

子どもの思考を深める体育科授業づくり（フラッグフットボール）

河野 吉信

1 はじめに

本校の研究主題は、「〈他者〉を楽しみ続ける子どもの育成」と設定している。フラッグフットボールにおける〈他者〉には、刻々と変わる状況や相手との関係の中で、対象とする運動、そして、チームの仲間や相手チームのことを含むと考える。また、「楽しみ続ける姿」とは、単にボールの操作を楽しむということではなく、相手がいる中で、作戦を「試し、振り返り、修正する」を繰り返すことにより、個人またはチームでお互いを高め合いながらゲームを楽しもうとする姿を指すと考える。

ゴール型ボール運動には、戦術的な課題と技能的な課題があるといえる。ボール操作という技能的な課題が加わると、本来味わうべきボール運動の楽しさを味わうことができない子どもが多く生じてしまう可能性のある領域である。高橋（2000）は「限られた単元の中で、誰もが楽しめ、学習内容が確実に身につくためには、まず取り上げる運動種目自体を、子どもの学習能（learn ability）に照らして再検討する必要がある。また採用した運動種目にかかわって、もっとやさしい修正ゲームや楽しみ方が工夫されなければならない。それぞれの運動に固有な楽しさを失わず、誰もが楽しみながら、上達していくことが保障されるような教材づくりが不可欠である。」と述べているように、児童の実態や発達段階に応じて教材は工夫されるべきである。その点も踏まえ、戦術課題に迫るためには、技能的課題をある程度緩和する必要があると考える。

私がこれまで目にしたボール運動のゲームでは、パスやシュートなどの個人の技術を上げていくといった技能的課題のみを学習課題として設定し、授業で見られたプレイは児童が無意図的にボールを追いかけ、ゴールを狙うという状況であった。それは、授業の中で戦術的な課題が学習の課題として設定されていなかったことがそうってしまった要因であると考え。岩田（2016）が「ボール運動というのは、器械運動や陸上運動、水泳などの運動とは異なって、ゲームの中で常に「意思決定」（プレイ状況の「判断」）が要求される特質を有していることである。したがって、その状況判断に積極的に参加できるようになることが、ゲームの面白さ、楽しさの源泉になる」と述べているように、今、目の前に行われているゲームの中で何が行われているのかが自分で理解ができ、この瞬間に何をすべきか、動きを自分で考えて実行できることが学

習内容として学ぶ必要があると考える。また、ゲームにおける判断は、プレイ後に意思決定による動きがよかったのか、よくなかったのかという点で修正し、実行することを繰り返すことにより、児童の思考を深めていくことができると思う。

2 単元構想

(1) 単元 「第4学年 フラッグフットボール」

(2) 指導目標と指導計画

①指導目標

○作戦における役割を理解し、事前の意思決定により想定した動きができる。

【知識・技能】

○ゲームにおける修正点について理由をもとに他者へ伝えることができる。

【思考力・判断力・表現力等】

○ルールを守って活動安全に活動することができる。仲間の考えを受け入れたりして、主体的に運動に取り組むことができる。【学びに向かう力・人間性等】

②指導計画（全12時間）

第1次 オリエンテーション・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 1

第2次 2対2の守り方を考えよう・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 1

第3次 2対2の攻め方を考えよう・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 2

○2対2における攻め方を選ぼう。

○2対2における攻め方を考えよう。

第4次 3対3の守り方を考えよう・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 1

第5次 3対3の攻め方を考えよう・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 5（本時3/5）

○3対3における攻め方を考えよう。

○3対3における攻め方を試そう。

○3対3における攻め方を実行し、修正しよう。

○3対3における攻め方を実行し、修正しよう。

第6次 リーグ戦をしよう・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 2

(3)単元について

本単元では、フラッグフットボールを取り上げた。フラッグフットボールは、チームで一人ひとりの役割を決め、事前にチーム内で意思決定（作戦）を伝え合うことにより意図的な行動を必要とするゲームである。また、一つの攻防が数秒で終わるため、終了後に意思決定に基づく行動がよかったのか、よくなかったのかといった振り返りが行いやすい。

① 指導について

敵と味方がコートを共有する中で、空間を生み出しながらボールを保持、または

パスをしながら得点ラインに持ち込むことが主要な戦術的課題になる。ボール運動では、多様なプレイ状況を判断しながら技能的・行動的な対応をしなければならないところに大きな特徴がある。事前に意図したことの達成によってもたらされる得点をとることの楽しさが、ボール運動の醍醐味と言える。だからこそ、意図的な行動による作戦の達成に向けたチームの共同的なプレイが学習課題となる。この学習課題に向けて以下を取り入れた。

A. 戦術課題に迫るための工夫

まず、ボール操作における技能的課題を軽減するために、ボールについてはライスポール（楕円）ではなく、ハンドボール（球形）を使用した。ハンドボールを使うことで、ライスポールという新しいボールの技能習熟を必要しない。ボール操作を行いやすくすることで、チームで考えた作戦を実行しやすくなり、戦術的課題に迫ることができると考えた。

次に、ゲーム人数についての工夫である。単元後半には、3対3におけるゲームを行った。ゲーム人数を3人にすることでボールを持たない人が2人となる。作戦としては、2人でガードをしたり、パスを出す人を守ったりという動きが予想できる。また、手渡しパスなどを複数回繰り返し、ボールを持っている人を瞬間的に切り替えるような動きも出てくるのが予想でき、複数の作戦が出てくると考えた。また、ワンプレイで攻守が切り替わることで、振り返りを行いやすい。3人の動きを振り返るという点でも、中学年という発達段階に適していると考えた。

