

研究主題 「ゲームパフォーマンスを高めるゴール型の開発

ーバスケットボールとフットサルの系統的な指導を目指してー」

東京都教職員研修センター研修部授業力向上課

台東区立千束小学校 主任教諭 濱田 哲

第1 研究のねらい

小学校学習指導要領解説体育編（平成20年8月）において、「運動する子どもとそうでない子どもの二極化の傾向や子どもの体力の低下傾向が依然深刻な問題となっていることから、すべての運動領域で適切な運動の経験を通して、一層の体力の向上を図ることができるよう指導の在り方を改善する」ことが述べられている。

個人の技能差が触球数や運動量の差となって表れるといった課題が見られるボール運動の学習においては、特に攻守が入り交じるゴール型では、動き方の理解が十分でないとその傾向が顕著となる。そこで、種目間の系統性を考慮しながら、児童一人一人に動き方を理解させ、技能を身に付けさせるゲームパフォーマンスを高める指導方法を開発することを研究のねらいとした。

本研究では、ゲームパフォーマンスを次のように定義した。

戦術を意識した意思決定による「ボールを持たないときの動き」 + 「ボール操作」

第2 研究の内容と方法

研究仮説

バスケットボールとフットサルについて、種目に共通する戦術に応じた行動上の技能を意図的に高めていくミニゲームを指導計画に位置付け、身に付けさせたい内容を明確にした戦術への意識を高める評価方法を開発・実施することで、児童のゲームパフォーマンスを高めることができるであろう。

1 基礎研究

(1) ゴール型についての種目に共通する戦術に応じた行動上の技能の分析

バスケットボールとフットサルの共通点

- コート内で攻守が入り交じって攻防を組み立て、一定時間内に得点を競い合う。
- 少人数対少人数で行うため一人一人がボールに触れる機会が多く、コートからの狭さから全体を見渡すことができ、戦術を意識した活動が行われやすい。
- 数的優位を作るためには基本ポジションを越えて、積極的な攻撃参加が必要である。

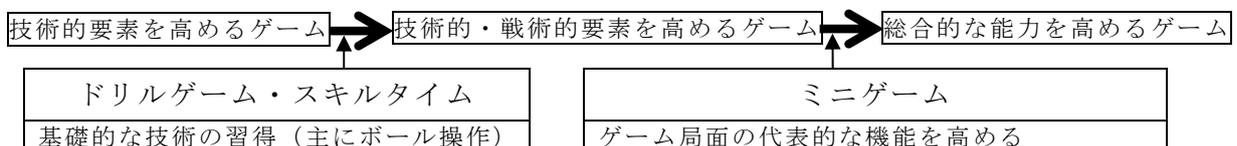
以上の共通点から、種目に共通する戦術に応じた行動上の技能として、

空いているスペースを見つけて走りこむこと
味方をサポートすること
相手のプレイヤーをマークすること

の3点を指導の重点とする。

(2) 種目に共通する戦術に応じた行動上の技能を効果的に身に付ける方法

- ① 状況の変化に対応できる個々の技能（ドリルゲーム・スキルタイム）
- ② 特定の状況で有効となる戦術的な思考（ミニゲーム）
- ③ ゲームの状況に応じてどのような動きが有効かを判断する能力（対抗戦・リーグ戦）



2 調査研究

(1) 意識調査

平成 22 年 7 月に都内公立小学校第 5・6 学年の児童 511 名、小学校教員 173 名を対象に意識調査を実施した。

児童に対する調査で「サッカーで教わってきたこと」は、パスの仕方が 84.7%、ドリブルの仕方が 56.8%に対して、味方がボールを持っているときの動き方は 51.9%、相手がボールを持っているときの動き方は 50.3%と、ボールを持たないときの動き方については指導が十分でないことが明らかとなった。

教員の「ボール運動で児童を評価する際の課題」では、ボールを持たないときの動き方が 66.5%、思考・判断が 70.5%と高い数値を示していることが明らかになった。

