

## ゲームのもつ本質的な面白さを味わわせる授業づくり：「意思決定」の場面を取り入れたベースボール型の教材設定について

著者	阿部 大亮
雑誌名	鹿児島大学教育学部教育実践研究紀要
巻	28
ページ	279-284
発行年	2019-03-29
URL	<a href="http://hdl.handle.net/10232/00030589">http://hdl.handle.net/10232/00030589</a>

# ゲームのもつ本質的な面白さを味わわせる授業づくり — 「意思決定」の場面を取り入れたベースボール型の教材設定について—

阿部 大 亮 [鹿児島大学教育学部附属小学校]

Creating classes that enable students to experience the inherent interest and excitement of games:

Baseball-type educational materials design incorporating decision-making situations

ABE Daisuke

キーワード：ゲームのもつ本質的な面白さ、意思決定、ベースボール型、教材設定、ゲーム様相

## 1. 問題の所在

新学習指導要領の解説が平成29年に告示された。その中では、子どもたちに育成すべき資質・能力を「知識・技能」、「思考力・判断力・表現力等」、「学びに向かう力・人間性等」の3つの柱として整理された。そして、資質・能力の3つの柱を主体的・対話的で深い学びを実現することで育成していくことが示されている。この考え方は、体育科でも同様で、資質・能力の3つの柱は、子どもたちが、課題を見付け、その解決に向けた学習過程を通して、相互に関連させながら高めていくことが重要である。

このような考え方のもと、多くの授業実践が現場で行われている。特に、ボール運動の実践を観察してみると、ゲーム中心で、子どもたちが活発に活動しており、歓声や笑顔が見られる。しかし、活動は活発で運動量も確保されているが質的な高まりが見られず、子どもたちが、何を学んでいるのか明確ではない。まさに、「活動あって学びなし」の授業である。一方、運動技能中心の教師主導の授業展開も見られる。しかし、身に付けた技能がゲームで生かされないといった場面が見られる。

では、主体的・対話的で深い学びを実現するボール運動の授業とは、どのような授業なのだろうか。わたしは、ボール運動において主体的・対話的で深い学びを実現するには、「ゲームのもつ本質的な面白さ」を味わわせる授業を行っていくことが重要であると考え。岩田(2016)は、ボール運動の授業コンセプトを「意図的・選択的な判断に基づく協同的プレイの探究」と述べている。また、「ゲーム状況の中で求められる「判断(意思決定)」行為に積極的に参加できることがボール運動の面白さの源泉になると考える」述べている。

これらのことから、ボール運動において主体的・対話的で深い学びを実現するには、ゲームのもつ本質的な面白さを味わわせることができるように、「意思決定」場面を取り入れた授業づくりについて検討を加えることは、避けることのできない重要な今後の課題として位置付けることができる。

そこで、本報告では、ゲーム・ボール運動領域の中学年ベースボール型を対象として、「意思決定」する面白さを味わうことができるように子どもたちのゲーム様相に応じた教材設定のモデル提示を行うことを目的とする。

## 2. ボール運動に「意思決定」場面を取り入れる背景

前述のように岩田（2016）は、ボール運動の授業コンセプトを「意図的・選択的な判断に基づく協同的プレイの探究」と述べている。また、「ゲーム状況の中で求められる「判断（意思決定）」行為に積極的に参加できることがボール運動の面白さの源泉になると考える」述べている。その根拠を「ゲームの独自性」の2つのレベルで説明している。

1つ目は、ボール運動は、他の領域と異なって、ゲームの中で常に「意思決定」（プレイ状況の「判断」）を要求される特質をもっているということである。つまり、ゲームの中で状況判断に積極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いうことである。

2つ目は、ボール運動の領域内において、戦術的課題の構造の違いに応じて、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。「ゴール型」のゲームでは、敵と味方がコートを共有する中で、空間を生み出しながらボールをキープし、ゴールにシュートしたりゴールラインにボールを持ち込んだりすることが主要な戦術的課題となる。ここでは、パスやシュートの有効空間の創出に向けての「判断」が特徴づけられる。また、「ネット型」のゲームでは、分離されたコートの向こうにいる相手に対し、ボールをコントロールさせないように攻撃したり、自陣の空間を守ったりすることが主要な戦術的課題となる。ここでは、相手コートの空間に関わった「判断」がポイントとなる。さらに「ベースボール型」では、ランナーが早いか、それともフィールドイングが早いかを特定の塁上で競い合うことに向けての判断が大切にされる。つまり、ボール運動は、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・ボールを持たないときの動き）をしなければならないところに大きな特徴がある。

