

<資料>

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－

滝澤 崇 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

Tendencies and Problems of Construction of Teaching Materials in the Type of “Striking/Fielding Game” in Physical Education －From the Viewpoint of “tactical-centered approaches”－

TAKIZAWA Takashi : Graduate School of Education, Shinshu University
IWATA Yasushi : Education of Sport Sciences, Faculty of Education,
Shinshu University

The purpose of this paper is to analyze tendencies and problems of construction of teaching materials in the type of “striking/fielding game” in physical education, especially from viewpoint of tactical-centered approaches. The main findings are as follows.

- 1) Recently in Japan, game modification of this type is focused on “representation” as easing of “on-the-ball skills.”
- 2) The main problem of game modification is “exaggeration” to develop playing ability through tactical awareness or decision-making in games.

【キーワード】 ベースボール型ゲーム 教材づくり 戦術学習 判断

1. 本稿の課題

本稿の直接の目的は、我が国の体育科教育における「ベースボール型」ゲーム（「攻守交代系」ゲーム）の授業にみられる教材づくりの近年の動向について、特に「戦術中心のアプローチ」の視点からその一般的傾向を整理し、記述することにある。

1998年改訂の小学校学習指導要領では、中学年における「ゲーム」領域の記述に大きな変化がみられた。そこでは、従来のように授業で取り扱うべき種目（あるいは教材化されたゲーム種目）が掲げられるのではなく、「バスケットボール型ゲーム」、「サッカー型ゲーム」、「ベースボール型ゲーム」あるいは「バレーボール型ゲーム」のように、「型」表記によってその内容領域が示された。これは、「ゲーム」（その後の発展では、高学年の「ボール運動」、中学校・高校段階での「球技」）の授業における、特定の「素

材主義（種目主義）的な授業からの脱皮を意味するものであると同時に、ゲームの面白さや楽しさを生み出す「構造」の相違に着目しつつ、スポーツ文化を享受していく資質・能力の広がりに対応していく教育課程論的発想を提示したものと解釈できる。そのことは、従来、小学校高学年の「ボール運動」において「二大教材」的な位置を占めていたバスケットボール、サッカーといった「攻守入り乱れ系」ゲームに加えて、ソフトボール（攻守交代系）、あるいはソフトバレーボール（攻守分離系）が位置づけられたことにも現れている。

ここには、上記の「構造」の主要な側面を「戦術行動」の視野から理解する教授学的理論（ボール運動・球技の指導論）がその背景に存在する。欧米諸国において台頭してきている「戦術中心のアプローチ」はまさにそれにあたり、今日、我が国のスポーツ教育学（体育科教育学）に大きな影響を与えている。

しかしながら、学習指導要領の変遷において、このタイプのゲームはその位置づけが非常に不安定であったと言える。とりわけ、戦後体育科教育の主要な目標の変遷過程において、この種のゲームの意味づけが大きく揺れ動いたことも見逃せないが（例えば、民主的な人間関係が強調された時代や、技能主義・体力主義が前面に押し出された時期などの相違）、それ以上に、総じて「ベースボール型」ゲームの学習指導の難しさが大きく横たわっているのも事実であろう。その原因としては、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、運動量の低さの問題が掲げられてきたと言ってよい。

ただし、これらのマイナス要因を一方に抱えながらも、授業実践現場では、この種のゲームに関わって、教材化における多様な工夫が行われてきたのも間違いない。つまり、「既存のゲームの修正」に多大な関心が払われてきたと言える。

そこで本稿では、1990年代以降に記述されたベースボール型ゲームの授業実践報告を分析することを通して、教材づくりの動向をその意図や着眼点を中心に整理するとともに、とりわけ今日的に注目され、焦点となっている「戦術中心のアプローチ」の視野から今後の課題の一端を焙り出してみたいと考える。それは、「戦術的気づきに基づいたプレイ」を保障していく授業論的視座である。

分析対象とする実践報告を1990年代以降に限定したのは、直接的には近年の動向を整理するためであるが、1989（平成元）年の学習指導要領において、「生涯体育・スポーツ」に向けての体育目標が「体力の向上」とともに明確な柱として位置づけられ、「スポーツの内容論的意味づけ」が明瞭に示されたと理解されるからである。

