

[原著論文]

ボール運動系領域の教材づくりの視点としての「誇張」に関する検討

岩田 靖¹⁾ 斎藤和久²⁾
(平成26年12月24日 受理)

Exaggeration as a constructional aspect of teaching materials in Games

Yasushi IWATA (Faculty of Education, Shinshu University)
Kazuhiisa SAITO (Nagano Tsuumei Elementary School)

Abstract

The purpose of this study was to consider *exaggeration* as a constructional aspect of teaching materials in games. Construction of teaching materials means the modification of full games that are played by adults with the retention of all the inherent techniques and tactics. *Representation* and *exaggeration* are principles of game modification that were proposed by Thorpe, Bunker, & Almond(1986) in their methodology of Teaching Games for Understanding (TGfU). Representation is the method of making games that maintains most of the tactical complexity of full games but reduces the problem posed by technical and physical limitations of children. Exaggeration is game modification that intends to exaggerate the tactical problems in games.

In this paper, the authors interpret exaggeration of tactical problem in relation to the “decision-making” that is needed to solve tactical demands in games, and explain the framework of exaggeration from two methodological dimensions by analyzing examples of modified games created by Iwata and his colleagues. The first dimension is to exaggerate tactical problems by clarifying the “objects” of decision-making, and the other is to do it by supplying each player with “opportunity” of decision-making.

キーワード： ボール運動, 教材づくり, 誇張, 意思決定

1. 緒言

本稿の直接的な課題は、学校体育におけるボール運動系領域（学習指導要領に示された小学校の「ゲーム」、ボール運動、中学校以降の「球技」領域の総称として用いておく）の教材づくりの視点としての「誇張」に関する具体的な方策について検討し、説明することにある。

さて、2008年の学習指導要領の改訂におい

て、ボール運動系領域の内容構成やその下位に位置づく指導内容には大きな変化がもたらされた。「ゴール型」、「ネット型」、「ベースボール型」の3類型が示され、それぞれにおいて「ボール操作」と「ボールを持たないときの動き」が「技能」の指導内容として整理されたことである（文部科学省、2008a-d）。

それらを前提に、学習指導要領解説の中では、学習課題に適したゲームの提供が強調されている。例えば、小学校中学年では「易し

¹⁾ 信州大学教育学部

²⁾ 長野市立通明小学校

いゲーム」、高学年では「簡易化されたゲーム」、また中学校でも条件を「工夫したゲーム」といったように、総じてこの領域における「やさしい教材づくり」が求められていると言っ
てよいであろう^{注1)}。

このような背景から、今日それぞれのゲームの「型」に関わった教材例が様々なところで新たに報告されるようになったことは非常に好ましいことではある。ただし、ボール運動系の領域の教材づくりについて一般的に共有しうる方法論に関するアイデアが提案されたり、その基盤をなす理論的側面が積極的に議論されているわけではないのが実情である。そのことに関連して、例えば小学校学習指導要領解説における高学年の「簡易化されたゲーム」について、「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、コート of 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」（文部科学省、2008c）することなどが記述されたことは、この領域の教材づくりに極めて重要な刺激を与えるものとなっており、大きな進展であったと思われるが、解説の段階では、ゲーム修正の対象が列記されているのみであり、それらの修正の基本的な指針や方略が説明されているわけではないと言ってよい^{注2)}。この指針や方略こそが探究されるべき教授学的理論課題であろうと思われる。

ここで、学習指導要領におけるボール運動系領域の内容構成やその指導内容の抽出の仕方、さらには子どもたちに提供されるべきゲーム修正の必要性などの記述からすれば、その理論背景として、欧米圏で展開されてきた「理解のためのゲーム指導論」（Teaching Games for Understanding, 以下 TGfU と表記する）を念頭に置くことができるであろう。本稿で問題にするボール運動系領域の教材づくりについて言えば、ソープらによる「ゲーム修正」（game modification）の論理が大きな示唆や手掛かりを与えるものになっている。ソープら（1986）は、ゲーム修正の視点とし

て、「発達適合的再現」（representation）と「誇張」（exaggeration）の2つを取り上げているが、本稿では、「誇張」の論理について教材づくりの具体的事例に基づきながらさらに補強する議論を展開することをねらいとし、ボール運動系領域の教材づくり論の進展に貢献したいと考える。なぜなら、我が国におけるボール運動系の教材づくりの歴史的経緯において、総じて「発達適合的再現」の視点には大きな関心が寄せられてきたものの、「誇張」に相当する考え方が等閑視されてきたのではないかという認識に基づいている。それは我が国におけるボール運動系領域の「学習内容」観にも連動した問題である^{注3)}。さらに、ボール運動系領域の特性理解に結びつけつつ、ゲーム修正における「誇張」の視点をゲームに求められる「意思決定（decision-making）」（ゲーム状況の判断）と表裏一体のものとして理解する見解が示されてきたが（岩田、2000、岩田、2005a）、その後、そのような観点からの議論の掘り起こしは試みられていないと思われるからである。

そのため本稿では、①ボール運動系領域の教材づくり論において、「誇張」の問題に焦点を当てることを意味を記述するとともに、②教材づくりの具体的事例をもとに「誇張」の方法的視野を整理する手順を踏んで記述していきたいと思う。

2. なぜ、「誇張」に焦点を当てるのか

2.1 ボール運動系領域の授業のコンセプト

ここではボール運動系領域の授業づくりの前提として、そのキー・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」として捉えておきたい（岩田・斎藤、2008、岩田、2012, pp.127-129）。まずはこのことの意味、根拠を「理解のためのゲーム指導論」に関わったボール運動系の特性理解の観点から記述しておく。「誇張」に焦点を当てるその背景と密接不可分に関わっているからである。

