

平成 30 年度

神奈川県立体育センター長期研修研究報告

## 「サポートの動き」が高まるサッカーの授業

— GPA I による生徒のゲーム記録を生かした戦術学習を通して —



神奈川県立体育センター 長期研究員

小田原市立千代中学校 石井 豪

# 目次

## 第1章 研究を進めるにあたって

1	研究主題	1
2	主題設定の理由	1
3	研究の目的	2
4	研究の仮説	2
5	研究の内容と方法	2
6	研究の構想図	3

## 第2章 理論の研究

1	球技のゴール型について	4
2	戦術学習について	5
3	「サポートの動き」について	7
4	「分かる・できる」について	9
5	「サポートの動き」を学習するための条件付けられたゲームについて	10
6	形成的授業評価について	11

## 第3章 検証授業（公開授業）

1	研究の仮説と検証の方法	13
2	学習指導計画	16
3	学習指導の工夫	20
4	授業の実際	26
5	検証授業の結果と考察	36

## 第4章 研究のまとめ

1	研究の成果と課題	51
2	今後の展望	54

[引用・参考文献等]

# 第1章 研究を進めるにあたって

## 1 研究主題

「サポートの動き」が高まるサッカーの授業  
－GPAIによる生徒のゲーム記録を生かした戦術学習を通して－

## 2 主題設定の理由

現行の中学校学習指導要領解説保健体育編（平成20年9月、以下「現行学習指導要領解説」という。）には、球技のゴール型[第1学年及び第2学年]の技能について「ボール操作とボールを持たないときの動きに着目させ、学習に取り組ませることが大切である。」<sup>1)</sup>と記載されている。また、球技の知識の指導内容としては「技術の名称や行い方」などが示され、「球技の各型の各種目において用いられる技術や戦術、作戦の名称やその具体的な行い方や活用方法を理解できるようにする」<sup>2)</sup>と記載されている。さらに、思考・判断の例示として「ボール操作やボールを持たないときの動きなどの技術を身に付けるための運動の行い方のポイントを見付けること」<sup>3)</sup>が示されている。そして、以上のことは、新しい中学校学習指導要領解説保健体育編（平成29年7月、以下「新学習指導要領解説」という。）においても、ほぼ同様<sup>4) 5) 6)</sup>に示されている。

一方、筆者のこれまでのサッカーの授業において、生徒は作戦会議等の話合いで、何を話してよいか分からず、ゲームに生かせる作戦を考えられなかったり、ゲームではパスをもらうための動き方などが分からず、ボールに群がる密集型のゲームになってしまったりすることが多かった。これは、筆者が生徒に対し、動きの必要性や動き方の十分な指導を行えず、特に、技能の指導内容である「ボールを持たないときの動き」に含まれる、パスをもらえる位置への動き（以下「サポートの動き」という。）に係る指導が、知識や思考・判断の指導内容と結び付いていなかったことが原因と考えられる。

グリフィンらは、条件付けられたゲームを基に、教員が意図的な発問をすることで、生徒の戦術的気づきを引き出し、知識を身に付けさせた上で、ゲームパフォーマンスを向上させていく戦術学習を提唱している。<sup>7)</sup>そこで、本研究では、発問により、生徒が「なぜそれを行うのか」や「何を行うべきか」、「どのように行うのか」などを理解する活動を通して、技能の指導内容である「サポートの動き」が知識の指導内容と結び付き、ゲームの中で生かせるものとなることを目指した。

また、グリフィンらは、ゲームの中でゲームパフォーマンスを観察・評価する必要があると述べ、その評価の方法として生徒のゲーム中のプレーを評価できるGPAI（ゲームパフォーマンス評価法）を提言するとともに、GPAIを活用し、生徒がプレーヤーだけでなく観察者にもなる生徒の相互評価の有効性についても言及している。<sup>8)</sup>さらに竹島も、GPAIを活用し、生徒がゲーム記録を行ったバスケットボールの授業を通して、各プレーヤーが何をしようとしているのか考え、判断しながら記録する活動の有効性について述べており<sup>9)</sup>、同じゴール型のサッカーにおいても、GPAIによる生徒のゲーム記録（思考・判断）は、戦術的気づき（知識）の高まりを促し、ゲームの中で活用できる「サポートの動き」（技能）を高めることに貢献できると考えた。

以上のことから、本研究では、教員の発問や条件付けられたゲームの実践に加え、「GPAIによる生徒のゲーム記録を生かした戦術学習」により、「サポートの動き」が高まると考え、本主題を設定した。

### 3 研究の目的

中学校第2学年の球技「サッカー」（ゴール型）の授業における、「GPAIによる生徒のゲーム記録を生かした戦術学習」について、有効性を検証するとともに、授業提案をする。

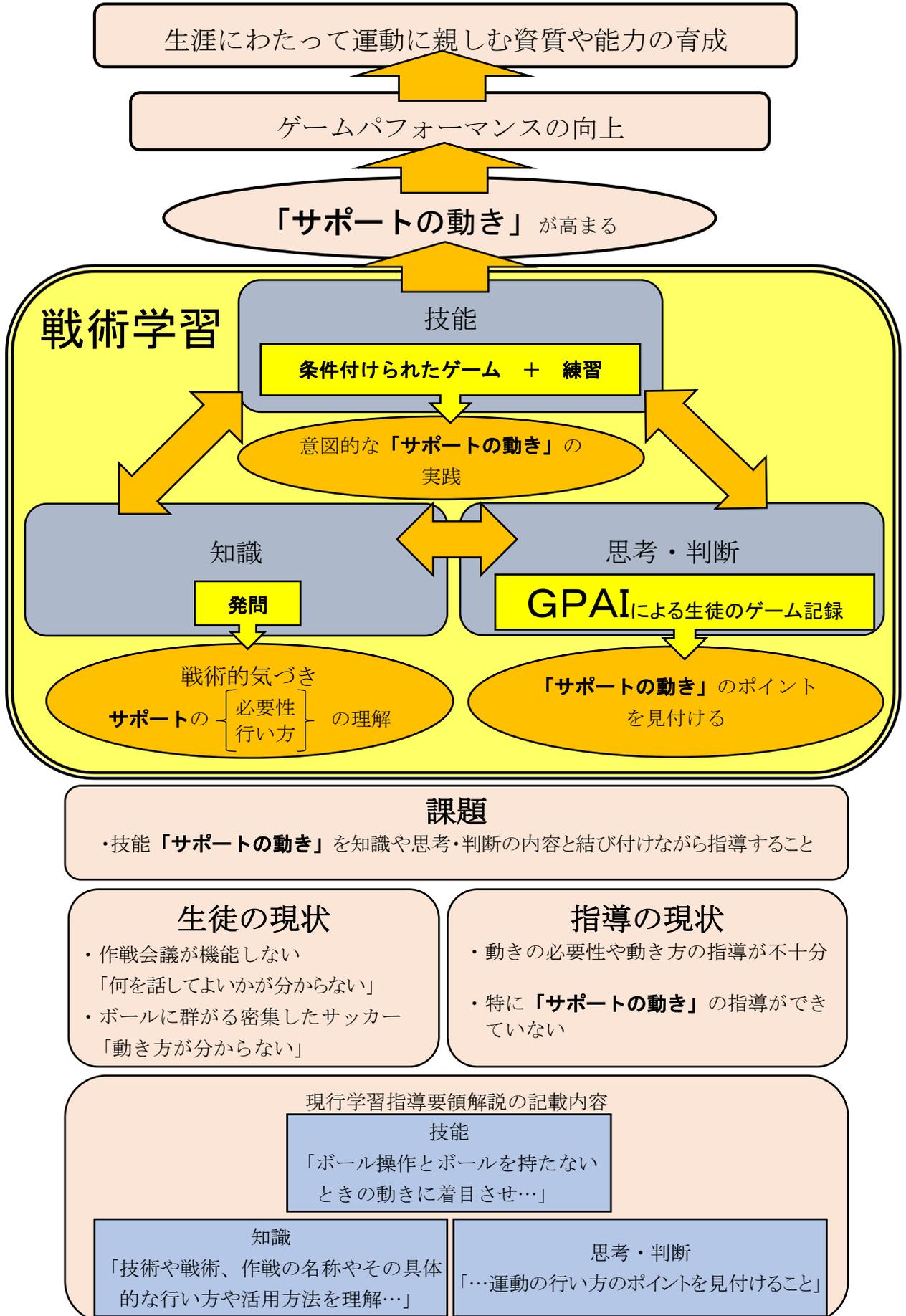
### 4 研究の仮説

中学校第2学年の球技「サッカー」（ゴール型）の授業において、「GPAIによる生徒のゲーム記録を生かした戦術学習」を展開することで、「サポートの動き」が高まるであろう。

### 5 研究の内容と方法

- (1) 授業実践に先立ち、文献等により理論研究を行い、仮説を設定する。
- (2) 理論研究を基にした指導計画により授業を行い、仮説の検証を中心に授業全体を振り返る。
- (3) 理論研究と授業実践（検証の結果）を基に研究のまとめを行う。

6 研究の構想図



## 第2章 理論の研究

### 1 球技のゴール型について

#### 中学校学習指導要領における球技のゴール型の内容について

球技のゴール型の「技能」の指導内容については、現行学習指導要領<sup>10)</sup>には、次のように示されている。

次の運動について、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、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。

ア 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こと。<sup>10)</sup>

そして、現行学習指導要領解説には「技能」の指導内容として「ボール操作とボールを持たないときの動きに着目させ、学習に取り組ませることが大切である。」<sup>1)</sup>と記載され、本研究で焦点を当てる「サポートの動き」に係る内容として「パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動くこと。」<sup>1)</sup>が例示されている。

また、「知識」、「思考・判断」の指導内容としては、「球技の特性や成り立ち、技術の名称や行い方、関連して高まる体力などを理解し、課題に応じた運動の取り組み方を工夫できるようにする。」<sup>2)</sup>と記載され、知識に係る「技術の名称や行い方」については「球技の各型の各種目において用いられる技術や戦術、作戦の名称やその具体的な行い方や活用方法を理解できるようにする」<sup>2)</sup>と記載されており、「サポートの動き」は、技術の具体的な行い方や活用方法に含まれ、知識の指導内容にも含まれると考えられる。

さらに、「思考・判断」の指導内容として、「ボール操作やボールを持たないときの動きなどの技術を身に付けるための運動の行い方のポイントを見付けること」<sup>3)</sup>が例示されており、「サポートの動き」のポイントを見付けることも、思考・判断の指導内容と整理することができる。

本研究におけるGPAIによる生徒のゲーム記録(p. 7 図2参照)は、「サポートの動き」ができていないかを評価するためのものであるが、結果として「サポートの動き」のポイントを見付ける活動になると考えられる。

一方、新学習指導要領<sup>11)</sup>においては、球技のゴール型の指導内容が、「知識及び技能」として次のように示され、知識と技能を関連させて指導することが大切である旨が記載されている。

次の運動について、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、球技の特性や成り立ち、技術の名称や行い方、その運動に関連して高まる体力などを理解するとともに、基本的な技能や仲間と連携した動きでゲームを展開すること。

ア 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すること。<sup>11)</sup>

そして、現行学習指導要領解説においても、本研究で指導内容とした「サポートの動き」は、「技能」「知識」「思考力、判断力、表現力等」の指導内容として明記されており、「技能」においては、「指導に際しては、ゴール前の空間をめぐる攻防についての学習課題を追究しやすいようにプレイヤーの人数、コート広さ、用具、プレイ上の制限を工夫したゲー

ムを取り入れ、ボール操作とボールを持たないときの動きに着目させ、学習に取り組みさせることが大切である。」<sup>4)</sup>と記載されている。

また、「知識」においては、「技術の名称や行い方では、球技の各型の各種目において用いられる技術や戦術、作戦には名称があり、これらの具体的な行い方や活用方法を理解できるようにする。」<sup>5)</sup>と記載されており、「思考力、判断力、表現力等」においては、「ボール操作やボールを持たないときの動き及び攻防などの改善についてのポイントを発見したり、仲間との関わり合いや健康・安全などについての自己の取り組み方の課題を発見したりすること」<sup>6)</sup>と記載されている。

これらのことから、球技のゴール型では、今後も「ボール操作」と「ボールを持たないときの動き」に着目した指導が求められる。

そして、本研究では「ボールを持たないときの動き」に含まれる「サポートの動き」に着目し、発問を通して「サポートの動き」の行い方や活用方法を理解させるとともに、GPAIを使った生徒のゲーム記録を通して運動の行い方のポイントを見付ける活動を行い、「知識」、「思考・判断」の指導内容と関連させて技能の向上を目指す授業を展開していくこととした。

## 2 戦術学習について

### (1) 戦術学習とは

高橋は、「これまでの球技授業では、実際のゲームと無関係に個々の技術が指導され、それらがまるでゲームに生かされないケースが多かった。」<sup>12)</sup>とグリフィンらの「ボール運動の指導プログラム」<sup>7)</sup>の中で述べており、これまでの筆者の授業においてもその主張が当てはまる。

高橋は、ゲームで生かせる技能(ゲームパフォーマンス)について、「ゲームでの大半の行動は『ボールをもたない動き』であり、またその行動のしかたがゲームパフォーマンスに重要な意義をもつ。」<sup>12)</sup>と述べている。

グリフィンらの主張する戦術学習とは、ゲームパフォーマンスの向上を目指す学習であり、授業は、「ゲーム - 発問 - 練習 - ゲーム」という流れで展開され、具体的には次のように紹介されている。<sup>7)</sup>

はじめにゲームの目標が提示され、「条件づけられたゲーム」が行われる。ゲームを行った後に、ゲームを行うために何が必要で、何が習得されなければならないのかを、教師の発問と生徒の応答によって理解が深められ、必要性を理解したうえで、「ボール操作の技術」や「ボールをもたない動き」の練習が行われる。そして、再びその成果がゲームで確かめられる。このような調子で授業が展開され、戦術的気づきとパフォーマンスの向上が図られていくのである。<sup>7)</sup>

#### ※1 条件づけられたゲーム

同書では、条件づけられたゲームについて、「修正されたゲーム」、「誇張されたゲーム」としても紹介されており、「ゲームのルールを変えることによって、プレイヤーが『この状況の中で成功させるためには何を行わなければならないか』という問題に取り組まざるを得ないような、プレイ条件を浮き立たせることができる。」<sup>13)</sup>と条件づけの重要性について述べられている。

## ※2 発問と戦術的気づき

同書では、発問と戦術的気づきに関連して、「生徒が『何を行う必要があるのか』『なぜそれを行うのか』に気づくようになれば、次にその技術や動きを『どのように行うのか』に問いかけることができる」<sup>13)</sup>と述べられており、「何をすべきか」(What)に加え、「なぜ」(Why)というその技術の必要性を理解をさせた上で、「どのように」(How)を指導することの有効性について言及している。

本研究においては、前述(第1章 主題設定の理由)のとおり、「サポートの動き」に焦点を当て、上述の理論を基に授業を展開することとした。ただし、50分の授業では、「ゲーム-発問-練習-ゲーム」の展開は時間的に難しいため、前時のゲームを基にした発問から始まる「発問-練習-ゲーム」という流れを基準とし、授業を展開することとした。

### (2) GPAI (ゲームパフォーマンス評価法)

グリフィンらは、「信頼されるゲームパフォーマンスの評価のためには、ボールを保持していないときのプレイヤーを観察する必要がある。」<sup>14)</sup>と述べ、GPAI (ゲームパフォーマンス評価法)を開発した。さらに、グリフィンらは、「GPAIは、教師や研究者のために、パフォーマンス行動を観察・コード化する道具として生み出されたものである」<sup>14)</sup>とも述べており、ゲームパフォーマンスの構成要素リストとして図1のように7つの要素を示している。

ゲームパフォーマンス評価法 (GPAI)	
1	ベース……………ある技能を発揮し、次の技能を発揮するまでの間のホームポジションあるいはリカバリーポジションへの適切な戻り。
2	調整……………ゲームの流れに応じた、オフェンスあるいはディフェンスのポジション調整の動き。
3	意思決定……………ゲーム中にボール(あるいはシャトルなど、ボールに相当するもの)などを操作して何を行うべきかに関する適切な選択。
4	技能発揮……………選択した技術の有効な実行。
5	サポート……………味方チームがボールを保持している場面で、パスを受けるポジションへ移動するボールをもたない動き。
6	カバー……………ボールを保持している味方プレイヤーやボールに向かって移動している味方プレイヤーに対するディフェンス面での支援。
7	ガード/マーク…ボールを保持している相手プレイヤー、もしくはボールに向かって移動している相手プレイヤーに対するディフェンス。

図1 ゲームパフォーマンスの構成要素<sup>14)</sup>

また、グリフィンらは、「GPAIの注目すべき特徴は、観察者がゲームパフォーマンスの要素を選択し、評価できることである。」<sup>15)</sup>と述べている。図2は、サッカーの単元で、サポートの要素を評価するための記録カードの実用例で、実際にグリフィンらが提示しているものを抜粋・修正したものである。<sup>15)</sup>記録者は、基準を参考にしながら、サポートが適切・不適切であるごとに×を記入していく。例えば下の記録カードでは、生徒Aが、試合中に3回適切なサポートを行ったが、2回は適切なサポートができていないことを示している。

※2018/9/5

G P A I サッカー

※チーム名 ( )

サポート…プレイヤーがパスをもらうために適切なポジションにとどまったり、移動したりして、ボール保持者のサポートをする。

※ 名前	サポート	
	適切	不適切
A	×××	××
B	××	
C	××××	×
D	×	××
E	×××××	×××

図2 サッカーパフォーマンス（サポートに関する）の観察結果<sup>15)</sup>（抜粋）

※は必要に応じて、加筆・変更を行った部分である。

また、グリフィンらは、「生徒たちに相互評価させることは、推奨したい方法である。」<sup>16)</sup>とした上で、「生徒を観察者として活用することは、待機時での生徒の学習参加を保障し、協力的学習を授業に取り込むことにもつながる。そして生徒は互いに学習しながら、自分自身の評価の基準をもつことができるようになる。」<sup>8)</sup>と述べている。

さらに、竹島も、G P A Iを活用し、生徒がゲーム記録を行ったバスケットボールの授業を通して、各プレイヤーが何をしようとしているのか考え、判断しながら記録する活動の有効性について述べている。<sup>9)</sup>

これらのことから、本研究では、G P A Iによる生徒のゲーム記録（以下「ゲーム記録」という。）を通して、戦術的気づきの高まりを促し、試合の中で活用できる「サポートの動き」を高める授業を展開していくこととした。

### 3 「サポートの動き」について

#### (1) 「サポートの動き」とは

球技において、「ゲームでの大半の行動は『ボールを持たない動き』であり、またその行動のしかたがゲームパフォーマンスに重要な意義をもつ」<sup>12)</sup>と高橋は述べており、本研究で扱うサッカーにおいても当然当てはまる論理である。

本研究で重点的に指導したサッカーの攻撃の局面においては、ボールを保持していないプレイヤーは、ボールを保持しているプレイヤーをいかに助ける動きをするかが、重要となってくる。

現行学習指導要領解説の「技能」に係る記述においても、「パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動くこと」<sup>1)</sup>と、「サポートの動き」が例示されており、本研究においては、「味方がボールを保持しているときの、パスをもらえる位置への動き」を「サポートの動き」とし、ゲームパフォーマンスが向上するよう、授業で指導することとした。

## (2) 「サポートの動き」の指導内容について

表1は、本研究における指導時期ごとに、サポートの指導内容（小学校、中学校、高等学校の現行学習指導要領解説における球技のゴール型の技能の例示）を授業で使用する言葉とともに示したものである。

昨年度の授業を振り返ると、十分にボールを持たないときの動きを高めることができず、ボールの周りに密集することが多いサッカーになってしまっていた。また、スペースのせまいペナルティエリア（以下「PA」という。）でパスをもらうためには、ボールを保持するための「サポートの動き」を十分に高めていることが重要である。

これらのことから、表1のとおり、単元前半でボールを保持するための「サポートの動き」（以下「ボールキープのサポート」という。）を指導し、単元後半でPAでの「サポートの動き」（以下「PAサポート」という。）を指導することとした。

表1 指導時期ごとの指導内容

指導時期	「現行学習指導要領解説における球技のゴール型の技能（サポートの動きに関する例示）」	授業で使用する言葉
単元前半 (第1～5時)	ボール保持者と自分の間に守備者を入れないように立つこと（小5・6年） 得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートなどを行うこと（小5・6年）	1 ボールキープのサポート
単元後半 (第6～10時)	パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動くこと（中1・2年）	2 PAサポート
	ゴール前に広い空間を作り出すために、守備者を引きつけてゴールから離れること（中3・高1年）	3 味方のためにスペースをつくるための動き
	シュートやトライをしたり、パスを受けたりするために味方が作り出した空間に移動すること（高2・3年）	4 味方のつくったスペースを使う動き

※ [ ] は参考

## (3) 「サポートの動き」の検証方法について

本研究では、「サポートの動き」ができていないかについて、次の評価基準及び評価方法により評価を行った。なお、今回は、生徒がゲーム記録をつけやすくするため、「サポートの動き」の方向やパスの方向には関係なく、「サポートの動き」が行われた場所によって、「ボールキープのサポート」（全ての場所）と「PAサポート」（PA内）の2つに分類してゲーム記録をとることとした。

### ア 「サポートの動き」ができていないかの評価基準

- (ア) 一人の人がボールを持っている時間内に、自分とボールの間に敵がいない位置に移動している場合に「サポートの動き」ができたとする。（1回としてカウント）
- (イ) ただし、移動せずに止まっている場合は、パスをもらえた場合のみ、「サポートの動き」ができたとする。（1回としてカウント）
- (ウ) 同じ人がボールを持っている時間内に、複数回「サポートの動き」をしても、カウントは1回とする。
- ※ 「ボールキープのサポート」は、エリアを問わずカウントするが、「PAサポート」は、PA内でのサポートのみカウントする。

