

中学校における球技領域の学習指導に関する研究 ゲームパフォーマンスの向上を目指したサッカー学習の実践を通して

松 田 雄 三

指導教員：相 部 保 美，角 正 武，池 田 修

A Study on the Method of Teaching Ball Games for Junior High School Students ?? Aiming for improvements in game performance. ??

Matsuda Yuzo

Abstract

The aim of physical education is to promote a lifelong enjoyment of sports. It is necessary to find an appropriate sport for individuals and to develop teaching methods to equip students with the skills to maintain an interest in the sport into adulthood. With this in mind, it is a primary concern to find an effective way to instruct students such that they can develop a lifelong interest in sports.

In my study, I have evaluated the effectiveness of a program that was designed to improve the performance of soccer players. The sample group for the study consisted of 38 third-graders from F Junior High School in Iizuka city, Fukuoka. As a method of this study, I have examined their changes in the result of a Circumstantial Judgment Test, and changes in the record of their game performance, which were recorded before and after the program. The program was organized to meet the following aims; 1. Learn the theory of strategies. 2. Acquire the ability to scan the field. 3. Learn the appropriate skills through actual game practice. 4. Use film analysis and actual practice together. 5. Improve students' existing skills.

After completing the program, there was a clear indication of improvements both in the result of a Circumstantial Judgment Test and the record of their game performance. Therefore, this method of instruction is considered to be effective in developing the skills needed for this sport, and will enhance students' experience and promote a lifelong enjoyment of sports.

Key Words: Method of Teaching Ball Games game performance Junior High School Students

キーワード：球技の学習指導 ゲーム・パフォーマンス 中学校生徒

1. 研究の目的

今日の体育の授業では「生涯にわたってスポーツを親しむ子どもの育成」を目指し、個に適したスポーツの発見、そしてそれを生涯続けるための資質や能力を身につけさせるための学習指導が重要である。特に球技は、多くの生徒が好む教材であり、生涯にわたって親しまれるスポーツである。

そのため、生涯スポーツの実践にあたっては球技学習で身につけた資質や能力が重要な意味を持っていると言える。

しかし、生徒に人気のある球技であるが、いざ指導となると意外にむずかしいものである。どのようにすれば、本当に質の高いゲームになるのかその方法論が意外と明らかにされていないように思う。ひとつひとつ独立したプレーを個別に反復練習させる技術習得を中心にして、練習した個々のプレーを使ってゲームをさせる指導であったり、楽しさを味わわせるためにゲームを中心にした指導が多く見られる。このような指導においてはひとつひとつのプレーのこつはつかめてもそのプレーをゲームの中で使うために必要なこつの獲得については生徒の自得に任せてしまうことになる。球技が上手にできるために状況の変化に対応できる柔軟性のある個々の動き方を数多く身につけること。特定の状況で有効となる戦術的な動き方を数多く身につけること。ゲームの状況に応じてどんな動きが有効かと判断する能力を向上させることが大切である。したがって、球技の指導を考える時「学習としての戦術の指導」が重要であり、「準備したプレーの使い方」や「相手との駆け引き」などを対象として戦術の指導を意図的に行っていくことが重要であると言える。

そこで本研究は、偶然性から生まれるゲーム展開に頼らず相手やボールに対応するために自分や味方の能力、空間、時間の作り方などを考え判断ができるようになるために「ボール保持者」と「非保持者」についての戦術を中心とした学習を中核に据えた授業を計画し、その授業の有効性を明らかにするものである。

2. 研究の方法

(1) 方法

サッカーの特性を踏まえて「ゲームパフォーマンスの向上」を図るために、戦術と状況判断能力について諸文献により概観し考察を行い、サッカーの戦術学習の内容・方法を現状の問題点を踏まえて検討する。そして、これらの研究をもとに「ゲームパフォーマンスの向上」を図ることができる授業を構想し、実証授業を行う。

「ゲームパフォーマンスの向上」を図るために、VTRによる状況判断能力テストを作成し、学習指導前後の状況判断能力の変容の分析 グリフィンによるゲーム・パフォーマンス・アセスメント・インストルメント評価法(GPAI)を用いて生徒の「ゲームパフォーマンス」の結果を分析。

