

研究主題 「一人一人が活躍し、みんなで喜びを味わえるゲームの学習

－作戦を重視したフラッグフットボール型ゲームを通して－

東京都教職員研修センター研修部経営研修課
板橋区立常盤台小学校 教諭 小野 哲哉

I 研究のねらい

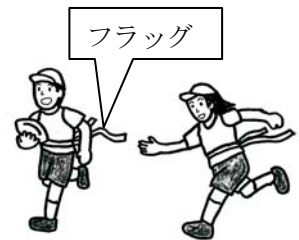
日常生活における体を動かす体験の減少や精神的なストレスの増大などの現状の中では、思い切り体を動かして仲間と豊かにかかわり、運動の課題を解決してみんなで喜びを味わうことができる小学校体育科の果たす役割は大きい。その役割を果たすために、集団で行うゲーム領域は重要である。特に中学年のゲーム領域では、規則や作戦の工夫を重視し、ゲームを一層楽しくすることが大切である。しかし、既存のゲームでは、技能が難しかったり、攻守が瞬時に入れ替わったりするために作戦が反映しづらく、作戦の楽しさを味わうことが難しくなっている。そこで、簡単な技能で行うことができ、作戦が反映しやすいフラッグフットボール型ゲームを取り上げ、作戦の工夫によって、より一層運動の楽しさを味わわせることを研究のねらいとした。

II 研究の内容と方法

1 研究の仮説

簡単な技能で行うことができ、作戦が反映しやすいフラッグフットボール型ゲームを取り上げ、作戦を生かす学習を展開することにより、一人一人が活躍し、チーム全員で喜びを味わうことができるであろう。

【図 1】



2 基礎研究

(1) フラッグフットボール型ゲームについて

フラッグフットボールは、アメリカンフットボールのおもしろさを安全に味わえるようにルールを簡素化した運動である。ボールを敵の陣地に運び込めば得点になる。ボール操作が、投げる、捕るのみで、ボールを持ったまま自由に移動できるので、比較的易しい技能で行うことができる。アメリカンフットボールでは、「タックル」で敵の前進を止めるが、フラッグフットボールは、そのタックルの代わりに腰から下げた「フラッグ(細長い旗)」を奪って敵の前進を止める【図 1】。本研究では中学年のゲームの特性から「フラッグフットボール型ゲーム」として位置付け、児童の実態に応じてより弾力的な扱いができるようにした。

(2) 攻守が入り交じって行うボールゲームの作戦について

攻守が入り交じって行うボールゲームの作戦では、有効な空間を見付けたり創り出したりして活用することが重要である。その際、ボールを持たないプレーヤーの合理的な動きがあってはじめてチーム全体での攻めや守りができる。そこで、本研究では、主としてボールを持たないプレーヤーの合理的な動きを組織的に行うことを「作戦」と定義した。

(3) 各ゲームの技能の基礎・基本

ゲーム場面で「最低限必要なボール操作の技能」を各ゲームで調べた結果、他のゲームに比べ、フラッグフットボール型ゲームは、比較的簡単なボール操作の技能で行えることが明らかになった。また、「ボールを持たない時の動き」に着目すると、バスケットボール型ゲーム、サッカー型ゲームは、フラッグフットボール型ゲームと関連が深く、フラッグフットボール型

「一人一人が活躍し、みんなで喜びを味わえるゲームの学習
 -作戦を重視したフラッグフットボール型ゲームを通して-

ゲームで身に付けた動きを他のゲームにも応用できることが分かった。

3 調査研究

中学年児童のボールゲームにおける技能、態度、学び方についての意識を把握するために、都内公立小学校5校の第4学年児童411名を対象に質問紙法により9月に調査を実施した。

(1) 技能と楽しさについて

「攻めたり守ったりすることが上手にできた」と答えた児童ほど「ゲームが楽しかった」と答える傾向が強かった。どの子も楽しめるようにするためには、攻めたり守ったりするために最低限必要な技能は易しい方がよいと言える。

