

< 研究論文（査読あり） >

ゴール型フットサル授業におけるボールを持たないときの動きの 向上を意図した指導プログラムの開発とその有効性 —女子大学生を対象として—

Development and effectiveness

of teaching program intended to improve support behavior

of futsal as goal-type games to female college students.

慶野 芽以¹⁾ 須甲 理生²⁾

Mei Keino, Riki Sukou

Abstract

The purpose of this study was to examine the effectiveness of teaching program intended to improve support behavior of futsal as goal-type games. The participants were 40 female college students who took part in a 7-hour PE futsal unit. All students took part in the ingenious games to make learning support behavior easy. Furthermore, the 5-on-5 game was administered pre- and post-unit. The 5-on-5 games videotaped, and the category of support behavior (success of stay, success of move, success of move again, success of create, and fail) was used for data analysis. Participants were asked to answer the Sport Competence scale(Okazawa et al.,1996). The main findings are summarized as follows:

1. Average frequencies of support behavior increased in the post-unit.
2. Quality of support behavior increased in the post-unit.
3. The attitude toward Physical Education of participants improved in the post-unit.

These results suggest that the teaching program of this study is an effective strategy for improving support behavior and the attitude toward Physical Education in futsal.

Keywords: futsal, goal-type, support behavior, PE, Sport Competence scale

I 緒言

2008年の学習指導要領改訂において、体育科・保健体育科における球技領域では、「ボールを持たないときの動き」が「ボール操作技能」と共に、明確に技能の指導内容として位置づいた⁹⁾。これは、2017年の学習指導要領改訂においても、同様の考え方が引き継がれている。

高橋²⁵⁾は、これまでのボール運動の授業における課題について、初歩的なスキル (on the ball skill) の習得にはそれなりの関心が向けられたとしても、ボールを持たないときの動き (off the ball movement) についてはほとんど学習されない点を問題にした上で、

今後はボールを持たないときの動きを含めた、学習内容の確かな習得を図る教材の開発が必要であると指摘している。このような問題意識に基づき、近年では、ボールを持たないときの動きの向上が意図された授業研究や授業実践が多く報告されてきている^{3) 16) 18)}。

しかし、これまでの授業研究や授業実践の報告は小学生が対象とされているものが多く、中学生以上が対象とされている研究は数が少ないことが現状である。細越ほか⁴⁾も、1997年から2006年における球技領域の実践や研究では、小学生を対象としたものが多く、中高生を対象とした方法論 (指導法・教材・教具開発等を適用した実践報告) に関する報告が少ないことを明らかにしている。2007年以降においても、スポーツ教育学研究や体育学研究等の主要な体育科教育に関する論文の中では、中高生を対象とした実践報告は少なく、中高生における授業研究の成果は未だ乏しい。

他方で、球技領域における「ゴール型」(特に「侵

¹⁾ 日本女子体育大学 (助手)

²⁾ 日本女子体育大学 (准教授)

入型ゲーム^(注1)」の種目に関しては、戦術的行為がより複雑で、子どもにとって難しいものであると指摘されてきた^{8) 13)}。その中でもサッカータイプのゲームは、ボール操作技能の困難性などについての課題が指摘されており^{5) 6)}、特に学習成果を上げにくい種目(素材)だといえる。ゴール型サッカータイプの授業において、ボール操作技能とボールを持たないときの動きを学習者に確実に習得させるためには、どのような練習やゲームなどの教材の工夫が必要になるのであろうか。

サッカータイプのゲームを取り上げた授業研究・授業実践においても、小学生と比べると、中学生以上が対象となっているものは数多くないが、中学生が対象となっているサッカーの授業研究としては、津田ほか^{28) 29)}、足立ほか¹⁾、飯田⁵⁾、須甲・金沢²³⁾などの報告がみられる。

一方で、高校生以上を対象としてサッカータイプのゲームが取り上げられている報告は中学生と比べても極めて数が少ない。体育科・保健体育科では「生涯にわたって、運動に親しむ資質や能力の育成」の充実が目指されるようになり、学校段階の接続や発達の段階に応じて小学校から高等学校までの12年間の指導内容が整理されている⁹⁾。12年間の学びの集大成となる高等学校での学習は学習の最終段階として大変重要な位置づけとなるが、高校生が対象とされている授業研究・実践報告の蓄積はほとんどなされておらず、焦眉の課題となっている。

