

球技プロジェクト

(1987年～2010年8月)

船富 公二(泉州ブロック)

1. はじめに

1987年に球技プロジェクトを立ち上げ、2019年8月に活動を停止するまでの32年間、サッカーの指導を中心に研究を重ねてきました。

2. 第1期＝サッカーの階層システムづくり

球技プロ発足当時は、「球技の基礎技術『2:0』がゲームに生きない」と言われていたころでした。プロジェクトでは、「初心者は見えない防御の動きはわからない」として、「技術指導の系統」を学習者(児童)の技術認識やボール操作能力の発達のあり方を加味したものにつくりかえる取り組みをすすめました。

学習者の技術認識は、ひとり一人バラバラですが、その時々「ゲーム様相」には、構成員のボール操作力や技術認識力が反映されていると考えました。

ゲーム様相の発達過程を想定しながら、その時点のゲーム様相に対応した学習課題を示し、学習課題に対応した「戦術」、その下にはコンビネーション、ボール操作身体操作、学習者(初心者)の認識といった各層(縦軸)を配置しました。また、ゲーム様相(横軸)の発展の原動力を「攻撃技術」と「防御技術」の**高まり競争**(相関関係)と捉え、横軸には「攻」「防」の段階を交互に設定しました。

この階層表は後の「実践教材」づくりや教科内容研究に対応して変更、加筆しました。

この過程で支部研究(教育内容配列表)とコラボした山本(雅行)実践が行われました。

3. 第2期＝初心者も経験者もともに学べるサッカー学習教材＝「じゃまじゃまサッカー」づくりと、その効能

同志会全国、大阪支部が「教科内容研究」を進めるなか、プロジェクトは全国サッカー分科会と協同で、サッカーを「文化」として丸ごと捉える研究活動とサッカーの階層システムの実践研究、教材づくりをすすめました。

クラスでの球技指導では、クラス構成員のボール操作力身体操作力の格差、技術認識の格差が拡大している現状をどう打開するか＝すべての学習者に学習課題を提起できる授業の仕組み方、進め方の研究、「階層システム」の実践教材としてうまれたのが「じゃまじゃまサッカー」です。

サッカーにおけるドリブルの大切さ(＝①ボールを運ぶ、②ボールのキープ手段、③防御との駆け引き手段)に着眼し、「攻め全員ボール保持」からはじめ、「攻」「防」それぞれの課題に対応した「じゃまゾーン」の可変的活用でバージョンアップ案を創作しました。

また、サッカーの文化研究における、オフサイドの授業化案にも「じゃまじゃまサッカー」教材を活用しています。

4. 3期＝教科内容研究に対応したサッカーの文化研究

3期は2期と重なる時期もありますが、フットボールの文化「研究」をしてきました。しかし、現職の教師が日々の教育活動の上に文化研究を行うのは時間的に厳しいものでした。プロジェクトの会合では中村敏雄氏の著作の輪読が中心でした。

集団的な文化研究ができないなか、1990年代より英米の歴史をはじめとする文化学習を蓄積してきた船富が、フットボール文化に関する考えを2010年以降発信し続けています。

3期の実践としては、管氏が文化学習から「お祭りフットボール」の実践を行い、全国サッカー分科会の参加者で実技体験を行っています。詳しくは、支部ニュース506号、507号、たのスポ2015年11月号を参照。