

義務教育段階における「課題ゲーム」を用いた サッカーカリキュラムの提案

—体力向上も目指して—

田 中 讓

The proposition of the curriculum plan of the soccer (football) by means of “the task game” in the compulsory education stage: including the physical fitness improvement

TANAKA Yuzuru

Abstract

This study shows the curriculum plan of soccer (football) by means of “the task game” in the compulsory education stage. This curriculum plan is intended that the all children are wearing a good sport, it is possible to be familiar with the sport throughout their life, was also contemplated improvement of physical fitness. This is what the Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology requests it corresponds to the device of the teaching method to which physical fitness increasing as a result of study in all kind of the sport regions.

Keywords : soccer (football) , curriculum, “task game” , compulsory education, physical fitness

キーワード：サッカー、カリキュラム、「課題ゲーム」、義務教育、体力

I. はじめに

サッカーは、瞬時の判断と行動力が要求される場所に一つの特徴がある。したがって、子どもはゲーム中の相手の動きに対応して、どのボール操作技術をどのタイミングで発揮すれば効果的か、あるいは、どうすれば相手の攻撃を防ぐことができるかを判断し、行動を起こさなければならない。

平成24年10月31日 原稿受理
大阪産業大学 人間環境学部スポーツ健康学科教授

さらに、集団でゲームを行うことから、メンバーの協力がなければよい成果が得られないため、練習やゲームの中で民主的な人間形成が期待できる。そして、運動量が比較的多く、ボール操作や対人的動作が必要なため、巧みな動きや持久力を身につけることができるといった特性を有している。

このような多様な特性を持つサッカー学習指導の要点は、子どもたちがゲームを上手くできるようにさせることである。そのためには、ボール操作技術と戦術行動の統合が図られ、子どもたちに「勝つための工夫」に相当するゲームの「妙味」を味わわせなければならない。

近年、こうした観点から、子どものゲーム成果を向上させるために戦術学習を中核においたボール運動の指導方法が考え出され、「課題ゲーム（タスクゲーム）」や「ドリルゲーム」と名づけられたゲームを中心とした学習が取り組まれている¹⁾。しかし、それらの中には、戦術課題がゲーム本来のものと一致していない例や、戦術課題が頻出する仕組みを持たない例、さらには、戦術課題ではないものを課題としている例も散見される²⁾。

一方、現代の子どもの遊びの現状は、集まって遊んでいても各自がゲーム機器に熱中し、体を動かす遊びの機会が減少していると指摘されている。その結果、体力低下と社会生活への不適応に加え、生活習慣病の増加に対する危惧が報告されている³⁾。

さらに、体力低下については、運動する子どもとしない子どもの二極化傾向と、しない子どもの体力低下傾向の目立つことが示されている。この解決に向け、文部科学省は平成20年学習指導要領^{4) 5)}で、すべての運動領域において、学習した結果として体力が向上する指導法の工夫を求めている。

本研究は、ボールゲームの本質である戦術とボール操作技術を身につけ「勝つための工夫」を楽しみ、その過程で運動しない子どもも運動が好きになり、結果として体力も高まるボール運動の指導法の展開を図ろうとするものである。つまり、今回の学習指導要領の改訂にあたって文部科学省が要求した一つの工夫となり得るボールゲームの学習指導法を提案するものである。

すなわち、これまで明らかにされた成果^{6) 7) 8) 9)}をもとに、「課題ゲーム」を用いた義務教育段階のカリキュラムの構築を目的とした。つまり、戦術が頻出する仕組みを持つ「課題ゲーム」による小学校から中学校までの9年間を通したカリキュラムを構築し、子どもが授業を通してサッカーを好きになり、的確な判断に基づく行動力がとれることで身体運動文化を主体的に享受する能力が身につくとともに、学習した成果として体力も高まることが可能となるカリキュラム試案を提示しようとするものである。

Ⅱ. カリキュラム案

(1) ボールゲームカリキュラム作成の基本方針

林, 後藤¹⁰⁾は, ゲーム領域の教材配列試案においてすべてのボール運動を対象とした考え方として, 攻防分離型から過渡的攻防相乱型を経過し攻防相乱型に立ち上げる方法を提案している。梅野ら¹¹⁾は, この方法は, 子どもの「知覚情報—認知内容—思考・判断—行動の発揮」の系統性に関する知識の観点から考えられたものであるとし,

- ①易しい攻防分離型ゲーム (小学校1・2年)
- ②難しい攻防分離型ゲーム (小学校2・3年)
- ③易しい攻防相乱型ゲーム (小学校3・4年)
- ④やや難しい攻防相乱型ゲーム (小学校5・6年)

の順で学習を進めていくことを提案している。

本研究では, これに加え, 中学校段階を⑤難しい攻防相乱型ゲーム (中学1・2年) の学習の時期と, ⑥種目選択による得意な攻防相乱型ゲーム (中学校3年) の習熟の時期とし, 小中一貫カリキュラムとして提案する。

しかし, 本研究ではサッカー型に特化しているのでも, 低学年においても一部相乱の要素を入れたゲームとしている。これは, 今回の指導要領⁴⁾において, 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つ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ができるようにさせる」ことが望まれているからである。

ここで示す⑤典型的な攻防相乱型ゲームは, ソープら¹²⁾が示すゲーム修正理論におけるB. 典型ゲーム (Representaion) に相当するものである。そして, ⑥の種目選択による得意な攻防相乱型ゲームとは, 公式ルール^{註1)}でのサッカーを学習するものである。すなわち, 小学校低学年, 中学年, 高学年, 中学1・2年, 中学3年の5段階の単元レベルのカリキュラムを示すことを基本方針とした。また, これに学習者のレベルを考慮して若干課題性を高くした扱いと低くした扱いについても論述した。

後藤, 松本¹³⁾は, 技能レベルの異なる子どものゲーム様相の分析に基づき, 戦術行動を体系化している。それは, ドリブルが最も基礎的な戦術行動であり, スルーパス, ワンツー, ポストプレー, スクリーン, センタリングへと発展するものである。本研究ではこれを参考にカリキュラムを構築した。すなわち, 小学校低学年ではドリブルから始まり, 前述の戦術行動を学習できる「課題ゲーム」を先行研究から選択するとともに新たに作成し, 中学校の最終段階では公式ゲームのサッカーに習熟することを目標としたカリキュラムとして提示した。

