

ゴール型球技「サッカー」におけるゴール前に攻め込む動きを 身につけさせるタスクゲームの検討

教育学研究科 教育実践創成専攻 教科領域実践開発コース 中等教科教育分野 金丸英太郎

1. 研究の背景と目的

1-1. 目的設定の背景

平成29年告示の中学校学習指導要領の体育分野E球技の技能において、「第1学年及び第2学年では攻撃を重視し、空間に仲間と連携して走り込み、マークをかわしてゴール前での攻防を展開できるようにする。」と記載されている。また、指導上の留意点では、ゴール前の空間をめぐる攻防についての学習課題を追究しやすいようにプレイヤーの人数、コート、用具、プレイ上の制限を工夫したゲームを取り入れ、ボール操作とボールを持たないときの動きに着目させ、学習に取り組みせることが大切である。」と記載されている。このことから、単元を通して、攻撃側は、攻め込むことで、得点に繋がりやすい空間を見つけ、チーム内で連携して課題に取り組むことが必要である。そのためには、どこが、得点に繋がりやすいゴール前の空間なのかを、生徒に理解させると共に、その空間にチームで連携して攻め込む練習を行わせる必要がある。

1-2. 研究の目的

サッカーにおける、ゴール前の空間を見える化したタスクゲームの実践が、ゴール前の空間に攻め込む動きを身につけさせるために有効なのかを検討する。

2. 先行研究

濱田ら(2018)は、「これまでの授業では、反復練習の後にすぐにオフィシャルに近い試合を行うことが多かった。しかしオフィシャルに近いルールで試合を行うと、子どもにとっては課題が多すぎたり、複雑すぎたりして、練習した

ことがらを試合で発揮できない者が多かった。また、大きなコートで大人数によって行われる試合では、一人ひとりが学習する機会が制限されることになり、とりわけ能力の低い者は学習機会が失われていた。」と説明し、オフィシャルに近いルールでの試合を行うことに疑問視をしていた。実際、平成29年告示の中学校学習指導要領の保健体育の目標においては、「生涯にわたって運動に親しむこと、健康の保持増進及び体力の向上を図ることを関連させて育成する中で、現在及び将来の生活を健康で活力に満ちた明るく豊かなものにすることが大切である。」と記載されている。そのために、特に体育においては、「各種の運動やスポーツが有する楽しさや喜び及び関連して高まる体力などの視点から、自己の適性等に応じた多様な関わり方を見いだすことができるようになること。」が必要とされる。このことから、体育の授業を通して楽しさ、高まる体力などを感じさせることを念頭においた上で、授業計画を組む必要があり、オフィシャルに近いルールでの試合を行うことの必要性は必ずしも高くはない。

また、濱田ら(2018)は続けて、「このような問題の解決に向けて、ゲームの中で発揮すべき技術的・戦術的課題に焦点をあて、ゲーム状況の中ですべての子どもに意味ある学習機会を積極的に提供するのがタスクゲームである。」と説明している。タスクゲームとは、ゲームの中で、発揮すべき技術的・戦術的課題を特に絞って練習をするために、ルールやコート、道具や競技人数などに工夫を加えたゲーム形式に近い練習である。オフィシャルに近いルールの試合と比べ、意識すべき項目(ねらい)が絞られており、技術的・戦術的課題の解決に非常に有効

だと考えられる。

角田(2015)は,中学校2年生38名に対して,バスケットボールのタスクゲーム「スリーサークルボール」を実践した。スリーサークルボールは,バスケットコート内に3つのサークルを作り,攻撃側の生徒は,サークル内に走り込み,見方からのパスをサークル内で受け取ることができれば得点となるタスクゲームである。

(図1)サークルをコート内に作ることで,動くべき位置が可視化され,生徒がどこに動くべきかがわかりやすくなり,空間に走り込む動きを身につくことが期待される。実際,ハーフコート内でのボールを繋ぐ回数の平均回数は,2時間目の授業では,4回だったが,6時間目の授業では,8.2回と,倍以上に増加していた。また,ハーフコートでの得点数の平均についても,6時間目の授業では,6.5ポイントだったが,7時間目の授業では,8.4ポイントと,1.9ポイント上昇した。事後アンケート「コートに○×で動く場所が示されていたことが動きを学習していくために役立ったと思うか」という質問に対して,97.4%の生徒が「思う」,「どちらかといえば思う」と回答していた。このことから,バスケットボールの授業において,ゴール前の空間に攻め込む動きを身につけさせるための練習としてのスリーサークルボールの実践は,効果があったことがわかる。そのため,ゴール前の動きを身につけさせる為のタスクゲームを,サッカーの授業に用いることは,効果があることが予想できる。

