

仲間とのかかわり合いを育むフラッグフットボール 授業の検討

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2017-10-03 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: メールアドレス: 所属:
URL	http://hdl.handle.net/2297/36048

仲間とのかかわり合いを育むフラグフットボール授業の検討

00-228 八木 威

I、研究目的

現在の子どもには心と体の双方にわたる問題が生じている。体力や運動能力の低下、肥満や生活習慣病の増加に加え、過剰なストレスを抱え込む子どもが増えており、信じがたい凶悪犯罪を引き起こすまでに至っている。このように深刻化する子どもの様々な問題に対して、新学習指導要領(1999)では、「心の教育」が重要な教育方針の一つとして掲げられるようになった。特に、「他者との交流」を直接的に体験する機会が減少している現代の子どもの生活環境を考慮すれば、子どもの人間関係の育成、あるいは社会性の育成といった「仲間との関わり」に大きな関心を払う必要がある。

私は、スポーツを行なうことをきっかけとして、多くの仲間をつくることができた。とりわけチームスポーツは「仲間との関わり」を体験する場に適した教材と考える。

本研究で扱うフラグフットボールには、以下の2つの特徴がある。

(1)「ハドル」と呼ばれる作戦を話し合う機会が保障されているため、作戦の成否についてみんなで話し合うことができ、コミュニケーション能力の発達に大きく寄与する。(2)一人一人の役割が分けられているため、グループのメンバー全員が互いに協力し合うことが作戦成功の鍵となる。そのため、子どもたちはより深い関わり合いを持つようになり、大きな集団的達成の喜びを得ることができる。そこで、本研究では、仲間との関わり合いを育むフラグフットボール授業の学習過程から導き出される成果と課題について、特にルールづくりに着目しながら明らかにしていく。

II、研究方法

- 1、授業対象 S小学校5年生 男子13名 女子7名
- 2、実施時期 10月22日(水)から11月12日(水)の9時間の授業
- 3、場所 S小学校の体育館

4、学習過程

1 時間目	2～4 時間目：ねらい 1	5～9 時間目：ねらい 2
オリエンテーション	自分たちの力に合わせたルールづくりをしてゲームを楽しむ	一人一人の個性を生かした作戦づくりをしてゲームを楽しむ
・子とり鬼 ・インベーダー ・尻尾とり鬼	・ランゲーム ・パスゲーム ・ラン&パスゲーム ・フラッグフットボールゲーム	・ランゲーム ・パスゲーム ・ラン&パスゲーム ・フラッグフットボールゲーム

5、分析方法

- (1)授業分析：授業をビデオ撮影し、そのビデオから、ランの回数、成功数、パスの回数、成功数、成功率、ポイントの回数、トータル、1回平均を算出した。
- (2)形成的評価票：小松崎・米村・三宅・長谷川・高橋が、他者との交流という側面から作成した5次元10項目の形成的学習評価票を本研究で用いた。質問項目は、「はい」、「どちらでもない」、「いいえ」という3段階尺度である。

Ⅲ、結果及び考察

(1)単元のはじめ

- ①ゲームの質：セーフティーゾーンを取り入れたため、パス中心のゲーム展開となった。攻めは、「走る」、「投げる」、「取る」の技能が中心となり、組織的な攻撃場面を見ることはできなかった。これに対し、守りは、ゲームを体験することで、一人一人が勝手に動くのではなく、チームで守備のしかたを考えることができるようになっていった。この段階では、子どもたちの意識は攻撃よりも、守りにあったと考える。
- ②形成的学習評価：「集団的達成」が低下、「集団的思考」は変化しなかったが、「集団的活動への意欲」、「集団的相互作用」、「集団的人間関係」は上昇を示した。2、3時間目の間で唯一低下を示した「集団的達成」はゲームに慣れることで、運動能力の高い児童が一人でプレーするようになったことが原因であると考えられる。

(2)単元のなか

- ①ゲームの質：はじめの段階では、うまく機能しなかった攻めであったが、作戦を取り入れることで、成功率が上昇し、攻撃の質が高まった。また、ポイントの1回平均の低下から、守りが失点する際、最小失点に抑えるようになり、守備の質も高まったといえることができる。
- ②形成的評価：すべての項目で上昇が見られた。作戦の登場により、自分のプレーだけでなく仲間のプレーにも意識が向くようになったと読み取ることができる。