以上の背景を踏まえ、本研究では、ゴール型フットサルの授業において、ボールを持たないときの動きの向上を意図した指導プログラムを女子大学生に適用し、その有効性について実証的に明らかにした上で、女子高校生の体育授業に向けた適用可能性についても検証していく。

また、「ボールを持たないときの動き」の中核は、サポート^(注2)であるとの指摘^{8) 14)}を踏まえて、本研究では、ボールを持たないときの動きを「サポート」の動きと捉え、研究を進めることとする。

II 研究方法

1 対象と期日

2018年度9月～1月にかけて実施されたA体育系大学におけるスポーツ実習の授業全15回の内、図1に示すように第7回から第15回を対象期間とし、フットサルを取り扱う学習期間とした。対象者はスポーツ実習を受講している40名の女子大学生であった。また、そのうち、サッカー経験者は1名であった。

2 教材の開発と指導プログラムの作成

指導プログラムの作成にあたって、まず、単元で中核となる指導内容を設定する作業を行った。中学校学習指導要領解説¹⁰⁾及び高等学校学習指導要領解説¹¹⁾における攻撃に関する例示を参考にし、「パスを受けるために、ゴール前の空いている空間に動くこと(中学1～2年次)」「パスを出した後に次のパスを受ける動きをすること(高校入学年次)」といった2つの指導内容を設定した。これは中学校及び高等学校での習得が求められている内容ではあるが、対象者の実情に合わせ、まず基礎・基本となるボールを持たないときの動きを身に付けることを目的としたためである。

指導内容の中核としては、上記のようにボールを持たないときの動きを据えたが、当然、ゲームを行う際にはボール操作技能も必要となる。故に、授業を行う際は、「止める・蹴る」といったボール操作技能の習得を意図した時間として、スキルアップタイムを毎授業の序盤に設けた。

そして、第8回から第14回の授業にかけて、毎時間の最後にはメインゲームとして「3対3ライン突破ゲーム」を位置付けた。このゲームは「パスを受けるために、ゴール前の空いている空間に動くこと」の指導内容の習得を促進させることを狙いとしている。

図2にメインゲームの概要を示す。

本メインゲームの最大の特徴は、得点方法がシュートではなく、ゴールエリアに進められたボールをトラップする(止める)点である。このゲームでは、得点をとるために学習者は必ずゴールラインを突破し、ゴールエリアに走り込まなければならない。

サッカータイプのゲームは、ゴール型の種目の中でも、ダイレクトシュートというところに一つの独自

授業回	7	8	9	10	11	12	13	14	15
学習過程	ゲームⅠ 【Pre】 5対5 (キーパー含、フルゲーム)	スキルアップタイム ・2人組対面パス/トラップ・ショートバウンドのトラップ・ドリブル							ゲームⅡ 【Pre】 5対5 (キーパー含、フルゲーム)
		2対1グリットパス回し (ボール：手で操作)			2対1グリットパス回し (ボール：脚で操作)				
		3対3ライン突破ゲーム							

