

小学校中学年体育科ゴール型ゲームにおける指導の工夫

ーボールを持たない動きに着目した実践を通してー

M18EP009

田形 麻巳子

1. 研究の目的

文部科学省（2016）平成 28 年度学習指導要領のゴール型ゲーム第 3 学年及び第 4 学年の内容によると、知識及び技能では、「基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって易しいゲームをすること」とされている。平成 20 年度学習指導要領から引き続き、ボールを持たない動きを身につけることが求められている。

つまり、ゲームの中ではこの動きがゲームの大半を占め、ボールを持たない動きを身につけることがゲームパフォーマンスに重要な意義があると考えられる。それは、ゴール型ゲームは常にプレー状況の判断が要求され、その状況判断に積極的に参加出来るようになることが、ゲームの面白さや楽しさにつながると考えるからである。一方で、ゲームの中で「何をしたいのか分からない」「どこに動いたらよいか分からない」などの児童の課題が見られる。特に小学校中学年は、ボールを持たない動きの導入期である。そのため、丁寧に指導する必要があると考えている。

そこで、本研究では、小学校中学年ゴール型ゲームにおける指導上の手立てについての有効性を明らかにすることを目的とする。

2. ボールを持たない動きについて

平成 28 年度の学習指導要領では、小学校中学年のボールを持たない動きに関して、「①ボール保持者と自分との間に守備者がいないように移動すること」「②ボールの保持時にゴールを体に向けること」の 2 つを身につける必要があるとされている。本研究においては、「①ボール保持者と自分との間に守備者がい

ないようにすること」に着目し、本單元においては、児童のゲームパフォーマンスの向上を目指す。

3. 研究方法

本研究は、ポートボールの実践を通して、ゴール型ゲームにおける指導の工夫について考察した。

ボールを持たない動きを身につけるためには、児童の実態に合わせ、ルールや運動の場を教師が工夫する必要がある。文部科学省（2011）『小学校体育（運動領域）まるわかりハンドブック 中学年』においては、指導上の工夫に関して、プレーヤーの数やプレー上の制限、ルールや場の設定などの視点が挙げられている。また、「ボール操作とボールを持たないときの動きを習得しやすいゲームにつながる運動を設定すること」と示されている。そのため、単元の流れを徐々に試合に近づけるなど段階的な指導となるように手立てを工夫していく必要がある。そこで、本研究では「①ルールと場づくりの工夫」「②学習課題に合わせた課題ゲーム」を工夫の視点として、研究の重点とした。

(1)ルールと場づくりの工夫

ルールの設定に関しては、対象が小学校第 3 学年であることから、分かりやすいルールと場づくりを意識して設定した。（図 1）

ルールに関してはドリブルを禁止にした。それによりボールをもたない人が動いてパスを受けないと点を取れないようにした。

場づくりに関しては 360 度シュートができ

るように設定し、シュート範囲が広がるように難易度を落とした。最終的に試合の中で相手のいないところに動くことができるようにすることを旨し、学習課題を設定し、課題ゲームを行った。

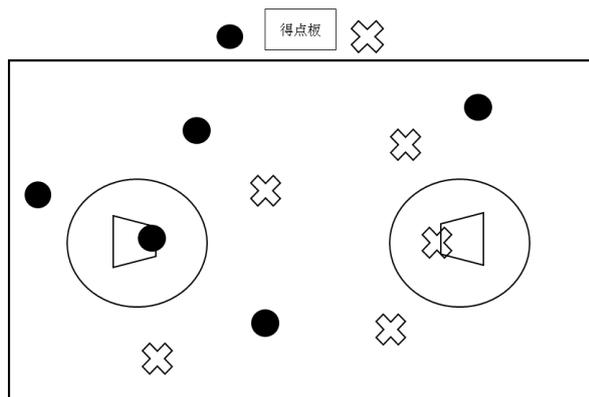


図1：最後の試合の形式

(2)学習課題に合わせた課題ゲーム

課題ゲームとは、課題が頻繁に学習できるように人数やコートでのミニ化を図ったり、ルールの条件を変えたりするゲームのことである(後藤・瀬谷, 2010)。課題ゲームを毎回の授業に取り入れることにより、基礎的な技能(ボールを持たない動きなど)の習得を図るとともに、習得した技能をゲームに活用することが出来ると考えた。(図2)