(2) 運動量の調査

児童の運動量を調査するため、歩数計での数値と運動後の心拍数を測定した。運動時の心拍数が最大心拍数の何%であるかを表す運動強度を求め、必要な運動量の調査をした。バスケットボールの平均が 52.3%、フットサルが 52.5%と、運動効果が得られる 40%以上を上回る結果となった。

3 開発研究

(1) バスケットボールとフットサルに共通する戦術に応じた行動上の技能を意図的に高めていく指導計画

ゲームで活用できるボール操作の技能を習得すること、ゲームでの動き方を理解するために戦術への意識を高めることをねらい、以下の点に留意した指導計画（表 1）を開発した。

表 1 バスケットボールとフットサルの指導計画

バスケットボール		フットサル	
第 1～7 時	第 8～10 時	第 1～5 時	第 6～10 時
ドリルゲーム ボール操作の技能の向上が実感できるように 1 分間でパスの回数を記録する スキルタイム…ボール操作の習得の時間 1・2 時 パス・シュート 3・4 時 パスカット 5・6 時 ドリブル 7 時 走りこんでパス ミニゲーム ボールを持たないときの動きを身に付ける 1・2 時 数的優位をつくる 3・4 時 空いているスペースを探す① 5・6 時 相手の位置を認識する② 対抗戦 スキルタイムやミニゲームで習得した技能を活用	チームの時間 チームの課題解決に向けた活動を行う リーグ戦 対抗戦・リーグ戦の合計 96 分 (21.3%)	ドリルゲーム スキルタイム 1 時 パス 2 時 ドリブル 3 時 パスカット 4 時 パス 5 時 走りこんでパス ミニゲーム 1 時 ① 2 時 ② 3～5 時 相手の位置の認識・数的優位 対抗戦	チームの時間 チームの課題解決に向けた活動を行う (戦術を確認し、実行する) リーグ戦 総当りのリーグ戦を 2 回行う 対抗戦・リーグ戦の合計 127 分 (28.2%)

ボール操作の指導…第 1～7 時で 68 分 (15.1%)
 ボールを持たないときの動きの指導…78 分 (17.3%)

ボール操作の指導…第 1～5 時で 71 分 (15.7%)
 ボールを持たないときの動きの指導…65 分 (14.4%)

- 実際のゲームで活用できる技能を習得するために、ゲーム形式での活動を取り入れる。
- フットサルに比べボール操作の容易なバスケットボールにおいて、ボールを持たないときの動きを重点的に身に付ける。フットサルではバスケットボールで身に付けたボールを持たないときの動きが発揮できると考え、ボール操作の技能習得の時間を多く配置する。
- バスケットボールで習得した技能や戦術への理解をフットサルで活用するために、実施の時期を連続させる。

(2) 戦術への意識を高める評価方法

ゲームの場面において技能を発揮するためには、習得した技能に加えて、その状況にあった意思決定をすることが必要である。本研究では、戦術を意識した意思決定を思考・判断の観点に位置付け、技能との関連をもたせた評価規準を開発した。そして、身に付けさせたい技能や思考・判断について、どの場面で、どの程度できれば目標に達したと見なすのかを判断する基準であるルーブリックを設定し、児童に提示した。

ルーブリックに沿った自己評価活動や、チーム内でペアを作りボールを持たないときの動きを相互評価する活動、審判チームとしてボールを持たないときの動きを記録する活動を行うことで、児童の戦術への意識を高めていく。

(3) ゲームパフォーマンス評価の実施

本研究では、児童の戦術への意識や技能の変容を検証するために、ゲームの場面を撮影したビデオを用いて分析した。意思決定の観点を「相手に応じて守備位置を変える」、技能発揮を「パスやドリブルでのボール保持」、ボールを持たないときの動きを「パスを受けるポジションへの移動」と設定し、複合的にゲームパフォーマンスとして点数化した。

