

<実践報告>

小学校体育における守備・走塁型ゲームの教材づくりとその検討
 ー特に、守備側の戦術的課題を誇張する視点からー

竹内隆司 信州大学大学院教育学研究科

岩田 靖 信州大学教育学部スポーツ科学教育講座

An Examination on Constructions of Teaching Material of
 Fielding・Run-Scoring Game in Elementary Physical Education
 ーFrom the Viewpoint of Exaggeration of Tactical Problems in Fieldingー

TAKEUCHI Takashi : Graduate School of Education, Shinshu University

IWATA Yasushi : Education of Sport Sciences, Faculty of Education,
 Shinshu University

研究の目的	小学校体育において高学年を対象とした守備・走塁型ゲーム教材を考案し、実際の授業を通してその妥当性・有効性を検討すること。特に、守備側の戦術的課題を誇張する視点から教材を探究すること。
キーワード	教材づくり 守備・走塁型ゲーム 戦術的課題 判断 誇張
実践の内容	「意図的・選択的な判断に基づいた協同的プレイ」の探究をキーワードとしたボール運動の授業づくりにおける守備・走塁型ゲームー「並びっこベースボール」の発展教材ーの考案とその実践。
実践者名	竹内隆司 (第一著者)
対象者	長野県岡谷市立小井川小学校 6 年生 (36 名)
実践期間	2005 年 10 月～11 月
実践研究の方法と経過	小学校体育における「守備・走塁型」ゲーム(「ベースボール型ゲーム」・「ソフトボール」)の授業づくりのために、守備側の「判断」を強調した中学年教材「並びっこベースボール」を戦術的課題の側面から発展させた教材を新たに考案し、授業実践を試みた。 実際の授業成果については、授業の中で展開されたゲームについてのパフォーマンス分析、および形成的授業評価の観点からその検討を試みている。
実践から得られた知見・提言	「守備・走塁型」ゲームの戦術的課題、特に守備側の状況の「判断」における「選択肢」の複雑性を緩和しつつ、高学年の子どもに相応しい課題性を生み出すために、走者が一人だけ残り得るゲーム設定を提供したことは、ゲーム分析の結果より、子どもたちに意図的・選択的な判断行動を引き出し、学習成果を高めることに貢献し得たと言える。 中学年段階の学習から引き続く、守備・走塁型のゲーム授業の発展として好ましい成果を期待できる教材の可能性が示されたと考えられる。

1. はじめに

本稿では、小学校6年生において試みた「守備・走塁型」ゲームの授業実践について報告したい。

筆者らは、ボール運動の授業のコンセプトを、「意図的・選択的な判断に基づく協同的プレイ」の探究として捉えている(岩田 2006)。すなわち、「偶然のゲーム」から脱皮し、子どもたちがプレイの状況判断・選択に十全に参加していけるところに、ゲームの面白さを保障する源泉を見出すとともに、ゲーム学習の教育的価値を認める考え方である。

ここで報告する実践では、特に守備側の判断行為に注目し、既存の中学年教材「並びっこベースボール」を発展させた高学年教材を考案し、その学習成果を確かめている。

以下では、教材づくりの基本的視点を明示するとともに、実際に考案した教材(ゲーム)を説明したい。また、実践された授業について、実際のゲームについてのパフォーマンス分析と形成的授業評価の観点からその成果を記述したいと思う。

2. 中学年教材「並びっこベースボール」の発展教材の構想における基本的視点

これまで我が国の学習指導要領においては、「守備・走塁型」のゲームに相当する種目(素材)の位置づけは非常に不安定であった。とりわけ、戦後における体育科教育の目標の変遷過程において、この種のタイプのゲームの意味づけが揺れ動いてきたことも確かであるが、それ以上に、学習指導における困難性が横たわっていたのも事実であろう。その原因として、子どもにとってルールが極めて複雑で、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ことや、ゲームの中で個々の子どもがプレイに直接関与する学習機会が他のゲームに比較して少なく、運動量の低さが掲げられてきたと言える。