以上の2つの視点から授業づくりを行うことで、「自分との間に守備者がいないように動く」ことが段階的に繰り返し学習することが出来ると考えた。

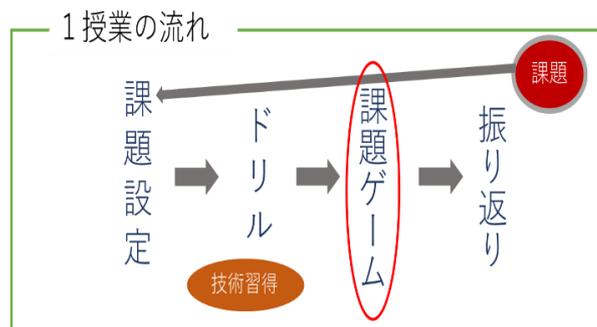


図2：授業の流れ

4. 授業実践の概要と教材について

- (1)対象：山梨県内公立小学校3年生
- (2)日時：10月・11月(8時間)
- (3)教材：ポートボール

5. 授業実践

1時間ごとに児童の実態や能力に応じて、ルールと場づくりを工夫し、学習課題を設定し、実践を行った。(表1)

1時間目は、オールコート4対4の試しの試合を行った。ルールと場づくりは最後の試合と同じになるように設定した。児童はパスの大切さに気付き、学習感想には、相手のいないところにパスを出すことが大切であると記述している児童が多かった。

2時間目は、ボール操作の技能を身につけることに重点をおき、授業を展開した。3人で行う川渡りパスゲームを行い、ルールと場づくりは、「DFの場所を制限」、「ボール保持者は動けないこと」の2つを設定し、ボール非保持者が動いてパスを受けることの必要性に気付かせるようにした。授業では、相手の頭を超えて出すパスを使うことが多く、ボール非保持者が動かなくてもパスを受けることが出来てしまう場面が多かった。そこで頭を

超えて出すパスのデメリットを共有し、山なりのパスをなるべく使わないような指導を行った。学習感想では、「山なりのパスは時間がかかるので、横に動いてパスをする」などの反応が見られた。

3 時間目は、ハーフコートで 3 対 1 の課題ゲームを行い、よりゲーム性を重視した。段階的に指導するために、「攻撃の人数が数的優位」と「攻撃方向が一定」になるように課題ゲームを設定した。ルールと場づくりに関しては、「ゴールエリアを広くする」、「ドリブル

の禁止」、「山なりのパスの禁止」、「3 回以上パスを回す」の 4 つを設定した。学習感想では、「相手がいないところにパスを出すようにする。」「パスを出す人も大切だけど、もらう人も大切」などの児童の反応が見られた。

4 時間目は、3 時間目の課題ゲームに「4 回以上パスを回す」というルールの変更を加え、授業を行った。学習感想では、「相手がいないところに動けばパスをもらえた。」などのパスをもらうことに対する児童の反応が多く見られた。

