

[体育・保健体育]

ゴール型球技の密集状態の解消を図る指導の工夫

－空間に着目したサッカーの授業実践を通して－

飯田 康紀*

1 主題設定の理由

これまでの私の「サッカー」の授業は「基礎練習」→「ゲーム」という流れであった。基礎的なスキルはゲームを行う上では大切だと考えたためである。実際に部活動やクラブなどでも必ずと言ってよいくらい時間をかけ行っている。基礎練習を行い、そしてスキルテストを行い技能の評価も行ってきた。しかし、肝心のゲームの様子を見てみると1つのボールに複数人が群がる「密集状態」であり、ドリブルやパスなどがうまくできない状態であった。技能の高い生徒たちがボールを保持し、苦手な生徒は移動範囲が狭く、ゲームに参加できていないように見えた。基礎練習をした成果がゲームで発揮されない、試すことができない状態を打開したいと考えるようになってきた。

中学校学習指導要領によると球技の目標は「基本的な技能や仲間と連携した動きでゲームが展開できるようにする。」である。さらに細かく分けるとゴール型では「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する」となり、身に付ける技能は大きく分け2つである。ボール操作と空間に着目した動きである。しかし、これまで私は「空間」についてあまり意識せず、ゲームの中でアドバイスする程度であった。ボールに生徒が密集しているため、アドバイスは聞く余裕などなく、スペースを意識した動きもみられることも少なかった。そして運動の苦手な生徒はボールから離れていることが多かった。やはりこのようなゲーム形態だと球技本来の楽しさを体験することが難しいと感じた。さらに基本技能であるパスやドリブルもうまく活用することができないため、基本的な技能の必要性を感じにくく、基礎練習の意欲も低くなってしまったと感じた。

どのようにしたら技能を向上させ、楽しさを体験することができるかを考えた。「密集状態の解消」がキーとなると考え、それにスポットを当て授業を計画した。密集状態の解消のために「空間」つまり「スペース」について注目させる展開が有効だと考えた。「スペース」を意識することによりプレイヤーが広がるため密集状態を解消することが期待できる。周りを見ることができればパスやドリブルなどのスキルを発揮しやすくなるのではないかと考えた。ゲームで「必要」と感じる事ができれば基礎練習もより効果的に行うことができる。また「スペース」を理解することでTV中継などでも「見る」楽しさが分かるようになるのではないかと考えた。

スペースを利用するためには、まずスペースを見つけなければいけない。そこに走り込む人、パスを出す人が共通の認識の下で行動しなければならず、大変高度なプレーである。さらにサッカーは足でボールを扱うためさらに高度なものとなる。そのためまず「見つけて走り込む」練習を行い、慣れたところで「足」を使ったプレーに切り替えることが有効だと考えた。そこでスペースを理解し活用できるようにするためタッチフットボールやタグラグビー、アルティメットなどの「陣取り型」球技を参考にしたタスクゲームを取り入れた。これらのスポーツはパスやランニングを組み合わせボール（ディスク）を決められたエリアに運ぶものである。「スペース」をチームで作る、チームで守るという特性のある種目を取り入れた。

自分たちのゲーム形態の認識、分析を通して「プレイヤー」「コート」「ボール」に着目させる。タスクゲームとミニゲームを組み合わせ「スペース」を使う練習をする。これらは密集状態を解消しスペースを理解するうえで有効的であったかを検証した。

* 南魚沼市立塩沢中学校

2 研究の内容と方法

(1) ゲーム形態の認識と理解

まずは自分たちのゲームの様子を客観的にとらえる必要がある。映像では自身の動きが残らず把握しにくい。そのため今回はチーム内で個人の動きをペンで追い、行動の軌跡を残した。個人とチームの軌跡を比べて、スペースの認識とゲーム形態の認識をした。

(2) タスクゲーム前後のゲームの形態の変容

スペースを「見つける」「走り込む」「パスを出す」ことに重点を置いたタスクゲームを行う。タスクゲームとミニゲームを組み合わせて行い、「練習」→「実践」→「評価」を1時間ごとに行った。

これらの実施によりどのようにゲーム形態が変化したのか、スペースについてどれだけ理解できたのかを学習カードの記述により検討する。

3 指導の実際

(1) 生徒の実態（中学1年生男子）

全体的に運動が好きで、活発に活動する。特に球技に関しては意欲が高く、積極的である。しかし「思考」が苦手な生徒が多く、体を動かす楽しさを優先してしまう生徒が多いところがある。サッカーの経験や能力は出身小学校や既習経験によってばらつきがあった。そのためチーム分けの際にサッカー部やクラブ等の経験者をちらし編成した。また「思考」に関して教師がヒントを与えながら展開していった。

