



## 幼小中連携によるサッカーの系統的指導について

メタデータ	言語: jpn 出版者: 宮崎大学教育文化学部附属教育協働開発センター 公開日: 2020-06-21 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 三輪, 佳見, 渡瀬, 善和, 外園, 武志, 西田, 英司, 竹内, 理代, 日高, 正博, Watase, Yoshikazu, Hokazono, Takeshi, Takeuchi, Riyo メールアドレス: 所属:
URL	<a href="http://hdl.handle.net/10458/5394">http://hdl.handle.net/10458/5394</a>

## 幼小中連携によるサッカーの系統的指導について

三輪 佳見<sup>1)</sup> 渡瀬 善和<sup>2)</sup> 外蘭 武志<sup>3)</sup>  
西田 英司<sup>3)</sup> 竹内 理代<sup>4)</sup> 日高 正博<sup>5)</sup>

### **Eine morphologische Betrachtung über die Systematisierung der Fussballspiele in der Schule**

**Yoshimi MIWA, Yoshikazu WATASE, Takeshi HOKAZONO  
Eiji NISHIDA, Riyo TAKEUCHI, Masahiro HIDAKA**

#### I. はじめに

サッカーをはじめとする「攻防相乱型シュートゲーム<sup>(8-181頁)</sup>」の面白さは、直接的に邪魔しに来る相手と対峙する中で、味方といかに関係してズレを創り出し、そこにパスを出す（極致はシュートを入れる）ことができるかを試みた結果として点数を獲得するところにある。すなわち、チームの味方と関係した戦術的な動きこそサッカーの醍醐味であり、本質的な面白さであると言える。このサッカーの本質的な面白さを味わうためには、正確なボール操作と戦術的な動きが求められるのは言うまでもない。しかし、経験の浅い者にとってはこれらが大きな壁として立ちただかりサッカーの面白さに触れることは容易ではない。

小学校学習指導要領解説のボール運動系の内容にも、サッカーの基本となるような類似の運動課題や運動技術を必要とするゲームが例示されている。すなわち、低学年の「ボール蹴りゲーム<sup>(5-33頁)</sup>」、中学年の「ラインサッカー、ミニサッカー<sup>(5-51頁)</sup>」である。そして、高学年のボール運動領域から「サッカー」そのものが例示されるようになる。さらに、サッカーの攻防の様相を導きだすために求められる「ボール操作」や「ボールを受けるための動き」が、簡易化されたゲームで教育すべき内容として示されている<sup>(5-72頁~73頁)</sup>。

この内容は、中学校及び高等学校の球技領域においても、同様に引き上げられている<sup>(6-84頁, 90頁) (7-64頁~65頁)</sup>。いずれも、キックなど個人的技能である「ボール操作」と、集団的技能である「ボールを持たないときの動き」は、サッカーの本質的な面白さに触れるために教えるべきものとされているのである。

しかし、中学生であっても、サッカーの本質的な面白さに触れられているとは必ずしも言えない実態がある。よく耳目が注がれるのは、ボールを操作できないことに起因するパスの繋が

<sup>1)</sup> 宮崎大学大学院教育学研究科

<sup>2)</sup> 宮崎大学教育文化学部附属小学校

<sup>3)</sup> 宮崎大学教育文化学部附属中学校

<sup>4)</sup> 宮崎大学教育文化学部附属幼稚園

<sup>5)</sup> 宮崎大学教育文化学部

らないゲームである。すなわち、小学校低学年から足でボールを操作するゲームを学習しているにもかかわらず、中学校のサッカーの授業においても、足でボールを操作できないために、中核的な教育内容である「ボールを持たないときの動き(戦術的動き)」の学習に結びつかないのである。