(2) 作戦の役割と中学年ゲーム領域の課題

「作戦で自分の役割があった」と答えた児童ほど「ボールをよく触った」「攻めたり守ったりすることが上手にできた」などと答える傾向が強かった。作戦を生かす学習を展開するためには、どの子も作戦の中での役割があり、その役割を果たすことが重要なポイントと言える。しかし、「作戦で自分の役割がなかった、あまりなかった」と答えた児童は4割を超えていた。また、「友達を励ましたり、ほめたりすることができなかった、あまりできなかった」と答えた児童も4割を超え、「作戦の役割」と「励ましや認め合い」が課題となっていることが明らかになった。

4 授業研究

基礎研究、調査研究の結果から、主題に迫るための手だてを次の3点として、仮説を検証するために第3学年(6時間)、第4学年(6時間)で検証授業を行った。

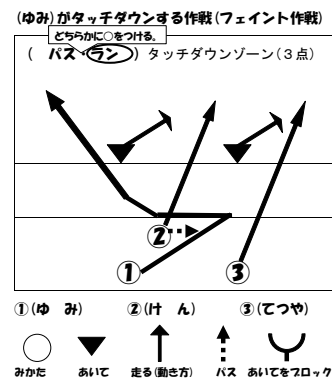
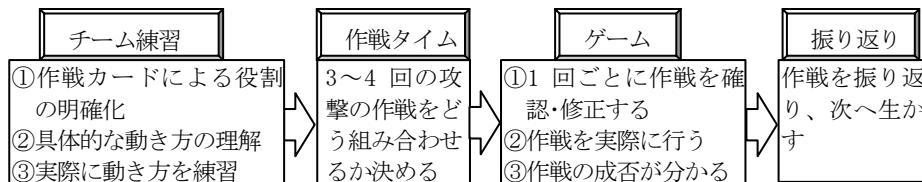
- | |
|--|
| (1) 作戦を重視した学習の流れ(作戦を通して一人一人が活躍するための手だて) |
| (2) 作戦を成功しやすくするコート、人数、ルール工夫(攻撃側を有利にするための手だて) |
| (3) 肯定的な関係やチームの一体感をもたせる工夫(喜びを共有するための態度面の手だて) |

第4学年の学習過程

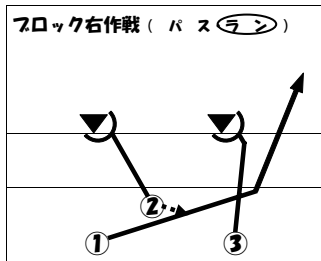
時間	1	2・3	4・5・6
段階	知る	今もっている力で楽しむ	工夫して楽しむ
ねらい	はじめのゲームのやり方を知る	基本となる作戦を覚え、励まし合い、協力してゲームを楽しむ	チーム全員で喜ぶことができるよう協力し、作戦を工夫してゲームを楽しむ
主な学習活動	<ul style="list-style-type: none"> ○学習の流れ ○準備運動 ・フラッグ取りゲーム ・ボール運びゲーム ○はじめのゲームを覚える ・審判の仕方を知る ○学習カードの使い方 	<ul style="list-style-type: none"> ○チームで基本の作戦の役割を確認し、練習をする ○基本の作戦を使ってゲームをする(審判のやり方を覚える) ・ゲーム1 → ・ゲーム中、1回の攻撃ごとにカードで作戦を確認する ・ゲーム2 ○学習の振り返り(チーム、個人) 	<ul style="list-style-type: none"> ○チームで工夫した作戦を練習する ○一人一人が立てた工夫した作戦を組み合わせてゲームをする ・ゲーム1 → ・作戦タイム→ゲーム(ゲーム中も1回の攻撃ごとに作戦を確認・修正する) ・ゲーム2 ・ゲーム3 ※3回のゲームうち1回は審判を行う ○学習の振り返り(チーム、個人)

