

# ベースボール型のゲームの教材開発の傾向

伊藤 達成（上越教育大学）

## 1. 目的

本研究では、近年行われている小学校のベースボール型のゲームについて、どのような教材開発が行われているのかを明らかにした。またそれを踏まえて、今後の教材開発の一助となるような提言を行うことを目的とする。

## 2. 方法

分析の対象として、学習指導要領で3つの型が示された平成23年以降に発表された実践を、CiNii, Google Scholarにおいてキーワード“ベースボール型”, “簡易化”, “教材開発”で検索し収集した。その結果7つの文献がヒットした。それらを3つの視座に則って分析・考察し、授業者の考えや簡易化の意図を探った。上記の結果を参考に、ベースボール型の教材開発において重要な視点を導き出し、今後どのような教材の実践が可能か、どのような簡易化が必要かを考察した。

## 3. 結果と考察

分析では、本研究の目的に迫るために、視座を「技能やルール」「単元構成」「学習者」の3つに設定した。

### 1) 分析の結果

3つの視座に則った分析では、道具を用いることとルールが複雑であることの2つを、授業者が難しいと考えていることが判明した。これらは、バットやフィールドの工夫が多く行われていること、残塁や得点方法などのルールを大幅に変更している実践が多いことなどを根拠とした。また、単元構成を見ると、ドリルゲームやタスクゲームに取り組んでいる実践が多いことから、ゲーム中心の単元計画が近年多く開発されていることも分かった。これは、「戦術アプローチ」の考え方が日本に徐々に浸透しつつあることの裏付けでもある。こうした戦術に着目した学びを考える上で、メインゲームが担う教材的意義は大きく、教師は児童が判断したり考えたりできる環境を用意する必要があることが分かった。

### 2) 教材開発の視点

以上を踏まえ、ベースボール型の教材開発に重要な視点を以下の3つとした。

- ①児童が簡単に扱え、だれでもゲームに参加できるような道具の工夫をする。
- ②様々な判断が容易になるように、ルール変更をする。
- ③児童が自ら考えたり判断したりする機会が十分に得られるようなゲームを展開する。

### 3) 今後の教材開発に向けて

3つの視点を踏まえ、その例としてあえてベースを5つにしたゲームを提案したい(図1)。このゲームでは、残塁をなくすことで児童の判断を容易にし、またベースを増やすことで、どの児童の近くにもベースがある状態を作る。結果、積極的なゲーム参加や自己の技能を考慮したプレーなどが期待できる。当然、単元の各所にゲーム要素を組み込み、戦術的気づきに着目させることも重要となる。

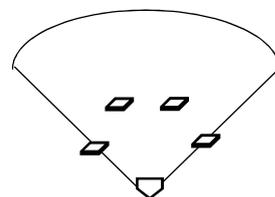


図1. ベースを5つに設定したフィールド

## 4. 結論

分析の結果、授業者の共通の意図を2つ抽出でき、そこから今後の教材開発に向けた重要な視点として3つを提言することができた。

## 5. 主な参考文献

- ・グリフィン他（著）・高橋健夫・岡出美則（監訳）（1999）ボール運動の指導プログラム-楽しい戦術学習の進め方-, 大修館書店, p. 148
- ・濱田敦志（2018）子どもたちがゲーム理解をするベースボール型の授業デザイン, 松本大学研究紀要, 16, pp. 91-102.