このようなボール操作の困難性に起因する課題を解決して戦術的な動きを学習するために、これまで三つの視点から指導方法が考えられてきたようである。一つ目は、コートの変えた方法で、たとえば、コートに補助線を引くなどしてプレーヤーの移動範囲を制限しようとしたもの<sup>(9-276頁、416頁)</sup>や、コートの一部を地理的に分離することで防御側からのプレッシャーを軽減するとともに、攻撃側に数的優位の場面を作り出そうとしたもの<sup>(3)</sup>などである。二つ目は、ボールを工夫することでボール操作の困難性を軽減する方法である。通常のサッカーボールの空気を少し抜いてボールの速度を遅くしたり、アイスホッケーのパックのような形状にして転がりすぎないように工夫したりしたものが報告されている<sup>(2)(10)</sup>。三つ目は、男女差や経験値の差に応じて獲得点数に差をつけようとしたものや、チーム全員がボールに触ってからでないとシュートできないといったルールを変える方法である。

いずれの工夫も、個人的技能のボール操作の条件を易しくしたり、集団的技能のパスやシュートをする条件を簡易化したりすることによって、サッカーの面白さに触れさせたいとの意図が存在している。しかし、こうした指導の工夫は、単発的に行われても効果は期待できない。低学年からの指導の積み上げが重要である。筆者らのネット型ゲームに関する先行研究では、低学年からの指導内容とその順序性を検討し、さらに子どもたちの技能の実態について、異校種間で情報交換することによって、指導の成果を上げた<sup>(4)</sup>。

そこで本研究は、サッカーの系統的指導について、幼稚園年長児の「蹴る」ことの実態把握に基づいた小学校低学年の授業実践、次に小学校高学年の実態把握に基づいた中学校第1学年の授業実践をとおして、小学校低学年から中学校における教育内容の措定とその順序性を明らかにするための基礎的な資料を得ることが目的である。

## II. サッカーの習練体系をめぐる問題

ボールを蹴るということは、自分の身体から離れた場所へボールを足で放り出す動きである。ボールを放り出すという意味においては、投げることと同じである。しかし、投げるのと大きく異なるのは、ボールを手でつかんでいないということである。手によるボール操作で考えれば、蹴ることは打つことに相応するといえる。たとえば、飛んでくるボールをいったん止めることなく直接打つというボール操作は、捕ることと投げることの組合せの動きから中間局面を消滅させた「接合形態」<sup>(1-198頁~199頁)</sup>の動きである。つまり、ボールを捕らえるのと同時に、ボールを放り出しているのである。

ところで、打つという動きにも、さまざまな打ち方が存在する。金子<sup>(1-233頁~234頁)</sup>は、打つ形態と突く形態を分けてとらえている。打つ形態は、さらに卓球やテニスのストロークなどの振り打つ形態と、空手の打ち技のような導入動作が抑制された叩く形態に区別される。これら2つの形態のあいだには、導入動作の大きさに違いはあるものの、振り子状の腕振りが特徴である。一方、突く形態は、人を突きとばすときのように直線的な動作を特徴としている。

蹴るという動きを、打つ形態や突く形態と比較して考えると、脚を大きく、振り子状に振っ

てボールを強く蹴る場合も、爪先でボールを突くように蹴る場合もある。つまり、蹴ることは打つことと突くことの間中に位置づけられる<sup>(1-234頁)</sup>。また、これと同様のことが、頭でボールを操作する「ヘディング」にも当てはまる。

サッカーでは、多様なボール操作の動きが求められるが、手を使えない、すなわち、ボールを持って保持できないという、決定的な難しさがある。ボール操作の技術力が低いために、ゴールや決められたエリアにボールを運んで得点する、一方でそれを妨げるといふ、ゲームの攻防がなかなか成立しない。

また、ボール操作の学習活動を増やしても、単元の限られた授業時間のなかで、技術力を十分に向上させることは困難である。児童生徒が足で操作しながらボールを運ぶ、それを妨げるといふゲームの技能は、「一般的な基礎体力を鍛え、基本技術をマスターし、実践に必要な戦術を身につけていく」ような「形式的な単複原理、難易原理によって組み立てていく一般的なマニュアル」では、身に付けることができない<sup>(1-235頁)</sup>。

校種を越えて子どもたちが獲得している技能レベルに関して、情報を共有し、ボールにこだわらず、どのような対象物であれば、足でどのように操作できそうか考えることが必要である。使用する対象物やルールを工夫することによって、ゲームを系統的に発展させられるような実践的な習練体系を構築していくことが不可欠である。