ここで得られた結果と実証授業における生徒の変容について分析・考察を行った。

(2) 対象

対象は、I 市立 F 中学校 3 年生男子 1 クラス (38 名) を対象とした。サッカーの授業は、これまで 1・2 年次ともに 12 時間ずつ取り組んできた。また、現在サッカー部員は 7 名である。内 2 名が中学校入学後から始めた者である。

(3) 期間及び実施時間と場所

平成 17 年 9 月 20 日 (月) から 11 月 11 日 (月) まで計 11 回、教室で実施した状況判断能力テストを除く全ての時間、同中学校のグラウンドで行った。

3. ゲームパフォーマンスの向上とその方法

(1) 状況判断とその過程

球技における状況判断は、「外的ゲーム状況に対する選択的注意」「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 つの重要な精神過程の連鎖である。この過程の中で、「ゲーム状況の予測」は、プレーの決定を速めることになり、時間的利便もたらすものである。球技の各種目におけるゲーム状況の要素の

違いは、競技者の状況判断の過程において大きな影響を与える。これらから考えると、球技における状況判断とは「ゲーム状況において、選択的に注意し、ゲーム状況を認知して、予測し、遂行するプレーの決定を下すこと」である。

(2) 状況判断能力の概念

球技においてスキルとは、ゲームに存在する技術をいかに習得し、適切な状況下のもとでそれを発揮する概念である。しかし、ゲーム状況に関連を持たないパス、シュート、ドリブルなどの動作能力は、スキルといわず「テクニック」と称される。これまでに行われてきたテストが、ゲームでのプレーにおいてはまったく関係のないテクニックを評価してきたことになる。

以上の点から状況判断能力は、スキルを形成する上で不可欠な要素として位置づけられるといえる。これまでの学習指導はパスなどのスキルではなく、テクニックを評価してきた。本研究は、テクニックだけでなく、スキルも評価できるよう進めていきたいと思う。

(3) 状況判断能力のトレーニング

状況判断能力の向上には、戦術を取り入れた練習をすることが効果的である。そのためには、子ども達に戦術の理論を学ばせること ゲーム状況を把握するための観察能力を身につけさせること ゲーム状況に応じた適切なプレーの実践練習で記憶として発達させること 室内でビデオなどを使って行う理論的方法とグラウンドで行う実際的な方法を併用すること 技術を向上させることを要素として取り入れた単元計画と授業づくりが必要である。

そこで、本研究では状況判断能力を評価するためには、学習者に対して二つの方法が必要であると考えられる。それは、「知覚による状況判断の意志決定」と「ゲームにおいて判断を下し、実行するためのゲームパフォーマンス」の二つである。中川は、「映画を用いた実験室テスト法は、状況判断能力の測定方法としては有効なものであると

いえよう。しかし、被験者が実際にプレーしないために、自分自身のテクニック水準を無視して状況判断を行う傾向にあることに注意しなければならない。」(中川、1984、P.110)と述べている。したがって、このテストで測定されたものは、実際のゲームにおいて発揮される状況判断能力を正確に反映するものとは言い難い。そこで、実際のゲームにおいて、ゲームパフォーマンス記録法を併用し、これら両方の測定値から生徒の変容を考察していかなければならないと考える。

(4) 状況判断能力テスト

本研究では、状況判断能力テストを作成し、知覚によって情報を処理することから分析と考察を行った。

まず、状況判断能力テストをVTRによって作成した。テストは、状況判断場面がシュート場面4シーン、ボール保持場面10シーン、ボール非保持場面10シーンの計24問である。回答方法は1～4までは判断するために4つの選択肢から番号を記入する。5～24までは判断するために5つの選択肢から回答を記入する。そして、その判断した理由について5つの選択肢から回答するようにした。これにより各場面において、なぜ判断したのかを導き出すことができると考えたからである。各設問はモニターに再生し、別紙の回答用紙に記入させた。問題場面で10秒間静止し、その後10秒間のブランク内で回答するように設定した。各設問の回答は全て1点とし、計24点とした。また、その正答において判断した理由の得点も全て1点とした。各設問における「判断」と「その理由」の得点について分析・考察することで、状況判断能力の向上を評価した。本テストは単元前後に2回実施した。

(5) ゲームパフォーマンスの記録方法と評価

次に、リンダ・L・グリフィンらによるゲーム・パフォーマンス・アセスメント・インストルメント評価法(GPAI)を用いて生徒のゲームパフォーマンスを評価した。またこの評価方法では、