バンカーら（1982）は次のように述べる。

「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」

この記述はその後、ソープとパンカー(1986)の「ゲームの独自性 (uniqueness of games) 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」という指摘に繋がっていく。

ここに示された「ゲームの独自性」に関わる見解は、まさにボール運動系の主要な特性理解を示していると考えてよいであろう。そしてそれは、2つのレベルでの解釈の可能性を有していると思われる。1つ目は、他の運動領域との比較において捉えられる点である。ボール運動というのは、器械運動や陸上運動、水泳などの領域の運動とは相対的に異なって、ゲームの中で常に「意思決定」(プレイ状況の「判断」)が要求されるという特質を有していることである。したがって、その状況判断に積極的・能動的に参加できるようになることが、ゲームの面白さ、楽しさの源泉になると考えてもよい。このことはボール運動の指導において極めて大きな強調点になるのであり、またそこでの教材づくりの基本的な立脚点になりうるものと考えられる。

他の1つは、ボール運動系の領域内において、その戦術的課題 (tactical problem) の構造の違いに対応して、そのゲームで求められる課題解決を促し、ゲームの面白さを生み出す特徴的な「意思決定」(判断)のあり方が存在することである。ここにボール運動の戦術的課題に即した分類の有用さの一端が求められる。類似したゲーム群には多くの部分に共通する「意思決定」が認められるのである。換言すれば、1つ目に示した他の異なる領域の運動との相違だけでなく、ボール運動系のゲーム群間における差異に注目していくことが、後述する教材づくりの課題やその具体的手法に接近し、肉迫しうるものになるであろう。

一般に運動学習である限り、そこでのパフォーマンスの向上には運動技能の習得・習熟が必要不可欠なのは当然であるが、ボール運

動ではゲームの中での多様なプレイ状況を「判断」しながら技能的・行動的な対応(ボール操作の技能=on-the-ball skill, ボールを持たないときの動き = off-the-ball movement)が要求される場所に大きな特徴がある。このことが「ゲームの独自性」なのであり、「ボール運動の特性」であると言ってよい。このような認識が「意図的・選択的な判断に基づく協同的プレイの探究」というコンセプトの前提である。

2.2 ボール運動のゲーム修正—「発達適的再現」と「誇張」

前記したボール運動の特性理解に基づいてソープらの「ゲーム修正」の視点を深める議論を進展させたいと考えるが、その前に彼らが提示している論理の骨格を概説しておきたい。

図1には、ゲーム修正の2つの主要な視点である「発達適的再現」と「誇張」、およびその関係が描かれている。Aの「フル・ゲーム」は、「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」を指している。いわば、一般的に「既存の種目」、あるいは「既成のスポーツ種目」と表現しているものを指しており、教材づくり論的には「素材」を意味する位置にあるものである(岩田, 1994, p.28)。ただし、この「フル・ゲーム」は子どもが取り組むには非常に高度で複雑であるため、子どもの学習対象として相応しく修正されることが求められる。そこで、BおよびCの方向の修正視点が示される。B(発達適的再現)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するゲーム」である。つまり、この修正は、「大人のゲームと同じ戦術的構造を有しながらも、子どもの体の大きさや、年齢、能力に適合したプレイが展開されるようなゲームを開発する」ことを意味している。「同じ戦術的構造」とは、ゲームにおいて同じ原理、課題が適用されていることであり、またその「本質的特性」(essential characters)が維

持されることである。それは、ゲームの「魅力 (attraction)」(ソープとバンカー, 1997) とも言い換えられている。したがって、「発達適格的再現」とは多くの場合、ゲームの人数(「ミニ・ゲーム化」)やコート、用具等を工夫し、要求される運動技能を緩和した子ども用の規格のゲームを提供することであると言える。

る。

これらの2つの視点からの修正を融合して子どもたちに提供されるゲーム形式が創出される。ソープら(1986)によれば、教師には「戦術的内容を誇張する適切なゲーム修正を選択し、なお且つその修正をフル・ゲームに類似させるように組み込む能力」が求められるとされる。