イ 「サポートの動き」ができていないかの評価方法

筆者を含め、日本サッカー協会公認指導者ライセンスを保有する専門家3名（以下、「サッカーの専門家」という。）が、次のように評価にあたった。

（ア）実際の授業で行われたゲームを撮影した映像を見ながら、どの動きが「サポートの動き」としてカウントできるかの共通理解を図った。

（イ）筆者が授業で行われたゲームの映像を観て、全生徒分の評価を行った。

（ウ）筆者が「サポートの動き」としてカウントするか迷った動きについてはサッカーの専門家で合議の上判断した。

ウ ゲーム記録（「サポートの動き」ができていないか）の実際のカウントの仕方

（ア）生徒は、ゲーム記録カード（p.22 図6参照）を用い、ペアチームの仲間と2人組をつくり、コート横からゲームを観察し、お互いに記録をとりあった。

（イ）サッカーの専門家は、コート全体が映るように校舎から撮影された動画（p.13 図4参照）を観ながら、一人ひとりの生徒が「サポートの動き」ができていないかの記録をとった。

#### 4 「分かる・できる」について

##### （1）「分かる・できる」学習の意義

岡出らは、「体育の授業を創る ―創造的な体育教材研究のために―」<sup>17)</sup>の中で、体育における「分かる」と「できる」について、大学生の行ったバスケットボールのゲーム中の運動量の事例を参考に、「シュートが打てない、あるいはボールに触ることができない原因は、何も動きの量にあるのではない。いつ、どこに動けばいいのかがわかっていないのである。」<sup>17)</sup>と述べている。これは、筆者がこれまで行ってきたサッカーの授業での生徒の実態に当てはまる。

また、岡出は同書で、「わかったことが『できる』ようになるには、それを実際に試すことが必要になる。また、実際に試すことを通して、わかった内容の理解も一層深まっていく。したがって、実際に授業を行なう際には、『わかる』ことを『できる』ことに結び付けていく配慮が大切になる」<sup>17)</sup>と述べている。

本研究では、発問によって戦術的気づきを生み出し、ゲーム記録を活用しながら「サポートの動き」を実際にゲームで試す活動を通して、戦術的気づきの高まりを促し、条件付けられたゲームの中でサポートの意図的な実践を繰り返していくことで、「分かる」と「できる」が結び付くことを目指した。

これらを踏まえ、本研究では、「サポートの動き」が「分かったか」、「できたか」という観点で検証を進めて行くこととした。

##### （2）分かることの評価法

鬼澤らは、戦術（特定のゲーム状況場面で直面する課題を解決するための原則）の理解度を評価するために、図や写真、映像などを用いた理解度テストを紹介している。<sup>18)</sup>

また、竹島は、バスケットボールのゲームの様子を撮影した映像を用いて、「サポートの動き」が理解できているかを判定するテストを作成している。<sup>19)</sup>

そこで、本研究では、本校サッカー部員に協力をしてもらい、サッカーのゲームの試合を撮影した映像を用いた「サポート理解度チェック」（別冊資料編 pp.31-32）を作成し、生徒がサポートをどれくらい理解できているかを把握することとした。問題は14問作成し、2時間目に「サポート理解度チェック」を実施した。生徒には、「この生徒はサポートができました

か」の問いに、「はい」「いいえ」「分からない」の選択肢で解答してもらった。（その際、正答は伝えていない）さらに、単元終了後、もう一度「サポート理解度チェック」を行い、2時間目の結果と比較することとした。すべての問題について、サッカーの専門家で協議を行い、生徒の回答状況などから問題の妥当性が認められた10問を精選し、比較検討（pp. 41-42 参照）を行った。

なお、問題の内訳は、「ボールキープのサポート」に関する問題がQ 1～8、「PAサポート」に関する問題がQ 9～10 となっている。

## 5 「サポートの動き」を学習するための条件付けられたゲームについて（フリーゾーンについて）

菅沼らは、サッカーの授業において、「足でのボール操作は、バスケットボールやハンドボールなどとは大いに異なって、未熟な段階のプレイヤーではボールキープのために必ずと言ってよいほど視線は足元に向き、周囲の状況（味方や相手のポジショニング）を確認し、判断するといった要求に応えることなどできないで終わってしまう。」<sup>20)</sup>と述べ、サッカーのボール操作の難しさを指摘している。

そこで、プレッシャーの少ない状況で、プレイヤーが周りを観て判断しながらパスを出すことができる状況をつくり、サイド攻撃からのシュート機会を増やすことを目的とし、サイドにフリーゾーンを配置した条件付けられたゲーム「センタリング・サッカー」を考案している。

図3は、その「センタリング・サッカー」のコート図を示したものである。

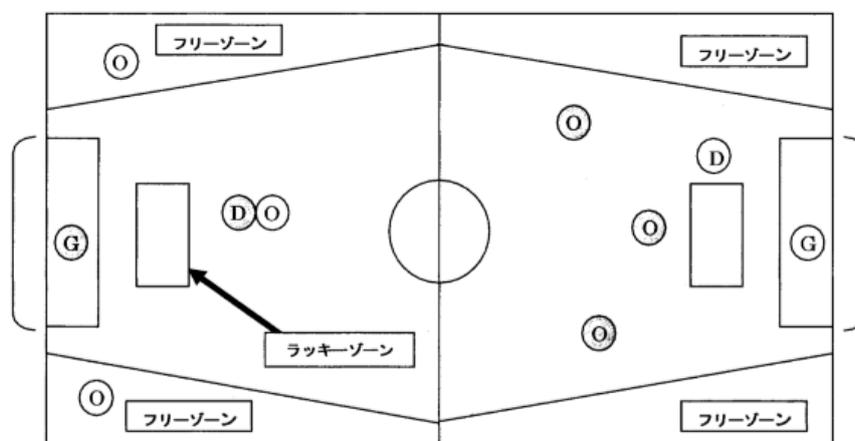


図3 「センタリング・サッカー」のコート<sup>20)</sup>

((G)…ゴールキーパー、(D)…ディフェンス、(O)…オフENS)

菅沼らは、この「センタリング・サッカー」では、攻撃側のプレイヤーが、フリーゾーンでボールを持った際に、安心と余裕を持った状態で味方と相手の位置を判断しながらパスが出せる。また、それに応じて他の攻撃側のプレイヤーが相手の位置との関係からサポート行動を積極的に学ぶことができると述べている。<sup>20)</sup>

これらのことから、サイドにフリーゾーンを設けることで、ボール操作の難しさが緩和され、ゴール前でのサポートの機会を増やすことができると考え、本研究では、サイドにフリーゾーンを設定したサイドフリーゾーンゲームをメインゲーム（p.20 参照）とし、授業を行った。

## 6 形成的授業評価について

高橋は「授業実践を形成的に評価し、当初の計画を修正したり、個々の児童生徒の学びの実態を把握することは、授業成果を高めるうえできわめて重要である。」<sup>21)</sup>と述べ、「成果」「意欲・関心」「学び方」「協力」の4つの次元からなる形成的授業評価の調査票を作成している。それを基に、表2の評価票を作成した。

そこで本研究でも、生徒が毎時間の授業をどのようにとらえたか把握し、次時の授業改善を図るために形成的授業評価を実施することとした。生徒は毎時間、学習カードで9項目を「はい」「どちらでもない」「いいえ」の3段階で自己評価し、「はい」を3点、「どちらでもない」を2点、「いいえ」を1点とし、平均点を算出した。さらに、9項目の総合平均点と次元ごとの平均点を高橋が定めた診断基準（表3）に照らして5段階で評価することとした。

表2 形成的授業評価票 ※は必要に応じて、加筆・変更を行った部分である。

		はい	どちらでもない	いいえ [C1]
1	深く心に残ることや、感動することがありましたか。			
2	今までできなかったこと（運動や作戦）ができるようになりましたか。			
※2で「はい」と答えた人に聞きます。具体的にどんなことができるようになりましたか。				
※3	「あっ、分かった!」とか「あっ、そうか」と思ったことがありましたか。			
※3で「はい」と答えた人に聞きます。具体的にはどんなことですか。				
4	※精一杯、全力を尽くして運動することができましたか。			
5	楽しかったですか。			
6	自分から進んで学習することができましたか。			
7	自分のめあてに向かって何回も練習できましたか。			
8	※友達と協力して、仲よく学習できましたか。			
9	※友達とお互いに教えたり、助けたりしましたか。			

表3 形成的授業評価の診断基準<sup>2)</sup>

次元 \ 評定	5	4	3	2	1
成果	3.00～2.70	2.69～2.45	2.44～2.15	2.14～1.91	1.90～1.00
意欲・関心	3.00	2.99～2.81	2.80～2.59	2.58～2.41	2.40～1.00
学び方	3.00～2.81	2.80～2.57	2.56～2.29	2.28～2.05	2.04～1.00
協力	3.00～2.85	2.84～2.62	2.61～2.36	2.35～2.13	2.12～1.00
9項目総合平均	3.00～2.77	2.76～2.58	2.57～2.34	2.33～2.15	2.14～1.00

### 第3章 検証授業（公開授業）

#### 1 研究の仮説と検証の方法

##### (1) 仮説

中学校第2学年の球技「サッカー」（ゴール型）の授業において、「GPAIによる生徒のゲーム記録を生かした戦術学習」を展開することで、「サポートの動き」が高まるであろう。

##### (2) 期間

平成30年9月5日（水）～10月10日（水） 10時間扱い

##### (3) 場所

小田原市立千代中学校 グラウンド（雨天時は体育館）

##### (4) 授業者

小田原市立千代中学校 教諭 石井豪（筆者）

##### (5-4) 対象

2年4組 33名

##### (6-5) 単元名

球技「サッカー」（ゴール型）

##### (7-6) 主なデータの収集方法

- ア 生徒向け事前アンケート 9月4日（火）
- イ 学習カード
- ウ 生徒向け事後アンケート 10月11日（木）
- エ 授業の映像

毎時間、ビデオカメラにより、学習の展開及び生徒の様子を記録した。①、②は固定カメラで（三脚）、各コートでの生徒の動きを撮影。③は体育センター所員等が、移動して生徒の活動の様子を撮影した。

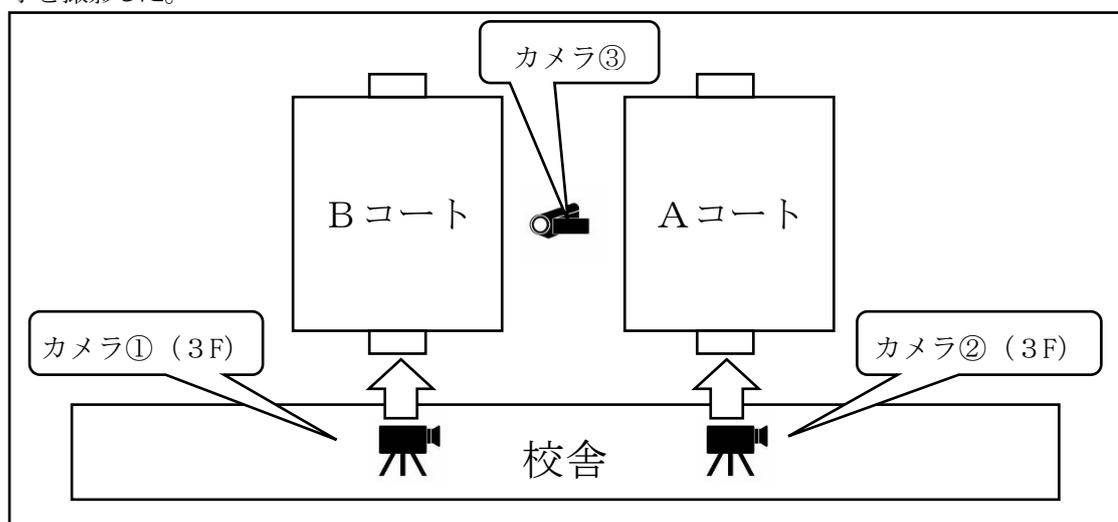


図4 ビデオカメラの配置

(7) 検証の視点と方法

ア 「GPAIによる生徒のゲーム記録を生かした戦術学習」を生徒はどのようにとらえたか

具体的な視点	手掛かり	内容・方法等
(ア) GPAIによる生徒のゲーム記録は有効だったか	事後アンケート	「仲間のサポートのゲーム記録をつけることは自分自身の役に立ちましたか」(4件法)の回答
		「具体的にどのように役に立ちましたか」の自由記述
(イ) 生徒は戦術学習の授業をどのようにとらえたのか	個人学習カード (形成的授業評価)	成果 「深く心に残ることや、感動することがありましたか」(3件法)の回答
		「今までできなかったこと(運動や作戦)が、できるようになりましたか(3件法)」の回答
		「『あ、分かった!』とか『あっそうか!』と思ったことがありましたか」(3件法)の回答
		意欲・関心 「精一杯、全力を尽くして運動することができましたか」(3件法)の回答
		「楽しかったですか」(3件法)の回答
		学び方 「自分から進んで学習することができましたか」(3件法)の回答
		「自分のめあてに向かって何回も練習できましたか」(3件法)の回答
		協力 「友達と協力して、仲よく学習できましたか」(3件法)の回答
		「友達とお互いに教えたり、助けたりしましたか」(3件法)の回答
		事後アンケート

イ 「サポートの動き」を理解できたか

具体的な視点	手掛かり	内容・方法等
(ア) 試合中に何を観てプレーすればよいか分かったか	事前・事後アンケート	「試合中に何を観てプレイをすればよいと思いますか」
(イ) 「サポート理解度チェック」の結果	「サポート理解度チェック」(映像)	10問の正答の比較(2時間目と事後)
(ウ) 「サポートの動き」の理解度に係る自己評価について(事前・事後アンケートから)	事前・事後アンケート	「味方がボールを保持しているときに、どのように動いたらパスをもらえる状態をつくることができるか、分かりますか」(4件法)の回答
	事後アンケート	「今回の授業を通して、分かったことがあれば書いてください」の記述
(エ) GPAIによる生徒のゲーム記録の正確性について	4対4のメインゲーム(5分間)の映像	GPAIによる生徒のゲーム記録はサッカーの専門家による評価と一致しているか 生徒とサッカーの専門家のGPAIによるゲーム記録の比較検討(3時間目と8時間目)
具体的な視点	手掛かり	内容・方法等
(ア) サポート回数の比較検討(3時間目と8時間目)	4対4のメインゲーム(5分間)の映像	全サポート回数・PAサポート回数の比較検討(3時間目と8時間目)
(イ) パスをもらえる状態をつくることができたか(自己評価)	事前・事後アンケート	「味方がボールを保持しているときに、パスをもらえる状態をつくることができますか」(4件法)の回答
	個人学習カード(3時間目～10時間目)	「味方がボールを保持しているときにパスがもらえる状態をつくることができますか」(4件法)の回答
(ウ) PA(ゴール前)でパスをもらえる状態をつくることができたか(自己評価)	事前・事後アンケート	「ゴール前の空いている場所でパスをもらえる状態をつくることができますか」(4件法)の回答
	個人学習カード(3時間目～10時間目)	「ゴール前の空いている場所でパスをもらえる状態をつくることができますか」(4件法)の回答

ウ 「サポートの動き」が高まったか

## 2 学習指導計画

### (1) 単元の目標 (第1学年及び第2学年)

ア 次の運動について、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、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。

・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こと。<技能>

イ 球技に積極的に取り組むとともに、フェアなプレイを守ろうとすること、分担した役割を果たそうとすること、作戦などについての話合いに参加しようとするなどや、健康・安全に気を配ることができるようにする。<態度>

ウ 球技の特性や成り立ち、技術の名称や行い方、関連して高まる体力などを理解し、課題に応じた運動の取り組み方を工夫できるようにする。<知識、思考・判断>

### (2) 評価規準

ア 「E 球技」の評価規準に盛り込むべき事項【第1学年及び第2学年】<sup>22)</sup>

運動への 関心・意欲・態度	運動について の思考・判断	運動の技能	運動についての 知識・理解
球技の楽しさや喜びを味わうことができるよう、フェアなプレイを守ろうとすること、分担した役割を果たそうとすること、作戦などについての話合いに参加しようとするなどや、健康・安全に留意して、学習に積極的に取り組もうとしている。	球技を豊かに実践するための学習課題に応じた運動の取り組み方を工夫している。	球技の特性に応じて、ゲームを展開するための基本的な技能や仲間と連携した動きを身に付けている。	球技の特性や成り立ち、技術の名称や行い方、関連して高まる体力、試合の行い方を理解している。

イ 「E 球技」の評価規準の設定例【第1学年及び第2学年】<sup>22)</sup>

運動への 関心・意欲・態度	運動について の思考・判断	運動の技能	運動についての 知識・理解
<p>○球技の学習に積極的 に取り組もうとして いる。</p> <p>○フェアなプレイを守 ろうとしている。</p> <p>○分担した役割を果た そうとしている。</p> <p>○作戦などについての 話合いに参加しよう としている。</p> <p>○仲間の学習を援助し ようとしている。</p> <p>○健康・安全に留意し ている。</p>	<p>○ボール操作やボー ルを持たないときの 動きなどの技術を身 に付けるための運動 の行い方のポイント を見付けている。</p> <p>○自己やチームの課 題を見付けてい る。</p> <p>○提供された練習方 法から、自己やチ ームの課題に応じ た練習方法を選ん でいる。</p> <p>○仲間と協力する場 面で、分担した役 割に応じた協力の 仕方を見付けてい る。</p> <p>○学習した安全上の 留意点を他の練習 場面や試合場面に 当てはめている。</p>	<p>○ゴール前での攻防を 展開するためのボー ル操作と空間に走り 込むなどの動きがで きる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゴール方向に守備者 がいない位置でシュ ートをすること。</li> <li>・マークされていない 味方にパスを出すこ と。</li> <li>・得点しやすい空間に いる味方にパスをだ すこと。</li> <li>・パスやドリブルなど でボールをキープす ること。</li> <li>・ボールとゴールが同 時に見える場所に立 つこと。</li> <li>・パスを受けるために、 ゴール前の空いてい る場所に動くこと。</li> <li>・ボールを持っている 相手をマークするこ と。</li> </ul>	<p>○球技の特性や成り 立ちについて、学 習した具体例を挙 げている。</p> <p>○技術の名称や行い 方について、学習 した具体例を挙げ ている。</p> <p>○球技に関連して高 まる体力につい て、学習した具体 例を挙げている。</p> <p>○試合の行い方につ いて、学習した具 体例を挙げている。</p>

ウ 本研究で扱う評価規準（中学校第2学年球技「サッカー」(ゴール型) )

運動への 関心・意欲・態度	運動について の思考・判断	運動の技能	運動についての 知識・理解
<p>①仲間の学習を援助 しようとしている。</p>	<p>①ボール操作やボー ルを持たないときの 動きなどの技術を身 に付けるための運動 の行い方のポイント を見付けている。</p>	<p>①マークされていない 味方にパスを出すこ とができる。</p> <p>②パスを受けるため に、ゴール前の空い ている場所に動くこ とができる。</p>	<p>①技術の名称や行い 方について、学習し た具体例を挙げてい る。</p>

※「本研究で扱う評価規準」の丸数字については、次の内容項目に対応する。

○単元の概要「指導・評価時期」

○授業の実際「本時のねらい」「本時の評価」「展開」

**(3) 単元の概要**



※○、●の中の数字は、本授業で設定した評価規準（p.17 参照）に対応する。

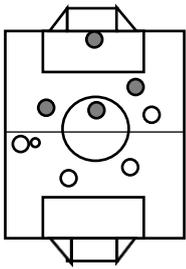
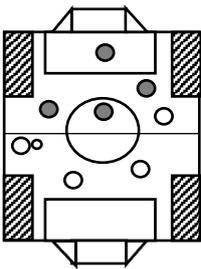
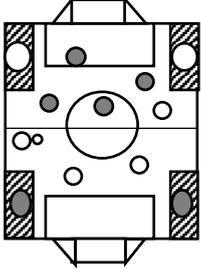
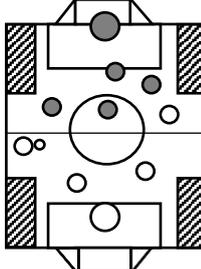
○は指導の中心となる時間、●は評価の中心となる時間を示す。

### 3 学習指導の工夫

#### (1) ゲームの概要

後藤は、条件付けられたゲーム・練習を行う上での視点として、「ボール操作を容易にすること」「数的優位の保証」「ゲーム人数」などを挙げている。<sup>23)</sup> これらの視点を踏まえ、表4のように条件付けられたゲームを設定した。