生徒による相互評価を取り入れ、仲間のプレーを客観的に観察し、記録することによって、自分との比較や状況判断に関わる戦術的な気づきも結果の中に表れるのではないかと考える。

ここでゲームパフォーマンス評価法（GPAI）について記述する。

本研究で使用する要素と評価基準を以下のように設定した。

ゲームパフォーマンスの要素として「意志決定」「技能発揮」「サポート」の三種類。

適切さと有効さの評価基準。

スローイン、ゴールキック、コーナーキック等のリスタートを含む。

カテゴリー	基 準
意志決定	<ul style="list-style-type: none"> ・プレーヤーがフリーのチームメイトにパスしようとする。 ・プレーヤーが適切なタイミングでシュートしようとする。
技能発揮	<ul style="list-style-type: none"> ・レシーブ：パスされたボールのレシーブコントロール ・パ ス：ボールがターゲットにとどく ・シュート：頭の高さより低いボールをターゲットにあてる。
サポート	<ul style="list-style-type: none"> ・プレーヤーがパスをもらうために適切なポジションにとどまったり移動したりしてボール保持者のサポートをする。

ここでは守備についてのカテゴリーを含んでいない。なぜならば、生徒に守備の観察まで求めた場合に、記録することに時間を奪われてしまい観察がおろそかになることが考えられるからである。

個人における積極的なゲーム参加を判断するために、不適切な意志決定や非有効的な技能発揮も含めている。パフォーマンスの低い生徒であっても、ゲームには積極的に参加していることがみられるからである。しかし、ゲーム参加の計算に

不適切なサポートの動きは加えられていない。これはゲームへの取り組み不足を意味している。

ゲームパフォーマンスは、意志決定・技能発揮・サポートの3つの指標の平均をとっている。この計算法はゲームパフォーマンスの高スコアのプレーヤーは、ゲーム中によくコンタクトし、意志決定がよく、うまく技能を発揮したことになると考えられる。

（6）ゲームパフォーマンスの向上による学習成果

ゲームパフォーマンスの向上が生徒にとってどのような学習成果をもたらすのかを考えると「楽しさ」「興味」「有能感」などの情意体験の増大につながる事が予想される。これらの学習成果を得るためには、自己の能力に適した運動の課題に取り組み、そこで得られる運動の楽しさを味わい、運動技能を高めて勝敗を競い合いながら仲間と協力して課題を解決できる学習指導を実践しなければならない。これらの学習成果が得られるならば、生徒は積極的にサッカーの学習に取り組むことになると考える。生徒が積極的に取り組むためには、もっと上手になって運動をやりたいという持続性のある内発的動機が学習活動の中で生み出されなくてはならない。その積極的に取り組む姿勢は、他人から指示や強制されたものではなく、自ら課題を発見し、仲間と協力して練習の仕方やゲームを工夫し、練習することによって得られると考える。本研究では、これを「学び方」として捉えるがこれらの学習成果を導くには、保健体育科に求められている「確かな学力」を育まなくてはならないだろうと考える。

4．ゲームパフォーマンスの向上を目指したサッカー学習の構想と検証授業の実際

（1）検証授業の目的

これまでに考察した論を踏まえて、単元計画を基に戦術学習を中心とした授業を実践した。課題解決型の授業を展開し、GPAI評価法記録紙による観察結果と状況判断能力テストおよびゲームのビデオ収録によって得られた情報を分析し、ゲ

ームパフォーマンスの向上を目指したサッカー学習のあり方を検討し実践した。また、その学習過程における学習者の変容から、その有効性を検証した。

(2) 検証の方法と内容

仮説を検証するために、学習計画にしたがい計11時間の授業を実施し、以下の資料を収集、そしてその分析と考察を行った。

ゲームパフォーマンスの向上の分析

ア．状況判断能力テスト作成の方法と評価

イ．ゲームパフォーマンス(GPAI)の分析と評価

質問紙法によるアンケートの分析

ア．体育の授業に対する学習意欲の調査

イ．サッカーに対する意欲や理解の意識調査
抽出生徒に対する分析

単元後のアンケート調査

(3) 検証授業の仮説及び求める生徒の姿を次のように設定した。

「サッカーにおいて、生徒が多様な戦術を学びながら、自己やグループの課題をみつけてそれを解決し、ゲーム状況に応じたゲームパフォーマンスが向上すれば、サッカーを積極的に活動する生徒が育つであろう。」