また、「課題ゲーム」の作成に当たっては、表1に示す「課題ゲーム」作成の留意事項²⁾に基づくことを原則とした。

今回のサッカー型ボールゲームの単元カリキュラムは、すべて15時間の単元時間で構成することを基本方針とした。なぜなら、授業における技能や体力、認知的、情意的側面について検討した先行研究^{9) 14) 15)}から、短い時間数（小単元制）では学習成果の向上が低いからである。また、十分に学習成果を高めておかなければ、転移効果も認められないと推測されるからである。

さらに、平成20年改訂の学習指導要領^{4) 5)}が求める「確かな学力」の確保のためには、多くの運動種目を経験させた学習の深まりのない授業よりも、少ない種目を確実に学習させる方が効果的と考えられるからである。そして、獲得した「的確な判断に基づく行動力」の一つである戦術的行動力は、他の同じ戦術課題のボールゲームに転移が可能であるからである。また、体力トレーニングの効果の面からも、週3回の頻度で3週間以上は必要であるとされているので、オリエンテーションやゲーム大会等を考慮すれば、最低15時間は確保したいと考えたからである。しかし、子どもの学習状況も判断し、時間数を若干増減することは可能である。

ところで、小学校低学年は、神経系の発達が著しく活動欲求が非常に強く、自己中心的で子ども自身が動くことに最大の興味関心がある時期であるとされている¹⁶⁾。そこで、ボール操作技術と対人的身体操作である体の巧みな動きを身に付けることができる「課題ゲーム」を選択・作成した。したがって、自分へのパスの連続であるドリブルや相手をかかわす

表1. 「課題ゲーム」作成のための留意事項

<p>①学習課題が頻出する仕組み</p> <p>1. 教育内容(課題)の措定</p> <p>2. 地理的分離の要素を入れる(攻撃側の数的優位の保障)</p> <p>3. ビッグゴール制を採用する(ゴール複数化も含む)</p> <p>4. 学習課題に沿ったプレーにインセンティブを与える</p> <p>②ゲーム人数を少なくする (ゲーム人数の最小単位は4人)</p> <p>③固有の運動特性を損なわない (そのスポーツ固有の面白さが失われない)</p> <p>④技能の個人差が吸収される仕組み 《地理的分離の要素を入れる(プレッシャーの軽減)》</p>

義務教育段階における「課題ゲーム」を用いたサッカーカリキュラムの提案—体力向上も目指して—(田中 譲)

フェイント動作の習得と、「的（ズレ）を突く」戦術課題の学習を目標とする地理的攻防分離型の「課題ゲーム」を中心とした。

中学年では、神経系の発達がさらに完成し、運動学習のゴールデンエイジといわれている「運動習得の適時期」である¹⁷⁾。同時に、競争心が強くなり、ゲームでの勝敗に関する興味も増してくる時期である。さらに、サポートの動きも一部できるようになる¹⁶⁾ので、過渡的攻防相乱型「課題ゲーム」によって「ズレを突く」「ズレを創って突くパスを入れる」攻撃戦術課題を学習させようとした。

高学年では、競争心、向上心、社会性がさらに高まり、ボール保持者以外の動きにも関係したサポートができるようになり、戦術理解も深まりチームワークが勝敗に大きく影響することが理解できるようになる。そして、サッカーは片足のスポーツであるというところに大きな特徴があるスポーツであり、この時期は、バランス能力^{注2)}が成人の域に近づくとともに、ボールスピードをコントロールできるようになる時期^{注3)}である¹⁸⁾。したがって、「ズレを創って突くパスを入れる」攻撃戦術を攻防相乱型「課題ゲーム」で学習させるようにした。同時に、持久力の向上も期待できるようになる。

中学校は、社会性のさらなる発達とともに筋力もつき始めるので¹⁹⁾、サッカーの醍醐味の一つである豪快なシュートが可能なゲームも学習させるようにした。そして、義務教育の最後であるので、生涯に亘ってスポーツに親しむことができるよう公式ルールでゲームができるようにした。すなわち、得意なボールゲームを持つことを目指した。

なお、「課題ゲーム」の学習によって個人技能の高まることは実証されているが、以上の五つの段階の単元カリキュラム案は、ゲームを通しての学習を中心にしている。したがって、技能の向上をさらに保証し、より戦術学習に意識が向くようにするために毎時の授業の準備運動は、スキルウォームアップ^{注4)}とすることを基本方針とした。

ところで、ボールゲーム指導の要点である技能と戦術行動を結びつけるためには、子どもの技能レベルの評価とそれらのレベルで実現できる可能性の高いゲームを把握する必要がある。

後藤¹⁹⁾は、小学生を対象に、ボールリフティング回数および8の字ドリブル得点^{注5)}とゲームパフォーマンスとの関係を検討し絶対評価基準を提案している。さらに、後藤ら^{20) 21)}は中学生を対象に、ドリブルとボールリフティングの関係を検討するとともに、ゲームパフォーマンスレベルから絶対評価基準を設定している。

表2は、これを筆者が一つにまとめたものである。

この基準は、ゲームにおける戦術行動の出現との関係も高いもので、個人技能による子どものゲーム戦術学習の目安とすることができると考えられる。

表2. ドリブル・リフティングによる個人技能レベルの評価基準（後藤幸弘2003, 2005）

段階点	8の字ドリブル		リフティング		合計点
	小学生	中学生	小学生	中学生	
5	22点以上	32点以上	36回以上	62回以上	9～10点
4	17～21	24～31	20～35	42～61	7～8
3	12～16	18～23	11～19	21～41	5～6
2	7～11	10～18	6～10	10～20	3～4
1	6点未満	9点以下	5回以下	9回以下	2点

	4年生	5年生	6年生	中学生
十分満足できる	7～8点以上	8～9点	9～10点	9～10点
おおむね満足できる	5～6	5～7	6～8	6～8
努力を要する	4点以上	4点以下	5点以下	5点以下

例えば、小学5年生児童で、8の字ドリブル得点が17点、リフティングが24回であれば、段階点はそれぞれ4点ずつで合計8点になる。その結果、このレベルの子どもは、ドリブル、スルーパス、ワンツー、ポストプレー、センタリングの戦術が可能となるレベルと考えられる¹⁰⁾。すなわち、この評価基準を用いれば、子どもの個人技能の到達目標が明確になり、子どもが主体的に学習するための目標ともなり得る。