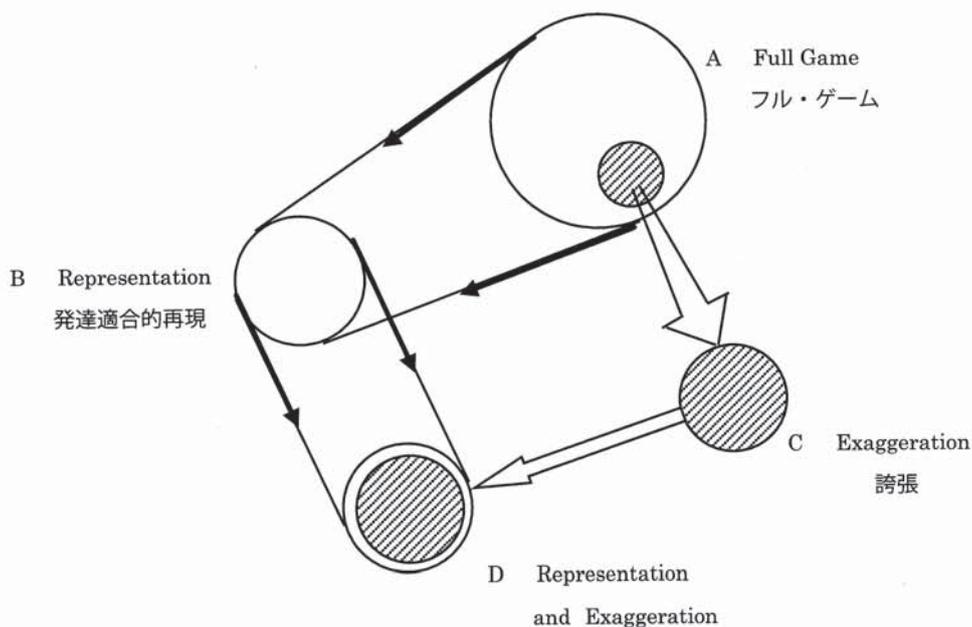


図1 ソープら(1986)によるゲーム修正の手続き

しかしながら、このような発達適格的な修正によって特に運動技能的な課題性を易しくしたとしても、そのゲームの課題解決は子どもにとって容易なものではない。なぜなら、大人のゲームの複雑さをそのまま残しているからである。そこで、Cの「フル・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されたゲーム」が工夫されることになる。この「誇張」によるゲーム修正では、フル・ゲームの本質的形式となっている「基本的ルール」(primary rules)を前提としつつも、戦術的内容がクローズアップされるような「副次的ルール」(secondary rules)の導入がなされ

2.3 「誇張」とゲームにおける「意思決定」

ソープとバンカー(1997)は、「もしゲーム教育において強調されるべき中心的なテーマが、どのようにゲームでプレイしたらよいのかについての理解を育んでいくことにあるとするなら、いかなるゲームが選択されようとも、そのゲームはこの理解の発達を考慮するように修正されるべきことは言うまでもない」とする。当然ながら、ゲームの「理解」に結びついているのは、戦術的課題の解決に向けての「意思決定」であろう。そうだとすれば、子どもたちにとって解決の困難な戦術的課題の複雑さとは、ゲームに求められる「意

思決定」(判断)の複雑さであると言えるのである。したがって、先の「ゲーム修正」における「戦術的課題を誇張する修正」とは、実は子どもが取り組むゲームに要求される「意思決定」(判断)のあり方を操作し、修正することがその中心的なターゲットになると考えられる。このことは先に記述してきた「ゲームの独自性」に密接不可分に関わった重要な観点である。

確かに、子どもの身体的・技術的未熟さからくる問題を軽減するために「発達適合的再現」の視点からゲーム修正をしていくこと、特に、そのゲームにおいて必要とされるボール操作に関わった運動技能を緩和したり、その条件を修正していくことはゲームに参加する子どもの意思決定行為の対象を間接的に明確にすることにつながる可能性があるとともに、またその行為の遂行に余裕を与えることにもなるであろう(岩田, 2000)。したがって、「発達適合的再現」による修正は、ゲームの「意思決定」と無関係ではないが、本質的にこの「意思決定」のあり方を条件づけていくのはまさに「誇張」の側面と言いうる。

しかしながら、ソープらのゲーム修正論においては、「誇張」の修正の意味やその方法論が、ゲームの中で要求されるこのような「意思決定」との関係において論述されているとは言いがたい。実のところ、「誇張」をこの観点から探究することによって、ゲーム修正の方法論の多様性が浮き彫りにできる可能性が広がるのではないかと考えられるのである。

2.4 「戦術アプローチ」論におけるゲーム修正と「意思決定」

TGFUの考え方を引き継いでいる「戦術アプローチ」(tactical approach)では、ミッチェルら(1994)が「戦術的気づき」(tactical awareness)と「技能の行使」(skill execution)の結合において「ゲーム・パフォーマンス」を捉え直し、先のソープらが示した「発達適合的再現」と「誇張」の視点から修正されたゲーム形式のもとでの学習指導を強調している。ミッチェルらも、「戦術的気づきに向けて

の指導がなされる場合、ゲーム形式の本質的なアスペクトは、子どもの戦術的思考を促すようにゲームが修正され、条件づけられるべきだというところにある」と指摘している。ここでの戦術的気づき、あるいは戦術的思考というのは、具体的なプレイ場面では「意思決定」として具体化していくのである。

このような指摘の発展上に、グリフィンら(1997)による戦術アプローチの総論と具体的なプログラム事例が示されているが、ゲーム修正の一般的な手法論の問題には直接的な関心が寄せられているようには思われない。ただし、ミッチェルら(2003)においては、小学校段階におけるゲーム指導論として「テーマ・アプローチ」(thematic approach)が新たに展開され、「個別の特殊な種目」ではなく、「共通の戦術的課題を有する種目群の類似性」にこそ学習内容の中心を据えるべきとの主張がなされている。その「テーマ・アプローチ」における「教材開発」(development of instructional materials)に際しては、その前提として、小学校段階に相応しい戦術的課題を抽出・設定することが必要であり、加えて、その戦術的課題の解決の仕方が、「①意思決定、②ボールを持たないときの動き、③ボール操作の選択と行使」として示されるべきであるとしている。まさにこの3つがゲームの授業における「内容」(content of games teaching)であり、教材開発の前提に位置づく学習内容の検討を意味している。そのことは逆に、子どもに「教えるべき内容(teaching content)」は、教師がゲームに課す条件によって引き出される」という記述と重なっている²⁴⁾。いわば、学習内容に従って、提供されるべきゲームの条件(game condition)を生み出す必要性の指摘である。ここに、学習内容と教材の明確な関係性を読み取ることができるが、このゲーム条件の創出に関わる一般的な方法的議論は希薄である。

