

1 研究主題

「お互いのよさを生かし、オフザボールでの動きの質を高める授業の在り方」  
～フラッグフットボールの実践を通して～

2 主題設定の理由

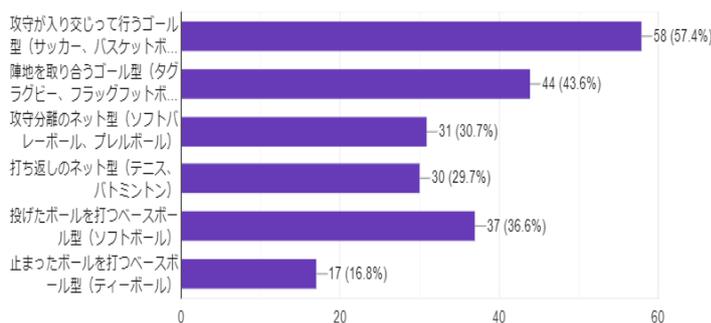
(1) 教職員の実態から

八街市の職員120名を対象に、体育科の学習指導についてアンケートを行った。「体育の指導に難しさを感じていますか」という質問に対して、68%の教員が「当てはまる」「どちらかという当てはまる」と回答している。その中でも、ボール運動領域に難しさを感じている教師が30%いることが分かった。難しいと感じることとして、特に「攻守が交じって行うゴール型」や「陣地を取り合うゴール型」など、ゴール型の学習に難しさを感じていることが分かった。【図1】理由として、ボール操作等の技能差が大きくなりやすいことや、作戦に基づいた位置取りの複雑さが、指導を難しくしている要因であると分かった。一方で、指導に対する達成感や充実感を得られるときは、「子供たちが自分の力で作戦を立てて試合をしているとき」や「全員が役割を果たしているとき」等の意見が多く、協力して取り組んでいる姿が見られるときなどに達成感や充実感を得られることが分かった。

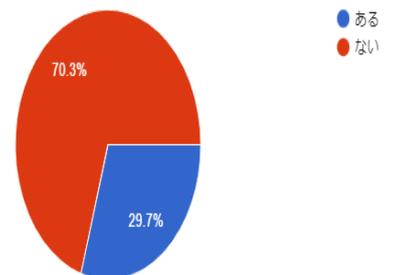
以上のことから、ゴール型の学習において「子どもたちが作戦を立てること」と「役割を実行する」という2点が課題であると捉えた。その点に関して有効な指導ができれば、ゴール型の学習への困難さを解消することができると考えた。指導していくにあたっては、「児童の技能差が少ないこと」や、「作戦を立てる」ことが有効である競技がより効果的であると考え、児童の経験が少なく、戦術が有効なフラッグフットボールを教材として選択した。

フラッグフットボールについてアンケートを行ったところ、実際に指導をしたことがある教員は、29%と少なかった。【図2】フラッグフットボールの指導をするうえで重要視したいこととして、「ボールを持たない動き」が67%と最も高かった。半数以上の教員は、ルールなどの知識や経験が不足しているが、作戦の立て方やボールを持たないときの動きの指導ができれば、より子どもの動きの質が高まる、効果的な授業になると考えた。