表 1：学習課題と児童の反応

次	時	学習課題	児童の反応
1	1	<p>ためしの試合をしよう。試合に必要なことはなんだろう。</p> <p>課題ゲーム オールコート 4 対 4</p> <p>ルールと場 シュートの範囲を広げる ドリブル禁止</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・パスが大切 ・相手がいないところにパスする
2	2	<p>パスを出すときに気をつけることはなんだろう。</p> <p>課題ゲーム 川渡りパスゲーム</p> <p>ルールと場 DFの場所制限 ボール保持者は動けない</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・山なりパスをすると時間がかかるから、横に動いてパスをする。下に早くパスを出す。
	3	<p>山なりパスを減らしてゴールしよう。</p> <p>課題ゲーム 3 対 1 (ハーフコート) 攻撃方向一定</p> <p>ルールと場 ゴールエリア広 ドリブル禁止 山なりパス禁止 3 回以上パス</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・相手がいないところにパスを出す ・たくさん動いて、空いているところにパス ・パスを出す人ももらう人がいる。
	4	<p>ボールを持っていない人が動いてパスをつなごう。</p> <p>課題ゲーム 3 対 1 (ハーフコート) 攻撃方向一定</p> <p>ルールと場 ゴールエリア広 ドリブル禁止 山なりパス禁止 4 回以上パス</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・相手がいないところに動けばパスがもらえた ・とにかく動いてパスをもらうことが大切だ
	5	<p>相手のいないところに動いてボールをもらおう。</p> <p>課題ゲーム 3 対 1 (ハーフコート) 攻撃方向一定</p> <p>ルールと場 4 時間目ルールと場+エリアを 3 つに区切る</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・相手の右左に動く ・相手のはなれたところに動いた ・相手が前にいたときに動いた
	6	<p>相手が正面にいるときに動いてボールをもらおう。</p> <p>課題ゲーム オールコート (4 対 2) 攻撃方向一定</p> <p>ルールと場 ゴールエリア広 ドリブル禁止 山なりパス禁止</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・相手のいない横や正面に動く ・「もらえるゾーン」に動いていたと思う
	3	7	<p>「もらえるゾーン」に動いてゴールしよう。</p> <p>課題ゲーム オールコート (4 対 4) 攻守入り交じる</p> <p>ルールと場 ゴールエリア広 山なりパス禁止 3 回以上パス ドリブルの禁止</p>
8		<p>相手がくる前にももらえるゾーンに動いてゴールしよう。</p> <p>課題ゲーム オールコート 4 対 4</p> <p>ルールと場 シュート範囲を広げる ドリブル禁止</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・もらえるゾーンには動けたけれどパスを出すことが難しい。 ・動いてパスを受けれた。

5 時間目は、ボールを持っていない人が動く状況をつくり出すために、3 時間目の課題ゲームに「エリアを 3 つに区切る」場づくりの工夫と「エリアの移動」のルールを加えた。その結果、「相手の右左に動く」「相手の離れたエリアに動いた」などの児童の反応が見られた。

6 時間目は、オールコートでの 4 対 2 の課題ゲームを行った。「攻撃の人数が数的優位」と「攻撃方向が一定」は変わらずに課題ゲームを設定した。ルールも 3 時間目と変わらずに設定した。授業では、相手のいないエリアを「もらえるゾーン」とし、児童同士で共有できる言葉をつくった。その結果、「もらえるゾーンに動いたらもらえた」などの反応が見られた。

7 時間目は、オールコートでの 4 対 4 の課題ゲームを行った。少し難易度を上げるために「攻守が入り交じる」ゲームを設定した。ルールは 3 時間目の課題と同じとした。学習感想では、「相手が来る前にパスを出せばいいのかな」「もらえるゾーンに動けたけどもらえなかった」などの反応が見られた。

8 時間目は、1 時間目と同じゲームを行った。学習感想では、「もらえるゾーンに動けた」「動けたけどパスを出すことが難しい」などの反応が見られた。

6. 考察

研究の重点の 2 つの視点について、動きの変化を授業映像から、児童の実感を学習感想から分析を行った。分析は全ての児童を対象とした。また、ゴール型を苦手としている児童に対しての手立ての有効性も分析するために 2 人の児童を取り上げた分析も行った。

(1)ルールと場づくりの工夫

以下の 4 つのルールと場づくりの工夫を行った。ルールと場づくりの工夫に関しては、授業映像から分析を行った。

①ドリブルの禁止

ドリブルを禁止したことにより、パスをつなが場面が多く見られた。(図 3) その理由として、ルールを加えたことにより、パスをつながなければゴールが出来ない状況を作り出すことが出来たためと考えられる。このことから、ドリブルの禁止は、手立てとして有効であることが考えられる。