図1. 第7回から第15回までの授業の流れ

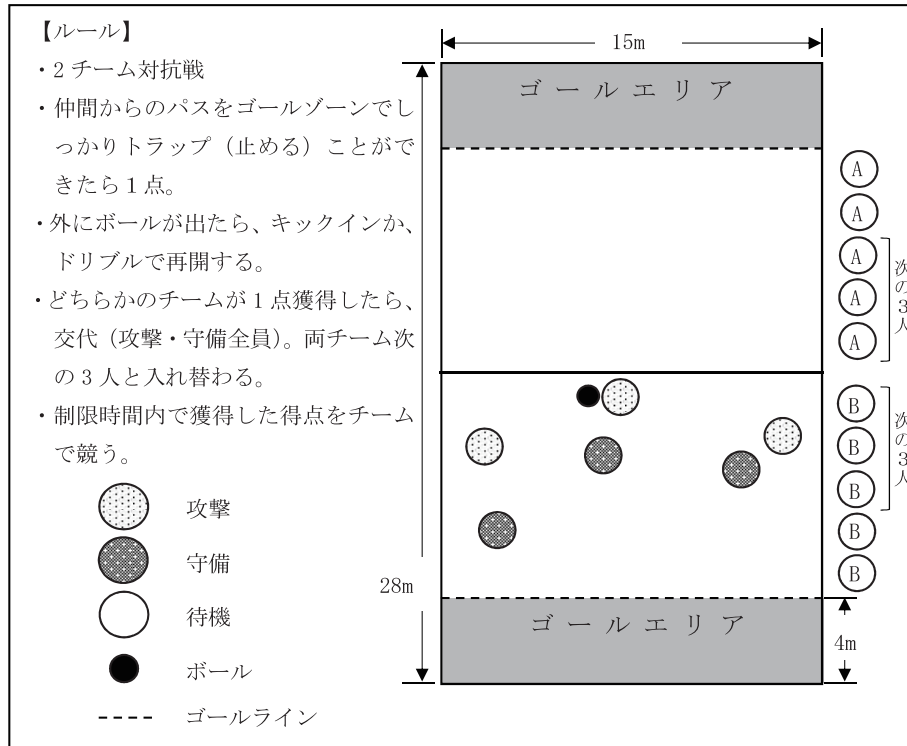


図2. メインゲーム「3対3 ライン突破ゲーム」の概要

性がある²⁰⁾。バスケットボールやハンドボールでは、ゴール前の得点しやすい場所に移動してパスを受けても、キャッチとシュートのモーションで時間を要してしまい、守備者にシュートコースを塞がれてしまうケースが多く、学習者が得点を決める成功体験を得られにくいことがある。しかし、サッカータイプの場合には、「味方のゴール前へのパスから、ボール非保持者が得点しやすい場所に走り込んだ勢いでそのままシュートを行うことが可能である」²⁰⁾。

したがって、ダイレクトシュートにつなげる前段階の学びとして、本メインゲームを設定した。ゴール前の空いている空間に、仲間からのパスに合わせてタイミングよく走り込むことを習得することができれば、ゴール前に走り込んでスルーパスを受けてシュートをするという醍醐味²³⁾を学習者に体感してもらえるだろうと判断したためである。

また、授業の中盤においては、「2対1グリットパス回しゲーム」を実施した。このゲームは「パスを出した後にすぐにパスを受けるために動く」ことの習得をねらいとしたゲームとして、須甲²²⁾により紹介されている。2対1グリットパス回しゲームとは、5m×5mのグリットの中で30秒間、攻撃者2人が守備者にカットされないようにパスを回していくゲームである。攻撃者はボール保持時に動いたり、ドリブルをしたりすることができないため、ボールを保持していない攻撃者が「パスをもらうために守備者と重ならないように動くこと」が求められる。本研究では学習者のボール操作技能の習得状況を鑑みて、学習期間の前半では手を使ったパス回し（グリット5m×5m）を、後半では足を使ったパス回し（グリット7m×7m）でボールを持たないときの動きの習得を図った。

また、第7回（ゲームⅠ）と第15回（ゲームⅡ）の授業においては、ゴールキーパーを含めた5対5のフルゲーム^(注3)（4分ゲーム）を実施した。コートは20m×40mの広さで設定し、ゴールの幅はエンドライン上に設置したカラーコーンの間（5m）、高さはカラーコーンの高さの範囲とした。今回採用したフルゲームは、ゴールの形は工夫したものの、その他は一般的なフットサルのルールと同様な形で設定された。

3 教具の工夫

本研究では、学習期間を通して、フットサルボールは空気を抜いた状態で使用した。フットサルボールは、重みがあることに加え、弾みにくい性質を有している²³⁾。また、須甲²¹⁾は、空気を抜いた重さのあるボールは空気が抜かれることで、学習者のボールコントロールを容易にしたり、また、強いパスを出してもボールの勢いがなくなり、止まりやすくなったりと指摘している。このようにボールを工夫することで、ボール操作を容易にし、ボールを持たないときの動きの習得に専念できるようにするとともに、学習者の顔面にボールが当たるなどの事故の防止、及び、ボールが遠くに転がっていくことを防ぎ、学習者の実質的なゲームに従事する時間の確保をねらいとした。

4 データ収集、分析方法

女子大学生を対象としたゴール型フットサル授業における指導プログラムの有効性を検討するために、「ゲームパフォーマンス（ボールを持たないときの動き）の変容」及び「体育授業に対する情意面の変容」の2つの視点からデータを収集し、分析を行った。尚、本研究では、ボールを持たないときの動きの向上を目

表1. 分析カテゴリー (須甲・金沢²²⁾ を参考に作成)