2. 「ベースボール型」ゲームの教材づくりへの問題提起

筆者の一人である岩田は、宮崎県の小学校教師とともに「ベースボール型」ゲームの教材づくりの論理について、その発想の転換を問題提起的に論じつつ、実践事例を報告

する中で、子どもにとっての「ベースボール型」ゲームの難しさを取り上げながら次のように記述している（宮内ほか 2002）。

「本来、ボール運動（ゲーム）には、集団的達成の喜びを味わうこと、また友達との豊かな関わりが生ずる可能性が大いに秘められている。しかし一方で、…（中略）…ゲームに実質的に参加できずに友達と関われないままに終わってしまうケースも少なくないことを、ボール運動の課題として認識してきた。

こうした関わり合いが上手く持てない子どもについて、かつては『運動技能が低いからゲームに有効に参加することができず、そのため消極的になるのだ』と捉え、基礎的なボール操作能力向上のための練習と、ハンディキャップ・ルールによるゲームを生命線とする様々な工夫を試みてきた。しかし、これらが有効にゲームに反映されたとは言いがたいのが実情であった。

それは一体何故であろうか。端的に言えば、ベースボールは子どもたちにとって非常に『難しい』のである。確かに、ボールの捕球・送球といった運動技能もさることながら、ゲーム中に求められる状況の『判断』が複雑過ぎるのである。『どんな場面で、どのようなことをすべきなのか』、これがわからなければ、ゲームを『面白いものだ』と感じるはずもなく、チームの仲間と関わりようもない。ゲームやその練習段階における『関わり』行動を濃密にするためには、『ゲームの理解』を通して、ゲームの『目標』が明瞭に意識化され、さらにそれに至る解決方法の探究、いわばその『手段』がチームのメンバーにおいて共有化される必要がある。おそらくその中核になるのは、ゲームにおいて要求される『判断』すべきことの内容を共有していくことであろう。子どもに寄り添うべきは、ゲームの中で表面的に立ち現れる「運動技能」以前に潜んでいるとも言える。

そのように考えると、…（中略）…初めて学習するゲームでは、ボールを操作する仕方やその技能よりも、むしろゲームの中で『何をしたらよいのか』、『どのように行為するのか』といった戦術的認識（あるいは、『戦術的気づき tactical awareness』）、いわばゲームの中での『判断』こそ問題にすべきではないかとの発想に転換する必要があるであろう。さらに言えば、ゲームを支えている『判断』をクローズアップし、そして単純化し、『もっと易しくそのゲームの本質的な面白さに子どもたちを誘い込めないか』、これが筆者らの問題意識である。

D. バンカー、R. ソープは、技術中心（skill-based）から戦術中心（tactical-based；technical-cognitive based）へのゲーム指導の転換の中で、『パフォーマンスの絶対的なレベルは異なっても、戦術的気づきに基づいてそれぞれすべての子どもが意思決定に参加することができるのであり、それによってゲームの中での面白さや、ゲームへの関与が保たれる』、『ゲームの独自性は、そこで用いられる技術に先立った意思決定の過程にある』と指摘しているが、筆者らもそこに注目すべきだと考えている。」

さらに、体育授業において非常に頻繁に取り上げられてきたゲームについて、以下の

ような検討を加えている。

『キックベースボール』、『ハンドベースボール』は、総じて小学校低・中学年段階でのなじみのあるゲームである。これらは既にベースボール型の種目を改変した、いわば教材化されたゲームと言ってよいであろう。換言すれば、一般的に既存のスポーツ種目に発展させていくための『簡易ゲーム』として位置づけられてきたものと考えられる。

それでは、これらの教材は一体何が『簡易化』されているのであろうか。キックベースボールの場合、足でボールを操作すること、いわばボール蹴りゲームの意味合いや意図が含まれていることもあろうが、総じてここでは、動いてくるボール（ピッチャーから投げ出されたボール）をバットなどの道具を用いて打撃することの難しさを緩和したものと考えることができるであろう。加えて、硬いボールへの不安感を取り除き、ボールをグラブで捕球することの困難さを軽減し、素手でボール操作ができるようにしている点もある。

確かにここでは、ボール操作に関わる運動技能を易しくする視点が存在するが、そのままではこれらのゲーム中に要求される『判断の複雑さ』はほとんどそのまま保持されることになる。そのことを銘記しておきたい。

ここには、ゲーム中での「判断」にゲームの面白さの源泉が存在し、その学習こそがゲーム学習の中心に位置づけられるべきとの主張がある。したがって、そのことはゲームの修正（教材づくり）の重要な視点として反映されなければならないのではないかとする議論である。