### Ⅲ. サッカーの授業実践の事例

#### 1. 幼児の実態に基づいた小学校低学年における指導事例

##### (1) 年長児の実態

##### ①ボールを蹴り出す

2013年6月に、年長児32名を対象に、遊戯室にラインを引き、ラインの手前にボール<sup>注1)</sup>を置き、「思いきり蹴る」遊びを行った。

ボールを蹴る経験の少ない子どもの場合、ボールは勢いなく転がるだけで、方向も斜めであった。助走をするように指示したところ、ほとんどの子どもが難しかったようで、うまく足が合わなかったり、止まって蹴ったりしていた。

一方、運動能力の高い子どもは、自ら助走し、その勢いを利用してボールを蹴り、遠くに飛ばしていた。そこで、前に障害物(タオルをかぶせた机)を置き、そこをボールが飛び越すように蹴る課題を実施すると、6名のサッカー遊びを好む男児が成功した。

次に、10月には「目標に向けて蹴る」遊びを行った。目標物(的:横1m20cm、縦1m70cm)を2か所(2m先と4m先)に設置し、それにボールを蹴って当てるという遊びである。結果は表1のとおりである。

表1: 的当てキック

\*表中の数字は、成功した人数/実施人数、的中率を表している。

	2m先の的に当てた	4m先の的に当てた	どちらも当てた	どちらも当たらなかった
男児	9/18 (人) 50%	4/18 (人) 約22%	4/18 (人) 約22%	9/18 (人) 50%
女児	9/12 (人) 75%	5/12 (人) 約42%	2/12 (人) 約17%	4/12 (人) 約33%

普段から運動遊びをよくしている子どもは、助走をつけ、思いきり蹴ったため方向が定まらず、目標物に当てられなかった。一方、運動遊びをあまりしない子どもは、助走しないで慎重に蹴り、ボールに勢いは無いものの、目標物によく当てることができていた。

男児12人、女児4人が助走をしていた。そのうち、男児8人が左足を軸に助走をした力をうまく生かしながらボールを蹴っていた。残りの男児4人と女児4人は勢いを軽減させてボールを蹴っていた。さらに、対象物との距離に応じた蹴り方をした男児が6人いた。そのなかで、近い距離の時には助走をとらなかったが、目標物の距離が延びた2回目に助走をしたのが3人、近い距離の時と比べて助走の距離を長くとしたのが3人だった。女児にはそのような姿は見られなかった。

目標物に対する身体の向きは、女児は全員、目標物に身体正面を向けたままボールを蹴っており、男児4人が身体をひねって蹴っていた。

ボールを蹴る時の脚の振り方は、男児2人が大きく振り上げて蹴っていたが、バランスをうまくとることができずに、目標物に当てられなかった。

#### ②ボールを止める

2013年11月に、年長児30名を対象として、転がってくるボールを止めるという課題を実施した。子どもから3m離れて、教師が遅いボール(秒速約1.88m)と速いボール(秒速3.75m)を転がした。結果は表2のとおりである。

表2：ボールを止める

\*表中の数字は、成功した人数/実施人数、的中率を表している。

	遅いボールを止めた	速いボールを止めた	どちらも止めた	どちらも止められなかった
男児	14/16 (人) 約88%	8/16 (人) 50%	7/16 (人) 約44%	2/16 (人) 約36%
女児	12/14 (人) 約88%	5/14 (人) 約36%	5/14 (人) 約36%	2/14 (人) 約14%

ほとんどの子どもが、上からボールを足裏で押さえつける止め方であった(写真1)。速いボールのときは、足を上げるタイミングや下げるタイミングが遅くなってしまい、失敗することが多かった。

また、どちらも止められなかった子どもが4人いたが、上述の子どもたちとは異なる動きが見られた。男児1人と女児1人は、かかとをつけたままつまみだけ上げ、ボールを大きく横に弾いた。その他の男児1人と女児1人は、下からボールをすくい上げるような動きで、足の甲で止めようとして、同様に横に弾き、ボールを止められなかった。