次に、求める生徒の姿として仮説から、ゲームパフォーマンスの向上を目指したサッカー学習の活動に取り組む生徒の姿を次のように捉えた。

ゲーム状況に応じた判断力と技術力を求めて繰り返し練習する生徒

お互いの課題解決に向かって、認め合い、協力する生徒

作戦や戦術を意識したゲームを行い、積極的に授業に取り組む生徒

これらの仮説を実証することが本研究の有効性を見いだすものである。

これらの具体的な手だてに基づいて、検証授業の単元計画と毎時の展開を計画した。

「戦術」を理解させるための手だて

ア．オリエンテーションの工夫

学習プリント「サッカーの戦術」を用いて、学習の目標が「ゲームにおける状況判断能力を向上させ、ゲームパフォーマンスを高める」ことであることを生徒にしっかり持たせた。

イ．個人・グループノートの活用

本単元で学んでいく戦術を理解させるために、つまずきや課題を明確に記録し、反省を行いまとめるために活用させた。

ウ．作戦シートの活用

戦術を生かした作戦を立てることを、個人・グループにおいてシートに記入させた。尚、作戦シートについては毎時活用した。

エ．ビデオの活用の工夫

戦術が生かされたビデオを視聴させ、自分たちが行おうとしていることが何であるかをつかませ、イメージアップを図った。オ．「本日の重要ポイント」でアドバイスを

する工夫
「こつ」をつかむための戦術の主旨や視点を理解させ、つまずきや課題に対してワンポイントアドバイスを行った。それによって、ゲームにおける戦術の考え方や実践に必要な技術に関する課題を持たせた。

「ゲームパフォーマンス」を向上させるための手だて

ア．GPAI記録用紙の活用

本単元において、ゲーム中のパフォーマンスについては自分自身では確認することは不可能である。GPAI記録用紙を用いて記録し、生徒同士の相互評価によって、ゲームでのパフォーマンスがどう現れているのかを確認し、次回のゲームへの意欲的な取り組みにつなげた。

イ．状況判断能力テストの活用

本単元において、状況判断能力の向上を評価するにあたって、ビデオで作成したテストを単元前後で行う。設問は24問で判断

理由も含めて評価を行う。

課題解決のための活動計画や行い方を学ばせる手だて

ア．練習内容の充実を図るためのビデオや書籍

本単元の「戦術」を理解し実践するためにサッカー部員による練習方法のビデオやプロ選手の戦術に基づいたプレーのビデオを視聴した。また、自主的に課題解決するための書籍を準備しいつでも読むことができるようにした。

イ．学習プリントの工夫

有効的なパフォーマンスを発揮するために教師と生徒相互のコミュニケーションを図るために、自分自身の課題やどうやって解決していったのかをプリントの交換によって確認をさせた。

「内省」と「交流」を深めさせるための手だて

ア．相互作用行動の工夫

戦術が必要な場面に対して発問し、内省を導くような相互作用を図る。

イ．交流の工夫

グループ学習を通して、生徒間で励ましやアドバイスを行わせる。

ウ．相互評価による課題発見

G P A I 記録を基に記録者と話し合い、課題発見やコミュニケーションを図る。

5．結果と考察

(1) 単元終了後は、技術面に関する向上と戦術や作戦に関する思考での向上を記述している生徒が多かった。個人ファイルやグループ・チームの作戦シートの記入は、単純なものから仲間との学習活動を通して複雑なものへと切り替わり、練習で学んだ戦術の用語を用いた記入も出来るようになっていた。

また、VTRによって戦術の練習方法を生徒に視聴させたが、戦術に対しての知識がない生

徒にとっては理解が得られたと言える。特にグループの練習計画においては、VTRで視聴したものを応用している場面が見られた。視聴覚機材の活用や書籍の準備と書籍のプリントを生徒に配布したことは、自分たちで計画していく事や課題を解決していくことにつながり、戦術に対する理解は深まっていったと考える。

