

[体育・保健体育]

## 二重構造となるゲームへの理解を深める 中学年ベースボール型ゲームの実践的研究 - 二次ゲームから始める単元構成を手がかりとして -

森 智史\*

### 1 問題の所在

小学校中学年体育のゲームが「ゴール型ゲーム」、「ネット型ゲーム」、「ベースボール型ゲーム」で構成されるようになって久しい。また、現行学習指導要領において、ゲームにおける指導では、「易しいゲームをすることができるようにし、高学年のボール運動の学習につなげていくこと」が求められている。しかし、高学年のボール運動では、学校の実態に応じて「ベースボール型」を取り扱わないことができるとされている<sup>1)</sup>。したがって、中学年におけるベースボール型ゲームの学習は、その魅力に触れ、楽しさを感じられる限られた機会になる可能性がある。

ベースボール型ゲームの特徴や難しさは、ゲーム構造の複雑さにあると考えられる。鈴木理 (2010) は、どのようなボールゲームであっても、「①ボールを目的地に移動させること」、「②プレイヤーが目的地まで移動すること」が競争目的になっているとし、ベースボール型ゲームは、打者が打撃を成功させる一次ゲームと、走者が本塁まで移動する二次ゲームが組み合わさった二重構造のゲームと捉えている<sup>2)</sup>。実際に、筆者もこれまで、的当てゲームのような一次ゲームから学習を始め、その後に二次ゲームを導入するという順序で実践を重ねてきた。しかし、打撃が盛り上がり、その後に走塁を導入しようにも、一次ゲームと二次ゲームが円滑に結合しないことが課題であった。

山本 (2019) の実践では、守備側が捕球したボールに集合するか、ボールを塁上に運ぶかを選択し、それを走者と競争するというゲームが行われた<sup>3)</sup>。しかし、捕球したボールに集合する選択をした場合、走塁とは別の場所で守備側のプレイが行われることになる。これでは、攻撃側と守備側が直接競争をしているとは言えないのではないだろうか。二次ゲームの競争目的を見失わず、二重構造となるゲームへの理解を促すことができないと、児童がベースボール型ゲームの楽しさを享受することは難しいと考える。

石塚 (2019) は、ベースボール型の導入として、「ろくむし」を扱うことを提案している。ろくむしとは、2つの塁を行き来する「むし」に、「鬼」がボールを投げ当てたり、ボールを持ってタッチしたりするとアウトになるという伝承遊びである<sup>4)</sup>。この遊びでは、ボールが外れたり、遠くにいったりしたときに塁を移動するチャンスになる。そのため、走者の本塁生還と守備側のボールの持ち込みのどちらが先かを競うという二次ゲームの競争目的の理解に役立つことが期待できる。また、尾崎・石塚 (2021) は、「ベースボール5」の教材化に成功している。ベースボール5は、自分でトスしたボールを手で打つため、フェアグラウンドにボールを接地させるという一次ゲームの競争課題に向き合いやすく、二次ゲームの学習に比重を置くことができる<sup>5)</sup>。「ろくむし」と「ベースボール5」の各々の特徴を融合し、「簡略化した二次ゲームにより、攻守の競争課題を明確にすること」、「一次ゲームへのハードルを下げ、一次ゲームと二次ゲームの連続性を円滑にすること」が実現すれば、二重構造となるゲームへの理解が深まると考えられる。

そこで、本研究では、「ろくむし」という二次ゲームに特化したゲームから学習を始め、その後に「ベースボール5」の打撃方法を採用する。つまり、最初に二次ゲームの競争目的を理解させたうえで、一次ゲームを導入し、二次ゲームと結び付けるのである。さらに、ゴール型の学習において、ゲームの繰り返しによって、多くの気づきもたらされることを明らかにした河上 (2020) の実践<sup>6)</sup>を参考にし、本研究においても、ゲームを中心に据える。これらの手立てにより、二重構造となるゲームへの理解を深めさせることで、誰もが楽しめるベースボール型ゲームの授業を展開したい。

