

技能の向上を実感できる体育学習

－ 小学校高学年のゴール型ゲームの教材化と実践的研究 －

The physical education learning which can realize improvement of a skill

－ Practical research of the goal-type ball game's teaching materials in elementary school upper grades －

白金 俊二

Shunji SHIRAKANE

要旨

本研究では、小学校高学年のボール運動領域において、ゴール型ゲームの教材として考えた「サイドサッカー」について、教材としての有効性を検討することを目的とした。

S小学校5学年23名を対象に9時間の授業実践をし、その内第2時～第9時までのゲームにおいて、サイドの利用状況とシュート数や得点について分析した。また、児童の授業評価と単元前後のアンケートを実施した。これらの視点で授業の成果を検討した。

ゴール型ゲームのサッカータイプの学習において、ボール操作の技能に関わる困難性の緩和を図りながらサイドゾーンという特別な区域内にサイドプレイヤーを配置するゲームを設定したことにより、児童はサイドを経由してゴールに迫るパターンを学んでいった。時間の経過とともにサイドを経由したシュートでの得点が増え、スピーディーなゲーム展開が見られるなど良好な学習成果が確認されたとともに、形成的授業評価の得点からも高い満足度が確認できた。これらのことから「サイドサッカー」は、ゴール型ゲームの教材として有効であることが示唆された。

【キーワード】 小学校高学年 ゴール型 教材化 サッカー

1. はじめに

現行の小学校学習指導要領の改訂の要点として体育科では、発達の段階を踏まえて指導内容が明確化され、体系化された¹⁾ことが挙げられる。ゲーム及びボール運動の領域の考え方として重要視されているのは、競技として行われているスポーツをそのまま扱うのではなく、児童が取り組みやすいように工夫する必要があるということである。例えば、ボール運動系の学習には、チームで練習したり作戦を工夫したりして、集団対集団の攻防によって競争することに楽しさがある。これを限られた時間の中で全ての児童が味わうためには、児童の発達の段階に応じた課題を定め、使用するボール、コート of 広さやルールなどを児童が取り組みやすいように工夫する必要があるということである。こうした考えに基づいて指導内容が示されており、ボール運動系の領域についてまとめると表-1のようになる²⁾。

また、表-1のように現行の学習指導要領では、攻守の特徴などに着目して「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」の3つの型で内容が構成されている。この中で「ゴール型」は、バスケットボールやサッカーなどに代表されるように攻守が入り乱れることが特徴であり、「ボール操作」と「ボールを持たない時の動き」の2つが技能の大きな学習内容となる。これらは新しい学習指導要領にも反映さ

れ引き続き大切に取り上げられようとしている。

ゴール型ゲーム時における個々の動きの大半は、ボールを持たない動きに占められており、「ボールを持たない時の動き」を学習させることは重要である。また、ボールを持たない動きを学習することで、ボール操作の技能が低く積極的にゲームに参加できない児童にも、ゲームの中で役割を持たせることができ、ボールに触れる機会を増やすことができる³⁾。

長野県T地域にある3つの小学校の教員(49名)によるアンケートから次のようなことを知ることができた。まず、ゴール型のボール運動でサッカータイプの学習会場はグラウンドが最も多く、体育館で行われる場合も30%程度あることが分かった(図-1)。ボール操作の技能とボールを持たない時の動きの技能の指導については、図-2、図-3の通りであり、ボール操作の技能の指導については、調査した教員の多くが行っている。一方、ボールを持たない時の動きの技能については、約半数が具体的な指導をしていないことが分かった。

指導内容についてまとめると図-4や図-5のようになる。ボール操作の技能については、ドリブルやキックの仕方、またはそれを利用したパスやシュートが挙げられた。ボールを持たない時の動きの技能については、指導のあった約半数の内、パスを受けるときの動きについて、フリーでシュートを

表-1 ゲーム及びボール運動の技能・態度・思考判断に関する内容 (文部科学省(2008)を筆者一部改変)

学年・領域 (内容)	1・2年 ゲーム (ボールゲーム)	3・4年 ゲーム (ゴール型・ネット型・ベースボール型)	5・6年 ボール運動 (ゴール型・ネット型・ベースボール型)
技能	ボールゲームでは、簡単なボール操作やボールを持たない時の動きによって、的に当てるゲームや攻めと守りのあるゲームをすること。	ゴール型ゲームでは、基本的なボールの操作やボールを持たない時の動きによって、易しいゲームをすること。 ネット型ゲームでは、ラリーを続けたり、ボールをつないだりして易しいゲームをすること。 ベースボール型ゲームでは、蹴る、打つ、捕る、投げるなどの動きによって、易しいゲームをすること。	ゴール型では、簡易化されたゲームで、ボール操作やボールを受けるための動きによって、攻防をすること。 ネット型では、簡易化されたゲームで、チームの連係による攻撃や守備によって、攻防をすること。 ベースボール型では、簡易化されたゲームで、ボールを打ち返す攻撃や隊形をとった守備によって、攻防をすること。
態度	運動に進んで取り組み、きまりを守り仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。	運動に進んで取り組み、規則を守り仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。	運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。
思考判断	簡単な規則を工夫したり、攻め方を決めたりすることができるようにする。	規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を立てたりすることができるようにする。	ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりすることができるようにする。

