $P < 0.001$ , \*\* :  $P < 0.01$ , \* :  $P < 0.05$  n.s 有意差なし

評価は、5段階に換算した評定

図7 診断的・総括的授業評価の比較



診断的・総括的授業評価、20項目の内、19項目で得点と評価が向上した。特に仮説に関わる仮説に関わる「たのしむ(情意目標)」では単元前は評価が3であったが、単元後は4に向上した。また、「できる(運動目標)」においても、単元前の評価が4だったことに対して、単元後は5に向上が見られた。(表3)一方で、「まもる(社会的行動目標)」だけ得点が下がっている。これはルールを守るという項目が下がっていることが起因している。夢中になって取り組んだ反面、その中で勝ちたいという思いが強くなり、ルールを破ったり、得点をめぐって友達との衝突が起きたことが要因であると考え。『授業前の気持ち』『運動有能感』『自発的運動』『できる自信』の向上については、ルールや場を改善し、ルールの複雑さの解消や判断の焦点化がされたことにより、「できる」と感じることに繋がったと考える。また、タクティクスタイムを設定したことで、個人の役割が明確化され、児童の守備に対しての自信が高まったと考える。これは、ルールや場を改善したことに加え、FPによる技能の向上が一つの要因であると考え。「わかる」から「できる」につなげるために、有効な手立てであったといえる。

「楽しく勉強」「明るい雰囲気」「精一杯の運動」の向上については、攻撃だけでなく守備得点を採用することで、試合を重ねるごとに守備得点が増え、喜びを分かち合う場面が増えたことが要因の一つだと考えられる。

### ③ 事後アンケートから

単元終了後に児童に聞いた、「ベースボール 5 は好きですか」という質問に対し、92%の児童が肯定的な回答を示した。肯定的な回答の理由として、「ルールが分かった楽しかった」「アウトをとれた」「チーム内で協力できた」などと答えた児童が多かった。

ランナー 1 塁の場面では、事前では「わからない」と回答した児童が 45.8%いたが、事後では 6.8%となった。また、1 塁と回答する児童は減り、2 塁と回答する児童が増えた。

ランナー 2 塁の場面では、事前では「わからない」と回答した児童が 47.9%いたが、事後では 8.6%となった。また、失点を防ぐために、ホームに投げると回答した児童の割合が増加した。

ランナー 1・2 塁の場面では、事前では「わからない」と回答した児童が 66.7%と「わからない」と回答した中で最多の割合だったが、事後では 6.8%となった。また、失点を防ぐために、ホームに投げると回答した児童の割合が増加した。

## 7 成果と課題

### 〈成果〉

- FP を取り入れたことで、守備局面において必要な捕球や送球先の判断力が向上した。
- タクティクスタイムを取り入れたことで、送球先や、ベースカバー、ポジションの確認をすることができた。
- ルールや場を工夫することで、守備の楽しさを味わわせることができた。
- 新聞紙ボールを使用することで、恐怖心を感じることなく運動に取り組むことができた。

### 〈課題〉

- 場の設定が三角ベースでなくダイヤモンドでも同じような結果が得られるのかを検証をしていきたい。
- メインゲームでの技能に個人差があるため、個別に分析をする必要がある。ベースボール型の運動が苦手な児童にも、より取り組みやすいゲーム内容や練習内容を考えていく必要がある。
- 今回は高学年を対象とした検証であったが、中学年ではどのような下位教材を使って指導すればよいか検証したい。
- 守備に着目して研究を進めたが、今後は攻撃面に視点を当てた実践を行っていきたい。

## 8 参考・引用文献

- |        |                                                                 |             |
|--------|-----------------------------------------------------------------|-------------|
| ・川合貴幸  | 「守備的局面に重点を置いたベースボール型ゲームの授業開発」                                   | 2018 年      |
| ・滝 沢 洋 | 「小学校中学年のベースボール型ゲームにおける守備者のゲームパフォーマンスに関する研究<br>—2つのメインゲームに着目して—」 | 2018 年      |
| ・尾崎純平  | 「中学校ベースボール型教材としての『ベースボール 5』の有効性の検討」                             | 2021 年      |
| ・佐藤友架  | 「捕球能力を高める小学校体育の試み」                                              | 2025 年      |
| ・灘本雅一  | 「戦術の系統に基づいて考案されたベースボール型課題ゲーム教材の積み上げ単元学習の有効性」                    | 2017 年      |
| ・藤 林 稜 | 「小学校体育におけるベースボール型スポーツ『ベースボール 5』の試み」                             | 2025 年      |
| ・高橋健夫  | 「体育授業を観察評価する 授業改善のためのオーセンティック・アセスメント」                           | 明治出版 2003 年 |