【図1】



【図2】



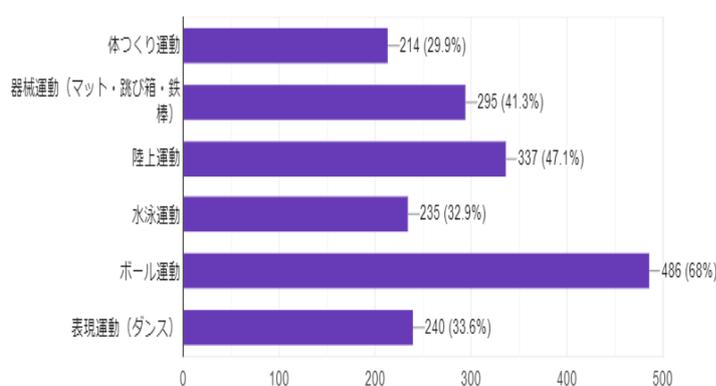
## (2) 児童の実態から

市内の5・6年生の児童を対象に体育科の学習についてアンケートを行った。アンケートによると、「ボール運動」が好きな児童が68%と最も高いことが分かった。【図3】ボール運動の学習の中で楽しいと感じる理由についての自由記述では、「ゴールを決めたとき」「仲間と協力できたとき」などの答えが多かった。一方で、「ゴール型の学習で、どんなときに楽しくないと感じますか」の質問に対しての自由記述では、「ミスをしたとき」「チームワークが悪かったとき」「できる子が一人でどんどん進めて行ってしまうとき」などが挙げられた。個人のプレーの善し悪しも楽しさに直結するが、友達との関りも楽しさの要因の一つだと考えている児童が数多くいることが分かった。

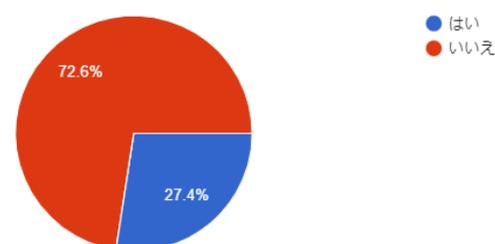
フラッグフットボールについてのアンケートを行ったところ、授業での経験がある児童は、27%と少ないことが分かった。また、作戦を理解したうえで取り組めた児童は、その半分程度であった。

【図4】そのため、経験の差が少ないと考えられ、全員が同じスタートラインで取り組むことができるだろう。

【図3】



【図4】



そこで4部会では、作戦を重視して、動きの質を高められるような授業を展開したと考えた。作戦を重視するとは、他者理解を通してそれぞれの動きの良さを生かすことで、互いに影響し合いながら取り組めるようにすることと考えた。ボール運動領域は、個人の技能差が顕著に表れやすいが、今回教材として選んだフラッグフットボールは、新学習指導要領から新しく追加された種目であり、前述のとおり経験の差が少ないといえる。また、「速く走る」「パスを捕る」だけではなく、「作戦を考える」「相手の攻撃を分析する」など、単に運動能力の高さだけではない活躍の場面が多く得られる運動である。ボールを持たないオフザボールでの動きによって、得点が入りやすくなることから、個人プレーに走ることなく、チームの良さを生かした授業を展開することができると思う。

さらに、フラッグフットボールは、ワンプレーごとにみんなが集まり作戦を考え試合を行う。セットプレーの連続のため、ほかの競技に比べ、試合での戦術がとても重要な競技である。仲間とともに作戦を考える過程で、ポジションを変えたり、役割を変えたりすることで、それぞれの活躍の場を見だし、お互いのよさを認め合うことができると考える。

以上のことから、フラッグフットボールにおいて仲間と意見を出し合いながら作戦を考え、それぞれが伝え合う場面を設定することで、互いのよさを生かして動きの質を高め、運動することの楽しさを味わえる児童を育成することができると考え、本研究主題を設定した。

### 3 研究仮説

#### 仮説 1

お互いの良さをチームの作戦に生かす場を設定すれば、互いに影響し合いながらプレーの質を高めることができるだろう。

- 自己や仲間が行っていた動き方などを可視化し、作戦に生かすことでともに高め合いながら取り組めるようにする。
- 「タクティクス・タイム」（作戦を考える時間）を試合の途中に入れることで、状況判断をしやすくし、作戦を実行できるようにする。

#### 仮説 2

個々の役割分担を明確にすることで、一人一人が個性を生かしながらゲームに参加する意欲を高めることができるであろう。

- ゲームの中での役割と動き方を明確に示すことで、誰もが進んで取り組めるようにする。
- 作戦を立てるためのテンプレートをあらかじめ用意することで、個々の役割を明確にできるようにする。

### 4 研究計画

年度	月	研究内容
令和4年度	4月	研究主題決定、アンケート内容決定
	5月	アンケートの配付・実施・集計
	6月	研究仮説決定、紙上提案用資料作成開始
	7月	資料完成、理論研究
	8月	紙上提案、授業内容検討
	9月	授業内容決定
	10～3月	
令和5年度	4～5月	授業実践の考察
	6～7月	研究のまとめ、提案資料作成
	8月	研究発表