

ソフトボールにおける状況判断の検討

小泉 昌幸

尚美学園大学

土田 了輔

上越教育大学

A Study of Tactical Decision-Making in Softball Games

KOIZUMI, Masayuki

TSUCHIDA, Ryosuke

Abstract

In this study, deference between students' self-evaluation and teachers' objective evaluations of tactical decision-making competency in of the softball class was discussed.

Students' decision-making competency in 5 games was evaluated by TDC (Tactical-decision making competency).

Students were required to self-evaluate their TDC after 5 classes. Teacher also evaluated each student's TDC.

The teacher talked with training for TDC to improve by all classes.

As a result, the attitude to the class of the student became gradually earnest.

Ability of Tactical Decision-Making of the student improved as a class advanced.

The evaluation about TDC of the student almost accorded with a teacher.

要約

ボールゲームにおける状況判断では、不確実な状況の中でプレーヤーが考えられるプレーの選択肢の中から状況に応じて判断し、最適だと考えてプレーを決定しなければならない。判断に迷いプレーの決定に時間をかけてしまうと、状況判断の的確さに欠いてしまうことになる。プレーを決定するためには素早い決断力が大切になってくる。

本研究は、授業時に行うゲームを状況判断評価する場面に設定し、自己評価をさせた。また、授業担当教員も学生のプレーを評価した。評価の方法としては体育授業における使用を念頭に開発されたRichardson and Henningerによる戦術的情況判断能(TDC: Tactical Decision-making Competency)に設定された4つのレベルを用いることにし、状況判断能力の自己評価と、教員の評価について検討することを目的とした。

その結果、学生の授業への取り組みに関する自己評価は、授業の進行とともに積極的に取り組む姿勢となっていた。状況判断能力については、送球、捕球などのボールを扱っての判断技術に比べると比較的獲得しやすい「走塁の判状況断技術能力」は向上した。学生と教員のTDC評価は、ほぼ一致していた。

キーワード

ソフトボール (softball)

状況判断 (Decision-making Competency)

戦術的状況判断能力 (Tactical Decision-making Competency)

視覚的評価スケール (Visual Analogue Scale)

1.はじめに

ボールゲームにおける状況判断では、不確実な状況の中でプレーヤーが状況に応じて判断し、考えられるプレーの選択肢の中から、最適だと考えてプレーを決定しなければならない。

つまり、判断に迷いプレーの決定に時間をかけてしまうと、状況判断の的確さに欠いてしまうことになる。プレーを決定するためには決断力が大切になってくる。清水は、ゲームにおける状況判断について「不確実な状況の中で、思い切って意志決定する能力である」としている。⁽¹⁾ また、今井らは、「超一流の熟練者のより重要な特徴は、状況に柔軟に適応し、その状況下で最適な判断をし、最良の行動をとることができることである」と述べている。⁽²⁾

「状況判断」について辞書で見ると、デジタル大辞泉では、「状況を把握すること。また、それに基づいてどう対処したらよいか判断すること」、大辞林 第三版では、「状況を分析すること。また、それによってとるべき態度・方針を決定すること」となっている。これをボールゲームにあてはめて考えてみると、「ゲーム中、自身のプレーをすばやく分析・把握することで次のようなプレーを選択し、行動を決定して実行すること」といえるのではないかと考える。この行動は、あらゆるスポーツで必要とされるが、特にボールゲームでは、要求される頻度や選択肢が多いのではないかと考える。

ボールゲームが身体的スポーツであることは疑うべくもないが、単に身体的能力のみがプレーヤーに要求されているわけではない。つまり、ゲームにおける総体的能力には、個々の技術をゲーム状況との関わりなしに遂行する身体運動能力だけでなく、さらに各身体運動能力を状況に応じて選択する精神的能力（状況判断能力）が重要な要素である。⁽³⁾

ボールゲームは、絶えず変化する状況の中で行われる。そしてその状況の中で最も効果的であるプレーをすることが常に要求される。したがってよいプレーをするためには、プレーする前にその場面で何をすべきなのかを的確に決めることが重要である。

