

児童の運動有能感を高めるための ゴール型サッカーの学習指導プログラムに関する研究

スポーツ文化研究領域

5015A024-6 鈴木 朋也

研究指導教員：吉永 武史 准教授

【序章】

2008年に小学校学習指導要領が改訂され、体育科の目標については、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を育てることが明確に示された

(文部科学省,2008a)。このことから、小学校での体育授業の成果は、生涯にわたって運動に親しもうとする、運動やスポーツへの愛好的態度の育成に繋がっていくことが望ましいと考えられる。しかし、近年わが国では、運動が嫌いな児童・生徒が存在する。「平成26年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査」(文部科学省,2014)によれば、中学生で運動が嫌いな生徒の多くが、その理由の1つとして「小学校の体育授業でうまくできなかったから」と回答している。運動を嫌いになる原因は、学習者の運動に対する自信である「運動有能感」の欠如であることが報告されており(岡澤・仲田,1998)、また、学習者の内発的な動機づけや運動への参加を促進するためには、運動有能感を高めることが有効であるといわれている(岡澤ほか,1996)。他方で、小学校の体育領域においては、ボール運動ゴール型の「サッカー」が上手い子との能力差が大きいことや、一部の技能の高い子のみによりゲームが進められることなどの理由から、運動が苦手・嫌いな子にとっては特に辛い種目であることがこれまで指摘されてきた(小林,1986;石川ほか,2001)。そこで本研究では、ボール運動の授業の中でも特にボール操作が難しいとされ、これまで研究がなされてこなかった、児童の運動有能感を高めるためのサッカーの学習指導プログラムを開発し、その有効性について明らかにすることを目的とした。

【第1章】

第1章では、児童の運動有能感を高めるためのサッカーの学習指導プログラムの作成に向けた示唆を得るため、関連する先行研究について検討した。サ

ッカーの授業における児童の運動有能感を高める学習指導に関する方策としては、教材及びグルーピングの工夫が有効であることが示唆されたため、それらをプログラムの作成に反映させることとした。まず教材の工夫については、①「ボールを持たないときの動き」、「基本的なボール操作の技能」、「プレイの状況判断のための戦術的知識」を学習内容として設定すること、②児童全員が積極的に参加できるように、ゲームのルールや形式を修正し、ゲームの簡易化を図ること、③その具体的な方法として、時間制による攻守交替制で、ゲームに参加する人数をできるだけ少なくした、攻撃側が数的優位なアウトナンバーゲームを行うことの3点の有効性が示唆された。そのため、これらに基づいて教材づくりを行い、児童の運動有能感を高めるためのサッカーの学習指導プログラムの作成に取り組んだ。またグルーピングの工夫については、①教師が学習者の仲間関係及び技能面に留意してグループ編成を行うこと、②仲間関係においては、心理的能力を考慮して選出したリーダーを各チームに配置し、子どもたちの性格や人間関係、性別を考慮し、異質グループを編成すること、③技能面においては、子どもたちの技能差を考慮して、各チームの技能が均等になるようにグループを編成することの3点の有効性が示唆された。

【第2章】

第2章では、前章で抽出された学習内容を習得し得る教材と、児童全員が積極的に参加できるようルールや形式を修正したゲーム教材からなる学習指導プログラムを作成し、その有効性について検証を行った。なお、各授業実践において、それぞれ運動有能感がクラスで最も低い児童を1名抽出児として選出し、学習活動の様子を分析した。クラス全体に関しては、運動有能感を高めるには至らず多くの課題

が残った。また、抽出児に関しては、運動有能感が向上し、一部成果は挙げられたものの、クラス全体と同様に多くの課題が挙げられた。その課題は、以下の①・⑥である。①教具の使用によってマネジメント場面が多く発生し、十分なメインゲームの時間が確保できなかった。②ルールに関連する言い争いや揉め事など、否定的な仲間関係が多くみられた。③ルール上の問題からメインゲームにおける十分なプレイ機会を保障できず、ゲームパフォーマンスを向上させられなかった。④児童に教材のねらいを的確に伝えられず混乱を招き、児童が明確な意図を持ってゲーム等に取り組めなかった。⑤クラス全児童にシュートを決める喜びを味わわせられなかった。⑥抽出児に関しては、メインゲームにおける各プレイ項目の試行に偏りが生じ、ゲームパフォーマンスについては十分に評価ができなかった。このように第2章で実践した学習指導プログラムには、多くの課題があることが明らかになった。

【第3章】

第3章では、前章で明らかになった課題を踏まえながら、修正プログラムを作成し、その有効性について再度検証を試みた。また、第1章で明らかにした運動有能感を高めるためのグルーピングの方法を実践するため、小林（2001）が提唱する組織最適編成理論と呼ばれるFFS簡易分析調査を適用して、グルーピングを行った。その結果、クラス全体に関しては、運動有能感を高めることができた。運動有能感の向上の要因は、以下の①・⑥が挙げられる。①学習場面を増やせたことで、十分なメインゲームの時間を確保することができた。②ルールを改善したことで、否定的な仲間関係がほとんどみられず、授業の雰囲気も良くなった。③ルールを改善したことで、メインゲームにおける十分なプレイ機会を保障し、ゲームパフォーマンスを向上させられた。④インストラクションの方法を工夫し、児童に教材のねらいを的確に伝えられたことで、児童が明確な意図を持ってゲーム等に取り組めるようになり、ゲームパフォーマンスを向上させられた。⑤クラスの全

児童にシュートを決める喜びを味わわせられた。

また、抽出児に関しても運動有能感が向上した。その要因は、クラス全体の要因に加え、以下の①・④が挙げられる。①メインゲームにおける各プレイ項目において、十分なプレイ機会を保障できた。②明確な意図を持ってタスクゲームに取り組めるようになった。そして、人数やルールを修正し簡易化されたゲームを実施したことで、抽出児においても高いゲームパフォーマンスを保障することができた。③ルールを改善したことで、抽出児においても否定的な仲間関係があまりみられなかった。④グルーピングを工夫したことで、抽出児はグループメンバーと概ね良好な仲間関係を築けていた。

このように、第3章で実践した修正プログラムは、前章で挙げた課題を改善し、一定の成果を得られたことから児童の運動有能感を高めることに対して有効であったといえよう。

【結 語】

本研究における今後の課題は以下の2点である。

①修正プログラムでは、パスならびにトラップの成功率が低下する傾向にあった。これは、足でボールを操作しながらパスやトラップなどを行うというサッカー特有の技能的困難性と、児童のこれまでのサッカーの経験が不足していたことが影響していたと推察された。この結果から、特に難しい足でのボール操作を伴うサッカーを学習するには、低学年のボール蹴りゲームや中学年のラインサッカーからボールを足で操作する経験をさせ、小学校6年間を見通して段階的・系統的に学習していく必要があるといえよう。

②修正プログラムでは、リーダーの選出に課題が残った。この原因としては、今回はFFS簡易分析調査を小学生児童に対して初めて実施した研究であったことや、担任ではない教諭が授業者であったことが影響していたと考えられた。このことから、今後もFFS簡易分析調査を活用したグルーピングに関する研究の蓄積を重ね、成果や課題を検討していく必要があるといえよう。