しかしながら、従来、このタイプのゲームにおける授業づくりでは、教師による教材づくりに少なくない工夫がみられてきたと言ってよい。つまり、既存のゲーム(野球やソフトボール)の修正が多様になされてきている。ただし、その工夫の焦点は総じて、ゲームの中で要求される運動技能(ボール操作の技能)の緩和を中心にしたルールの修正に置かれており、ゲームにおける戦術的気づきや判断がプレイのパフォーマンスを向上させる学習内容の重要な構成要素として理解される段階には至っていない(滝澤・岩田 2004)。

そのような傾向の中で、宮内ら(2002)によって考案・実践された「並びっこベースボール」の発想は、その学習内容の抽出、教材づくりの手法においてこれまでの考え方と大きく異なる。それは、守備・走塁型ゲームの特有の本質的な面白さを子どもたちに味わわせるために、その戦術的課題(特にその戦術的気づきに基づいた判断)を積極的に学習させていくことにおいて注目される。

このゲームは、小学校中学年を対象として開発された教材であり、特に守備側の「判断」行為が学習内容の中核に据えられている。簡潔に説明すれば、攻撃側の打球を守備側が捕球し、打者ランナーをどの塁でアウトにするのか判断し、その塁の近くに設置したカラー

コーンの周りに全員で集まってアウトにするゲームである。つまり、できるだけ先の塁までランナーを進めさせないために、どこでアウトにとれるのかをみんなでの確に判断し、行動することが守備側の戦術的課題になるゲームと言ってよい。

この種のタイプのゲームの基本的な骨格は、主要には打撃されたボールを媒介にしながら、「走者が速いか、守備側の共同作業が速いかを特定の塁上で競い合っていること」なのである。「並びっこベースボール」は、ボール運動の学習の入口的な段階にある小学校中学年を想定して、この骨格部分を最もシンプルに抽出したゲームに仕立てられている。逆に言えば、大人のゲームの複雑さを削ぎ落とし、単純化させ、当該の子どもたちがその本質的な部分を味わうのにそれらの子どもが持っている能力の範囲で十分に実現可能なゲームに修正されていると理解できる。

そこで、この「並びっこベースボール」のゲーム修正における大きな特徴は以下の2つであると言ってよいであろう。

- ①走者がベース上に残らないこと（つまり、打者走者のみと競い合うこと：走者はどの塁まで進むことができるのか、守備側はいかに早い塁でアウトにできるかが課題）。
- ②送球が含まれていないこと（したがって、早い塁でアウトにするのは、運動技能のよさではなく、どこでアウトにできるかについての「判断」のよさが際立つ）。

これが先の「単純化」の焦点である。つまり、ゲーム中での「戦術的気づき」(tactical awareness)の対象を絞り込むとともに、そこで要求される運動技能、特にボール操作の技能を緩和しているのである。

さて、このゲームの発展上に位置づく高学年を対象とした教材を構成することがここでのねらいであるが、このゲームを発展させるということは、換言すれば、上記の修正のポイントを土台としながら、高学年の子どもに相応しい、段階的な課題の高まりのある教材づくりを探究することである。つまり、その基本的な筋道は、一方で絞り込んだ「判断」対象の選択肢を増幅させていくことであり、運動技能の課題性を高めていくこと、特に送球の技能を付加していくことに求められるであろう。

3. 高学年教材「ストップ・ベースボール」の構成

ここでの教材づくりの直接の目的は、「並びっこベースボール」の段階的な発展に位置づくゲーム構成であるが、当然それは、大人のゲーム（ベースボールやソフトボール）の修正として考えることができる。

ここで問題となる修正の視点は、イギリスにおいて開発されてきた「理解のためのゲーム指導論」(TGFU=Teaching Games for Understanding)における「ゲーム修正論」(modification of games)の枠組みにおいて思考し、説明することができる(Thorpe, R. et al. 1986)。それは、「誇張」(exaggeration)と「発達適合的再現」(representation)の2つの視点である^{注1)}。そこで、この枠組みに沿って、新たに構成した高学年教材「ストップ・ベースボール」の形式とその意図について記述しようと思う。

3.1 走者の進塁を防御する守備側の判断の対象を限定する(=「誇張」の視点)