ボールゲームにおいて、この外的ゲーム状況、ゲーム状況の認知、ゲーム状況の予測、プレーに関する決定の4つ内的過程のことを状況判断と呼んでいる。この状況判断の重要性については数多く指摘されているが、その状況判断を的確に行うためには、状況の認知の的確さが重要であることは指導の場面ではしばしば指摘されることである。このことは指導の現場においては経験的

に捉えられているが、実験的にもこの状況認知の要素に関して検討され、熟練度の差の影響のあることが報告されている。(4) (5)

他にボールゲームにおける状況判断に関する報告をみると、中川は「ボールゲームでは、陸上競技や体操競技のように競技中に行う運動系列が前もって決まっていな。したがって、プレーヤーは、絶えず流動的に変化する状況の中で運動系列を効果的に変化させなければならな。もし、状況を全く無視してあらかじめ決めておいた運動系列だけを行うなら、いくらそれらに習熟していてもゲームで高い水準の成果を達成することは不可能に違いない。それ故、ボールゲームでは、プレーヤーの身体的・運動的側面だけでなく、さらに知覚的・知的側面が非常に重要になってくる。」と述べている。(6)

深倉は熟練度の異なる被験者に対し、意図的に設定されたゲーム場面をいかに的確に認知できるか、またその場面での意思決定が的確に行えるかどうか、さらに、状況認知と意思決定の関連について見た研究において、状況認知が的確に為されれば意思決定も的確に行われる確率が高いということを明らかにしている。(7)

田中は、熟練者は経験によって蓄積されてきたプレーに関する知識に基づいて「どこをどのように見ればよいのか」がわかっているとしている。一方、未熟練者は、注目すべき手がかりが不明確なため情報処理に時間がかかり素早くプレーすることができない。ボールゲームにおける優れた状況判断は、洗練された知識構造によって支えられているとしている。(8)

ソフトボール、ベースボール型ゲームにおける状況判断に関する先行研究を見てみると、大田らは、デュアルタスクを用いたソフトボール選手の守備の評価法の有用性を検討している。ソフトボール守備場面におけるシングルタスクとデュアルタスクの課題を設定し、ソフトボールコーチと他競技のコーチの評価を実施した。その結果シングルタスクではプレーヤーの守備技能は見分けられないが、デュアルタスクを用いたときは、他競技のコーチでもソフトボールコーチに近い評価が可能になったとしている。(9)

中井らは、小学校3年生の児童が役割分担に基づく戦術的認識を学習するベースボール型ゲームの実践モデルを開発するために、特性の異なる抽出児童の学習過程および学習成果を記述・分析することによって、この実践の可能性を明らかにしようとした。その結果、技能レベルの違いによって同じ戦術的課題でも学ぶプロセスが異なることが明らかになったと報告している。(10)

井上らは、小学校4学年を対象としたベースボール型ゲームの開発とその開発されたゲームによる授業実践を行い、児童の運動有能感に及ぼす影響に検討を加えた。結果は、運動有能感の因子である身体的有能さの認知、統制感、受容感、及び運動有能感合計の得点を有意に高めることができた。また、チームで作戦を考えるなかで一人一人に役割が与えられ、見通しを持ってゲームに参加できたことが統制感に影響を及ぼしたと考えられる。さらに役割が明確になったことや単元を通して仲間と肯定的に関わることが受容感に影響を与えたと考えられると報告している。(11)

ボール運動領域においては、「場の判断」を目標として位置づけている。これは「その場に即した判断をして行動する力」と定義づけたものであり、ボールを持っている時や持っていない時に、どのような判断をして行動することが重要かということを学習の目標として位置づけている。(12) その目標をもとに、ボールゲームの開発や選択をして授業づくりを行っているということ

から考えると、運動有能感を高めることは、「その場に即した判断をして行動する力」も身につけたということを示唆しているといえる。

「ベースボール型」ゲームとは、攻守を規則的に交代し、一定の回数内で得点を競い合うボールゲームの種類の1つである。代表的なものとして、野球やソフトボール、ティーボール、クリケットなどが挙げられる。ソフトボールは、打つ（打撃）・捕る（捕球）・投げる（送球）・走る（走塁）などの個人的技能や、攻撃や守備の戦術を取り入れた集団的技能を展開できる特性がある。さらに、チームとしてお互いが協力しサポートしていく姿や、教え合ったり励まし合ったりする姿がみられ、競技方法やルールを身に付けたり、道具を工夫したりすることで様々なレベルでの競技も可能となり、生涯スポーツとして適した屋外型のスポーツである。

