

分業に基づくバスケットボールの戦術アプローチが中学生の運動有能感と戦術的情況判断能に及ぼす影響

土田了輔*

(平成21年9月30日受付；平成21年10月30日受理)

要 旨

この研究は、分業に基づくバスケットボールの戦術アプローチが、中学生の運動有能感や戦術的情況判断能に与える影響を調査することを目的とした。

結果、単元前後に実施した運動有能感検査では、男女ともに有意な得点の上昇が見られた。また、男女の群間の差、交互作用は見られなかった。さらに、単元を通じて実施した戦術的情況判断能（TDC）の平均レベルの推移に着目したところ、有意なレベルの上昇が見られた。また、男女の群間の差、交互作用は見られなかった。

このことから、分業に基づくバスケットボールの戦術アプローチは、学習者のゲームへの意味ある参加を可能とし、学習者のゲーム中の周囲への認識の発展に寄与することが示唆された。

KEY WORDS

戦術アプローチ (Tactical approach)

分業 (Division of labors)

戦術的情況判断能 (Tactical decision-making competency (TDC))

運動有能感 (Physical competence)

1. 緒 言

1982年にイギリスのBunker and Thorpe⁽¹⁾が従来の技術指導中心のボールゲーム指導に警鐘を鳴らし、ゲーム中心、学習者中心の指導法、すなわちTeaching Games for Understanding (TGfU) を提唱した。この考え方は、従来の指導法が、学習者の“なぜ”を喚起する前に、“どうやって”というゲームの競争方法を先取りしすぎたことを批判し、学習者がゲームと練習を繰り返しながらゲームを理解し(Game appreciation)、戦術的気づき (Tactical awareness) をなし、状況⁽¹⁾にあわせた適切な判断 (Making appropriate decisions)、スキル行使 (Skill execution)、パフォーマンス (Performance) へと結びつけるモデルを示した。

このような考え方は世界的な広がりを見せた。アメリカではGriffin et.al.⁽²⁾が戦術アプローチ (Tactical approach) を開発し、学習者が、確立された戦術的課題を、2対2、3対3などの簡易化され、修正されたゲームの中で獲得していくモデルを示した。オーストラリアではLauder⁽³⁾が、学習者の意欲を考慮しながら各種のドリルに遊び (play) の要素を取り入れたプレイ・プラクティス (Play practice) を提唱している。我が国でもゲーム中における戦術的気づきや状況判断、ボールを持たない時の動き等、パフォーマンスの向上を狙った研究⁽⁴⁾⁽⁵⁾や実践⁽⁶⁾⁽⁷⁾⁽⁸⁾⁽⁹⁾が数多く紹介されるに至り、学習指導要領にも大きな影響を及ぼしている。

従来の我が国のゲーム、ボール運動、球技 (以下、ボールゲームと総称する) の授業が、技術中心であったり、ゲームを単に実施させて意欲や態度ばかりを見ていたことに鑑みれば、ゲームの文脈中における学習内容を強く意識させる考え方の広がりには、歓迎されるべきものであろう。

しかし、今日のこのようなボールゲーム指導の傾向にも、問題点がある。例えば、従来の技術中心主義的な指導法を批判したBunker and Thorpeは、ゲームの文脈から外れた状態で特定の技術を指導することで、指導した技術とゲームが乖離することを危惧していた⁽¹⁰⁾。そのため、先述した多くの研究や実践は、ゲーム中の戦術的課題が気づかれやすい環境、すなわち修正されたゲームを多用していることが多い。しかし、元のゲーム (あるいは授業者が単元の中で計画するメインゲーム) とかけ離れたゲームを修正されたゲームとして多用しすぎると、学習者をメインゲームに戻す作業が必要になるのである。これでは修正されたゲームとメインゲームが乖離してしまうという問題も生じる。練習した技能や知識を実際のゲーム場面で試す場をタスクゲームと称することもあるが、この場合のゲームの中で生じる場面が「実際のゲーム」とほぼ同じなら、なぜタスクゲームとメインゲームを分ける必要があるのかな