高学年のサッカータイプの学習において最も使う場所やその広さはどのくらいですか

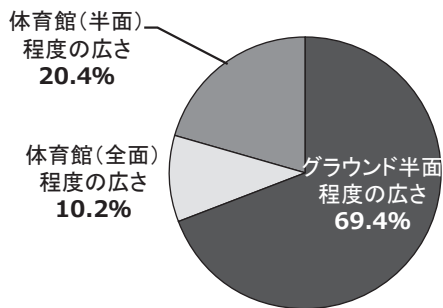


図-1 サッカータイプの学習会場

ボールを操作する技能について指導していますか

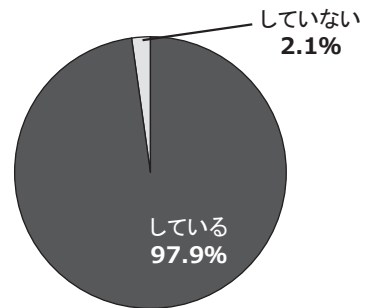


図-2 ボール操作の技能の指導

ボールを持たない時の技能について指導していますか

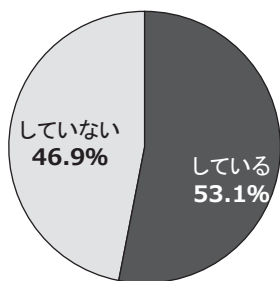


図-3 ボールを持たない時の技能の指導

ボール操作の技能についてどのような内容を指導していますか(複数回答可)

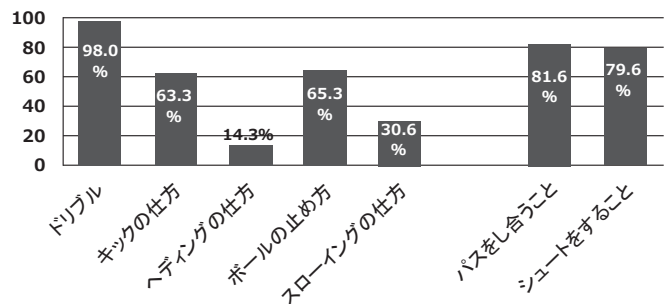


図-4 ボール操作の技能の指導内容

打つための動きについて、パスをした後の動きについての3つにまとめられた。

調査した範囲では、小学校におけるゴール型のボール運動は、バスケットボールタイプまたはサッカータイプの両方を5年生または6年生のどちらかまたは両学年で取り上げており、ハンドボールタ

イプの学習は見られなかった。また、サッカータイプの学習において、技能差が大きいことや一部の児童により学習が進められてしまうこと、危険が少ないことなどが指導をするにあたって困っている点であった(図-6)。これらのアンケート結果から、小学校のゴール型の運動教材として、手でボールを

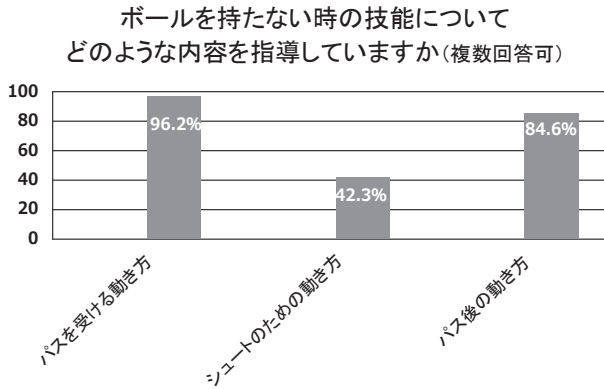


図-5 ボールを持たない時の技能の指導内容

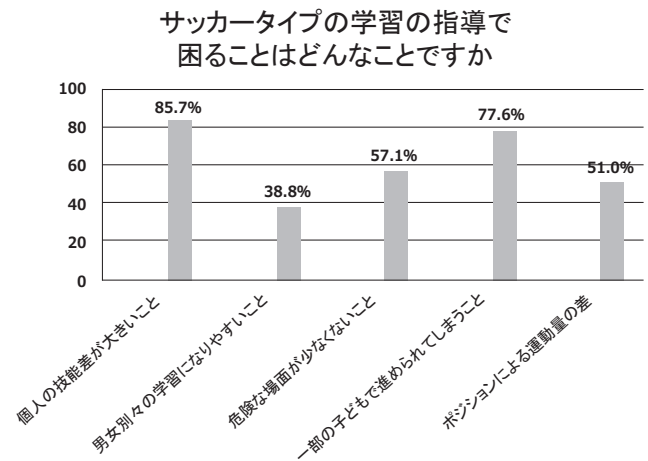


図-6 サッカータイプの学習指導で困ること

扱うことのできるバスケットボールタイプの学習指導と比べ足でボールを扱うサッカータイプの学習指導の方が、教員に困難性を感じさせていると想像できる。そうだとすれば、ゴール型教材としてサッカータイプが敬遠されてしまう可能性は十分考えられる⁴⁾。

