

群 教 七	G06 - 03
	平28.261集
	保体一中

技能を高め、 主体的に運動に取り組む生徒の育成

——メインゲームに生かすドリルゲームやタスクゲームの工夫——

特別研修員 森瀬 伸二

I 研究テーマ設定の理由

学習指導要領の体育分野の目標である「生涯にわたって運動に親しむ態度」の育成に向けて、はばたく群馬の指導プランでは、その資質能力の一つとして「それぞれの運動ができるようにするためには、その運動の特性を理解し、運動の行い方を知るとともに、計画的に繰り返し練習を行うことが必要」と示している。

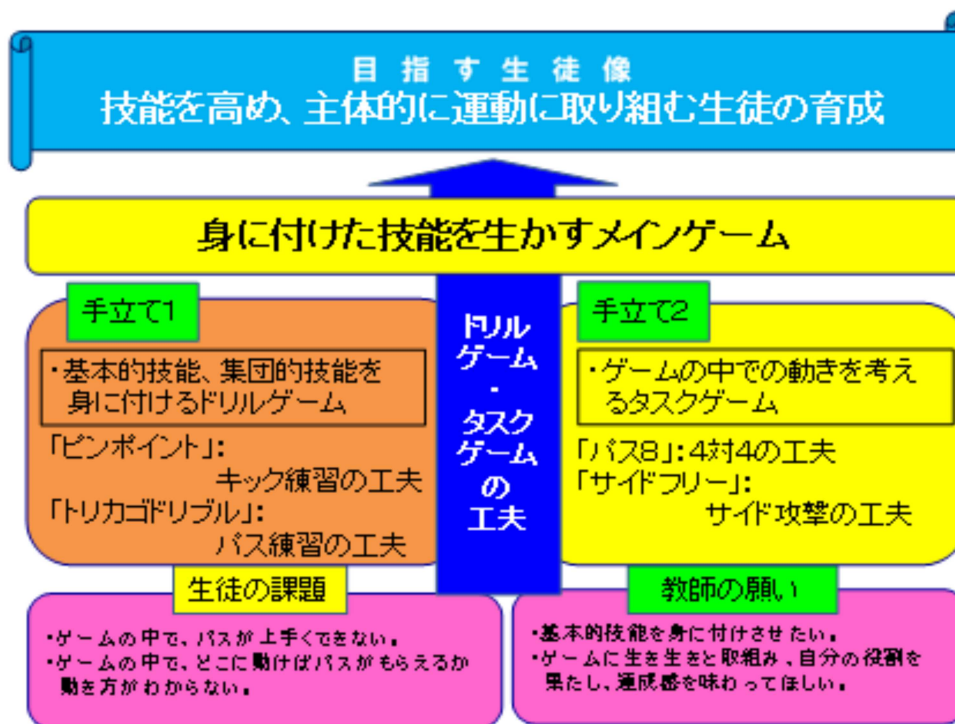
球技においては、基本的技能を身に付け、集団的技能を高めることにより運動の行い方が分かることで、主体的にゲームに取り組むことができると考える。

本校の生徒は、運動に意欲的に取り組む生徒が多いものの、球技においては、基本的技能が定着していなかったり、ゲームの中での動き方が分からなかったりして、主体的に動くことが難しいと感じている生徒も見られる。また、これまでの球技の授業の振り返りの中で、生徒は「ゲームの中で、パスをもらえなかった」「自信がなくて、ボールを持っている人の後ろから行ってしまった」「ボールをもらって、周りを見ないですぐにパスしてしまった」等の感想を書いている。このような実態から、生徒が基本的技能や集団的技能を身に付け、ゲームの中での動き方を知り、主体的に取り組める手立てが必要であると考え。

そこで、本研究では、ドリルゲームやタスクゲームを工夫し、基本的技能を高めたり、メインゲームの中で、得点につなげるための動き方を身に付けたりすることで、生徒が自信を持って主体的に運動に取り組むことができると考え、本研究テーマを設定した。

II 研究内容

1 研究構想図



2 授業改善に向けた手立て

生徒が技能を高め、主体的に運動に取り組むには、基本的技能を身に付け、ゲームの中での動き方が分かり集団的技能に生かせるようになることが大切であると考え、単元の中に次の二つの活動を取り入れた。

手立て1 基本的技能、集団的技能を身に付けるドリルゲームを行う。

手立て2 メインゲームの中での動き方を考えるタスクゲームを行う。

手立て1は、授業の導入やゲームの合間の時間を活用し、個人やペア、グループ等で技能を高める活動である。ドリルゲームの例として、「ピンポイント」は3人1組になり、約10m間隔で縦一列に並び、真ん中の生徒が転がしたボールを反対側にいる生徒の近くにパスをする練習である。「トリカゴドリブル」は5～6人のグループで円を作り、円の中にボールを奪う鬼役の生徒を置く。鬼役の生徒にボールを取られないように、パスを回しながらグループ全体でドリブルをする練習である。