\* 弥彦村立弥彦小学校

## 2 研究の目的

本研究では、小学校3年生が初めて出会うベースボール型ゲームの学習において、ゲームを中心に据える。二次ゲームに特化したゲームから学習を始め、その後に一次ゲームを導入し、二次ゲームと結び付けるという順序で単元を構成することにより、二重構造となるゲームへの理解を深めることができるかどうかを明らかにすることを目的とする。

## 3 研究の方法

(1) 期間：令和3年12月1日～12月13日

(2) 対象：新潟県内の公立小学校 第3学年1学級 31名（男子15名，女子16名）

(3) 単元名：第3学年「ボールと鬼ごっこ（ベースボール型ゲーム）」（全6時間）

### (4) 単元の構想

第1次で二次ゲームを2時間した後、第2次で一次ゲームとの結合を図る（表1）。第1次では、2つの塁を用意した「ろくむし」を行い、二次ゲームの競争目的を理解することをねらう。2時間目の途中から、塁の数を4つに増やし、「塁に留まっている間はアウトにならない」、「塁は定員1名なので、次の走者が来たら、押し出されるかたちで次の塁を目指す」という理解が深まるようにする。第2次では、一次ゲームである打撃を導入する。打球がフェアグラウンドに飛んだ瞬間から、第1次と同様の二次ゲームが始まるようにする。一次ゲームの競争課題へのハードルを下げるため、「ベースボール5」を参考に、自分でトスしたボールを手で打つ方法を採用する。

なお、本単元では、教師がルールを説明したら、あとは時間が許す限りゲームを行う。繰り返されるゲームの中で、児童が競争目的やゲーム構造を理解し、学習課題を見付けられるように、教師は、「なぜ、〇〇したの?」、「どうすればいいと思う?」というように、児童に気付きを促す働き掛けをする。

表1 単元の指導計画

|      | 第1次（1，2時間目）   | 第2次（3～6時間目）  |
|------|---|--|
| ねらい  | 「走者の本塁生還と守備側のボールの持ち込みのどちらが先かを競う」という二次ゲームの競争目的を理解する。   | 「打者が守備を突破した後に攻撃側と守備側の競争が始まる」というゲーム構造を理解する。   |
| 活動内容 | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ボールと鬼ごっこ（ろくむし）</li> <li>・チームを「鬼」（2人）と「むし」（6人）に分ける。</li> <li>・むしは鬼にボールを当てられないように2つの塁を往来する。</li> <li>・鬼がボールを持ってむしにタッチするか、ボールをむしに投げ当てたらアウト。</li> <li>・むしがアウトになる前に2つの塁を6往復することができれば、あがり（むしの勝ち）となる。</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>○打ったらボールと鬼ごっこ</li> <li>・4人対4人で、1塁への折り返しのゲームとする。</li> <li>・打者は自分でトスしたボールを手で打つ。打球がフェアグラウンドに入るまで、何回でも打ち直せる。</li> <li>・守備側がボールを持って走者にタッチするか、ボールを走者に投げ当てたらアウト。フライアウトはなし。</li> <li>・残塁ありで、打者一巡、1インニングの攻防で総得点を競う。</li> </ul> |

### (5) チーム編成

8人で1つのチームを編成し、「チーム内ゲーム」を導入する<sup>7)</sup>。単元を通して同一のチーム内でゲームを行うことで、互いの特徴やプレイの傾向を把握したうえで対策を練るなど、児童相互の学び合いを期待する。1つのチームが2つ（第1次：「鬼2人」対「むし6人」／第2次：「4人」対「4人」）に分かれてゲームを行う。同じチーム内であれば、ゲームごとにメンバーを入れ替えるなど、構成員の交流を自由とする。

### (6) 用具

児童がゲームの競争課題と向き合うためには、技能面の不安を軽減する必要がある。そこで、自分でトスしたボールを打ったり、打球や送球をキャッチしたりすることが容易なプレルボール（直径20cm程度、軽素材）を使用する。また、本塁と1塁の代わりに2個のフラフープ（直径80cm程度）を使用する。