学校体育の中でベースボール型ゲームならびにベースボール型の技能の中で、状況判断に関係した技能については、表1に示したとおりである。改定学習指導要領では、従来の「ボール操作」に加えて、「ボールを持たないときの動き」が具体的に取り上げられた。現行の学習指導要領の高学年のソフトボールでは、守備に関する技能について「…ゴロやフライの捕球や送球の技能を

表1 ベースボール型ゲームならびにベースボール型の技能に関する内容

<p>■（小学校・中学年）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・向かってくるボールの正面に移動すること ・ベースに向かって走り、かけ抜けること
<p>■（小学校・高学年）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・止まったボールや易しく投げられたボールをバットでフェアグラウンド内に打つこと ・打球方向に移動し、捕球すること ・塁間を打球の状況に応じて走塁すること
<p>■（中学1・2年）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゆるい打球に対応した捕球 ・全力疾走での塁への駆け抜け ・減速、反転による塁上での停止 ・ポジションごとの基本的な動き
<p>■（中学3年・高校入学年次）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ねらった方向への打ち返し ・最短距離で移動した捕球 ・打球に応じた進塁 ・進塁先のベースカバー ・中継プレーに備える動き ・ダブルプレーに備える動き
<p>■（高校その次の年次以降）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・打ちやすいボールでの打撃 ・タイミングを合わせた捕球 ・味方の動きに合わせた送球 ・次の送球をしやすいボールの捕球や走者の状況に応じた中継 ・タッチアップの動き ・仲間の走者の動きに合わせた進塁や帰塁 ・状況に応じた守備位置に立つ ・中継位置への最短距離の動き ・仲間の後方に回り込む動き

身に付ける」というように、ボール操作に関する技能のみが示されていた。しかし、改定学習指導要領では、「打球方向に移動し、捕球すること」といったように、ボールを持たないときの動きが具体的に示されている。このことは、児童のゲームパフォーマンス向上を保障するためには、ボール操作だけでなく、ボールを持たないときの動きも学習内容として明確に位置づけた授業づくりに取り組んでいくことの必要性を示唆している。^{(13) (14)}

中学校ではこれらの学習を受けて、基本的な技能や仲間と連携した動きを発展させて、作戦に応じた技能で仲間と連携してゲームが展開できるようにすることが求められる。敏捷性、打球の方向や飛距離を判断するための動体視力、そして状況の変化に即座に対応できる判断力が必要である。このことから学校体育の授業では、その種目がもっている特性を理解した上で、技術の習得やゲームによる戦略といった動きを、生徒自身が獲得していると感じられる展開の工夫が必要となる。⁽¹⁵⁾

高等学校入学年次は、中学校第3学年までの学習を踏まえて、安定したバット操作と走塁での攻撃、ボール操作、連携した守備などによって攻防を展開すること」を、その次の年次以降では、「状況に応じたバット操作と走塁での攻撃、安定したボール操作と状況に応じた守備などによって攻防を展開すること」をねらいとしている。⁽¹⁶⁾

大学における体育実技の授業は、様々なボールゲームが教材として実施されている。学校教育における体育授業を見ると、小学校のボール運動にはじまり、中学校、高等学校の球技と学習指導要領上ボールゲームに親しむ機会が多く、これは大学体育実技においてボールゲームが採用されることについてごく自然なことであると考えられる。大学体育の目的の一つである生涯スポーツを考えると、「ベースボール型ゲーム」は魅力的であり、楽しさの面からも生活を明るく楽しくする。これは日本人にとってはなくてはならないスポーツといえると考えられる。

しかし学習指導において、ルールが複雑で、ある程度の技能が要求され、安全面、施設・用具などが問題となっている側面もある。また、初心者のゲームで一般的に見られる現象は、アウトの数や塁の状況を考えずにゲームを進め、攻撃側は、単に打って無目的に走るというような現象であり、守備側はボールを捕ってどこへ投げるかよく分からず、ボールをもって走者を追うというような現象などである。そのため1回のゲームで、両チームそれぞれが10点以上得点するというようなゲームが多く見られている。⁽¹⁷⁾