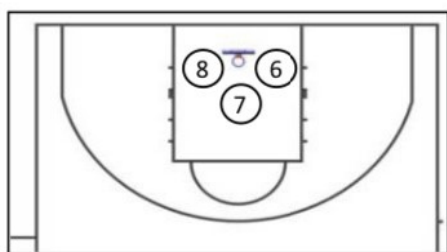


図1. スリーサークルボールのコート図

3. 実習校について

3-1. 実習校

- 山梨県内公立中学校

3-2. 対象

- 第2学年3組

男子生徒13名 女子生徒17名(計30名)

※怪我,見学,ワクチン接種により,事前アンケート,研究授業日,事後アンケートの人数にばらつきあり。

3-3. 生徒の実態

授業対象の生徒は,中学1年時,休校や分散登校,体育の授業内での接触の禁止により,球技を用いてのチーム内の連携練習の機会が乏しい。また,サッカーを部活動やクラブチームで経験している生徒は5人(全体の16%)のみであり,ボールの蹴り方,止め方など,基礎基本から授業を行う必要がある。

3-4. 事前アンケートの結果

Q1.運動は好きですか?

全体の90%以上の生徒が「はい」,「どちらかといえばはい」と答えた。運動について好意的印象を持つ生徒が多い。

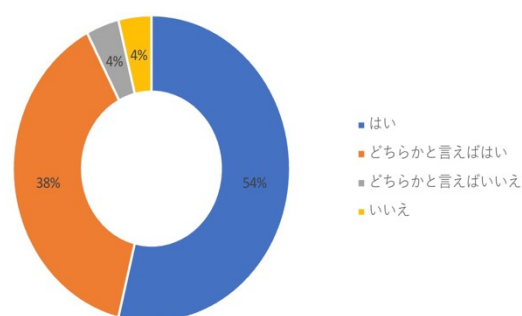


図2. アンケート結果(Q1)

Q2. サッカーは好きですか？

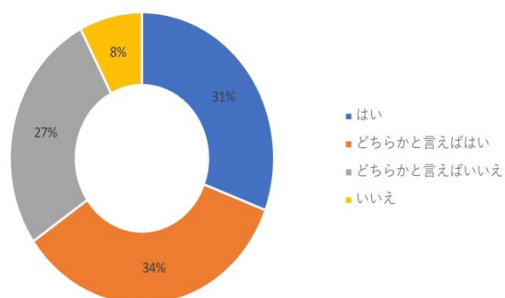


図3. アンケート結果 (Q2)

「はい」, 「どちらかと言えばはい」と答えた生徒は, 全体の65%であり, Q1と比べると好意的に考えている生徒の割合は下がるが, 好意的に捉えている生徒が多い。

Q3. どこでボールを貰えば得点しやすいと思いますか？

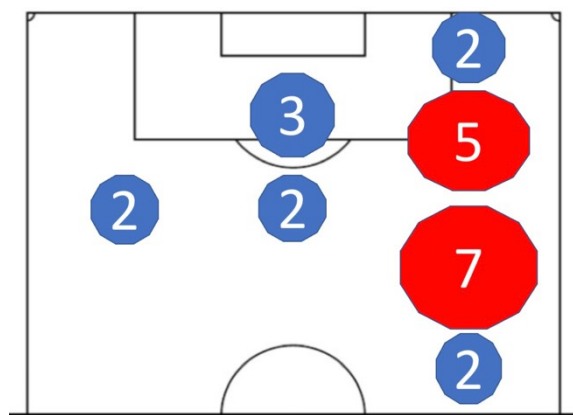


図4. アンケート結果 (Q3)

図4は, Q3の質問で生徒の回答を分布ごとにまとめ, 回答人数を数字と図で示したものである。赤色の部分と答える生徒が割合として多かった。理由としては, 「なんとなくわからないけれど感覚的にここにした。」「右利きだから, 右側でボールをもらった方が良さそう。」という意見が出た。