表4 本研究で行った条件付けられたゲームの概要

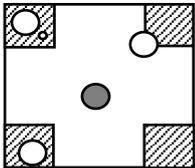
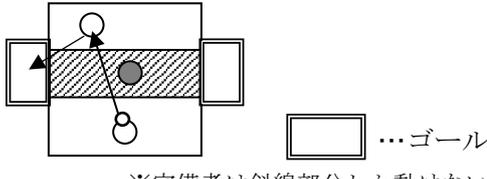
	試しのゲーム	サイドフリーゾーン ゲーム (メインゲーム)	サイドフリーマン 付き4対4	ペアチーム対抗 リーグ戦
ねらい	・攻撃がシュートで終わっているかを確認する。	・ボール保持者はフリーゾーンを有効に使い、周りを観てプレーできるようにする。 (ボール操作の緩和) ・フリーゾーンを有効に使い、周りを観てサポートの動きをする。	・ボール保持者はフリーゾーンを有効に使い、周りを観てプレーできるようにする。(ボール操作の緩和) ・フリーゾーンを有効に使い、周りを観て「サポートの動き」をする。 ・サイドフリーマンを活用し、ゴール前の空いているスペースに走り込む。 (シュート機会の創出)	・ボール保持者はフリーゾーンを有効に使い、周りを観てプレーできるようにする。 (ボール操作の緩和) ・フリーゾーンを有効に使い、周りを観て「サポートの動き」をする。
コート図 ※斜線はフリーゾーン				
ゲームの人数	4対4 (GKなし)	4対4 (GKなし)	6対6 (うち2人ずつはサイドフリーマン) (GKなし)	5対5 (うち1人ずつはGK)
時間	5分	5分	5分	4分
コートの大きさ	縦38m×横20m	縦38m×横20m	縦38m×横20m	縦32m×横18m
ゴールの横幅	約7m			
フリーゾーンの広さ	なし	縦12m×横3m		縦2.5m×横10m
PAの大きさ	縦6m×横8m			縦5m×横8m [C2]
ルール	<ul style="list-style-type: none"> <li>・試合の再開時はボールをしっかり置いて、相手チームにも分かるようにする。</li> <li>・試合開始や得点が入った後はキックオフから始める。</li> <li>・ボールがすべてラインを越えなければ得点にはならない。ゴールポストに跳ね返ったら試合続行。</li> <li>・ゴールキックはPAの中からはじめ、手で投げたりドリブルしてPAの外に出てもよい。</li> <li>・タッチラインからボールが出たときはキックインか投げ入れスローインで始める。</li> <li>・ゴールラインからボールが出た場合はゴールキックかコーナーキックで始める。</li> <li>・女子がシュートを決めた場合は2点とする。</li> </ul>			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・フリーゾーンにボールがあるときには相手は入れない。(ボール操作緩和)</li> <li>・フリーゾーンからのシュートやドリブルあり。(アウトナンバー確保)</li> </ul>			

			・攻撃側のフリーゾーンには相手チームの選手は入ってはいけない。	・GKあり。 ・GKはPAから出 てはいけない。
--	--	--	---------------------------------	--------------------------------

## (2) 練習の概要

グリフィンらは、戦術学習は「ゲーム - 発問 - 練習 - ゲーム」の流れで行われるとしている。<sup>7)</sup>本研究では、単元前半では「ボールキープのサポート」、単元後半では「PAサポート」を高めることを目指すこととした。そのための練習方法を表5に示した。

表5 本研究で行った技術練習の概要

指導時期	単元前半	単元後半
	3対1 ボールキープ	2対1 パス
ねらい	・十分に角度をとった場所でサポートをできるようにする。(ボールキープのサポート)	・素早く相手のマークを外し、サポートができるようにする。(PAサポート)
コート図	 <p>※斜線はフリーゾーン</p>	 <p>※守備者は斜線部分しか動けない</p>
ルール	<ul style="list-style-type: none"> <li>・1分間3人組で守備者にボールを取られないようにパスをつなぎ、その本数を数える。</li> <li>・4つの角にフリーゾーンでパスをもらった場合には、守備者はそのフリーゾーンに入ることにはできない。(ボール操作の緩和)</li> <li>・初めは手で行い(パスはゴロで)できるようになったら足で行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・1分間2人組で守備者にボールを取られないようにパスをつなぎ、どちらかのゴールにシュートをする。</li> <li>・守備者は指定されたゾーンしか動けない。(ボール操作の緩和)</li> </ul>

## (3) チーム編成と試合の行い方

検証授業を行ったクラスの人気は、男子20名・女子13名の合計33名である。学年委員や体育委員などクラスの中で役割を任されている生徒から8人を班長として選出し、事前に班長会議を開催した。そこで、運動の技能差、経験、人間関係、性別を考慮して学級担任と相談しながら表6のように、8つの班と4つのペアチームを編成した。(ゲーム記録をとるためには8チーム必要) サッカー部部員は3名いたが、チームは別々にするよう配慮した。

また、メインゲームが4対4であることを踏まえ、「1班対3班」のように、班対抗でゲームを行い、ゲーム記録をとる際にはペアチーム内で2人組を決めてゲーム記録をとることとした。欠席者や見学者がいた場合には、ペアチームから人員を補充することとした。

		男子	女子	班合計人数	ペアチーム合計人数
緑	1班	3名	1名	4名	8名
	2班	3名	1名	4名	
紫	3班	2名	2名	4名	9名
	4班	2名	3名	5名	
水色	5班	3名	1名	4名	8名
	6班	3名	1名	4名	

オレンジ	7班	2名	2名	4名	8名
	8班	2名	2名	4名	

表6 チーム編成

(4) ゴールの工夫 (六角ゴール)

多くの生徒がシュートを決める楽しさを味わったり、サッカーが苦手な生徒でもシュートされたボールへの恐怖心を少しでもなくしてゲームを行ったりするために、単元を通して、ゴールは図5のような六角ゴールを利用した。このゴールは、ハンドボールゴールの底面と、コーンバー(2m)、三角コーンを利用して作成したゴールである。

横の長さが約7m(正規のゴールは7.32m)あることによって、苦手な生徒でも自信をもってシュートを打つことができ、その結果、すべての生徒がシュートを決めることができた。

また、ゴールの底面を利用することによって、腰よりも高い位置でのシュートが打たれることはほとんどなかった。高さのあるシュートがないことで、苦手な生徒でも恐怖心なくプレーをすることができた。

正規のゴールを横に倒すよりも準備が安全であること、ハンドボールゴールならば校内に2対あることなどを考え、六角ゴールを採用した。



図5 六角ゴール(長さ約7m)

(5) GPAI(ゲーム記録)

グリフィンらは、GPAIの構成要素として、7つの項目(p.6参照)を挙げている。しかし、本研究では、サッカーが苦手な生徒でも記録をとることができるよう、「サポートの動き」のみに注目し、図6のような記録カードを用いてゲーム記録を行うこととした。

「サポートの動き」については、2時間目に教室で映像を用いて授業を行い、「サポートの動き」についての基礎的知識の定着を図った。

月 日( )		2年 組 出席番号 番																																												
		サッカーゲーム記録カード3 ～サポートできたかを調べてみよう～																																												
		味方がボールを持っている間に 1度でもこの動きができればサポートに○ ・パスコースに移動している(もらえてなくても) ・パスコースで止まっている(もらえたときだけ)																																												
記録の仕方・記入例		<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>○の数の合計</td> </tr> <tr> <td>○</td><td>○</td><td>○</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>3</td> </tr> </table>		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	○の数の合計	○	○	○																			3
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	○の数の合計																										
○	○	○																			3																									
ペア チームが 記入	【1回目】 記入者 名前	プレーした人 ( )色ゼッケン( )番																																												
	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>○の数の合計</td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	○の数の合計																							この動きがよかったよ!もっとこう動くとパスを出す人が出しやすいよ!	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	○の数の合計																										
自分 で記入	【2回目】 記入者 名前	プレーした人 ( )色ゼッケン( )番																																												
	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>○の数の合計</td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	○の数の合計																							ゲーム記録を見ての感想・もっとサポートの数を増やすためにはどうしたらいいだろう?	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	○の数の合計																										

図6 本研究で使用したゲーム記録カード

(6) 視聴覚機器の活用

グリフィンらは、GPAIについて、客観性を高めるためには、基準が明確であることが重要であると述べている。<sup>16)</sup> 本研究では、どのような動きが「サポートの動き」であるかの基準を明確にし、客観性を高めるために、2時間目に教室で映像(図7)を用いて学習を行った。この学習を通して、生徒たちは「サポートの動き」の基礎的な知識を身に付け、3時間目からのゲーム記録を用いた授業に取り組むことができた。



図7 2時間目の教室での授業の様子

### (7) サポートの理解度の評価

本研究では、生徒が「サポートの動き」をどれくらい理解しているかを把握するため、生徒が映像を観て「サポートの動き」ができていないかを判断する「サポート理解度チェック」(pp. 9-10 参照)を用いた。生徒は問題と映像(図8)から、「サポートの動き」ができていないかを判断し、図9の解答用紙に「はい」「いいえ」「分からない」のいずれかで解答した。

サポートの理解度の評価は、本研究の仮説の検証に活用するため2時間目と単元終了後に行い、2時間目には答え合わせをせず、単元終了後にのみ答え合わせを行った。

問題は、「ボールキープのサポート」と「PAサポート」の動きの問題と映像を用意し、映像は1度観ただけでは動きが理解できない場合があるので、1問につき3回ずつ流した。

Q2 矢印の生徒は、サポートできましたか。  
(○がボールの位置)

Q10 矢印の生徒は、サポートできましたか。  
(○がボールの位置)



図8 「サポート理解度チェック」の問題と映像の一場面

<p style="text-align: center;"><b>サポート理解度チェック</b></p> <p style="text-align: center;">____年____組____番 氏名_____</p> <p>※プレゼンテーションを見て、(はい・いいえ・分からない)のいずれかを○で囲んでください。</p> <p>問題1. 矢印の生徒は、サポートできましたか。(はい・いいえ・分からない)</p> <p>もし分かれば理由を(一言でいいです) _____</p> <p>問題2. 矢印の生徒は、サポートできましたか。(はい・いいえ・分からない)</p> <p>もし分かれば理由を(一言でいいです) _____</p>
--

図9 「サポート理解度チェック」の解答用紙(一部抜粋)

(8) 発問・戦術的気づきの流れ

本研究では、発問によって戦術的気づきを生み出し、「なぜそれを行うのか」(why)「何を行うべきか」(What)「どのように行うのか」(How)を理解した上で、練習やゲーム(条件付けられたゲーム)を行った。「発問」「戦術的気づき」の2つの観点でどのように戦術的気づきの高まりが促されていったのか授業の流れを図10のように示した。

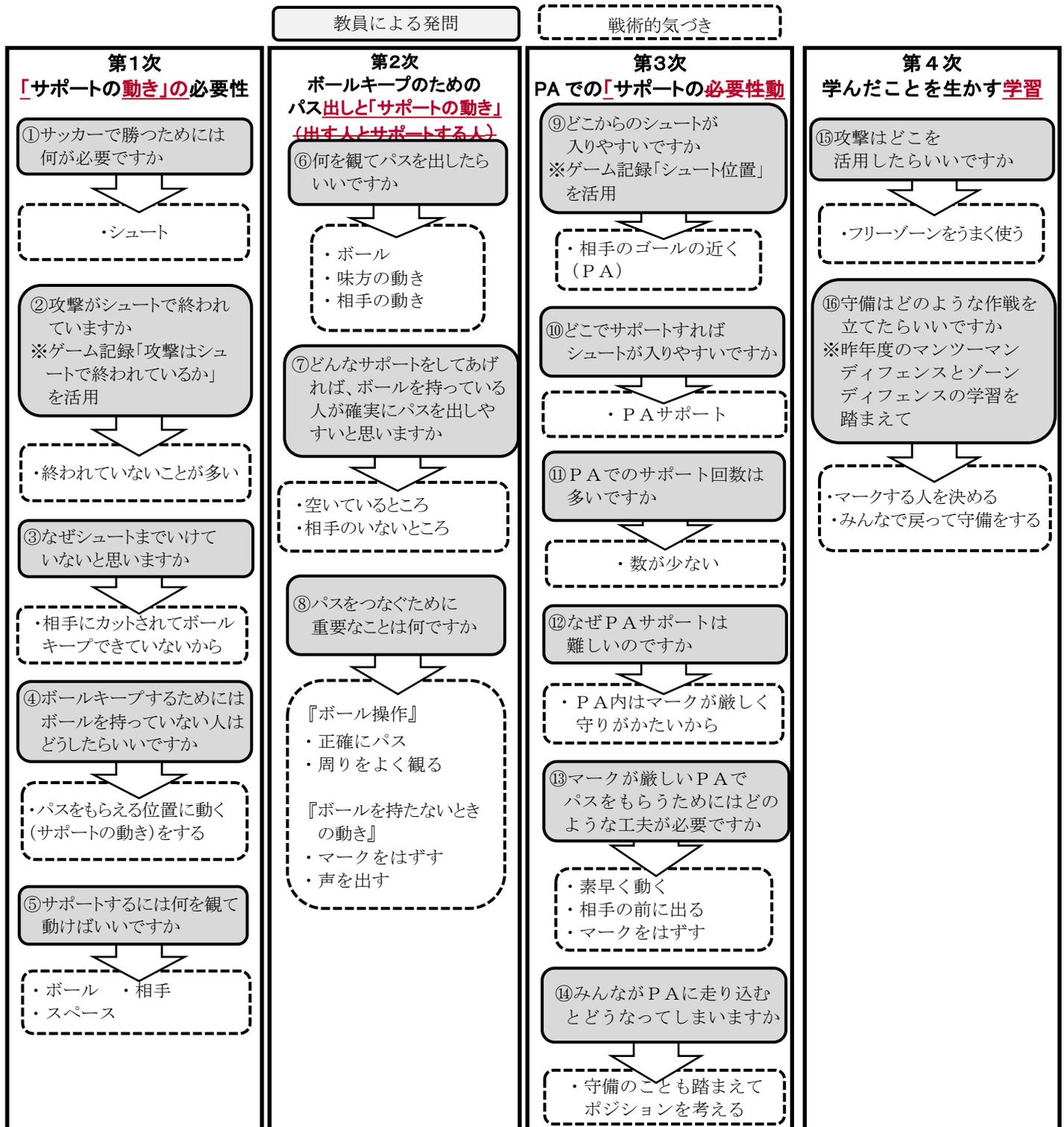


図10 発問、戦術的気づきの流れ

※ 発問番号は、単元の概要に記載されている発問番号と対応している。(pp. 18-19 参照)

## 4 授業の実際

【本時の展開】（1／10時間）9月5日（水）5校時

（1）本時のねらい

<関心・意欲・態度①>仲間の学習を援助しようとすることができるようにする。（評価：6／10時間）

（2）展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価									
はじめ 17分	1 挨拶・出席確認 2 チーム・役割・授業の約束の確認 3 本時の説明 4 準備運動	<ul style="list-style-type: none"> <li>生徒の出席確認を行い、健康状態を把握する。</li> <li>チーム編成、授業の約束、準備運動の仕方などを説明する。</li> <li>本時の学習のねらいを確認する。</li> </ul>									
なか 25分	5 ボール操作 ・リフティング ・ボールタッチ										
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">【発問】サッカーで勝つためには何が必要ですか</div>										
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">【予想される答え】 ・シュート ・ゴールを奪うこと</div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>（昨年サッカーの授業では、「パスをつなぐこと」を目標に授業を行ったが）そもそもパスとはシュートまでいくためのものであることを説明する。</li> <li>「では、実際にシュートで攻撃が終わっているかゲーム記録をとって確認してみよう。」</li> </ul>									
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">【学習内容】ペアチームのゲーム記録をとり、アドバイスすることで、仲間の学習を援助しようとする。</div>										
	6 試しのゲーム及びゲーム記録 <table border="1" style="margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th>ゲーム順</th> <th>Aコート</th> <th>Bコート</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第1ゲーム</td> <td>1 - 3 (2) (4)</td> <td>5 - 7 (6) (8)</td> </tr> <tr> <td>第2ゲーム</td> <td>2 - 4 (1) (3)</td> <td>6 - 8 (5) (7)</td> </tr> </tbody> </table> <p>※数字は班を表し、1と2、3と4、5と6、7と8がそれぞれペアチーム。（ ）内の数字のチームがゲーム記録をとる。試合時間は5分</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ペアチームがゲーム記録（シュートで終わったか）をとるよう指示を出す。</li> </ul>	ゲーム順	Aコート	Bコート	第1ゲーム	1 - 3 (2) (4)	5 - 7 (6) (8)	第2ゲーム	2 - 4 (1) (3)	6 - 8 (5) (7)	<ul style="list-style-type: none"> <li>ゲームの行い方と記録のとり方を説明する。</li> </ul>
ゲーム順	Aコート	Bコート									
第1ゲーム	1 - 3 (2) (4)	5 - 7 (6) (8)									
第2ゲーム	2 - 4 (1) (3)	6 - 8 (5) (7)									
まとめ 8分	7 学習カードに記入 8 本時のまとめと説明	<ul style="list-style-type: none"> <li>ゲームをしっかり観て、ゲーム記録を正確にとることが、ゲームを振り返るうえで大切であり、仲間の学習を援助することにつながることを確認する。</li> <li>次回の授業のねらいを説明する。</li> </ul>									

### 【授業者による振り返り】

昨年とは違い、男女同じチームでの授業となったが、生徒たちは協力しながら授業に取り組んでいた。ゲーム記録をとるので、試合の間に時間がかかることもあり、生徒たちがスムーズに動くことができるように継続して指導していく必要があると感じた。また、「仲間の学習を援助する」ということを押さえることが大切であると感じた。

### 【研究の視点からの振り返り】

「攻撃がシュートで終わったか」という記録をとることで、生徒が自分たちの攻撃がシュートまでいけていないことが多いことに気づく材料ができた。次回、「攻撃がシュートで終わっていますか」という発問につながる学習になった。また、アナウンス係を設定することで、ゲームの状況を把握しながら試合を観ることができるようになったと思う。

【本時の展開】（2/10時間）9月6日（木）3校時（教室）

（1）本時のねらい

＜知識・理解①＞技術の名称や行い方について、学習した具体例を挙げることができるようにする。

（評価：2/10時間）

（2）本時の評価

≪知識・理解①≫技術の名称や行い方について、学習した具体例を挙げている。（指導：2/10時間）

（3）展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 5分	1 挨拶、出席確認 2 本時の説明	<ul style="list-style-type: none"> <li>生徒の出席確認を行い、健康状態を把握する。</li> <li>本時の学習のねらいを確認する</li> </ul>
なか 30分	【学習内容】技術の名称や行い方（サポートとその行い方及びその必要性）などについて学習した具体例を挙げること。	
	前回のゲーム記録の掲示物を見せながら発問を行う。	
	【発問】（前回のゲームの記録を見てください）攻撃はシュートで終わっていますか 【予想される答え】終わっていません 【発問】なぜシュートまでいけないと思いますか 【予想される答え】相手にカットされてボールキープができていないから 【発問】ボールキープをするにはボールを持っていない人がどうしたらいいですか 【予想される答え】パスをもらう動き「サポートの動き」をする	
	3 「サポート理解度チェック」 記録用紙に10問の答えと理由を書く。 ⇒解答用紙は回収	<ul style="list-style-type: none"> <li>「サポートの動き」ができた状態とは、「味方がボールを持っているときに、味方からのパスをもらえる状態」だということを説明する。</li> <li>スライド「サポート理解度チェック」を使い、生徒の理解度を把握する。正解は単元終了後に指導する。自分の考えで解答するように促す。</li> <li>スライド「サポート理解のために」を活用し、「サポートの動き」の理解を促す。</li> <li>映像を止めながら、数人の生徒から意見を聞き、「サポートの動き」についての情報の共有を促す。</li> </ul>
	4 実際の映像で、「サポートの動き」を記録する練習をする。	
	【発問】（観察者として）「サポートの動き」を判断するとき、具体的に何を観て判断しましたか	
【予想される答え】		
<ul style="list-style-type: none"> <li>ボールと自分が見ている選手の間には相手がいるかどうかを観て判断する</li> </ul>		
【発問】（プレーヤーとして）「サポートの動き」をするには、具体的に何を観て動けばよいですか		
【予想される答え】		<ul style="list-style-type: none"> <li>「何を観るべきか」という知識の定着を促す。</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>ボール</li> <li>相手</li> <li>スペース</li> </ul>		
まとめ 15分	5 本時のまとめと説明 6 学習カードに記入	<ul style="list-style-type: none"> <li>本時のまとめを行う。</li> <li>次回の授業のねらいを説明する。</li> </ul> ≪知識・理解①≫【学習カード】

【授業者による振り返り】

教室での授業となったが、生徒たちはサポートの必要性和「サポートの動き」の理解をすすめることができたように思う。「サポート理解度チェック」が、見にくい映像があったり、整理された問題になるとさらによい問題になると感じた。また、発問に対してうまく生徒の考えを引き出すためには、限定された発問を考える必要があると感じた。

【研究の視点からの振り返り】

攻撃がシュートで終わっていないことから、「サポートの動き」の必要性を感じることができた生徒が多かったようだった。学習カードにも、サポートの必要性として、シュートやゴールにつなげるためと答えた生徒が多かった。「サポート理解度チェック」の整理を今後もする必要があると感じた。