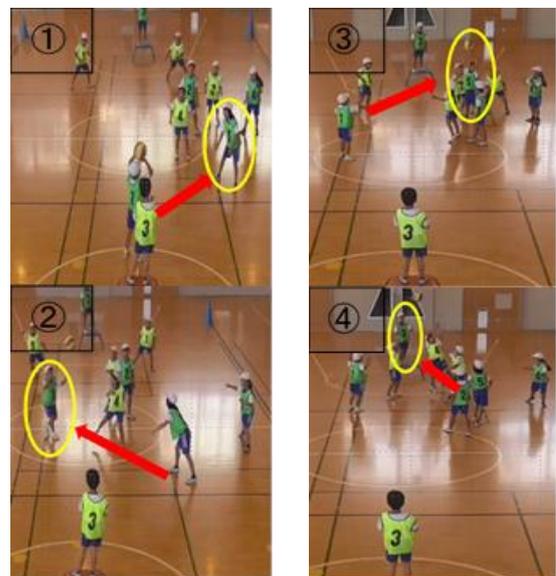
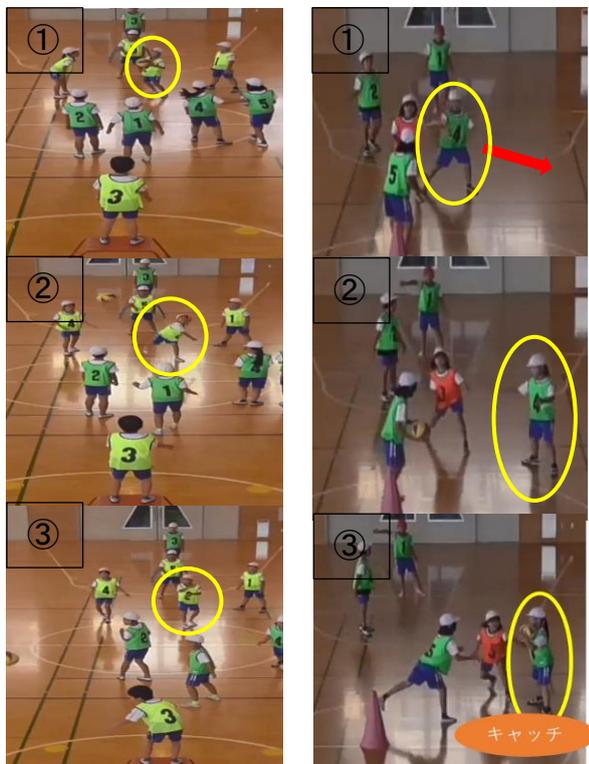


図 3：ドリブルの禁止による動きの変化

②山なりのパスの禁止

ボールを持たない動きを身に付けるためには、左右の動きに気が付かせることが必要になる。そこで、頭の上を超えて出すパスを山なりパスとし、山なりパスは有効ではあるが、時間がかかることと相手が見えないことなどのデメリットがあることを児童と共有した上で、山なりパスの禁止をルールとして加えた。そのルールを加えた 3 時間目以降の課題ゲームにおいては、ボール非保持者が相手の後ろにいる状況があった場合に、横やななめに動

き、ボールをもらおうとする児童の姿が見られた。(図4)



試しの試合 3時間目の課題ゲーム
図4：山なりパスの禁止による動きの変化

③3回以上パスをつなぐ

試しの試合では、パスをつながずに遠くからシュートをして失敗してしまったり、ボールをもらったら、すぐに遠くへ投げたりする児童の姿が見られた。そのため、3時間目以降の課題ゲームでは、3回以上パスをつなぐことをルールとして加えた。その結果、山なりパスの禁止のルールと同様に、パスをつないでゴールを目指す姿が見られるようになった。そのため、手立てとして有効であることが考えられる。

