

小学校 体育科 部会

部会長 福智町立金田小学校 校長 石堂 昌彦
実践者 糸田町立糸田小学校 教諭 岡本 啓吾

1 研究主題

子どもが喜びをもって運動を追求する体育科学習
～「できる」「わかる」喜びを味わわせる 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) 社会の要請と今日的な教育の動向から

現代の社会は経済や科学技術の発展と高度情報化にともない急速に成長し、子どもたちを取り巻く社会環境の変化はより一層激しくなっている。そのような中で次世代を担う子ども達は、幅広い知識と柔軟な思考力に基づいて、判断することや、歴史や伝統を継承しつつ、異文化や歴史に立脚する人々を尊重し共存することなど、変化に対応する資質が一層求められている。しかし、PISA調査や全国学力調査の結果によると、子ども達の課題として、思考力・判断力・表現力などが十分に身につけていないことがあげられている。このような状況をふまえ、学習指導要領では、「基礎的・基本的な知識・技能の習得」「思考力・判断力・表現力などの育成」「学習意欲の向上や学習習慣の確率」等を重視し、バランスの取れた学力の育成を目指したものになっている。特に指導要領の改訂にあたって、充実すべき重要事項の一つとして「言語活動の充実」が挙げられ、各教科を貫く視点となっている。また、フラッグフットボールの特性として、作戦の効果を即時に試すことができる点があげられるため、PDCAサイクルを連続させる中で、より深い学習へとつなげることができる。

(2) これまでの体育科学習指導の反省から

これまでの私自身の体育科学習指導をふり返ると、教師主導の学習指導に終始してしまったり、ルールや場の工夫だけに目を向けたりと、子ども達が主体的に活動する指導や思考力・判断力・表現力を育成する指導が行われていたとは言い難い。そこで今回、子ども達の実態に応じた学習活動を行い、子ども達自身が自分やチームの課題を見つけ、どのように活動するのかを考えさせ、思考力・判断力を育成し、「できた」「わかった」という喜びを味わいながら運動ができるようにと考え本研究主題を設定した。具体的には、子ども達の実態を把握し、学習計画を立て、1時間ごとの子ども達に意欲面や変容を自己評価させて、自己評価したものを全体場で交流をし、学習のまとめを行っていく。それを次時の授業改善に生かしていく。また、子ども達同士の学び合いの場を設定することで、言語活動を充実させ、思考力・判断力・表現力の育成の場としたい。

3 主題の意味

(1) 「子どもが喜びをもって」とは

本主題において、「子どもが喜びをもって」とは、子ども主体的に自ら運動の特性に触れられるような活動を通して、運動の楽しさやできた嬉しさを実感することを意

味している。

(2) 「運動を追求する」とは

子ども達が運動の特性に触れながら「自分のめあて」「チームのめあて」を達成するために、今の自分の課題を考え、それを達成するためにどんな練習を行い、チームでどんな活動を行えばいいのかを考え、主体的に活動することを意味している。

(3) 「できる」「わかる」喜びを味わうとは

今までの学習の中でできなかったことが、課題解決的な学習を通して、個人としての動き方が「練習をしてできるようになった。」「仲間の動きを見て、動き方がわかった。」やチームでの話し合いで「作戦ができた」「作戦の中でどのように動くのが話し合いでわかった」という達成感や満足感を実感することを意味している。

4 研究の目標

子どもが運動の楽しさや「できる」「わかる」喜びを味わいながら運動を追求する体育科学習の実現とそのための指導の在り方をフラッグフットボールの実践を通して究明する。

5 研究仮説

「ゲーム・ボール運動領域」のフラッグフットボールにおいて、子どもの実態と発達段階にあった教材化を図り、運動の楽しさや「できる」「わかる」喜びを味わえる学習過程の中で指導と評価、言語活動を充実させる場の設定を行うことで、子ども達は喜びをもって、運動を追求するであろう。

○運動の楽しさやできた喜びを味わえる学習過程（学習過程）

○子どもができた喜びを味わえる教具や場の工夫や、指導と評価（指導と評価）

○作戦の話し合いやチームでの練習を行う場の確保（言語活動を充実させる場の設定）

6 研究の計画（授業の計画）

(1) 単元「輝け糸田ボウル 仲間とともにタッチダウン！」（全9時）

(2) 単元の目標及び指導計画

※ 次ページ参照

7 指導の実際

(1) 授業前のアンケートと結果

① 以下は、授業に臨む前に子どもたちにとってアンケートの内容とその結果である。

1. ボール運動は好きですか？

①大好き…19人 ②好き…7人 ③少し嫌い…0人 ④嫌い…1人

それは、どうしてですか？

①, ②…楽しい みんなと力を合わせられる 小さいころからボールに触っている
投げたり蹴ったりするとストレス発散になる おもしろい うれしい スカッと
する できたらうれしい よけたり走ったりできる 強くなる ボールを追いか
けたり友達と戦ったりできる チームで支え合って運動する ゴールしたらうれ
しい 協力できる 筋肉がつく 太らない