【本時の展開】（3／10時間）9月10日（月）4校時

（1）本時のねらい

<技能①>マークされていない味方にパスを出すことができるようにする。（評価：5／10時間）

（2）展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価																					
はじめ7分	1 準備運動・ボール操作の練習 ・リフティング ・ボールタッチ ・2人組パス 2 挨拶・出席確認 3 前時の確認と本時の説明	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームで集まって体操ができていないチームには声をかける。</li> <li>・はじめはゆっくりと片足ずつ正確に行うように声をかける。</li> <li>・生徒の出席確認を行い、健康状態を把握する。</li> <li>・前時に行ったサポートの定義について掲示物を用いて確認する。</li> </ul>																					
なか35分	<b>【学習内容】</b> マークされていない味方（サポートしている味方）にパスを出すこと。																						
	<b>【発問】</b> パスを出す人は何を観てパスを出したらいいですか																						
	<b>【予想される答え】</b> ・ボール ・味方の動き ・相手の動き	<ul style="list-style-type: none"> <li>・相手の位置や味方の動きをよく観てパスを出すことを確認する。</li> <li>・手で持っているので、落ち着いて周りを観てからパスを出すように声をかける。</li> <li>・足の裏で落ち着いてボールを止めてからパスを出すように声をかける。</li> </ul>																					
	4 3対1ボールキープ (1) 手でパス (2) 足でパス  5 サイドフリーゾーンゲーム（メインゲーム） <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>ゲーム順</th> <th>Aコート (小学校側)</th> <th>Bコート (体育館側)</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第1ゲーム</td> <td>1 - 4 (2) (3)</td> <td>5 - 8 (6) (7)</td> <td rowspan="2">ゲーム記録をとる(5分)</td> </tr> <tr> <td>第2ゲーム</td> <td>2 - 3 (1) (4)</td> <td>6 - 7 (5) (8)</td> </tr> <tr> <td colspan="4">ゲーム記録を基にアドバイスと振り返り</td> </tr> <tr> <td>第3ゲーム</td> <td>1 - 4 (2) (3)</td> <td>5 - 8 (6) (7)</td> <td rowspan="2">ゲーム記録をとる(5分)</td> </tr> <tr> <td>第4ゲーム</td> <td>2 - 3 (1) (4)</td> <td>6 - 7 (5) (8)</td> </tr> </tbody> </table>	ゲーム順	Aコート (小学校側)	Bコート (体育館側)		第1ゲーム	1 - 4 (2) (3)	5 - 8 (6) (7)	ゲーム記録をとる(5分)	第2ゲーム	2 - 3 (1) (4)	6 - 7 (5) (8)	ゲーム記録を基にアドバイスと振り返り				第3ゲーム	1 - 4 (2) (3)	5 - 8 (6) (7)	ゲーム記録をとる(5分)	第4ゲーム	2 - 3 (1) (4)	6 - 7 (5) (8)
ゲーム順	Aコート (小学校側)	Bコート (体育館側)																					
第1ゲーム	1 - 4 (2) (3)	5 - 8 (6) (7)	ゲーム記録をとる(5分)																				
第2ゲーム	2 - 3 (1) (4)	6 - 7 (5) (8)																					
ゲーム記録を基にアドバイスと振り返り																							
第3ゲーム	1 - 4 (2) (3)	5 - 8 (6) (7)	ゲーム記録をとる(5分)																				
第4ゲーム	2 - 3 (1) (4)	6 - 7 (5) (8)																					
まとめ8分	<b>【発問】</b> どんなサポートをしてあげれば、ボールを持っている人が確実にパスを出しやすいと思いますか																						
	<b>【予想される答え】</b> ・空いているところ ・相手がいないところ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・十分に角度のある場所とは、具体的には相手が足を伸ばしても届かない場所だということをホワイトボードで説明する。</li> </ul>																					
	6 本時のまとめと説明  7 学習カードに記入	<ul style="list-style-type: none"> <li>・試合中には、十分に角度のある場所でサポートをすることが必要で、次回はもう一度その練習をしていくことを確認する。</li> <li>・次回の授業のねらいを説明する。</li> </ul>																					

【授業者による振り返り】

サポートの必要性を理解し、試合の中でボールを持たないときに動こうとする姿勢が出てきたように感じた。本時のねらいである「マークをされていない味方にパスを出す」という部分と「サポートの動き」をどうつなげて指導していくことができるかが重要だと感じた。

【研究の視点からの振り返り】

実際に1対1で「サポートの動き」のゲーム記録をとる学習に入った。しかし、中にはゲーム記録のとり方を間違えている生徒もあり、試合の間に修正を促した。現時点でゲーム記録がどれだけ妥当なものなのか。それを踏まえた上で今後の学習をすすめていく必要があると感じた。

【本時の展開】（4/10時間）9月19日（水）5校時

（1）本時のねらい

<思考・判断①>ボール操作やボールを持たないときの動きなどの技術を身に付けるためのポイントを見付けることができるようにする。（評価：4/10時間）

<技能①>マークされていない味方にパスを出すことができるようにする。（指導：3/10時間）

（2）本時の評価

≪思考・判断①≫ボール操作やボールを持たないときの動きなどの技術を身に付けるためのポイントを見付けている。（指導：4/10時間）

（3）展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価											
はじめ 7分	1 準備運動、ボール操作の練習 ・リフティング ・ボールタッチ ・2人組パス 2 挨拶・出席確認 3 前時の確認と本時の説明	・チームで集まって体操するように声をかける。 ・慣れてきた人は、ゆっくりでいいのでなるべく顔を上げてプレイするよう声をかける。 ・生徒の出席確認を行い健康状態を把握する。											
	【発問】パスをつなぐために重要なことは何ですか（前時の復習）												
	【予想される答え】 ・正確に出す・周りをよく観る・落ち着いて出す ・声を出す・ボールに寄る・ボールから離れる ・相手から離れる・マークをはずす・素早く動く	・パスを出す人と受ける人の両方の動きが大切であることを押さえながら、出す人と受ける人のポイントを整理していく。											
なか 33分	【学習内容】ボール操作(パス出し)や「サポートの動き」のポイントを見付けること。												
	4 3対1 ボールキープ (1) 手でパス（フリーゾーンあり） ・ゴロかバウンドでハンドパスをする。 ・守備者は足でカットしてもよい。 ・4カ所。30秒間×4回（攻守2回ずつ） (2) 足でパス（フリーゾーンあり） ・『（1）手でパス』を足で行う。	・「サポートの動き」のポイントとして、十分に角度のある場所に移動することに焦点をあてる。 ・ボールを受ける場所がフリーゾーンだけではパスを多くつなげないことに気付かせる。 <b>うまくパスが繋がっていない場合</b> [出す人] ・フリーゾーンでは落ち着いて味方の動きをよく観てからパスを出すよう促す。 [受ける人] ・十分に角度のある場所（相手が足を伸ばしても届かない場所）を示す。 ・空いている場所を見つけたら相手よりも素早く移動する。											
	5 サイドフリーゾーンゲーム（メインゲーム）	・ゲームの行い方や記録のとり方を確認する。 ・2人組からのアドバイスを参考に課題を確認する時間をとる。 ・グループで記録を比較し、パスを受けることができていない人のいいところを考える。 <b>フリーゾーンをうまく活用できていない場合</b> ・キープのためにフリーゾーンに逃げる方法もあると伝える。 ・味方がフリーゾーンでボールを持った場合にサポートする人はどうしたらいいか考えるよう促す。											
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>ゲーム順</th> <th>Aコート (小学校側)</th> <th>Bコート (体育館側)</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第1・3ゲーム</td> <td>1 - 5 (2) (6)</td> <td>3 - 7 (4) (8)</td> <td rowspan="2">ゲーム記録をとる (3分)</td> </tr> <tr> <td>第2・4ゲーム</td> <td>2 - 6 (1) (5)</td> <td>4 - 8 (3) (7)</td> </tr> </tbody> </table>	ゲーム順	Aコート (小学校側)	Bコート (体育館側)		第1・3ゲーム	1 - 5 (2) (6)	3 - 7 (4) (8)	ゲーム記録をとる (3分)	第2・4ゲーム	2 - 6 (1) (5)	4 - 8 (3) (7)	
ゲーム順	Aコート (小学校側)	Bコート (体育館側)											
第1・3ゲーム	1 - 5 (2) (6)	3 - 7 (4) (8)	ゲーム記録をとる (3分)										
第2・4ゲーム	2 - 6 (1) (5)	4 - 8 (3) (7)											
まとめ 10分	6 本時のまとめと説明	・パスをつなぐには出す人と受ける人の両方の動きが重要であることを確認する。 ・サポートするには、十分な角度をとった場所に移動することが重要であることを確認する。											
	7 学習カードに記入	≪思考・判断①≫ 【学習カード】											

【授業者による振り返り】

ボール操作や「サポートの動き」のポイントを指導することを目的に授業を行い、特にサポートの「角度」を意識して授業を行った。動きのポイントや課題は様々なものがあると思うが、「角度」を指導したことで、理解できた生徒もいた反面、思考が行動と結び付かず、試合中は動きが鈍ってしまう生徒もいたように思う。時間の使い方や生徒に伝える情報量を考えていきたい。

【研究の視点からの振り返り】

知識として「サポートの動き」を指導したものの、それが動きにつながっていない場面も多かった。また、ゲーム記録をとらせることで、どんなことに気付かせたいのか、アドバイスの仕方なども今後検討していきたい。

【本時の展開】（5/10時間）9月21日（金）3校時（体育館）

（1）本時のねらい

<技能①>マークされていない味方にパスを出すことができるようにする。（指導：3/10時間）

（2）本時の評価

≪技能①≫マークされていない味方にパスを出すことができる。（指導：3/10時間）

（3）展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価																						
はじめ 5分	1 準備運動、ボール操作の練習 <ul style="list-style-type: none"> <li>・2人組パス</li> </ul> 2 挨拶・出席確認           3 前時の確認と本時の説明 <ul style="list-style-type: none"> <li>・出す人と受ける人のポイントの確認</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームで集まって体操ができていないチームには声をかける。</li> <li>・慌てずに足の裏でボールを止めてから蹴るよう促す。</li> <li>・生徒の出席確認を行い、健康状態を把握する。</li> </ul> [出す人] ・落ち着いて味方の動きを観てパスを出すこと [受ける人] ・十分な角度をとった場所に動くこと。 ・サポートの場所に移動できたら声を出して呼ぶことを確認する。																						
なか 35分	【学習内容】 マークされていない味方（素早くサポートしている味方）にパスを出すこと。  4 サイドフリーゾーンゲーム（メインゲーム） <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <thead> <tr> <th>ゲーム順</th> <th>Aコート (ステージ側)</th> <th>Bコート (玄関側)</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第1ゲーム</td> <td>1 - 6 (2) (5)</td> <td>3 - 8 (4) (7)</td> <td rowspan="2">ゲーム記録をとる(3分)</td> </tr> <tr> <td>第2ゲーム</td> <td>2 - 5 (1) (5)</td> <td>4 - 7 (3) (8)</td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">ゲーム記録を基にアドバイスと振り返り</td> </tr> <tr> <td>第3ゲーム</td> <td>1 - 6 (2) (5)</td> <td>3 - 8 (4) (7)</td> <td rowspan="2">記録は付けない。(5分)</td> </tr> <tr> <td>第4ゲーム</td> <td>2 - 5 (1) (5)</td> <td>4 - 7 (3) (8)</td> </tr> </tbody> </table>	ゲーム順	Aコート (ステージ側)	Bコート (玄関側)		第1ゲーム	1 - 6 (2) (5)	3 - 8 (4) (7)	ゲーム記録をとる(3分)	第2ゲーム	2 - 5 (1) (5)	4 - 7 (3) (8)	ゲーム記録を基にアドバイスと振り返り				第3ゲーム	1 - 6 (2) (5)	3 - 8 (4) (7)	記録は付けない。(5分)	第4ゲーム	2 - 5 (1) (5)	4 - 7 (3) (8)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームの行い方（フリーゾーンの意味と活用の仕方）や記録のとり方（ボール保持者が変わるたびに○をつけるかを判断する）を確認する。</li> <li>・第1、2試合が終わったら真ん中に集合し、2人組からのアドバイスを参考に課題を確認する時間をとる。その際、よかったところも伝えられるようにする。</li> <li>・第3、4試合では、ペアチーム対抗の試合とし、ゲーム記録はつけずに、よいプレーをほめたり、どこに動けばよいか試合中に伝えられるように促す。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 5px 0;"> <b>パスがうまくつながらない場合</b> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・フリーゾーンをうまく活用することを意識させる。</li> <li>・「角度」を意識したサポートができるように声をかける。</li> </ul> ≪技能①≫ 【観察】
ゲーム順	Aコート (ステージ側)	Bコート (玄関側)																						
第1ゲーム	1 - 6 (2) (5)	3 - 8 (4) (7)	ゲーム記録をとる(3分)																					
第2ゲーム	2 - 5 (1) (5)	4 - 7 (3) (8)																						
ゲーム記録を基にアドバイスと振り返り																								
第3ゲーム	1 - 6 (2) (5)	3 - 8 (4) (7)	記録は付けない。(5分)																					
第4ゲーム	2 - 5 (1) (5)	4 - 7 (3) (8)																						
まとめ 10分	5 本時のまとめと説明  6 学習カードに記入	<ul style="list-style-type: none"> <li>・2人組でよかったところを記述し、お互いに意見を交換し合う時間を設ける。</li> <li>・自分の学習カードに、本時と1～5時間目の振り返りを記入する時間を設ける。</li> </ul>																						

【授業者による振り返り】

雨のため、前時までと違う環境での授業となった。予定していた3VS1 ボールキープゲームを省略し、メインゲームを行った。ゲームの間に2人組で振り返らせる時間を十分にとることで、落ち着いた雰囲気での授業を行うことができたように感じる。コートが狭い中での試合となったが、生徒たちはその中でも「サポートの動き」を行おうとしていた。また、得点を競い合っゲームを行うことで、生徒たちの動きが活発になったように感じた。

【研究の視点からの振り返り】

フリーゾーンを活用することで、まわりの生徒が考えて動く時間をつくることができたように思う。自分が「サポートの動き」を行うことができているのかどうかを、そのときに振り返ることができるような工夫も今後必要になってくると感じた。上からゲームを観ることについては価値があったように思う。

【本時の展開】（6/10時間）9月25日（火）4校時（体育館）

（1）本時のねらい

＜技能②＞パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動くことができるようにする。

（評価：8/10時間）

（2）本時の評価

＜関心・意欲・態度①＞仲間の学習を援助しようとすることができる。（指導：1/10時間）

（3）展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価												
はじめ 7分	1 準備運動・ボール操作の練習 2 挨拶・出席確認 3 前時の確認と本時の説明	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームで集まって体操ができるよう声をかける。</li> <li>・生徒の出席確認を行い、健康状態を把握する。</li> <li>・前時までにサポートの回数が増え、実際にできるようになっていることを説明する。</li> </ul>												
なか 33分	【学習内容】パスを受けるために、ゴール前(PA)の空いている場所に動くことができること。													
	【発問】どこからのシュートが入りやすいですか													
	【予想される答え】・相手のゴールの近く	・前回のゲームからシュートエリア位置記録の掲示物を用意しておく。												
	【発問】どこでサポートをすればシュートを決めやすいですか													
	【予想される答え】・PAでのサポート	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前時のサポート数と試合結果の関係に触れながら、ゴールにつなげていくには、PAでのサポートを増やす必要があることに気付かせる。</li> <li>・ゲームの行い方と記録のとり方を確認する。（PAでのサポートも記録する）</li> <li>・ゲーム記録カードの例を参考にアドバイスするよう促す。</li> <li>・試合の間と試合後に2人組やチームで課題を確認する時間をとる。</li> <li>・第3、4試合では、ゲーム記録はつけずに、「サポートの動き」ができていたときに生徒同士でフィードバックできるようにする。</li> </ul> <<関心・意欲・態度①>> 【観察】												
	4 サイドフリーゾーンゲーム（メインゲーム）													
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>ゲーム順</th> <th>Aコート (小学校側)</th> <th>Bコート (体育館側)</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第1ゲーム</td> <td>1 - 7 (2) (8)</td> <td>3 - 5 (4) (6)</td> <td rowspan="2">ゲーム記録をとる (4分)</td> </tr> <tr> <td>第2ゲーム</td> <td>2 - 8 (1) (7)</td> <td>4 - 6 (3) (5)</td> </tr> </tbody> </table>		ゲーム順	Aコート (小学校側)	Bコート (体育館側)		第1ゲーム	1 - 7 (2) (8)	3 - 5 (4) (6)	ゲーム記録をとる (4分)	第2ゲーム	2 - 8 (1) (7)	4 - 6 (3) (5)	
	ゲーム順		Aコート (小学校側)	Bコート (体育館側)										
	第1ゲーム		1 - 7 (2) (8)	3 - 5 (4) (6)	ゲーム記録をとる (4分)									
	第2ゲーム	2 - 8 (1) (7)	4 - 6 (3) (5)											
ゲーム記録を基にアドバイスと振り返り 2人組で確認⇒チームで確認														
第3ゲーム	1 - 7 (2) (8)	3 - 5 (4) (6)	ゲーム記録はとらない(5分)											
第4ゲーム	2 - 8 (1) (7)	4 - 6 (3) (5)												
【発問】PAでのサポート回数は多いですか														
【予想される答え】・数が少ない														
【発問】なぜPAサポートは難しいのですか														
【予想される答え】 ・PA内はマークが厳しく守りがかたいから		・PA（ゴール前）は守備が厳しいということに気付かせる。												
まとめ 10分	5 本時のまとめと説明  6 学習カードに記入	<ul style="list-style-type: none"> <li>・PA（ゴール前）は守備が厳しいこと、シュートを決めるにはPAでの「サポートの動き」を増やすことが重要であることを確認する。</li> <li>・相手のPAでパスを受けるにはどんなことが必要かを考え、学習カードに記入させる。</li> </ul>												

【授業者による振り返り】

前回に続き体育館での授業となった。最初にシュート位置やサポートの回数を知らせることで、PAでのサポートの必要性についてある程度理解させることができたように感じる。コートが狭い分、どうしても走り込むスペースが広くないので、ボールを持たないときの動きを指導するときに適切なコートの広さを考えることも、今後の検討材料になってくると感じる。

【研究の視点からの振り返り】

体育館の広さでは、スペースが十分ではないため、ゴール前への走り込みという点では難しい部分もあった。生徒同士で即時的なフィードバックを行うために、「サポートの動き」ができていたら2人組の名前を呼びながら「まる！」と叫ぶように伝えたが、体育館の中で2人組に聞こえるように伝えるのはなかなか難しい様子だった。

【本時の展開】（7/10時間）9月26日（水）4校時

（1）本時のねらい

<技能②>パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動くことができるようにする。

（指導：6/10時間）（評価：8/10時間）

（2）展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価										
はじめ 7分	1 準備運動、ボール操作の練習 ・2人組パス 2 挨拶・出席確認 3 前時の確認と本時の説明	・チームで集まって体操ができるよう声をかける。 ・生徒の出席確認を行い、健康状態を把握する。										
	【発問】マークが厳しいPAでパスをもらうには、どんな工夫が必要ですか（前時の復習） 【予想される答え】 ・素早く動く ・スペースでもらう ・声を出す ・相手の前に出る ・タイミング ・マークをはずす ・PAでうまくサポートするためには、サイドフリーゾーンを活用し、サイド攻撃が有効であることを知る。	・前時の復習をしながら、PAでは、守備が厳しいので素早く動き、相手のマークを外す必要があることを確認する。 「サイドにボールがあるときは相手のマークが外れやすいこと」「サイドからのボールはシュートがしやすいこと」を説明する。										
なか 33分	【学習内容】パスを受けるために、ゴール前（PA）の空いている場所（スペース）を見付けてパスをもらうこと。 4 2対1パス（10分） ・8カ所で行い、30秒間を1セットで行う。 ・うまくパスを通せない場合は手でパスしてもよい。 ・パスは浮かさないようにする。 ・1人1回ずつ行ったら、残り時間はチームごとに練習メンバーを考えながら行う時間に する。 5 サイドフリーマン付き4対4（20分）	・実際に見本を見せながら説明をする。 ・ボールが他のチームの練習場所に行かないように安全面に配慮するよう声をかける。 ・どんなパスがシュートしやすいかを考えてパスするように声をかける。 【うまくパスが繋がっていない場合】 【出す人】・守備者の動きをよく観て出すように声をかける。 【受ける人】・素早く動き、相手のマークをはずすように声をかける。 ・パスがほしい場所を伝えるよう声をかける。 ・ゲームの行い方を確認する。 【PAにうまく走り込めていない場合】 ・サイドゾーンを活用するよう声をかける。 ・2対1パスゲームを思い出すように声をかける。										
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>ゲーム順</th> <th>Aコート (小学校側)</th> <th>Bコート (体育館側)</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第1ゲーム</td> <td>1 - 8 (2) (7)</td> <td>3 - 6 (4) (5)</td> <td rowspan="2">ゲーム記 録をとら ない (6分)</td> </tr> <tr> <td>第2ゲーム</td> <td>2 - 7 (1) (8)</td> <td>4 - 5 (3) (6)</td> </tr> </tbody> </table>	ゲーム順	Aコート (小学校側)	Bコート (体育館側)		第1ゲーム	1 - 8 (2) (7)	3 - 6 (4) (5)	ゲーム記 録をとら ない (6分)	第2ゲーム	2 - 7 (1) (8)	4 - 5 (3) (6)
ゲーム順	Aコート (小学校側)	Bコート (体育館側)										
第1ゲーム	1 - 8 (2) (7)	3 - 6 (4) (5)	ゲーム記 録をとら ない (6分)									
第2ゲーム	2 - 7 (1) (8)	4 - 5 (3) (6)										
まとめ 10分	6 本時のまとめと説明	・PAでサポートをし、パスを通すには、出す人と受ける人がスペースを見付け、タイミングよくパスをもらうようにすることが大切であることを確認する。										
	【発問】みんながPAに走り込むとどうなってしまいますか 【予想される答え】 ・スペースがなくなってしまう ・守備がいなくなってしまう											
	7 学習カードに記入	・ポジションや4人の動きのバランスの重要性に触れる。										

【授業者による振り返り】

久しぶりに外での授業となり、コート広さが心配だった。しかし、今回はサイドフリーマンを置いてゲームを行ったこともあり、コートの広さは悪くなかったように思う。しかし、ゴール前の空いている場所に走り込むという意識をもたせることがまだ不十分であったように感じた。2VS1パスゲームは、説明をうまくすることができず、練習に時間がかかってしまった。

【研究の視点からの振り返り】

サイドフリーマンを配置することで、サイドフリーマンにボールを預けてサイド攻撃を行う感覚を養うことができたように感じる。合わせてフリーゾーンをどうやって有効活用するかを考えていくことで、班の中で攻撃のイメージを共有することができるようになってきたと感じた。