このことから, ゴール前の空間が得点に有効である, という考えを持つ生徒は少ないという

ことがわかった。そのため, ゴール前の空間を見える化すると共に, 空間を有効に活用するためのチームの連携について授業の導入段階で説明する必要があることがわかった。

4. 単元

4-1. 単元について

単元名 E: 球技 (ゴール型) サッカー

4-2. 教材観

サッカーは, ボールを用いて1チーム11人の計2チームの間で行われるゴール型の球技の一つである。主に足, 胸, 頭を使ってボールを操作し, ゴールにシュートをする。手の使用に制限があるという点が, 大きな特徴である。

球技は, ゴール型, ネット型及びベースボール型などから構成され, 個人やチームの能力に応じた作戦を立て, 集団対集団, 個人対個人で勝敗を競うことに楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。小学校では, 「ゲーム」と「ボール運動」で簡易化されたゲームでルールを工夫したり, チームの特徴に応じた作戦を立てたりして攻防を展開できるようにすることをねらいとした学習をしている。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ゲームが展開できるようにすることが求められる。サッカーでは, 第1学年及び第2学年の「ボール操作と空間に走り込むなどの動きによってゴール前での攻防を展開できるようにする」ことをねらいとした学習を受けて, 第3学年においては, 仲間と連携してゴール前の空間を使ったり, 空間を作りだしたりして攻防を展開できるようにすることをねらいとしている。

4-3 単元計画

時 数	ねらい
	内容
1	オリエンテーション
	オリエンテーション
2	キックのイメージを掴もう
	キックベースによるキック練習
3	空間を生かして攻防しよう
	手を使ったパスゲーム,リフティング, パス
4	浮いているボールをコントロールし よう
	インサイドキック,アウトサイドキ ック,スクリーン
5	狙ったところにシュートを打てるよ うになろう
	インサイドキック,アウトサイドキ ック,スクリーン,シュート
6	少ない人数での攻防してみよう
	リフティング,パス,スクリーン,シュ ート,2対2
7	ゴール前の空間に攻め込もう (研究授業)
	空間パスゲームの実践
8	オフザボールの効果的な動きを身に つけよう
	オフシャルに近いルールでの試合
9	自分達で力で試合を運営しよう
	オフシャルに近いルールでの試合 審判活動,単元まとめ

5. 研究内容と実践

5-1. 研究の方法

- 事前アンケートと,6 時間目までの生徒の授業の様子から,タスクゲームの内容を検討する。
- 7 時間目の授業で,タスクゲーム(空間パスゲーム)を実践する。

- 学習カードの感想,授業中の生徒の動き,縦パスの回数,得点数から,タスクゲームの効果を検討する。

5-2. タスクゲーム検討の留意点

7 時間目授業のタスクゲームを検討する際,事前アンケートの結果と 6 時間目までの生徒の技能レベルから,以下の 3 点を特に留意する必要があることがわかった。

① ゴール前の空間の見える化

Q3 のアンケートで,得点しやすい空間がゴール前の空間である,という認識が薄いことがわかった。そのため,ゴール前の空間とはどこか,を得点空間として見える化し,走り込みやすくなるよう工夫を行う必要がある。

② パスを出しやすくする,受けやすくする工夫

事前アンケートの中で,サッカー経験者の生徒の人数は,全体の 16%程度であり,かつ,昨年の授業回数の不足により,パスやトラップなどの基礎技能がまだ成熟していないのが現状であった。そのため,タスクゲーム内で,パスが成功しやすくなるよう,5 人対 2 人,または,6 人対 3 人のようなアウトナンバー練習を用いる必要がある。

③ パスを重視させるルールの導入

今回のタスクゲームは,オフザボールの生徒(ボールを持たない生徒)が,ゴール前の空間に走り込むことがねらいである。そのため,ドリブルでゴール前の空間に攻め込まないように,ドリブルを禁止するルールを設けなくてはならない。

5-3. タスクゲーム(空間パスゲーム)の内容

- 縦 18 m,横 10 m のコートで攻撃は 5 人,守備は 2 人(6 人班は,守備は 3 人。)図 5.を参照
- 攻撃はゴール前の空間でパスをもらうことができれば 1 点もしくは 2 点入る。その後,ゴール前の 2 つのコーンの間に向かってシュートを打ち,間を通すことができればさらに 1 点入る。ただし,空間に入らずにシュートすることはできない。
- 守備側は,ゴール前の空間に入ることはできな