(2) 生徒の「状況判断」については、単元前後の「状況判断能力テスト」の結果からも一定の伸びが見受けられる。そして、判断理由の正解が大幅にアップしていることは、戦術学習を通して「ボール保持」と「ボール非保持」の動きを理解した現れである。「ゲーム時の状況判断アンケート」では、ほとんどの生徒が「授業前より判断が良くなった」や「判断が速くなった」と変容したことを記述している。ただし、「サッカーの意欲や理解に関するアンケート」においては、「難しい」と回答している生徒が見られる。このことは、状況判断の重要性を理解してゲームに参加しているが、実際には、ゲーム状況を把握することに追われ、遂行するときには場面が切り替わっているという状況になっていた事の現れである。そのため、生徒にとっては「難しい」という回答が見られたと思われる。

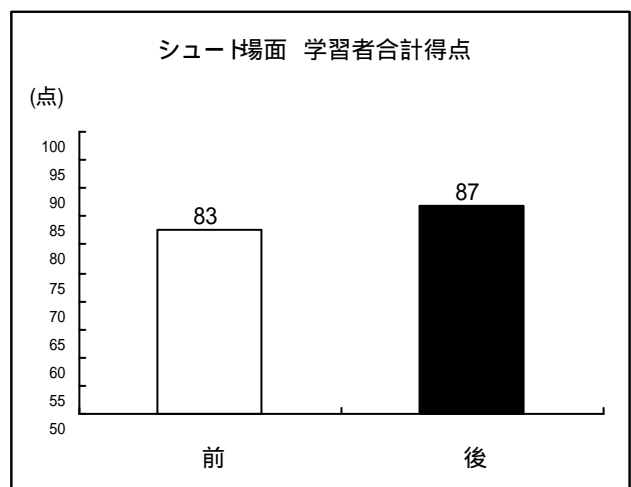


図 - 1

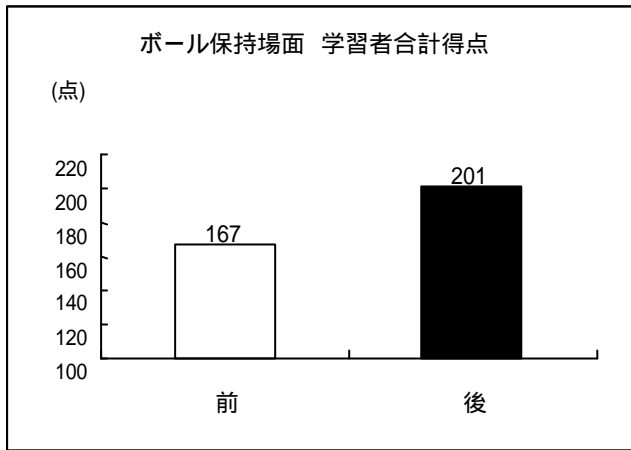


図 - 2

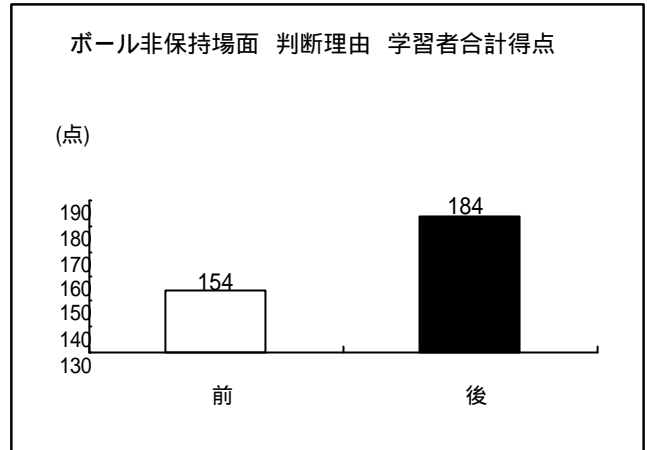


図 - 5

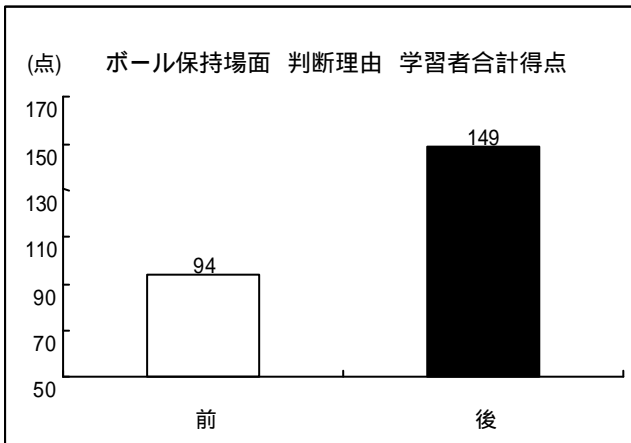


図 - 3

次に、ゲームに積極的に参加していることは、ゲームパフォーマンス記録から判断できる。これらは生徒の相互評価によって記録されたものだが、「自分の良いところ、悪いところがよくわかった」「友達のプレーを見て自分と比べることができた」といった記述からも確認された。これらのゲームでは、個人・グループの戦術を基本にして、チームの特徴を生かした作戦を立て、ゲームを実施した。すべての指標が3回のゲーム記録において、伸びていることが見受けられる。その中でも「意志決定」カテゴリーのゲーム状況を把握した上での状況判断能力の遂行と「サポート」における伸びは、本研究が目指していた点である。この結果から一定の成果が導き出されたと言える。