(1) 作戦を重視した学習の流れ

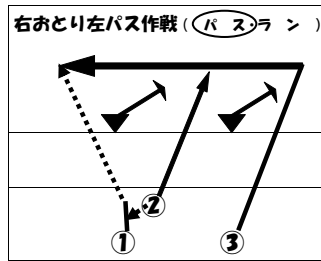
次のような学習の流れにより、一人一人が作戦での役割を理解し、動けるようにした。特に作戦カードを活用し、だれがどのように動き、どうするかを事前に決めるようにした。



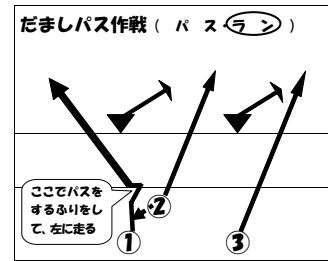
基本のラン作戦例



基本のパス作戦例



工夫した作戦例



(2) 作戦を成功しやすくするコート、人数、ルールの工夫

コート ランプレーがしやすいよう横幅を 15 メートル前後と広くした。また、パスプレーがしやすいように縦幅は 15 メートル前後とし、広くなりすぎないようにした。

人数 攻めを一人多くし、攻撃側を優位にすることによって攻撃の作戦を成功しやすくした。

第3学年

第4学年

<p>[主なルール] 攻撃側はスタートラインから始めて前進し、1点ゾーンにボールを運べば1点、タッチダウンゾーンにボールを運べば2点。3回攻撃をしたら交代。1回ずつスタートラインからはじめる。パスはなし。ボールを持ったまま自由に歩いてもよい。1回の攻撃の終わりは、ボールを持った人がフラッグを取られたとき。ボールを持った人がサイドラインから出たとき。ボールを落としたとき。</p> <p>△攻め ▲守り [人数] 攻めは4人、守りは3人。</p>	<p>[主なルール] 攻撃側はスタートラインから始めて前進し、タッチダウンゾーンにボールを運べば3点。ただし、個人の初得点は3点とし、2回目以降は1点とする。4回攻撃をしたら交代。1回ずつスタートラインからはじめる。1回の攻撃中に前パスは1回だけとするが、後ろへのパスは何度でもよい。ボールを持ったまま自由に歩いてもよい。1回の攻撃の終わりは、3年と同様。網かけのゾーンに守りチームは入ってはいけない。</p> <p>△攻め ▲守り [人数] 攻めは3人、守りは2人。</p>
--	---

(3) 肯定的な関係やチームの一体感をもたせる工夫

- ① チームの中で、「声を出して盛り上げる役割」を作り、その児童を中心に、チームのかけ声や励ましの声をかけ合い、チーム全体へ広げるようにした。
- ② 1回の攻撃終了ごとに集まり、作戦が成功したときにハイタッチをしたり、失敗したときに励ましの声をかけたりするようにした。みんなで集まって喜んだり、励ましたりする機会を多く設定し、肯定的な関係やチームの一体感をもてるようにした。
- ③ 学習カードを活用して振り返りをするにより、友達と励まし合い、肯定的な関係やチームの一体感をもてるようにするなど、態度面が定着するようにした。

学習カード(チームでの振り返り)
 できた…4 どちらかといえばできた…3
 どちらかといえばできなかった…2 できなかった…1

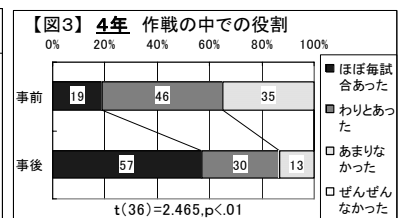
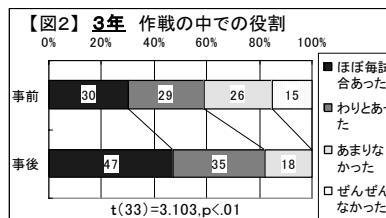
Ⅲ 研究の結果と考察