なお、本論では、すべての子どもが「おおむね満足できる」以上のレベルになることを目標とした。

(2) 各学年の単元カリキュラム案

①小学校低学年

この学年では、的（ズレ）を突くパスと巧みな対人的動作が身につくことを目標とした。

図1は、小学校低学年を対象とした単元カリキュラム案を、図2は、単元計画に示した「課題ゲーム」と「ドリルゲーム」の概略を示したものである。

カリキュラム作成にあたって準備運動は、前述したように単元を通してスキルウォームアップとして行うようにした。

すなわち、ドリルゲームである図2aに示す「8の字ドリブル」、bに示す「スロットシューティングゲーム」をスキルウォームアップとして行うように配した。

図2aの「8の字ドリブル」は、ズレを創る動きの習得を目標としたドリブル技術獲得の「ドリルゲーム」である。3mの間隔に置かれたコーンをドリブルで周り、1周すれば4得点が与えられる。ズレを創るボールの動かし方と突くドリブルの習得を目標とし、イ

学年	時間	授業時間(分)					
		10	20	30	40	45	
小学校1・2年	1	オリエンテーション					まとめ (5分)
	2						
	3	8の字ドリブル 2周 6~4セット	ツースクール		ドリバスゲーム ゲーム時間: 60秒 5~8セット (8~10分)		
	4		ドリブルサッカー				
	5		ゲーム時間: 60秒				
	6		休憩時間: 90秒				
	7	スロットシュート ゲーム 60秒×3セット (15~10分)	4セット		サイドサイドゲーム ゲーム時間: 4分 休憩時間: 1分 2~3セット (10~15分)		
	8						
	9						
	10						
	11	サイドマン付きキックラインポ ートボール					
	12						
	13						
	14	ゲーム大会 (サイドマン付きキックラインポ ートボール)					
	15						

図1. 低学年用単元カリキュラム案

ンサイドのみ, アウトサイドのみ, 右足のみ, 左足のみ, の4つの方法で角度を変えてボールを運べれば十分で, 速さは追及しないレベルである。

しかし, 子どもは競争したがる特性を持つので, ウォーミングアップとしての機能が終われば, 30秒間に何点取れるかのタイムリミット制で競争させるのもよい。この「8の字ドリブル」は, ワークリミット制でも行えるが, タイムリミット制で行う方が授業のマネジメントとしては効果的である。

bの「スロットシュートゲーム」は, 向かい合った2人の間に置いたハードルをくぐらせ相手にパスを出すゲームで, 1分間に何回パスが通ったかを他のグループと競う親和型ゲームとして作成した。単元最初は, 相手が受けやすくボール速度もゆっくりで丁寧なパスを通すことを心がけさせる。そして, ダイレクトパスで回数を競うようにさせることで課題性を高めることも可能である。さらに, b'のように, 親和型ゲームではなく, 相手がトラップできなければ得点となるようにルールを変化させれば, さらに課題性を高めたゲームになる。

cの「ツースクールドリブルサッカー」は, 低学年での適合性も考慮してゴールを大きくした。すなわち, ゴールを円形に大きくすることで, ドリブルしたボールをストップしやすくし, 得点を取る楽しさを味わえるようにした。このゲームは, サッカーの基本技術であるドリブル技術の習得に効果的であるとともに, 相手をかかわす動作の獲得に役立つ。また, ドリブルの本質的課題である相手との兼ね合いでボールの方向を変える戦術を学習できるように企図したものである。

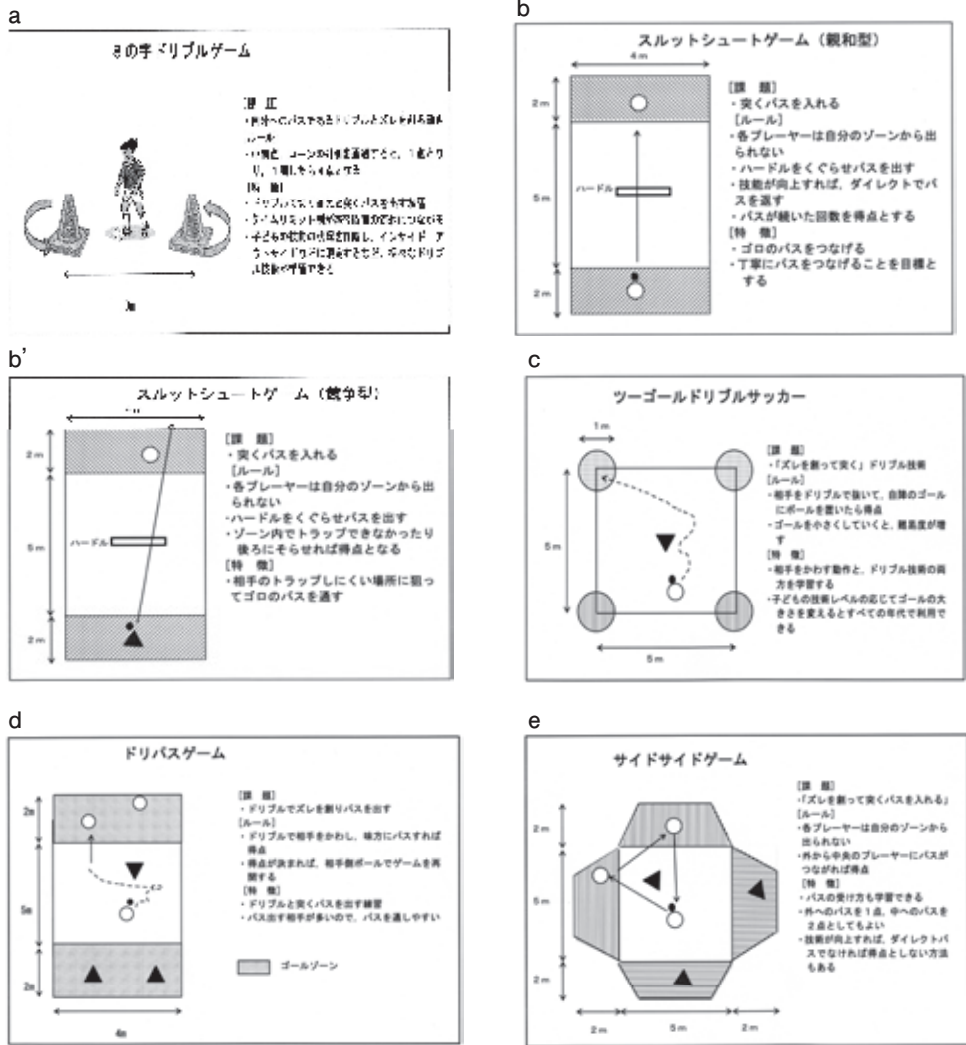


図2. 低学年で用いる「ドリブルゲーム」と「課題ゲーム」

なお、休息は完全休息ではなく、コート内でその場での正確なパスの練習をさせる積極的休息とすれば、さらに効率的な授業展開になる。

dの「ドリパスゲーム」は、a、cで練習したドリブルとbで練習したパスを生かし、相手をかかわして味方にパスを通す「課題ゲーム」で、ゴールゾーン内で味方がトラップできればと得点となる。すなわち、「ツーゴールドリブルゲーム」にパスを加え、ゴール側の味方プレイヤーは、トラップ技術の習得とパスコースを読む戦術を学習させることを企図し作成したゲームである。また、ゴールゾーンに2人味方を配置することによって技能レベルが低くてもゲームが成立するようにしたものである。