そこで本研究では、室内で行うフットサルの形態に近い「サイドサッカー」という教材を考え、小学校5年生を対象に学習展開したところ、一定の成果を得たので報告する。

2. 研究の目的

小学校高学年のボール運動領域において、ゴール型ゲームの教材として考えた「サイドサッカー」について、教材としての有効性を検討することを目的とする。

3. 研究の方法

(1) 対象者

S小学校5年A組 男子11名、女子12名、合計23名。

(2) 研究期間

平成24年11月から12月にかけての9単位時間。この内の1時間目(オリエンテーション)を除いた8単位時間をゲーム分析・授業評価の対象とした。

(3) 研究方法

次の視点から、教材としての有効性を検討した。

- ①サイドの利用状況と得点について分析した。単元前半の片側ピッチでのみゲームが行われる場合は筆者が観察・記録した。両ピッチでゲームが行われる場合は、一方のピッチは筆者が、もう一方のピッチはビデオ撮影し授業後に映像を再生して観察・記録した。
- ②学習者からの授業評価として、形成的授業評価⁵⁾を利用した。
- ③単元前後の児童へのアンケートを利用した。

(4) 倫理的配慮

児童やS小学校教員へのアンケート調査とゲームの分析については、個人が特定できないように配慮した。児童の保護者には、研究の目的や内容等について保護者懇談会時と学級通信を利用して口頭及び文書で説明し、研究成果の公開について全家庭より承諾を得た。これらの手続きを経て、S小学校長より承認を得た。研究協力校であるB小・C小の教員へのアンケート調査についてもS小学校長を通して承認を得た(平成24年10月)。

4. 教材化にあたって

(1) 学習者に対する事前アンケート調査より

アンケート調査から、図-7のようにサッカーを嫌いな児童は13.1%であった。サッカーを社会的な活動で行っている児童はおらず、過去に少し習ったことのある児童が1人だけいた。サッカーでよく遊ぶ児童は39.1%で、その全てが男子であった(図-8)。

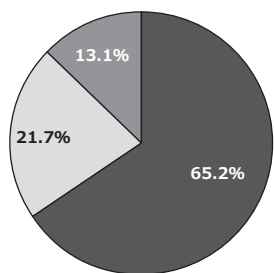
楽しいと感じる時、楽しくないと感じるときを自由に記述させると、それぞれ図-9、図-10のようにまとめられた。

これらの事前調査から児童は、抵抗なくできるだけ多くボールに関わることができ、さらに意図的なシュートやパスをすることができ、チーム力が均衡していてよい雰囲気の中で学習することを望んでいると捉えることができた。したがって、これらに配慮して教材化を図ることが、確かな技能の向上を保障することであると考えた。

(2) 使用する学習の会場やボールの工夫

協力校の教員へのアンケート調査から、サッカーの学習をするにあたって最も多く使われていた場所は校庭であった。校庭で行われるサッカーの学習において筆者がよく見てきた光景は、30人程度の学

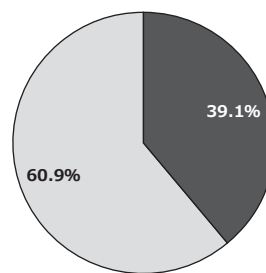
サッカーは好きですか



■好き □どちらでもない ■嫌い

図-7 サッカーは好きか嫌いか

休み時間や放課後にサッカーをよくしますか



■よくする □ほとんどしない

図-8 サッカーをよくするかしないか

(人) どんな時にサッカーを楽しいと思えますか

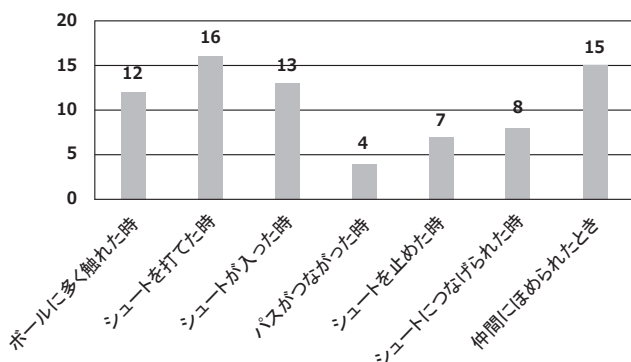


図-9 どんな時に楽しいと思うか

(人) どんな時にサッカーを楽しくないと思えますか

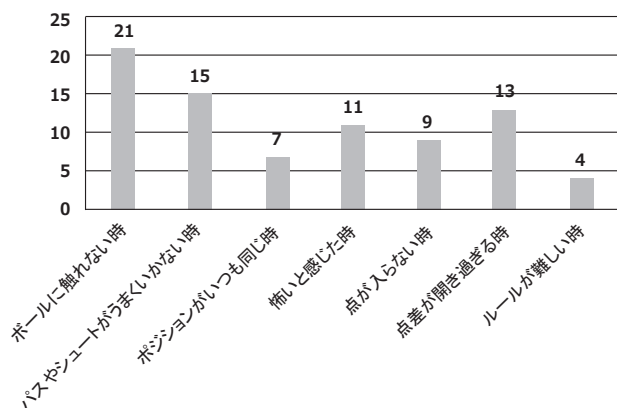


図-10 どんな時に楽しくないと思うか

級の場合では、7～8人のチームを4チーム編成し、校庭に設けた2面のピッチでのゲームである。タッチラインは35～45m程度、ゴールラインは25～35m程度の広さのピッチがT地域では一般的で、ゴールはジュニア用ゴール（幅5m、高さ約2m）またはハンドボールゴール（幅3m、高さ2m）が使用されることが多い。これらのゴールは校庭に常時設置されていることがほとんどで、転倒防止のために杭などで固定することが義務付けられているので、そのゴールの位置に合わせてピッチの広さが決められていると考えられる。従って、休み時間や放課後等に行われるサッカー遊びで使用される範囲を、体育の時間でもゲームで使用していることが多いということである。