## 4 検証方法

### (1) 形成的授業評価

高橋（2003）の形成的授業評価<sup>8)</sup>を毎時間、授業終了後に実施する。「成果」、「関心・意欲」、「学び方」、「協力」の4観点について、「できた（3点）」、「どちらでもない（2点）」、「できなかった（1点）」で自己評価する。単元が児童の学びに効果的であったかを相対的に検証する。

## (2) 授業観察

毎時間、ゲームを動画で撮影する。児童のプレイにどのような質的変容が見られたかを検証する。

## (3) 振り返りシート

ゲーム理解がどれだけ深まったのか、より確かな変容を見取るために、毎時間、授業終了後に振り返りを行う。ゲームを通して見付けたコツや感想を記述する。「二次ゲームにおける競争を有利に進めるために何ができるか」を視点とし、二重構造となるゲームへの理解を深めることができたかを検証する。

なお、31名の児童のうち、記述による振り返りが可能な30名を対象とする。また、運動に苦手意識のあるA児を抽出して取り上げることで、誰もがゲーム理解を深めながら学習しているかを検証する判断材料とする。

## 5 実践の実際

### (1) 隙を見て走る（第1次：1，2時間目）

ルールを説明しただけで、すぐに「ろくむし」を行った。すると、鬼がボールを逸らした隙に、むしが塁を行き来する動きが見られた。鬼が隙を見せたときが進塁のチャンスであるということとすぐに理解し、ゲームを楽しんでいた。

2時間目は、途中から塁を4つにし、一方通行で走るというルールを伝えた。「ちゃんと順番に来て」、「1人しか入れないから、タイミングが難しい」といった声が聞かれ、次のむしが来たら、自然と押し出されるように次の塁へ向かう動きが見られた。また、塁の代わりに置いたフラフープを、児童は「バリアリング」と名付けた。塁に留まっている間はアウトになる恐れはないが、定員は1名であるという理解が深まったからこそ付けられた名称と言える。

第1次の2時間において、振り返りへの記述が可能な30名のうち、28名が「むしは隙を見て走る」、「鬼は隙を与えずにむしを捕まえる」という視点でコツを記述した（表2）。残りの2名の記述も「鬼にボールを当てられそうになったら避ける」という内容であった。したがって、走者は進塁を目指し、それを守備側が防ぐという二次ゲームの競争目的については、全員が理解することができたと言える。

表2 1，2時間目の振り返りシートの記述（丸数字は名簿番号）

|   |
|---|
| <p>【むし（攻撃）】 隙を見て走る ①③④⑤⑥⑧⑨⑪⑫⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛</p> <p>「鬼がボールを捕りに行っているときにチャンス」「鬼がボールを落としたときにチャンスだった」など</p>   |
| <p>【鬼（守備）】 隙を与えずにむしを捕まえる ⑤⑦⑫⑬⑭⑯⑰⑲㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛</p> <p>「鬼が投げた瞬間にむしが走るから、捕ってすぐに投げる」「むしが（塁から）出たときにボールを投げる」など</p> |

### (2) 打撃を導入する（第2次：3時間目）

「今日から、むしが打ったボールで鬼ごっこをするよ」という説明だけで、一次ゲームと二次ゲームの結合を図った。

あらかじめ守備側がいた場所にボールが放たれると、それを捕って走者に投げ当てるプレイが見られた。一方、遠くにボールが放たれると、守備側がほぼ全員で捕りに行くため、得点につながっていた。あるいは、守備側が投げ当てようとしたボールが逸れ、転々としている間に得点を許す場面も目立った。いずれにせよ、打球が放たれた瞬間から、前時までと同じように鬼ごっこを楽しむ様子が見られた（写真1）。