カテゴリー	定義	
サポート行動成功	作りだしてのサポート	味方が走り込む空間を作り出すために、守備者を引き付ける動きをしている。
	動き直してのサポート	守備者を引き付けるなどして、空間を作り出す動きをしてから自らパスを受けようとしている。
	動いてのサポート	ボール保持者と非保持者の間に守備者がいない空間へ走り込み、移動してパスを受けようとしている。
	止まってのサポート	ボール保持者とボール非保持者の間に守備者がいない状態で、移動せずにパスを受けようとしている。
サポート行動失敗	ボール保持者と非保持者の間に守備者がいる位置に動いているあるいは、止まっている。	

的としているため、「ゲームパフォーマンスの変容」を主たる結果として位置づける。

1) ゲーム中に発揮されたパフォーマンスの分析方法

学習者が実際にゲーム中に発揮したゲームパフォーマンスの変容を検討するために、ゲームⅠ(第7回授業)及びゲームⅡ(第15回授業)において実施された5対5のフルゲームを、コート全体を俯瞰できるようにデジタルビデオカメラで撮影した。そしてその映像データをもとに、分析カテゴリー(表1)に基づいてボールを持たないときの動きを1プレーずつ分析した。尚、本研究では、ボール保持者がボールをトラップしてからボールを放す瞬間までを1プレーとして設定した。その際、ボール非保持者がパスを受けなかったり、パスを受けてもトラップを失敗したりした場合や、ボール保持者がシュートを放った場合のボール非保持者の動きに関しても、サポート行動としてカウントした。

また、本研究では、止まってのサポート<動いてのサポート<動き直してのサポート<作りだしてのサポートの順に質の高いサポート行動として捉えた。

2) 情意面の変容に関する調査方法

情意に関する領域は、運動(スポーツ)に対する興味関心や愛好的態度等のことを意味しており、これらの目標の達成は運動学習への動機づけを強化するとともに、運動に対する主体的態度を形成すると考えられている²⁴⁾。このことから、緒言でも述べた

ように、体育科・保健体育科に求められている「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の育成」を目指していくことを踏まえると、生徒の情意領域の変容は研究を進める上で必須となる観点となる。情意領域は、図3のように、体育授業における「技能(上手になる)」、「社会的行動(守る・かかわる)」、「認識(わかる)」の各領域の学習プロセスを通じて生み出されると考えられていることから、授業の評価を実施し、その授業の内容や構成を確認することは、生徒たちの情意領域の変容を検討する上で大きな手掛かりとなる。

そこで本研究では、学生たちの情意領域の変容を検討するために、多くの授業研究で既に一般化されて用いられている、運動有能感調査^(注4) 15)を第7回及び第15回の授業において学習者全員に実施した。

3) 分析の観点及び統計分析

本研究の主たる目的である、単元進行に伴う「ゲームパフォーマンスの変容」を検討するため、ゲームⅠ(第7回授業)及びゲームⅡ(第15回授業)において発揮された学習者のサポート行動(表1に即した5種類)の出現回数を、それぞれのゲームごとに算出した。加えて、サポート行動の成功率とその質について、ゲームⅠからゲームⅡにかけての変容を分析するために、 χ^2 検定及び残差分析を実施した。

また、体育授業に対する情意面の変容を検討する視点から、生徒の主観的評価である「運動有能感調査」において、学習期間前後でどの程度評価が変容したのかを検討するため、その前後における平均点(合計得点、及び次元別)に対して、対応のあるt検定を実施した。その際、第7回(ゲームⅠ)もしくは第15回(ゲームⅡ)の授業を欠席したり、見学したりした生徒は分析対象から除外した。その結果、分析対象者は計36名であった。

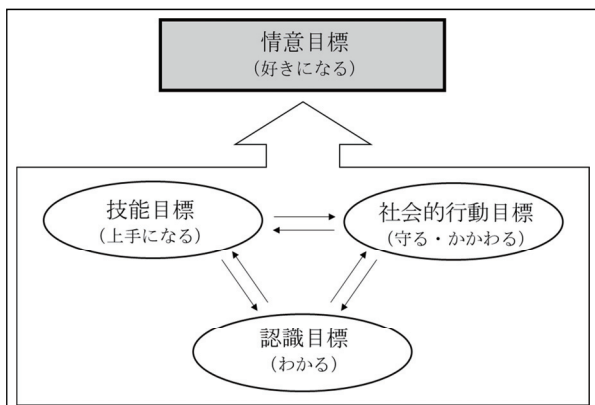


図3. 体育の具体的目標の構造 (高橋, 1989, p. 13 を参考に筆者が作成)