なお、グリフィンとバトラー編によるTGFUの総論的な書籍『理解のためのゲーム指導論—その理論・研究・実践』において、グリフィンとバットン(2005)はおおよそ20

年間にわたる TGfU の史的な概説を記述しており、ゲーム修正の問題についてもソーブラの原理的記述を取り上げているが、その発展的な検討については触れられていない。

さて、ソーブラが論じてきたゲーム修正における「誇張」の問題は、ゲームの中での「意思決定」(判断)と密接不可分に結びついているものとして理解できる(岩田, 2000, 岩田, 2003, pp.103-111)。またそのことは、「問題となる戦術的課題を誇張する修正」について、「複雑なゲーム状況の判断の対象を焦点化したり、その選択肢を減少させることを通して課題をクローズアップ」していくことであるとする解釈が試みられている(岩田, 2010b, p.60, 岩田, 2012, p.130)。このことについてのさらなる知見を得るべく検討を加えてみたい。

3. 「誇張」の視点の検討

本稿における以下の分析においては岩田らがこれまで取り組んできた教材づくり例に基づいて「誇張」の視点とその方法論に関する思考を増幅させる議論を展開したい^{注5)}。問題とするのはゲームの中で求められる、あるいはゲームの中で直面する「意思決定」(プレイ状況の判断)とそれに結びつくゲーム形式(game form)の改変の方策である。ここでは、「誇張」の視点を概略的に浮き彫りにする意味で、ゲームの中で課題となる戦術的課題の解決に向けてなされる「意思決定」(判断)の「対象」と「機会」という枠組みが提示できると考えられる。この観点から「誇張」に相当するゲーム修正として表1に示した「意

思決定」(判断)との関係性を指摘しうるであろうと思われる。

以下では、これらのことについての具体的な記述を試みるが、「誇張」の対象となる具体的な教材づくりの事例は、ボール運動系領域の単元を構成する授業において、子どもたちがおよそ単元全体、あるいはその多くの部分を通して取り組む主要なゲーム(「単元教材」=メイン・ゲーム)のレベルのものである^{注6)}。

3.1 意思決定(判断)の「対象」と「誇張」の手法

表1に示したように、戦術的課題の「誇張」の視点として、「意思決定」(判断)の「対象」に関わって、「意思決定(判断)の対象を減少させることによってクローズアップし、明確化させる」ことと、「意思決定(判断)の対象を生み出す選択肢を創出することによってクローズアップし、明確化させる」ことを大別して考えることができるであろうと思われる。

ここでは、その具体的事例を「ベースボール型」と「ゴール型」を対比的に取り上げて説明したい。いわば、それらの「型」に共通した戦術的課題に基づく、「意思決定」(判断)の特徴的な相違を軸に考えてみることである。このことは先の「ボール運動系領域の授業のコンセプト」の項で記述した、「ゲーム群間における差異に注目していくこと」の一例を意味する。

3.1.1 「意思決定」の対象を減少させることによる「誇張」

まず、「ベースボール型」のゲームについて

表1 戦術的課題を「誇張」する方策の枠組み

戦術的課題の誇張	意思決定(判断)の「対象」の明確化	意思決定(判断)の対象を減少させることによってクローズアップし、明確化させる。 意思決定(判断)の対象を生み出す選択肢を創出することによってクローズアップし、明確化させる。
	意思決定(判断)の「機会」の提供	ゲームの中の役割行動に結びつく意思決定(判断)に、すべてのプレイヤーができる限り関与できる機会を保障する。

記述してみたい。ベースボール型のゲームは、英語圏においては、fielding/run-scoring game と表記されることもあるように^{注7)}、攻撃側の走者が速いのか、守備側のフィールディングの協同的プレイが速いのかを、特定の塁上で競い合うものであると言ってよいであろう。このように理解した上で、ソープラのいう「フル・ゲーム」、いわば既存の種目における守備側の意思決定の複雑さに視線を向ければ、次のような指摘ができる。

例えば、野球でもソフトボールでも、通常、守備側は9人のプレイヤーにそれぞれ異なるポジションに相応しい組織的なフィールディングの役割が期待される。それは、同一の目的遂行のためであることは間違いない。なるべく多く失点しないように、またランナーを先の塁に進ませないようにする共通の課題認識のもとになされる協同的プレイである(岩田ほか, 2008)。このことから、守備側プレイヤーには攻撃側の打球状況に応じて、そのボールをどこに(どこの塁に)持ち込めばよいのか、またそのためにどのような役割行動をとるべきなのかについての意思決定(判断)が求められる。したがって、その判断が適切でなければ、攻撃側の進塁を許してしまい、さらには大量失点を導くことさえある。つまり、打球状況に応じて遂行されるべき行動がかなり確定的に絞られるという「意思決定」の特徴がみられると言ってよいであろう。したがって、野球やソフトボールなどの一般的なゲームでは、判断を誤り、ボール操作に失敗すれば、「フィルダース・チョイス」(守備側の行動の、特にボールの送り先の判断の誤り)や「エラー」ということになってしまう。

加えて、これらの一般的なゲームの中では、塁上に位置しているランナー、アウトカウント、イニング、得点差などといった多くの変数の上に、その時の打球状況に対応することが要求されるため、子どもや初心者にとっては極めて複雑な「意思決定」の「対象」を含み持っていることになる。