義務教育段階における「課題ゲーム」を用いたサッカーカリキュラムの提案—体力向上も目指して—(田中 譲)

eの「サイドサイドゲーム」は、中央のプレーヤーとサイドのプレーヤーの間でつながったパスの本数を競うゲームである。ズレを創ってパスを入れる戦術を学習し、縦のパス(突く)だけでなく、横へのパス(ズレを創る)も加わることで、パスの受け手も体の向きをボールの来る方向に向けなければならない、サポートに使うボールの受け方の練習にもなるように企図したものである。また、2か所のサイドゾーンを設けることで、攻撃側に数的優位(3対1)を保証したものである。

ダイレクトパスでつながれば得点を倍とし、課題とするプレーが頻出するようにインセンティブを与えるという方法を採用すれば課題性を高めることもできる。

単元終盤のまとめのサッカー大会の前に、サッカー大会で行う「サイドマン付きキックラインポートボール」を体験させる時間を1時間設けた。このゲームは、単元で学習した戦術行動が、より高いレベルのゲームにおいて発揮できるかを試すとともに、中学年段階の導入ゲームとなることを企図した。

②小学校中学年

図3は、中学年を対象とした単元カリキュラムである。また、図4は、単元計画に示した「課題ゲーム」の概略である。

中学年では、浮き球の処理の場面も生じるので、ボールリフティングの練習をスキルウォーミングアップとして行わせるようにした。このリフティングは、ボールをバウンドさせてもよい条件で行わせるが、ノーバウンドでのプレーを規制する必要はない。回数は、11回以上を目標とする。

学年	時間	授 業 時 間 (分)																
		10	20	30	40	45												
小学校3・4年	1	オリエンテーション																
	2	<table border="1"> <tr> <td rowspan="2">ボールリフティング 2分</td> <td>ツェーゴール</td> <td rowspan="10"> サイドマン付きキックラインポートボール 3対3 4対4 5対5 ゲーム時間：6分 休憩時間：2分 3セット (24分) </td> <td rowspan="14">ま と め (5分)</td> </tr> <tr> <td>ドリブル</td> </tr> <tr> <td>サッカー</td> </tr> <tr> <td>ゲーム時間：60秒</td> </tr> <tr> <td>休憩時間：90秒</td> </tr> <tr> <td>3セット (7分)</td> </tr> <tr> <td>3セット (8分)</td> </tr> <tr> <td colspan="3">キックラインポートボール</td> </tr> <tr> <td colspan="3">ゲーム大会 (キックラインポートボール)</td> </tr> </table>	ボールリフティング 2分	ツェーゴール	サイドマン付きキックラインポートボール 3対3 4対4 5対5 ゲーム時間：6分 休憩時間：2分 3セット (24分)	ま と め (5分)	ドリブル	サッカー	ゲーム時間：60秒	休憩時間：90秒	3セット (7分)	3セット (8分)	キックラインポートボール			ゲーム大会 (キックラインポートボール)		
	ボールリフティング 2分			ツェーゴール			サイドマン付きキックラインポートボール 3対3 4対4 5対5 ゲーム時間：6分 休憩時間：2分 3セット (24分)	ま と め (5分)										
			ドリブル															
	サッカー																	
	ゲーム時間：60秒																	
	休憩時間：90秒																	
	3セット (7分)																	
	3セット (8分)																	
	キックラインポートボール																	
	ゲーム大会 (キックラインポートボール)																	
	3																	
	4																	
	5																	
	6																	
7																		
8																		
9																		
10																		
11																		
12																		
13																		
14																		
15																		

図3. 中学年用単元カリキュラム案

また、「8の字ドリブル」も低学年同様スキルウォーミングアップとして用いる。その際、低学年で行ったように、インサイド、アウトサイド、右足のみ、左足のみで行わせるようにする。ボールを追いかけてボールに触れる機会の少ないものではなく、ボールを操作する足が地面に触れる直前に必ずボールに触れるようにすることに留意する。得点は、12点以上を目標とする。

「ツーゴールドリブルサッカー」は、4分の1の円弧のゴールで行わせる。

図4 aの「サイドマン付きキックラインポートボール3対3」は、図2 eの「サイドサイドゲーム」に攻めの方向を意識させるようにしたものである。「サイドマンを使って上手に得点しよう」が課題で、ゴールゾーンのゴールマンにパスが通れば得点となるゲームである。サイドマンも直接ゴールを狙える。

サイドゾーンとゴールゾーンを設置し、それぞれのゾーンにはサイドマンとゴールマン以外は入ることができないゲームで、コート上に地理的分離の要素を取り入れた易しい攻防相乱型ゲームである。すなわち、3対3のゲームであるが、実質は攻撃側に3対1の数的優位が保証されたものである。

このゲームでは、ゴールマンもサイドマンも左右に動きながらパスを受けなければならない、トラップする技能も学習することになる。また、ディフェンスは、シュートを意識しながら絶えずポジションを取らなければならない。なお、このゲームではすべての児童に