Ⅲ 結果と考察

1 サポート行動における成功率の変容

表2は、ゲームⅠからゲームⅡにかけての対象者全体におけるサポート行動成功率の結果を示したものである。授業経過(ゲームⅠからゲームⅡ)に伴うサポート行動の成功率の差を比較するために、 χ^2 検定を行った。その結果、有意な関係がみられた($\chi^2=50.552$, $p<.001$)。そこで、残差分析を行った結果、第7回に実施されたゲームⅠでは、サポート行動の失敗数が多く、成功数が少ないことが示唆された。一方で、第15回に実施されたゲームⅡでは、サポート行動の成功数が多く、失敗数が少なかった。したがって、ゲームⅠではサポート行動の成功率は低いが、ボールを持たないときの動きを学習した後のゲームⅡになるとサポート行動の成功率は高まる傾向にあった。

ゲームⅠからゲームⅡにかけて、対象者のサポート行動の成功率が向上した結果は、本研究で適用した指導プログラムが、対象者のサポート行動の向上に有効に作用したことを示している。

実際にゲームを概観してみると、ゲームⅠでは飯田⁵⁾が指摘しているように、ボールに複数の学生が群がって密集状態が続くような場面が多くみられた。しかしゲームⅡになると、ボールに密集する場面がなくなり、ボール保持者から少し離れた場所に位置することで、ボール保持者がプレーできるスペースを確保しようとする学生が増加していた。ここで、高等学校学習指導要領解説¹¹⁾におけるボールを持たないときの動きの例示には「ボール保持者が進行できる空間を作り出すために、進行方向から離れること(入学年次)」「侵入する空間を作り出すために、チームの作戦に応じた移動や動きをすること(その次の年次以降)」が明記されており、これは本研究における作り出しのサポー

トの動きと類似するものである。分析を行う際に本研究者が、ボールを受けに行く意思がないと判断し、スペースを作り出せていても「失敗」としてカウントしたケースがあった。それ故に、サポート行動の成功率の向上が芳しくない結果になってしまった可能性がある。したがって、今後改めて分析方法を見直す必要がある。

2 サポート行動成功における質の変容

表3は、ゲームⅠからゲームⅡにかけての対象者全体におけるサポート行動成功の質の変容の結果を示したものである。授業経過(ゲームⅠからゲームⅡ)に伴うサポート行動成功の質の差を比較するために、 χ^2 検定を行った。その結果、有意な関係がみられた($\chi^2=22.193$, $p<.001$)。その際、「作りだして」のサポートは、リーグⅠ及びリーグⅡにおいて期待度が5未満(χ^2 検定を行うために必要な最低度数以下)であったため、分析から除外した。「作りだして」以外の3項目において残差分析を行った結果、ゲームⅠでは、サポート行動成功の中でも「止まって」の成功が多く、「動き直して」の成功数が少ないことが示唆された。一方でゲームⅡでは、「止まって」の成功が少なく、「動き直して」の成功数が増加する傾向にあった。したがって、ゲームⅠではサポート行動の成功の内、「止まって」の成功率は高く、「動き直して」の成功率は低いが、簡易化(工夫)されたゲームを学習したゲームⅡになると、「止まって」の成功率は減少し「動き直して」の成功率が向上する傾向にあった。

ゲームⅠからゲームⅡにかけて、対象者のサポート行動の成功における質が向上した結果は、本研究で適用した指導プログラムがサポート行動の質の向上に有効に作用したことを示唆している。特に「動き直して」のサポートの増加に関しては、本指導プログラムにお

表2. 対象者全体におけるサポート行動成功率の変容 (n=36)

サポート行動 の成否	ゲームⅠ		ゲームⅡ		x値 (df=1)
	回数(%)	残差	回数(%)	残差	
成功	575(44.0)	-7.1**	617(58.8)	7.1**	50.552***
失敗	731(56.0)	7.1**	433(41.2)	-7.1**	
計	1306		1050		

** : $p<.01$, *** : $p<.001$

表3. 対象者全体におけるサポート行動成功の質の変容 (n=36)

サポート行動 の質	ゲームⅠ		ゲームⅡ		x値 (df=2)
	回数(%)	残差	回数(%)	残差	
止まって	133(23.1)	3.1**	97(15.7)	-3.1**	22.193***
動いて	406(70.6)	0.2	432(70.0)	-0.2	
動き直して	34(5.9)	-4.0**	77(12.5)	4.0**	
作りだして	2(0.4)		11(1.8)		
計	575		617		