このような、攻撃側の進塁を阻止するための守備側の戦術的課題に包み込まれている

「意思決定」(判断)の対象を減少させ、判断の選択肢を焦点化させることを子どもの発達段階(学年段階)を想定し、対応させながら試みられてきたのが、「あつまりっこベースボール」(小学校低学年)－「修正版・並びっこベースボール」(小学校中学年)－「フィルダー・ベースボール」(小学校高学年)－「ブレイク・ベースボール」(小学校高学年から中学校必修段階)などのゲーム群の構成である(宮内ほか, 2002, 竹内ほか, 2008, 井浦ほか, 2009, 石井ほか, 2009)。これらのゲームはとりわけ「戦術の複雑さ(tactical complexity)」(ソープラ, 1986)の段階を「どこでアウトにするのか」「どのように役割行動をするのか」「どちらのランナーをアウトにするのか」といった判断の「対象」を抽出し明確化しながら発展的に組み合わせしていく発想において創出されてきたものである。ここでは判断の「契機」となる「打球状況」、「打者ランナー」、「残塁場面」をどのようにゲーム形式に組み込むのかが「誇張」の具体的手法となる(岩田, 2011a)。

3.1.2 「意思決定」の対象を生み出す選択肢を創出することによる「誇張」

次に、「ゴール型」のゲームにおける「誇張」の事例とその考え方について触れてみる。

「ゴール型」は、「敵と味方が同じコートを共有する中で、有効な空間を生み出しながらボールをキープし、ゴールやゴールラインに持ち込むこと」が戦術的課題(攻撃側)となると言ってよいであろう(岩田, 2005b, p.74)。この「ゴール型」もこのゲーム群に慣れ親しんでいない子どもたちにとってその課題解決は非常に複雑で難しいものであるが、先の「ベースボール型」とはその様相が異なる。そのことについて、ここで問題としている「意思決定」の視点に着目してみたい。

まず、その難しさの第一の理由は、ゲームの状況判断において「味方」、「相手」、「ゴール」の位置といった多くの「契機」が包み込まれているところにある。また第二に、ゲームの展開が速く、常に流動的な様相を呈する

ことにある。そこではゲーム状況の判断の「対象」となる「空間」(スペース)の意味が刻々と変化することになる。このような背景を前提に、次のような指摘が可能であろうと思われる。

例えばバスケットボールでの攻撃場面を考えてみた場合、ゴールに対して180度の攻撃空間が存在する。基本的にはどこにボールを持ち込んでも、どこに走り込んでも自由である。ドリブル・パス・シュートの選択もできるし、パスにおいても誰を受け手として選択するかも自由である。しかしながら、ゲームの中で「何をしたらよいかわからない」、「どこへ動けばよいかわからない」という子どもにとっては、この自由度は実は「不自由」を意味するものなのである(岩田, 2013)。ここに前記の「ベースボール型」の守備場面とは相違する意思決定の特徴が存在すると解釈してよいであろう。打球状況によって、とるべき適切な行動がほぼ決定されるベースボール型と異なって、多数の可能性の中から行動を選びとらなければならないのである。

したがって、この「自由度」に対して積極的な行動の手掛かりを提供していくゲーム修正を考えていくことが教材づくりの一つの重要な視点になりうるとともに、そこに「誇張」の手法を求めていくことが大きな一つのアイディアになるものと思われる。つまり、意思決定の「対象」を生み出す選択肢を意図的に創出することによって、子どもたちのプレイを方向づけていく仕掛けづくりである。この点に関しては、「明示的誇張」(岩田, 2005a, 岩田, 2012, pp.151-154)の論理として説明が加えられている。「明示的誇張」とは、「戦術的課題をクローズアップすることにおいて、子どもに戦術的気づき(判断)に基づいた『意図的・選択的プレイ』を促進させることに向けてなされる、子どもにとって明瞭な付加的ルールを伴ったゲーム修正の方略」である。そこでは、「①子どもにとってわかりやすさを提供するものであること、②ゲームの戦術的課題解決に向けての主要な手掛かりを生み出すものであること、③その手掛かりがチーム

のメンバーによる認識の共有を促進し得るものであること」(岩田, 2005a)が大切にされる。

ここでは子どもにとって明瞭な付加的ルールは、「ゴール型」ゲームの中で用いられる「ゴール」やコート上に設定される特定の「エリア」に向けられており(「ゴール型」の中でも、最終的にシュートに持ち込むタイプが想定される)、シュート・チャンスを創ったり選んだりすること、またそのためにチームの他のメンバーをよりよく意識することを誘発する仕掛けづくりが意図されている。

具体的には、「ゴール」の工夫によってシュート・チャンスの意思決定に着目したのが、「トライアングル・シュートゲーム」や「V字ゴール・ハンドボール」(岩田, 2003, 斎藤ほか, 2007)である。シュート可能なゴール面を複数にすることによって、誰が、いつシュートに有効なチャンスを創り出しているのかを判断する戦術的課題を誇張したものであると言ってよい。

また、シュートに有効な空間の奪取を促進したり、シュート・チャンスの創出を生み出す攻撃を増幅させるための装置としての「特定のエリア」を導入したゲームとして「セイフティーエリア・バスケットボール」、「センタリング・サッカー」を掲げることができる(岩田, 2003, 菅沼ほか, 2008)。さらには、「ゴール」と「特定のエリア」の両者を含み込んだ複合的な「誇張」も可能である。「ドーナツボール・サッカー」(鎌田・岩田, 2004)はその一例である。