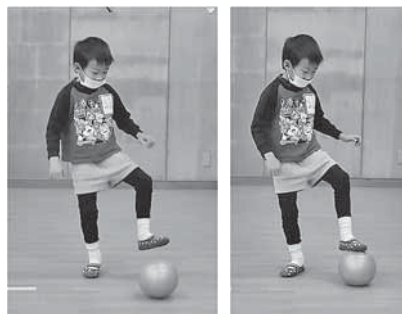


写真1：ボールを止める男児

#### (2) 小学校低学年における指導計画

幼児のボールを蹴る・止める技能の実態から、小学校低学年の児童には、攻守を分離したゲームのなかでいろいろな蹴り方や止め方ができることをめざす必要がある。そこで、第2学年の

ボール蹴りゲームでは、中学年以降のサッカーを基にしたゲーム・ボール運動につながるように、「足の内側を使ってボールを止める・蹴る」というボール操作ができることを単元目標として設定した<sup>注2)</sup>。

指導する前に、児童の実態を調べた。ねらったところ（仲間へのパスやシュート）にボールを蹴るために、足つま先を使う、つまり「トゥキック」をする子どもがほとんどであり、足の内側を使う「インサイドキック」の子どもは10%程度に過ぎなかった。ボールの止め方に関しては、ほぼ全員が、正面に転がってくるボールを足の裏側で踏むように止めていた。また、自分の横（左右）に来たボールも、足の裏側を使って止めようとする子どもがほとんどであり、足の内側でボールを止める子どもは約10%であった。ただ、ボールが線から出ないように脚を伸ばしたことによって、足の内側でボールを止めるという動きが偶発した。一方、スポーツ少年団などで、インサイドキックでねらったところにボールを蹴ったり、パスをダイレクトで蹴ったりした経験のある子どもは、足の内側でボールを止めることがほぼできていた。

このような児童の実態を踏まえて、以下のようなきまりでゲームを行うことにした。

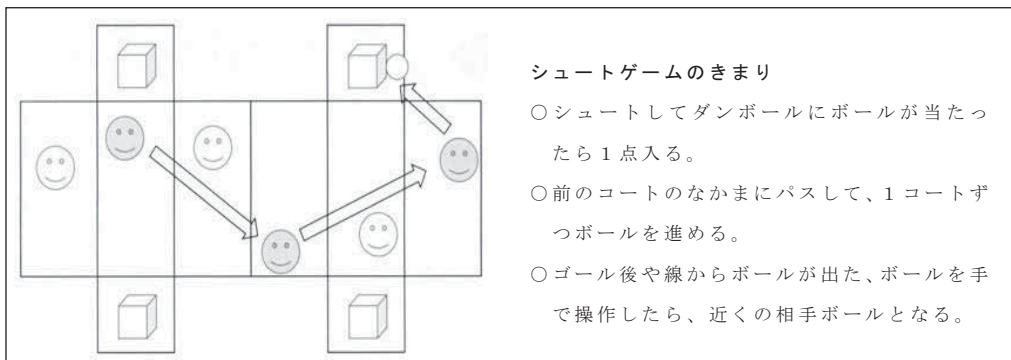


図1：シュートゲーム

### (3) 実践結果と考察

2クラスで授業を行ったが、足の内側によるボール操作の発生を促すために、ゲームを実施する前に、次のような発問や練習を取り入れた。まず、1クラス目の授業では、「仲間からパスされたボールは、足の裏と足の内側のどちらで止めるとよいですか?」と発問した。この問いに対して、約80%の子どもが、足の内側と回答した。次に、「仲間からパスされたボールを止めてシュートする」という一連の動きのなかで、足の裏側と内側の2つの止め方を比べさせた。そして、どちらが自分に合っていたか発表させると、子どもの回答は半数ずつに分かれた。足の裏側が合うという児童によれば、「後ろにボールをそらすことはあるが、・・・ボールをピタッと止めることができる」という。それに対して、足の内側の方がよいという児童は、「止めるときにボールが跳ね返りやすいが、・・・後ろにはそらさない」と述べた。