大学体育のソフトボール授業における研究報告や実践報告は、ソフトボールに関する研究自体は多く行われているものの、その大半は競技スポーツとしての側面から検討されたものであり、主にスポーツバイオメカニクスの領域に関する研究が多くを占めている。また、大学体育授業で実践されるソフトボール授業に関する調査や実践に基づいた報告も散見する。⁽¹⁸⁾

ソフトボールのゲームにおいて学生の状況判断能力を向上させるためには、まず、学生自身の判断を自己評価させ、学生が置かれている状況⁽¹⁹⁾を探ることが必要になる。

表2は今回のソフトボールの授業計画である。受講する学生（野球・ソフトボール経験者、未経験者すべて）ができるだけ質の高いゲームができるようになることを目標として計画した。

攻撃に関しては、①積極的に打つ、②できるだけ進塁する、③得点する。

守備に関しては、①捕球技術、②送球技術、③進塁（得点）をさせない。
が目標の具体的な内容である。

攻撃面も守備面も、簡単（単純な技術・戦術）なことから始め、徐々に複雑な（関係）プレーを入れるようにした。

本研究は、授業時のゲームを状況判断評価する場面に設定し、自己評価をさせた。また、授業担当教員も学生のプレーを評価した。評価の方法としては体育授業における使用を念頭に開発されたRichardson and Henninger⁽²⁰⁾による戦術的状況判断能力（TDC：Tactical Decision-making Competency）に設定された4つのレベルを用いることにし、状況判断能力の自己評価について検討することを目的とした。

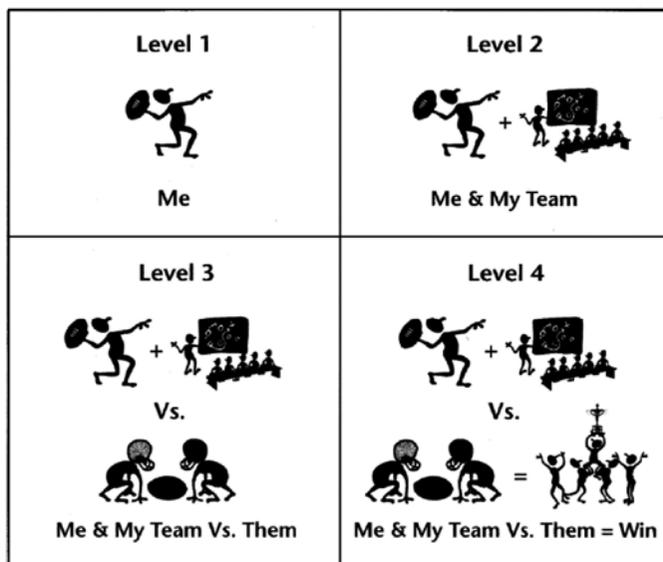


図1 Tactical Decision-making Competency (Richardson and Henninger, 2008, p.28)

Decision-making Levels of Competency Assessment Instrument						
Level 1		Focus on self and skill execution				
Level 2		Focus on self and teammates				
Level 3		Focus on self, teammates, and opponents				
Level 4		Focus on self, teammates, opponents, and situation				
Student Name	Date	Assessment (e.g., Simply Ask, posters, exit cards, or journal prompts)				
		Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Comments

図2 TDC Assessment Card (Richardson and Henninger, 2008, p.29)

2. 研究の方法

調査日程は2012年5月22日から7月3日までの期間で体育実技の授業時に5回行った。授業時間は90分で（トレーニングとその授業で注意すべきこと（表2）の話20分、ゲーム50分）であった。調査対象者はN大学1年生35名であり、その中で授業に全出席した32名のデータを分析対象とした。