【本時の展開】（8/10時間）9月28日（金）3校時

（1）本時のねらい

<技能②>パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動くことができるようにする。

（指導：6/10時間）

（2）本時の評価

<技能②>パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動くことができる。（指導：6/10時間）

（3）展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価																										
はじめ 8分	1 準備運動、ボール操作の練習  2人組パス 2 挨拶・出席確認 3 前時までの学習内容の確認と本時の説明 ・今までの学習の振り返り  ・PAでのサポートのポイントの確認  ・ゲーム記録のとり方の確認	・チームで集まって体操ができていないチームには声をかける。  ・生徒の出席確認を行い、健康状態を把握する。  ・今までの発問を掲示しながら学習を振り返ることができるようにする。 ・サイドフリーゾーンに入ったときは積極的に走り込むように確認する ・パスが来なくても、「サポートの動き」ができたときには○をつけることを確認する。																										
なか 38分	<b>【学習内容】</b> パスを受けるために、ゴール前(PA)の空いている場所に動くことができること。																											
	4 チームで本時の目標やゲームの中での役割の確認（作戦タイム）（5分）  5 サイドフリーゾーンゲーム(メインゲーム)及びゲーム記録（28分）	・作戦が上手くいっているチームの例を紹介する。 ・どんな役割分担にしたらうまくいくか考える時間を設ける。 ・作戦用ホワイトボードの活用を促す。																										
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>ゲーム順</th> <th>Aコート (小学校側)</th> <th>Bコート (体育館側)</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第1ゲーム</td> <td>1 - 4 (2) (3)</td> <td>5 - 8 (6) (7)</td> <td rowspan="2">ゲーム記録をとる(5分)</td> </tr> <tr> <td>第2ゲーム</td> <td>2 - 3 (1) (4)</td> <td>6 - 7 (5) (8)</td> </tr> <tr> <td colspan="4">ゲーム記録を基にアドバイスと振り返り</td> </tr> <tr> <td>第3ゲーム</td> <td>1 - 4 (2) (3)</td> <td>5 - 8 (6) (7)</td> <td rowspan="2">ゲーム記録をとらない(5分)</td> </tr> <tr> <td>第4ゲーム</td> <td>2 - 3 (1) (4)</td> <td>6 - 7 (5) (8)</td> </tr> <tr> <td colspan="4">ゲームを観てよかったところを2人組で伝え合う</td> </tr> </tbody> </table>	ゲーム順	Aコート (小学校側)	Bコート (体育館側)		第1ゲーム	1 - 4 (2) (3)	5 - 8 (6) (7)	ゲーム記録をとる(5分)	第2ゲーム	2 - 3 (1) (4)	6 - 7 (5) (8)	ゲーム記録を基にアドバイスと振り返り				第3ゲーム	1 - 4 (2) (3)	5 - 8 (6) (7)	ゲーム記録をとらない(5分)	第4ゲーム	2 - 3 (1) (4)	6 - 7 (5) (8)	ゲームを観てよかったところを2人組で伝え合う				うまくPAにパスが出せない場合 ・走り込んだときに自信をもって声を出すように促す。 ・サイドフリーゾーンを活用するように促す。 <b>&lt;&lt;技能②&gt;&gt; 【観察】</b>
	ゲーム順	Aコート (小学校側)	Bコート (体育館側)																									
	第1ゲーム	1 - 4 (2) (3)	5 - 8 (6) (7)	ゲーム記録をとる(5分)																								
	第2ゲーム	2 - 3 (1) (4)	6 - 7 (5) (8)																									
ゲーム記録を基にアドバイスと振り返り																												
第3ゲーム	1 - 4 (2) (3)	5 - 8 (6) (7)	ゲーム記録をとらない(5分)																									
第4ゲーム	2 - 3 (1) (4)	6 - 7 (5) (8)																										
ゲームを観てよかったところを2人組で伝え合う																												
6 チームで振り返り（5分） ・今日のゲームの振り返り ・次回からのリーグ戦での作戦 ・チームの盛り上げ方の検討（かけ声）	・チームで決めたことを個人の学習カードに記入できるように促す。																											
7 本時のまとめと次の時間の説明  8 学習カードに記入	・PAでの「サポートの動き」についてのまとめを行う。 ・次回からのリーグ戦の行い方を説明する。 ・今までの学習の成果が出せるよう促す。  ・本時の感想を書くように促す。																											

【授業者による振り返り】

スペースも広く、ゴール前に走り込む機会も増えてきたように感じるが、初めから相手のゴール前で待伏せしようとするチームも出てきたように感じる。また、オレンジチーム（7、8班）がほとんど勝つことができていないので、うまく働きかけていきたいと思う。

【研究の視点からの振り返り】

ゲーム記録をとる活動も行ったが、スペースが広く、「サポートの動き」を意図的に行わなくてもパスがもらえてしまう状況もあったので、記録をとることが難しかったようにも感じた。守備への働きかけを行う必要が出てきたように感じた。

【本時の展開】（9／10時間）10月1日（月）3校時

（1）本時のねらい

<技能①>マークされていない味方にパスを出すことができるようにする。（指導：3／10時間）

<技能②>パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動くことができるようにする。

（指導：6／10時間）

（2）展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価																						
はじめ 7分	1 準備運動 2 挨拶、出席確認 3 前時までの学習の確認 ・攻撃と守備の作戦をチームで考える。	・生徒の出席確認を行い、健康状態を把握する。 ・昨年度ハンドボールで学習した「マンツーマンディフェンス」や「ゾーンディフェンス」の例を出しながら、守備の作戦も考えることができるように促す。																						
なか 35分	<b>【学習内容】</b> マークされていない味方（素早くサポートしている味方）にパスを出すこと。 パスを受けるために、ゴール前（ペナルティエリア）の空いている場所に動くことができること。																							
	3 チームで本時の目標やゲームの中での役割の確認（作戦タイム）（5分）	・学習カードに目標や作戦を記入する欄を設ける。																						
	<b>【発問】</b> 攻撃はどこを活用したらいいですか <b>【予想される答え】</b> ・フリーゾーンを活用する <b>【発問】</b> 守備はどのような作戦をたてたらいいですか <b>【予想される答え】</b> ・マークする人を決める ・みんなで戻って守備をする																							
	4 サイドフリーゾーンゲーム（メインゲーム） ペアチーム対抗リーグ戦 （1）第1ゲーム（緑水色、紫オレンジ）	・生徒同士でいづどこに動いたらよいかを教えることができるように指導する。 ・うまく動くことができていない生徒には、ゲーム中に実際にどこに動いたらよいかを指導する。																						
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>ゲーム順</th> <th>Aコート (小学校側)</th> <th>Bコート (体育館側)</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第1ピリオド</td> <td>1 - 5</td> <td>3 - 8</td> <td rowspan="2">ゲーム記録 をとらない (4分)</td> </tr> <tr> <td>第2ピリオド</td> <td>2 - 6</td> <td>4 - 7</td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align:center">作戦タイム90秒</td> </tr> <tr> <td>第3ピリオド</td> <td>1 - 6</td> <td>3 - 7</td> <td rowspan="2">ゲーム記録 をとらない (4分)</td> </tr> <tr> <td>第4ピリオド</td> <td>2 - 5</td> <td>4 - 8</td> </tr> </tbody> </table>	ゲーム順	Aコート (小学校側)	Bコート (体育館側)		第1ピリオド	1 - 5	3 - 8	ゲーム記録 をとらない (4分)	第2ピリオド	2 - 6	4 - 7	作戦タイム90秒				第3ピリオド	1 - 6	3 - 7	ゲーム記録 をとらない (4分)	第4ピリオド	2 - 5	4 - 8	
ゲーム順	Aコート (小学校側)	Bコート (体育館側)																						
第1ピリオド	1 - 5	3 - 8	ゲーム記録 をとらない (4分)																					
第2ピリオド	2 - 6	4 - 7																						
作戦タイム90秒																								
第3ピリオド	1 - 6	3 - 7	ゲーム記録 をとらない (4分)																					
第4ピリオド	2 - 5	4 - 8																						
	（2）第2ゲーム（緑オレンジ、紫水色）																							
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>ゲーム順</th> <th>Aコート (小学校側)</th> <th>Bコート (体育館側)</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第1ピリオド</td> <td>1 - 7</td> <td>3 - 5</td> <td rowspan="2">ゲーム記録 をとらない (4分)</td> </tr> <tr> <td>第2ピリオド</td> <td>2 - 8</td> <td>4 - 6</td> </tr> </tbody> </table>	ゲーム順	Aコート (小学校側)	Bコート (体育館側)		第1ピリオド	1 - 7	3 - 5	ゲーム記録 をとらない (4分)	第2ピリオド	2 - 8	4 - 6												
ゲーム順	Aコート (小学校側)	Bコート (体育館側)																						
第1ピリオド	1 - 7	3 - 5	ゲーム記録 をとらない (4分)																					
第2ピリオド	2 - 8	4 - 6																						
まとめ 8分	5 本時のまとめと説明  6 学習カードに記入	・ゴールキーパーにとられないように、空いているコースをねらってシュートすることが大切であることを確認する。  ・作戦がうまくいったかどうかを中心にチームでゲームを振り返る。																						

【授業者による振り返り】

コートの広さを変え、ゴールキーパーをつけてリーグ戦を行った。少しコートを小さくすることで、多くの生徒がボールにかかわることができるようになったと感じる。ゲームを観ている生徒の中から、「こっちが空いてる」や「〇〇さんがフリーだよ！」などの声が多くなってくるとよいと感じる。

【研究の視点からの振り返り】

コートの広さが変わり、相手の守備も厳しくなってくる中で、前回よりも「サポートの動き」を意図的に行う必要性が出てきたように感じる。

【本時の展開】（10/10時間）10月10日（水）5校時

（1）本時のねらい

<技能①>マークされていない味方にパスを出すことができるようにする。（指導：3/10時間）（評価：5/10時間）

<技能②>パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動くことができるようにする。

（指導：6/10時間）（評価：8/10時間）

（2）展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価																																	
はじめ 7分	1 準備運動 2 挨拶、出席確認 3 前時の確認と本時の説明 ・学習してきた「サポートの動き」の確認 ・ゲーム中の声かけを確認する  声かけの具体例 攻撃のとき「〇〇空いてる！」（サポートしている人の名前）「〇〇前！」「〇〇ゴール前！」 守備のとき「戻れ！」「〇〇をマークしろ！」 <b>励ましの声</b> 「ドンマイ」「ナイッシュ」「大丈夫！」	・生徒の出席確認を行い、健康状態を把握する。 ・「サポートの動き」やゴール前への走り込みが たくさん出る試合になるように全体に促す。 ・前回ゲーム中によい声かけをしていた具体例を 紹介する。																																	
なか 33分	【学習内容】 マークされていない味方（素早くサポートしている味方）にパスを出すこと。 パスを受けるために、ゴール前（ペナルティエリア）の空いている場所に動くことができること。  4 チームミーティング（5分） （1）4人チームで目標設定 （2）ペアチームで作戦の確認 5 サイドフリーズンゲーム（メインゲーム） ペアチーム対抗リーグ戦（28分） （1）第2ゲームの続き（緑オレンジ、紫水色） <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>ゲーム順</th> <th>Aコート (小学校側)</th> <th>Bコート (体育館側)</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第3ピリオド</td> <td>1 - 8</td> <td>3 - 6</td> <td rowspan="2">ゲーム記録を とらない(4分)</td> </tr> <tr> <td>第4ピリオド</td> <td>2 - 7</td> <td>4 - 5</td> </tr> </tbody> </table> （2）第3ゲーム（緑紫、水色オレンジ） <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>ゲーム順</th> <th>Aコート (小学校側)</th> <th>Bコート (体育館側)</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第1ピリオド</td> <td>1 - 4</td> <td>5 - 8</td> <td rowspan="2">ゲーム記録を とらない(4分)</td> </tr> <tr> <td>第2ピリオド</td> <td>2 - 3</td> <td>6 - 7</td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">作戦タイム90秒</td> </tr> <tr> <td>第3ピリオド</td> <td>1 - 3</td> <td>5 - 7</td> <td rowspan="2">ゲーム記録を とらない(4分)</td> </tr> <tr> <td>第4ピリオド</td> <td>2 - 4</td> <td>6 - 8</td> </tr> </tbody> </table>	ゲーム順	Aコート (小学校側)	Bコート (体育館側)		第3ピリオド	1 - 8	3 - 6	ゲーム記録を とらない(4分)	第4ピリオド	2 - 7	4 - 5	ゲーム順	Aコート (小学校側)	Bコート (体育館側)		第1ピリオド	1 - 4	5 - 8	ゲーム記録を とらない(4分)	第2ピリオド	2 - 3	6 - 7	作戦タイム90秒				第3ピリオド	1 - 3	5 - 7	ゲーム記録を とらない(4分)	第4ピリオド	2 - 4	6 - 8	・前回の学習カードを元に、チームの課題を考 えることができるよう声をかける。  ・ゲームを観ている生徒が何を言えばいいか分 からない場合はアドバイス例を思い出すように伝 える。
ゲーム順	Aコート (小学校側)	Bコート (体育館側)																																	
第3ピリオド	1 - 8	3 - 6	ゲーム記録を とらない(4分)																																
第4ピリオド	2 - 7	4 - 5																																	
ゲーム順	Aコート (小学校側)	Bコート (体育館側)																																	
第1ピリオド	1 - 4	5 - 8	ゲーム記録を とらない(4分)																																
第2ピリオド	2 - 3	6 - 7																																	
作戦タイム90秒																																			
第3ピリオド	1 - 3	5 - 7	ゲーム記録を とらない(4分)																																
第4ピリオド	2 - 4	6 - 8																																	
まとめ 10分	6 表彰式（3分） ・結果発表・表彰・講評  7 本時・単元のまとめと説明（2分）  ・ボールを持たないときでも、周りをよく観て動くことで、パスをもらったり、シュートを決めること ができ、ハンドボールやバスケットボールでもこの動きを生かすことができること。 ・スポーツは「する」だけでなく、「みる」「支える」などの関わり方があるので、今後スポーツを 観戦するときにはどんなところを観たらよいかを考えながら観るとより楽しめるということ。 ・スポーツは、ルールを工夫しながら行うことで、性別や技能の個人差にかかわらずみんなで楽しむこ とができるということ。	・お互いを称え合ってすすめるようにする。 ・全チーム表彰を行う。（賞状を用意する） ・サッカー部の生徒に単元を振り返ってもらおう。																																	
	8 学習カードに記入（5分）	・単元全体の振り返りを記入する。																																	

【授業者による振り返り】

最後のゲームということで、どのチームも声をかけ合いながら活動する様子を観ることができた。特に、水色チーム対オレンジチームのゲームが白熱し、オレンジチームが初勝利を挙げるのができたようだった。ゲームを観ている生徒もよく声をかけていた。

【研究の視点からの振り返り】

作戦タイムを設けたことで自然と守備に関する声かけも出てきたようだった。それにより高いレベルでの攻防が繰り広げられたように感じた。

## 5 検証授業の結果と考察

検証授業から得られたデータを基に、検証の視点（pp. 14-15 参照）に沿って仮説を検証していく。なお、各授業の出席者数については表 7 のとおりである。

生徒の記述内容については、できる限り原文どおりの表現で載せた。グラフの割合（%）は、小数点以下を四捨五入しているため、100%にならない場合がある。また、ゲーム中の動き（3 時間目と 8 時間目）、事前・事後アンケートについて比較を行う場合は、両方を行っている生徒のみ対象とした。

表 7 各授業の出席者数等

1 時間目 9 月 5 日	2 時間目 9 月 6 日	3 時間目 9 月 10 日	4 時間目 9 月 19 日	5 時間目 9 月 21 日	6 時間目 9 月 25 日	7 時間目 9 月 26 日	8 時間目 9 月 28 日	9 時間目 10 月 1 日	10 時間目 10 月 10 日
31 名	31 名	31 名	28 名	31 名	31 名	31 名	30 名	30 名	31 名
事前アンケート		9 月 4 日（火）回収人数 31 名							
事後アンケート		10 月 11 日（木）回収人数 32 名							

なお、昨年度（対象生徒が 1 年生の時）は、技能の差や身体接触を考慮し、男女別のチームで練習やゲームを行っていたが、本研究では練習やゲームも男女一緒に行ったため、男女別の状況も把握すべきと考え、いくつかのデータは男女別に検証することとした。

### (1) 「GPAI による生徒のゲーム記録を生かした戦術学習」を生徒はどのようにとらえたか ア GPAI による生徒のゲーム記録は有効だったか

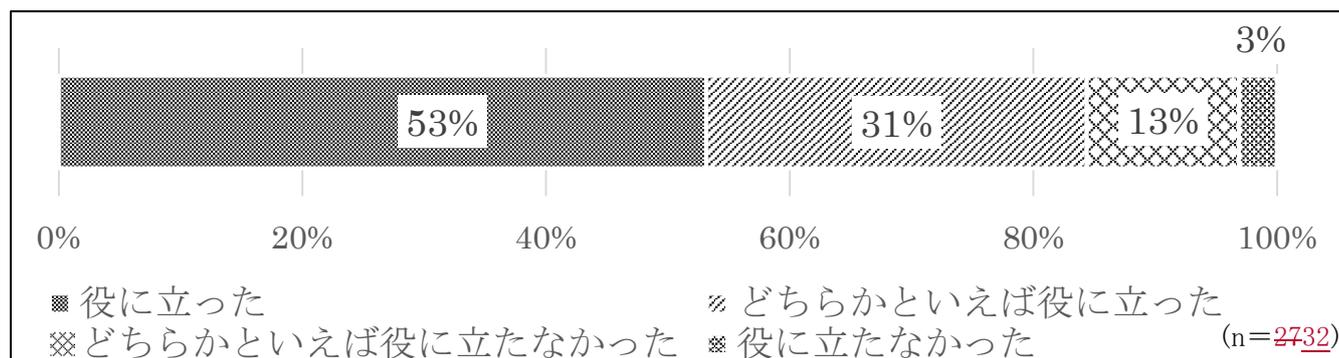


図 11 「仲間のサポートのゲーム記録をつけることは自分自身の役に立ちましたか」に対する回答

表 8 ゲーム記録をつけることは「具体的にどのように役に立ちましたか」の記述内容

《「サポートの動き」を理解することなど自分にとって役に立ったという記述》（22 名分から 5 名分を抜粋）

No.	記述内容
1	自分がどうやってサポートの動きをすればいいかわかった。
2	自分のどこがダメだったのかなどを振り返ることもでき、それを生かして試合の時にそれを意識しできるようにするためにとても役に立ったと思います。
3	自分が 2 人組の人と同じような状況になった時にどこに走りこめばよいかわかった。
4	試合を見ていることで、自分が試合をするときにどこへ動いてサポートすればよいか役に立った。
5	見ていて自分が動くときに役に立ったり、サポートをしてくれている仲間にパスしやすくなった。

《仲間にアドバイスをすることに役に立ったという記述》（全5名）

No.	記述内容
1	ペアチームがやっている時にサポートできてたよ！とかそこでサポートすればいいよ！などと声掛けするのに役に立った。
2	チームのみんなに教えやすくなった。
3	その人の動きを見てアドバイスとかしやすくなった。
4	自分らがどういうふうサポートができればシュートできるのかとか、アドバイスがしやすくなった。
5	サポートエリアやフリーゾーンに行っている仲間にパスを出していいのか瞬時にわかるようになった。ペアチームに声をかけられるようになった。

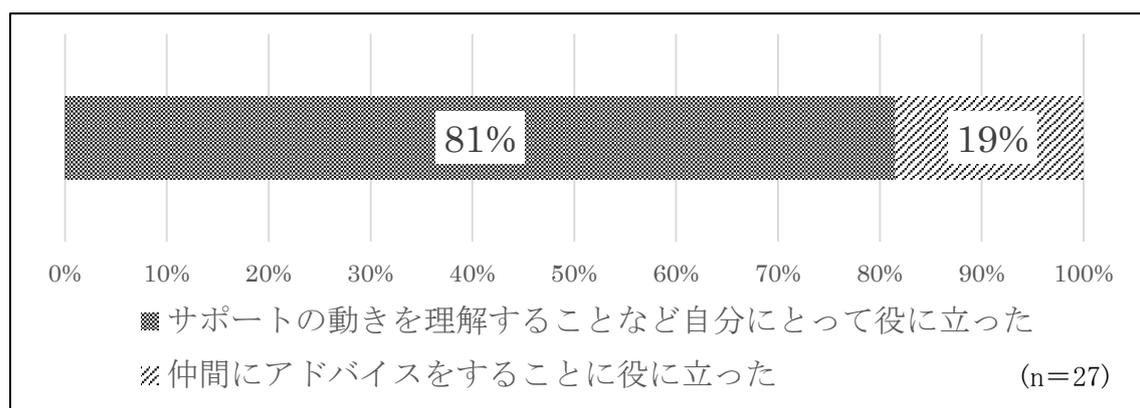


図 12 「具体的にどのように役に立ちましたか」に対する記述内容の分類ごとの割合

図 11 は、事後アンケート「仲間のサポートのゲーム記録をつけることは自分自身の役に立ちましたか」に対する回答を示したものである。「役に立った」「どちらかといえば役に立った」と肯定的な回答をした生徒は 84%（27 名）であった。

一方で、「役に立たなかった」「どちらかというとい役に立たなかった」と否定的な回答をした生徒は 16%（5 名）であった。その中の生徒 2 名は、事後アンケートの感想の欄でゲーム記録について、「難しくてできなかった」「ボールがどこにあるかわからなくなった」と記載していた。動きを観ることを難しく感じている生徒がいることが分かった。今後は、そのような生徒が記録をとりやすくするための工夫が必要である。

表 8 は、「仲間のサポートのゲーム記録をつけることは自分自身の役に立ちましたか」の回答の中で「役に立った」「どちらかと言えば役に立った」と肯定的な回答をした生徒が、「具体的にどのように役に立ちましたか」という質問に対して記述した内容である。記述内容は、「サポートの動きを理解することなど自分にとって役に立った」という内容と、「仲間にアドバイスをすることに役に立った」という内容に分類することができ、その割合を示したものが図 12 である。「サポートの動きを理解することなど自分にとって役に立った」と答えた生徒が 81%（22 名）、「仲間にアドバイスをすることに役に立った」と答えた生徒が 19%（5 名）であった。