どの疑問も生じる。

加えて、熟練者の立場から導出されたゲーム中での戦術的課題を、一連の指導プロセスとしてあらかじめ示すという立場を構成主義的と言われても違和感を禁じ得ない(11)。

そこで、Tsuchida et al.⁽¹²⁾は、社会構成主義の立場に立ち、ゲームの参加者相互のゲーム内外における相互作用から多様に立ち現れる現実的課題に対して、学習者が自らの判断によって答えを見いだしていけるようなバスケットボール型ゲームの戦術アプローチ³⁾を開発した。このアプローチは、バスケットボールを、サッカーに似た攻防分業から開始するように求め、プレーヤー一人あたりの役割負担を軽減し、ゲームの対決状況⁽¹³⁾にあわせて徐々にゲームの十全な参加者⁽¹⁴⁾に近づけるように開発されたものである。

そこで本研究では、中学校の体育授業において、このような指導法が学習者の運動有能感と戦術的情況判断能に与える影響を検討することを目的とする。

2. 方 法

本研究は、学習者に与える影響を、岡沢らの運動有能感測定尺度 (60点満点)⁽¹⁵⁾、ならびにRichardson and Henningerの戦術的情況判断能 (Tactical Decision-making Competency: 以下TDCとする)に関する4段階のレベル得点⁽¹⁶⁾で評価した。運動有能感に着目した理由は、身体的有能さの認知がスポーツ行動に寄与すること、ならびに、授業内で得られた有能感が、学習者の内発的動機付けにつながり、その後の別の单元内での自主的な運動意欲につながったり、生涯スポーツにつながることを期待できるからである。戦術的情況判断能に着目した理由は、この4段階のレベルが、学習者のゲーム中での戦術的気づきの拡がりを端的に示すに有効であり、しかも、特別な分析装置無しに、学校体育の授業での学習評価、ならびに、学習環境の適切さの指標として使用していくことが今後期待されるからである。ボールゲーム中のプレーヤーが戦術的行動をとるには、常に味方や対戦相手の行動に対する認識が必要になる。しかし、往々にして未熟練なプレーヤーほど、自己以外の対象に対する認識が開発されていないことが多い。Richardson and Henningerの戦術的情況判断能に関する4段階のレベルは、この点をシンプルかつ的確に捉え、プレーヤーの認識が自己から味方、対戦相手、そしてゲーム状況に至るまで拡大していく点を4段階のレベルで表している (図1, 表1)。

Richardson and Henningerは、TDCの学習者のレベル判断に、学習者に対する単純な質問 (Simply ask)、ポスターによる確認、学習記録の記載 (Journal prompts)、エキジットカードへの回答 (Exit cards)などを組み合わせながらTDCのレベルを判断することを提案しているが、今回はそのうち、ポスターの掲示による学習者の自己評価を用いた。

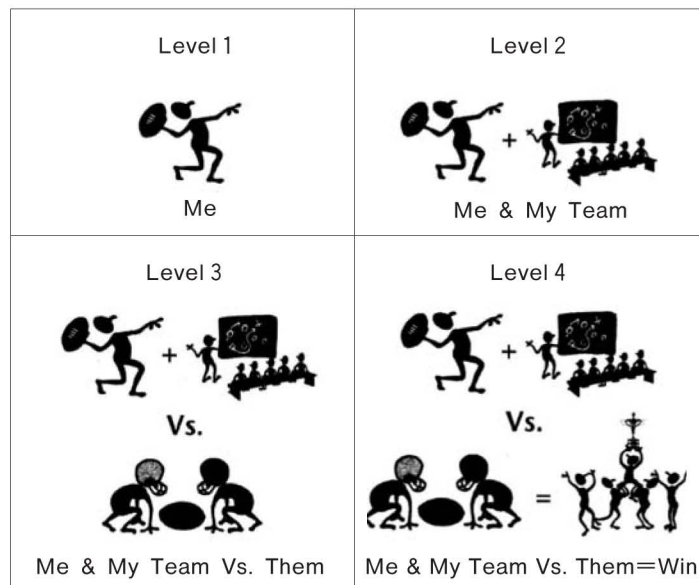


図1 TDCの4段階のレベル (Richardson and Henninger, 2008, p28より)

表1 TDCのレベルの評価記録カード (Richardson and Henninger, 2008, p29より)

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 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

調査の対象となったのは、N県J市のJ中学校の1年生男子生徒50名、女子生徒38名である²⁾。調査期間は2009年1月28日から同年3月19日である。図2は、J中学校1年生の体育(バスケットボール)の授業計画である。授業は基本的に、5対5のフルコートゲーム(7分)を用い、「ゲーム」、「話し合い」、「ゲーム」の繰り返しにより授業が実施され、教諭による技術指導等はほとんど実施しなかった。第1時から第4時まではチーム内ゲーム(7分×2ゲーム)を用い、ゴール付近の防御の人数を調整しながら、余剰人員を速攻などに割り振る方法で作戦を立案することに慣れる時間とした。

