

順天堂大学大学院  
スポーツ健康科学研究科  
学籍番号：4119044  
氏名：山崎 太一

### 【目的】

これまでの学校体育における球技の指導は、ゲームとは無関係なボール操作の技術的指導がなされ、その技術をゲーム中に発揮する機会がほとんどなく、ゲームパフォーマンスが向上しない問題認識があった（グリフィンら、1999）。このような球技の指導の問題に対する解決策の1つとして、戦術学習モデルが挙げられる。そこでは、特徴として、戦術に関する知識をゲーム中に発揮することが学習内容として明確に位置づけられている（Metzler, 2011）。また、戦術学習モデルを活用した体育授業において、高校生を対象とした研究が少ないとされている（蛭原、2020）。また、高等学校における体育授業の改善が一層求められている（小林 2006、本村 2016）。

そこで本研究では、高校生を対象としたゴール型サッカーの授業において、戦術学習モデルを活用した授業を実施することで戦術的知識及び技能が習得されるかについて、検証することを目的とする。

### 【方法】

対象者は高等学校2年生男子 17 名とし、1 回でも欠席した生徒は除外した結果、分析対象者は 10 名であった。9 時間単元のサッカーの授業を実施し、3 対 3+1 フリーマンのオールコートゲーム及び、4 対 4 のオールコートゲームを実施した。戦術学習モデルの手続きとして、授業の開始時に教員から「ゲームを行うために何が必要で、何を習得しなければならないか」を教員の発問によって戦術的理解が深められる発問が行われた。

毎時間のメインゲームの映像を撮影し、ゲームパフォーマンス（サポート成功率、サポートの種類別の成功数、パスの成功率）について、映像分析ソフト（StudioCode）を用いて分析した。また、サポートに関する戦術的知識の変容を調べるため、単元前後及び毎時間の授業終了後に戦術知識テストを実施した。

### 【結果】

本研究の結果は次の通りである。形成的授業評価の結果から、総合評価が全ての時間で、評価の段階が 3 であり、生徒が概ね満足と感じる授業であった。サポートの成功率は単元後において 80%以上を示し、単元前後でサポートの動きが向上した。サポートの種類別の成功数は、7 時間目に後方へのサポート、8 時間に動き直しのサポートが多かった。特に 8 時間目では、発問から生徒が戦術的気づきを得たことで、動き直しのサポートが向上したと考えられる。技能下位群のサポートの成功率は 90%以上を示し、単元前後においてサポートの動きが向上した。このことは、特に、技能下位群にとって戦術的学習モデルの有用性が明らかになった。また、戦術知識テストの正答率は、5 時間目を除いて 100%を示し、サポートの学習内容に関する戦術知識を習得できた。

### 【結論】

以上の結果から、戦術学習モデルを活用した授業を実施することで高校 2 年生の生徒は戦術知識及びサポートの動きを習得したという学習成果が得られた。サポートの動きに関して、8 時間目において教師の発問により生徒が戦術的気づきを得たことで、学習課題を理解し、サポートの動きが習得した。また、戦術学習モデルが技能下位群のサポートの技能の習得に効果を示した。加えて、戦術知識においても、毎授業時間の確認として習得できていた。