④ゴールエリアを広くする

ゴールマンになった時でもボールを持たない動きを身に付けることができるように、左右に動いてボールをもらえるように場づくりの工夫を行った。その結果、ゴールマンである

ボール非保持者がボールをもらえる位置に動く場面が見られた。(図5)

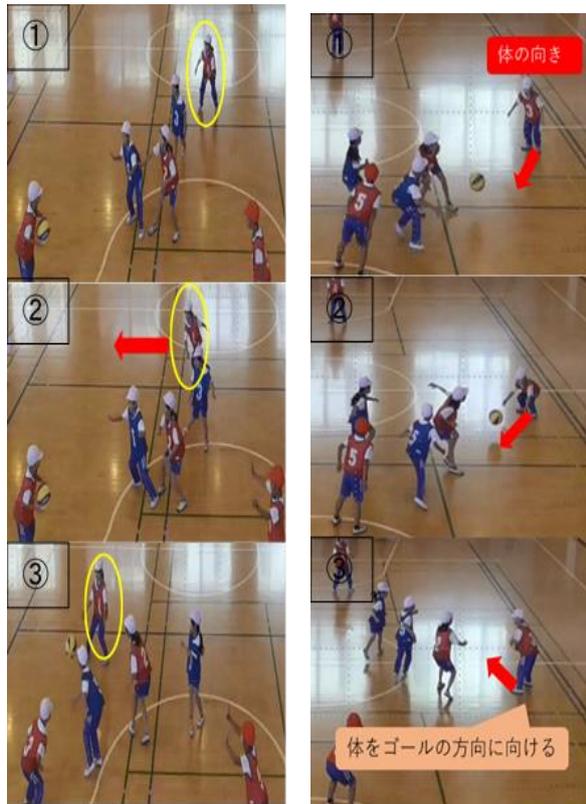


図5：ゴールマンのボールを持たない動き

しかし、今回はシュートした人がゴールマンになるという課題ゲームの流れで行っていたため、シュートできなかった児童はゴールマンが出来なかった。そのため、一定の効果があることが考えられるが、ボールを持たない動きについては、今後も検討していく必要がある。

(2)学習課題に合わせた課題ゲーム

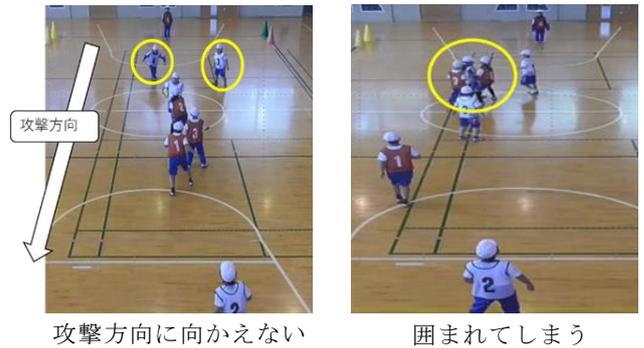
特に、6時間目のオールコート4対2の課題ゲームにおいて、児童の姿に変化が見られた。6時間目では、ボール非保持者がボールをもらえない位置から、相手のいないところに動いていることやボールを持ったときに体をゴールに向けている姿が見られた。(図6)これは、攻撃方向が一定であったことと数的有利の課題ゲームの設定が児童の実態に合っていたことが考えられる。そのため6時間目までは、段階的に指導することが出来ていたといえる。



相手のいないところへの動き 体をゴール方向へ向ける

図 6：6 時間目の課題ゲームでの児童の動き

しかし、7 時間目の課題ゲームには、いくつか課題が見られた。6 時間目においては、上記のような姿が見られたが、7 時間目の課題ゲームにおいては、攻撃方向に向かえない。囲まれてパスが出せない。「もらえるゾーン」を見つけることが出来ない場面が多く見られた。(図 7) 多くなった理由として、攻守が入り交じることや攻撃と守備の人数が同数になることを同時に取り入れてしまったことにより、飛躍的に難易度が上がってしまったことが考えられる。また、動きだけでなく、学習感想においても「難しかった」「パスがもらえない」と実感している児童が多かった。(図 8)