表2 ソフトボール授業計画（授業時に学生に説明した注意点の内容）

第1回目	<ul style="list-style-type: none"> ・ルール説明 ・バッティング技術（単純なバッティング戦術） ・捕球・送球技術（単純なフォースアウト戦術）
第2回目	<ul style="list-style-type: none"> ・基礎走塁技術（走塁戦術） ・捕球・送球の連続技術（進塁を阻止するタッチアウト戦術） ・バッティング技術（出塁バッティング戦術）
第3回目	<ul style="list-style-type: none"> ・バッティング技術（進塁のためのバッティング戦術） ・外野から内野への連続送球技術（内野手・外野手の素早い中継戦術） ・フライ時走塁技術（犠牲フライ・タッチアップ戦術）
第4回目	<ul style="list-style-type: none"> ・出塁バッティング技術（塁上の走者の走塁戦術） ・フォースアウトさせる技術（進塁させない戦術） ・バント戦略と走塁技術（犠牲バント戦術）
第5回目	<ul style="list-style-type: none"> ・左右方向へのバッティング技術（出塁時ヒット戦術） ・打球の方向と走塁技術（打者と走者のコンビネーション走塁戦術） ・フォースアウトとタッチアウト技術（得点させない戦術）

*個人技術と（ ）内はチーム戦術

3. 結果と考察

はじめに、どれくらいゲーム（授業）に全力で取り組めたかを調べるため、自身の取り組み度を Visual Analogue Scale (VAS) の10cmスケール上に、毎回、線で自己評価を記載させ、実測値（ミリ単位）をポイントとして最大100ポイントで測定し、指標として取りあげた。

表3は、授業回ごとの5回のゲームへの取り組みに対するVASを使用した自己評価得点の平均値と標準偏差を示したものである。授業毎の取り組み度の平均値と、授業回数について、第二の要因に繰り返しのある1×5の分散分析をおこなった。その結果、群の効果は有意であった ($F=4.27$, $df=4/124$, $P<.01$)。これらのポイントは、学生のゲームに対する主観的取り組み度を示しており、学生らが5回のゲームに取り組む、徐々にゲームの中で取り組み度を高めたと自己評価したこと

表3 授業への取り組み

授業回	N	Mean	S.D.
1	32	42.0938	22.3528
2	32	49.0625	18.3745
3	32	51.6250	24.3667
4	32	55.7188	19.1201
5	32	57.0000	24.9086

を示している。5回のゲームでは、それぞれのレベルで失敗や成功を経験したはずであるが、そのような体験が取り組みに大きく影響することはなかったことが推察される。

次に、選手の5回のゲームにおけるTDCの自己評価得点の推移を、選手技能別4項目で検討した。それぞれの項目のTDC得点推移について、授業回数に繰り返しのある1×5の分散分析を実施した。TDCの得点推移の効果が有意であった場合は、Holm法で多重比較を実施した。

打撃パフォーマンスにおける「自身の進塁」についてみたのが図3、表4である。群の効果が有意であったため (F=3.96、df=4/124、P<.01)、多重比較を実施した。その結果、授業の1回目と5回目に有意差がみられた (P<.05)。授業第1回目の説明では、学生に話をしなかったが、第2回目以降の説明で「走塁技術」を説明した成果の表れではないかと考える。第1回目の授業では、自身が2塁打になるようなヒットを打っても、1塁で止まってしまうようなプレーが見受けられた。第2回目以降の授業でも、一つでも先の塁を目指しての走塁するよう話はしていたが、学生の積極的な走塁は、なかなかみられなかった。しかし毎回一つでも先の塁を目指そうという話をした結果、やっと5回目にその成果が現れたのではないかと思う。

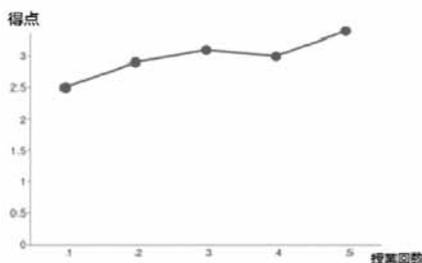


図3 打撃パフォーマンス (自身の進塁)

表4 打撃パフォーマンス (自身の進塁)

授業回	N	Mean	S.D.
1	32	2.5000	1.0607
2	32	2.8750	1.2686
3	32	3.1250	1.2183
4	32	3.0313	1.1854
5	32	3.4375	1.1163