子どもたちの動きに関する感覚や認識を踏まえて、ゲームでは状況に応じて、足の裏側と内側を選択してボールを操作するように指示した。その結果、ゲームで足の内側を使った止め方をする子どもはおよそ60%であった。

もう1つのクラスの授業では、まず、仲間からパスされたボールをイメージし、身振りで止める動きをすることによって、足の裏側を使っていることを確認させた。次に、足の内側で止

めている子どもに示範してもらおうと、「足の横を使っている」や「右に来たボールは右足で止め、左足で蹴る。左に来たボールは左足で止め、右足で蹴っている」という言表が、見ていた子どもたちから出てきた。そこで、「膝を外側に開いて曲げ、来たボールを足の内側に当てる」ことを、わかりやすく説明し、対面パスで練習を行った。その結果、ゲームで足の内側を使った止め方をしたのは、このクラスも約60%の子どもであった。

以上のように、「足の内側を使ってボールを止める」ことを指導し、ゲームでも足の内側を使った止め方が、多くの子どもに見られるようになった。また、蹴るときも、インサイドキックが行われるようになってきた。つまり、低学年児童でも、足の内側を使ったボール操作は可能なのである。しかし、上記のゲームでは、仲間からのパスを止めた後、反転してからパスしなければならなかったため、足の内側を使ってボールを止める必要感がシュートする子ども以外もでなかったという課題が残った。

## 2. 児童の実態に基づいた中学校における指導事例

### (1) 小学校高学年の実態

小学校5年生のサッカーの授業を実際に見てみると、児童間の技能の差が大きく、シュート、パス、ドリブル、ボールを止める動き（トラップ）などのボール操作や、空間に走り込むなどのボールを持たないときの動きが身に付いている児童は少なかった。とくに、「移動しながら」という条件が加わると、ボールをねらった所に蹴ったり、飛んできたボールを止めたりすることはできない。そのため、ボールを受けられる空間に走り込むことは、ほとんど見られなかった。

### (2) 過去の中年生の実態

授業開始時の生徒には、ボールを止めるさいに、ボールを足の裏で上から押さえる動きが多く見られた。簡易化されたゲームや課題ゲームを実施したところ、ゲーム中にボールを上手く止められずに相手にボールを取られる、あるいは、ボールを止めるのに時間がかかり、敵が迫ってきて、焦りながらボールを蹴る生徒が多く見られた。

また、味方へのパスは、ほとんどの生徒がつま先でボールを蹴っており、パスがとおることはほとんどなかった。3対1の「スクエアパス」をはじめさまざまな課題ゲームを繰り返し行うことで、パスを受けやすい空間に走り込む動きをする生徒が多くなった。また、敵がいないパス練習（ボールを回す練習）では、授業開始時に比べ、止めて蹴るというボール操作はできるようになっていった。しかし、敵がいる課題ゲームでは、ボール操作の未熟さから、パスをつなぐことはあまりできなかった。生徒にとって、足でボールを操作するのは非日常的な動きであるといえる。そのなじみのないボール操作の動きを、味方や敵との関わりにおいて行うことは難しい。

### (3) 中学校第1学年の単元指導計画の作成

上述の小学校高学年児童及び過去の中年生の実態を踏まえて、授業を行う第1学年の生徒に、足によるボール操作に関する質問をしたところ、表3のような結果であった。

ボール操作（とくにトラップ）に難しさを感じる生徒が多く、攻守が入り乱れるなかでゲームが展開されることから、ボールキープがうまくできないと適切な戦術行動を選択することは