攻撃方向に向かえない

囲まれてしまう



「もらえるゾーンを」見つけれない

図 7：7 時間目の課題ゲームでの児童の動き

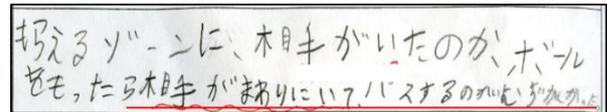
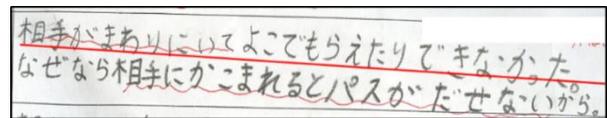


図 8：学習感想からの児童の実感

(3)動けない子の動きの変容

研究の 2 つの重点に関わることとして、ゴール型の試合で動けない 2 人の児童の動きの変容を検証した。試しの試合と最後の試合の 2 分間の動きの軌跡とキャッチ数を比較した。

最初に A 児の結果である。キャッチ数は 0 回から 3 回に増加した。動きの範囲も大きく広がっていた。(図 9) (図 10)

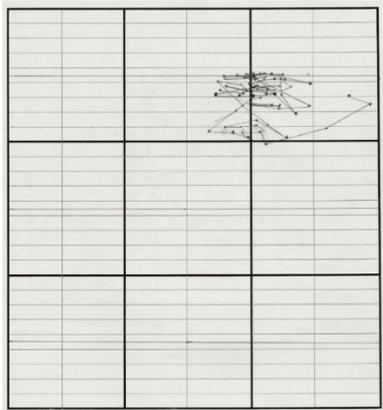


図 9:A 児 試しの試合の 2 分間の動き (上)

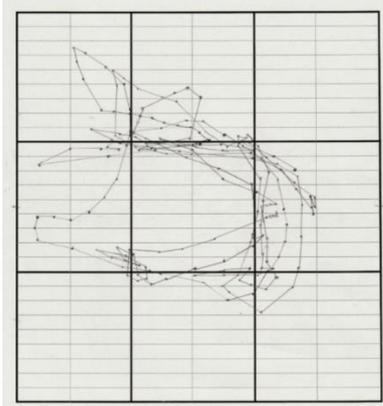


図 10:A 児 最後の試合の 2 分間の動き (下)

次に B 児の結果である。試しの試合と最後の試合とを比較して、キャッチ数に変化は見られなかったが、動きの範囲は大きく広がった。(図 11) (図 12)

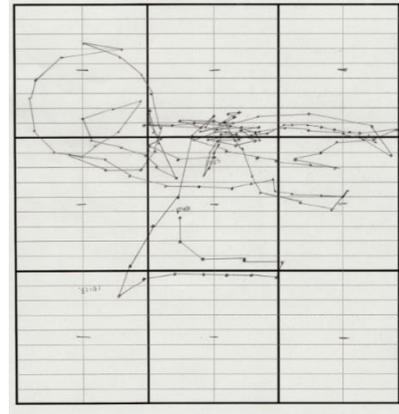
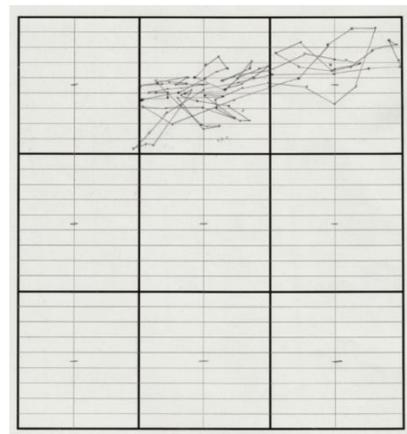


図 11 : B 児 試しの試合 2 分間の動き (上)

図 12 : B 児 最後の試合 2 分間の動き (下)