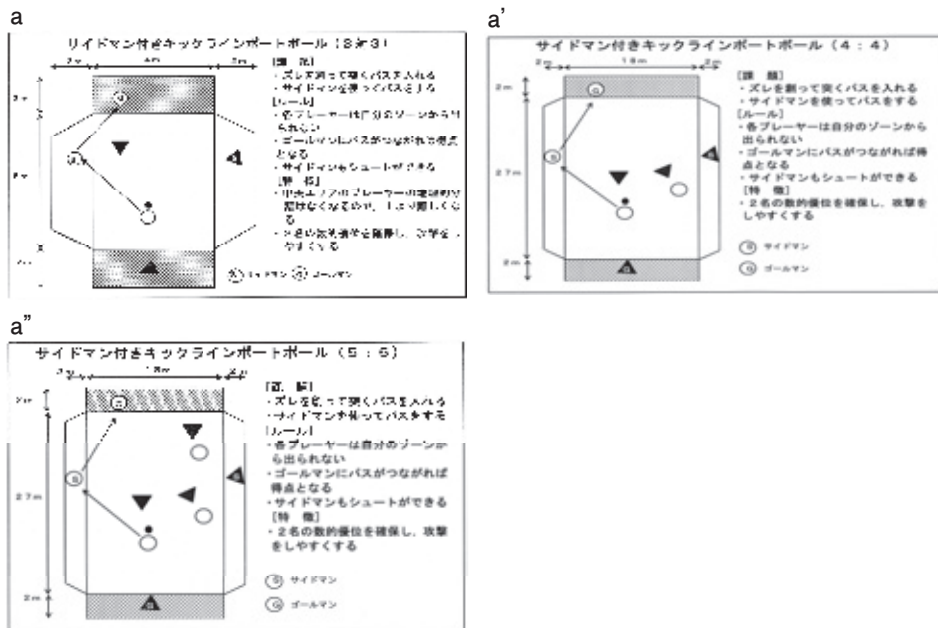


図4. 中学年で用いる「課題ゲーム」

義務教育段階における「課題ゲーム」を用いたサッカーカリキュラムの提案—体力向上も目指して—(田中 譲)

それぞれのポジションの役割を学習させるとともにゲームの見方の視点を変えるためにも、得点が入った時点でポジションをローテーションさせるようにする。

簡単に得点が決まるようになれば、a'の4対4、a"の5対5に順次ゲーム人数を増やしていく。換言すれば、攻撃側の数的優位が3対1から4対2、5対3となるようにする。このように、5対5のゲームになりポジションの配置をチームの作戦とすれば、フィールド内の3人のプレーヤーに役割分担が生じてくるようになる。すなわち、比較的チーム内の技能の高いプレーヤーが相手ゴールマンを守るようになり、結果として、技能の低いプレーヤーにもシュートチャンスが生まれ、技能の個人差が吸収される仕組みになっている。

ゲーム大会は、サイドマンを除いた、5対5の「キックラインポートボール」で行わせる。この「キックラインポートボール」は、サイドマンを除くことで攻撃側の数的優位が5対4となるものである。

③ 小学校高学年

図5は、高学年を対象とした単元カリキュラム案である。図6は、単元計画に示した「課題ゲーム」の概略である。

「ボールリフティング」、「ツーゴールドリブルサッカー」は、スキルアップのためのウォームアップとして用いる。リフティング回数は、20回以上を目標とする。

高学年では、「サイドマン付きキックラインポートボール」は5対5で行わせる。そして、単元の後半では、中学年でも述べたように数的優位を減じた「キックラインポートボール」を学習させる。

学年	時間	授 業 時 間 (分)							
		10	20	30	40	45			
小学校5・6年	1	オリエンテーション							
	2	ボールリフティング (3分)	ツーゴールドリブルサッカー ゲーム時間 :60秒 休息時間 :90秒 3セット (7分)	サイドマン付きキックラインポートボール ゲーム時間:7分、休息時間:2分 3セット (30分)			ま と め (5分)		
	3			キックラインポートボール ゲーム時間:7分、休息時間:2分 2セット (20分)					
	4							Runランサッカー ゲーム時間:7分 1セット (9分)	
	5			5対5のミニゲーム					
	6			ゲーム大会 (5対5のミニゲーム)					
	7								
	8								
	9								
	10								
	11								
	12								
	13								
	14								
	15								

図5. 高学年用単元カリキュラム案

図6 aの「キックラインポートボール」は、センタリングと走りこんでボールをもらう戦術課題を除くすべての戦術が学習できる優れた「課題ゲーム」と評価されるものである。

このゲームは、a'に示すようにゴールを3等分し、中央のゾーンでパスを受ければ2点、他のゾーンであれば1点とすることによって課題性を高めることができる。また、a"のようにゴールマンがダイレクトでフィールドプレーヤーに戻しゲームを継続させ、ゴール前でのポストプレー的戦術を学習させることもできる。

これまでの「課題ゲーム」では、防御の裏側に走りこんでボールをもらう動きと、そこへ突くパスを入れる戦術行動を学習する場面がほとんど生じない。しかし、ディフェンスの裏側に走りこんでボールをもらう戦術も学習させる必要がある。

bに示す「Runランサッカー」は、その戦術行動を学習させる「課題ゲーム」として考案されたものである。すなわち、このゲームはワンツープラスで相手の背後に走りこむプレーが必要となるように企図されたもので、ゴールゾーンで待つパスを受けても得点とはならない。

ゲーム大会は、ソープ¹²⁾のゲーム修正理論でいえば典型ゲームに相当する「5：5のミニゲーム」で行わせる。

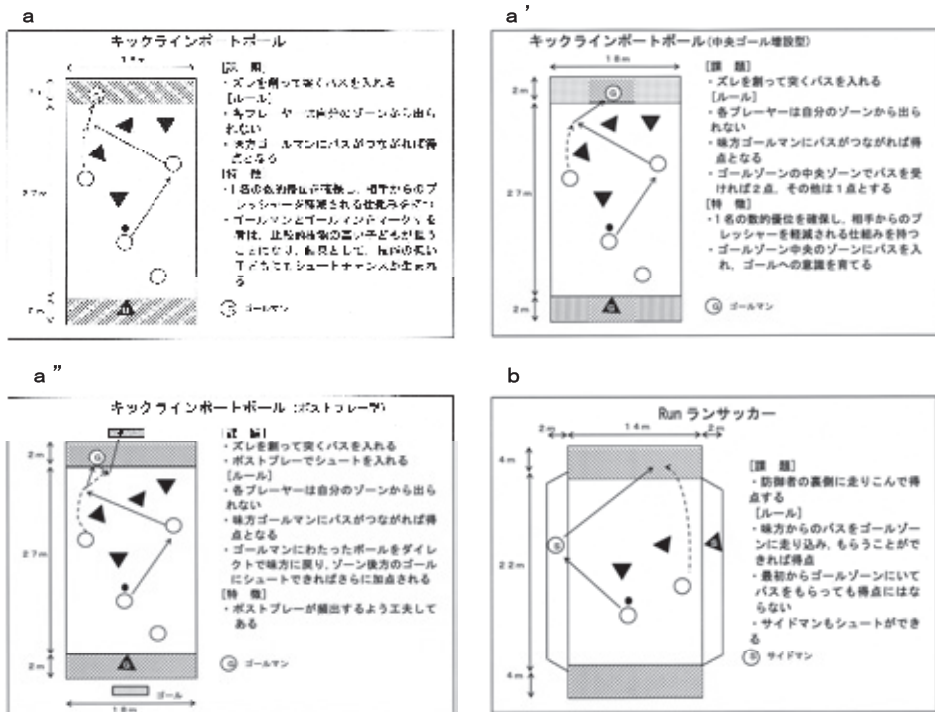


図6. 高学年で用いる「課題ゲーム」

④ 中学校1・2年

図7は、中学1・2年を対象とした単元カリキュラム案である。また、図8は、単元計画に示した「課題ゲーム」の概略である。

「ボールリフティング」、「8の字ドリブル」、「ツーゴールドリブルサッカー」はスキルウォームアップとするとともに、個人技能の伸びの把握にも用いる。さらに、「ボールリフティング」では、センタリングからの攻撃にも対応するためヘディングのリフティングも加える。ボールリフティング回数は21回以上、8の字ドリブル得点は18点以上を目標とする。