** : $p<.01$, *** : $p<.001$

いてグリットパス回しを第8回から第14回までの毎時間実施していたことから、パスを受けるための守備者を振り切る動きが習得されたことが考えられる。しかし、前章でも述べたように、分析方法を見直すことで作りだしてのサポートの出現回数がさらに増えることが予想される。

他方で、高等学校学習指導要領解説¹¹⁾においては、「運動種目を取り上げる際は、学習の最終段階であることを踏まえて、卒業後も継続できるよう、生涯スポーツの場面で運用される一般的なルールを取り上げたり、参加者の体力や技能の程度、年齢や性別、生涯の有無等に応じてルールを工夫したりする」ことが明記されている。本研究ではフルゲームに近い形のゲームを学習期間の最初（ゲームⅠ）と最後（ゲームⅡ）に実施した。学習内容を誇張^(注3)した簡易化（工夫）されたゲーム（グリットパス回しゲーム、ライン突破ゲーム）を行い、その学習における成果が一般的なルールに近い形のゲーム（ゲームⅡ）にも通用した点で、本研究の知見は意義があるといえる。本研究の大学生を対象とした知見は、高等学校の授業であっても、学習内容の習得を意図して簡易化したゲームの工夫により、学習成果を確実に保証することにつながるという点を示唆している。

3 運動有能感調査の結果の変容

表4は、対象者全体における第7回及び第15回の授業での運動有能感調査の結果を示したものである。「合計得点」及び「次元ごと（身体的有能さの認知、統制感、受容感）」の平均得点において、「受容感」次元を除いたすべての項目で得点が向上した。

ここで、運動有能感調査において対応のあるt検定を行った結果、「合計得点」、「身体的有能さの認知」及び、「統制感」の次元において、単元前に比べ、単元後の得点が有意に高まったことが示唆された。

杉原¹⁹⁾は、運動の上達や成功の経験が多い子どもは運動有能感が形成され、運動好きで活動的になり、日常生活においても積極的な行動がみられるようになると指摘している。そして子どもたちを生涯スポーツに向かわせるために必要となる運動への内発的動機づけは、運動有能感の高まりによって強められるとも指摘されている¹²⁾。

本研究で適用した指導プログラムは、学習者のサポート行動に関するゲームパフォーマンスを向上させ

ると共に、運動有能感も高められたことから、運動に対する興味関心や愛好的態度の形成にも有効に作用する結果となった。

まず、自分は運動を上手にできるようになるという自信である「身体的有能さの認知」が向上した点は、本指導プログラムによって技能（ゲームパフォーマンス）の成果が向上したという結果を学生自身が実感できる教材であったということの意味している。

また、サッカータイプのゲームは足でボールを操作しなければならない点で難しいと指摘されているが、その点が、かえって、練習をすればできるようになるという「統制感」の向上にも結び付いたのではないかと考えられる。練習すれば上手くなるという実感を得られるといった意味では、難しいといわれているサッカータイプのゲームこそ、確実に技能の成果を保証することで運動有能感の向上にも結びつきやすくなる可能性が考えられる。

一方で、「受容感」次元において得点が有意に向上しなかった結果は、毎授業においてチームメンバーを固定しなかったことが要因であると考えられる。受容感とは教師や学習仲間から受け入れられているという自信であることから、チームの組み方や編成の仕方に関してのより良い工夫が必要であったといえるだろう。

IV 結論と今後の課題

本研究では、女子大学生におけるゴール型フットサルの授業において、ボールを持たないときの動きの向上を意図した指導プログラムを適用し、その有効性について実証的に明らかにすることを目的として、検討してきた。

その結果、以下の3点が明らかになった。

第1に、本研究における指導プログラムは、対象者のサポート行動成功率の向上に有効に作用することが示唆された。

第2に、本研究の指導プログラムは、サポート行動の質の向上にも有効に作用することが示唆された。

第3に、本研究の指導プログラムは、対象者の体育授業に対する情意面、すなわち愛好的態度を向上させることにつながった。

以上の結果は、サポート行動の習得を意図して簡易

表4. 運動有能感調査の合計得点及び次元ごとにおけるt検定の結果 (n=36)