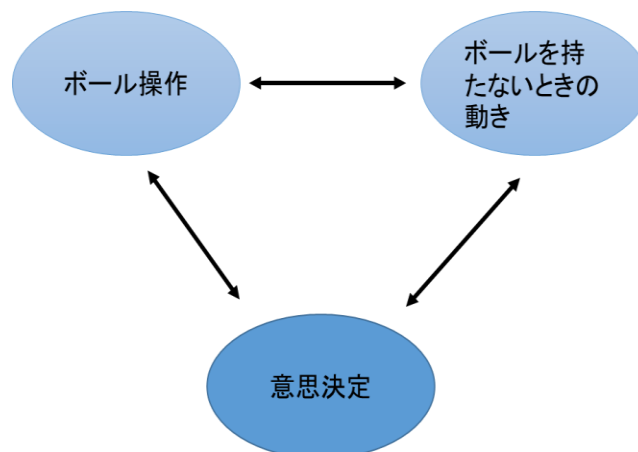


図1 ボール運動の学習内容の枠組み岩田（2016）を一部改変

このような考え方のもと、子どもたちにボール運動の中で、意思決定に関わる行為に積極的に参加できるような授業づくりを行うことがボール運動の本質的な面白さを味わわせることにつながると考える。

### 3. 意思決定を中核的な学習内容としたベースボール型の教材の系統について

ベースボール型は、攻撃側の走者が早いのか、守備側の協同的なフィールドディングが早いのか特定の塁上で競い合うところにゲームの中核的な面白さがある。子どもたちにとっては、とりわけ守備側のプレイに大きな困難さがある。そこで岩田は（2016）、守備側の「意思決定」を中核的な学習内容としたベースボール型の教材の系統について以下の教材を示している。ここでは、教材づくりを行っていく上で、判断の「契機」と判断の「対象」という2軸で考えている。「打球の状況」→「打者ランナーの走塁状況」→「残塁場面の状況」といった判断の「契機」を段階的に付加していくことで、「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」を複雑化させていくというものである。以下の4つの教材は、岩田（2016）が提示したベースボール型教材の具体例である。

教材名	あつまりっこベースボール		
判断の契機	打球の状況		
判断の対象	どこでアウトにするのか		

・・・ベース  
・・・ストップゾーン  
・・・守備者

教材名	修正版並びっこベースボール		
判断の契機	打球の状況	打者ランナー	
判断の対象	どこでアウトにするのか		

・・・ベース  
・・・ストップゾーン  
・・・守備者

教材名	フィルダーベースボール		
判断の契機	打球の状況	打者ランナー	
判断の対象	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	

特定の塁に全員が集まらなくてよいため、打球状況と打者ランナーの2つを判断の契機に、どの塁でアウトにするのか、自分は捕球・カバーなどのどの役割を担うのか判断する面白さを味わうことができる。

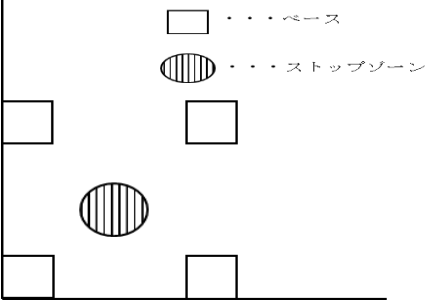
教材名	ブレイク・ベースボール		
判断の契機	打球の状況	打者ランナー	残塁場面
判断の対象	どこでアウトにするのか	どのように役割行動をするのか	どちらのランナーをアウトにするか

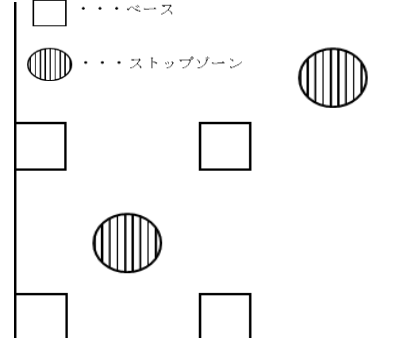
  

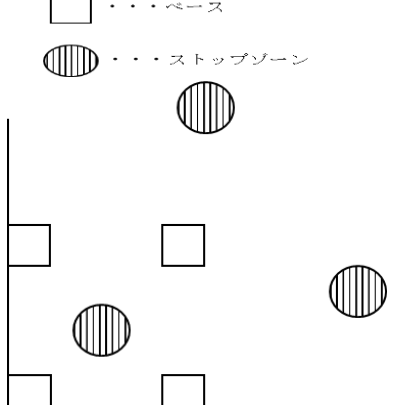
2塁に一人ランナーがいる状況で、打者が打つので、どのランナーをどこでアウトにするのか、また、そのために、どんな役割を担うのか判断する面白さを味わうことができる。