先に述べたように、「並びっこベースボール」では、守備側は打者走者のみとの対応で「判断」が成立する極めて単純な構造となっていたが、ここでは判断の選択肢を付加することによって課題性を一段高く設定し直すことが課題となる。つまり、進塁を防ぐ対象を複数に増加させるのである。

原則的に次のようなルールを構成した。それは、塁上に走者がいないときの打者は、自己の打撃によって走者となるが、守備側によって特定の塁でストップをかけられるまで進むことができる。例えば、2塁でストップがかかれば1塁まで、3塁であれば2塁まで、本塁であれば3塁まで進める。当然ながら、そのままホームインすることもできる。ただし、1塁でストップがかかれば塁に残ることはできない。つまり、「アウト」の考え方ではなく、先への走塁を阻止するための「ストップ制」にするのである。そして、塁に残った走者は、次打者の打撃でどの塁まで進めるのが得点となる。したがって、この走者はホームインするか、守備側のストップによって阻止された手前の塁まで進むことができたのみなされて役割終了となる。この時、打者は走者がストップされた時点までに到達していた塁に留まることになる。そしてまた、塁上に残った状況から次打者の打撃となる。つまり、まずは走者なしの状態から始まり、打撃によってストップがかかった手前の塁まで進み、次の打者の攻撃によってどこまで進めるのかで得点となる。ホームインできれば4点、3塁まで進むことができれば3点、2塁ならば2点、1塁であれば1点となる。インニングはチーム全員がこの繰り返しで順番に打撃し、打者一巡で攻守交代である。この一巡の間に、それぞれ攻撃側のメンバーが獲得した点数のチーム合計がそのインニングの総得点となる。

この際、守備側は走者がいない場合には、打者の打撃による走塁をなるべく早い段階でストップさせること、また塁上に走者がいる場合には、次打者の打撃後、走者もしくは次打者を有効にストップさせることが課題となる。ここに、それぞれの場面の状況に対応した、適切な判断、つまり、防御における意図的で選択的な判断が要求されることになる。これこそがここでの中心的な学習対象なのである。大人のゲームでは、走者が3人まで塁上に残り得るし、残り方にも多くのパターンが存在するため非常に複雑である。それを塁に残り得る走者を1人に限定することによって「判断」の選択肢を減少させつつ、子どもにとってより明瞭な戦術的な課題解決を期待したいのが、この教材の強調点である。

そこで問題になるのは、守備側においてこのような「判断」が適切にできるようになるかどうかであるが、その前提には、「どのような場面で、何をすればよいのか」についての認識を「チームのみんなで共有していること」が是非とも必要である(飯嶋ほか 2006)。しかしながら、従来、ゲーム指導においてこのような視点はほとんど欠落していたと言っても過言ではないであろう。

守備・走塁型のゲームでは、場面が刻々と変化するものの、それは多くの侵入型ゲームのように常に流動している様相ではない。したがって、場面が変化する度に、状況の確認

をしたり、次の行動をイメージできるといった構造的な特性を有している。そこで、特に「打球の捕球後の送球先」(ストップをかける塁)について、プレイ毎にチームで確認・共有していくための手立てとして、次のような簡単な「ディフェンス・カード」(表1)を準備し、活用させていくのである。つまり、打者が変わり、場面が変わる毎に、ディフェンス・カードから選び取った情報についてキャプテンを中心に声を掛け合い、チームのみんなまで共通理解を図ってから守備に臨むのである。

表1 守備側で用いるディフェンス・カード (学習資料)

【ランナー1塁】	内野への打球	2塁か3塁
	外野への打球	3塁かホーム
【ランナー2塁】	内野への打球	3塁かホーム
	外野への打球	ホームか3塁
【ランナー3塁】	内野への打球	2塁
	外野への打球	ホームか3塁

確かに、打球によっては1塁が有効な場合などもあり、また判断を変更しなければならぬことも往々にあり得るが、このカードの情報は予めおよその目安をみんなで確認しておくレベルのものであると言ってよい。しかしながらこのことが極めて重要なのである。

3.2 子どもの能力に応じてゲームを易しくする (=「発達適格的再現」の視点)