走塁パフォーマンスにおける「ランナーの進塁」のTDC得点推移について、授業回数に繰り返しのある1×5の分散分析を実施した。群の効果が有意であったため (F=5.63、df=4/124、P<.01)、多重比較を実施した。その結果、授業の1回目と3回目 (p<.05)、1回目と4回目 (p<.05)、1回目と5回目 (p<.05)、2回目と5回目 (p<.05) について有意差がみられた。

図4、表5は走塁パフォーマンス (ランナーの進塁) についてみたものである。走塁パフォーマンス「ランナーの進塁」も打撃パフォーマンス同様、第1回目の授業で取り上げず、2回目以降の授業からは毎回話と実践トレーニングを行った結果1回目と3回目、1回目と4回目、1回目

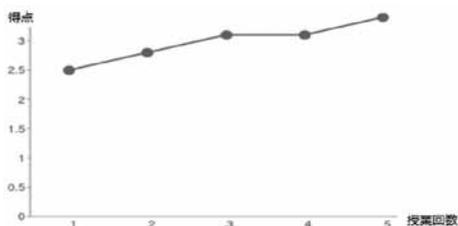


図4 走塁パフォーマンス (ランナーの進塁)

表5 走塁パフォーマンス (ランナーの進塁)

授業回	N	Mean	S.D.
1	32	2.4688	1.0602
2	32	2.8125	1.2103
3	32	3.1250	1.1388
4	32	3.1250	1.1388
5	32	3.4375	1.22315

と5回目に有意な差、つまり成果がみられたのではないかと考える。

図5、表6は走塁パフォーマンス（走塁の状況判断）についてみたものである。「走塁状況判断」のTDC得点推移について、授業回数に繰り返しのある1×5の分散分析を実施した。群の効果が有意であったため0（ $F=4.48$ 、 $df=4/124$ 、 $P<.01$ ）、多重比較を実施した。その結果、授業の1回目と5回目（ $p<.05$ ）、2回目と5回目（ $p<.05$ ）について有意差がみられた。

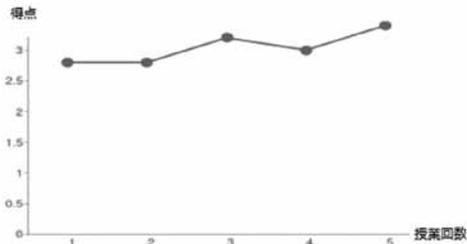


図5 走塁パフォーマンス（走塁の状況判断）

表6 走塁パフォーマンス（走塁の状況判断）

授業回	N	Mean	S.D.
1	32	2.7500	1.1180
2	32	2.8125	1.1022
3	32	3.1563	1.1755
4	32	3.0000	1.1990
5	32	3.4063	1.0265

図6、表7は、走塁パフォーマンス（適切な進塁）についてみたものである。また、「適切な進塁」のTDC得点推移について、授業回数に繰り返しのある1×5の分散分析を実施した。群の効果が有意であったため（ $F=4.66$ 、 $df=4/124$ 、 $P<.01$ ）、多重比較を実施した。その結果、授業の1回目と5回目（ $p<.05$ ）について有意差がみられた。

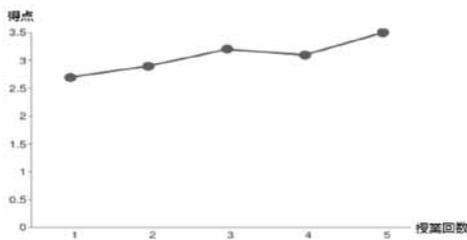


図6 走塁パフォーマンス（適切な進塁）

表7 走塁パフォーマンス（適切な進塁）

授業回	N	Mean	S.D.
1	32	2.6563	1.2651
2	32	2.9375	1.1973
3	32	3.1875	1.1302
4	32	3.0625	1.1439
5	32	3.4688	1.1176

これら2項目は、一つでも先の塁を奪うというだけではない。自分の前にいるランナー、ボールのとんだ方向、守備の状況など判断する材料はいろいろとある。それでもこれだけの成果が現れたのはゲーム前のトレーニング、学生の積極的な授業への取り組みによるものと思われる。