(3)単元のおわり

- ①ゲームの質：ルールの工夫により、セーフティーゾーンをなくしたため、パス中心からラン中心の攻めへと変化した。この段階のラン攻撃ではボールを持っている児童をガードする場面が見られた。このことはラン攻撃の質が高まったといえることができる。
- ②形成的学習評価：すべての項目で上昇が見られた。ガードが現れたことは仲間との関わり合いを育むことができたということであり、形成的評価の上昇に大きく貢献したと考えることができる。

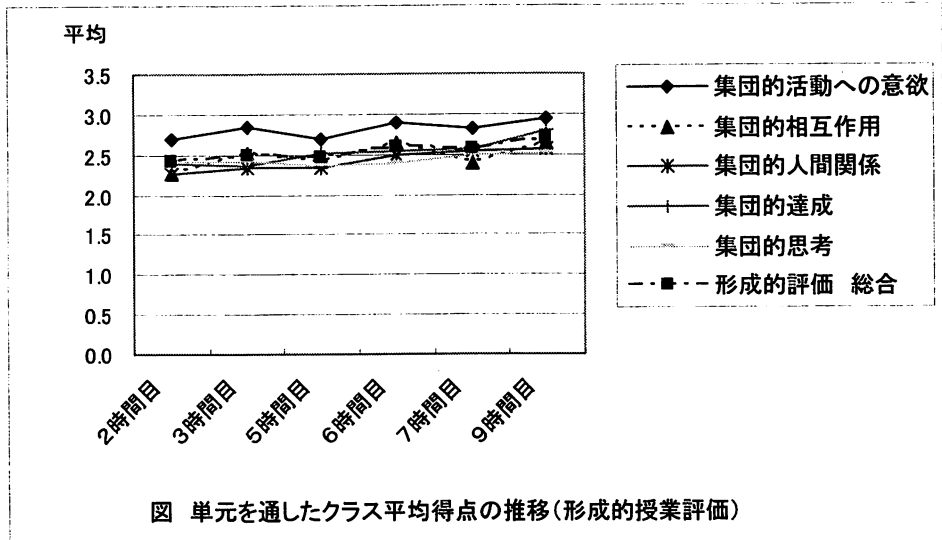
IV、結論と今後の課題

単元のはじめの段階では、一人一人のプレーによって、ゲームが成立していた。ところが、単元のなかに入り、作戦を意識させることで仲間との関わり合いが育まれるようになっていった。そして、単元のおわりには、仲間が得点できるようにガードする場面が見られるようになった。フラッグフットボールの授業では、ゲームの場面でも仲間との関わり合いを育む可能性があると言える。

他者との関わり意識を捉えるために形成的評価票を用いたが、ゲームの変わり目で数値が一時低下を示すこともあった。しかしながら、全体的には右上がりのグラフとなったことにより、フラッグフットボールの授業は仲間との関わり合いを育む可能性があると言える。

今後の課題としては、セーフティーゾーン、得点方法、攻撃方法等のルールの工夫が挙げられる。フラッグフットボールは児童にとって、初めて取り組む場合が多いので、児童からのルール変更提案は起こりにくいと考えられる。このような場合、教師は、子どもの力を導き出せるようなルールづくりの視

点を持って、子どもたちといっしょにオリジナルなルールづくりを目指した授業展開を考えていく必要がある。



ゲームの質

	ラン		パス		成功率	ポイント		
	回数	成功数	回数	成功数		回数	トータル	1回平均
2時間目	11	9	24	13	63%	22	38	1,72
3時間目	15	12	37	13	48%	25	37	1,48
5時間目	12	9	33	12	47%	22	34	1,54
6時間目	10	7	35	17	53%	24	29	1,20
7時間目	14	10	10	1	46%	11	23	2,09
9時間目	35	27	8	1	65%	19	28	1,47

[引用・参考文献]

- ・ 小松崎敏、米村耕平、三宅健司、長谷川悦示、高橋健夫(2001) 体育授業における児童の集団的・協力的活動を評価する形成的学習評価票の作成、スポーツ教育学研究 21(2)、pp.57-68.