児童は、「むし」、「鬼」、「バリアリング」、「逃げる」のように、2時間目までと同じ用語を使って振り返りシートを記述しているため、本時のゲームを第1次の「ろくむし」の延長として捉えていたことがうかがえる（表3）。鬼がボールを保持した状態から始めていたゲームが、むしが打ったボールを使うというルールに取って代わっただけで、1，2時間目と同様、児童はボールを使った鬼ごっこを楽しんでいた。したがって、本項では、児童が使用しているとおり、攻撃側を「むし」、守備側を「鬼」と表記することとする。

また、捕球や送球の難しさに言及する児童は数名いたが、打撃の難しさについては特になかった。自分でトスしたボールを手で打つことや、フェアグラウンドに入るまで何回でも打ち直せることにより、一次ゲームの競争課題へのハードルが下がり、その後の二次ゲームに没頭しやすくなったと考えられる。二次ゲームに特化したゲームに2時間を費やし、その後に一次ゲームを導入したことにより、一次ゲームと二次ゲームが連続性をもって結合したと言える。



写真1 鬼がボールを追い、その隙にむしが走る様子  
（奥が本塁、手前が1塁）

表3 3時間目の振り返りシートの記述（丸数字は名簿番号）

|  |
|--|
| <p>【むし（攻撃）】 鬼がボールを追う隙に走る ⑥⑧⑨⑩⑬⑱⑲⑳㉑</p> <p>「遠くに打つと、鬼が全員ボールの方へ行ったので、ホーム（本塁）にすぐに帰れました」 など</p> <p>【むし（攻撃）】 「ろくむし」の延長として捉える ⑫⑬⑯</p> <p>「鬼ごっこなんだけど、『打ったら』っていうのが楽しいです」「楽しかったのは、鬼から逃げ切ったときです」 など</p> |
| <p>【鬼（守備）】 隙を与えずにむしを捕まえる ⑨㉑</p> <p>「ボールを捕りに行っている間に、バリアリング（1塁）に行かれた」 など</p> <p>【鬼（守備）】 「ろくむし」の延長として捉える ⑪⑭⑳㉒㉓</p> <p>「ボールをキャッチして、むしに当てられたのでよかった」「この前よりも当てられたからよかった」 など</p>                     |

## (3) ゲームへの理解が深まる（第2次：4～6時間目）

## ① 4時間目の様相

ゲームにもすっかり慣れ、むしや鬼のコツを見付ける児童が増えた（表4）。むしでは、遠くにボールを打とうとする児童が増えた。鬼がボールを捕りに行っている間に進塁するというねらいである。単元の学習が一次ゲームから始まった場合、「いかに遠くに打つか」という点が関心事の大部分を占めるであろうが、二次ゲームに特化したゲームから学習を始めている児童は、「走る時間を稼ぐために打球の行方を考える」という一次ゲームの目的が明確である。

鬼については、ボールが遠くに放たれたときや、送球ミスのボールが転々としたときの失点が多いことに気付き、振り返りシートに課題として挙げる児童が現れた。どのチームも、守備位置を考えたり、役割を話し合ったりするようになった。「パス」という言葉を使う児童も現れ、ボールを全員で追ったり、捕った地点から投げ当てをねらったりしても、失点を防げないことに気付き始めた。チーム内で分業する必要性を認識した1時間になったようである。

表4 4時間目の振り返りシートの記述（丸数字は名簿番号）

|   |
|---|
| <p>【むし（攻撃）】 走る時間を稼ぐために、打球の行方を考える ①⑤⑥⑦⑫⑬⑭⑮⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖</p> <p>「友達がボールを遠くに飛ばしてその間に走って戻ってくる姿を見て、『こんなふうにもできるんだな』と思いました」 など</p>   |
| <p>【鬼（守備）】 守るエリアを分担する ⑥⑦⑳㉒㉓㉔</p> <p>「遠くにボールが飛んだ場合、バリアリングよりも後ろにいた人が捕りに行って、前の人はボールが短く飛んだときにキャッチした」 など</p> <p>【鬼（守備）】 投げ当ての限界を感じる ⑧㉑</p> <p>「⑧さんが当てようとしたら当てられなかったから、自分でもっと近くに行行って当てれば良かった」と思った」 など</p> <p>【鬼（守備）】 遠くに打たれた場合の対策を考える ③④⑤⑨⑩⑫⑳</p> <p>「遠くにボールがいったらどうするかをみんなで決めるのが難しかった」「パスをしたらうまくいった」 など</p> |