ここで言うチーム内ゲームとは、単元内で計画されたメインゲームに必要な2チーム分程度の人数を一つの学習集団と見なし、チームと称し、何らかの戦術的課題を克服すべく、集団を二分割して実施するゲームを指す。例えば、この戦術アプローチの中では、「何人で守れるか」という防御人数の調整が、チームに与えられる最初の戦術的課題となる。このゲームを繰り返す際には、メンバーの入れ替え等の相互交流をし、チームが全体として課題を克服する一つの学習集団となるよう、話し合いを一カ所で行う等の方向付けを行い、いわゆる兄弟チームとの質的差異化を図る。後に、他の学習集団との対戦をチーム間ゲームと称し、区別した。各集団は、来たるべきチーム間ゲームに備えて、自チーム内でチーム内ゲームと話し合いを繰り返し、戦術の立て方を学ぶのである。チーム内ゲームを導入した意図は大きく二つある。一つは、ゲームが勝敗を目指すあまり激化しすぎることを防ぐことである。同じチーム内の内輪のゲームであれば、勝敗に重きを置くチームがほとんどいなくなるので、未熟練者でもゲーム内で安心して戦術的情況判断ができることを期待したのである。もう一つは、この戦術アプローチが個々の学習者にゲーム内での役割を付与することが多くなるので、単元の後半に役割交代を実現させることである。未熟練者が役割を付与される場合、あまりにも自身の苦手な役回りでは、ゲームに参加することが困難になる。したがって、チーム間ゲームでは、未熟練者、技能の低い者ほど、自身にとって比較的やりやすい役割でプレイすることになる。単元後半に役割交代をすると、苦手な役割を、通常の激しいゲームの中で実施するのは極めて困難になることから、チーム内ゲームという勝敗を度外視した中で、役割交代を実現させようとしたのである。

なお、第4時のみ、バスレーンのスペースを意識させる目的で、ゲーム中の全てのパスをバウンズ・パスに制限する「バウンズ・パス・オンリー・ゲーム」を実施した。

バスケットボールの経験者を中心に授業が展開されることを回避するためと、攻防分業がサッカーの人員配置に近いことから、各チームのキャプテンは、なるべくバスケットボール経験者以外の生徒(特にサッカー部)を配し、サッカーの攻防分業を参考に、人員配置を考えさせた。

第5時から第7時はリーグ戦(一回目)とし、対戦相手のシュート地点、シュート率、ポイントゲッターの特定などのデータを収集させた。第8時から第10時はチーム間ゲーム(二回目)で、リーグ戦(一回目)のデータを参考に作戦を立案し、ゲームで試す時間とした。第11時ではチーム内ゲームを実施し、それまでの授業でやったことがない役割を中心に経験する時間とした。

授業は教員2名によるティームティーチングで、男女が同じフロアのバスケットボールコート1面ずつを使用した。男女は別々にチーム編成し、ゲームも男女別々実施した。授業の進め方等の説明は、男女を1カ所に集めて同時に説明がなされた。

調査で使用した運動有能感の分析は、男女両群2水準と、テスト時期(単元前後)2水準を要因とし、2番目の要因に繰り返しのある2×2の分散分析を用いた。有意水準は5%に設定した。戦術的情況判断能(TDC)のレベル分析は、男女両群2水準と、授業時数11水準を要因とし、2番目の要因に繰り返しのある2×11の分散分析を用いた。有意水準は5%に設定した。

授業時数	1	2 3 4	5 6 7	8 9 10	11
内容	<オリエンテーション> ・学習の進め方とねらい ・ドリブル シュートのスキルテスト ・学習記録, TDCの説明 ・試しのゲーム	<チーム内ゲーム> ・課題の確認「何人で守れますか？」 「なるべく速攻を出そう」 ・第4時「パスレーンを意識しよう (バウンズパス・オンリー・ゲーム)」	<チーム間ゲーム> ・リーグ戦 (一回目) ・各対戦チームの情報収集 (シュート地点、成功率、ポイントゲッター)	<チーム間ゲーム> ・リーグ戦 (二回目) ・リーグ戦 (一回目) の情報に基づき作戦を立てよう	<チーム内ゲーム> ・役割交替 (攻防の役割を交代して、ゲームを体験してみよう)