これらのことから、多くの生徒は、ゲーム記録をつけることによって、「サポートの動き」のポイントを自ずと見付けることになり、「サポートの動き」に関する戦術的気づきの高まりを促し、「サポートの動き」の理解も深まっていったと考えられる。

イ 生徒は戦術学習の授業をどのようにとらえたのか  
 (ア) 形成的授業評価の推移

表9 形成的授業評価の推移（4つの次元及び総合評価の得点と5段階の評定）

次元		1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目	9時間目	10時間目
成果	得点	2.16	2.51	2.53	2.29	2.31	2.36	2.43	2.33	2.33	2.41
	評定	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3
意欲・ 関心	得点	2.75	2.69	2.85	2.80	2.84	2.88	2.85	2.90	2.81	2.80
	評定	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3
学び 方	得点	2.42	2.59	2.63	2.57	2.59	2.67	2.72	2.78	2.79	2.81
	評定	3	4	4	3	4	4	4	4	4	5
協力	得点	2.67	2.41	2.83	2.76	2.89	2.84	2.86	2.91	2.84	2.82
	評定	4	3	4	4	5	4	5	5	4	4
総合 評価	得点	2.50	2.55	2.71	2.60	2.66	2.69	2.71	2.73	2.69	2.71
	評定	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4

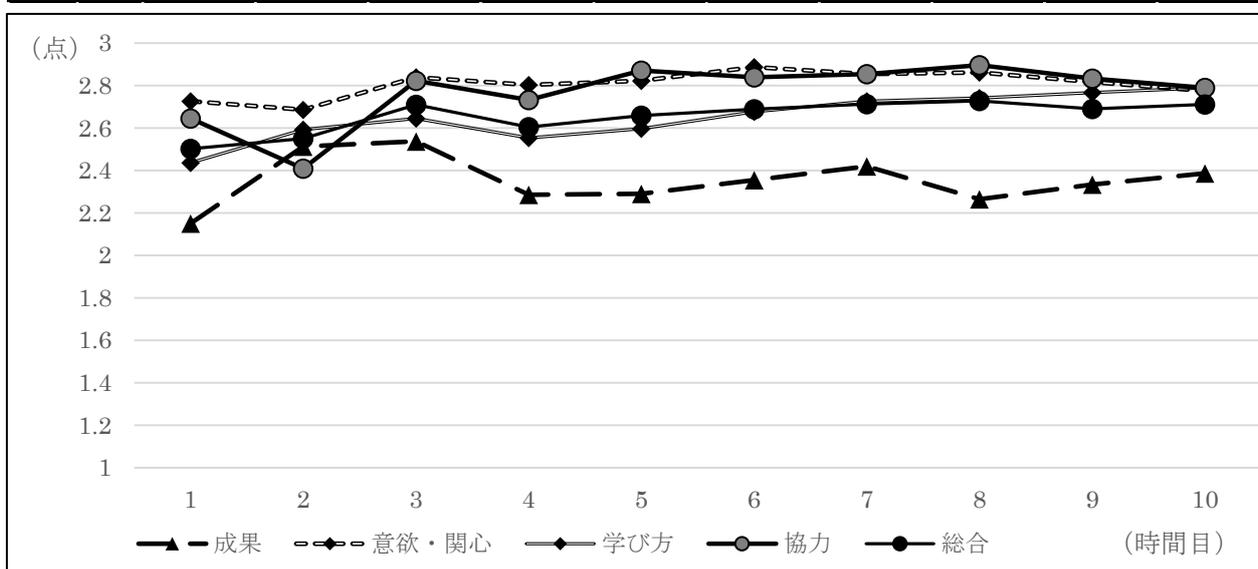


図13 形成的授業評価の推移（「成果」「意欲・関心」「学び方」「協力」の4つの次元ごとの得点）

表9は、個人学習カードの「形成的授業評価」（pp. 11-12参照）の9つの質問に対して、「はい」、「いいえ」、「どちらでもない」の3件法で回答してもらい、「はい」を3点、「どちらでもない」を2点、「いいえ」を1点とし、各質問の得点の平均値を求めた後、4つの次元ごとに平均値を求め、さらに4つの次元の平均値（総合評価）を求め、時間ごとに示したものである。下段には形成的授業評価診断基準（p. 12 表3参照）による5段階の評定を記載してある。

図13は、表9の次元ごとの得点及び総合評価を時系列でグラフ化したものである。「意欲・関心」「学び方」「協力」「総合」は、単元前半から後半に向けて、徐々に上昇し、6時間目以降は2.6以上を保っている。「成果」は、他の次元に比べてやや低い値を示した。

2時間目に「協力」の得点が下がったのは、教室で映像を用い、「サポートの動き」に関する学習を行ったため、グループで活動する場面がなかったためと考えられる。

また、時間ごとに多少の上下はあるものの、3時間目以降は「総合」の評定が4を維持しており、戦術学習を用いた今回の授業において、生徒たちは授業を好意的にとらえていたと考えられる。

(イ) 今回の授業の感想

表 10 今回の授業の感想 32 名分より (抜粋)

No.	記述内容
1	シュートとか決められて <u>嬉しかった</u> し、パスもたくさんもらえた。サッカー上手い人もいて <u>よかった</u> 。
2	サッカーをすることはもともと好きだったけど、この授業を受けてサッカー用語など理解して実行することがだんだんできるようになってきて <u>嬉しかったです</u> 。シュートは入ったり入らなかつたりだったけど <u>嬉しかったです</u> ！いい経験をありがとうございました！
3	サッカーをするときにどこへ動けばいいかなどを理解することができた。ゴールを決めるためにペナルティエリアの空いているところに走りこむようにできた。ゴールを決めた時は <u>とてもうれしかった</u> 。
4	サポートのしかたがよくわかって、サッカーを見る時に <u>楽しくなりました</u> 。Youtube でサッカーの試合を見てみたら、サポートをたくさんして走りこむのも早くとてもすごいと思いました。楽しく授業ができて <u>よかったです</u> 。来年もやりたいです！
5	今回やってみて最初はできるか不安だったけど段々やっていくうちになれて <u>楽しめるようになった</u> 。チームのみんなと協力してパスをつないだり、シュートを打ったりチームワークがとてもよくなったと思った。サポートをする事は最初全然わからなかったけど回数を重ねるうちにできるようになった。サポートはサッカーをプレーするためにはとても重要なことが分かった。今回やったこと生かして違うスポーツでも頑張っていきたい。
6	サッカーの授業をしてよりサッカーが <u>好きになった</u> し先生がみんなが楽しめるようにしてくれてすごく <u>楽しかった</u> 。
7	試合をしていくうちに、フリーゾーンの使い方やサポートの仕方がわかるようになっていって最後の方にはいい試合ができたので <u>よかった</u> 。
8	チームを変えた時だけ楽しかったです。いろいろあったから、もうサッカーをやりたいくないなと思いました。

表 10 は、事後アンケートの「今回の授業の感想を聞かせてください」の質問に対する回答の中で主なものを抜粋したものである。No. 8 のチーム編成に関する感想を除くと、30 名が「よかった」「楽しかった」といった内容の好意的な感想であった。

これらのことから、生徒は「GPAI による生徒のゲーム記録を生かした戦術学習」を用いた授業を好意的にとらえていたと考えられる。

### 検証の視点(1)「GPAI による生徒のゲーム記録を生かした戦術学習」を生徒はどのようにとらえたかのまとめ

検証を通して、次のことが分かった。

- ・ GPAI による生徒のゲーム記録は、「サポートの動き」を理解したり、仲間にアドバイスしたりするのに「役に立った」と多くの生徒が感じていた。
- ・ GPAI による生徒のゲーム記録をつけることに難しさを感じた生徒もいた。ゲーム観察の方法をどう指導していくかが課題として残った。
- ・ 形成的授業評価票による生徒の評価も比較的高かった。
- ・ 事後の感想でも、生徒は授業を好意的にとらえていた。
- ・ 「GPAI による生徒のゲーム記録を生かした戦術学習」は概ね有効に機能した。

## (2) 「サポートの動き」を理解できたか

ア 試合中に何を観てプレーすればよいか分かったか

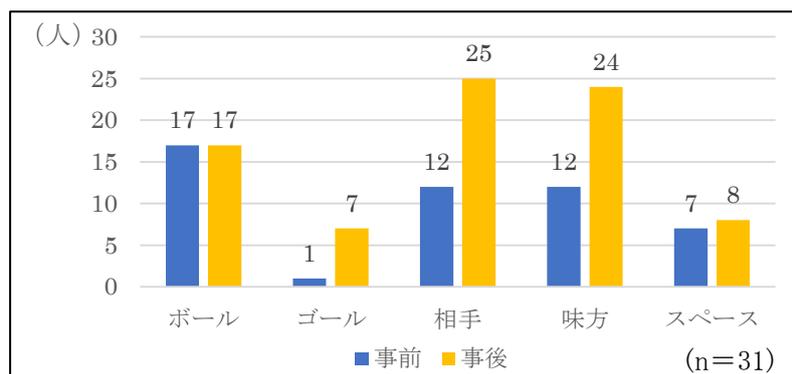


図 14 「試合中に何を観てプレーすればいいですか」の回答の変化

今回の授業では、「サポートの動きをするには、具体的に何を観て動けばよいですか」などの発問を用いて、「観る」ということを1つのキーワードとして授業を行ってきた。(ただし、発問を通しての戦術的気づきという流れを大切にしながら授業を行ったため、「試合中に観るべきものは次の5つです」といった指導はしていない。)

また、日本サッカー協会「サッカー指導教本 2016」の「観ることの重要性」について書かれている章には、「ボール」「ゴール」「相手」「味方」「スペース」の5項目が試合中に観るべきものとして挙げられている<sup>24)</sup>ことから、単元前後で、生徒が試合中に何を観てプレーしているかを5つの項目で検証することとした。

図 14 は、「試合中に何を観てプレーすればいいですか (複数記述可)」の質問における回答項目ごとの人数を事前 (授業前) と事後 (授業後) で比較したグラフである。

「相手」「味方」については、事前ではともに12名が記述していたのに対し、事後では「相手」が25名、「味方」が24名となり、ともに2倍以上の増加となった。これは、「サポートの動きをするには、具体的に何を観て動けばよいですか」などの発問を通して、「相手」や「味方」を観ることの重要性を指導したことが影響していると考えられる。

また、「相手」と記入していなかった残りの6名の生徒と、「味方」と記入していなかった残りの7名の生徒は、1名を除き「相手」と「味方」のどちらかを記入していた。

イ 「サポート理解度チェック」の結果

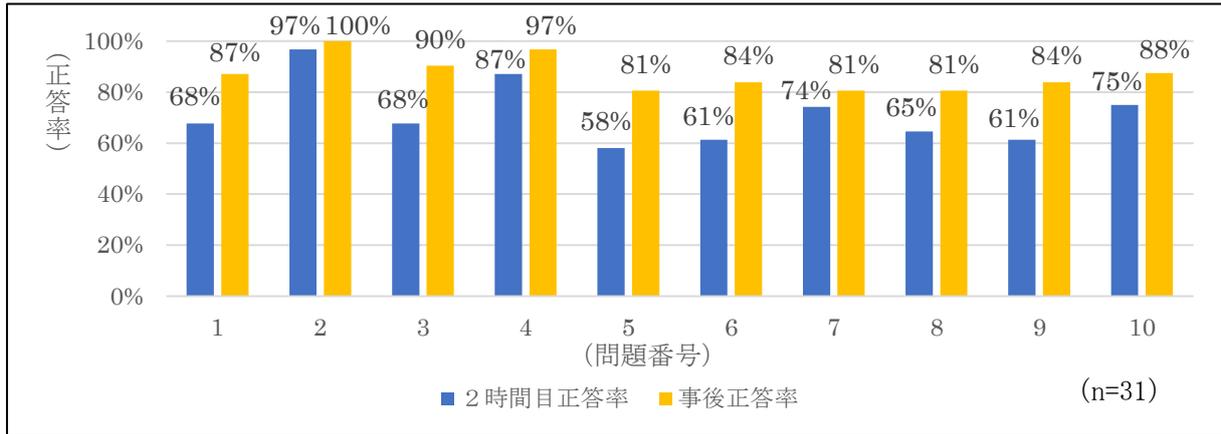


図 15 「サポート理解度チェック」の（各問い別）正答率の変移

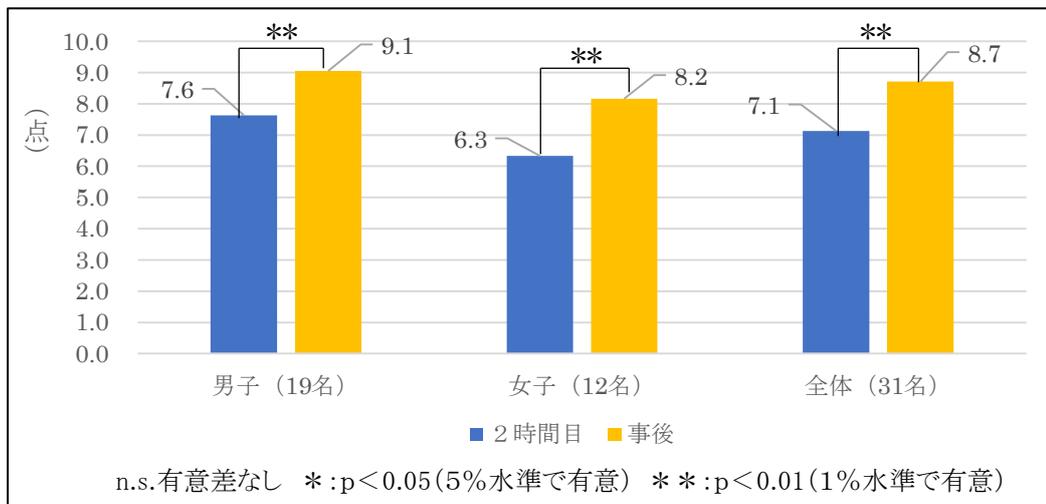


図 16 「サポート理解度チェック」の得点（平均点）変移（10点満点）

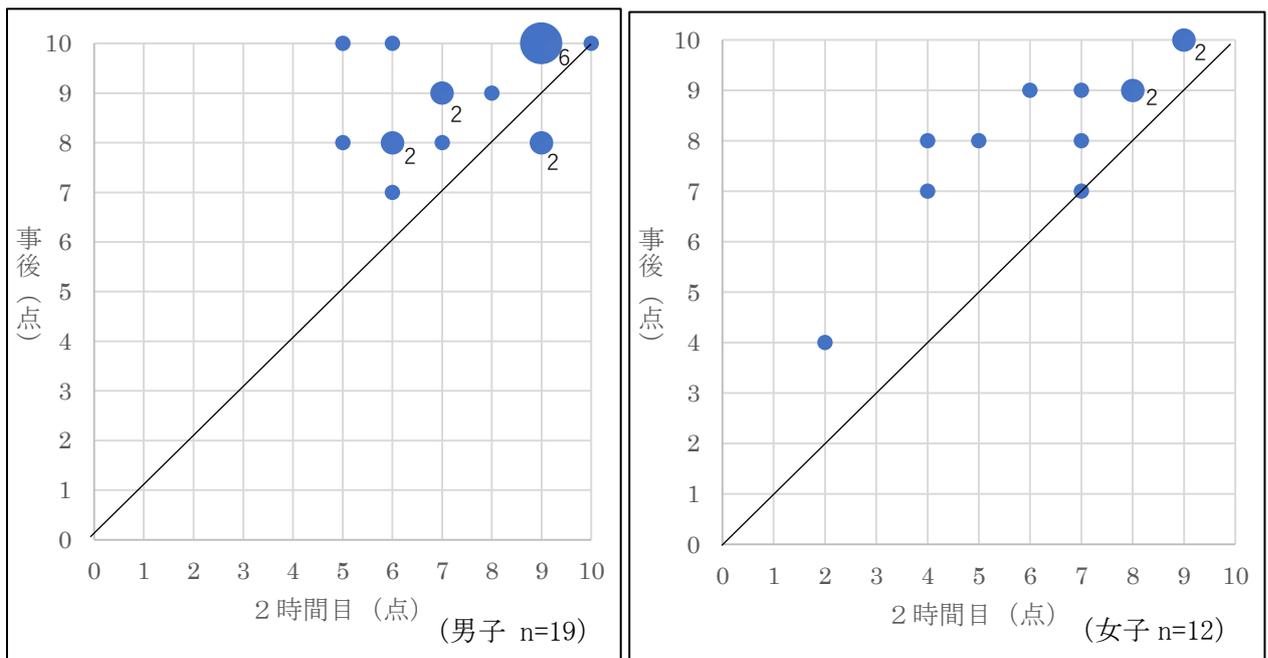


図 17 「サポート理解度チェック」の得点 個人別（10点満点）

図 15 は、単元前後に行った映像による「サポート理解度チェック」(pp. 9-10 参照) の正答率を各問いごとに示したグラフである。すべての問いで、事後は正答率が 80%以上に上昇している。

図 16 は、「サポート理解度チェック」の男女別の平均点及びクラス全員の平均点を事前と事後で比較したグラフである。また、事前と事後の点数の比較検討を行うため、ウィルコクソンの符号付順位検定を行い、グラフの中に検定結果を示した。

平均点は、男子が 7.6 点から 9.1 点 (+1.5 点) に、女子が 6.3 点から 8.2 点 (+1.9 点) に、全体では 7.1 点から 8.7 点 (+1.6 点) に上昇し、いずれも有意差 (1%水準) が認められた。

また、事前では女子の方が点数が低く、男子との差は 1.3 点だったが、女子の方が得点の上昇が大きく、事後では男子との差は 0.9 点になった。

図17は、「サポート理解度チェック」の事前と事後の得点をプロットし、散布図で男女別に示したものである。同じ点数の生徒が複数名いる場合は、プロットを大きくし、右下に数字で人数を示している。男女ともほとんどの生徒が得点を伸ばしていることが分かる。

これらのことから、男女ともにほぼ全員の生徒が「サポートの動き」の理解を深めたと考えられる。

ウ 「サポートの動き」の理解度に係る自己評価について (事前・事後アンケートから)

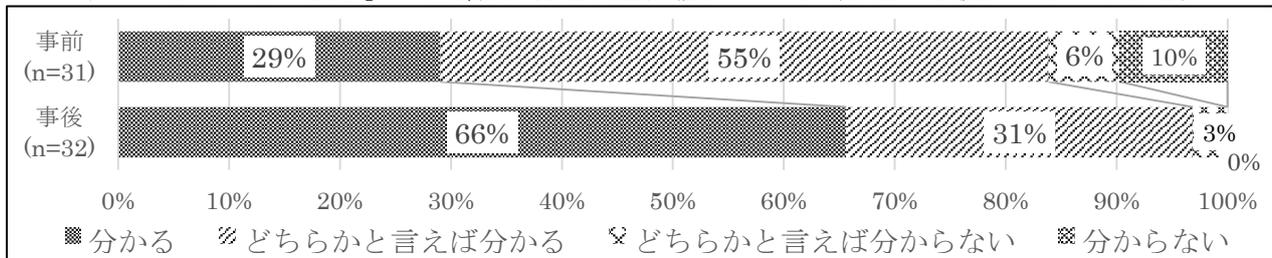


図 18 事前・事後アンケート「味方がボールを保持しているときに、どのように動いたらパスをもらえる状態をつくることができるか、分かりますか」に対する回答割合の変化

表 11 事後アンケート「今回の授業を通して、分かったことがあれば書いてください」に対する回答

《「サポートの動き」及びそれに関することについて分かったという記述(22名分から10名分を抜粋)》

No.	記述内容
1	最初はどこに動けばパスがもらえるか分からなかったけどサポートの動きを勉強して、ボールを持っている味方との間に相手がない場所に動けばいいとわかりました。
2	サポートの動きの仕方がわかった。サッカーの楽しさがよくわかりました!
3	今までやっていなかったサポートの動きについて分かった。サッカーは頭も使うスポーツだと思った。
4	パスコースをきっちりつくることができればシュートまでいくことができる。
5	パスの威力とかを考えなきゃいけない。フリースペースに入る時はチャンスという事が分かった。
6	サッカーはボールのまわりだけにかたまっているだけではいけないと思った。また、サッカーの授業をして、どこを見て動くなどを理解することができた。
7	サポートとか相手や味方の動きをみないといけないという事を知れてよかった。
8	サポートなどのサッカー用語の意味を理解し実行することができてよかった。
9	サッカーは最初は楽しく感じなかったけど、フリーゾーンの使い方とかがわかってよかった。
10	サポートの動き、パスのもらい方、パスの渡し方

※下線は分かったことに関する内容

図 18 は、事前・事後アンケートで「味方がボールを保持しているときに、どのように動いたらパスをもらえる状態をつくることができるか、分かりますか」という質問に 4 件法で回答してもらい、その割合を事前と事後で比較したグラフである。

「分かる」と回答した生徒の割合が29%（9名）から66%（21名）に上昇した。また、「どちらかと言えば分からない」「分からない」と否定的な回答をした生徒の割合は16%（5名）から3%（1名）に減少した。その1名の生徒は、単元後も「どちらかといえば分からない」と回答した。この生徒は、事前に行われた「サポート理解度チェック」では5点だったが、事後では10点になり、「サポートの動き」の理解度は上昇していた。他の生徒に比べ、自己評価が厳しいと考えられる。

表11は、事後アンケート「今回の授業を通して分かったことがあれば書いてください。」に対する記述の内容を一部抜粋したものである。多くの生徒が、「サポートの動き」を理解することができたと答えている。また、No. 6、7の生徒のように、「相手」「味方」「見（観）る」という記述をした生徒もいることから、「観ることの重要性」も理解していることが分かる。