手立て2は、メインゲームの前段階で、ルールや場の設定を工夫することにより、どこに動けばパスをもらえるかを考えさせることをねらいとした。「パス8」では、4対4のゲームを行う際に、全員でパスを回してから、ゲームをスタートする。「サイドフリー」では、コート両サイドにフリーゾーンを作り、フリーゾーンに入る生徒を「フリーマン」とし、フリーマンがボールを保持している間は相手チームはボールを奪うことができないようにすることで、サイド攻撃を仕掛けやすくした。

Ⅲ 研究のまとめ

1 成果

- 手立て1のドリルゲームを点数化したりゲーム化したりすることにより、生徒がパス練習に意欲的に取り組むようになった。「ピンポイント」では、何気なく行っていたパス練習を、「ボールをしっかり蹴ろう」「遠くまで蹴られるようにしよう」とボールを蹴る時の体勢やボールに当てる時の足の位置等を意識して行うようになった。
- 技能面で能力が高い生徒も自分の記録をさらに伸ばそうとしたり、フォームが安定したりするなど基本的技能の定着が図られた。
- 「トリカゴドリブル」では、「鬼からボールを取られないようにボールをキープする」「鬼から取られないようにパスをする」の2つの要素に、「ボールをコントロールしながら周りを見る」という要素が加わった。その中でパスの強弱やどこに動けばパスがもらえるかを考える機会が増え、その積み重ねがタスクゲームの中で、積極的にボールに触れようとする動きにつながっていった。この活動において球技が苦手だと感じていた生徒も少しずつ自信を持ち、手立て2のタスクゲームに意欲的に取り組む姿が見られた。
- 手立て2のタスクゲームにおいては、メインゲームの前段階としてルールや場の設定を工夫した。
- 「パス8」では、全員がパスを回してからゲームをスタートすることにより、ボールに触れる機会が増え、トラップや短い距離で狙ってパスを出すことが次第に定着し、「ボールの扱いに慣れてきた」という感想を書いていた。また、タッチラインから出た場合も全員でパスを回すことから始めたことにより、ゲームに集中し、素早く集まり自分の役割を果たそうとする様子が見られるようになった。
- 「サイドフリー」では、自分のポジションでの役割が明確になり、ゲームでのボール操作を慌てずに行えるようになった生徒が増えた。技能面で能力が高い生徒が周りの生徒にアドバイスして効果的に誘導したり、取りやすいボールをパスしたりとチーム内で協力してゲームを進めようとする様子が見られた。

2 課題

- ドリルゲームにおいて、ペアやグループで行う場合は、友達がパスを出したりゆっくり転がしたりする等の最初の運動設定を簡単な運動にすることが必要である。
- タスクゲームで学習したことを、メインゲームにどう生かすのかを生徒に理解させてから、メインゲームに移行する必要がある。

実践例

1 単元名 「球技・サッカー」(第3学年・2学期)

2 本単元について

サッカーは、1個のボールを2つのチームが奪い合いながら決められたゴールに運ぶ種目である。また、ボールは足で扱うことが中心で、パスやドリブルを有効に活用し、ゲームの流れに応じて状況判断しながら、集団対集団での攻防を繰り返し、一定の時間内で相手チームより多くの得点を競い合う種目である。

球技における第3学年の目標は、「作戦に応じたボール操作で仲間と連携してゲームが展開できるようにする」ことである。勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、主体的に取り組み、自己の責任を果たし、自己の課題やチームの課題に応じた運動の取り組み方を工夫することが大切である。サッカーでは、キックやトラップ等の基本的技能を身に付け、ゲームの中での連携プレイにつなげ、点を取ることがサッカーの楽しさを味わうことにつながる。また、友達と協力し、互いにアドバイスをしたり、一緒に作戦を考えたりすることが主体的な学習を行うことにつながる。技能面では、練習やゲームを通して、基本的技能や集団的技能を高めることができる。基本的技能である「狙った所にボールを蹴る」「味方が操作しやすいパスを送る」等の技能を高めることにより、仲間と連携してゴール前の空間を使ったり、空間を作り出したりして攻防を展開するという集団的技能につなげることができる。これらの特性から、生徒一人一人が持っている力を最大限に生かして、互いに高め合いながらサッカーの楽しさを味わうことができる。

また、主体的に学習を進めることにより、技能の向上やゲームの質的な高まりにつながり、達成感を味わうことができる。

中学1～2年時のサッカーでは、インサイドキックやインステップキック、ヘディング等の基本的な技術を学習し、ゲーム形式の授業を行ってきた。その中でパスをつなぎシュートを決める楽しさを少しずつ味わえるようになってきている。また、練習やゲームの中で生徒同士のアドバイスや励ましなど、明るい雰囲気の中で学習できるように声を掛けていきたい。