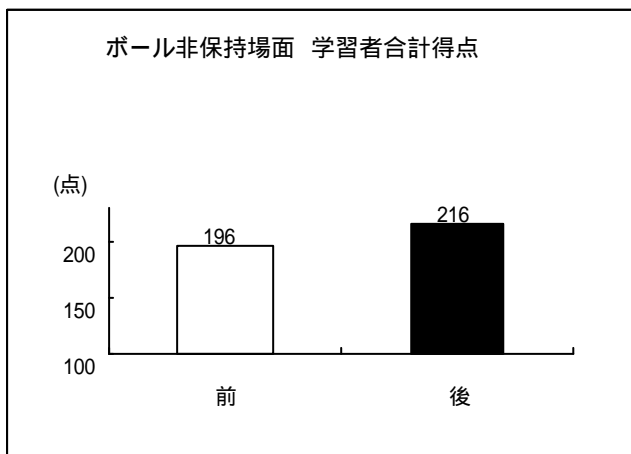


図 - 4

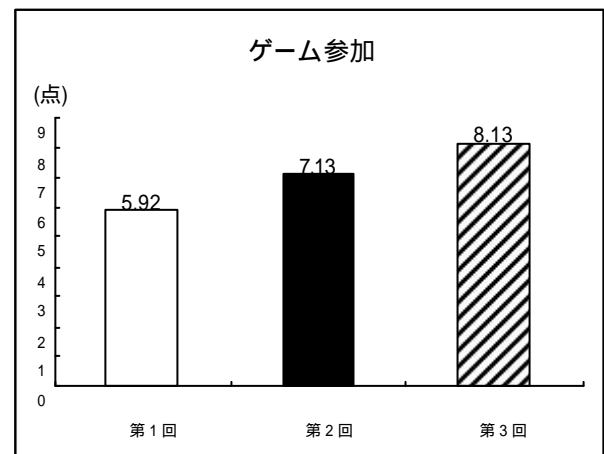


図 - 6

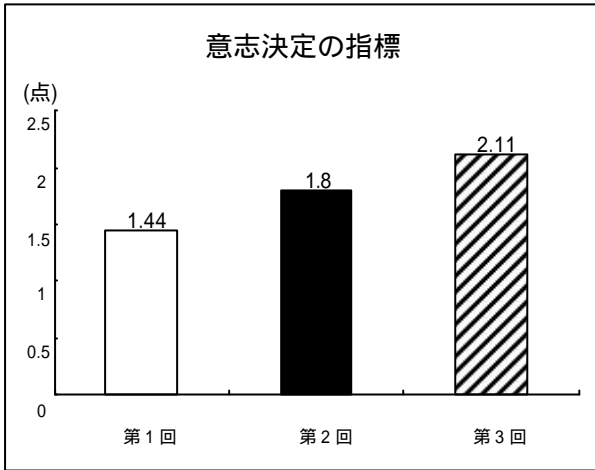


図 - 7

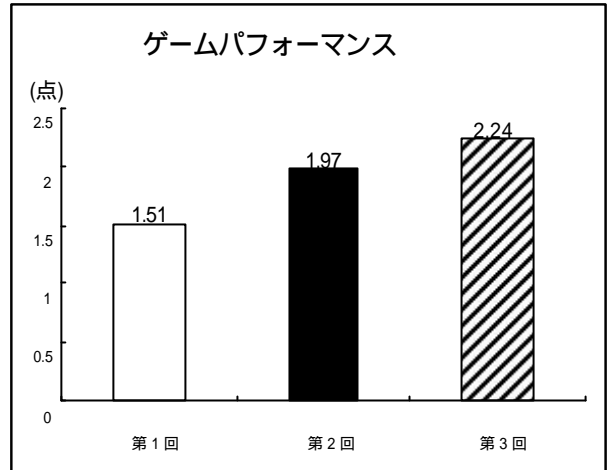


図 - 10

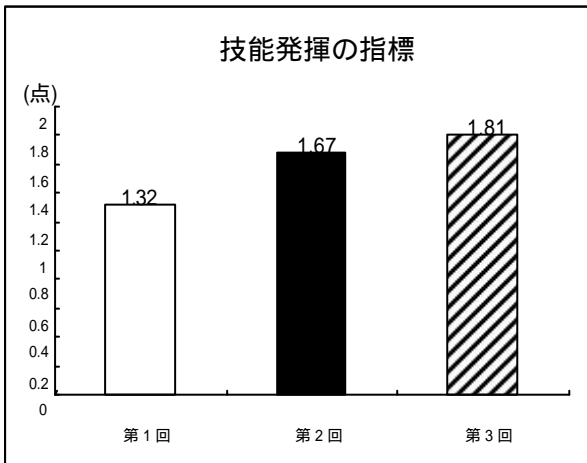


図 - 8

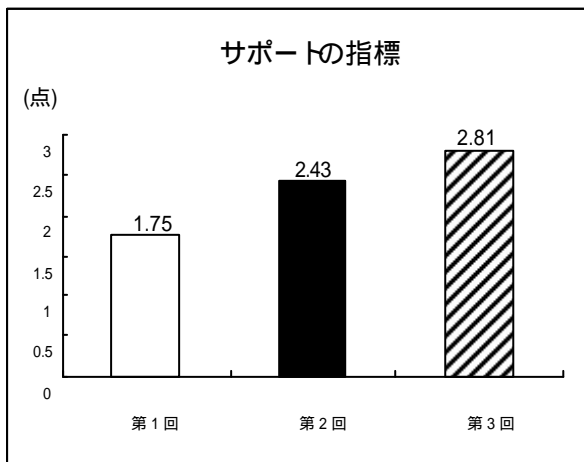


図 9

(3) 各グループによる練習やゲームにおいて、計画された内容についての戦術的課題の解説を行うことで戦術の重要性について理解させた。ここではリーダーを中心に戦術のポイントを確認してから練習していたが、教師による解説を聞くことによって更に戦術を意識した活動を観察することができた。このことは、「単元を終えて」のアンケートの中に「先生のアドバイスで授業や練習の楽しさを感じました」と記述されてある。この点から、今まで出来なかったことができるようになった事で有能感を味わったと言える。また、VTRで視聴したサッカー選手の戦術に基づいた「ボール保持」や「ボール非保持」の動きを模倣しながら、仲間との活動を通して思いっきり体を動かすことで、活動欲求を満たした。これらの結果から見ると、生徒のサッカーに対する興味・関心は全体的に高まっており、戦術の重要性を学ぶことによって達成感も味わったと考えられる。

(4) 課題解決型の学習において、自分たちで練習計画やゲームを作成することに、最初はとまどう生徒が見られた。しかし、同レベルでの仲間と共に課題を見つけ、自分たちで練習計画や作戦立て、実行したことで達成感を味わっている。特に工夫がみられた点は、ゲームである。戦術的課題を解決するために、サッカー経験者を中心として課題に応じたルールを自分たち

で作り、仲間と作戦について話し合いを行っていた。その結果、仲間との交流を通して、自分と仲間の課題の解決ができたことを実感している。また、個人ファイルにおいて、最初は、曖昧な内容、提出が遅れる者、教師に質問したり記録を残したりすることが面倒という点が見受けられたが、単元の中盤になると自分の課題をはっきりと認識し、授業後の記入漏れがなくなる生徒が増加していった。学習形態にも慣れ、自分を向上させようとするようになっていった。