このような観点から近年のベースボール型ゲームの授業におけるゲーム修正の傾向を検討する場合、次に掲げる「戦術中心のアプローチ」が大いに参考になるであろう。

3. 「戦術中心のアプローチ」におけるゲーム修正論

ここで、「戦術中心のアプローチ」として取り上げるのは、イギリスの「理解のためのゲーム指導論」（Teaching Games for Understanding）である。

マーガレット・エリス（Ellis 1986）は次のように述べつつ、「未熟なプレイヤーのために、特定の行動を促進、誇張、統制、排除していくゲーム修正」についての観点を掲げている。

「ゲームのプレイ能力を向上させるために、多くの論者がゲームの修正を推奨してきている。それらはミニ・ゲームの形式（Steap）であったり、正式なゲームを参加者に相応しいものに改変すること（Morris, Lenel）を意味したり、あるいはプレイの仕方の気づきや戦術がその中で学習され、理解される構造を提供するための手段（Thorpe & Bunker）である。しかしながら、そのような修正の手続きの十全な意味を理解しないままに修正を施している教師が多いことも事実であるし、また当然ながら、ゲームを教える中でまったく修正の形式を利用していない教師も多い。そのような教師にとっては以下のリストを読むと有益であろう」

エリスは、考えるゲーム修正の例として以下の諸視点を掲げ、さらに他の可能性を追求する刺激になることを期待したいとしている。

- (1) 子どもや、体格の小さなプレイヤーのためにより適切な道具を提供する。
- (2) より相応しいプレイおよびターゲットのエリアを提供する。
- (3) 学習やプレイのための安全な環境を提供する。
- (4) ゲームの技術的な要素の練習機会を最大限に提供する。
- (5) 戦術的な気づきによるプレイ能力の向上を促進する。
- (6) 協力やチームワークに向けての機会を増大させる。
- (7) 成功や達成度を知る機会をより多く提供する。
- (8) ゲームでの負担を軽減する。
- (9) ゲームをスピードアップさせる。
- (10) プレイヤーの能力や体格によるゲームの優位性を減少させる。
- (11) 特定の側面によるゲームの優位性を減少させる。
- (12) ゲームの全体像のよりよい理解を保障する。

このエリスが提示しているゲーム修正の諸視点は、想定し、実現しうる範囲をかなり網羅しているものと思われる。ただし、それらはゲーム修正の方法論に一定の具体的示唆を与えるものではあるが、いわば列記的性格のものであって、それらの修正の意図についての論理的意味をカテゴライズしたものではない。

これらのゲーム修正の論理的意味を、ゲーム指導におけるその教授学的な「機能」において表現しているのがロッド・ソープら (Thorpe & Bunker 1986) によるゲームの修正論であると言ってよいであろう。彼らが大別したのは、「発達適合的再現」(representation) と「誇張」(exaggeration) であった^(注1)。「発達適合的再現」とは、「大人のゲームの戦術的な複雑さのほとんどを保持しつつも、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」していくことであり、「誇張」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修正」していくことを意味する。これら二つをより具体的に表現し直せば次のようになろう。つまり、「発達適合的再現」は「子どもにとっての適切なプレイ性を確保するための前提条件づくり」として考えることができ、そこにはおよそ「運動技能の緩和やゲームの負担の軽減」と「学習機会の増大や平等化」という側面が含まれている。また、「誇張」は「戦術学習に焦点を当てた積極的なゲーム修正」と言ってよい。このような区別からゲーム修正の視点を整理し、エリスの掲げた項目を対応させると表1のような枠組みを示すことができる。

エリスが掲げた項目の多くは、ソープらの指摘する「発達適合的再現」の視点として包括され得るものに対応していると考えられる。「誇張」に相当するのは、とりわけ(5)(12)の項目であるが、実際にはこの中身に多様な手法があると言ってよく、それらが

まさに探究され、諸々の授業実践への共有化が図られていく必要があるものと思われる。

なお、筆者の一人である岩田は体育における一般的な教材づくりの基本的視点として、「内容的視点」、および「方法的視点」を提示してきた(岩田 1990, 1994)。前者は、「その教材が、習得されるべき学習内容を典型的に含みもっていること」であり、後者は、「その教材が子どもの主体的な諸条件に適合しており、学習意欲を喚起することができること」である。このことをボール運動の教材づくりに焦点化すれば、「誇張」は「内容的視点」に、そして「発達適合的再現」は「方法的視点」にそれぞれ対応する。

