

走者を活かすベースボール型ゲームにおける 打撃時の戦術的思考の実態と課題 —小学校中学年を対象にして—

高橋 明日美

千葉大学大学院

The reality and challenges of tactical thinking in batting during Baseball-Type Games that utilize runners

Asumi TAKAHASHI

Graduate School, CHIBA University

I. 緒言

小学校におけるベースボール型ゲームの学習指導の困難性を克服するため、技能やルールの簡易化のための修正と、走塁を削除する「戦術学習に焦点を当てた積極的なゲーム修正」(滝澤ら, 2004)を施した様々な教材開発が行われてきた。確かに、走塁は守備時の情報量を増加させ、ルールを複雑化する要因だと考えられる。しかし走塁は、誰もができる「走」という技能を用いて、ボールゲームの学びの一つである「状況判断」を経験させることが可能な運動局面である。また、攻撃場面における戦術的思考のみならず、チームとしての連携を学ぶ重要な要素であると考ええる。ただし、この攻撃場面の要となるバットを用いた打撃においては、「わかっていてもできない」もしくは「わからなくてもできる」等、認識と技能の実態が乖離するケースが多く見られることに留意しなければならない。よって、打てたかどうかという結果だけでなく、児童が何を考え技能発揮したか、その認知と技能の合致の有無を正確に把握することが必要だと考える。

本研究では、攻撃の中でも打撃場面に焦点を当て、戦術的な思考・判断に基づくプレー、チームとしての連携を引き出すことを意図して走者を残したベースボール型ゲームを実践し、「わかる(戦術認知)」と「できる(技能発揮)」の両面からその実態と課題を検証することを目的とした。

II. 方法

すべての児童に、出塁と走塁の経験を保障するため、塁間の距離を調整したフィールド(図1)をつくり、これを「変形ダイヤモンドベースボール」と名付けた。単元は全7単位で構成し、第1回は打撃の向上、第2回から第5回の前半は残塁なしのゲーム、第5回の後半から第7回は残塁ありのゲームを実践した。分析方法は以下のとおりである。

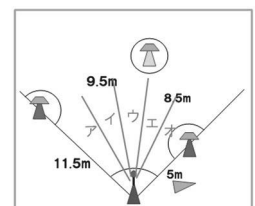


図1 場の設定

①技能分析(パフォーマンス評価):グリフィン(1999)のGPAI(Game Performance Assessment Instrument)に修正を加えた。具体的には、打撃直前の意図の調査から「意思決定」指数、意図した方向と実際に打球が飛んだ方向の一致不一致から「技能発揮」指数、結果が成功可否か(出塁の可否、もしくは走者の親類の可否)から「結

果」指数を評価し、その平均をゲームパフォーマンス指数とした。

②発話分析：打撃直前の意図の調査(フィールドを5分割してアからオの記号を割り振り、方向とその方向を選んだ意図を口述させた)、児童と教師の発話分析を行なった。

Ⅲ. 結果と考察

GPAIの結果、学級全体、全時間の「意思決定」指数は1.44、「技能発揮」指数は0.48、「結果」指数は5.77であった。また、各指標の適不適の組み合わせとしては、「わかって、そのとおりに打てず、成功する」の割合が全体の34.1%と最も多かった。これは、教材のルールが守備側より攻撃側の方がより有利であり、児童が「どこに投げるか」を考える必要感を感じる場面が多くなかったことが影響していると考えられる。他にも、評価基準として設定した5方向が厳しすぎて、児童の「できる」事例数を拾いきれなかったことも原因だと考えられる。一方で、「成功する」の得点が高いことは、出塁経験と走者がいる状況での打撃の機会を保障するという本教材の目的の一つを達成したことの表れであると考えられる。次に、打撃の意図として、技能・戦術認知の2軸、4群から1名ずつの抽出児童4名のうち、技能上位・戦術認知上位の児童を除いた3名から「走者を進めるために」という回答が得られた。そのきっかけは、第6回の冒頭に教師が行った次の発問だと考える。残塁ありのゲームでの得点方法に関して、「2塁にいる走者を先に進めるためにはどうしたら良いだろう」というものであった。これを受けて、児童間の技能的フィードバックに「走者を進めるために～する」という発話が生まれた。認知テストの結果から、認知能力が高い児童は「走者を進めるために自分がどう動くか」と思考していたことがわかり、認知能力が低い児童は「自分がより先の塁に出塁するためには」と思考していたことがわかった。本教材の実践と分析をととして、各児童の技能や認知の能力に応じた向上が観られた。

Ⅳ. まとめ

技能・戦術認知が低い児童であっても試合に参加し、戦術認知が高い児童はより高いレベルの思考に挑むことができた。本教材は、各児童の実態に合致しており、児童はそれぞれの課題に挑戦することができたと考えられる。出塁が容易でアウトになりづらい教材の特徴故に思考の高まりが阻害される事例が見られたため、塁間の距離を調整するなどの工夫により守備と攻撃の拮抗を生み出すことが課題として挙げられた。出塁率や攻撃における成功体験を保障するか、守備と攻撃の拮抗により戦術的判断やチームとしての連携のさらなる高まりを目指すか。児童の実態と目指すレベルに応じて攻守のバランスを変えることにより、走者ありのゲームでの学びをより多く引き出すことができる可能性が示唆された。

Ⅴ. 謝辞

本研究を実施するにあたり、千葉県体育学会の研究活動助成を採択していただき、深く感謝いたします。

Ⅵ. 参考文献

リンダ・L・グリフィン：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,pp.198-207

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』,No.5,pp.101-