い。

- ボールがラインを割った際の再開方法
 - ・ A コーンよりゴール側
A コーンから攻撃側のキックインで再開する。
 - ・ それ以外の場合
ラインを割った位置から攻撃側のキックインで再開する。
- 得点した後の再開方法
 - ・ スタート位置から、攻撃側のボールで再開。
 - ・ 攻撃と守備は時間で交代

2面展開で行う。(1試合1分30秒×4)

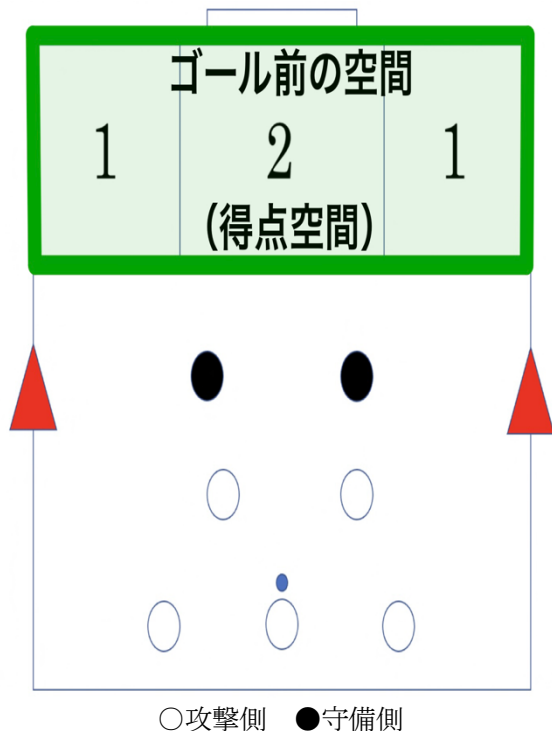


図5. 空間パスゲームの図

5-4. 空間パスゲームのメリット

ゴール前の空間が得点で見える化により、考え方がシンプルになる。

ゴール前の空間が見える化されているため、オフザボールの生徒は、とにかく得点空間に走り込み、パスを受ければ良い、のように思考が単純化され、運動が苦手な生徒も積極的に取り組むことができる。また、オンザボールの生徒(ボールを持っている生徒)も、得点空間に走り込んだ生徒にパスをすれば良いため、ボールを保持しながら、得点空間を見ることが容易になる。攻撃側のチームにフリーマンの生徒が必ず

いる。

オフザボールの動きには主に2つがある。

- パスを受けるための動き
- マークを外すための動き

実際の試合において、ボールを持っている状態(オンザボール)の時間に比べ、オフザボールの状態の時間はとても長い。サッカーにおいても1試合90分当たり、オンザボールの時間は2~3分と言われており、オフザボールの時間はオンザボールに比べ圧倒的に長い。そのため、アウトナンバー練習でオフザボールの生徒がどのように動くかは、試合において非常に大きな役割を果たす。

今回、5人対2人、もしくは、6人対3人のように、守備側の生徒が、マンマークについても、必ずマークされないフリーのオフザボールの生徒が存在する。そのため、トラップ技能が低い生徒でも、フリーの状態でパスを受けることができ、その生徒を起点に攻撃を組み立てることができる。

6. 結果と考察

6-1. 縦パスの回数の変化について

縦パスとは、ゴールに向かって縦に出すパスのことであり、戦況を大きく変え、得点チャンスを引き出す起点になりやすい。今回、ゴール前の空間に走り込んだ生徒にパスを出すため、質的に、縦パスを利用する機会が増える。図6.は空間パスゲーム全4試合の縦パスの回数の変化である。全てのチームが、試合が進むごとに縦パスの回数が伸びていることがわかる。練習を繰り返す中で、縦パスの有効性に気がつくとともに、得点空間に走り込む機会が増えたため、縦パスを用いる回数が増えたと考える。