表1 ゲームの修正論を大別した枠組み

(ア)	子どもにとっての適切なプレイ性を確保するための前提条件づくり	運動技能の緩和やゲームの負担の軽減	(1) (2) (3) (8) (10) (11)	ボールなどの用具やコートを工夫することによって、運動技能を緩和したりゲームの負担を軽減していくことのほかに、複雑なルールを削除することや安全性を考慮することなどを含めて考えることができる。
		学習機会の増大や平等化	(4) (6) (7) (9)	ミニ・ゲーム化に加え、多様なルール変更により個々の子どもやチームの攻撃機会を増大させたり平等化していくこと。また、成功の機会をより多く提供することも含まれる。
(イ)	戦術学習に焦点を当てた積極的なゲーム修正		(5) (12)	ゲームの中で遭遇する問題を解決していくための意思決定の過程に着目し、それに焦点づけたゲームづくりをしていくこと。

4. 近年の我が国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

1990年代以降に報告されたベースボール型ゲームに関する実践論文は表2に示した一覧の通りである。これらは、体育科教育分野における中心的な教育専門誌である『学校体育』および『体育科教育』誌より抽出している(以下、本文中に示す文献番号は、表2の番号に対応している)。

ここでは、先に示した「ゲーム修正論を大別した枠組み」を利用して、近年にみられる教材づくりの視点についての大要を整理してみたい。

4.1 子どもにとっての適切なプレイ性を確保するための前提条件づくり

我が国における教材づくりの事例も、この視点からは「運動技能の緩和やゲームの負担の軽減」、および「学習機会の増大や平等化」の二つに区分して考えることができる。

(1) 運動技能の緩和やゲームの負担の軽減

a) 攻撃(特に、「打撃」)における修正視点

前述の宮内からも指摘しているように、「動いてくるボールをバットで打つことの困難さ」をいかに緩和するかが課題となっている。これを、感覚運動の世界の難しさの問題として捉えれば、少なくとも以下の3つの要因が絡んでいるものと筆者らは考える。

表2 分析対象とした実践報告論文一覧

	著者	実践報告論文タイトル	報告年月	掲載誌	対象学年
①	吉村 正	ソフトボール (小学校)	1990年2月	体育科教育	高学年
②	藤田 昭	自らチャレンジするベースボール型ゲームの授業づくりの工夫	1991年2月	学校体育	中学年
③	徳光真己子	どの子ども生き生きと楽しく取り組むゲームをめざしてーハンドベースボールの実践ー	1991年3月	学校体育	中学年
④	松尾知之	ハンドベースボールを好きにさせる授業の工夫	1991年9月	学校体育	中学年
⑤	田口了二	どの子ども意欲的に楽しく取り組むゲームをめざしてーソフトボールの実践ー	1991年11月	学校体育	小学6年
⑥	伊藤 隆	ソフトボール	1992年4月	体育科教育	小学5年
⑦	渡辺祐治	一人一人の取り組みを生かし運動の楽しさを味わう授業の工夫ーハンドベースボールでの試みー	1992年12月	学校体育	小学3年
⑧	松岡祐子	生き生きと躍動する子どもをめざしてー中学年ハンドベースボールの授業ー	1993年8月	学校体育	中学年
⑨	田中佐俊	どの子ども特性を味わえるソフトボールの工夫ーティーバッティングソフトボールー	1994年6月	学校体育	小学5年
⑩	西尾幹雄	子どもたちが夢中になって取り組むハンドベースボール	1994年10月	学校体育	小学3年
⑪	引地秀美	楽しいティーボールの実践	1997年1月	学校体育	小学3年
⑫	石居慎人	チームが高まり、クラスが高まる授業づくりー4年ハンドベースボールの授業を通してー	1998年4月	学校体育	小学4年
⑬	堀井重人	共通課題を設定したソフトボールの学習	1999年1月	学校体育	小学6年
⑭	高橋正博	打つ楽しさを味わわせるソフトボール・ティーボールの学習ー異学年で取り組む選択体育ー	1999年4月	学校体育	中学2・3年
⑮	平野 仁	どの子ども楽しめるソフトボール	1999年5月	学校体育	高学年
⑯	新本惣一郎	ベースボールゲームの特性に触れ、だれもが楽しめるティーボール	1999年8月	学校体育	小学5年
⑰	尾崎幸利	みんなで楽しめるティーボールー場・ルール・用具を工夫してー	2000年2月	学校体育	小学4年
⑱	河野 健	仲間と触れ合い笑顔があふれるベースボール型ゲーム	2001年7月	学校体育	小学4年
⑲	本田祐一	打球のゆくえをよく見て進塁する楽しさを味わうエイトベースボール	2001年8月	学校体育	小学5年