* 毎時, 学習記録, TDCの自己評価を実施

* 第1時のはじめと第11時の最後に運動有能感検査を実施

図2 授業計画

3. 結 果

表2は, J中学校の男子生徒 (n=50), 女子生徒 (n=38) の単元前後における男女両群の運動有能感得点の平均値と標準偏差である。図3は, 単元前後の運動有能感得点の推移を表している。これらについて群(2)×テスト時期(2)の第2の要因について繰り返しのある2要因の分散分析を行った。その結果, テスト時期の主効果 (F=6.79, df=1/86, P<.05) は有意であった。群間の主効果, 交互作用に有意差は見られなかった。このことは, 男女ともに, 単元を通して, 運動有能感得点が有意に高まったことを示している。

表2 単元前後における運動有能感得点の平均値と標準偏差

男女	平均値	標準偏差	N
有能感前 男	44.38	8.797	50
女	45.08	8.055	38
有能感後 男	46.78	8.232	50
女	46.47	7.650	38

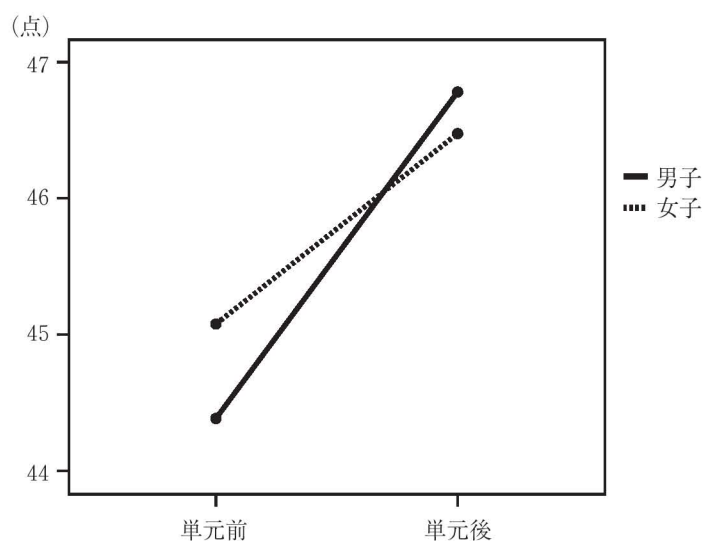


図3 単元前後における運動有能感の得点推移

表3は, 単元内における男女両群のTDCレベルの平均値と標準偏差である。図4は, 単元内のTDCレベルの推移を表している。これらについて群(2)×授業時数(11)の第2の要因について繰り返しのある2要因の分散分析を行った。その結果, テスト時期の主効果 (F=12.03, df=10/860, P<.05) は有意であった。群間の主効果, 交互作用

に有意差は見られなかった。このことは、男女ともに、単元を通して、TDCレベルが有意に上昇したことを示している。

表3 各授業時におけるTDCレベルの平均値と標準偏差

授業時数		男子(N=50)	女子(N=38)
1	Mean (点)	1.94	1.87
	SD	0.682	0.529
2	Mean	2.20	2.26
	SD	0.782	0.760
3	Mean	2.66	2.55
	SD	0.939	0.724
4	Mean	2.54	2.32
	SD	0.885	0.933
5	Mean	2.86	2.66
	SD	1.010	0.708
6	Mean	2.68	2.61
	SD	0.978	0.718
7	Mean	2.76	2.45
	SD	0.938	0.828
8	Mean	2.82	2.50
	SD	0.941	0.862
9	Mean	2.68	2.58
	SD	0.935	0.758
10	Mean	2.90	2.82
	SD	0.995	0.865
11	Mean	2.84	2.68
	SD	0.912	0.842