(2) 単元全体の計画（全8時間）

時	ねらい (○) 学習内容 (・)	支援と留意点
1	○サッカーに慣れる ・ボールタッチ, ドリブル, パス練習 ・ためしのゲーム	・ボールを蹴る, 止めることを意識させる ・ゲームではあまりアドバイスをださない
2	○ゲーム形態の分析	・一人ずつ担当を決め, 確実に記録をとる
3	・チームで選手の動きを記録, 分析	・ひとりひとり色を変えて記録させる
4	・ミニゲーム	・個人とチームそれぞれで分析させる
5	○「空間」の理解 ・タスクゲームの実施と分析 ・ミニゲームの実施と分析	・スペースについての簡単な説明 ・作戦のアドバイス ・タスクゲーム, ミニゲーム中の動きの支援
6 7	○「空間」を意識したゲーム	・作戦会議の支援
8	・チームの作戦会議 ・カードの振り返り	・プレー中のアドバイス

(3) 研究内容

① 選手の行動記録

右の図は生徒の行動記録である。市販のクリアポケットにコート図を差し込み、5対5のゲームでの選手の動きをペンで追った。担当の生徒を1人決め、ゲーム中の動きを目とペンで追い記録した。ゲーム終了後、まずは自分の動きを見て、どのように動いていたかを認識し、その後5人分を重ね合わせた。5人のチームがどのように動いていたかを分析させた。

重ね合わせた瞬間から「ごちゃごちゃしている」「真ん中に偏ってる」「横がぁいてる」といった声が次々とあがってきた。生徒の分析通りにこのゲームでは、ボールに生徒が集まる、密集状態で終始ゲームが展開されていた。サッカー部などのボールを保持できる生徒に、敵味方が近づいていた。そのためボールをうまく運ぶことができず、シュートの回数が少なく点数もなかなか入らなかった。ボールが前に運べていないことを伝え、どのようにしたら、ゴールに結びつのが考えさせた。チームの行動記録を見ながら話し合いをさせた。



写真1 行動記録の様子

表1 生徒間のやりとり

S1：「やっぱり真ん中に人があつまってるんだよね。」
 S2：「横が空いてるからそっちに広がるよ。」
 S3：「確かに。ボールに集まりすぎてわけわかんないんだよね。じゃあ俺こっちにいるから、S1はそっちね。」
 S2：「じゃあ僕はここで、S4はここ、S5はここはどう。」

チーム編成の際にサッカー部やクラブ経験者、同じゴール型のバスケ部の生徒をバランスよく配置したため、話し合いがスムーズに進んだ。話し合いから「スペース」に着目し始める様子が見られるようになり、役割（ポジション）についても意見が出てくるチームがあった。

② アメフト風ゲーム

スペースについて説明をしたあとに「どのようにしたらスペースを作り出せるのか」をそれぞれでチームで考えさせた。図1を使い、動き方を矢印で書き込み、作戦をイメージさせた。サークルの人のパスからスタートとし、初めは足でボールを扱わず、手で扱った。慣れてきたところでパス、ドリブルを使ってゴールを目指した。「投げる」と「取る」ことについては大抵の生徒は可能なので、スペースを「見つける」「走り込む」ことに専念することができると考えたためである。1セット30秒で交代とし、1コート4チームをどんどん回し、待ち時間は作戦会議とした。手帳型のホワイトボードを各チームに渡し、ゲームをしながら思いついたパターンをすぐに共有できるようにした。

初めは攻撃側の作戦の理解度が低く、動きが少なかった。そのため守備側は守りやすく有利であった。慣れてくるに従って声を掛け合いコミュニケーションをとる、味方の動きに注目しスペースを狙おうとする場面が見られた。足が止まっている生徒は減り、ボールに集まる以外の動きが増えてきた。手を禁止し足に切り替えると、難しさが増した。パスミス、トラップミスが増えた。しかしその反面、投げるよりもパスのスピードが出るので、通りはしないもののスペースへのパスが多くなった。さらにパス、トラップなどのスキルを必要と感じたため練習するチームも出てきた。このタスクゲームとミニゲームを組み合わせることで授業を展開していった。