○動いてくるボールのスピードや空間的な移動を感じ取り、打撃のタイミングを予測することが難しいこと。

○打撃に関して用具を用いる場合、自己の身体ではなく、その延長線上にある対象（バットなど）にボールを当てる空間感覚的認知が難しいこと。

○投運動がままならない学習者にとっては、それと類縁する打撃動作（用具を使ったスイング動作）が難しいこと（ここには打撃用具の重量の負担も関係している）。

したがって、すべての子どもたちが打撃行為をプレイフルに行なえるようにしようとするれば、これらに対応した緩和策が探究され、適用されることになる。「攻撃」に関し

ては、「打つことの楽しさ」が強調される場合が多いことから、それらの工夫は重要な事柄として認識され、かなり多様な修正が施されてきたと言ってもよいであろう。

例えば、「バッティングティー」を利用して静止したボールを打つルールは最もその条件をやさしくしたものである（文献⑨⑪⑬⑭⑯⑰⑱⑲）。さらに運動の課題性を持たせていけば、自分でトスしたボールを打つ（文献②③⑦⑧⑩）、また、攻撃側である自チームの仲間によって易しく投げられたボールを打つ（文献②④⑥⑭⑮⑲）、といった条件づくりがなされたりする。中には、バッターがピッチャーに打ちやすいボールを要求できるとするものもみられた（文献③⑧）。

当然ながら、既存のゲームで用いられる道具としてのバットを軽量化したり、短くしたり、また片手で操作できるものに変更していくことも忘れられてはいない（文献⑨⑭）。小学校の中学年段階では用具を利用しないで素手で打つハンドベースボールを採用することも多いが（文献②③⑦⑧⑫）、その中学年をも含めてそれ以降の段階では、ほかのスポーツ種目で用いられるラケットを代用したり、プラスチックのバットが選択されている（文献①④⑧⑩⑫⑯⑰⑱）。さらには、子どもたちに相応しい手作りバットが工夫されているものも目につく（文献⑮⑱）。これらには一方で安全面への配慮が意図されていることは改めて指摘するまでもないであろう。

b) 守備（特に「アウトのとり方」）におけるゲーム修正

守備の難しさはまさに「アウトのとり方」の困難性と言ってよいが、中心的なゲーム修正は捕球・送球の運動技能の緩和に向けられている。当然ながら、アウトにできる可能性が低ければ一方のチームの攻撃ばかりが続くゲームになってしまうし、全体的に間延びしたものとなる。ただし、分析した報告においてこの視点からのゲーム修正はそれほど多くなされているものではない。因みにその事例となるものでは、特に女子やボールの捕球に苦手意識を持つ学習者を念頭において修正が加えられている。

例えば、文献⑤の実践では、「外野飛球はワンバウンド捕球でもアウトにできる」、「ファーストおよびフォースアウトプレーのとき、女子はグローブに当てただけでアウトにできる」といったルールを設定している。また、文献③では、「各チームのノーバウンドのボールが上手に捕れない児童のうち1人は、ノーバウンドのボールに手で触ったらアウトにする」という条件を加えている。さらには、文献⑧においては、アウトにするためのボールの捕球を確実にするために、ファーストのプレイヤーにグローブではなくネット（網）を利用させるといった工夫もみられた。

なお、ゲームのプレイ性を確保していくことには、安全についての配慮や恐怖心の緩和といった側面も含まれている。これらは子どもたちのプレイにおける技能発揮に大きな影響を与えるため、非常に多くの授業実践において工夫がなされている。ここでは「ボールの選択」、および「守備と走者の交錯の回避」がゲーム修正の視点として重要視されている。特に、ボールの選択や工夫は子どもにとってのゲームのプレイ性を考える上で極めて大切な要素である。ここではほとんどの実践において、当たっても痛くないボ

ール、投げやすいボール、適度な大きさのボール、打撃による飛距離を考慮したボールが選択される傾向にあった。

(2) 学習機会の増大や平等化

ベースボール型ゲームの場合、とりわけ守備側においてメンバーのプレイへの参加状況は様々で、特にポジションによってプレイに直接関与する機会や頻度はかなり異なる。また、そのことはチームの人間関係の中で、能力の高い者と低い者との一層の格差を生じさせやすい。また、通常の3アウト制での攻守交代を採用すると、攻撃（守備）が極端に長くなったり短くなったりすることが頻繁に起こる。このように既存のルールではすべての子どもに打撃や守備の学習機会を保障していくことに大きな困難を伴う。さらに、ベースボール型ゲームでは得点するまでの過程がやや長く、ホームインによる形式では得点できない場合も往々にしてある。