以上のような考えから、本単元では以下のような指導計画を構想し実践した。

目標	サッカーの特性を理解し、仲間と連携してゴール前の空間を使ったり、空間を作り出したりして攻防を展開することができる。	
評価 規 準	運動への関心・ 意欲・態度	サッカーの特性に関心を持ち、楽しさや達成感を味わえるように、仲間と協力して進んで取り組んでいる。
	運動についての 思考・判断	自分の能力に応じた課題やチームの課題に対して、練習方法を工夫したり、お互いにアドバイスをしたりしている。
	運動の技能	ゲームの中で空間を作り出す動き（人がいない場所に移動する動き）をしている。
	運動についての 知識・理解	サッカーの特性やルールを理解し、ゲームの進め方を理解している。
過程	時間	主な学習活動
課題把握	第1時	<ul style="list-style-type: none"> サッカーの特性やルールを理解し、学習の進め方を知る。 試しのゲームを行い、自己の能力に応じた課題を把握する。 ゲームの中で、試合を進める上でのルールを確認する。
課題 追究	第2 ～6時	<ul style="list-style-type: none"> ペアまたはグループで、パス練習やシュート練習を行う。 ドリルゲーム「ピンポイント」「トリカゴドリブル」などのキックやパス、シュートを行う。 タスクゲーム「パス8」「サイドフリー」を行う。 メインゲームを行い、チームの課題を確認し、対策を考える。 タスクゲームやメインゲームを行う中で、様々なポジションを経験する。
まとめ	第7・8時	<ul style="list-style-type: none"> 役割を分担し、リーグ戦を行う。

3 本時及び具体化した手立てについて

本時は全8時間計画の第4時に当たり、パスやドリブルなどの個人的技能の反復練習から次第にメインゲームを意識したチームとしての集団的スキルを高める段階となる。ゲームを楽しむためには、メインゲームの中で、生徒が自分の役割を把握し、仲間と連携する動きを思考することが大切である。そこで、次の2つの活動を手立てとして具体化した。

<手立て1> 基本的技能、集団的スキルを身に付けるドリブルゲーム

- 「トリカゴドリブル」5～6人のグループで円を作り、円の中にボールを奪う鬼役の生徒を置く。鬼役の生徒にボールを取られないように、パスを回しながらグループ全体でドリブルをする。

<手立て2> メインゲームの中で生かす動き方を考えるタスクゲーム

- 「パス8」4対4のミニゲームを行う。キックオフやタッチラインから出た場合は、8人全員でパスを回してから、ゲームをスタートする。最初に全員がボールに触れること、狙った所にパスすることを意識して行う。
- 「サイドフリー」両サイドのタッチラインから5m幅でフリーゾーンを設定し、その中で動く生徒を「フリーマン」として各チームから2名（両サイドに1名ずつ）選ぶ。フリーマンが動くことができる範囲は、相手陣地のフリーゾーンのみとし、フリーマンがボールをキープしている場合は、相手チームはボールを奪うことはできないこととする。

4 授業の実際

本時では、3つのコートでタスクゲーム「パス8」を行った後、コートを大きく使い、タスクゲーム「サイドフリー」を行った。サイド攻撃を意識してゲームを行うことをねらいとした。

めあて サイド攻撃を意識して、シュートにつながるように自分の役割を考えて動こう。

<手立て1> 基本的技能、集団的スキルを身に付けるドリブルゲーム

- 「トリカゴドリブル」

グループで円を作り、パス練習を行った後、鬼役の生徒を円の中に入れて、グループ全体で動きながらパス練習を行った。サッカーコートで1往復するうちに、何回パスをすることができたかを点数化した。

単元の前半では、ボールが来て慌ててパスを出していた生徒が、単元の中盤では、鬼がいる場所を把握して狙ってパスを出そうとする様子が見られるようになった。

また、パスをもらう側も鬼の位置から、どこに動けばパスをもらうことができるのかを考えるようになり、タスクゲームやメインゲームの中での動き方に生かせるようになった。

パスをもらう位置を考えたり、パスをもらった後、周りを見てからパスを出したりしようとする姿が見られ、ゲームの中での生徒の動きが変わってきた。また、学習カードの中では多くの生徒が「トリカゴドリブルでパスをたくさん回すことができるようになってきた」「ボールを上手くキープすることもできるようになってきた」と感想を書いており、自信を持って動ける生徒が増えた(図1)。