ここでの教材づくりにおいて、ゲーム状況の複雑さの高まりに応じた「ボール操作技能における送球の導入」という点から、まず問題になるのはゲームの用具である。特に、ボールの選択はプレイの課題性を生み出す条件としては極めて重要な要素である。子どもたちにとって、少年野球の経験でもない限り、およそグラブを使いこなすのは非常に難しい。したがって、素手で操作できるものが好ましく、とりわけ、ボールへの恐怖心を抱かないこと(当たっても痛くないこと)、投げ易いこと、適度な大きさであること、打撃によって飛び過ぎないこと、バウンドが適度であることなどの観点からボール選択を行っている。ここでは、玩具の量販店で販売されている「ジャンボボール」(直径14cm、重量80g)を採用している。

このゲームでは打撃はティー・バッティングとしたが、思い切り打ってもボールが外野を簡単には越えにくいようにするために(有効な守備学習の機会を提供するために)、バットはプラスチック製のものを利用した。ティーを利用するのは、投げ出されたボールをバットで打つことの難しさの緩和であるが、スムーズなバッティングと守備機会の増大を意図したためでもある。バッティングに時間がかかるとゲームは間延びし、リズムもなくなるとともに、緊張感が減退してしまうからである。

攻守のバランス(均衡)を確保する上で重要なのは、攻撃側の走能力、守備側の投・捕の能力に応じた塁間の距離である。ここでは14mの設定とした。

なお、各塁にはベースを置いたが、これらは走塁の際のみに利用し、守備側の「ストッ

プ」の行動にはベースとは別のフープ（踏んでも大丈夫なもの：直径2m）をセットした。具体的には、フープをそれぞれのベースの後方に置き（ホーム用のフープは、本塁ベースと2塁ベースの間）、走者の進塁よりも早くこのフープの中で送球されたボールを捕球したり、ボールを持ってフープの中に入り込めば「ストップ」が掛けられるとするルールとしたのである。走者との交錯の危険を防ぐことが大前提ではあるが、大きめのフープを用いることで、「ストップ」させるための運動技能を緩和させ、守備側の判断に基づいたパフォーマンスの成立度をより安定的に高めようとするのがねらいである。

最後に、ゲームに参加する人数が大切である。ここでは守備側のフィールドイングの役割を想定しながら、ミニ・ゲーム化する方向で、6対6の構成を考えた。打撃でティーを利用していること、ホームでの「ストップ」に用いるフープが2塁との間に置かれていることから、このゲームでは概して大人のゲームのようなピッチャー・キャッチャーのポジションは必要がない。このような理由から、少人数化を図り、個々の子どもの守備における学習機会を高めることを意図して、このような人数構成を選択した。

3.3 単元の構成

授業は小学校6年生のクラスにおいて、全8時間扱いで単元を構成した。このクラスは、事前に守備・走塁型ゲーム、あるいはそれに類似した先行学習経験が殆どなかったため、最初の2時間はオリエンテーションに加えて、前述した中学年教材である「並びっこベースボール」に取り組み、導入とした。その後、第3時に本教材「ストップ・ベースボール」へと発展させ、その紹介・説明、試しのゲームを行っている。実際、この教材を中心的な学習対象としたのは第4時～第8時である。この段階では、毎時、教師と子どもの相互作用による学習課題の把握、チームによるめあての設定やゲームに向けての話し合い、ドリルゲーム（特に守備側の送球技能を意識した投・捕の課題練習）、他のチームとの「ストップ・ベースボール」による対戦、全体での学習のまとめ、といった流れで授業が展開された。