1 研究の結果

(1) 一人一人の活躍と作戦の役割について

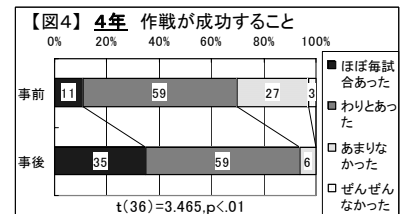
学習カードの児童の感想から「チーム全員が得点できてうれしかった」「初めて○○さんが得点できたときうれしかった」という記述が多くみられた。第3・4学年ともに各6時間の中でクラス全員が得点できたことから、一人一人が活躍できるゲームであったと言える。また、「みんなが作戦を分かっていたから成功した」など作戦の役割に関する記述もみられた。そこで、作戦の役割に対する児童の意識が、単元の事前と事後で差があるかを検討した結果、両学

年とも有意な差が見られ、事後に作戦の中での役割があったと回答している割合が高くなった【図2・3】。これらのことから作戦を重視した学習の流れが有効であることが分かった。



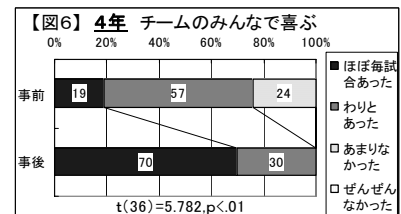
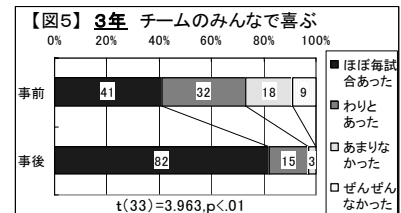
(2) 作戦の成功について

作戦の成功に対する児童の意識は、第3学年では事前と事後でそれほど差は見られなかったが、第4学年では有意な差が見られ、事後に作戦が成功したと回答している割合が高くなった【図4】。第3学年の実践では、進んだ距離に応じて得点が増えるため、得点が低い場合は成功と感じていないことなどが要因と考えられる。第4学年の場合は、得点ゾーンを分けなかったため、得点と作戦の成功が結び付きやすかったと考えられる。



(3) 励ましと喜びの共有について

単元後の児童の感想から「失敗してもドンマイと励ましてくれてうれしかった」「作戦が成功して点を入れたとき、みんなでハイタッチをして喜んだことが心に残っている」という記述が多く見られた。そこで、励ましや喜びの共有に対する児童の意識が単元の事前と事後で差があるかを検討した結果、励ましについては、両学年ともに有意な差があり、事後に高まりが見られた。同様に喜びの共有についても両学年とも有意な差が見られ、事後の方が高まった【図5・6】。これらのことから、喜びを共有するための態度面の手だてが有効であることが分かった。



2 研究の考察

研究の結果から、作戦の成功や得点がしやすいゲームにおいて、作戦の役割を担うことにより、一人一人が活躍することができたと言える。そして、励まし合い、チームの一体感をもつことにより、作戦が成功したときにチームのみんなで喜びを味わうことができ、作戦の工夫によって、より一層運動の楽しさを味わわせるという本研究のねらいを達成することができた。

また、フラッグフットボール型ゲームの有効な取り上げ方について、まず、第3学年では、パスを使用せず技能をできるだけ簡単にしたが、より作戦の楽しさを味わうためには、パスを含めた方がよいと考えられる。そのため、バスケットボール型ゲームやサッカー型ゲームの後に位置付け、攻守が入り交じって行うゲームを経験した後に行う方が有効であると考えられる。

第4学年では、第3学年でのゲームの経験があるため、より作戦の工夫を重視しやすい。特に、同じ攻守が入り交じって行うバスケットボール型ゲームやサッカー型ゲームの前に取り上げるることにより、フラッグフットボール型ゲームで身に付けた作戦の工夫を他のボールゲームへより生かすことができると考えられる。

IV 今後の課題

フラッグフットボール型ゲームの年間指導計画での位置付けとフラッグフットボール型ゲームの作戦がどのように他のボールゲームに生かされるのか今後実践を通して検証していく。