校庭でのサッカーの学習中にしばしば見られる気になる児童の姿としては、ボールが自分の近くに転がってきたときに初めて反応を示すという姿である。これがまさにボールを持たない時の動きについての知識や技能が身につけていない表れであると思われる。またこれは、広いピッチほど起こりやすいものであると想像する。

他に、ゲームが途切れることが多いのも校庭で行

う場合の好ましくない特徴の1つであろう。ラインを大きく越えた場合がそれで、ボールを取りに行っている間は運動が止まる時間となり、間延びした時間となっている。

このようなことを踏まえ、授業実践が11月以降になったことも重なり、室内で行えるサッカータイプの学習を考えることとした。S小学校の体育館のアリーナ部分は、21m×36mであり、約20m×約15mのピッチを2面取ることができる。

次にボールについてであるが、当たってもけがをしにくく痛みの少ない物が妥当であると考えられた。また、ボールが弾むことにより、足以外の部分で操作する技能の必要性が増すため、あまり弾まないボールを選択するようにした。その結果、外側がウレタン製、内側がスポンジ素材の空気を入れないタイプのボール（モルテン製）を採用することとした。このボールは、高さ約1mのところから自然落下させた時に10cm程度バウンドし、2回目のバウンドで床上にほぼ静止する。また、ボールを誤って踏んでしまった時は、空気が抜けて潰れるように変形し、数秒後に元に戻るという性質を持っている。3号球より1回り小さい（直径17cm程度）ボール

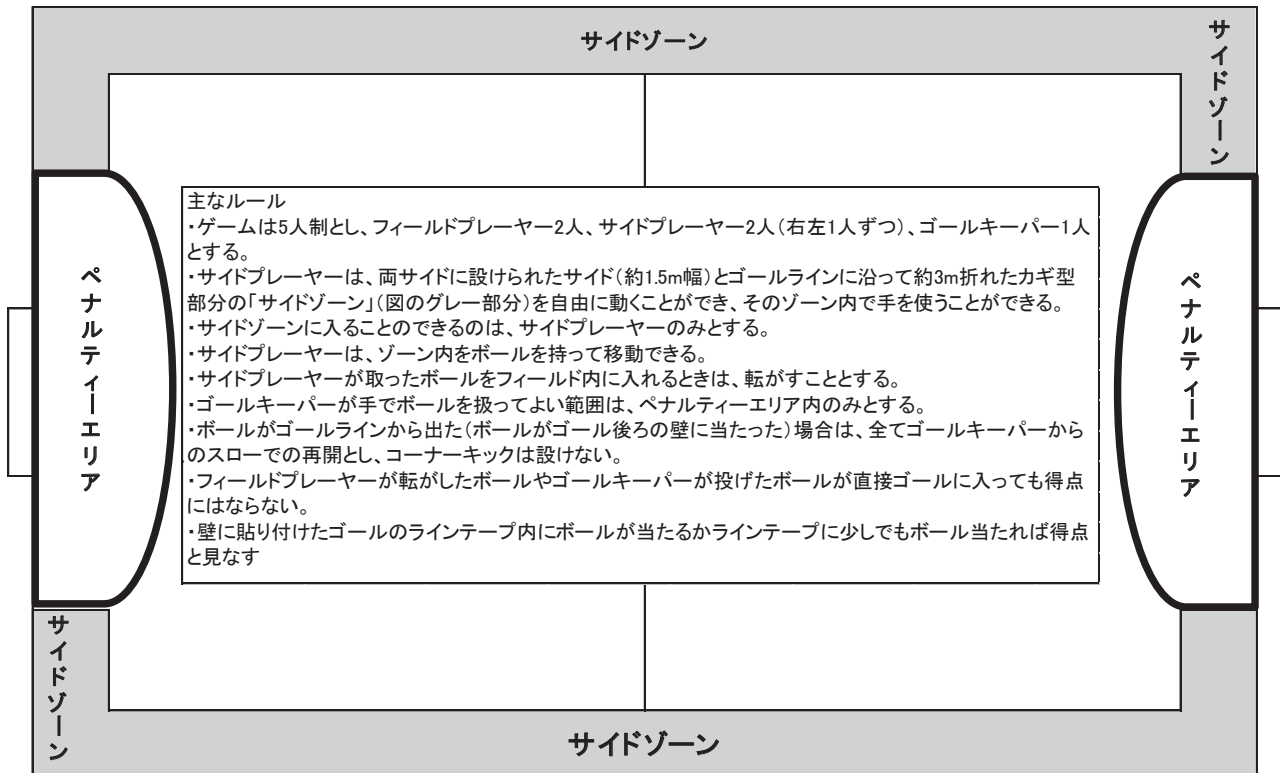


図-11 ピッチと名称、主なルール

であり、ボールの扱いに慣れた児童であってもどことなく扱いづらさがあり、ボールの扱いに慣れない児童との差がつきにくいボールであると考えられた。

(3) ピッチの工夫とルールの工夫

体育館に図-11に示したピッチを2面取ることとした。足でボールをコントロールしなければならない困難性は、サッカーが日常的な遊びになっていない児童ほど感じやすいものである。その困難性を少しでも緩和し、同時にボールを持っていない時の技能を身に付けたり、シュートや得点に繋がる機会を増やしたりするため、このようなピッチを用意すると同時にポジションやルールを工夫した。