なお、クラスを6チームに編成し、グラウンドを3つのコートに区分けして学習活動の場とした。ゲームの主要なルール、および場の設定等は以下の表2の通りである。

表2 「ストップ・ベースボール」の主要なルールと授業での設定

①チーム	1チーム6人
②コート	グラウンドに3コート設定（塁間14m）
③ボール	ジャンボボール（ゴム製ボール；直径14cm、重さ80g）
④ストップ・フープ	各塁の1.5m後方に直径2mを置く（フープは自作）。なお、ホーム用のフープは、本塁と2塁の間のやや本塁よりに位置させる。
⑤ティー・バット	一般的なバッティング・ティーとプラスチック製バット
⑥ディフェンス・カード	ホームのフープ付近にカラーコーンを置き、カードを掛けておく。
⑦ゲームを進めるためのルール	
【攻撃】	
	・打者は守備側チームの守りの準備ができてからティー上のボールをバッティングする。1塁ラインと3塁ラインの間（ホーム角90°）に打つ。外側に出ればファウル。ファウル

の判定が難しい場合には、再度打ち直し。

- ・三振はなし。バントなし。
- ・走者は本塁に到達した時点でプレイが終わる。
- ・塁に留まるのは次打者の打撃まで。走者は1人までとする。
- ・走者が最終的に到達した塁が得点となる。1塁1点、2塁2点、3塁3点、本塁4点。得点係が到達した塁を確認して、スコアをカウントする。
- ・打者が本塁まで戻ってきた場合には4点を加え、走者なしの状況からゲームを再開する。
- ・イニング最後の打者の場合は、打撃によって到達した塁の得点を加える。
- ・特定の塁で守備側が「ストップ」を掛けた場合、ボールデッドとなり、走者はその前の到達した塁に戻る。
- ・走者←打者←ネクスト（準備）←得点係←記録係←応援・指示係の順で役割をローテーションさせる。

【守備】

- ・それぞれ4つのフープには、異なる「ストップ担当プレイヤー」を決めておく。
- ・打撃されたボールを捕球し、送球されたボールを、走者が特定の塁に到達する前に同じところのフープにいるプレイヤーが捕球できれば「ストップ」を掛けることができる。また、走者よりも先に、ボールを持ってフープに走り込んでも「ストップ」させることができる。ただし、予め決められた「ストップ担当プレイヤー」以外が走り込む場合には、もう一人の守備側プレイヤーがいっしょにそのフープに入らなければ「ストップ」はかからない。
- ・フライでもゴロでもともにインプレーとする（フライの直接捕によってアウトということはない）。

【その他】

- ・セルフジャッジとする。同時は「ストップ」成功とする。
- ・各イニングの攻撃はメンバー全員が打撃をして終了とし、攻守交代となる。
- ・3イニング表裏をもって1ゲームとする（時間によっては2イニング）。

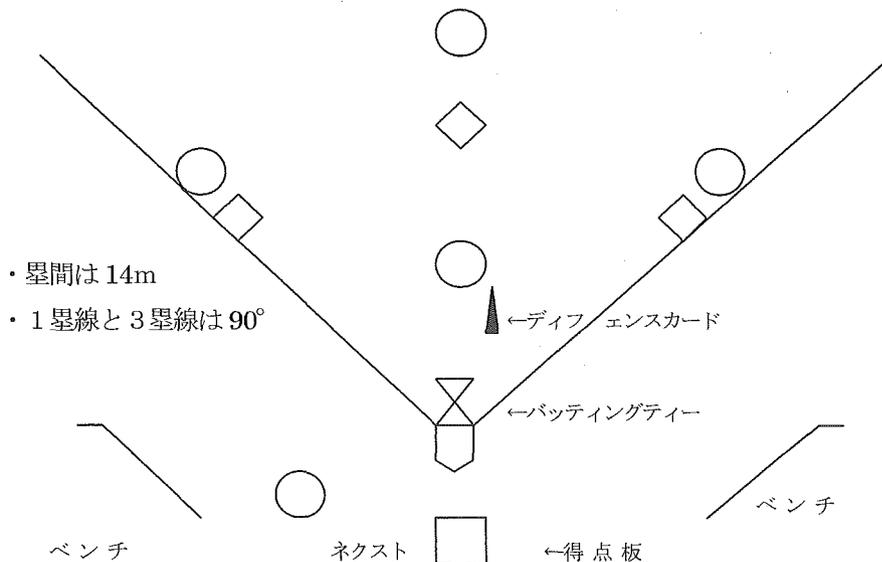


図1 ストップ・ベースボールのゲームのコート

4. ゲーム様相についての分析

実際に行われたゲームのパフォーマンスについて、「ストップ・ベースボール」の教材づくりの意図が特徴的に反映されるであろうと考えられる。守備側の走者進塁に対する防御に関する若干の例示的なデータを示し、考察を加えたいと思う。