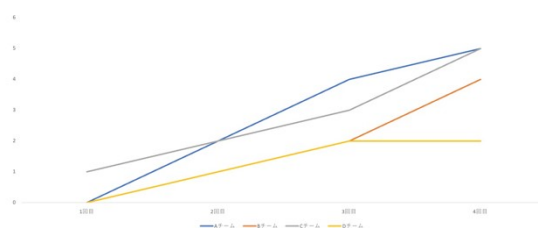


図6. 縦パスの回数の変化

6-2. 得点数の変化

空間パスゲームでは、得点空間でパスをもらうことで得られる得点と、その後のシュートによって得られる得点の2種類がある。

図7は、得点空間内でパスを受けた回数の変化である。

全てのチームにおいて、練習の回数を追うごとに、回数が増加していることがわかる。

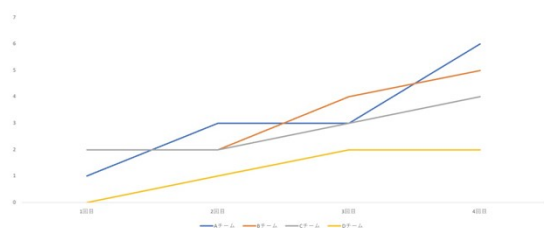
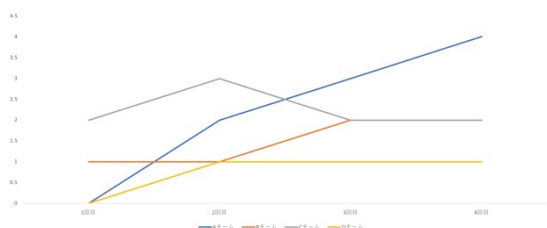


図7. 得点空間内でパスを受けた回数の変化

一方、図8は、シュートによる得点回数の変化のグラフである。得点数の増加しているチームはあるが、図7の得点空間内でのパスを受けた回数と比べると、顕著な増加は見えてとれない。このことから、今回の空間パスゲームは、得点空間に走り込む動きの課題解決への効果がより強いことが考えられる。

図8. シュートによる得点回数



6-3. ボールの軌跡の変化について

空間パスゲームの授業をビデオカメラで撮影し、ボールの動きを図に表した。

図9は、Aチームの1回戦目のボールの軌跡である。

図9. Aチーム1回戦目のボールの軌跡

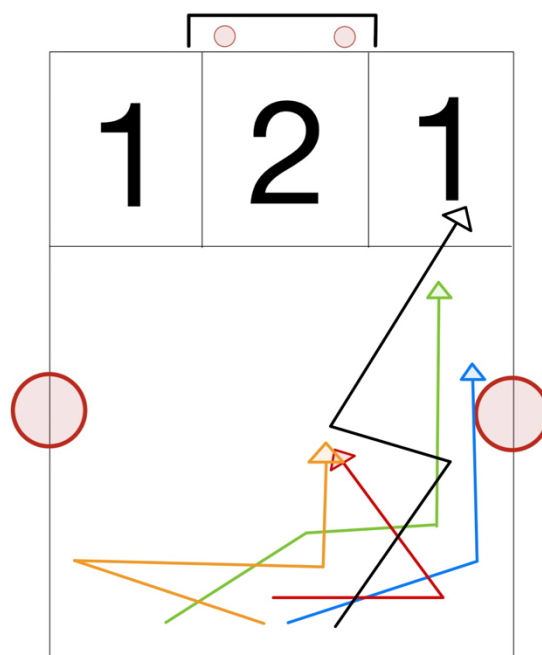


図9を見てもわかるように、フィールドの右側にボールが集中し、フィールド全体を使うことができていない。また、5回の攻撃のうち、1回しか得点空間にパスを通すことができていない。