ここでは、「ゴール」や「エリア」の付加的ルールが、戦術的課題を誇張する「教具」の機能を果たしていると言ってよい。

3.2 意思決定(判断)の「機会」と「誇張」の手法

前述した「ボール運動系領域の授業のコンセプト」の箇所では、ゲームでは常に「意思決定」(プレイ状況の「判断」)が要求される特質を有しており、その状況判断に積極的・能動的に参加できるようになることが、ゲーム

の面白さ、楽しさの源泉になることから、そのことがボール運動の指導における強調点であるとともに、教材づくりの基本的な立脚点になることを指摘した。このことから、修正されるゲームの前提として、プレイヤーのゲームへの実質的な参加を保障することが最も重要なことになろう。そこで、その論理について「誇張」の視点からの探究を試みるとすれば、そこには、ゲームに参加するメンバーにそのゲームでの意思決定（判断）に関与する「機会」を最大限に提供していくことが求められるであろう。換言すれば、ゲームの中で達成すべき協同的プレイに向けて、個々のプレイヤーがその役割行動に豊富に参加していくことのできるゲーム形式やゲームの条件に関する修正の必要性である。

この視点から取り上げられうる典型的なゲームの具体的な事例は、「ネット型」の教材群である。例えば、「フロアボール」（小学校中学年）－「キャッチセット・アタックプレルボール」（小学校中学年）－「アタックプレルボール」（小学校高学年～中学校必修段階）－「ダブルセット・バレーボール」（中学校必修段階）などである（鎌田・斎藤ほか、2005、岩田・北原ほか、2009、岩田・竹内ほか、2009、岩田・両角ほか、2011）。

「ネット型」（ここでは自陣でボールを組み立てられる「連携プレイ」のタイプに限定しておく）のゲームは、例えばバレーボールなど、ゲームで要求されるボール操作が高度であるため、近年まで小学校段階では取り上げられてはいなかったが、その戦術的課題の側面からみた場合、特に初心者に親しまれるレベルでは、「ゴール型」や「ベースボール型」に比較してそれほど複雑ではない。なぜなら、自陣でボールを組み立てるその連携の仕方（役割行動）は時間軸に沿って選び取られるからである。そのためボール操作の仕方やその条件を子どもたちに相応しい要求度に変更することができれば、ネット型の本質的な面白さを十分味わえる可能性が高い。そこで問題になるのはすべての子どもたちがゲームの中で要求される役割行動に参加できるかどうかである。

かである。

上記に掲げた4つのゲームのうち、前の3つのゲームは、3人のプレイヤーが3回触球制の中で、どの場面でも必ずボールを組み立てるその連携に参加する必要があるようにルールが構成されている。最後に取り上げた「ダブルセット・バレーボール」は、4人・4回触球制である。3人3回触球制の場合には、通常、「レシーブセットーアタック」のいずれかの役割行動をプレイ状況に応じながら判断し、遂行する「機会」が確実に保障される（ボールを組み立てる連携に関与しないプレイヤーはいないのである）。この場合、「レシーブ」、「セット」、「アタック」、というのはプレイヤーの固定された分担ではなく、プレイ状況に対応した「意思決定」を学習する機会をも提供することになる。このように、ゲームに参加している個々の子どもに「意思決定」への関与を意図的に導くことも、ゲーム修正における「誇張」の論理として解釈することができるであろう。

このことは「ネット型」のみでの工夫ではない、例えば、先に引き合いに出した「ベースボール型」のゲーム群においても同様である。「あつまりっこベースボール」、「修正版・並びっこベースボール」においては、守備側は全員のプレイヤー（たいてい4～5人）が早くアウトにするためのゾーンやランナーを先回りした塁に集まって「アウト」にするゲーム形式が採用されている。つまり、「どこでアウトにするのか」についての「意思決定」への関与に、守備側のすべてのプレイヤーが参加する「機会」を保障されていると言ってよい。さらに、守備側の行動に「捕球・送球」、「ベースカバー」、「中継プレイ」、「バックアップ」などの役割分化を戦術的な課題として要求している「フィルダー・ベースボール」、「ブレイク・ベースボール」においても、守備側プレイヤーのほぼすべてがそれらの役割行動に関与できるゲーム形式が構成されている。

4. 結 語

本稿では、ボール運動系領域の教材づくりの視点としてソープら(1986)が提示したゲーム修正論における「誇張」に着目し、その意味と具体的手法の問題について、特にゲームに要求される「意思決定」(判断)の側面から検討することを試みた。

ソープらのゲーム修正の2つの視点のうち、「発達適合的再現」は子ども用の規格のゲームの提供を意味し、ゲームに要求される技能的要求度の緩和がその主たるねらいである。それに対し、「誇張」は戦術的複雑さを易しくしつつ、子どもの戦術的思考を促進させるために、ゲームの中に立ち現れる「意思決定」(プレイ状況の判断)を焦点化させることに主眼が置かれるものとして解釈できる。

この「意思決定」の側面から、岩田らがこれまで構成してきたボール運動系領域の単元教材(メイン・ゲーム)を分析してみた場合、ゲームの中で直面する「意思決定」とそれに結びつくゲーム形式の改変の方策として、「意思決定」の「対象」と「機会」という枠組みが提示できることを説明した。

そのうち、意思決定の「対象」の観点からの「誇張」の具体的方策としては、①「意思決定(判断)の対象を減少させることによって、クローズアップし、明確化させる」こと、および、②「意思決定(判断)の対象を生み出す選択肢を創出することによって、クローズアップし、明確化させる」という大別しうる2つの方向が確認できることを記述した。ここでは特に、「ベースボール型」と「ゴール型」における意思決定の特徴の差異を取り上げ、ゲーム群間の戦術的課題の相違によって、異なる「誇張」の主要なストラテジーが想定できることを示唆した。