前述したようにこの単元は8時間扱いで実施されたが、「ストップ・ベースボール」の

ゲームを中心に展開した第4時から第8時に、設定した3コートの中の1コートでプレイされた全ゲームを継続的にVTR撮影し、分析の対象とする。

この授業では、ベースボールに特有なルールの複雑性や、場面によって変化する状況確認の困難性を緩和し、特に守備側ではそれぞれの場面のプレイ前に、キャプテンを中心にディフェンス・カードを利用しながら、チームのメンバー全体で次にとるべき守備行動についての認識を共有した上で、走者の進塁を防御する判断とそれを達成する行動の学習がねらいである。

そこで、分析対象としたゲームの守備機会において、攻撃側のチームの打者が入れ替わる場面毎に、進塁に対する防御（「ストップ」を掛ける行動）の成否を以下の表3のようなカテゴリーに区分してカウントし、「意図的・選択的な判断に基づく協同的プレイ」の達成度の変化を分析した。つまり、学習資料（ディフェンス・カード）をもとに声を掛け、確認し合った打球処理後の送球方向の選択とその行動が対象である。当然ながら、期待したいのはAパターンの増加である。

表3 守備の結果についてのパターン

確認にしたがって「ストップ」できる	Aパターン (守備率)	プレイ毎に「ディフェンス・カード」を用いて、送球について確認し、共通理解を図った通りに行動し、「ストップ」を掛けることができる。
確認通りに「ストップ」できない	Bパターン (守備のミス)	判断や投球・捕球の失敗により、プレイ前の確認通りに「ストップ」を掛けることができない。
	Cパターン (その他)	打撃側に守備を破られる（ランニングホームラン）などによって、プレイ前の確認通りの守備ができない。

次の表4は第4時から第8時までのゲームにおいて、上記の各パターンにおける出現頻度の変化を示したものである。Aパターンの出現率の上昇は極めて顕著であり、やさしい教材の中で、チームのメンバー全員による守備の確認が生かされ、意図的な「協同的プレイ」が豊富に学習されたことを意味している。

表4 守備パターンの出現頻度の変化

	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時
Aパターン	12 (57.1%)	14 (73.7%)	15 (71.4%)	24 (92.3%)	19 (82.6%)
Bパターン	7 (33.3%)	3 (15.8%)	5 (23.8%)	1 (3.3%)	1 (4.4%)
Cパターン	2 (9.6%)	2 (10.5%)	1 (4.8%)	1 (3.3%)	3 (13.0%)

5. 授業成果の全体的傾向

本単元の授業はクラスの子どもたちにどのように評価されたのか、授業成果の全体的傾向を確認するために、「ストップ・ベースボール」の教材に取り組み始めた第3時以降に

「形成的授業評価」を実施しているので（高橋ほか 2003），以下の表5に示しておく。

表5 「ストップ・ベースボール」の形成的授業評価（括弧内は5段階評価）

		第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時
成 果	男子	2.63	2.76	2.61	2.78	2.72	2.75
	女子	2.43	2.56	2.59	2.63	2.63	2.73
	全体	2.53 (4)	2.66 (4)	2.60 (4)	2.70 (5)	2.68 (4)	2.74 (5)
意欲・関心	男子	2.88	3.00	3.00	2.97	3.00	2.97
	女子	2.79	2.94	2.91	2.91	2.94	2.97
	全体	2.84 (4)	2.97 (4)	2.96 (4)	2.94 (4)	2.97 (4)	2.97 (4)
学 び 方	男子	2.88	2.89	2.89	2.97	2.92	2.92
	女子	2.68	2.78	2.88	2.88	2.91	2.94
	全体	2.78 (4)	2.83 (5)	2.89 (5)	2.93 (5)	2.92 (5)	2.93 (5)
協 力	男子	2.88	2.93	2.92	2.92	2.92	2.87
	女子	2.50	2.69	2.79	2.94	2.88	2.85
	全体	2.69 (4)	2.80 (4)	2.86 (5)	2.93 (5)	2.90 (5)	2.86 (5)
総合評価	男子	2.80	2.88	2.83	2.90	2.87	2.87
	女子	2.58	2.72	2.77	2.82	2.82	2.86
	全体	2.69 (4)	2.80 (5)	2.80 (5)	2.86 (5)	2.85 (5)	2.86 (5)