次元	7回目	15回目	t 値
身体的有能さの認知	11.72±3.48	12.97±3.90	-3.132**
統制感	15.14±3.37	16.28±3.51	-2.218*
受容感	17.08±2.76	17.06±3.20	.065 n.s.
合計得点	43.94±8.46	46.31±9.05	-2.135*

平均点±標準偏差

*: p<.05, **: p<.01

化（工夫）されたゲームを実施することにより、その成果が一般的なルールに近い形のゲームにも通用したことを意味している。対象は女子大学生ではあったものの、本研究で得られた知見は、高校生の体育授業に向けた適用可能性が示唆されたといえるだろう。そして、今後、実際に高校生の授業において、指導プログラムの成果を検討することができれば、この結果は、学習指導要領の理念の具現化に向けた一助となることも期待される。

他方で、本研究において、サポート行動の成功率はゲームⅡにおいて向上した結果となったが、その確率は58%であった。この結果をさらに向上させるためには、より効果的なゲームの工夫も求められる。

注

注1) 侵入型ゲームとは、グリフィンほか²⁾が提唱した球技の分類型のうちの1つで、得点を取るために敵の陣地に侵入することが目標となるゲームのこと（バスケットボールやサッカー等）を指す。高橋²⁵⁾が提唱した「攻守入り乱れ型」という表記によっても説明される。

注2) Oslin et al.¹⁷⁾において、サポートとは、味方チームがボールを保持している場面で、パスを受けるポジションへ移動するボールを持たない動きであると定義されている。

注3) Thorpe et al.²⁷⁾によるゲーム修正論における、ゲーム修正の段階を示す。フルゲームとは、「すべての固有な技術や戦術を備えた、大人によってプレイされるゲーム」を指す⁷⁾。つまり、一般的なルールに基づいたゲームである。誇張とは、フルゲームの基本的なルールを保持しつつも、問題になる戦術的課題を誇張するように、「副次的（補助的）ルール」が導入されて修正がなされるゲームである⁷⁾。

注4) 運動有能感とは、①自分は運動を上手にできるようになるという自信である「身体的有能さの認知」、②努力や練習をすればできるようになるという自信である「統制感」、③教師や学習仲間から受け入れられているという自信である「受容感」の3因子で構成されている。運動有能感調査はこれらの「身体的有能さの認知」、「統制感」、「受容感」に関する3次元12項目の質問で構成されている。

文献

1) 足立匠, 宮崎朋世, 三木ひろみ (2013) ゴール型に共通するサポートを学習するための教材の効果: 中学校におけるバスケットボールとサッカーの授業実践を例に. スポーツ教育学研究, 32 (2) : 1-14.

- 2) グリフィン, L. L, ミッチェル, S. A, オスリン, J. L : 高橋健夫, 岡出美則監訳 (1999) ボール運動の指導プログラム: 楽しい戦術学習の進め方. 大修館書店: 東京.
- 3) 東川智之, 岩田靖, 竹内隆司 (2007) 小学校体育における侵入型ゲームの授業研究: バスケットボールにおける「サポート行動」の学習可能性に関する検討. 信州大学教育学部附属教育実践総合センター紀要『教育実践研究』, 8: 153-162.
- 4) 細越淳二, 吉永武史, 福ヶ迫善彦 (2007) ボール運動（球技）領域における実践・研究の動向: 過去10年間の研究論文・単行本・雑誌を対象に. 体育授業研究, 10: 97-107.
- 5) 飯田康紀 (2016) ゴール型球技の密集状態の解消を図る指導の工夫. 教育実践研究, 26: 163-168.
- 6) 岩田靖 (2012) 体育の教材を創る: 運動の面白さに誘い込む授業づくりを求めて. 対大修館書店: 東京
- 7) 岩田靖 (2016) ボール運動の教材を創る: ゲームの魅力をクローズアップする授業づくりの探究. 大修館書店: 東京.
- 8) 北原準司, 中村博一, 岩田靖 (2003) 小学校体育にける侵入型ゲームの授業実践: 戦術行動の視点からみた「課題ゲーム」の検討. 信州大学教育学部附属教育実践総合センター紀要『教育実践研究』, 4: 75-84.
- 9) 文部科学省 (2010) 学校体育実技指導資料第8集 ゲーム及びボール運動. 東洋館出版社: 東京.
- 10) 文部科学省 (2018) 中学校学習指導要領 (平成29年告示) 解説保健体育編. 東山書房: 京都.
- 11) 文部科学省 (2019) 高等学校学習指導要領 (平成30年度告示) 解説保健体育編. 東山書房: 京都.
- 12) 元塚敏彦 (2010) 運動有能感を高める指導方略. 高橋健夫・岡出美則・友添秀則・岩田靖編著 新版体育科教育学入門. 大修館書店: 東京, pp. 110-116.
- 13) 中村恭之, 岩田靖 (2003) 小学校体育における侵入型ゲームの教材づくりとその検討: もっとやさしく、もっとかかわりのある体育の授業を求めて. 信州大学教育学部附属教育実践総合センター紀要『教育実践研究』, 4: 95-104.
- 14) 小畑治, 岡澤祥訓, 石川元美, 森本寿子 (2010) 体育授業における「かべパスバスケットボール」の有効性の検討: ゲームパフォーマンス及び運動有能感の視点から. 教育実践総合センター研究紀要, 19: 119-127.
- 15) 岡沢祥訓, 北真左美, 諏訪祐一郎 (1996) 運動有能感の構造とその発達及び性差に関する研究. スポーツ教育学研究, 16 (2) : 145-155.
- 16) 鬼澤陽子, 小松崎敏, 吉永武史, 岡出美則, 高橋健夫 (2008) 小学校6年生のバスケットボール授業における3対2アウトナンバーゲームと3対3アウトナンバーゲームの比較: ゲーム中の