まず、ゴールキーパー以外に手を用いてよい「サイドプレーヤー」というポジションを追加し、そのプレー範囲をピッチの両サイドに「サイドゾーン」として設けた。両サイドのタッチラインに沿って約1.5m幅、さらにゴールラインに沿うようにカギ型に約3m折れるゾーン(図-11のグレー部分)である。

サッカーでは、サイドから攻撃することにより、守備側にとっては注意しなければならない箇所が増え、守りにくくなるものである⁶⁾。つまり攻撃側にとっては、シュートの機会や得点の確率が増えるということになる。そして、そのサイドからの攻撃パターンとして、ゴール前への横パス(センタリン

グ)からのシュートが小学生にとって無理のない学習内容の1つになり得ると考える。しかし、そのセンタリングが足による操作で行われると、その質は保障されにくい。例えば、ボールが速すぎたり浮いていたり、前後左右にずれていたりすることである。こうしたセンタリングは、味方プレーヤーにとってシュートとして合わせづらいものになってしまう。このセンタリングを手で行うことによってその質を保障しようとしたのが本教材である。また、真横からのセンタリングよりもさらにシュートや得点につなげやすいのは、前方向からのパスでいわゆるマイナスボールとよばれるものである。ねらうゴールとボールが同一方向にあることが容易となる理由であると考えられる。サイドゾーンをカギ型にしたのは、このマイナスボールを増やすためである。

他に、ピッチの左右どちらか片側のサイド横と両ゴール裏はすぐ体育館の壁となっており、また両ピッチの間には防球フェンスを置くようにした。ゴールは置かず、体育館の壁に直接テープを貼った(高さ1.5m、幅3m)。これらのことから、タッチラインを割っても跳ね返ってきたボールに対してプレーを続けてよいこととし(ただしゴールラインを割ったボールについては、ゴールキーパーからの再開)、運動が途切れにくくするようにした。他のルールについては、図-11内に示した。

表-2 単元展開の概要

時間	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時	第9時
学習内容	オリエンテーション	仲良しチームでの活動				総当たり戦			
		○AとB、CとDが仲良しチームとなって、 ・仲良しチーム同士での練習ゲーム(ドリブルゲームやパス&シュートゲーム) ・メインゲームの試しゲーム ・メインゲーム(1ゲーム6分、下の表)をそれぞれ楽しむ メインゲーム時はポジションを固定しないで、1ゲームずつ交代することとする				○総当たりでメインゲームを楽しむ(1ゲーム8分) ・下の表のようなゲーム順で、第6~9時まで4巡して勝敗を競う ・ポジションを固定することを認める			
中心課題	・学習の進め方やゲームのルールを知る ・単元の見通しを持つ	・ボール操作の技能を高める練習ゲームを楽しむ	・ゲームの進め方を理解する ・各ポジションを経験し、その特徴を知る	・サイドを使った攻撃を意識的に行うことを目指す	・サイドを使った攻撃を意識的にを行い、シュートチャンスも多く作る	・これまでのゲームを振り返り、全チームとのゲームを楽しむ	・サイドへの速い展開、サイドからの速い展開を目指す	・サイドへの速い展開、サイドからの速い展開を目指す	・これまでの学びを活かしてゲームを行い、単元をまとめる

(4) チーム編成等の工夫と単元展開
 フィールドプレーヤー2人、サイドプレーヤー2人、ゴールキーパー1人の5人制とし、学級の人数が23名であるので、男女の割合や技能レベルをできるだけ平均化した4チームを編成することとした。6人のチームが3チームできるが、毎回1人が交替でゲーム観察・記録係となることとした。(けがのため単元を通して見学する児童が1名。また欠席により6人チームが5人になることがしばしばあったため交替者が出たのはわずか2チームで、3単位時間だけであった。)

この他、時間計画は表-2に示した。単元前半は、AとB、CとDをそれぞれ「仲良しチーム」とし、練習や試しのゲームを一緒に行ったり互いにゲームの観察をして助言し合ったりする関係性の中で学習を進めた。フィールドプレーヤー、サイドプレーヤー、ゴールキーパーの3つのポジションは、その都度代えて全てのポジションを経験することを約束とした。単元中盤から終盤まで総当たり戦を4巡する計画とし、ポジションの固定を認めることとした。

5. 結果と考察

(1) ゲーム分析結果

ゲーム分析については、以下の①~③について集計した。第2時~第5時は、各チームが1ゲーム6分で2ゲーム行っているの、1時間あたり各チーム12分の分析となる。第6時~第9時は、1ゲーム

8分を3ゲーム行うので、1時間あたり各チーム24分の分析となる。

①意図的なサイドゾーンの利用回数

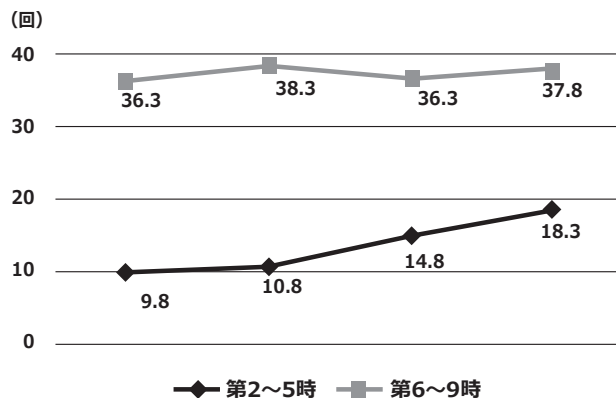


図-12 意図的なサイドゾーン利用回数の推移 (4チーム平均)