この段階からはゴールキーパーが必要となるので、離れた距離でパントキックやドロップキックを蹴り合いキャッチする練習も加える。

図8 aの「ゴール付きRunランサッカー」は、防御ラインを突破してスループスを受ければ得点とする「Runランサッカー」に、ゴール(用具)を設置し、さらにゴールへのシュートを意識させようとして作成したものである。これは、豪快なシュートというサッカーの醍醐味を保証し、公式ゲームで必要となるゴールへのシュート技術の習得も企図したものである。

このゲームは、ゴールキーパーを加えシュートを防ぐようにしているが、その際、シュートの成功感を保証しつつキーパーの練習を考えると、キーパーをゴールの前ではなく後ろに配置することもできる。

また、bの「シュートゲーム」は、さらにゴール前でのコンビネーションからのシュー

学年	時間	授業時間(分)							
		10	20	30	40	50			
中学校1・2年	1	オリエンテーション							
	2	ま と め (5分)	ボールリフティング 2分	ツーゴールドリブルサッカー ゲーム時間: 60秒 休憩時間: 90秒 3セット (8分)	キックラインポートボール ゲーム: 7分, 休憩: 2分 3セット (30分)				
	3				Runランサッカーゴール付き ゲーム時間: 7分, 休憩時間: 2分 2セット (18分)				
	4							シュートゲーム ゲーム時間: 7分 1セット (10分)	
	5				サイドゾーン付きハーフコートミニゲーム (サイドマン固定型) ゲーム時間: 7分 休憩時間: 2分 3セット (30分)				
	6				ゲーム大会 (ハーフコートミニゲーム)				
	7								
	8								
	9								
	10								
	11								
	12								
	13								
	14								
	15								

図7. 中学1・2年用単元カリキュラム案

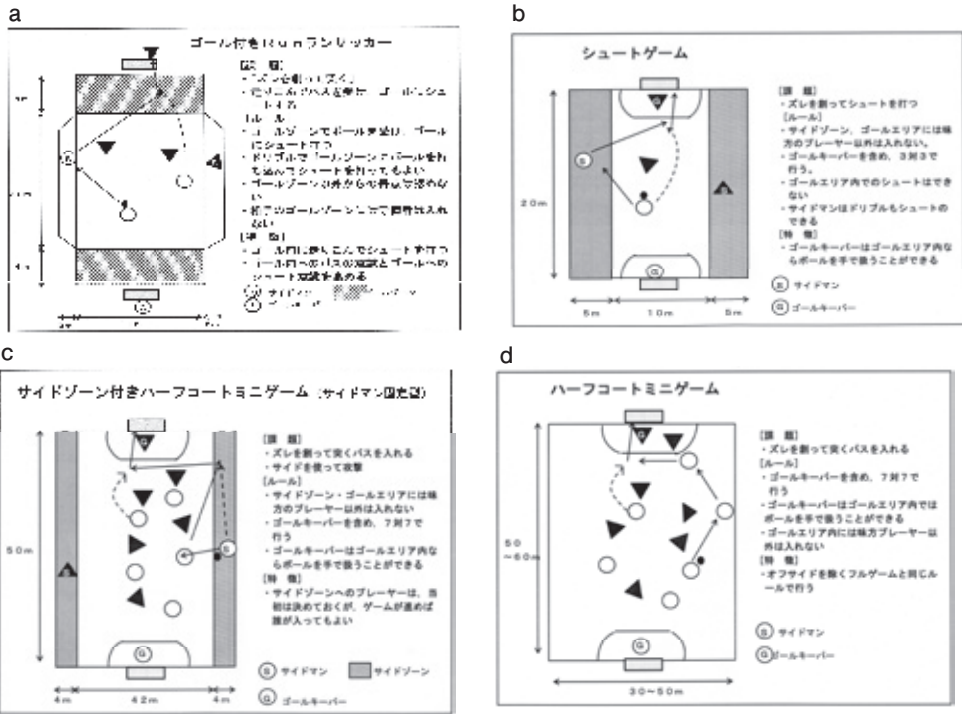


図8. 中学1・2年で用いる「課題ゲーム」

トに特化した「課題ゲーム」である。すなわち、サイドゾーンを設け攻撃側の数的優位を保障するとともに、サイドからの攻撃を導きやすくし、センタリングからのシュートも意識したものである。また、このゲームでは、ゴールキーパーの学習も企図している。しかし、ゴールエリア付近でゴールキーパーとプレーヤーの接触の危険性を防止するため、攻撃側のプレーヤーはゴールエリア内には入れないようにしている。

cに示す「7対7のサイドゾーン付きハーフコートゲーム」は、コート内にサイドゾーンを設けサイドマンを配置したゲームで、コート上に一部地理的分離の要素を取り入れ、攻撃側の数的優位を保障しているが、攻防相乱型の条件でプレーするプレーヤーの数が多くなっている。なお、このゲームでは、サイドゾーンでのドリブルを禁止し、ワンツーストリーでパスを受けてセンタリングを行うプレーが頻出することを企図している。

また、このゲームは、「攻撃は外側から」、「守備は内側から」の戦術行動を学ばせようとしたものである。筆者ら²²⁾は、高校生の授業を対象にしたものではあるが、サイドからの攻撃がすべての攻撃の約半分を超すゲームの様相が、ゲーム形態の変更の目安になり得ることを見出している。つまり、外側からの攻撃は「ズレを創り出す」ものであり、防衛をゴール前から引き出す戦術を学習させるゲームである。

義務教育段階における「課題ゲーム」を用いたサッカーカリキュラムの提案—体力向上も目指して—(田中 譲)