#### 4. ゲーム様相に応じた「意思決定」場面を取り入れた教材設定

上記のベースボール型教材の系統性の具体例の考え方を基に、教材設定を行い、授業実践を行った。今回は、3年生で始めてベースボール型の学習に取り組むということを考慮して、第1時の教材は、「意思決定」場面がない教材を設定した。そして、ゲームの行い方を理解し、単元の学習が進んでいくに連れて子どもたちの動きも高まってくることを考える。そこで、子どもたちのゲーム様相の高まりと共に子どもたちに「意思決定」する楽しさを味わうことができるように少しずつ「意思決定」場面が出現するように教材の工夫を行っていった。

第1時～3時	ねらい ゲームの行い方を理解する。ボールの蹴り方を理解する。
ゲーム様相	1時～2時にかけて、ゲームの行い方を理解する姿が見られた。また、3時で、蹴り方のコツを発見することにより、ボールが外野へと飛ぶことが多くなってきた。
<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: flex-start;"> <div style="width: 30%;">  <p>□・・・ベース ●・・・ストップゾーン</p> </div> <div style="width: 65%; border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;"><b>【はじめのルール】</b></p> <p>4人対4人 蹴って行けた塁が得点 アウトゾーンにボールを送るとランナーストップ 4人蹴ったら攻守交代 アウトゾーン1つ（判断なし）</p> </div> </div>	

第4時～7時	ねらい ボールを狙う場所を理解する。 どのゾーンでアウトにすればよいか理解する。
ゲーム様相	4時～7時にかけて、どこを狙えば得点を多くとることができるのか理解して、空いている場所や敵のいない場所を狙うようになる。打球の状況に応じてどのアウトゾーンでアウトにすればよいか理解しだす。
<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: flex-start;"> <div style="width: 30%;">  <p>□・・・ベース ●・・・ストップゾーン</p> </div> <div style="width: 65%; border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;"><b>【変更ルール】</b></p> <p>アウトゾーン2つ（判断あり）</p> <p>打球の状況に応じて、内野のアウトゾーンか外野のアウトゾーンかを選択することができる。</p> </div> </div>	

第8時～9時	ねらい 攻め方や守り方を考える。学習したことを生かして大会をする。
ゲーム様相	8時～9時にかけて、学習内容が定着し、攻め方や守り方がチームで習熟されてくる。アウトゾーンの判断も適切になってくる。
<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: flex-start;"> <div style="width: 30%;">  <p>□・・・ベース ●・・・ストップゾーン</p> </div> <div style="width: 65%; border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;"><b>【変更ルール】</b></p> <p>アウトゾーン3つ（判断あり）</p> <p>打球の状況に応じて、内野のアウトゾーンか外野のアウトゾーンの左右を選択することができる。</p> </div> </div>	

## 5. まとめと今後の課題

本報告では、ゲーム・ボール運動領域の中学年ベースボール型を対象として、「意思決定」する面白さを味わうことができるように子どもたちのゲーム様相に応じた教材の設定のモデル提示を行った。今回の実践を通して、段階的に「意思決定」の場面を子どもたちのゲーム様相の高まりに応じて取り入れていくことで、子どもたちは「意思決定」する面白さを味わう姿が見られた。

今後は、ネット型やゴール型のゲームにおいても学習内容の中核として「意思決定」に関わる内容を設定して授業実践に取り組むことで、子どもたちがボール運動の本質的な面白さを味わうことができるようにしていきたい。

## 付記

本報告は、鹿児島大学教育学部附属小学校平成25～30年度研究紀要で発表した体育科の研究内容に基づき、その研究成果をまとめたものである。

## 引用・参考文献

高橋健夫 (1994) 体育の授業を創る. 大修館書店

岩田靖 (2012) 体育の教材を創る. 大修館書店

岩田靖 (2016) ボール運動の教材を創る. 大修館書店

文部科学省 (2019) 小学校学習指導要領解説体育編, 東洋館出版社

高橋健夫・立木正・岡出美則・鈴木聡編著 (2010) 新しいボールゲームの授業づくり, 体育科教育別冊, 58 (3)