表2 アメフト風ゲームのねらいとルール

ねらい：スペースの理解と活用

ルール

- ①攻撃●4名 守備▲3名 ボール○
- ②攻撃側は右図で作戦を作成しスペースを作り出し、パス⇒シュートまで持っていく。
- ③キーパーなしでディフェンス

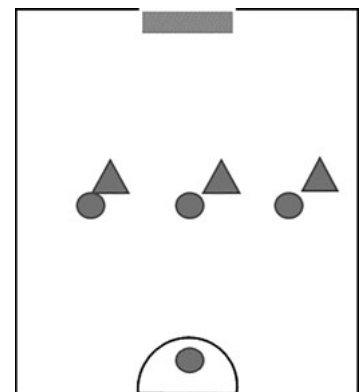


図1 作戦パターン

4 実践の考察

(1) ゲームの行動記録

行動記録をとることは、ゲーム形態を認識し、改善策を見つけることに対して有効であったと考えられる。なぜなら「どのように動いていたのか」「どこにいたのか」を客観的に見て理解することができるからである。また、ひとりひとりの行動記録を重ねることでチームとしてどのように動いたのかも確認することができた。

ゲーム中に「攻めにくさ」を多くの生徒は感じているようで「中々点が入らない」「うまくつながらない」といった内容の感想が多かった。その「攻めにくさ」の原因はやはり「密集状態」である。ボール保持者に対し相手複数人が寄ってくる。さらに見方が寄ってくることにより、抜け出すスペースを減らしてしまうことが「攻めにくさ」となっていた。それを客観的に見ることができたため、球技の苦手な生徒でもイメージをもって理解することができた。生徒間の分析の中で「ごちゃごちゃしている」「真ん中に偏ってる」「横が空いてる」といった声があがり原因の発見と解決の

糸口をつかむことができた。

そして行動記録をとることによって「コートと人」、「ボールと人」の関係性に意識を向けることができた。はじめはほとんどの生徒が「ボール」のみに注意する傾向にあった。そこに「コート」にも目を向けることができた。ためしのゲームや行動記録のゲームでの「密集状態」をすぐに気付くことができたためである。これによりコートを広く使った攻撃をする意識をもたせることができた。また、自分の担当した選手を目で追うことも目的意識をもって試合観戦することとなりスペースの気づきに関してプラスの要素となった。

行動記録後のミニゲームでは、サイドの広がり意識したり、チームによってはポジションを設定し、取り組む姿が見られた。チームが広がることでパスが回り始めた。ここから攻めるにはどう動いたらいいのかを考えることができる。つまり「スペース」を「見つける」、「走り込む」ことにスポットを当てることができた。

表3 学習カード「行動記録をしてどんなことを感じましたか？」

- ・ボールと一緒に動いていてコートを広く使えなかった。チームとしてもサイドをつかえてなかった。
- ・意外と角が使われていなくて驚いた。全体を使っているつもりでも空いていることが分かった。
- ・中心部ばかりを使って周りの方でパスをもらったりできなかった。
- ・あんまり動いていないことが分かった。同じところを行ったり来たりしていた。
- ・もっと味方や敵の位置を把握して動けると思った。
- ・ボールにばかり集中して、ボールを追いかけていた。
- ・動いている人と動いていない人の差があった。

(2) タスクゲームとミニゲームの導入

行動記録によって「コート」や「スペース」といった意識をもたすことができた。「スペース」を見つけ、走り込む練習としてタスクゲームを行った。初めに作戦を立てることでイメージをもち、チームで共有することができた。それにより運動の苦手な生徒にも役割が理解でき、取り組みやすくなった。そして動きを視覚化して残すことにより、「人が動く＝スペースが生まれる」ということが確認でき、チーム全体で動く意識が強くなった。

タスクゲームで最初は足ではなく手を使って行った。予想通りに「投げる」「取る」をいう慣れたスキルを使うので、「スペース」を集中して狙うことができた。初めはブザー音とともに動き始めるだけであった。作戦は決まっており、それぞれが動くのだがタイミングが合わず連動して「スペース」を活用することができなかった。また、作戦が失敗した場合、残り時間を臨機応変に動きゴールを狙うことになる。この2点を解決するためにポイントとなったのが「声」であった。待ち時間に作戦の確認を行う。その時に「もっと声出そう」「フリーなら声出して」といったことが飛び交うようになった。回数を重ねるごとにチームの連携が取れ、動きがスムーズになった。