第3 研究の成果

1 戦術への意識の変容について

フットサルにおける児童の学習カードでの振り返りから、戦術・作戦に関する記述と、技能に関する記述の個数を調査した。

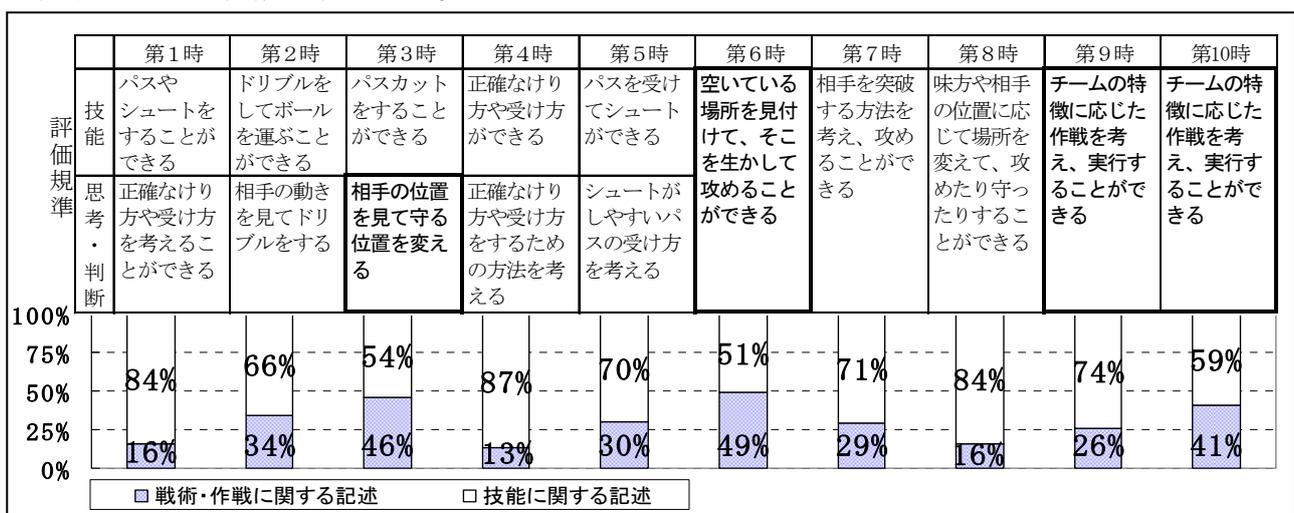


図1 フットサルのルーブリックと戦術・作戦、技能に関する記述の調査結果

- 「相手の位置を見る」、「空いている場所を見付ける」、「チームの特徴に応じた作戦」といった評価規準を明確に提示することで、児童の戦術への意識を高めることができた。