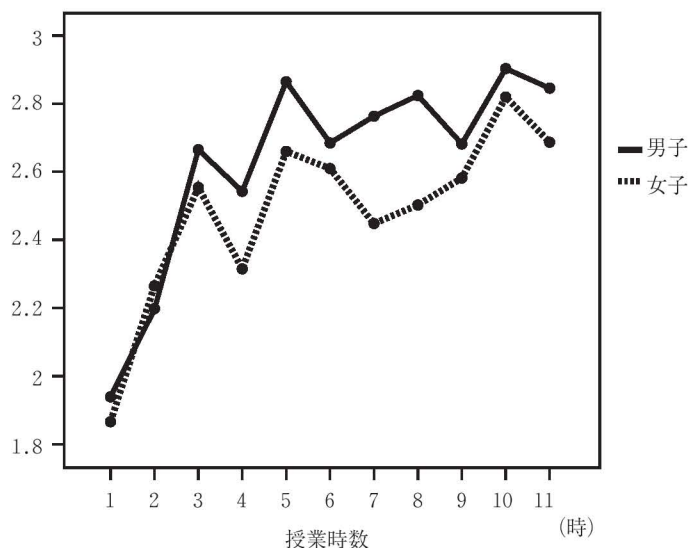


図4 単元内におけるTDCレベルの推移

4. 考 察

岡沢⁽¹⁷⁾は、身体的有能感には性差があることを報告しているが、今回の調査では、男女の群間の主効果に有意な差は見られなかった。したがって、本研究で実施した分業に基づくバスケットボールの戦術アプローチは、男女ともに同程度の成果が得られることが示唆される。その場合の成果とは、少なくとも、今回用いた運動有能感尺度が、身体的有能さの認知に加えて受容感、統制感についても総合的に判断できるため、生徒の体育授業への参加意欲に加え、自身がチームの成員として迎え入れられているという安心感や、ゲームに意味ある参加を果たし、貢献できるというパフォーマンス面での統制感をも高める可能性を示すものである。体育授業におけるボールゲーム単元、特に戦術を中心としたボールゲームの学習は、仲間づくりを学習内容とした体ほぐし等と比較して、集団の人間関係を必ずしも高めるものではないとの見解もあるが⁽¹⁸⁾、集団で学習することを余儀なくされるからこそ、ボールゲーム単元では受容感も含めた人間関係を良好に保ちたい。その点からみると、今回の調査は、たとえ戦術を中心としたボールゲーム単元であっても、学習者どうしの関係を良好に保ち、チームへの受容感を含んだ運動有能感を高める授業を構築することが可能であることを示唆している。今回、授業で使用された戦術アプローチは、分業に基づき、個々の学習者のゲーム内での役割を明確にしている点に特色がある。このことが、技能の低い者や当該ゲームの未経験者に、ゲームへの参加目的を明確に与えたり、ゲーム内での存在意義を可視化することに役立った可能性がある。

また、TDCの上昇については、チーム内ゲームを用いて戦術について理解を深める単元の前半においては、急速な上昇が見られた。このことは、学習者が、ある程度周囲を認識する余裕がある中で、戦術に関する理解を深められたことを示している。チーム内ゲームを用い、競争の過度の激化を抑制しながらゲームを進めるという単元のプランニングの目的は、十分に達成できたものと思われる。しかしながら、第4時目の授業では男女ともに得点を下降させている点が注目される。この時間は、パスをするためのスペースを強く意識させるため、バウンス・パスのみ許可した

ゲームを実施した時間である。授業者からは、この時だけはゲーム内での学習者の課題が、「ゴール下の防御者の人数調整」から「個人のパスレーン発見」へと変化した点を指摘されている。スペースの使い方については改訂学習指導要領での中高の球技の内容としても重視されていることから、この課題を単元のどこに挿入すべきかは、検討の余地がある。TDCの推移を見ると、単元の途中、チーム間での総当たりがはじまった頃から、TDCの推移は男子では横這い、女子では、一時、下降傾向を示した。最も下降傾向が激しかったチームの学習記録を見ると、対戦相手との技能差のせい、パスがうまく繋がらなかったことに起因し、「決まった人しかパスを取らない」「同じ人しかボールを取らない」などの問題意識が表面化していたことが判明した。その後の時間では、「ロングパス、リバウンドで速攻」などの作戦の立て直しが奏功し、「役割を果たせた」「ボールをパスし、作戦をちゃんと実践できた」としてTDCの平均値は約1.5から約3まで急上昇した。他のチームでも、作戦がうまくいかない時に一時的にTDCレベルの停滞が見られたものの、最終的に上昇し、平均2.6から2.8付近で推移することから、多くの学習者が、周囲の味方や敵の様子を認識しながらゲームをできるようになったと言える。