表3：ボール操作に関する質問

(ア) 自分が動きながらボールを思い通りに蹴ることができますか。

	できる	できることの方が 多い	できない ことの方 が多い	できない
男子	2名	14名	3名	0名
女子	0名	7名	9名	4名

(イ) 自分が動きながら（ボールを追いかけ）ボールを足で止めることができますか。

	できる	できることの方が 多い	できない ことの方 が多い	できない
男子	12名	5名	2名	0名
女子	3名	9名	7名	1名

容易ではない。つまり、相手からのプレッシャーのなかで、「ボール操作」と「状況を読む」という二つの課題が同時に要求される。そこで、この二つの課題の難易度を下げた教材を用意すれば、中学校学習指導要領に示されている「ゴール前での攻防」<sup>(6-83頁)</sup>が発生すると考え、正規のサッカーボールではなく、「スライドボール・サッカー」<sup>(10-32頁~36頁)</sup>を実施することにした。



写真2：スライドボール

なお、使用する「スライドボール」は、先行研究の教具を参考にして、ドッジビー用のフリスビーを2枚重ね合わせ、動きが安定するように新聞紙と錘（軟式野球バックB球）を挿入したものを用いた（写真2）。これをアイスホッケーのように滑らせれば、対象物の動きは二次元的で先読みしやすくなり、ボール操作技能が緩和される。しかも、バックが浮かないため、顔や体に当たるといった恐怖心がない<sup>(2-53頁)</sup>。

また、小学校段階のレディネスを把握することができていたので、単元はじめのオリエンテーションや試しのゲーム等を省略し、「スライドボール」を使用したゲーム教材の時間を増やすことにした。作成した単元指導計画は次のとおりである（表4）。

表4：中学校第1学年「球技（サッカー）」の単元指導計画（評価計画は省略）

段階	時間	学習内容及び学習活動	指導上の留意点
はじめ	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>○オリエンテーション                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習の目標と流れを確認する</li> <li>・学習の進め方などを知る</li> </ul> </li> <li>○チーム編成</li> <li>○試しのゲーム（スライドボール）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○サッカーの楽しさを感じさせ、特性を理解できるように動画の活用など資料提示を工夫する。</li> <li>○生徒の個人差に対応したチーム編成ができるように、体力や個人技能などを考慮する。</li> </ul>
なか1	2	ねらい1：ボール操作や空間に走り込むなどの動きを高めよう。	
	3	狙った所にボールを蹴ることができること。 ○円陣ラン&パス ○「サッカー・カーリング」 ○パス練習① ・3対0（ハーフコート）	<ul style="list-style-type: none"> <li>○パス、トラップなど基本的な技能のポイントを理解できるように、形や動きを師範したりイラストで説明したりする。</li> <li>○ボールを持たないときの動きを理解できるように、三角形の位置関係を意識させたり、ボードで図式的に意識させたりする。</li> </ul>
	4	パスを受けるために、空いている場所に動くこと。	<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が打てるように技術や判断を支える声かけの例示を提示する。</li> </ul>



	5	○パス練習② ・3対1（ハーフコート） ○ゲーム① ・3対1（オールコート）	○ゴール前の空いているスペースに入ることができるように、チーム内での話合いの時間を設定する。
なか2	6	ねらい2：たくさん得点できるようにチームで戦術を考えて、ゲームを楽しもう。	
	7	○パス練習③ ・4対1（ハーフコート） ○ゲーム② ・4対2（バスケットコート）	○チームの戦術を考えることができるように、ゲーム②→パス練習③→ゲーム②の流れでの活動を指示する。
	8	○ゲーム②→パス練習③→ゲーム②	○空間を生かしたゲームが展開できるように、映像を使って様々な視点からアドバイスをする。
まとめ	9	○総当たりのリーグ戦	○自分たちでゲーム進行ができるように、対戦相手や試合順の確認をキャプテンに指示する。
	10	○単元のまとめ	○単元全体の振り返りができるように、身に付いたことをまとめるよう場を設定する。

(4) 実践結果と考察

単元「なか1」では、「ねらった所にボールを蹴る技能」を向上させるために、「スライドボール」を使って、「円陣ラン&パス」や「サッカー・カーリング」(図2)を毎時間行なった。次に、パスを受けるために空間に走り込み、移動しながらボールを止める動きの感じや、人がいないところにパスを出す動きの感じつかませるために、「ラン・パス・ストップ」(図3)を行なった。また、ゲームではサイドマンをおき、攻撃側の人数を多くするというルールにした。このようにゲームを簡易化することによって、パスを受けるために空間に走り込んだり、味方にパスを出したりする動きの発生を促した。

