

## HOW TO グループ学習

# グループ学習・記録の活用

—教材「サッカー」学習を参考に—

山本雅行（大阪支部）

### 1. はじめに

小学校で教える球技には、攻防入り乱れ型（サッカー・バスケットなど）、ネット型（バレーボールなど）、野球型（ソフトボール・フラッグフットボールなど）があります。これらの球技は敵対的コミュニケーションのスポーツと言われています。それは敵味方に分かれ勝利を目指して競い合うからで、お互いに相手の存在を尊重してこそ成り立つゲームだからです。

では、チーム分けをし、ボールを渡して試合をすれば、自然に相手を尊重し、勝利を目指して競い合うことができるでしょうか。また、味方どうしでもスムーズに意思の疎通ができコンビネーションを生かして得点を取るようなことができるのでしょうか？

### 2. 現場での悩み

敵対的コミュニケーションのスポーツとはいえ、教材として子どもたちの中に持ち込もうとすると、次のような問題が生じます。

- ・ 子どもたちひとり一人の経験値の違いによる技術格差があり、チームの組み方によっては、不公平が起これ、授業が成り立たない事態を招きかねない心配がある。
- ・ 過度の競争社会が教育の現場にも浸透し、

学力テストなどで子どもたちの中にストレスが充満している。そういったことが原因で、いじめ問題が起これかねない現実がある。

このような現状から球技をしても、「教師が願う方向に授業を進めることができない。」「実際にやってみたら一部の子どもの独壇場になってしまった。」こういう話はよく聞くところです。

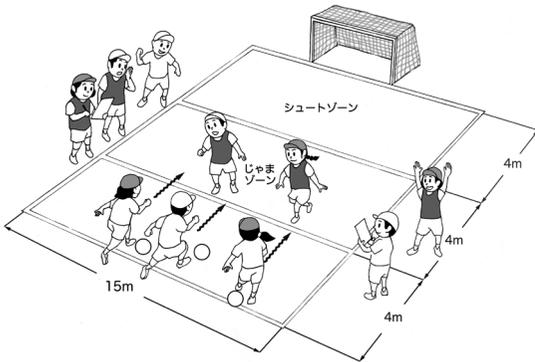
### 3. 学習集団づくり

「サッカー」教材を子どもたちとともにマナ板の上に乗せ解体する。つまり子どもたち一人ひとりが豆博士になって、共同してサッカーとは何かを掴むという位置付けで授業を計画することが大事です。

そのためには、先の見通しと近い見通しを立てなければなりません。先の見通しとしてはクラスの子どもたち全員がサッカーそのものを楽しめるようになることです。

近い見通しとして考えなければならないこと、その第1は、子どもたち一人ひとりに技術差があっても平等に取り組むことができるフットボールゲームの創出です。サッカー学習の入り口にあたる教材として、「じゃまじゃまサッカー」が挙げられます。これは、学校体育研究同志会大阪支部球技プロジェクトによって作り出されたフットボールゲームで

す。



「じゃまじゃまサッカー」の紹介

3人の攻撃側の子どもたちが一人ひとりボールをもつ、これが肝心です。



じゃまじゃまサッカーをしている子どもたち

\*上の写真は、ボールを1個にした段階のゲームです。

第2は、作戦・戦術を子どもたちが共同して考え実践し結果を総括し、次の授業に備えます。この学習パターンを定着させることが大切です。

そのためには、チームの意思疎通のために必要なグループノートとその一部となる「私からあなたへ・あなたから私へ」のコーナーへの記入が必要です。

(1) グループノート

ボール軌跡図や心電図・ビデオなどを用いて分析し、それを総合するための必需品としてあるのがグループノートです（ボール軌跡図・心電図・グループノートは、実例を参照してください）。

分析するとは、複雑な現象を単純な成分に解体することです。総合するとは、再構成するという意味です。ゲームでは、ボールの動きそれに伴う人の動き、パスの繋がり、コートが使われ方など、それらが絡み合っているのが複雑です。そこで、わかりやすいように単純化します。それが以下にあげる道具の役割です。