ボールを「足」で扱うと、難しさが一気に上がった。「投げる」「取る」の代わりに「蹴る」「止める」といったスキルが必要になったからである。パスを出したいところに出せない、トラップをミスして相手に取られる場面が増えてきた。しかし、サッカーらしさが増え、より意欲的に活動する姿が見られた。また、ここで基礎的なスキルの必要性を実感することができたので、待ち時間に作戦会議だけでなく、パス練習などを行う姿も見られるようになった。

タスクゲームを繰り返すうちに徐々に「人」と「スペース」にも意識が向くようになってきた。決まった場所にとどまるのではなく、前後左右に動き回り、スペースを作り出そうとしたり、走り込もうとする姿勢が見られるようになった。パスミスさえなければという場面が増えた。全体的に意図した動きが増えてきた。

またミニゲームではポジションを決めて取り組む姿が見られた。コートが広がった分うまく配置しないといけないと自分たちで気づくことができた。授業当初はどのように動いたらよいかかわからず行動範囲が極端に狭い生徒がいたり、ボールから離れすぎたところでボールを待っている生徒もいた。しかしタスクゲーム、ミニゲームを繰り返すうちに意図的にボールから離れた場所にいたり、チームとして攻めあがったり、引いて守ったりする姿が見られるようになった。特にカウンター攻撃のようなときにスペースにパスを出す「スルーパス」が見られるようになった。

表4 学習カード「アメフト風タスクゲームをやったの感想」

- ・初めはよくわからなかったが、空いているところに入ればシュートが打てることが分かった。
- ・ボールだけでなく相手を見たり、スペースを見つけて走ることができた。
- ・スペースを見つけてもうまく入れないことがあった。
- ・作戦をたて、その作戦が実行できた。
- ・ドリブルは減ったがナイスパスが増えたのがとてもうれしかった。
- ・スペースがあっても仲間に正確なパスが出せなかったので、パスの精度を上げたい。

5 成果と課題

今回のサッカーの授業は「密集状態の解消」と「スペースの理解と活用」を目指した。そのために「ゲームの行動記録」と「アメフト風ゲーム」を行った。結果としては両方とも有効的であったと考える。特に行動記録は自身の動きを視覚的に確認できるため個人やチームの動きで足りないことや問題点などを共通確認することができた。「授業前にスペースについて知っていたか（5がよく知っている1がまったく知らない）」という問いに対し平均ポイントは2.9。「スペースについて授業で理解できた」については4.3ポイント。「意識して走り込めるようになった」は4.1ポイントであった。やはりスペースを「理解すること」と「活用すること」は別物であると感じた。中々作り出せなかったり、そこにパスが出せなかったり、タイミングを逃したりなどとゲーム中のスペースは流動的ですぐに消えてしまうこともあるので使いこなすのは大変難しい。その中で授業前と授業後を比べると密集状態は解消され、声を掛け合いながらプレーしようとする姿が見られた。ポジションについて考え始めるチームやボールをもっていないプレイヤーの動きが多くなった。

また、振り返り等を見ると「うまくパスを止められなかった」「パスをうまく出せなかった」や「ドリブルでかわせうれしかった」「シュートがうまくなった」などの個人の技能に関する記述も多々あり、「パス」「ドリブル」「シュート」「トラップ」などの重要性を実感している様子が見られた。ゲーム中心で展開することによって基本的な技能の重要性を実感し、自主的に練習に取り組むようになった。

このように1年生で基礎練習の重要性とスペースについて理解できたことは大きい。2、3年生ではスペースに理解と技能の向上によりさらに発展したサッカーが期待できる。また他のスポーツでもスペースに着目することで種目特性の理解を深めることが期待できる。

参考

文部科学省『中学校学習指導要領解説 保健体育編』平成20年9月

小笠原重光・岩田 靖「中学校体育におけるフラッグフットボールの授業実践—球技領域における選択制授業に関連した教科内容構造の視点から—」, 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.6, 81～90pp, 2005年

吉田 聡「思考力・判断力を高める指導の工夫—サッカーの授業実践を通して—」上越教育大学『教育実践研究』第21号, 166～172pp, 2011年

城後 豊・岩崎正義・日下部未来「バスケットボール授業に関する実践研究Ⅰ—「空間認識」の視点から—」, 『北海道教育大学紀要（教育科学編）』第59巻第1号, 101～108pp, 2008年

北原準司・中村博一・岩田 靖「小学校体育における侵入型ゲームの授業実践—戦術行動の視点からみた「課題ゲーム」の検討—」, 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.4, 75～84pp, 2003年