適用するコートは図1のようにした。守りの「レディゴー」のかけ声で攻めはスタートゾーンからスタートし、進んだ距離に応じて得点が獲得できるようにした。(例えば、3点ゾーンまで進めば3点獲得) 守り側はスタートゾーンに進入することができ、スタートゾーンでボール保持者のブラッグを取った場合、-1点となるように設定した。この得点方式を設定することで守りが攻めに対して圧力をかけていく場面を仕組めると考えた。

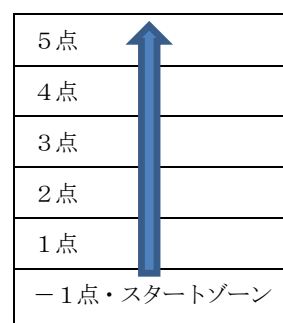


図1

コートの広さについては、9mとした。横幅については、足が速い児童だけが活躍するワンマンプレイを防ぐことを考え設定した。これにより、ボールを持たない人の動きが問われることとなり、チームで役割を意識した作戦を考えることができる。

B. 児童の思考を高めるための工夫

授業では、主にチームで考えた作戦を「試す、振り返る、修正する」というサイ

クルで行った。本単元では、このサイクルの中で振り返り場면을大事にしたいと考えている。なぜなら、この振り返りの場面で児童の思考が高まると考えているからである。振り返りの視点としては、高得点を獲ったかどうかの結果だけではない。例えば高得点だったとしても、自分達が意図した動きで得点が決まったのか、たまたま相手がフラッグを取り損なったから得点につながったのかでは、成功の意味合いが異なる。ラッキーではなく、意図的な合意の基に確実に得点を獲得できる作戦へと導きたい。このように作戦を試し、振り返ることで修正したり、新たな動きを付け加えたりすることを想定した。

振り返りの中では、チームで作戦通り、つまり事前に意図した動きができたのかを話し合った。この話し合いにはプレイした本人だけではなく、チームに一人監督役を設け話し合いに加わらせた。意図的な作戦（意思決定）による動きはよかったのか、よくなかったのか、それは、プレイヤーとしての自分達の主観だけでは判断をすることは難しい。監督役の客観的な視点からよかったのかを意見を伝えることができるように仕組む。また、自分のチームともう1つのペアチームを兄弟チームとして設定する。単元を通して特別な事情がない限りはチームの変更はなく、お互いが高め合えるような存在になるように伝える。1回の攻防終了後に、同じチームにいる監督役、対戦していた相手からの客観的意見を伝え、お互いを高めることができるようにした。

3 授業の実際

(1)本授業でのフラッグフットのボールの教材化

4年生のフラッグフットボールで学ばせたいことを以下のように設定した。

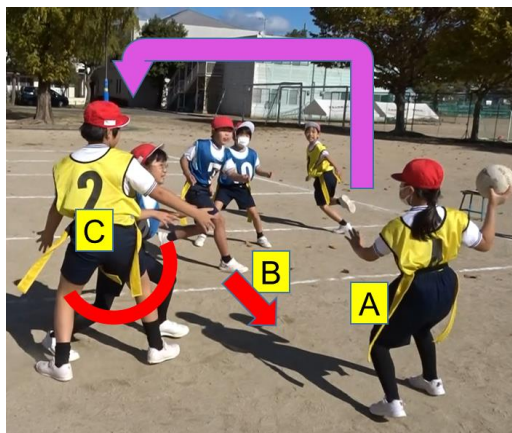
- ・ 攻撃空間を見つけること。または、動きにより空間を生み出すこと。
- ・ チームで作戦を考え、チームで動きの意思を決定すること
- ・ その作戦をためし、振り返ることで作戦や動きの修正を行い、役割を意識した攻撃パターンをつくること

この学ばせたいことをもとに、フラッグフットボール協会が定めているルールから以下のようなルールに変更した。

- ① 攻守入り乱れ系から1プレイが終了するごとに攻めと守りが交代する攻守交代系にした。
- ② 5人対5人ではなく、3人対3人でゲームを行った。
- ③ 接触禁止を、オフenseガードすることを許容した。

する」という知識をゲームの中で活用できていなかったことが、作戦がうまくいかない要因であることをチームで共有できた。これらの気付きから「QB が横によりながら相手を引きつけ、それをガードする」という作戦に修正されていった。

振り返りで気付いたことを修正し、再度動きを試した。A はむやみに投げるのではなく、落下点を決め、ディフェンスのいない4点ゾーンを目標に投げることができた。B は事前の話し合いで決めた4点ゾーンに走り込み、パスを受け取ることができた。C はAと同様に横に動き、相手の侵入をガードをして守ることができた。このように振り返り場面での気付きを共有することで、動きの修正につながったと考える。本単元では、「作戦を試す、振り返る、修正する」という流れで行い、その中でも振り返り場面に焦点を当て、作戦や動きの修正を図った。このことから、自分達が行いたい作戦を実現に近づけていけることができた。



4 おわりに

本単元では、自分やチームの意思（～したい）をしっかりと持たせ、それをゲームの中で実際に実行するためには、どう修正していけばいいのかという攻撃に重きを置いた授業であった。作戦の有効性は守りがある程度きちんとできて検証できるものである。守りについても、自分達はどう守りたいのかという考えを持たせることで、よりゲームは面白いものになると考える。今回の課題を今後のボール運動授業に生かし、ボール運動が持つ面白さに迫ることができる授業を研究していきたい。

〈引用・参考文献〉

- 1) 高橋健夫・吉永武史「小学校『戦術学習』を進めるフラッグフットボールの体育授業」明治図書,2013
- 2) 岩田靖「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求」大修館書店, 2016