- 状況判断力及びサポート行動に着目して. 体育学研究, 53: 439-462.
- 17) Oslin, J. L., Mitchell, S. A. & Griffin, L. L. (1998) The game performance assessment (GPAI) : development and preliminary validation. *Journal of Teaching in Physical Education*, 17 (2) : 231-243.
 - 18) 佐々木直基, 柴田雅貴, 須甲理生 (2018) ゴール型バスケットボールにおけるサポート行動向上を意図した手合わせゲームの有効性. *日本女子体育大学紀要*, 48: 11-18.
 - 19) 杉原隆 (2003) 運動指導の心理学. 大修館書店: 東京.
 - 20) 須甲理生 (2017a) 動ける体! 運動の基礎的感覚や基本的な技能を身に付ける授業づくり・ボール運動系授業例. *楽しい体育の授業*, 30 (2): 20-21.
 - 21) 須甲理生 (2017b) 体育授業のリスクマネジメント. *楽しい体育の授業*, 30 (7) : 68-69.
 - 22) 須甲理生 (2017c) 苦手な子への声かけ&練習方法のアイデア. *楽しい体育の授業*, 30 (12) : 36-39.
 - 23) 須甲理生, 金沢翔一 (2016) 体育授業における運動が苦手な生徒の運動有能感を高めるための指導の在り方: 中学校2・3年生女子の「球技」領域における「ゴール型: サッカー」の授業を対象とした実践例. 研究代表者 友添秀則「学校体育活動における指導の在り方調査研究—体育科、保健体育科の授業における運動が苦手・嫌いな傾向の児童生徒の関心・意欲を高め、運動習慣の確立につながる指導の在り方」. 平成27年度体育活動における課題対策事業研究成果報告書, pp. 211-232.
 - 24) 高橋健夫 (1989) 新しい体育の授業研究. 大修館書店: 東京.
 - 25) 高橋健夫 (1993) これからの体育授業と教材研究のあり方. *体育科教育*, 41 (4) : 19-21.
 - 26) 高橋健夫 (2008) これからの学校体育の課題と展望. *現代スポーツ評論*, 18: 55-61.
 - 27) Thorpe, R., Bunker, D. & Almond, L. (1986) A Change in Focus for the Teaching of Games. In Pieron, M. & Graham, G. (Eds) , *Sport Pedagogy: The 1984 Olympic Congress Proceedings*, Vol. 6. Champaign, IL.: Human Kinetics. pp. 163-169.
 - 28) 津田龍佑, 井上明浩, 鈴木宏哉, 丸谷泰彦 (2013) ゴール型サッカー授業における体力づくりを企図した指導プログラムの効果: コートの広さを工夫したゲーム教材に着目して. *体育学研究*, 58: 297-307.
 - 29) 津田龍佑, 篠崎徹, 田神昭, 後藤邦夫, 高松薫 (2007) サッカーにおけるミニゲームを中心とした授業の体力づくりからみた効果: 中学1年生の6回の授業を通して. *体育学研究*, 52: 405-417.