フィールドプレーヤーの目線や声、サイドプレーヤーの声等を手掛かりに偶発的にボールがサイドに出た場合と意図的にサイドに出された場合を区別して観察・記録し、意図的なサイドゾーン利用回数の4チームの平均値を示したものが図-12である。4チームとも第2時~第5時は時間とともにサイドゾーン利用回数が増えており、第2時と第5時で比較すると平均値は2倍近くに増えた。これは、単元開始当初は利用する良さが分からなかったが、ゲーム数を重ねるごとにその良さが分かってきた表れであると思われる。つまり、ボールに対してかた

まってしまう状況を打破するために、空いたスペースのあるサイドにボールを出すことが効果的であることを理解したからだろうと思われる。

また、単元の後半第6時～第9時では、サイド利用回数は比較的一定しており、大きな増加や減少は見られなかった。ゴールに迫るためや相手をかかわすためにサイドを利用した方がよいのかどうか、状況判断の力がゲーム経験とともに身につけてきたからと考えることができる。

②シュート本数と得点の推移

図-13と図-14は、第2時～第5時と第6時～第9時のシュート本数と得点の4チームの平均値を示したものである。

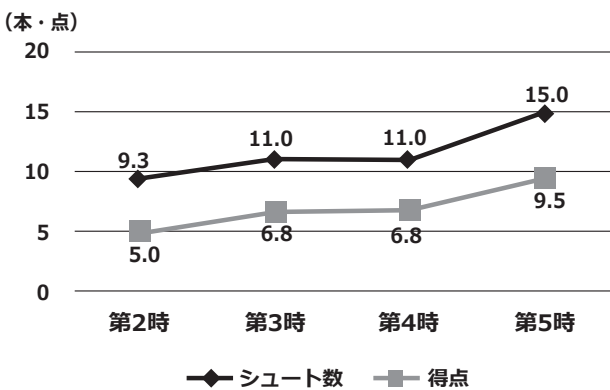


図-13 第2時～第5時のシュート数と得点 (4チーム平均)

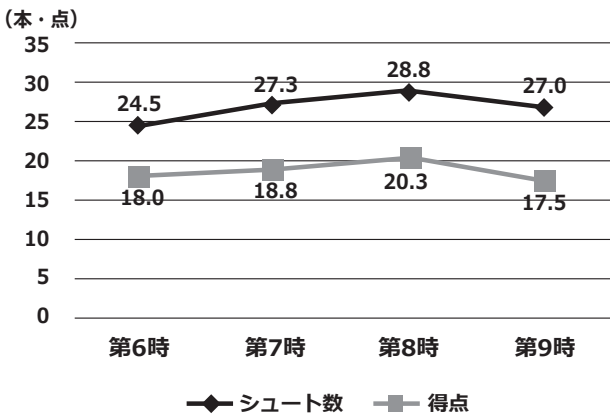


図-14 第6時～第9時のシュート数と得点 (4チーム平均)

第2時～第5時にかけては、シュート数の増加とともに得点も伸びた。第6時～第9時については第9時にシュート数と得点が落ち込み、得点は最も低い値となった。これは授業最終回ということもあり、子どもたちの負けたくないという意識が影響したのではないかと考えられる。

③サイドゾーンを経由したシュート数とその他のシュート数及び得点

②で示したシュート数や得点の平均値と近似しているチームAについて、以下にサイドゾーンを経由したシュート数とその他のシュート数及び得点について分析し、図-15、図-16に表した。

第2時と第3時はその他のシュートからの得点が多いものの、第4時と第5時はサイドゾーンを経由しての得点の方が上回った。

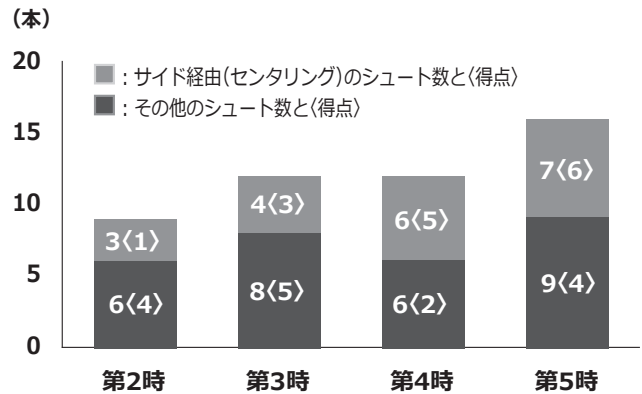


図-15 Aチームの第2時～第5時のシュート数と得点

第6時～第9時では、その他のシュートはシュート全体の3分の2程度を占めたが、得点は第7時以降にサイドゾーンを経由しての方がその他のシュートを上回った。特に第8時と第9時の得点はサイドゾーンを経由しての得点がかかなり多かった。例えば中央をドリブルしてのシュートや遠くからゴールをねらった単純なシュートは「その他のシュート数」に含まれるが、そういったシュートはゴールキーパーに阻まれることが多く得点になりにくかったということである。反対に、サイドゾーンを経由したいわゆる「センタリングシュート」は得点に結びつきやすかったと言える。中でも、中央からサイド、そしてサイドから中央(センタリング)の一連の展開がスピーディーで、空いたスペースに