(5) 学習意欲の変容を見るために「体育における学習意欲調査」を単元前後に2回実施した。

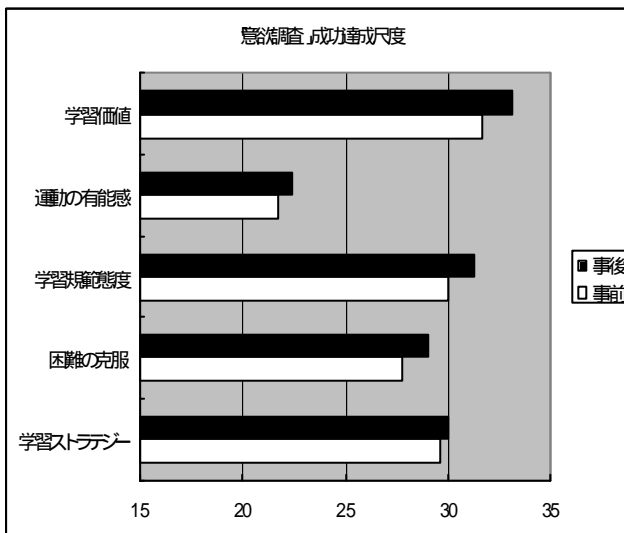


図 - 1 1

図 - 1 1 を見てみると各項目においてすべて上昇している。これらの結果から学習意欲に関して良い結果が得られたと考えられる。

6. まとめ

(1) まとめ

以上から、本研究の学習過程を通して、「ゲームパフォーマンスの向上」において難しさを感じながらも、仲間と協力し、お互いを評価、アドバイスすることによって課題解決に向けて自己の

力を発揮したと言える。また、仲間との練習計画や作戦を考えることによって「戦術」について学ぶことができ、積極的に活動したと言える。

このことは、本研究における学習過程において「求める生徒像」に有効であったと認められ、仮説は実証できたと考える。

したがって、本研究は授業モデルとしてこれからの方向性を見いだせたと考えられる。

(2) 今後の課題

本研究では、これまで行われてきた授業を変えていくために実施したが、すべてがこの結果に対して有効であるとは言えないであろう。確かに一定の成果は導き出されたが、それは実施した学校や地域がサッカーに対して興味・関心が高いということ。また、対象が三年生男子1クラスであることを考えると、他の地域や学校において同じような結果が得られるかは状況によって異なると思われる。

また、新学習指導要領のもと、限られた時間数の中で、技術と戦術を同時に学習させていくことに対しては、課題を残したまま単元を終了してしまう可能性が考えられる。そのような状況を防ぐためには、他の球技種目と戦術を組み合わせた学習の指導法を構築していかなければならないであろう。また、他の教育現場においてもこのような実践研究が必要であると考えられる。

文献

- 調枝孝治(1967) ボールゲーム事態における予測の研究 横浜国立大学研究紀要 7 PP.121-129
 H・デブラー(1985) 谷釜了正訳 球技運動学 不味堂出版 PP.233-263
 エリッヒバイヤー(1993) スポーツ科学事典 大修館書店
 リンダ・L・グリフィン(1999) 高橋健夫・岡出美則監訳 ボール運動の指導プログラム 大修館書店 PP.198-207

- 稲垣安二(1989) 球技の戦術体系 梓出版社
PP.4-8
- 村上 純(1983) ラグビーにおけるフォワード
プレイヤーの予測に関する研究 筑波大学体育研
究科修士論文
- 中川 昭(1983) ボールゲームにおける基本概
念の検討 体育学研究 28(4)PP.287-297
- 中川 昭(1984) ボールゲームにおける状況判
断研究の現状と将来の展望 体育学研究
30(2)PP.110-111
- 西田 保(2004) 期待・感情モデルによる体育に
おける学習意欲の喚起に関する研究 杏林書院
P.64
- G・スティラー(1980) 谷釜了正・稲垣安二訳
球技戦術論 新体育社 6-12月号
- G・スティラー、I・コンツァック、H・デブラ
ー(1993)唐木國彦監訳 ボールゲーム指導辞典
大修館書店 PP.220-246
- 高橋健夫(1993) これからの体育授業と教材研
究のあり方体育科教育 PP.18-21
- 高橋健夫(2003)体育授業を観察評価する 明和
出版 PP.64-67
- ヤーンケルン(1998) 朝岡正雄・水上一・中川昭
監訳 スポーツの戦術入門 大修館書店 P.14