ゲームレベルが高まれば、図-10 aに示すサイドゾーンの使用を自由にし、サイドマンを固定せず攻撃側はいつでも何人でもサイドゾーンに入れるようにするとゲームの流動性は増し、公式ルールของเกมに近づくことになる。この場合にも、守備側はサイドゾーンに入れない。

ゲーム大会は、dに示すハーフコートの7人制ミニゲームで行う。このゲームは、「7対7のサイドゾーン付きハーフコートゲーム」からサイドゾーンを除いたもので、最終段階の公式ゲームに近いものである。

⑤ 中学3年生

中学3年生では、義務教育段階の最終学年であること、また、選択制が採用されているので、サッカーを生涯に亘って楽しめるようにすることが目標となる。したがって、公式ゲームで勝つための工夫が楽しめるようになることを目標とした。また、ゲーム大会の運営を審判も含めて主体的にできるようになることを目標にする。

ここでの公式ゲームは、ハーフコートにおける8対8のゲームで、日本サッカー協会²³⁾が示す10歳以下の公式ゲームを意味する。なぜなら、正規の11対11では90分間のゲームにおいてボールに多く触れるプレーヤーで120回程度、時間にして2分強であることから、ゲーム人数が多くなればゲームに参加できない生徒が生じる可能性が考えられるからである。

津田ら²⁴⁾は、中学生の授業におけるハーフコートのミニゲームとフルコートのゲームを比較し、前者の方がエネルギー系の体力向上に効果が期待できることを報告している。

また、オールコートの半分の大きさにすればコートが2面取れ、11人制のゲームの約1.5倍の生徒がゲームに参加できることになる。以上のことから、ハーフコートによる8対8のゲームを最終段階の公式ゲームとして配置した。

図9は中学3年生を対象とした単元カリキュラム案である。また、図10は、単元計画に示した「課題ゲーム」の概略である。

「ボールリフティング」、「8の字ドリブル」、「ツーゴールドリブルサッカー」は、スキルウォームアップとして用いる。「ボールリフティング」と「8の字ドリブル」は、得意なスポーツという観点から考え、前述の評価基準^{20) 21)}の「十分満足にできる」レベルである60回以上、24点以上を目標とする。

さらに、チームの特性を生かし、チームに応じた戦術を練習する時間を確保するとともに、ゴールキーパーの特殊練習の時間も保証する。

図10 aは、図8 cの「7対7のサイドゾーン付きサイドマン固定ハーフコートミニゲーム」からサイドマンを固定せず、サイドゾーンを自由に利用できるようにしたものである。

学年	時間	授業時間(分)					
		10	20	30	40	50	
中学校3年	1	オリエンテーション					ま と め (5分)
	2	ボールリ フティン グ 2分 ゲーム時間 : 60秒 30秒 3セット (7分)	サッカー	サイドゾーン付きハーフコートミニゲーム (サイドマンフリー型) ゲーム時間: 7分、休憩時間: 2分 3セット (30分)		ま と め (5分)	
	3		サッカー	チーム練習 (15分)	ハーフコートミニゲーム ゲーム時間: 6分 休憩時間: 2分 2セット (18分)		
	4		サッカー				
	5		サッカー	ゲーム大会 (8人制公式ルール)			
	6		サッカー		ゲーム大会 (8人制公式ルール)		
	7		サッカー	ゲーム大会 (8人制公式ルール)			
	8		サッカー		ゲーム大会 (8人制公式ルール)		
	9		サッカー	ゲーム大会 (8人制公式ルール)			
	10		サッカー		ゲーム大会 (8人制公式ルール)		
	11		サッカー	ゲーム大会 (8人制公式ルール)			
	12	サッカー	ゲーム大会 (8人制公式ルール)				
	13	サッカー		ゲーム大会 (8人制公式ルール)			
	14	サッカー	ゲーム大会 (8人制公式ルール)				
	15	サッカー		ゲーム大会 (8人制公式ルール)			

図9. 中学3年用単元カリキュラム案

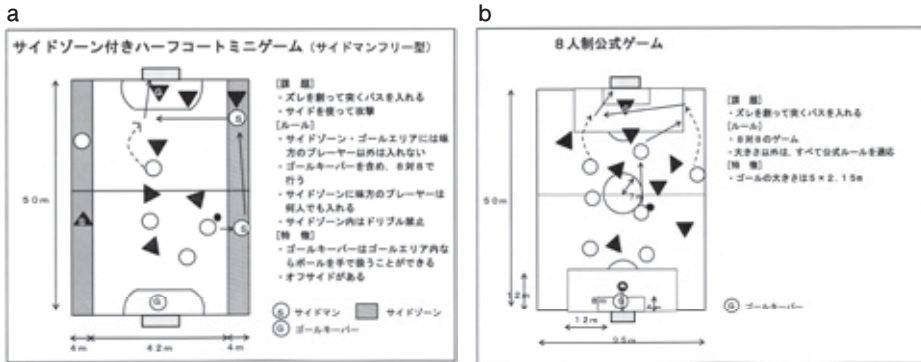


図10. 中学3年で用いる「課題ゲーム」

すなわち、攻撃側は守備側が入れない両サイドを自由に使えるが、サイドゾーンでのドリブルは禁じる。ゲーム人数は8人で行わせる。さらに、図8 dで示した「7対7のハーフコートミニゲーム」を8人で学習した後、図10 bに示す、8人制の公式ゲームを行わせる。なお、これらのゲームでは、オフサイドルールを適用する。

Ⅲ. 今後の課題

本研究で提示したカリキュラム案は、これまで検証した「課題ゲーム」の学習成果をもとに考案したものである。今後、授業実践を通して単元カリキュラムの学習成果を明らかにする必要がある。加えて、長期の研究にならざるを得ないが、この提案した一貫カリキュ