したがって、子どもの学習機会の側面に眼を向けた場合、「プレイの頻度（実際にボールを操作する機会）やその不平等さ」、および「得点機会の少なさ」の2つが特に大きな問題として認識されている。そのため、一人一人の子どもにより多く学習機会を保障していくための修正が多くの実践において課題とされていると言ってよいであろう。

まず、「プレイの頻度やその不平等さ」については、とりわけ個々の子どもの学習機会を保障しつつ、さらに間延びしたゲームになることを避けるために「ゲームに参加するチームの人数を減少させること」や「打者一巡で攻守交代する」ことが多くの実践で取り入れられている。また、ゲームのスピードアップを図るために「ファール3本でアウトにする」こと、「ピッチャーが6球投げる間にヒットを打たなければアウトにする」といったルールを加えているものもある（文献⑤⑦⑧⑫⑮）。

「得点機会の少なさ」では、ゲームが得点を競うからこそその面白さを味わうことができ、また得点しやすくすることが子どもの学習意欲を喚起できるといった意味から、「1ベース進むごとに1点が加算される」という工夫が多数みられた（例えば、文献③⑥⑪⑯など）。また、「打って走った塁が得点（1塁打=1点、2塁打=2点、・・・）となる」という教材づくりの例が取り上げられ得る（文献③⑫⑭⑱）。ここには、特に攻撃側におけるプレイの成功や達成をより多く経験させ、味わわせるという意図が大切にされていると言ってよいであろう。

4.2 戦術学習に焦点を当てた積極的なゲーム修正

近年のベースボール型ゲームの授業づくり、教材づくりにおいて、その全体的傾向から結論的に指摘すれば、前記した「子どもにとっての適切なプレイ性を確保するための前提条件づくり」、いわばソーブラが掲げる「発達適合的再現」の側面が大いに強調されている一方で、「戦術学習に焦点を当てた積極的なゲーム修正」の視点への着眼は、残念ながら欠落していると言わざるを得ない。

確かに、「発達適合的再現」のそれぞれの視点は、間接的にゲームにおける子どもの

意思決定（状況判断）の促進に貢献していることは言うまでもない。用具やコートを工夫し、そこにおいて要求される運動技能を緩和し、ゲームでの負担を軽減していくことなどは、子どもの意思決定に余裕を与えるとともに、判断の選択肢を減少させ、そこでの意思決定の善し悪しをフィードバックしてくれるゲーム状況を生み出していくことになるからである（岩田 2000）。

しかしながら、「戦術学習に焦点を当てた積極的なゲーム修正」の視点が等閑視されている状況は、ボール運動についての従来からの「学習内容」観を裏書きしている。つまり、ゲームにおいてとりわけボール操作に関する運動技能の緩和が教材づくりの中心的なテーマになっているということは、既成のスポーツ種目における「ボール操作」の運動技能を易くさえすれば子どもがゲームに参加でき、それを楽しむことができるという認識が少なからず存在していることの証左であろう。それは、ゲームやボール運動を楽しむための能力がボール操作の運動技能を中心に成り立っているとする考え方を反映させているものと思われる。したがって、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と考えられる。その意味で、先に掲げた問題提起はこの種のゲームの教材づくりにおける近年の動向に対して一定の批判的検討になっていると解釈してよい。また、そこに今後の教材づくりの新たな視点が生み出されてくると言えよう。

注

注1) これらの訳語については、岩田（2000）を参照されたい。

文献

- Ellis, M. (1986) Game modification. In Thorpe, R., Bunker, D., & Almond, L. (Eds.), *Rethinking Games Teaching*. Loughborough: University of Technology: 75-77
- 岩田靖 (1990) 体育における教材づくりの意義と課題, 体育科教育 38(1) : 58-61
- 岩田靖 (1994) 教材づくりの意義と方法, 高橋健夫編, 体育の授業を創る, 大修館書店, 26-34
- 岩田靖 (2000) ボール運動・球技の教材づくりに関する一考察—「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
- 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—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
- 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 1984 Olympic Congress Proceedings*, Vol.6. Champaign, IL: Human Kinetics: 163-169

(2004年4月30日 受付)