図7、表8は捕球パフォーマンス「走捕球状況判断」についてみたものである。「走捕球状況判断」のTDC得点推移について、授業回数に繰り返しのある1×5の分散分析を実施した。群の効果が有意であったため（ $F=2.69$ 、 $df=4/124$ 、 $P<.05$ ）、多重比較を実施した。その結果、授業の1回目と5回目（ $p<.05$ ）について有意差がみられた。

走捕球の状況判断についても、授業の回数を重ねるにつれて技術的に上達がみられてきた結果であるといえる。学生のソフトボールに対する理解度が増してきたといえる。

図8は教師と学習者（学生）の第1回から第5回の授業における状況判断の評価得点の推移について、第一の要因に評価者、第二の要因に授業回数、第二の要因について繰り返しのある2×

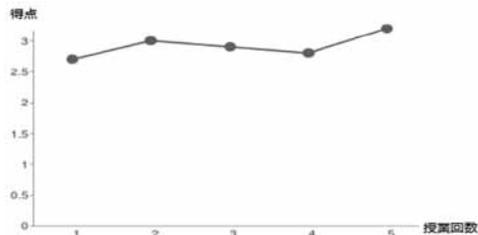


図7 捕球パフォーマンス (走捕球状況判断)

表8 捕球パフォーマンス (走捕球状況判断)

授業回	N	Mean	S.D.
1	32	2.6563	0.9556
2	32	2.9688	1.0150
3	32	2.8750	0.9922
4	32	2.8438	1.0341
5	32	3.1563	1.0929

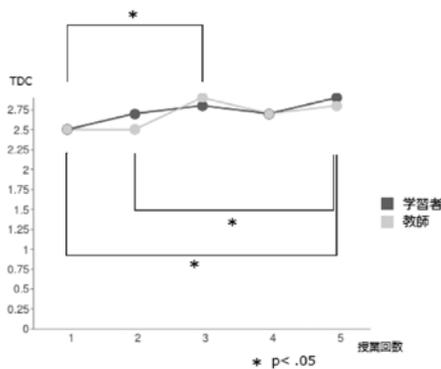


図8 学生と教員のTDC特典の推移

5の分散分析を実施した。分析の結果、授業回数の主効果が有意 ($F=5.17, df=4/248, P<.01$) であった。Holm法で多重比較を行ったところ、授業の第1回目と第3回目、第1回目と第5回目、第2回目と第5回目の平均得点の差が有意 ($p<.05$) であった。教員と学生の評価はほぼ一致しており、授業回数を重ねるにつれて、得点が増加することがわかった。今回の調査では、授業時数ごとの差が生じた原因は判明しないが、授業が進むにつれて学生のゲーム時における状況判断能力が上がってきているのがわかった。

4. まとめ

本研究は、授業時のゲームを状況判断評価する場面に設定し、自己評価をさせた。また、授業担当教員も学生のプレーを評価し、状況判断能力について検討することを目的とした。

1. Visual Analogue Scale (VAS) による授業への取り組みについての自己評価は、平均値をみると授業が進むにつれて得点が高くなっているのがわかる。これは、学生がソフトボールの授業に対して積極的に取り組む姿勢をもっていたことを示している。
2. 「自身の進塁 (打撃パフォーマンス)」 「ランナーの進塁 (走塁パフォーマンス)」 「走塁の状況判断 (走塁パフォーマンス)」 「適切な進塁 (走塁パフォーマンス)」 「走捕球状況判断 (捕球パフォーマンス)」 の各項目でTDCの平均得点が増加しているため、授業としては学習者の自己評価内での認識の拡大には成功していると思われる。ただし5項目中4項目が走塁に

関係する項目であった。大学ソフトボール授業において学生が難しいと感じる場面は、攻守を問わず「動いているボールに対する技術」である。⁽²¹⁾ということから考えると、学生にとって走塁の判断技術は、送球、捕球などのボールを扱っての判断技術より獲得しやすい状況判断能力であったと考える。攻撃側から考えると、一つでも先の塁へ進むということは得点の機会が増えるということで、授業のはじめに設定した「得点をとる」とるという目標がある程度達成できているのではないかと考える。