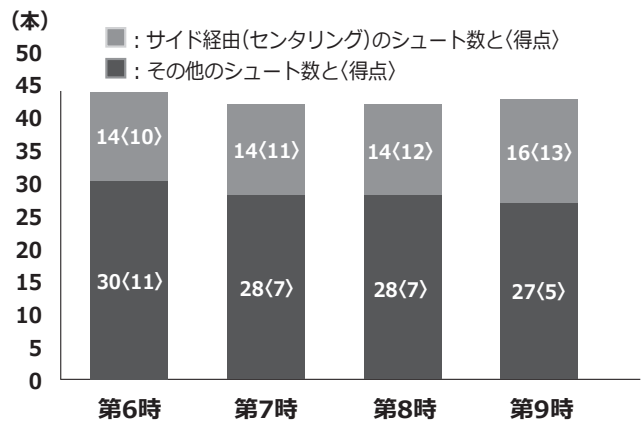


図-16 Aチームの第6時～第9時のシュート数と得点

動きながら展開された時に得点に結びつくことが多かった。また、サイドゾーンからさらに深く進んだカギになったゾーンを利用（マイナスパス）しての得点も時間の経過とともに増えた。一方、サイドゾーンを利用しても、それぞれのプレーヤーが止まった状態であるときはシュートに結びつくことが少なかった。

このように得点のパターンや質が変わっていったのは、サイドゾーンを経由してのシュートが得点につながるために効果的であることということが分かり、そのために特にボールを持っていないプレーヤーが空いたスペースに動くということについて、学習の経過とともに経験的に理解していったのでは

ないかと考えることができる。

総じて、サイドゾーンを経由したセンタリングシュートが児童にとって得点の大きなパターンとなったと言えそうである。

(2) 形成的授業評価

4つの次元の内「成果」の次元については、第2時から第4時までにかけて落ち込みが見られた後、第5時で再び上昇し第6時で再度落ち込み、第7時以降上がり続けるという不規則な傾向を示した。これは、シュートが得点につながったか否かで評価する傾向が影響したと考えられる。これが徐々に目標とした形で攻撃できたかどうかで評価されるようになり、第9時はどのチームも得点が少なかったに

表-3 形成的授業評価表

	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時	第9時
成果	2.67	2.64	2.62	2.74	2.70	2.71	2.72	2.80
意欲・関心	2.74	2.76	2.76	2.72	2.74	2.76	2.89	2.89
学び方	2.65	2.72	2.74	2.74	2.74	2.70	2.80	2.83
協力	2.76	2.74	2.70	2.72	2.78	2.74	2.76	2.74
総合	2.70	2.71	2.70	2.73	2.74	2.73	2.80	2.81
総合評価	4	4	4	4	4	4	5	5

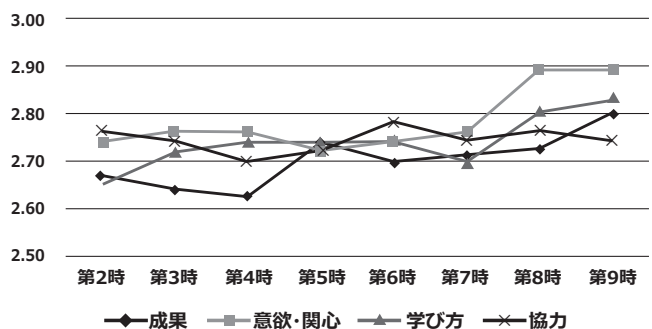


図-17 形成的授業評価の推移

- ◇サイドサッカーの学習を通して、「上手になった」「できるようになった」「分かった」と思えたことはどんなことですか
- ・ドリブルやキックが前よりもよくなったと思う。
 - ・ゴールキーパーを初めてやってみたけど、たくさんシュートを止められた。みんなからもナイスとかほめられてよかった。
 - ・サイドでボールの取り合いに勝てるようになった。
 - ・サイドのポジションでパスをもらうときのもらい方がわかった。
 - ・走りこむ場所にパスを出すということがわかった。
 - ・止まって「ヘイ」と言ってもダメだった。前の方でパスをもらうといい。
- ◇サイドサッカーの学習について感想を記入しましょう。
- ・全部のポジションを経験することができてよかった。
 - ・サイドのポジションが楽しかった。
 - ・サッカーは苦手だったけど楽しくできた。またやりたい。
 - ・サイドのポジション同士のボールの奪い合いが面白かった。
 - ・サイドでボールが取れて、出したボールがゴールにつながったときはうれしかった。
 - ・センタリングのボールに合わせてシュートがきまったときは気持ちよかった。
 - ・初めてゴールをきめることができてうれしかった。
 - ・どのチームも勝ったり負けたり、スリルがあって面白かった。

表-4 単元終了後のアンケートから

もかかわらず評価は上がったと考えられる。同様の傾向を示したものに「協力」の次元がある。「関心・意欲」と「学び方」の次元については、多少の上がり下がりはあるものの単元後半には、高い評価を維持した。ポジションの固定が認められ、多くの児童が比較的同一のポジションを経験するようになったために、そのポジションに応じた動きを理解したことが要因として考えられる。