一方、図10は、Aチームの4回戦目のボールの軌跡である。

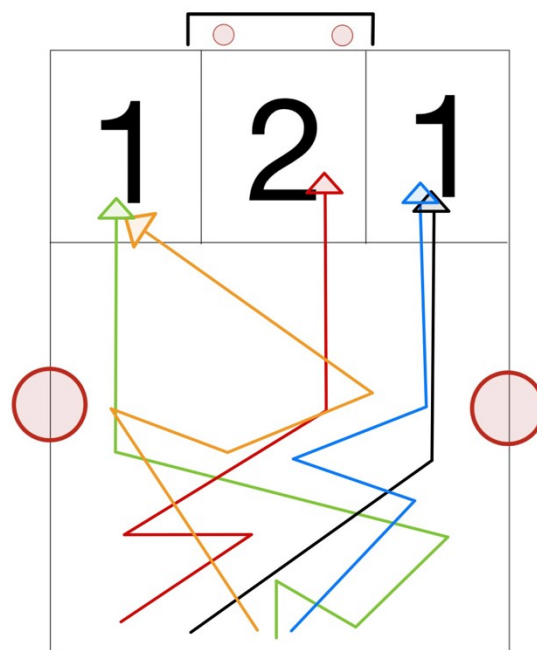
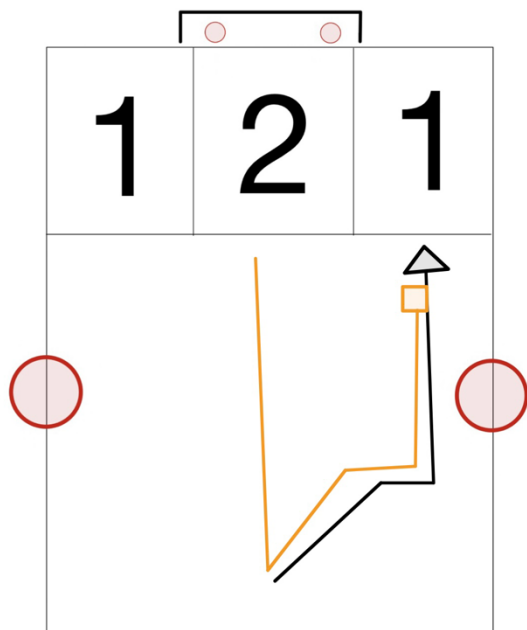


図10. Aチームの4回戦目のボールの軌跡

4回戦目は、1回戦目と比べ、フィールド全体を使うことができている。また、パスの回数が増え、攻撃のパターンが多様になっていることがわかる。さらに、ボールの開始場所についても変化があった。図 9.では、常にコートの中真ん中にスタートポジションを置いているが、図 10.では、スタートポジションが、左右に散っている。このことから、戦略の幅を広げるために、あえてスタートポジションを変える工夫が見られた。

6-4. ディフェンダーの動きの変化

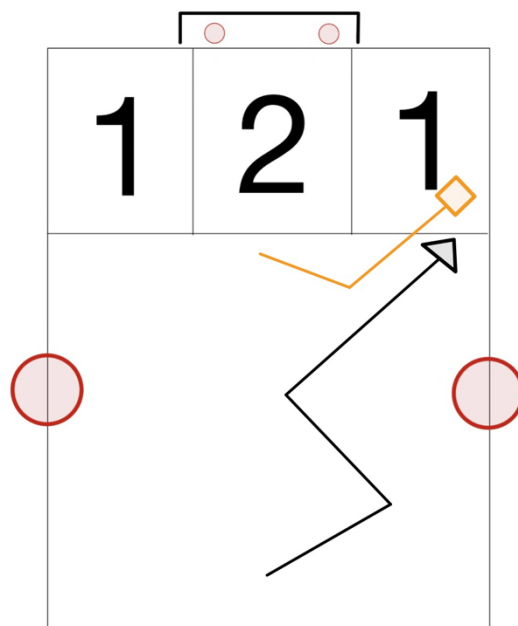
図 11.は生徒 B の 1回戦目のディフェンスの動きとボールの軌跡である。とにかくボールにプレスをするという動きをしていた。



黒・・・ボール 黄色・・・ディフェンス

図 11. ディフェンスの動きとボールの軌跡

一方、図 12.は、4回戦目の生徒 B のディフェンスの動きとボールの軌跡である。プレスするのではなく、得点空間へのパスに対して特にディフェンスをしていた。背後の得点空間を意識したパスへと変容していることがわかる。