また、意思決定の「機会」の観点から、「ゲームの中の役割行動に結びつく意思決定(判断)に、すべてのプレイヤーができる限り関与できる機会を保障する」ことを「誇張」の1つのあり方として位置づけうることを記述した。

ただし、これらの「誇張」の枠組みや手法は、ボール運動系領域の各型のゲーム群と直

接的に対応しているというものではないことを最後に付け加えるべきであろう、むしろ実際にはこれらが融合的に利用されうるものであると言える。

注

- 1) 岩田(2005a)は、この学習指導要領の改訂以前にボール運動の授業に求められる課題認識の一端として「やさしい教材づくり」を取り上げ、その必要性の論拠として、①学習者の要因、②時間的要因、③ボール運動独自の指導論的要因、④体育に共通する課題とボール運動の関係の要因について記述している。
- 2) ここでは学習指導要領解説の記述について批判しているのではないし、また解説にそこまでの説明を要求すべきだと言っているのではないことを断っておきたい。まさにこの記述の原理的・理論的根拠を我々は探究すべきであろうということである。
- 3) 例えば、滝澤・岩田(2004)は、1990年代から2000年代初頭におけるベースボール型ゲームの実践報告例を収集し、そこで提供されていたゲームをカナダのエリス(1986)やイギリスのソープら(1986)のゲーム修正論を下敷きにして「発達適合的再現」に相当する「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、および学習機会の増大や平等化)」と「戦術学習に焦点を当てた積極的なゲーム修正」という枠組みを設けて分析している。その結果、前者の側面が大いに強調されている半面、後者の視点への着眼はほとんど欠落していることを見出ししている。そしてこれらにみられた教材づくりの傾向と課題の考察として、次のような指摘がなされている。『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』の運動技能を易しくさえすれば子どもがゲームに参加することができ、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至っていないと考えられる」換言すれば、ゲーム状況における意思決定に関わった「誇張」の視点からの修正が見逃されてきたことを示していると言える。

- 4) このことについては、岩田 (2005b, 2011b) の中でも触れられている。
- 5) ここで岩田らが取り組んできた教材事例を掲げるのは、先に記述したようにボール運動系の授業づくりのコンセプトを、ゲームにおける「意思決定」(判断)の視点を重視して描き出しているからであり、それを実現可能にする教材づくりについて「誇張」の視点が不可避な問題として捉えられているからである。なお、具体的な教材事例の多くは、『体育科教育』誌における「学びを深める教材づくり」と題した岩田らの連載 (2008年4月から2010年3月)、および岩田 (2012) の著作の中に所収されていることを付記しておく。
- 6) 「単元教材」という考え方については、岩田 (2010a, pp.54-60) を参照されたい。
- 7) 例えば、アーモンド (1986) が提示しているゲームの分類枠組みなど。ただし、近年の「戦術アプローチ」論の中では、striking/fielding game (打撃・守備型ゲーム) という表記もなされている (ミッチェルら, 2003)。