義務教育段階における「課題ゲーム」を用いたサッカーカリキュラムの提案—体力向上も目指して—(田中 讓)
ラムの成果を検証していかなければならない。

注

- 注1) 本研究における公式ゲームとは、日本サッカー協会²³⁾が示す10歳以下の公式ゲーム、つまり、ハーフコートにおける8対8のゲームである。
- 注2) サッカーで必要なバランス能力は、ボールを扱う際や体を切り換える際に片足で身体を支えなければならない動的バランスと呼ばれるものである。後藤²⁵⁾はバランスメーターを用いた動的バランス能力を測定し、6年生では成人の90%レベル以上に達することを報告している。さらに、マリーナ²⁶⁾は、平均台歩行や片足跳びの速度測定から、この能力は、14歳までに成人の域に近づくことを報告している。
- 注3) 筆者らは、子どもを対象にインステップキックにおけるボール速度と動作の正確性を測定した結果¹⁸⁾、インステップキックの動作は、男子で11歳、女子で13歳、ボール速度は、男子で13歳、女子で11歳で成人の値の約90%以上の値に達することを報告している。
- 注4) スキルウォームアップとは、たんに走るだけといったものでなく、技術練習を兼ねながら体温を高める工夫をした練習である。
- 注5) ボールリフティングは、ワンバウンドさせてもよいという条件で、2分間における最大連続回数である。8の字ドリブルは、3メートルの間隔で置いたコーンの間をドリブルするもので、コーンの中間点および外側を通過するごとに点数を加算する。つまり、1周すれば4点となる。30秒間に何点獲得するかを測定する。

文 献

- 1) 高橋健夫「第3章ボール運動の授業研究」『新しい体育の授業研究』、大修館書店、1989年、pp.89-128.
- 2) 後藤幸弘、松田聡、田中讓『サッカー型「課題ゲーム」の批判的検討』、兵庫教育大学研究紀要、第35巻 2009年、pp.181-194.
- 3) 日本学術会議、健康・生活科学委員会、健康・スポーツ科学分科会提言『子どもを元気にするための運動・スポーツ推進体制の整備』<http://www.scj.go.jp/ja/info/kohyo/pdf/kohyo-20-t62-10.pdf> 2012年、10月29日18:09.
- 4) 文部科学省『小学校学習指導要領』東京書籍、2008年.
- 5) 文部科学省『中学校学習指導要領』東山書房、2008年.
- 6) 田中讓『球種の違いが高校生のサッカー授業(ゲーム)に及ぼす運動強度への影響について—弾みにくいボールと通常のボールの比較から—』教育実践論集、第10号、2009年、pp.195-

205.

- 7) 田中讓, 後藤幸弘『課題解決的学習における運動量の確保に関する研究—高学年児童のサッカー吏授業を対象にして—』日本教科教育学会誌, 第32巻, 第4号2010年, pp.1-10.
- 8) 後藤幸弘, 田中讓, 福田修一, 山本忠志『サッカー「課題ゲーム」の運動強度の検討—体力の向上にも配慮した学習過程の作成に向けて—』日本教科教育学会誌, 第33巻, 第2号, 2010年, pp.31-40.
- 9) 田中讓『サッカー「課題ゲーム」を用いた課題解決的学習の成果—高学年児童の体力向上に焦点化して—』日本教科教育学会誌, 第34巻, 第2号, 2011年, pp.41-50.
- 10) 林修, 後藤幸弘『ゲーム領域における教材(学習課題)配列に関する事例の検討—攻防分離型から攻防相乱型への移行・発展の有効性—』, Proceedings of 2 Tukuba International Workshop on Sport Education, 1995年, pp.55-10.
- 11) 梅野圭史, 後藤幸弘, 林修「教育実践から捉える教科内容構成の原理」, 西園芳信, 増井三夫 編著『教育実践から捉える教員養成のための教科内容研究学』, 風間書房, 2009年, pp.224-240.
- 12) ソープ (Thorpe, R.), バンカー (Bunker. D), アーモンド (Almond), *A Change In Focus for the Teaching of Games*. In Pieron, M & Graham, G. (Eds) Sport Pedagogy: The 1984 Olympic Congress Proceedings. Vol.6. Champaign, IL, Human Kinetics. (1986), pp.163-169.
- 13) 後藤幸弘, 松本靖『サッカーにおける楽しさと戦術行動に係る能力との関係—児童の意識調査とゲーム様相の関係から—』兵庫教育大学大学紀要, 21, 2001年, pp.41-52.
- 14) 田中讓, 入口豊『授業におけるサッカーの効果的指導に関する研究(第2報)—授業形態の違による検討—』, 大阪教育大学紀要, V-40, 1991年, pp.95-111.
- 15) 松本靖, 後藤幸弘『戦術の系統に基づいて考案されたサッカー「課題ゲーム」学習の有効性—高学年児童を対象とし—』スポーツ教育学研究, 26-2, 2007年, pp.89-103.
- 16) 落合優「発達段階」『スポーツ心理学事典』, 日本スポーツ心理学会 編, 大修館書店, 2008年, pp.78-82
- 17) 後藤幸弘『小・中学校段階での適時性の問題点について』季刊体育保健, タイムス, 1987年, pp.11-17.
- 18) 後藤幸弘, 辻野昭, 田中讓『インステップキックにおけるボール速度と正解性の発達について』大阪市立大学保健体育学研究紀要, 10, 1975年, pp.65-75.
- 19) 山崎有希, 芹澤博一, 下田新, 後藤幸弘『サッカー初心者の学習指導に関する基礎的研究—2・4年生児童を対象にしたドリブルとリフティングからの指導について—』兵庫教育大学

義務教育段階における「課題ゲーム」を用いたサッカーカリキュラムの提案—体力向上も目指して—(田中 讓)

教科教育学会紀要, 21, 2008年, pp.54-63.

- 20) 後藤幸弘, 高橋潤, 長井功『サッカーのリフティング能力と個人技能, ゲームパフォーマンスならびに楽しさの関係—中学生男子を対象として—』兵庫教育大学研究紀要, 26, 2005年, pp.125-137.
- 21) 後藤幸弘『技能の評価と指導の一体化を目指して—教育内容の明確な授業のために—』体育科教育学研究, 20 (1), 2003年, pp.15-26.
- 22) 田中讓, 入口豊, 正田隆博, 芝田孝人『授業におけるサッカーの効果的指導に関する研究 第3報コートの広さと学習内容の検討』大阪教育大学紀要, V-42, 1993年, pp.129-139.
- 23) 『JFAキッズ (U-18/U-10) ハンドブック』(財)日本サッカー協会, 2009年
- 24) 津田龍佑, 篠崎徹, 田神昭, 後藤邦夫, 高松薫『サッカーにおけるミニゲームを中心とした授業の体力づくりから見た効果: 中学1年生の6回の授業を通して』体育学研究, 52, 2007年, pp.405-417.
- 25) 後藤幸弘, 宮下禎之, 奥野暢通『動的バランス運動学習の適時期について—児童期における練習効果の年齢差から—』兵庫教育大学研究紀要, 18, 1992年, pp.125-141.
- 26) Robert M. Malina, Claude Bouchard『事典 発育・成熟・運動』, 高石昌弘, 小林寛道 監訳, 大修館書店, 1995年, pp.162-169.