2 ゲームパフォーマンスの変化について

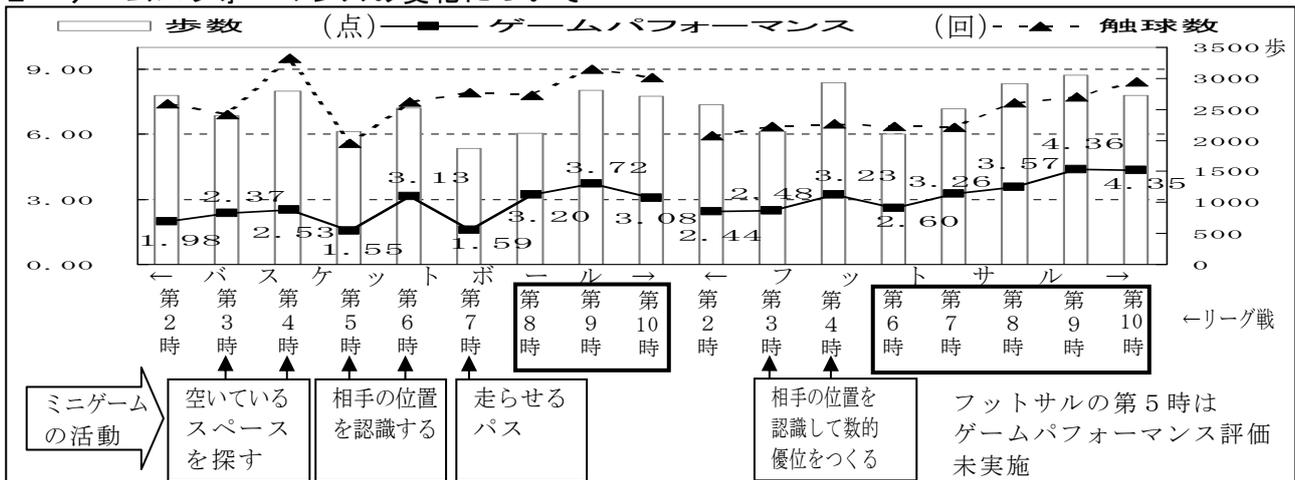


図2 バスケットボールとフットサルの歩数・触球数・ゲームパフォーマンスの平均

- ミニゲームで新たな戦術を提示したバスケットボールの第5・7時には、ゲームパフォーマンスが低下した。児童が既習事項と新たに学習したことを総合して発揮しようと試みるため、どのように動いてよいか分からなくなることが原因として考えられる。同じミニゲームを次時も行うことで、前時の課題を踏まえて学習に臨むことができることから、ゲームパフォーマンスは前の数値より向上した。
- バスケットボールでの児童に対する学習アンケートの結果（図3）は、ゲームパフォーマンスと同様の傾向を示している。ミニゲームにおけるボールを持たないときの動きの習得とゲームパフォーマンスには関係があると考えられる。

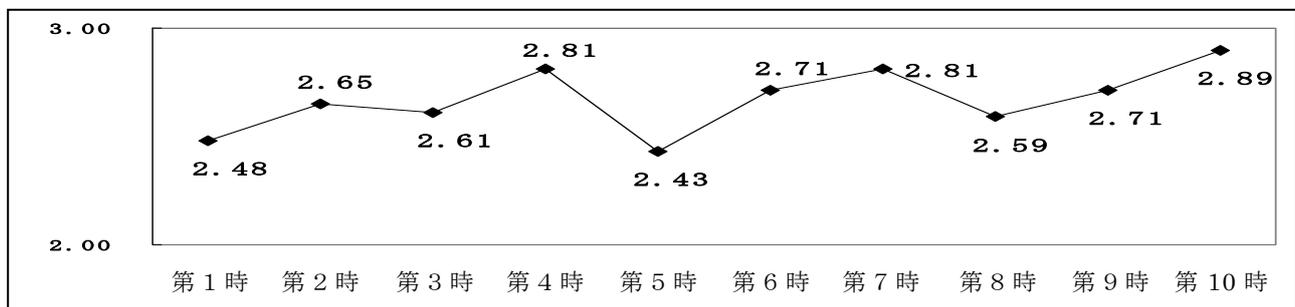


図3 ミニゲームでボールを持たないときの動き方が身に付いたかの学習アンケート結果（3件法）

- フットサルにおいては、ゲームパフォーマンスの増減の幅が少なくなっている。また、フットサルの第2時のゲームパフォーマンス評価は 2.44 と、バスケットボール第2時の 1.98 を上回っている。こうしたことから、バスケットボールとフットサルでは系統的な接続が可能であると考えられる。
- ゲームパフォーマンスの向上に伴い、一人当たりの触球数の平均や歩数が増加している。このことから、ゲームパフォーマンスと運動量には相関関係があると言える。

第4 今後の課題

- 短時間で効果的にゲームパフォーマンスを高められる指導計画の見直しと配置の改善
- ゴール型とネット型、ベースボール型とで、相互関連的にゲームパフォーマンスを高めしていくボール運動のカリキュラム開発