## ② 5時間目の様相

ケースを絞り、その対策をコツとして記述する児童が増えた（表5）。ただし、むしのコツの数は頭打ちの印象があり、前時の振り返りシートと内容に大きな違いは見られない。「走る時間を稼ぐために打つ」という目的に集約された。

一方で、鬼の記述は増えた。改善の余地があると感じたからだろう。ボールが転々とする間に本塁生還を許すのを防ぐために、不必要にボールを投げないという取り決めをするチームが現れた。また、ボールが遠くに放たれた際の対策として、投げ当てではなく、ボールをつないでアウトにすることを試みるチームも現れた。同じチーム内でゲームを繰り返したことにより、ある程度の打球傾向を把握し、自分がプレイするエリアや役割を見付ける児童が増えた。

表5 5時間目の振り返りシートの記述（丸数字は名簿番号）

|  |
|--|
| <p>【むし（攻撃）】 走る時間を稼ぐために、打球の行方を考える ①④⑤⑥⑦⑫⑬⑭⑮⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔</p> <p>「ボールを遠くに飛ばして、鬼が捕りに行っているうちに点を取る」 など</p>  |
| <p>【鬼（守備）】 不必要なボールを投げない ⑤⑮⑳㉑</p> <p>「むしがバリアリングかホームに入ろうとしたら、無理してボールを投げない」 など</p> <p>【鬼（守備）】 遠くに打たれたらつなぐ ③⑨㉑</p> <p>「遠くにいったボールを（むしの）近くの人（鬼）にパスをして、（その鬼が）むしに当てる」 など</p> <p>【鬼（守備）】 チーム内で分業し、自分の役割を見付ける ⑩⑫⑬⑰⑲㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗</p> <p>「ボールを捕って投げる鬼がいるから、ホームとバリアリングに1人ずつ（鬼が）いればいい」 など</p> |

### ③ 6時間目の様相

これまでの集大成となる1時間であった。打撃については、最終的に、「自分が生きる打球にする」、「味方を生かす打球にする」、「自分の力量に見合った打球にする」というコツに集約された。その後の二次ゲームを見据え、仲間との関係性や自分の力量を踏まえて一次ゲームを行うことができるようになったと言える。

最後の授業ということもあり、守備については、「これまででいちばん悔しかった場面を上手になって、この単元を終わろう」と呼び掛けた。その結果、相手の打球傾向を踏まえて守る位置を工夫するプレイ、送球ミスカバーするプレイ、遠くに打たれた場合に分業するプレイなどが見られた。

授業後の振り返りシートでは、チーム内で分業した自分の役割について、図や言葉で説明する児童が多く見られた(図1、表6)。

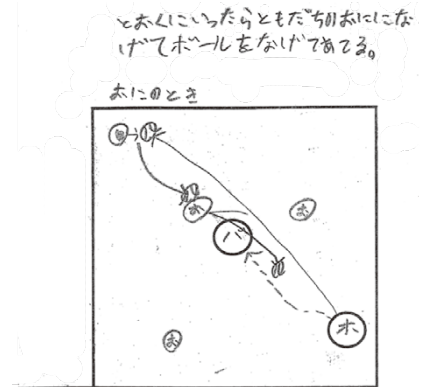


図1 遠くに打たれた場合の対策

表6 6時間目の振り返りシートの記述(丸数字は名簿番号)

|   |
|---|
| 【むし(攻撃)】 走る時間を稼ぐために、打球の行方を考える ①③⑤⑦⑧⑨⑩⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒  |
| 「鬼が守っていないところに打つ」「友達がバリエーションにいるときに、遠くに打った」「私はわざと近くに打って、鬼を油断させました」など  |
| 【鬼(守備)】 チーム内で分業し、自分の役割を見付ける ③④⑤⑦⑧⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛   |
| 「㉔さんが打つとき、必ず斜め前に来るから、前に出た」<br>「ぼくはバリエーションのところでボールをキャッチしたり、仲間がむしに当てられなかったボールをキャッチしたりした」<br>「ボールが遠くにいって、投げて当たらなかったら(当てられそうになかったら)、(むしの)近くの人(鬼)にボールを渡してアウトにする」など |