図1 「トリカゴドリブル」の様子

<手立て2> ボールに慣れることをねらいとしたタスクゲーム

- 「パス8」

自分のチームと相手のチーム全員でパスを回してから、ゲームをスタートさせた。普段、ゲームの中でなかなかボールに触れない生徒も必ずパスすることから、ボールをトラップしたり狙った相手にパスを出したりすることを意識して行うことができるようにした。技能が高い生徒はトラップなしで



図2 「パス8」の様子

ダイレクトでボールを扱う様子も見られた。タッチラインから出た場合も全員で回して始めたことにより、全員でボールを早く回そうとする意識が芽生え、パスが速く正確にできるようになってきた(図2)。

「パス8」生徒の感想

- ・試合の時に、同じチームの人に取りやすいようなパスを出すことができた。
- ・落ち着いてパスを出せるようになった。パスの方向が安定した。
- ・止めて、蹴るというサッカーの基本的な技能をゲーム前に練習することは良いと思った。相手がトラップしやすいところを狙って蹴るのも良い練習になった。

<手立て2> サイド攻撃を意識したタスクゲーム

○ 「サイドフリー」

コート両サイドに、相手チームは入ることができない「フリーゾーン」を設けた。攻撃する時にはフリーゾーンにいるフリーマンにパスを渡そうとする様子が多く見られるようになった。技能が高い生徒は、フリーゾーンでボールをもらおうとドリブルでボールを運び、センタリングを上げるというプレーが見られるようになった。ボールを扱うのが苦手な生徒はもらったパスに素早く反応できなかつたり、もらってもすぐにパスを出してしまつたりする様子も見られたが、ゲームの回数を重ねるうちに、ドリブルを試したり、味方がボールをもらいやすい位置に来るまでボールをキープすることができるようになってきた。(図3)

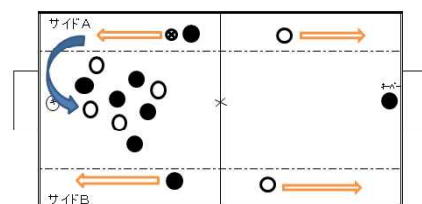


図3 サイドフリーの場の設定

5 考察

手立て1のドリルゲーム「トリカゴドリブル」でパス練習を工夫したことにより、タスクゲームやメインゲームの中でのボールの扱いに慣れ、ボールを止めるトラップが安定したり、正確なパスを出せるようになったりした生徒が増えた。

手立て2のタスクゲーム「パス8」でミニゲームのルールを工夫したことにより、サッカーを苦手と感じていた生徒もボールに触れる機会が多くなり、メインゲームに積極的に参加するようになった。試しのゲームを行った際、ゲームに消極的だった生徒が「ゲームの中でパスをもらえる位置に動けるようになり、ボールをしっかりと蹴れるようになった」、「前回と比べ積極的に行動できた。相手のパスをカットすることができた。」などと感想を書いていた。このことから、タスクゲーム「パス8」を取り入れたことは、タスクゲームやメインゲームで積極的にパスをもらえる位置に動いたり、周りを見てパスを出したりすることに有効であったと考える。

手立て2のタスクゲーム「サイドフリー」でサイド攻撃を意識させたことは、生徒が自分のポジションや役割を明確に把握することに有効であった。フリーゾーンでボールを受け、ドリブルをしてパスを出したり、チームの仲間に正確にパスを出そうとしたりする生徒が増えた。また、「相手のいない所に動いてからパスを待つと、意外とパスが回って来て攻撃につなげられた」と感想を書いた生徒もいた。フリーマンを経験したことで、相手がいらない空間を上手く使うことの大切さに気付いたり、

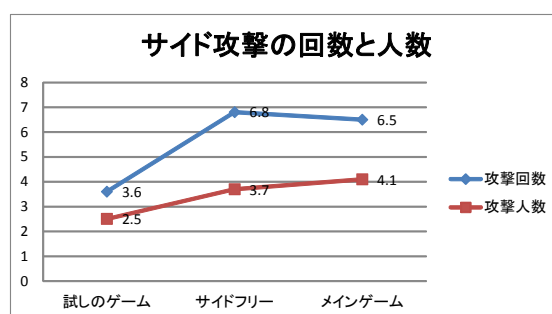


図4 サイド攻撃の回数と人数

メインゲームにおいて、空いている空間でパスをもらうために、走りながら声を出したりする生徒も出てきた。試しのゲームではサイド攻撃が1試合平均3.6回だったのに対し、サイドフリーを行った後のメインゲームでは1試合平均6.5回に増加した。ボールに向かって行くことが多かった中位群の生徒はサイドを生かしてボールを運びようとする様子が何回も見られた。試しのゲームでサイド攻撃に参加した生徒は、2.5人だったが、単元後半のメインゲームでは4.1人に増加した。(図4)これらのことからサイドフリーを行ったことは、メインゲームで生徒が積極的にサイド攻撃を活用することに有効であったと考えられる。