#### エ GPAIによる生徒のゲーム記録の正確性について

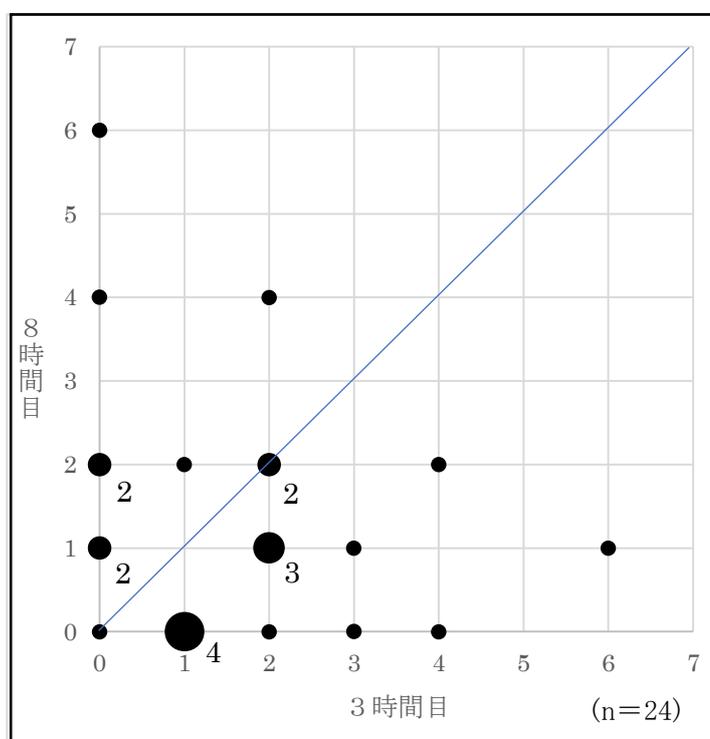


図 19 生徒とサッカーの専門家のゲーム記録の誤差の変化

図 19 は、3時間目と8時間目のゲーム記録について、生徒が記録用紙に記録した全サポート回数とサッカーの専門家（p. 9 参照）が校舎から撮影した映像を観て記録したサポート回数との誤差の絶対値をプロットし、散布図で示したものである。同じ誤差の生徒が複数名いる場合は、プロットを大きくし、右下に数字で人数を示している。当該の時間に欠席者や見学者がいた場合は人数調整を行ったため、3時間目と8時間目の2時間ともゲーム記録をとる活動をした24名を対象とした。

3時間目と8時間目を比べると、サッカーの専門家との誤差が減った生徒（グラフの斜線の右下）が13名、誤差が増えた生徒（グラフの斜線の左上）が8名、誤差が変わらなかった生徒が3名だった。

誤差が6から1になった生徒は、「サポート理解度チェック」の得点が2時間目の5点から、事後に10点に上昇しており、「サポートの動き」の理解度が高まったことで、ゲーム記録の正確性も向上したことが考えられる。

一方で、誤差が0から6になった生徒は、「サポート理解度チェック」の得点は、2時間目の7点から、事後に9点に上昇しており、「サポートの動き」の理解度は高まっていたと考えられる。そこで、映像を再度、サッカーの専門家（p. 9 参照）2名で見直したところ、当該生徒がゲーム記録をつける対象の生徒は、3時間目に1回のサポート（パス受けも1回）、8時間目に8回のサポート（パス受けは2回）ができており、また、8時間目の8回の「サポートの動き」は、大きな動きではなく、パスが通る角度を作るために、2・3歩動くような動きが多く、実際に、パスを受けたときしか、サポートを観とれなかったためだと考えられる。

また、誤差が0から4になった生徒（「サポート理解度チェック」は9点から10点に上昇）についても、映像を再度、同様にサッカーの専門家（2名）で見直したところ、当該生徒は、前の試合で負けた影響か、集中力を欠き、十分な観察はできていない様子が観て取れた。実際に、8時間目の学習カードには、「チームワークが乱れて楽しくなかった」と感想を記述していた。

以上のことから、ゲーム記録をとる活動を継続的に行ったことで、半数以上（13名）の生徒の正確性が向上したが、一方で、正確性が低下した生徒も8名おり、全員の正確性を向上させることはできなかったと言える。

「サポート理解度チェック」においては、校舎から撮影した斜め上からの映像を、複数回観て記録をつけられるが、授業中のゲーム記録は、様々な「サポートの動き」が生まれるとともに、グラウンドと同じ平面から、1度しか観ることができない。そのため、授業中のゲーム記録では、「サポートの動き」を理解できていても、動きを見逃してしまうこともあり、正確に記録をとるには高い集中力が要求されると考えられる。全員が正確にゲーム記録をとることの難しさを改めて認識する結果となった。

## 検証の視点（2）「サポートの動き」を理解できたかのまとめ

検証を通して、次のことが分かった。

- ・ 事前に比べ、事後には、試合中は相手や味方を観るべきであるという認識をもつ生徒が増加した。
- ・ 事前に比べ、事後には、男女ともほぼ全員の生徒のサポートの理解度が向上していた。
- ・ 男子に比べ女子の方がサポートの理解度の向上幅が大きく、男子と女子のサポートの理解度の差が小さくなった。
- ・ 単元後半の生徒のゲーム記録は、半分以上（13名）の生徒の正確性が向上したが、低下した生徒（8名）もおり、全員の正確性を向上させることはできなかった。
- ・ ゲーム中にゲーム記録を正確にとる作業は、一瞬でも見逃すことが許されず、「サポートの動き」の理解とともに集中力が要求される。

### (3) 「サポートの動き」が高まったか

#### ア サポート回数の比較検討（3時間目と8時間目）

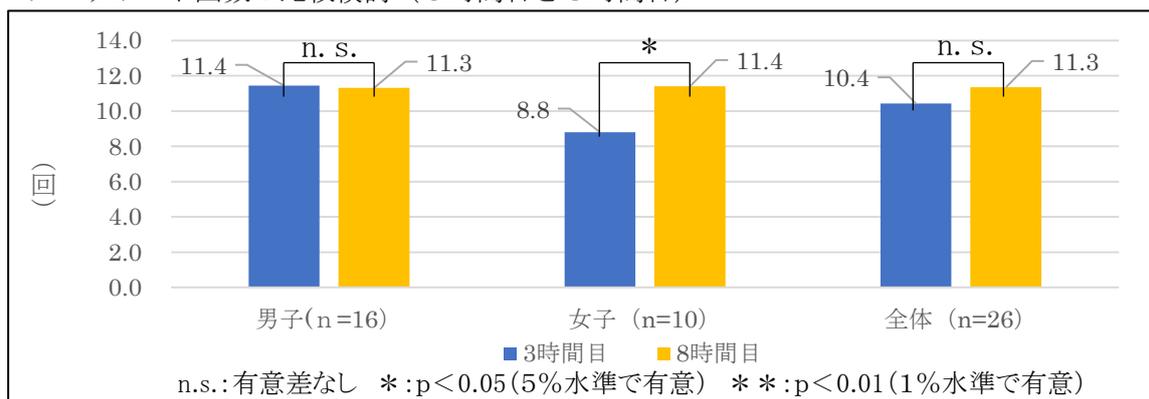


図 20 3時間目と8時間目のメインゲームでの平均サポート回数

表 12 サポートの内訳 ※ ( ) 内は実際にパスを受けた回数

	PA外サポート				PAサポート			
	男子		女子		男子		女子	
	3時間目	8時間目	3時間目	8時間目	3時間目	8時間目	3時間目	8時間目
回数	168 (88)	161 (92)	79 (46)	87 (39)	15 (7)	20 (5)	9 (8)	27 (20)
回数/人	10.5 (5.5)	10.1 (5.8)	7.9 (4.6)	8.7 (3.9)	0.9 (0.4)	1.3 (0.3)	0.9 (0.8)	2.7 (2.0)

表 13 パサーの内訳

※通ったパスを対象

	PA外へのパス				PAへのパス			
	男子		女子		男子		女子	
	3時間目	8時間目	3時間目	8時間目	3時間目	8時間目	3時間目	8時間目
回数	119	105	16	26	13	24	1	1
回数/人	7.4	6.6	1.6	2.6	0.8	1.5	0.1	0.1

図 20 は、メインゲーム（5分×2試合）での男女別及び全体の平均サポート回数を、3時間目と8時間目で比較したものである。また、ウィルコクソンの符号付順位検定を行い、グラフの中に検定結果を示した。その際、助っ人としてチームに加わった生徒のサポート回数は除外した。平均サポート回数は男子が 11.4 回から 11.3 回（-0.1 回）に、女子が 8.8 回から 11.4 回（+2.6 回）に、全体では 10.4 回から 11.3 回（+0.9 回）に変化し、女子のみに有意差（5%水準）が認められた。

そこで、サポートの内訳を把握するために、単元の前半で指導したボールキープのサポートをPA外でのサポート（以下、PA外サポート）、単元の後半で指導したPA内でのサポートをPAサポートとしてカウントし、男女別に全体の回数と1人当たりの回数を、3時間目と8時間目で比較したところ、表 12 のとおりであった。女子のPA外サポート回数は、7.9 回から 8.7 回（+0.8 回）に、PAサポート回数は 0.9 回から 2.7 回（+1.8 回）に向上した。このことから女子のサポート回数の向上は、PAサポート回数の増加によるものが大きく、「女子がゴールを決めたら得点が2点」というルールが単元の進行とともに各チームに浸透したことが大きく影響したと考えられる。

一方、男子においても、女子に比べ伸び幅は小さいものの、PAサポートは、増えており、サイド攻撃が増えることを意図して設けたフリーゾーンの使い方の理解が深まったことによる効果と考えることができる。男子は、サポートだけを見ると、伸び悩んでいるようにも見えるが、実際にPA外でパスを受ける回数は、若干増加しており（表12）、また女子が8時間目にPA内で受けた20回のパス（表12）は、すべて男子からのパスであった。そして、通ったパスを出した生徒（パサー）の内訳（表13）を見ると、男子が出したPAへのパスは、3時間目と比べて2倍弱に増加している。このことは、現行学習指導要領解説の技能の例示「得点しやすい空間にいる味方にパスを出すこと」の向上と考えることができる。サポートの理解と「女子がゴールを決めたら得点が2点」のルールにより、PAの空いたスペースに走り込む女子に対し、男子がパスを出すといった構図が単元の後半にできあがったと考えられる。

表14 チームごとの戦績やサポート回数と特徴

チーム	対戦相手	戦績		サポート (回数/人)		パスを受けた回数 (回数/人)		特徴
		3時間目	8時間目	3時間目	8時間目	3時間目	8時間目	
緑 ▲	紫	○10-3 ○5-3	○11-5 ○4-1	11.9回	12.8回	7.8回	6.7回	サッカー部員1名
紫 □	緑	×3-10 ×3-5	×5-11 ×1-4	10.5回	13.4回	5.7回	6.7回	サッカー部員1名
水色 ●	オレンジ	○5-3 ○9-1	○6-0 ○9-1	11.4回	12.8回	5.8回	6.8回	サッカー部員1名
オレンジ ×	水色	×3-5 ×1-9	×0-6 ×1-9	8.1回	7.1回	4.5回	3.5回	サッカー部員なし

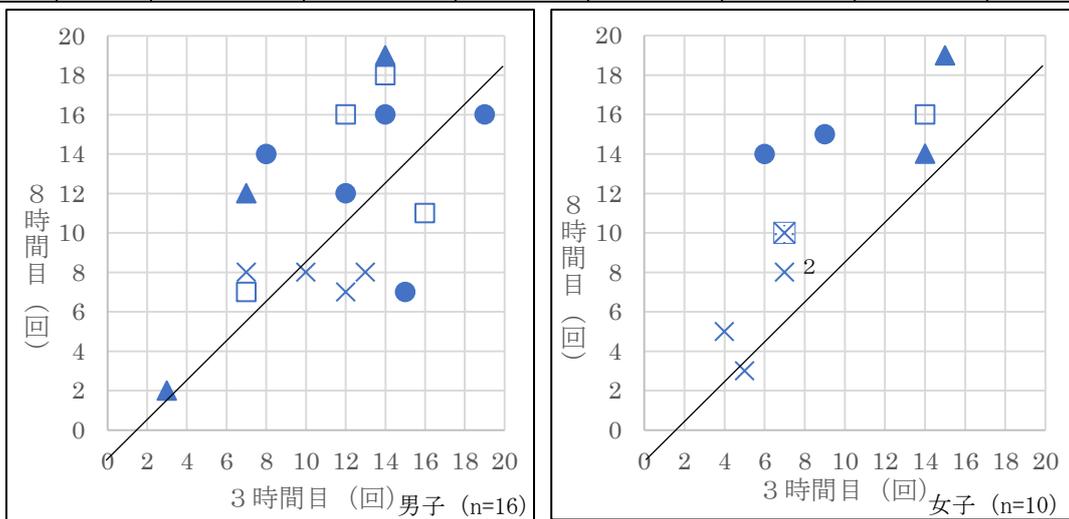


図21 3時間目と8時間目のメインゲームでのサポート回数

次に、個人及びチームの「サポートの動き」の高まりと戦績等の関係を見ていくことにする。

表14は、3時間目と8時間目のチームごとの戦績やサポート回数などを示したものである。（ゲームの様相を的確に把握するため、ペアチームから補充されている生徒の記録も含

まれている。) 緑と水色は全勝、紫とオレンジは全敗であった。また、サポート回数は緑、紫、水色が全体の平均サポート回数11.3回 (p. 45 図20参照) より多く、オレンジは全体の平均サポート回数より少なかった。緑対紫のゲームでは、8時間目に紫のサポート回数が緑のサポート回数を上回り、パスを受けた回数は、緑と紫で同数であったが、緑が勝利した。サポート数やパスを受けた回数以外のシュート力などの要因が勝敗に影響したと考えられる。

オレンジは、サッカー部員がいない影響もあり、8時間目には、一人当たりのパスが、対戦相手である水色 (6.8回) の約半分 (3.5回) しか通らなかったことも、敗因の1つであると考えられる。

また、図21は、3時間目と8時間目のメインゲームでのサポート回数をチームごとに形を変えてプロットし、(凡例は表14参照) 男女別に散布図で示したものである。(個人のサポート回数を比較するため、3時間目と8時間目の両方に参加した生徒のみプロットした。)

男子の左下の▲ (緑) の生徒は、3時間目・8時間目ともに守備に専念していたためサポート回数が低くなっている。また、× (オレンジ) の生徒は、チーム全体でサポート回数が伸び悩んでおり、パスを受けた回数も少なかったことから、攻撃をする回数が少なく、得点の機会が少なかったことが考えられる。

イ パスをもらえる状態をつくることのできたか (自己評価)

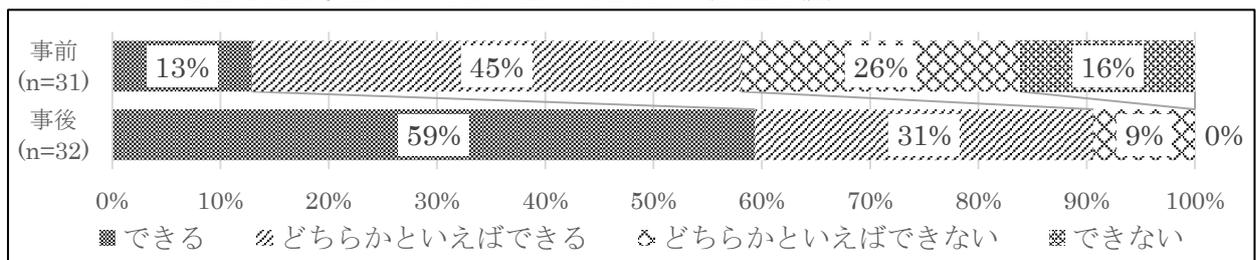


図22 事前・事後アンケート「味方がボールを保持しているときに、パスをもらえる状態をつくることできますか」に対する回答割合の変化

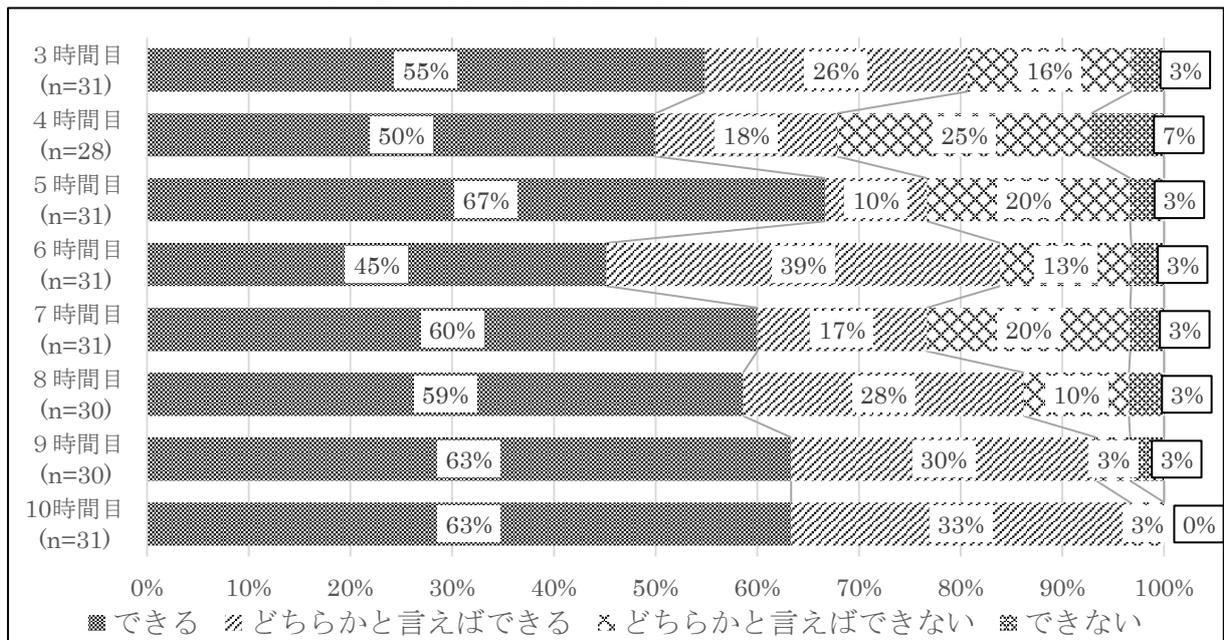


図23 時間毎の質問「味方がボールを保持しているときにパスがもらえる状態をつくれますか」に対する回答割合の推移

図 22 は、事前・事後アンケート「味方がボールを保持しているときに、パスをもらえる状態をつくることができますか」という質問に 4 件法で回答してもらい、その割合を事前と事後で比較したグラフである。事前では「できる」「どちらかといえばできる」と肯定的な回答をした生徒の割合が 58% (18 名) だったが、事後では、90% (29 名) に上昇している。また、「できる」と回答した生徒の割合が 13% (4 名) から 59% (19 名) に上昇し、「できない」と回答した生徒の割合は 0% となった。

図 23 は、個人学習カードにおける「味方がボールを保持しているときにパスがもらえる状態をつくれますか」の質問に 4 件法で回答してもらい、その割合を 3 時間目から 10 時間目までを比較したグラフである。「できる」「どちらかといえばできる」と肯定的な回答をした生徒の割合は、3 時間目には 81% で、10 時間目には 96% に上昇した。

一方で、図 22 から、事後アンケートで「どちらかといえばできない」と答えた生徒も 9% (3 名) いたことが分かった。そのうち 1 名は、8 時間目のメインゲーム(5 分×2 試合)でのサポート回数がクラスで一番多い 19 回を記録しており、ゲームパフォーマンスは高かった。よって自己評価が厳しいことが原因として考えられる。残りの 2 名は、サポート回数が 10 回と 8 回であり、8 時間目の 1 名当たりの平均サポート回数 11.3 回 (図 20 参照) を下回っていたことが、自己評価に影響したと考えられる。

これらのことから、ほとんどの生徒が、サポートができると感じていることが分かった。また、「サポートの動き」の理解を深めながら、試合で動きを試す経験を繰り返すことが生徒の自信につながり、自己評価を上げることができたのではないかと考えられる。

ウ PA (ゴール前) でパスをもらえる状態をつくることができたか (自己評価)