単元を通して全ての評価段階が4～5であり、大変満足できる授業であったと示唆される。

(3) 児童のアンケートから

単元終了後に、「サイドサッカー」の学習についてのアンケートを実施し、その主なものをまとめたのが表-4である。

3名の児童を除いた20名の児童が得点を経験した。全ての児童が得点する喜びを味わえるまでには至らなかったが、ゴール型の運動教材で最も味わわせたい得点することに迫れたことの意義は大きい。これは、体育館に2面のピッチという環境と5人制という少人数制のゲームが一人一人の触球回数を

増やしたからであり、実際に児童の全員がシュート
を打つことができた。また、前半の第5時までは
ポジションを交代する仕組みとしたことで、チーム
の勝利のためにサッカーが得意な児童であってもそ
うでない児童であってもシュートが打てるように
とチームがまとまったことも1つの要因であろう。
後半には、自分の希望するポジションにつくことが
できるようになったことにより、各ポジションの役
割の理解が深まったと同時に自信を持ってプレーす
る姿が増えたと考えられる。「サイドのポジション
でパスのもらい方が良かった」「(味方が) 走りこむ
場所にパスを出すといい」「止まってパスをもらっ
てもダメ」という表現に、ボールを持たない時の動
きの技能の高まりや理解の深まりを感じることがで
きる。

6. まとめ

ゲーム分析や児童による授業評価から、この教材
の成果と課題をまとめ、この教材のもつ可能性を考
えて本研究をまとめたい。

- (1) 体育館内を会場とするゲーム環境と5人制の
ゲームであることで、
 - ・運動が途切れることが少なく、豊富な運動量
を確保できる。
 - ・各ポジション一人一人の触球回数を増やすこ
とになり、どのポジションであってもやりがい
を感じさせやすく、同時にボールを操作する技
能を伸ばすことにつながる。
- (2) サイドプレーヤーというポジションを設けた
ことは、
 - ・ゾーン内でのサイドプレーヤー同士の攻防（ポ
ジションの取り合いやボールの奪い合い）を楽
しむことができる。
 - ・味方フィールドプレーヤーにシュートを打た
せるということに特化でき、学習のめあて（目標）
を定めやすい。
 - ・手を使えることにより、センタリングが正確
に行われやすく、味方の得点に結びつきやすい。
- (3) (1)と(2)により攻守が目まぐるしく切り換わ
るゲームとなったことで、
 - ・ボールが出てくるまで待つのではなく自分が
どう動けばよいのかを考える機会となり、特
にパスを受けるためにはどこに動けばよいか、
シュートを打つためにどこに走りこめばいいの
かを考えることにつながる。
 - ・より速い展開のゲームにつながる。
- (4) 工夫・発展の余地として、
 - ・3・4年生など中学年はさらに技能的に未熟で
あると思われるので、相手サイドプレーヤーか

らも干渉を受けないルールにするなど、より安
心してプレーできるような工夫が考えられる。

・サイドプレーヤーがボールを手で持って移動
する距離を制限したりスローインを認めたりす
ること、またはサイドプレーヤーであっても手
を使えないこととすることなどが発展的な内容
として考えられる。

(5) 課題として以下のことが挙げられる。

・ゴールラインを割ったボール（ゴール後ろの
壁に当たったボール）は全てゴールキーパーか
らのスローとして再開させたが、しばしばゴール
キーパー同士のキャッチボールのような状況
になることがあり、途中でルールを修正した。
この点については、制限を設ける必要がある。

・危険の少ないゲームを目指してボールの材質
などを工夫したが、スライディングによる衝突
やボールを足で扱おうとするプレーヤーと手で
扱おうとするプレーヤーとの接触が度々あった。
これらのプレーヤーの混在の在り方については
安全面の観点で検討が必要である。

・体育館全面のピッチや校庭のような会場にお
いての学習経験も大切であり、6か年の学びの中
における各学年の学習計画についてさらに吟味
していく必要があると考える。

7. 文献

- 1) 文部科学省(2008). 小学校学習指導要領解説体
育編.
- 2) 文部科学省(2008). 学校体育実技指導資料第8
集, 「ゲーム及びボール運動」.
- 3) 足立匠・宮崎明世・三木ひろみ(2013). ゴール
型に共通するサポートを学習するための教材の
効果—中学校におけるバスケットボールとサッ
カーの授業実践を例に—, スポーツ教育学研究,
Vol.32, No.2, pp. 1-14.
- 4) 横井和浩・北垣内博・岩田靖(2013). 中学校体
育におけるサッカーの教材づくりとその実践的
検討, 信州大学教育学部附属教育実践総合セン
ター紀要教育実践研究, No.14, pp. 101-110.
- 5) 高橋建夫・岡出美則・友添秀則・岩田靖(2010).
新版体育科教育学入門, 大修館書店, pp. 82-88.
- 6) 菅沼太郎・岩田靖・千野孝幸(2008). 小学校体
育におけるゴール型教材の開発とその実践的検
討—「センタリング・サッカー」の構想とその
分析—, 信州大学教育学部附属教育実践総合セ
ンター紀要教育実践研究, No.9, pp. 121-130.