5. まとめ

本研究は、役割を明確にしながらゲームに参加し、ゲームの傾向を把握して対策を立案するバスケットボールの戦術アプローチが、中学生の運動有能感や戦術的情況判断能に与える影響を考察した。実施した単元は、運動に自信がない者、苦手意識を持った者を考慮し、「はじめ」にチーム内ゲーム、「なか」にチーム間総当たり、「おわり」に役割交代を実現するチーム内ゲームを再び取り入れる構成とした。つまりこの戦術アプローチは単元内におけるゲームの実施方法と一体として捉えられるべきものである。

結果、今回実施した戦術アプローチは、中学生の運動有能感を高め、ゲーム内での対決状況の把握に必要な認識範囲の拡大を促すことに成功した。このことは、従来の戦術アプローチが、やや高度な課題を達成するために、結果としてタスクゲーム中心に偏向しがちだった点を改善しうる可能性を示唆している。今後は他の指導方法との比較やゲーム中の学習者のパフォーマンスの変化などに着目する必要がある。

しかしながら、単元内におけるTDCの平均値の推移は、単に右肩上がりであれば良いというのではなく、新たな課題の提示や作戦の失敗に起因する一時的な下降や上昇を繰り返すことのほうに、有意義な学びの足跡を見いだすこともある点に留意したい。ただし、ゲームの傾向を把握し、対策を立案するという戦術アプローチにおいては、ゲーム中の対戦相手に対する気づきが必要となるため、TDCの平均値が3に近づくような学習環境を整える必要が、指導する側に科せられている。その意味では、TDCは学習者の評価というよりも、指導者側の立案した授業に対する評価材料として、先ず位置づけられる必要がある⁴⁾。

注

- 1) 体育、スポーツにおけるボールゲームに関する研究では、ゲームの様相を俯瞰的に捉えるイメージから状況という用語を使用し、「状況判断」といった語が用いられることが一般的である。しかし、近年、判断主体がゲームの中にいる場面を意識し、「情況」の文字を当てるケースもある。TDCはまさにプレーヤーの視点での判断を扱っていることから、本研究では「情況」の文字を当てることにした。
- 2) 当初、調査の対象としたのは男子83名、女子57名であった。しかし、冬期の授業は欠席者が出るため、単元前後の運動有能感検査と授業全11時のすべてについてデータが揃っている者のみ対象とした。
- 3) 戦術アプローチ (Tactical approach) という用語は、Griffinらに従えば、プレーヤーがゲームを実施する中で直面するであろう戦術的課題をあらかじめ選定し、その課題が現れやすい状況を修正されたり簡易化されたゲーム (小さなコート内での2対2や3対3など) の中で習得していく指導法を指す。しかし、そもそも戦術 (tactics) とは、戦いの傾向を把握し、その中で課題を見出し、解決策 (作戦: operation) を立案する、すなわち「傾向と対策」を指すのであって、その結果、特定の課題を解決するために確立され、名前が冠せられたものが、個人や集団の技術と言えよう。しかし、このような名前の冠された技術は、未熟練者のゲームの文脈では必ずしも必要とはならない点を考慮し、本研究では、「ゲームの傾向を把握し、対策を立案しながら、ゲームのとらえ方 (アイデア) を学習する方法」を戦術アプローチと呼んでいる。
- 4) 開発者であるRichardson and Henningerは、このTDCが学習者の評価、評定の参考資料になるのではないかと期待している。しかし、未熟練者、技能の低い者が、ゲーム中に周囲に対する気づきを発展させていくには、ある程度の学習環境を教師の側が用意してやるが必要になる。したがって、先ず、教師の側が自身の立案した授業を評価する材料として、このTDCを用いることが肝要であろう。