グループノート実例

ミニゲーム用グループノート

試合結果 自チーム(3)点 相手チーム(1)点  
得点の内容  
試合中にあったいい取め方やシュートの場面、取められた場面

1/月1日(木) 曜日 記入者(上山)

この時間の目標 スベキをうつし、あそびの楽しさを味わう  
ドリブルシュートとパスの練習

試合の作戦

①

②

作戦内容記入  
相手の攻撃  
守備の特長は  
①パスが  
②ドリブル  
相手の弱点をつく攻撃  
スベキをうつし、あそびの楽しさを味わう  
ドリブルシュートとパスの練習  
問題点  
スベキをうつし、あそびの楽しさを味わう  
ドリブルシュートとパスの練習

準備分付 コートかき (甲斐、池田) コーン・ゴールの出し入れ (山田、久保)

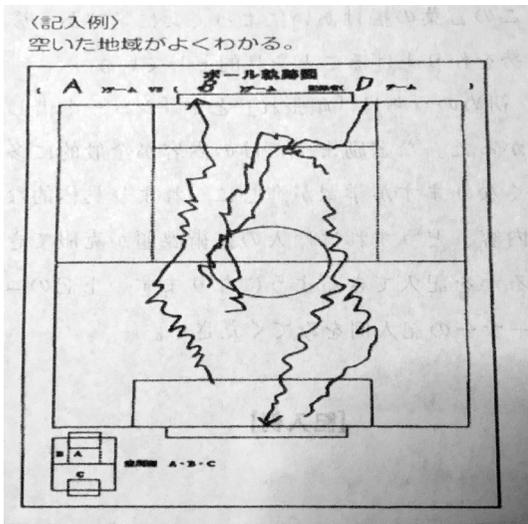
ゲーム記録分析

試合	審判・持針	ボール軌跡図	アナウンス	心電図
1/1	甲斐、池田	山田、久保	山田、久保	山田、久保

\*資料するためにはどんな動きが必要か(作戦)  
\*試合中その動きができるためには何ができていないか(戦術)  
\*あそびの楽しさを味わう、ドリブルシュートとパスの練習、あそびの楽しさを味わう、ドリブルシュートとパスの練習

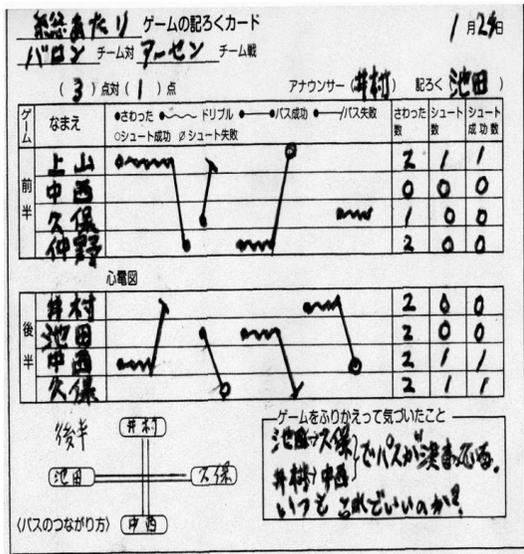
\*このノートづくりは、慣れてくるまでは、時間の保障を教師の方ですることが大切です。  
\*グループ学習ノートに目を通し、全体の技術レベルを確かめ、課題克服練習の方向を具体的に示すことで、子どもたちの課題にそった指導ができます。

## ボール軌跡図実例



ゲームでのボールの動きを明確にします。

## 心電図実例



チームでのパス交換を明らかにするもの  
\*アナウンスの指示に従ってつける。

ビデオは、情報量が多く初期の段階では、ボール軌跡図や心電図中心に取ることが肝心です。つまり、ビデオを見る時、どこに重点

を置いて見るのかがわかっていないと必要な情報がわからなくなるのです。

これらの道具で、「ゲームを通して分かった人の動きやチームとしてのコートでの使い方」などを知り、チームの現状を正しく理解した上で作戦・戦術を立て直す再構成することが総合の意味です。