黒・・・ボール 黄色・・・ディフェンス

図 12. ディフェンスの動きとボールの軌跡

6-5. 学習カードの AI テキストマイニング

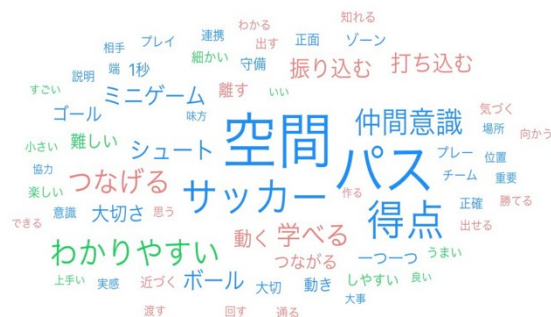


図 13. AI テキストマイニング

図 13.は授業後の学習カードの AI テキストマイニングの内容である。研究授業のねらいである「空間」というワードが最も多く出ている。続いて、「パス」、「得点」、「仲間意識」というワードが続いて出ている。得点をするためには、パスを繋ぐこと、チームで連携するための仲間意識が必要であるという考えを、多くの生徒がタスクゲームを通して感じたことがわかる。

6-6. 生徒の気づき

図 14.は生徒の学習カードの感想である。多くの生徒が空間に走り込むことについて記入していたが、この生徒は、シュートを打つ際、サイドから打つのではなく、正面から打つことで狙うことのできる範囲が広くなり、ボールがゴールに入りやすいことを学んだことを記入していた。空間パスゲームのパスを受けた後にシュートをする動きを設けたことで、この気づきが生まれたと考える。

● 授業の感想を学んだこと、思ったこと、気づいたことを書いてください。

シュートをきめるときには、はしからうごもりも、正面からのほうがシュートしやすいということ。

図 14. 生徒の学習カード①

6-7. 結果・考察まとめ

空間パスゲームを実践したことにより、縦パスの回数、得点数において、数値が上昇した。特に、得点数の関しては、得点空間の得点数の上昇が顕著であり、ゴール前に攻め込む動きを身につけさせるために効果があることがわかる。また、フィールド、得点空間を広く使うと共に、仲間と連携して攻めるという姿勢が、実践の様子、AI テキストマイニングからわかった。さらに、ディフェンダーの動きについても、ボールにプレスする守備から、背後の得点空間を意識した守備に変化する生徒が現れた。このことから、オフェンス、ディフェンス両方に空間パスゲームは効果があることが考察できる。

7. 課題

7-1. 活動時間の確保

タスクゲームを授業内で行う際に、説明にとっても時間がかかることがわかった。タスクゲームは、技術的・戦略的課題を解決するために、ルールやコート、道具の変更、工夫を行なっている。そのため、授業の導入部分でルール説明や、プレゲームを行なわなくてはならない。動画を用いて説明することや、変更点を少なく、簡略化するなどの工夫をし、生徒の活動時間を確保する配慮が必要だと考える。

7-2. 技能の高い生徒と、低い生徒の協働を促すこと

- 授業の感想を学んだこと、思ったこと、気づいたことを書いてください。

この生徒は、上手な生徒へパスを出せば良い、ということ学んだ、と記入していた。

図 15. 生徒の学習カード②

この生徒は、上手な生徒へパスを出せば良い、ということ学んだ、と記入していた。

平成 29 年告示の中学校学習指導要領の体育分野 E 球技において、「作戦に応じた技能で仲間と連携しゲームが展開できるようにすること」と記載されているが、この生徒の学びは、仲間と連携した動きかと言われると、大きく違うと感じる。空間パスゲームでは、ゲームの中でボールを一回も触らない生徒が生まれてしまう場合もある。そのため、チーム内でポジションを振り、それぞれの生徒がポジションの動きを全うすることで、仲間との連携を経験することができるような工夫が必要だと感じた。

8. 引用・参考文献

- 濱田敦志 (2018) 日本の「戦術学習」におけるドリルゲームとタスクゲームの意味, 松本大学地域総合研究センター地域総合研究 2019, pp81-93
- 文部科学省 (2017) 平成 29 年度告示中学校学習指導要領保健体育編, p22, pp121~128
- 角田祐生 (2015) ゴール前の空間に走り込むことができる球技: ゴール型「バスケットボール」の授業—動くべき位置を可視化した「スリーサークルボールの発展型ゲームを通して」—, 平成 27 年度体育 c センター長期研究報告

謝辞

本研究を行うにあたり、ご指導くださった中学校の校長先生をはじめ、検討や調査等にご協力頂いた先生方、生徒、教職大学院の先生方に厚く御礼申し上げます。