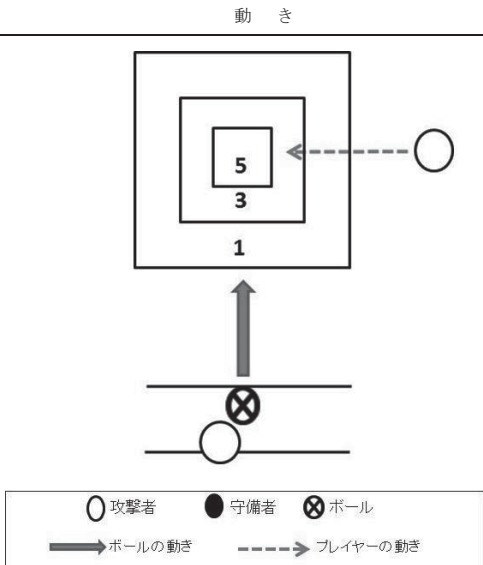
動き	ルール等
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ボール操作を正確に行うことを目的として行う。キッカーは正確な方向に蹴る、受け手は足元でしっかりと止める。</li> <li>○キッカーの蹴る位置は中央から約6（8）m離す。</li> <li>○正方形の枠を3つ設ける（50cm、1m、2m）。</li> <li>○キッカーと受け手を1組として行う。</li> <li>○中央から5点、3点、1点と設定し、受け手が足元で止めた場所の点数で競う。</li> <li>○点数にするのは1回で受け手が止めた場合のみとする。</li> </ul>

図2：「サッカー・カーリング」のゲームの進め方

動 き	ルール等
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○人がいない空間にパスを出す感覚を身に付ける。</li> <li>○ボールが来るであろう空間に走り込む感覚と、来たボールを受け取る位置に走り込みボールを受け取る感覚を身に付ける。</li> <li>○キッカーの蹴る位置は中央から約6（8）m離す。</li> <li>○正方形の枠を3つ設ける（50 cm、1 m、2 m）。</li> <li>○受け手は、蹴る位置の3メートル横から、蹴る人にパスを出してスタートする。</li> <li>○キッカーと受け手を1組とする。 ※受け手が走りはじめてからキッカーは蹴るようにする。 ※受け手がある程度の速度で走って枠内で止まらないようにするためのパスをキッカーは出す。</li> <li>○中央から5点、3点、1点と設定し、受け手が足元で止めた場所の点数で競う。</li> <li>○点数にするのは1回で受け手が止めた場合のみとする。</li> </ul>

図3：ラン・パス・ストップ

次の単元「なか2」では、1単位時間に「ゲーム→パス練習→ゲーム」の流れで活動を行い、前半で身に付けた技能を生かして、どのようにしたらパスがつながるか、チームの戦術を考える時間を設けた。さらに、練習やゲームの際に助言したり教え合ったりするなど仲間の学習を意識して援助できるように、随時、技術や戦術のポイントを教師が提示するようにした。

以上のような実践の結果、第一に「ボール操作」については、多くの生徒が「インサイドキック」をできるようになった。こうした成果の要因としては、まず「スライドボール」を使用し、ルールを簡易化したことによって、ボールキープが容易になり、余裕が生まれ、周りの状況を読んで、蹴る場所を選択できるようになったことが挙げられる。次に、「スライドボール」は正規のサッカーボールに比べると扱いやすく、足の内側で蹴れば、ねらったところに蹴れると生徒が感じられたことによって、「インサイドキック」の発生が促されたと考えられる。

第二に「ボールを持たないときの動き」については、パスを受けるために、空間に走り込めるようになった生徒が多くいた。授業の導入で行った「ラン・パス・ストップ」で、移動しながらボールを止める動きの感じや、人がいないところにパスを出す動きの感じを身に付けられたこと、また、サイドマンを設定して、空いた場所を作りやすくしたことによって、ゲームでも実施できたと考えられる。

