

# ベースボール型における TDC の考察

## 走塁を中心とした授業づくりの事例

荒木 亮介（上越教育大学）

### 1. 目的

本研究の目的は、ベースボール型ゲームをプレイしている学習者の意識対象を分類するカテゴリーを試作することとベースボール型ゲームの戦術的情況判断能（TDC:Tactical Decision-making Competency）<sup>1</sup>を検討することである。

### 2. 研究方法

1) 対象者：N 県 A 小学校 4 年生の児童 30 名（男子 14 名、女子 16 名）を対象とし、令和 4 年 11 月下旬から 12 月上旬にかけて行われた全 7 回の授業で、走塁を焦点化した伝承遊び「ろくむし」から始める単元構成であった。

2) 調査方法：児童らには、プレイ中に何に意識を向けていたのかについて記述させた。

3) 分類方法：児童らの記述から、児童らの意識対象の出現順序や単元における出現箇所を分類した。

### 3. 結果と考察

#### 1) 分類カテゴリーの試作について

鈴木他<sup>2</sup>のベースボール型“二重構造”説を考慮に入れると、児童らの記述は、打撃、走塁、守備者の 3 つのカテゴリーに分類することができた。これらを更に、自分自身への意識・味方への意識・相手への意識・相手と味方の両方への意識と細分化して分類すべきであることがわかった。

#### 2) 時間ごとの各項目の出現回数について

時間ごとの出現回数を各項目で比較した。1 時間目は、走塁に分類される記述が多く出現した。2 時間目からは、走塁の記述に代わり、打撃についての記述が多く出現した。守備についての記述は、1 時間目からある程度出現しており、回数を重ねるごとに徐々に増加した。

#### 3) 走者が向けている意識対象について

多くの走者は、味方走者と相手守備者の両方に意識を向けた。「ろくむし」を行い、走ることを中心に学習したことが影響していると考えられる。

#### 4) 打者が向けている意識対象について

打者についての記述は、初めからほとんどが相手守備者への意識についてであった。バットなどの道具を用いずにゲームを簡易化するという条件を付けると、自分の打撃技能上達よりも相手守備者に目を向けられるようになる可能性がある。

#### 5) 守備者が向けている意識対象について

守備者の意識は、味方守備者から相手走者や相手打者へと時間的に変化した。走路が本塁と 1 塁のみで、守備者どうしの連携があまり必要なかったことで、次の課題へ意識を向けられるようになったと考えられる。

### 4. 結論

本研究では、ベースボール型ゲームにおける分類カテゴリーは 3 つの局面に分けそれらを更に細分化して考える必要があることがわかった。また、打者の意識は、従来のネット型をモデルにした TDC とは異なり、対戦相手の意識から発現することがわかった。今後は、ベースボール型ゲーム独自の TDC を更に検討する必要がある。

### 5. 主な参考文献

1. Pagnano-Richardson, K. and Henninger, M. L., (2008) A Model for Developing and Assessing Tactical Decision-making Competency in Game Play, Journal of Physical Education, Recreation & Dance, 79-3, pp.24-29
2. 鈴木理・土田了輔・廣瀬勝弘・鈴木直樹(2003) 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, 25-2, pp. 7-23