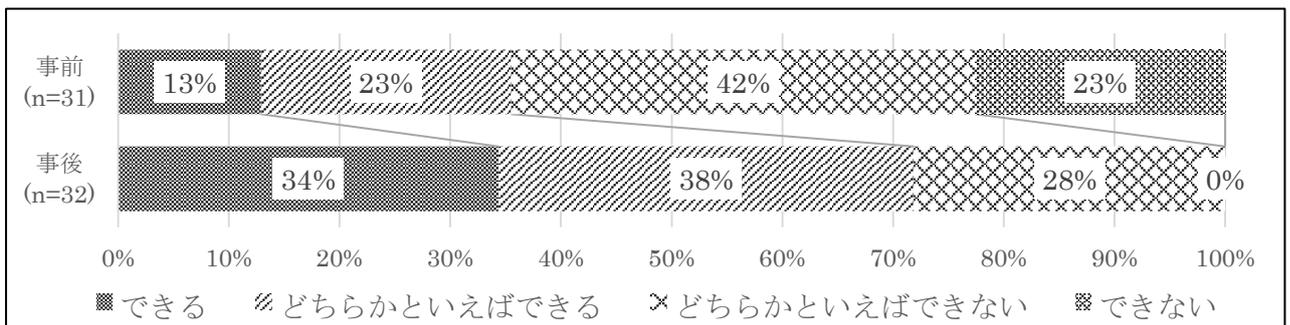


図 24 「味方がボールを保持しているときに、ゴール前の空いている場所でパスをもらえる状態をつくることができますか」に対する回答

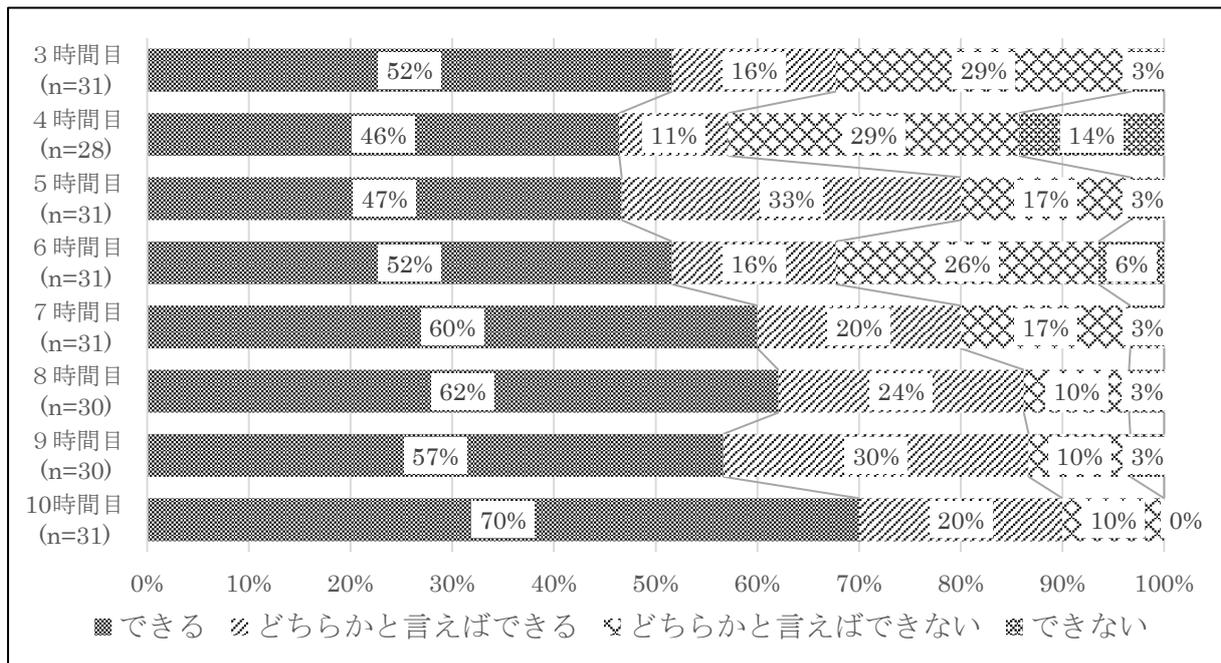


図 25 時間毎の質問「味方がボールを保持しているときにゴール前の空いている場所でパスをもらえる状態をつくれますか」に対する回答割合の推移

図 24 は、事前・事後アンケート「味方がボールを保持しているときに、ゴール前の空いている場所でパスをもらえる状態をつくることができますか」という質問に 4 件法で回答してもらい、その割合を事前と事後で比較したグラフである。

事前では「できる」「どちらかといえばできる」と肯定的な回答をした生徒の割合が 36% (11名) だったが、事後では、72% (23名) に上昇している。また、「できない」と答えた生徒の割合が 0% となった。

図 25 は、個人学習カード「味方がボールを保持しているときにゴール前の空いている場所でパスがもらえる状態をつくれますか」の質問に 4 件法で回答してもらい、その割合を 3 時間目から 10 時間目まで比較したグラフである。「できる」「どちらかといえばできる」と肯定的な回答をした生徒の割合は、3 時間目には 68% で、10 時間目には 90% に上昇した。

また、図 24 では、事後に「どちらかといえばできない」と答えた生徒が 28% (9名) いた。そのうち 6 人は、8 時間目の PA サポート回数が 0 回か 1 回であり、実際にあまり PA サポートを行うことができなかったため、自己評価が上昇しなかったと考えられる。

PA サポートは、ボールキープのサポートに比べて、試合の中で実際に試す機会が少ないため、数時間のうちに全員が試す機会をもてるようにすることなどが今後の課題として考えられる。

### 検証の視点（3）「サポートの動き」が高まったかのまとめ

検証を通して、次のことが分かった。

- ・「サポートの動き」は、女子において顕著に高まった。サポートの理解度の向上に加え、フリーゾーンの使い方や「女子がゴールを決めたら得点が2点」というルールの浸透により、PAでの「サポートの動き」が増えた。
- ・PA以外における「サポートの動き」については、男女ともほぼ全員ができると感じるようになった。
- ・男子はサポート回数が増加しなかったが、女子のPAサポートの増加に伴い、男子のPAへのパスが増加した。

### 仮説検証のまとめ

GPAIによる生徒のゲーム記録は、サポートの理解度向上に貢献した。一方で、リアルタイムでゲームを観ている場合、ゲーム記録をつけることは難しく、全員のゲーム記録の正確性を向上させることはできなかった。

「サポートの動き」については、女子において顕著な高まりが見られた。サポートの理解度の向上に加え、フリーゾーンの使い方や「女子がゴールを決めたら得点が2点」というルールの浸透により、女子のPAでの「サポートの動き」が増えた。

一方、男子においても女子のPAでの「サポートの動き」に対して多くのパスが出せるようになった。

またPAサポートは、通常、試す機会が少ないため、全員が試す機会をもてるよう工夫することが課題として残った。

## 第4章 研究のまとめ

### 1 研究の成果と課題

本研究では、中学校第2学年の球技「サッカー」（ゴール型）の授業において、「GPAI」による生徒のゲーム記録を生かした戦術学習について、有効性を検証するとともに、授業提案することを目的とし、授業を実践してきた。検証の結果は次のとおりである。

GPAIによる生徒のゲーム記録は、サポートの理解度向上に貢献できた。一方でゲーム記録をつけることに難しさを感じた生徒もあり、全員のゲーム記録の正確性を向上させることはできなかった。

「サポートの動き」については、女子において顕著な高まりが見られた。サポートの理解度の向上に加え、「女子がゴールを決めたら得点が2点」というルールにより、女子のPAでの「サポートの動き」が増えた。

一方、男子においても女子のPAでの「サポートの動き」に対して多くのパスが出せるようになった。

またPAサポートは、通常、ポジション等により試す機会が少なくなるため、全員が試す機会をもてるよう工夫することが課題として残った。

以上の研究の成果と課題を踏まえ、次のとおり「サポートの動き」が高まる「GPAI」による生徒のゲーム記録を生かした戦術学習」を提案する。

#### (1) 提案内容

ア 発問による生徒との応答で、戦術的気づきを引き出し、知識の共有を図ること

本研究においては、発問をすることで、どのような技能がなぜ必要で、どのように行ったらよいかを共有し、連携プレイであるパスにつながる「サポートの動き」を学んだ。連携プレイであるパスを全員がするのであれば、全員が連携プレイに係る知識をもっている必要がある。活用できる知識の基となる戦術的気づきを生む主な発問と期待する戦術的気づきは、次のとおりである。

##### サポートの必要性に気づくための発問と戦術的気づき

- サッカーで勝つためには何が必要ですか⇒・シュートが必要
- 攻撃がシュートで終わっていますか⇒・終わっていないことが多い
- なぜシュートで終わっていないと思いますか  
⇒・相手にカットされてボールキープできていないから
- ボールキープするためにはボールを持っていない人はどうしたらいいですか  
⇒・パスをもらえる位置に動く（「サポートの動き」）

##### 「サポートの動き」のポイントを見付けるための発問と戦術的気づき

- 何を観てサポートしたらいいですか⇒・ボール ・ゴール ・相手 ・味方 ・スペース

##### PA（ゴール前）でのサポートの必要性に気づくための発問と戦術的気づき

- どこからのシュートが入りやすいですか？⇒・相手ゴールの近く（PA）

##### PA（ゴール前）での「サポートの動き」のポイントを見付けるための発問と戦術的気づき

- なぜPAサポートは難しいのですか⇒・PA内はマークが厳しく、守りがかたいから
- マークが厳しいPAでパスをもらうためにはどのような工夫が必要ですか  
⇒・素早く動く ・マークをはずす ・相手の前に出る

授業では、ただ練習やゲームを行うだけでなく、「なぜそれを行うのか」(Why)「何を行うべきか」(What)「どのように行うのか」(How)などの観点で発問を行うことで、生徒に学習内容や学習の意味を明確に伝え、主体的な学びを実現することが大切である。

#### イ 生徒の実態や授業のねらいに応じて、条件付けられたゲームを考えること

本研究では、ボール操作を容易にすること及びサイド攻撃によるPAサポートを多く出現させるため、フリーゾーンを設けた。また、女子は、男子に比べサッカー経験の少ない場合が多いので、「女子がゴールを決めたら得点が2点」というルールを設定した。

その結果、女子によるPAサポートが増え、その「サポートの動き」を男子が活用する構図が生まれた。そこで、男子のPAサポートも増え、単元を通して活用できる次のような条件付けられたゲーム(表15)を提案する。(生徒数32人を想定)

#### (ア) コートについて

表15 筆者の提案する条件付けられたゲームの例

ゲーム名	サイドフリーゾーンゲーム	サイドフリーマン付き4対4
主なねらい	フリーゾーンを使いながら「サポートの動き」について学習する。	フリーゾーンからのセンタリングを活かし、PAでの「サポートの動き」を学習する。
メリット	<ul style="list-style-type: none"> <li>ペアチーム(4名×2)内でお互いにゲーム記録がとれる。</li> <li>GKがないことでサッカーの苦手な生徒でもゴールを決めるチャンスが生まれる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>攻撃時に数的優位となり、PAでの「サポートの動き」がより多く期待できる。</li> <li>ペアチームからサイドフリーマンを2名出すことで、たくさんの生徒にゴール前に走り込む機会を与えることができる。</li> <li>サイド攻撃の有効性に気づかせることができる。</li> </ul>
備考		<ul style="list-style-type: none"> <li>サイドフリーマンを出すと、ペアチーム同士でゲーム記録をとることが難しくなるので、「サポートの動き」をある程度理解させてから行えるとよい。</li> <li>得点が入ることが多くなってきた場合は、ゴールキーパーを配置すると、よりサッカーの雰囲気近づく。</li> </ul>
指導時期	単元前半	単元後半
コート図		
コートの大きさ	縦32m×横18m	
フリーゾーンの大きさ	縦10m×横2.5m	
PAの大きさ	縦6m×横8m	
ゴールの横幅	約7m	

※ 本研究では、単元途中で様々なコートでゲームを行った。表15で示したコートの大きさ等は、実践をとおしての筆者の感覚によるものであるが、本研究の対象となった生徒にとって最適と思われるものを示してある。

(イ) ルールについて

すべての生徒にPAサポートの機会を保証するための工夫

次のようなルールを組み合わせる。

- ・女子の得点は2点とする。
- ・チーム内で1人目が得点をとったら1点。2人目は2点。3人目は3点などボーナス得点を加えていく。(同じ人が得点した場合は、そのままの得点)
- ・チーム全員が得点したら、さらにボーナス得点を加える。

ウ 生徒がGPAIによる「サポートの動き」のゲーム記録を繰り返したる学習活動を設定すること

本研究では、ゲーム記録をとることが、「サポートの動き」の理解に貢献できた。ゲーム記録をとることは、見学時の質の高い学習活動を保証することとなる。しかしながら、「サポートの動き」の概念や「サポートの動き」のゲーム記録はゴール型ゲームの経験のない生徒には難しいことから、落ち着いた教室等で映像を活用した座学を1時間とることが有効と考えられる。

次は、1時間の座学における主な学習活動例(表16)とゲーム記録カード(図26)である。なお、本研究では、全員が「サポートの動き」のゲーム記録の正確性を向上させることはできなかったが、「サポートの動き」のゲーム記録を正確にとることは、難しい作業であり、結果として、正確にとれなくても、「サポートの動き」ができていないか考えながら観察することで、「サポートの動き」に関する戦術的気づきを引き出すことができるものと考えられる。生徒には、観やすい位置に移動することなど、正確にとるための指導は必要と考えるが、正確性にこだわりすぎる必要はないと考える。

(ア) 1時間の座学における学習活動例

表16 1、2時間目の学習の流れ

1時間目	2時間目 (座学)												
<p>・オリエンテーション</p> <p>発問：サッカーで勝つためには何が必要ですか</p> <p>↓</p> <p>シュート</p> <p>実際に攻撃がシュートで終わっているかを自分達のゲームで調べてみる</p> <p>【試しのゲーム】 【ゲーム記録】 「攻撃がシュートで終わっているか」</p> <table border="1"> <tr> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>シュートで終わったか</td> <td>×</td> <td>○</td> <td>×</td> <td>×</td> <td>×</td> </tr> </table> <p>○よりも×の方が多い結果になる可能性が高い</p>		1	2	3	4	5	シュートで終わったか	×	○	×	×	×	<p>※1時間目の自分のチームのゲーム記録の結果を観ながら</p> <p>発問：攻撃がシュートで終わっていますか</p> <p>↓</p> <p>終わっていない (前回のゲーム記録からシュートで終わっていないことが多いことに気づく)</p> <p>発問：なぜシュートまで行けていないと思いますか</p> <p>↓</p> <p>相手にカットされてボールキープできていないから</p> <p>発問：ボールキープするためにはどのようなプレイが有効ですか</p> <p>↓</p> <p>パスをつなぐプレイ</p> <p>発問：パスをつなぐためにはボールを持っていない人はどうしたらいいですか</p> <p>↓</p> <p>パスをもらえる位置に動く(「サポートの動き」)</p> <p>「サポートの動き」の必要性を理解する</p> <p>「サポートの動き」の必要性を理解した上で、映像(「サポート理解度チェック」)を観て「サポートの動き」を実感する。(p.24参照)</p> <p>・映像を用いて「サポートの動き」ができていないかどうか実際にゲーム記録用紙(p.22参照)に記載してみる。</p> <p>※3時間目には実際にグラウンドで「サポートの動き」のゲーム記録をとる活動を行う。</p>
	1	2	3	4	5								
シュートで終わったか	×	○	×	×	×								

(イ) ゲーム記録カード

月	日	( )																				
			2年 組 出席番号 番																			
サッカーゲーム記録カード ～サポートできたかを調べてみよう～																				味方がボールを持っている間に 1度でもこの動きができたらサポートに○ ・パスコースに移動している(もらえてなくても) ・パスコースで止まっている(もらえた時だけ)		
記録の仕方・記入例																						
サポートできたか	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	○の数の合計	
	○	○	○																		3	
記入者 名前 _____																						
サポートできたか	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	○の数の合計	

図 26 本研究で使用したゲーム記録カード（「サポートの動き」ができていますか）

本研究では図 26 に示した記録カードを使用し、生徒は 5 分のゲームで合計 7 回のゲーム記録をとった。効果を期待するのであれば、5 分以上のゲームで最低 4 回以上はゲーム記録をとることが必要と考える。

(2) 授業提案に係る配慮事項

ア チーム編成

チーム編成は 4 人のチームを 8 チーム作り、2 チームずつ協力しあうペアチームとして活動することが望ましい。ゲーム記録もペアチーム内でお互いにとり合うことが可能となる。また、ゲーム時に人数が同数にならない場合は、ペアチームから助っ人を入れると人数を合わせることができる。

イ 役割分担

単元前半は、ペアチーム同士でゲーム記録をとる活動を行った場合は、審判を出すことができないため、セルフジャッジでゲームを行うこととなり、フェアなプレイを守ろうとすることなど態度面の指導も必要となってくる。

単元後半になり、サイドフリーマンやゴールキーパーをつけるゲームになるにつれて、審判や得点係を協力して行えるようにするとよい。

2 今後の展望

(1) 条件付けられたゲームの継続検討

授業提案においては、コートについても提案させていただいたが、コートやフリーゾーンの大きさ、様々なルールによって生徒の動きは変容する。

本研究では、フリーゾーンを設定したことで、余裕をもってボールをキープすることができる場面が多かった反面、フリーゾーンでプレーが止まってしまう、攻守が目まぐるしく入れ替わるサッカーの特性が見えにくくなってしまった部分もあったと感じる。サッカーの特性を残しながら、今後もより生徒に合った条件付けられたゲームを検討し、模索していきたい。

## (2) サッカー以外のゴール型種目における「サポートの動き」の指導

多くの生徒が「サポートの動き」を理解し、できるようになったと感じていた一方で、よい「サポートの動き」をしてもパスが出てこないことも多く、自分がよい動きをしていることを実感できていない場面も多かったと感じている。ルールの工夫をしたとはいえ、やはり足でボールを扱うサッカーでは、正確にボール操作を行うことが難しく、実際にはパスがもらえないことが多いため、「サポートの動き」に関する成功体験が多くは生まれない。

このように考えると、「サポートの動き」を教えるなら、手でボールを扱うバスケットボールやハンドボールの方が適していると考えられる。しかし、サッカーでは、浮き球のパスを出すことが難しいので、自分とボールの間に敵がいない位置に移動する必然性は高く、「サポートの動き」を習得するためには、サッカーを選択したことは、かえってよかったのではないかと感じている。

球技のゴール型の「サポートの動き」を、主にどの種目で指導することが効果的であるかということに関しては、今後も検討していきたい。

## (3) ボール操作の技能の高まりについて

本研究では、「サポートの動き」に着目したため、ボール操作の技能についての詳細な検証は行わなかった。

しかし、表 12、表 13 (p. 45 参照) からわかるように、PAサポートの回数の増加に伴い、男子がPAに通したパスの数は増えていた。PAにパスを通すためには、PAサポートをする味方の存在が必要である。PAでの「サポートの動き」が高まったことが、現行学習指導要領解説にあるボール操作の例示「マークされていない味方にパスを出すこと」<sup>1)</sup>に係るゲームパフォーマンスの向上につながったのではないかと考える。

本研究では、授業のはじめにボール操作に係る練習は取り入れたが、指導としては十分ではなかった。今後、ボール操作を主な学習内容とした戦術学習を研究し、「サポートの動き」と効果的に関連させながら指導をしてみたい。

## 謝辞

最後になりましたが、本研究を行うにあたって、大変お忙しい中、検証授業に多くの御協力をいただいた小田原市立千代中学校の校長先生をはじめとする教職員の皆様に深く感謝申し上げます。また、専門的な見地からさまざまな御指導や御助言をいただいた、神奈川県教育委員会教育局保健体育課、県西教育事務所、小田原市教育委員会の指導主事等の皆様、遠方より貴重なお時間を割いていただき、授業を参観して下さった小田原市をはじめとする神奈川県内の多くの先生方、過去に同じ長期研究員として「サポートの動き」をバスケットボールで研究され、具体的な御助言をいただいた海老名市立海老名中学校の竹島先生に深く感謝申し上げます。そして、研究の趣旨を踏まえ、御協力をいただいた2年4組とサッカー部の保護者の皆様に感謝申し上げます。

最後に、何よりも授業に前向きに取り組んでくれた生徒達、撮影に協力してくれたサッカー部員の皆さんに感謝いたします。本当にありがとうございました。

### 【引用・参考文献等】

- 1) 文部科学省 「中学校学習指導要領（平成20年告示）解説 保健体育編」平成20年7月 p. 84
- 2) 同上 p. 88
- 3) 同上 p. 89
- 4) 文部科学省 「中学校学習指導要領（平成29年告示）解説 保健体育編」平成29年7月 p. 123
- 5) 同上 p. 122
- 6) 同上 p. 127
- 7) リンダ・L・グリフィン 他著 高橋健夫・岡出美則 監訳「ボール運動の学習プログラム」大修館書店 1999年 p. iv
- 8) 同上 p. 207
- 9) 竹島和也 「ゲームパフォーマンスを高め、楽しさを深く味わうバスケットボールの学習～ゲームにおける動き方の理解を通して～」平成13年度体育センター長期研修研究報告 p. 83
- 10) 文部科学省 「中学校学習指導要領（平成20年3月告示 平成22年11月一部改正）」p. 87
- 11) 文部科学省 「中学校学習指導要領（平成29年3月告示）」p. 117
- 12) 前掲書 7) p. iii
- 13) 前掲書 7) p. 14
- 14) 前掲書 7) p. 200
- 15) 前掲書 7) p. 201
- 16) 前掲書 7) p. 205
- 17) 岡出美則 藤井喜一 林恒明 大貫耕一 「わかるとできるの統一」高橋健夫 編著 「体育の授業を創る－創造的な体育教材研究のために－」大修館書店 1994年 pp. 131-132
- 18) 鬼澤陽子 岡出美則「戦術理解度テストの作成方法」高橋健夫 編著「体育の授業を観察評価する」明和出版 2003年 pp. 66-68
- 19) 前掲書 9) p. 52
- 20) 菅沼太郎 岩田靖 千野孝幸 「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 2008年 pp. 123-124
- 21) 高橋健夫 長谷川悦示 浦井孝夫 「体育の授業を形成的に評価する」高橋健夫 編著「体育の授業を観察評価する」明和出版 2003年 pp. 12-15
- 22) 国立教育政策研究所 教育課程研究センター 「評価規準の作成、評価方法等の工夫改善のための参考資料 [中学校 保健体育]」教育出版 平成23年11月 pp. 26-27
- 23) 後藤幸弘 瀬谷圭太 「サポートの動きを学習する『サッカー課題ゲーム』の開発とその有効性の検討－6年生の児童を対象として－」兵庫教育大学 研究紀要 第37巻 2010年9月 pp. 123-124
- 24) 公益財団法人 日本サッカー協会 「サッカー指導教本 2016－JFA公認C級コーチ－」p. 18
- 25) 「統計WEB ホームページ <https://bellcurve.jp/statistics/>」、「統計用語集 <https://bellcurve.jp/statistics/glossary/677.html>」 2018年12月19日