文献

- Almond, L. (1986) Reflecting on themes : A games classification. In Thorpe, R., & Bunker, D., & Almond, L. (Eds.) Rethinking games teaching. Loughborough : University of Technology. pp.71-72.
- Bunker, D., & Thorpe, R. (1982) A Model for the teaching of games in secondary school. Bulletin of Physical Education 18 : 5-8.
- Ellis, M. (1986) Game modification. In Thorpe, R., & Bunker, D., & Almond, L. (Eds.) Rethinking games teaching. Loughborough : University of Technology. pp.75-77.
- Griffin, L.L., Mitchell, S.T., & Slin, J.L. (1997) Teaching sport concept and skills : A tactical games approach. Champaign, IL : Human Kinetics.
- Griffin, L.L., & Patton, K. (2005) Two decades of teaching games for understanding : Looking at the past, present, and future. In Griffin, L.L., & Butler, J.I. (Eds.) Teaching games for understanding : theory, research, and practice. Champaign, IL : Human Kinetics.
- 石井克之・大野高志・竹内隆司・岩田靖・土屋健太 (2009) 小学校体育におけるベースボール型教材の開発とその実践的検討. 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 10 : 71-80.
- 井浦徹・岩田靖・竹内隆司 (2009) 小学校体育におけるボールゲームの教材開発. 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 10 : 61-70.
- 岩田靖 (1994) 教材づくりの意味と方法. 高橋健夫編. 体育の授業を創る. 大修館書店.
- 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.
- 岩田靖 (2003) 小学校中学年における侵入型ゲームの授業実践の検討ーハンドボールのゲーム分析. および, バスケットボールの教材づくりと授業成果の検討. 高橋健夫編. 体育授業を観察評価する. 明和出版.
- 岩田靖 (2005a) 小学校体育におけるボール運動の教材づくりに関する検討ー「侵入型ゲーム」における「明示的誇張」の意味と方法の探究. 体育科教育学研究 21 (2) : 1-10.
- 岩田靖 (2005b) 技術指導からみた体育ー体育における技術・技能・戦術の意味. 友添秀則・岡出美則編. 教養としての体育原理. 大修館書店.
- 岩田靖 (2010a) 体育の教材・教具論. 高橋健夫・岡出美則・友添秀則・岩田靖編. 新版・体育科教育学入門. 大修館書店.
- 岩田靖 (2010b) ゲーム修正の論理(コラム). 高橋健夫・岡出美則・友添秀則・岩田靖編. 新版・体育科教育学入門. 大修館書店.
- 岩田靖 (2011a) ベースボール型ゲームの教材の系統性を探る. 体育科教育 59 (5) : 10-14.
- 岩田靖 (2011b) 教材論. 日本体育科教育学会編. 体育教育学の現在. 創文企画. pp.107-121.
- 岩田靖 (2012) 体育の教材を創る. 大修館書店.
- 岩田靖 (2013) ゴール型ゲームにおける明示的誇張を考える. 体育科教育 61 (9) : 74-75
- 岩田靖・北原裕樹・中村恭之・佐々木優 (2009) もっとたのしいボール運動⑧「ダブルセット・バレーボール」の教材づくり. 体育科教育 57 (12) : 60-65.
- 岩田靖・斎藤和久 (2008) 教材開発で授業モデルは進化する. 体育科教育 56 (2) : 44-51.
- 岩田靖・竹内隆司・大野高志・石井克之 (2008) もっと楽しいボール運動①「フィルダー・ベースボール」の教材づくり. 体育科教育 56 (11) : 60-65.
- 岩田靖・竹内隆司・両角竜平 (2009) もっと楽しいボール運動⑨「フロアーボール」の教材づくり. 体育科教育 57 (14) : 66-71.
- 岩田靖・両角竜平・竹内隆司・斎藤和久 (2011) 小学校体育における「ネット型ゲーム」の授業実践ー「キャッチセット・アタックプレルボール」の教材づくりとその検討. 長野体育学研究 18 : 15-24.
- 鎌田望・岩田靖 (2004) 小学校体育におけるサッカーの教材づくりとその検討ー「侵入型ゲーム」としての戦術的課題を誇張する視点から. 信州大学教育学部附属教育実践センター紀要・教育実践総合センター紀要・教育実践研究 5 : 71-80.
- 鎌田望・斎藤和久・岩田靖・北村久美 (2005) 小学校体育におけるネット型ゲームの教材づくりに関する検討ー「連携プレイ」の実現可能性からみたアタック・プレルボールの分析. 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 6 : 111-120.
- Mitchell,S.A.,Griffin,L.L.,& slin,J.L.(1994) Tactical awareness as a developmentally appropriate focus for the teaching of games in elementary and secondary physical education. The physical educator 51(1) : 21-28.
- Mitchell,S.A.,Oslin,J.L.,& Griffin,L.L. (2003) Sport foundation for elementary physical education : A tactical games approach. Champaign,IL. : Human Kinetics.
- 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.
- 文部科学省 (2008a) 小学校学習指導要領. 東洋館出版社.
- 文部科学省 (2008b) 中学校学習指導要領. 東山書房.
- 文部科学省 (2008c) 小学校学習指導要領解説体育編. 東洋館出版社.
- 文部科学省 (2008d) 中学校学習指導要領解説保健体育編. 東山書房.

- 斎藤和久・岩田靖・宮田貴史 (2007) 小学校体育における侵入型ゲームの教材づくりとその検討—「トライアングル・シュートゲーム」の学習成果の分析. 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 8 : 103-112.
- 菅沼太郎・岩田靖・千野孝幸 (2008) 小学校体育におけるゴール型教材の開発とその実践的検討—「センタリング・サッカー」の構想とその分析. 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 9 : 121-130.
- 竹内隆司・岩田靖・大野高志 (2008) 小学校体育における「守備・走塁型」ゲームの教材研究—「意図的・選択的な判断に基づく協同的プレイ」の探究. 長野体育学研究 15 : 9-23.
- 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.
- Thorpe,R., & Bunker,D.(1986) Is there a need to reflect on our games teaching? In Thorpe,R., & Bunker,D., & Almond,L.(Eds.) Rethinking games teaching. Loughborough : University of Technology. pp.25-34.
- Thorpe,R.,& Bunker,D.(1997) A changing focus in games teaching. In Almond,L.(Ed.) Physical education in schools (2ed.), Kogan Page : London. pp.52-80.
- Thorpe,R.,Bunker,D.,& Almond,L. (1986) A change in focus for teaching of games. In Pieron,M. & Graham,G.(Eds.), Sport pedagogy : The 1984 olympic congress proceedings, Vol.6. Champaign, IL : Human Kinetics : 163-169.
- (抄録和訳)
- 本研究の目的は、ボール運動の教材づくりの構成視点としての「誇張」について検討することである。教材づくりはすべての固有の技能や戦術を保有した大人によってプレイされるフル・ゲームを修正することを意味する。「発達適合的再現」と「誇張」というのは、TGfU (理解のためのゲーム指導) の理論においてソープ、バンカー、およびアーモンド (1986) が提案しているゲーム修正の視点である。
- 「発達適合的再現」は、フル・ゲームの戦術的な複雑さのほとんどを維持しながらも、子どもたちが技術的・身体的に未熟なために遭遇する問題を軽減するゲームづくりの方法である。「誇張」というのは、ゲームの戦術的課題を誇張することを意図したゲーム修正である。
- 本稿では、著者らは戦術的課題の誇張をゲームにおける戦術的な要求を解決するのに必要な「意思決定」との関係から解釈し、岩田らが創り出してきた修正ゲーム例を分析することによって、誇張について2つの方法的側面からの枠組みを説明している。
- 1つの側面は意思決定の「対象」を明確にすることによって戦術的課題を誇張していくことであり、他の1つは意思決定の「機会」をそれぞれのプレイヤーに提供して聞くことを通してなされる誇張である。