3. 教員と学生のTDC評価は、ほぼ一致していた。授業回数を重ねると評価は上昇していた。今回の調査では、詳細な理由まで明らかにできなかった。次回への課題であると考えている。

体育授業では限られた時間内で学習をしていかなければならない。ソフトボールの細かい技術の習得には、十分な時間があるとはいえないが、捕球などが伴わない「進塁（走塁）」に関する状況判断能力は体育実技授業の時間内で習得可能な技術といえるのではないかと考える。

教員と学生の得点詳細な部分の比較まではできなかったが、ゲーム全体を見ての比較はある程度できたのではないと思う。

今後の課題としては、学生の技能レベルの違いで状況判断がどのように違ってくるのかを明らかにしていきたい。また、アウトカウント、塁上の走者、捕球技術などさまざまな場面での状況判断技術、教員と学生の評価の違いについても研究を進めていきたいと考えている。

引用・参考文献

- (1) 清水龍登「優れたトップリーダーの能力」『三田商学研究』42（6）：（2000）31-57
- (2) 今井むつみ・野島久雄「人が学ぶということ」北樹出版（2003）144-168
- (3) 増田隆、白木静枝「情報処理過程より見たサッカーの状況判断能力について」『中村学園研究紀要』18：（1985）179-188
- (4) 深倉和明「サッカーの状況の認知に関する研究」『福島大学教育学部論集（教育・心理部門）』42：（1987）33-39
- (5) 中川昭「ボールゲームにおけるゲーム状況の認知に関するフィールド実験 ―ラグビーの静的ゲーム状況について―」『体育学研究』27-1：（1982）17-26
- (6) 中川昭「ボールゲームにおける状況判断研究のための基本的概念」『体育学研究第』28（4）：（1984）287-297.
- (7) 深倉 和明「サッカーの状況判断に関する研究」『福島大学教育学部論集（教育・心理部門）』57：（1995）19-24
- (8) 田中雅人「ボールゲームにおける状況判断と知識の構造」『愛媛大学教育学部紀要』51（1）：（2004）107-114
- (9) 大田穂、木塚朝博「ソフトボールにおける状況判断を伴う補送球技能の評価」『体育学研究』59：（2014）17-18
- (10) 中井隆司、宗野伸哉、川島弘美「役割分担に基づく戦術的認識を学ぶベースボール型ゲームの実践開発 ―戦術アプローチに基づく小学校3年生の実践を通して―」『奈良教育大学紀要』55（1）（人文・社会）1：（2006）53-164
- (11) 井上寛崇、澤祥訓、小畑治、石川元美「運動有能感を高めるベースボール型ゲームの授業づくり ―ティーボールの実践をもとに―」『奈良教育大学 教育実践開発研究センター研究紀要』22：（2013）149-156
- (12) 小畑治「子どもの発達段階を考慮したボールゲームの授業づくり」『体育科教育』60（3）：（2012）

64-67

- (13) 吉永武史「新学習指導要領におけるボール運動の指導（3） ―ベースボール型の授業づくり―」『小学校体育ジャーナル』63：（2010）1-5
- (14) 文部省「小学校学習指導要領解説 体育編」東山書房（1999）
- (15) 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（2008）
- (16) 文部科学省「高等学校学習指導要領解説 保健体育編」東山書房（2009）
- (17) 王 潔、進藤省次郎「初心者に対するソフトボールの技術・戦術指導について」『北海道大学大学院教育学研究科紀要』（83）：（2001）187-210
- (18) 北徹朗「大学体育におけるソフトボール授業の実践研究（実践報告）」『大学体育』33（2）：（2006）44-47
- (19) 鈴木理、廣瀬勝弘、土田了輔、鈴木直樹「ボールゲームの課題解決過程の基礎的検討」『体育科教育学研究』24（1）：（2008）1-11
- (20) Pagnano-Richardson, Karen and Henninger, Mary L. 「AModel for Developing and Assessing Tactical Decision-making Competency in Game Play」『Journal of Physical Education, Recreation & Dance』79（3）：（2008）24-29
- (21) 北徹朗「大学ソフトボール授業におけるボールドリルの実践（実践報告）」『大学体育』34（2）：（2007）77-80