## 6 分析と考察

### (1) 形成的授業評価から見る変容

表7は、形成的授業評価の結果である。どの項目においても、6時間目に向けて上昇傾向にあることが分かる。6時間目の相対評価は4ないし5であり、単元として優れたものであったと言える。

本研究では、二次ゲームに一次ゲームを付け加えるかたちで学習を展開した。3時間目の減少は、新しいゲームになったことで、思うようなプレイができなかったことが原因として考えられる。しかし、その後は、各項目で上昇傾向にあることから、単元を進めるにつれて、ゲーム理解が深まり、コツを見付けたり、見付けたコツを試したりしながら、二重構造をもつベースボール型ゲームの楽しさを味わうことができたと考えられる。

表7 形成的授業評価

|       | 1時間目    | 2時間目    | 3時間目    | 4時間目    | 5時間目    | 6時間目    | 平均      |
|-------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 成果    | 2.69(4) | 2.70(5) | 2.63(4) | 2.61(4) | 2.75(5) | 2.82(5) | 2.70(5) |
| 関心・意欲 | 2.37(1) | 2.69(3) | 2.65(3) | 2.76(3) | 2.74(3) | 2.85(4) | 2.68(3) |
| 学び方   | 2.82(5) | 2.89(5) | 2.74(4) | 2.82(5) | 2.87(5) | 2.89(5) | 2.84(5) |
| 協力    | 2.71(4) | 2.81(4) | 2.84(4) | 2.89(5) | 2.89(5) | 2.84(5) | 2.83(4) |
| 総合評価  | 2.65(4) | 2.76(4) | 2.71(4) | 2.75(4) | 2.81(5) | 2.85(5) | 2.76(4) |

※数字は、平均得点。括弧内は、平均得点に応じた5段階の相対評価。

### (2) 授業観察や振り返りシートから捉えた変容

「ろくむし」を行った後に、一次ゲームとなる打撃を導入したが、大きな混乱もなく、ゲームを進めることができた。走る時間を稼ぐためにボールを遠くに打とうとする児童が増え、振り返りシートでも同様の記述が目立った。二次ゲームに特化したゲームから単元を構成したことにより、どの児童も、明確な意図をもって、打撃を行うようになった。二次ゲームの競争目的を見失うことなく、一次ゲームと二次ゲームを円滑に結び付けることができたと思える。

ゲームを重ねると、投げたボールが逸れたときや、ボールが遠くに放たれたときに失点につながることに気付き、それに対する守備の対策を考えるチームが増えた。守るエリアや役割など、分業が見られるようになった。チーム内で分業した自分の役割を遂行し、それを振り返りシートに記述する児童が増えていった。

単元を通して、攻撃時の「守備の隙をつくコツ」や、守備時の「本塁への生還を阻止するためのコツ」のいずれかを、

すべての児童が見付け、説明することができた。ゲームを繰り返したことにより、二重構造となるゲームへの理解が深まったことがうかがえる。運動に苦手意識があり、普段は体育の授業に消極的なA児も、競争目的やゲーム構造を理解して、繰り返しのゲームを楽しみながら学習を進めることができた(表8)。