一段階上のゲームプランを実現するためには、チームの課題チームメイトのそれぞれの課題が明確になることが必要です。

## (2) 1時間の授業の流れ

- ①グループノートに記入したその日のチームの目標・練習内容・準備の役割分担や試合中のアナウンスや記録などの確認
- ②授業準備  
ボールを使った準備体操・チーム作戦練習
- ③練習試合（前半3分後半3分）  
記録をとる。
- ④後片付けの役割分担
- ⑤その日の試合分析をし、課題を明らかにする。次回の授業に向けてグループノートの作成（チーム会議をもつ）
- ⑥「私からあなたへ」「あなたから私へ」のコーナー記入

## (3) 「私からあなたへ・あなたから私へ」

このコーナーは、グループノートを作成する時にチームメイト一人ひとりにその授業の時思ったことを一言ずつ記入するものです。この言葉の掛けあいによって共に学びあう姿勢を作り上げることを目的としています。

初めのうちは、「がんばれ!」とか「シュートおしかった。」など、励ますだけの内容が全般的に多くなりますが、学習が進むにつれより具体的な内容やどうすれば個人の技術

課題が克服できるかを記入できるようになります。下記のコーナーの記入例を見てください。

【記入例】

名前	今日の授業で学んだこと、考えたこと、自分の課題・感想	チームメイトからの意見・助言(具体的に書く)
山田	ボールが取れなかった。	(伊藤) 相手をついてボールを奪取せよ。ボールを取ればいい練習をする方がいい。 (上田) 相手の動きをよく観察してボールを奪取せよ。ボールを取ればいい練習をする方がいいよ。 (伊藤) 相手は、今度防ぎたいように動きをつける。
伊藤	シュートミスした。パスがなかった。	(山田) 自分らもよくパスをとり練習せよ。エースでボールをとる練習をする。 (伊藤) 七ヶ草、パスのやり方を知らずにはいられないか。 (上田) 奪取したいとシュートする方がいいと思う。
上田	僕は柔軟しなくてもいいの？ わんぱくサッカーを自分の専攻をやりたいから、知らなかった。	(山田) 今度みんな教えてから、みんなと教えて下さい。 (伊藤) みんなの本職しを覚える。 (伊藤) 誰をばんばん教えてあげてみんなと練習しようとするよ。
OK 坂井	私はゴールキーパーにならう。どう思う？ もともとわからない？ これない。班の人にちょっと教えてほしい。	(山田) 今度からボールをこぼらさずにはボールをよこせよ。 (伊藤) キーパーの練習。 (上田) こぼらさずにはボールをとる練習。

・このコーナーの作成方法  
【記入例】をもとに表のマットを作ります。印刷されたものを2枚用意し、そのうちの1枚は枠ごとに切り離し、各自記入した後、もう1枚は枠ごと切り離し、各自記入した後、もう1枚の切っていない用紙に貼り付けます。そうすることで、効率よくこのコーナーを作成できます。

4. 学びの平等

経験が豊富で技術的にも優れている子どもが最近では増えてきています。その子たちにとっての出番は、試合での場だけでなく技術的にも未熟なチームメイトに如何にして有効な言葉掛けができるかです。それができない

とチームを勝利に導くことができないからです。なぜ自分にはできて言葉掛けを必要とするチームメイトにはできないのか？ 相手

の立場に立ち自分ができるようになった原因を探り、相手に分かるように説明できることが技術的に優れている子どもに課せられている課題です。一方なかなか思うように技術が身につかない子どもは、できる子からその技術を学ぶ必要があります。ここに学びの平等が生まれるのです。そしてできるようになると共に「学び」を共有した喜びを味わえるのです。

それこそがグループ学習の醍醐味といえるのです。