謝 辞

本研究は平成21年度科学研究費補助金基盤研究（C）（課題番号：21500555）の助成を受けた研究成果の一部である。

引用文献

- (1) Bunker, D and Thorpe, R (1982) A model for the teaching of games in secondary school, *Bulletin of Physical Education*, 18 (1), 5-8.
- (2) Griffin, L., Mitchell, S. and Oslin, J. (1997) *Teaching sports concept and skills*, Champaign, IL: Human Kinetics.
- (3) Launder, A., (2001) *Play practice*, Champaign, IL: Human Kinetics.
- (4) 鬼澤陽子, 高橋健夫, 岡出美則, 吉永武史, 高谷 昌(2006) 小学校体育授業のバスケットボールにおける状況判断力向上に関する検討—シュートに関する戦術的知識の学習を通して—, *スポーツ教育学研究*, 26(1), 11-23.
- (5) 鬼澤陽子, 小松崎敏, 岡出美則, 高橋健夫, 齊藤勝史, 篠田淳志(2007) 小学校高学年のアウトナンバーゲームを取り入れたバスケットボール授業における状況判断力の向上, *体育学研究*, 52-3, 289-302.
- (6) 鬼澤陽子, 齋藤勝史 (2006) ゲームに活きる「タスクゲーム」とその扱い方, *体育科教育*, 54(6), 32-35.
- (7) 吉永武史, 馬場智哉 (2006) サポート学習による小学校5年生のサッカーの授業実践とその成果, *体育科教育*, 54(6), 16-19.
- (8) 鬼澤陽子, 高谷 昌 (2006) 「状況判断力」の習得を意図した「アウトナンバーゲーム」の実践例, *体育科教育*, 54(6), 28-31.
- (9) 小島大樹(2006) ゴール型ゲームにおける「局面学習」の授業実践—「シュートのためにかわす」局面を中心に, *体育科教育*, 54(6), 40-43.
- (10) Bunker, D., and Thorpe, R. (1986) The curriculum model, in Thorpe, R., Bunker, D., and Almond, L., *Rethinking games teaching*, Loughborough: University of Technology, Loughborough, UK, 7.
- (11) Butler, Joy., and McCahan, Barbara. (2005) Teaching games for understanding as a curriculum model, in Griffin, L., Butler, Joy., *Teaching Games for Understanding*, Human Kinetics, Champaign, IL, 37.
- (12) Ryosuke Tsuchida, Osamu Suzuki, Naoki Suzuki, Katsuhiro Hirose (2009) A tactical approach for teaching novice learners in basketball units, Tampa AAHPERD Convention Session ID : 4063.
- (13) 廣瀬勝弘 (2006) 系統性を考慮した授業づくりを, *体育科教育*, 54(6), 14-18. 廣瀬は, この論の中で, 層構造化した防御面が, 相手チームと対峙した場合にゲームに生じる攻防の様相を「対決情況」と呼んだ. 防御の層構造化のメカニズムについては, 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, 7-23, あるいは, 鈴木理, 廣瀬勝弘, 土田了輔, 鈴木直樹 (2008) 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, 1-11を参照されたい.
- (14) Lave, J., Wenger, E. (1991) *Situated learning*, Cambridge University press, NY. LaveとWengerは, 新参者が実践共同体の中で一人前になっていく学習プロセスに着目した. まずは責任の軽い周辺参加 (正統的周辺参加) をしながら, 共同体の実践全体を視野に入れながら, やがて一人前の共同体参加者, すなわち十全な参加者 (full participation) へと移行するプロセスの中に学習があるとした. 本論における戦術アプローチもこの論に従い, 動き方やボール操作などの競争方法に関する技能練習を重視するのではなく, 先ずは負担を軽減された中でゲームに徐々に参加するなかでゲームに対するアイデアを獲得していくことを目的とした.
- (15) 岡沢祥訓, 北真佐美, 諏訪祐一郎 (1996) 運動有能感の構造とその発達及び性差に関する研究, *スポーツ教育学研究*, 16-2, 145-155.
- (16) Pagnano-Richardson, K., Henninger, M. (2008) A Model for Developing and assessing tactical decision-making competency in game play, *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 79(3), 24-29.
- (17) 岡沢ら (1996), 前掲書, 147.
- (18) 小松崎敏, 高橋健夫 (2003) 仲間づくりの成果を評価する, 高橋健夫編, *体育授業を観察評価する*, 明和出版, 東京, 16-19.

Effect of a Tactical Games Approach Based on Division of Labors for Teaching Basketball on Physical Competence and Tactical Decision-making Competency of Junior High School Students

Ryosuke TSUCHIDA*

ABSTRACT

The purpose of the present study was to examine the effect of a tactical games approach on physical competence and tactical decision-making competency (TDC) of junior high school students.

Results demonstrated that the physical competence points were significantly increased in both boys and girls groups during the units though, difference between two groups was not identified. Also, the tactical decision-making competency points showed significant increase in the both groups during the units and difference between two groups was not identified.

These results lead us to the conclusion that the tactical approach on the basis of division of labors in games helps learners to achieve a meaningful participation experience in games.

KEY WORDS

Tactical approach,
Division of labors,
Tactical decision-making competency (TDC),
Physical competence

* Music, Fine Arts and Physical Education