しかし、課題として次のことが挙げられる。まず「ボール操作」では、「スライドボール」を使用した場合でも、つま先で蹴り、ねらった所にボールを出せない生徒がいた。とくに、女子にこの傾向が強かった。また苦手な生徒は、ボールだけに注意を向けてボールを保持しており、周りの状況がわからないままパスを出し、敵にパスしてしまうことがあった。パスを受けるために、空間に走り込む動きに関しても、苦手な生徒は、ボールを持っていない時にどこに動け

ばよいか判断できず、立っているだけという場面も見られた。

#### IV. 結語と展望

ここまで、異校種連携による2つの指導実践について紹介してきた。まずは小学校低学年の授業である。この単元指導計画は、幼稚園年長児の実態を踏まえて作成した。ほぼすべての年長児が、足裏やつま先でボールを止めたり蹴ったりしていたことから、足の内側を使ったボール操作を指導することにした。低学年児童でも、指導すれば足の内側を使うことは、多くの子どもに発生させられることが明らかになった。逆に、指導しなければ、幼児期の動きのまま発達は停滞し、学年が上がっても、ボール操作の技能は向上しない。

このことは、小学校と中学校の連携で明らかになった。中学校教諭が小学校第5学年の授業で、児童の実態を調べると、ボール操作の技能に問題があり、ゲームでは「パスを受けるために空間に走り込む」といった「ボールを持たないときの動き」もできなかった。これまでは、生徒が小学校で学習してきた内容をよく把握しないまま中学校でゲームを行ったために、必ずしも成果が上がっているとはいえなかった。そこで、今回の指導では、ボールではなく、操作の易しい対象物を用いることによって、周りの状況を読んでパスをするといった、ゴール型のボールゲーム特有の動きを発生させることができた。

中学校入学後に、初めて「ボール操作」や「ボールを持たないときの動き」を身に付けようとしても困難である。幼少期から、ボールを足で操作すること、ボールを保持しながら周りの状況を読むこと、空間に走り込むことなどを経験しておくことが、ゴール型のゲームを楽しむために必須であると考えられる。ゴール型のゲームに関して、ボールを手で扱う学習内容とボールを足で蹴る学習内容を、発達段階を考慮してどのように配列すればよいか検討していく必要がある。附属学校園が連携し、幼小中がどのようなボールゲームを学習内容とするか、そのゲームによって、どのような技能が身に付くのか、学習者である子どもの情報を共有しながら、つながりのある授業のモデルを構築していくことが今後の課題である。

#### 注

- 1) 鶴沢ネット製「キャンディーボール」 直径：20cm、質量：0.11kg、材質：ポリ塩化ビニル
- 2) ボールはミカサ製「ソフトサッカー3号」（質量：0.25kg、材質：人工皮革）を使用した。

#### 文献

- 1) 金子明友：身体知の構造、明和出版、2007
- 2) 片峯孝一郎：ボールキープからの状況判断を身につける教材「フットビー」、体育科教育 第62巻第5号、大修館書店、32-36、2014
- 3) 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て -、スポーツ教育学研究 26(2)、89-103、2007
- 4) 三輪佳見・宮田直之・外薮武志・野邊麻衣子・渡瀬善和・津留恵美：幼小中連携によるネット型ゲームの体系化について、宮崎大学教育文化学部附属教育実践総合センター研究紀要 第21号、131-139、2013

- 5) 文部科学省：小学校学習指導要領解説体育編、東洋館出版社、2008
- 6) 文部科学省：中学校学習指導要領解説保健体育編、東山書房、2008
- 7) 文部科学省：高等学校学習指導要領解説保健体育編、東山書房、2009
- 8) 日本体育学会監修：最新スポーツ科学事典、平凡社、2006
- 9) 宇土正彦監修：学校体育授業事典、大修館書店、1995
- 10) 横井和浩・北垣内博・岩田靖：戦術学習を保障する「スライドボール・サッカー」、体育科教育 第62巻第10号、大修館書店、32-36、2014