

研究タイトル: 体育授業の教材研究

氏名:	安倍健太郎 / ABE Kentarou	E-mail:	abe-ken@ichinoseki.ac.jp
職名:	助教	学位:	修士(体育学)
所属学会・協会:	日本体育学会, 日本スポーツ教育学会, 体育授業研究会		
キーワード:	ゲーム分析, 戦術知識テスト		
技術相談 提供可能技術:	<ul style="list-style-type: none"> ・ ・ ・ 		



研究内容: ゴール型球技教材としてのアルティメットの有効性の検討

●研究の背景及び目的

2017年の学習指導要領改訂により、体育科のボール運動領域では、小学校段階において「ボールを持たない時の動き」の指導をすることが明確に示されました。「ボールを持たない時の動き」は他のゴール型球技に転移すること(Werner and Almond, 1990)が明らかとなっており、ゴール型球技の入り口となる小学校 5・6 年生でボールを持たないときの動きの習得をすることは、中学校、高等学校においてより専門化する授業の基礎として非常に重要であると考え、「ボールを持たない時の動き」を学習しやすい教材の開発を目的とし研究を行っています。

●研究内容

小学校、中学校の体育科の先生方と連携し授業内容の作成や検討を行っています。

「ボールを持たない時の動き」の評価に関しては、戦術的知識テスト(図 1)を作成し、ボールを持たない時にどのような動きをすればよいか理解しているかを評価します。またゲーム分析(図 2)によりボールを持たない時の動きを習得し発揮することができているかを行っています。

●セールスポイント、優位点

新しい体育授業の教材の開発と評価を様々な手法で行っています。

あなたはこうげきしている A の人です。この時あなたはどのような動きをしますか。またその理由は何ですか？

図の右側にある、<動き>と<理由①>からそれぞれ一つずつ選んで番号に○をつけて下さい。また<理由②>に、文章で詳しくそのプレーを選んだ理由を書いて下さい。

例題

試合の残り時間: 00:30

得点: 赤 3対3 青

<動き>

- ドリブル
- Bにパス
- Cにパス
- Dにパス
- シュート
- わからない

<理由①>

- 自分で点をきめられるから
- 味方が点をきめられるから
- ゴールに近づけることができるから
- 相手にボールをとられないから
- 味方からパスをもらうため
- わからない

<理由②>

自分の前に敵がいらないからシュートを打てると思ったから。また、このきよりだったらシュートが決められると思ったから。

図 1 球技の戦術知識テスト

図 2 ボールを持たない時のゲーム分析コード

提供可能な設備・機器:

名称・型番(メーカー)

名称・型番(メーカー)	