表8 A児の振り返りシートの記述(【 】は、筆者の解釈)

|      |   |
|------|---|
| 1時間目 | できるだけ鬼と離れながら走ると、捕まりにくいなと思いました。：【攻撃におけるコツの発見】  |
| 2時間目 | ボールを投げるのが遅い人は、ボールを投げるよりもタッチした方がいいなと思いました。：【守備におけるコツの発見】   |
| 3時間目 | 楽しかったのは、鬼から逃げ切ったときです。：【競争目的やゲーム構造への理解】  |
| 4時間目 | 鬼のとき、できるだけバリエーションの近くにおいて、ボールを(打球に)いちばん近い鬼が、もう1人(の鬼)にパスして(むしに)当てた方がいい。：【守備における分業の必要性への気付き】                             |
| 5時間目 | 近くに1人、遠くに1人、両サイドに2人いるといい。私はバリエーションの後ろで、遠くに行ったボールを回収していたけど、みんなが一斉に捕りに行ったから、今度は1人で捕りに行った方がいい。：【守備における自分の役割の獲得、チームの課題発見】 |
| 6時間目 | 打ったボールに近い鬼が捕りに行って、ホームの近くで待っている鬼にパスする。1つのボールをみんなで(捕りに)行かずに、近くの鬼だけで行く。：【チームの課題克服】                                       |

## 7 まとめ

本研究では、小学校3年生が初めて出合うベースボール型ゲームの学習において、二次ゲームに特化したゲームから学習を始め、その後に一次ゲームとなる打撃を導入し、二次ゲームと結び付けるという順序で単元を構成することが、二重構造となるゲームへの理解を深める要因になることが明らかになった。

第1次では、「ろくむし」を行ったが、走者の進塁と守備側のボールの持ち込みのどちらが先かを競うという二次ゲームの競争目的を理解するうえで、有効なゲームであったと言える。また、一次ゲームとなる打撃を導入する際に、自分でトスしたボールを手で打つ方法を採用したことにより、誰もが一次ゲームの競争課題をクリアし、二次ゲームにおける競争に没頭することができたことも、2つの別種のゲームの円滑な結合につながったと考えられる。

さらに、ゲーム中心の授業であったため、時間が許す限りゲームを繰り返すことができた。その過程でチームの課題を発見し、それを克服するためのコツを見付けたり、見付けたコツを試したりしながらゲームを楽しみ、主体的に学習を進めることができたことも、本研究の大きな成果であった。

一方で、児童がどのような思考のプロセスを経て学びを深めていくかについて検証していくことは課題である。ゲームを繰り返す中で、自分の力量との兼ね合い、仲間との関係性、相手チームの特徴を踏まえて作戦を立てるなど、児童が自ら学習を調整し、ステップアップしながら学びを深めていくような手立てを、今後は考えていきたい。

## 参考・引用文献

- 1) 文部科学省「小学校学習指導要領解説 体育編」, 東洋館出版社, 2018年, p.141
- 2) 鈴木理・土田了輔・廣瀬勝弘・鈴木直樹「ゲームの構造からみた球技分類試論」, 体育・スポーツ哲学研究, 2003年, 25(2), pp.7~23
- 3) 山本健二「プレイの選択・判断場面からゲーム理解を深める指導の工夫-守備局面に重点をおいたベースボール型ゲームの授業実践-」, 上越教育大学教育実践研究第29集, 2019年, pp.133~138
- 4) 石塚諭「ベースボール型教材としての『クリケット的要素』の可能性-前編-」, 体育・保健体育ジャーナル第3号, 2019年, pp.5~7
- 5) 尾崎純平・石塚諭「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」, 宇都宮大学共同教育学部研究紀要第17号, 2021年, pp.405~418
- 6) 河上岳人「ゲームの繰り返しによって気付きと役割を深めていくボールゲーム-第6学年ボール運動『アルティメット』の実践より-」, 上越教育大学教育実践研究第30集, 2020年, pp.133~138
- 7) 鈴木直樹・鈴木理・土田了輔・廣瀬勝弘・松本大輔「だれもがプレイの楽しさを味わうことのできるボール運動・球技の授業づくり」, 教育出版, 2010年, pp.19~20
- 8) 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」, 2003年, 明和出版, pp.12~15