このデータから、総じて子どもたちから高い評価が得られ、ゲーム参加への十分な満足を提供し得たと判断してもよいであろう。「ストップ・ベースボール」に取り組み始めた初期から良好なスコアが得られていることは、6年生にとってより易しい「並びっこベースボール」から学習を継続させたそのよさが現れたのではないかとする推察も十分可能であるが、総体的には、複雑な大人のゲームをその面白さに関わる基本的な構造を保持させつつ、大胆に修正したことの効果が現れていると考えられる。特徴的なのは、おそらく男子よりもこのようなゲームに慣れ親しんでいない女子のスコアにおいて、各次元とも時間を追うごとに右上がりの傾向を示し、単元終末の段階では、男子との差が解消されるところまで達していることである。

6. おわりに

守備・走塁型ゲームにおいて、中学年段階の教材として既に構成され、一定の成果が報告されている「並びっこベースボール」に着目し、その発展を意図した高学年教材「ストップ・ベースボール」の考案について説明し、その実践を通じた検討について報告した。

冒頭に記した筆者らのボール運動の授業に関するコンセプトから導き出されたこのような授業づくりの発想は、これまでのところ決して多くの支持を得ているものではない。むしろ、新しい情報の「発信」的な段階でしかない。

しかしながら、今回の教材構想と授業の事例は、守備・走塁型のゲームの授業における実現可能な成果の一端を示し得たと考えられる。なぜなら、子どもたちの実際のゲームは、まさに「偶然のゲーム」を脱し、「協同的なプレイ」としてのよさを極めて豊富に生み出し

得ているからである。

注

注1) この訳語については、岩田 (2000) を参照されたい。なお、「誇張」とは、フル・ゲーム (すべての固有な技術や戦術を備えた、大人によってプレイされるゲーム) の基本的なルールを保持しつつも、問題になる戦術的課題を誇張するようにゲームを修正することであり、「発達適合的再現」とは、大人のゲームの戦術的な複雑さをほとんど保持しつつも、子どもが技術的・身体的に未熟なために遭遇する問題を軽減するように修正することを意味している (Thorpe, R. et al 1986)。

文献

- 飯嶋政泰・長瀬義明・宮澤好一・岩田靖 (2006) 中学校体育カリキュラムへの守備・走塁型ゲーム導入の試み(Ⅱ)ー球技授業のコンセプトの検討と3年次のソフトボール学習, 信州大学教育学部・学部附属共同研究報告書 (平成17年度), pp.164-177
- 岩田靖 (2000) ボール運動・球技の教材づくりに関する一考察ー「課題ゲーム」論の「戦術中心のアプローチ」からの再検討, 体育科教育学研究 17 (1) : 9-22
- 岩田靖 (2006) 体育授業の質を高めるストラテジーとは, 体育科教育 54 (4) : 14-17
- 宮内孝・河野典子・岩田靖 (2002) 小学校中学年のベースボール型ゲームの実践ーゲームの面白さへの参加を保障する教材づくりの論理を中心に, 体育授業研究 (5) : 84-91
- 高橋健夫・長谷川悦示・浦井孝夫 (2003) 体育授業を形成的に評価する, 高橋健夫編, 体育授業を観察評価するー授業改善のためのオーセンティック・アセスメント, 明和出版, pp.12-15
- 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ー「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
- Thorpe, R., Bunker, D., & Almond, L. (1986) A Change in Focus for the Teaching of Games. In Pieron, M. & Graham, G. (Eds.) *Sport Pedagogy : The Olympic Congress Proceedings*, Vol. 6. Champaign, IL : Human Kinetics. pp.163-169

(2006年4月30日 受付)