A 児, B 児とも, 試しの試合と最後の試合との間に動きの変容が見られた。また, 動けない場面が生じたときに教師が「もらえるゾーンは？」などの簡単な指示を出すだけで動くことが出来る様子も見られた。児童の実態にもよるが, 動けない児童にも本研究での指導の工夫は有効であることが考えられる。

しかし, 学習感想には, 2 人の児童とも「キャッチは出来たけど, ゴールは出来なかった」という反応がみられた。このことから, ゴールをしなければ, 学習課題を達成出来ないという実感を持っている可能性がある。そのため, ボールを持たないときに, 動いてキャッチ出来たことを実感することが出来る授業づくりを行う必要がある。また, 学習課題を達成することを実感することが出来る手立てを検討する必要がある。

7. 成果と課題

ルールと場づくりの工夫に関しては, 試しの試合より最後の試合の方がボールを持たない動きが多く見られた。これは, 設定したルールと場づくりによって, ボール非保持者がボールをもらえるところに動く状況をつくり出すことが出来たためと考えられる。また, 始めは動くことが出来なかった児童も動く範囲が広がったことから, 本研究でのルールと

場づくりの工夫は、ボールを持たない動きを身につけるための手立てとして有効であることが考えられる。

学習課題に合わせた課題ゲームに関しては、時間を追うごとにボールを持たない動きが見られていることから、児童の実態に合わせ、段階的に指導することが出来たといえる。児童の実態に合わせて学習課題を設定し、課題ゲームを行う指導は、ボールを持たない動きを身につけるための手立てとして有効であることが考えられる。

しかし、本研究の7時間目の課題ゲームでは、ゲームパフォーマンスの向上が見られなかった。これは、「攻守が入り交じる」「攻撃と守備の人数が同数になる」ことを同時に取り入れてしまったことが原因であると考えられる。そのため、7時間目の課題ゲームを行う前に、攻撃の人数が多い「4対3」の課題ゲームや、攻撃と守備の人数が同数の攻撃方向一定の課題ゲームなど、学習課題を細分化し、スモールステップの課題ゲームを取り入れる必要があった。それにより、段階的な指導を行うことが出来るため、更に多くの児童がボールを持たない動きをスムーズに身につけることが出来るようになる。

また、始めは動くことが出来なかった2人の児童の学習感想から、「ボールを持たない動きが出来た」と児童が感じる事が出来る手立ても必要であることが明らかとなった。ボールを持たない動きの実感を持たせるためには、ルールや場づくりだけではなく工夫の視点が必要であると考えている。それは、評価の工夫である。自己評価や相互評価を取り入れながら、児童が毎時間少しずつ自分の技能の向上を実感できるように工夫する必要がある。このような達成感を味わうことができる手立てを行うことで、「出来た」実感につなげることが出来ると考えている。今後は動きの変容だけでなく、児童の実感に視点を当てることで、更にボールを持たない動きの向上に

繋がる事が考えられる。

本研究では、ボールを持たない動きに着目し、本単元の目指す児童の姿を「ボール保持者と自分との間に守備者がいないようにすること」とし、2つの視点からの手立てによる実践を行った。その結果、多くの児童が相手のいないところへの動きが見られたことや「ボールを受ける人がもらえる場所に動く」などの学習感想での反応が見られた。このことから本研究での手立てにより、多くの児童がボールを持たない動きの技能を習得出来たことが考えられる。そのため、ボールを持たない動きに着目することにより、より多くの児童のゲームパフォーマンスを向上させることが出来るようになる。

8. 引用文献

- ・後藤幸弘・瀬谷圭太（2010）『サポートの動きを学習する「サッカー課題ゲーム」の開発とその有効性の検討—6年生児童を対象として—』兵庫教育大学研究紀要（37）pp.121-136
- ・文部科学省（2008）『小学校学習指導要領解説—体育』
- ・文部科学省（2011）『小学校体育（運動領域）まるわかりハンドブック 中学年』
- ・文部科学省（2017）『小学校学習指導要領解説—体育編』