④…得意じゃなくて、ぶつかったりあたってたりして苦手だから

2. ボール運動を楽しく感じたり、楽しくないと感じたりする理由は何ですか？

【楽しいときの理由】

みんなと仲良くなれる 協同できる 笑顔になる よけられた 攻めたりキャッチ
したりできた みんなでワイワイ楽しくルールを守った 点が入った 心から面白
い みんながほめてくれる ボールをパスしてくれる やる気にあふれている す
ごく走っている 作戦がうまくいった 声かけがうれしい こける 勝ったら気持
ちいい みんなと関われる

【楽しくないときの理由】

同じ人がボールを持っている うまく取れない パスしてくれない 怒られる ケ
ンカになる ルールを守らない人がいる 相手がズルや変なことをする 文句を言
われる 強い言葉づかいをされる 悪口を言われた あたった、あたってないと言
い合いになる 明らかにチームが弱いとき 友達から攻められる

3. 楽しく体育学習「フラッグフットボール」をするには、どんな約束が必要ですか？

先生の言うことを守る ○○が下手とか言わない ズルせずにルールを守る 時間
を守る 言い訳をしない やさしくする パスしてあげる 投げさせてあげる い
じわるしない ダメなことはダメ 失敗してもみんな楽しく笑顔で けがをしな
い・させない ○○のせいで負けたとか言わない 仲良くする ゆずりあい 5分
前行動 チームワーク 自分勝手にわがまましない テキパキ動く むだなおしゃ
べりしない 泣かない 一人一回はボールにさわる。

4. 体育科学習で友だちにしてほしいことは何ですか？

いいプレーをしたらほめてほしい 失敗してもはげましてほしい どんなどころが
いけないのか教えてほしい あきらめないでほしい 色んな人とふれあってほしい
「やったね！」言ってほしい 泣かないでほしい きつく言わないでほしい み
んなに声かけしてほしい ハイタッチ ドンマイ だいじょうぶ 惜しかったね
喜ぶ言葉 ナイス！ 変な顔をしないで 細かいことで言い合いしない 男女を気
にしないでほしい

5. 体育科学習で、「できないことをできるようにする」ためにはどんなことが必要 だと思いますか？

すぐにできないと言わずにあきらめないで工夫する 努力 体育を好きになる 毎日地道に練習 自分を責めない 友達を誘っていっしょにする 楽しいふんいきにする 何度も立ち上がる 失敗してもネガティブにならずに前向き（ポジティブ）に 自分から進んで 怒らない イメトレ 筋トレ 試合をユーチューブで見てうまい人のまねをする 挑戦する 根性 練習 痛くても最後まであきらめない うまい人に教えてもらう 楽しむ サボらない 家に帰って練習 たくさん外で遊ぶ 教え合い こわがらない アドバイス

6. 体育科学習「フラッグフットボール」で、ゲームに勝つために必要なことは、何だと思いますか？

作戦を立てる 作戦を決める チームプレー 話し合っでどうするか言っていく 協力しながら戦いにいどむ チームワーク 逃げる（走る） 逃げないで攻める 正々堂々いどむ 止まらない ゆずりあい きずな パスできないときは動く 声をかけあう 気合い 相手をよける にげまわる かたまらない バラバラに行動する 仲良くする パスをいっぱいする チームとのかかわり 勝つ！という思いを強くする 一人じゃなくてチームみんなががんばる ほめ合う チームを信頼する ミスしてもドンマイの声かけ

7. これから学習する、「フラッグフットボール」を自分から進んでやってみたいと思いますか？

- ①とてもやる気がある…20人 ②やる気がある…6人
③あまりやる気がない…1人 ④やる気がない…0人

8. それは、どうしてですか？

①②…ボールはこわいけど、友達と協力して積極的にボールをさわりたいと思う タグ取りが大好き 協力して楽しくしたい 勝負がついて面白そう みんなとより関われそう 楽しそう 協力できそう 負ける気がしない 一人なら不安だけど、チームなら勝てそう フラッグフットボールを一度もしたことがないから面白そう 初めてするから もっときずなが深まる ドキドキする すごい点数を出したいから 友達と仲良くなれそう 少しこわいけどボールになれる 得意になりたい 先生もアメフトしてるから 筋肉がつく 体育が好き チャレンジしたい これまでめっちゃやる気だったから、今回もやってやる！ 協力したらうれしい

③…ボールがこわいから（表の④とはちがう人）

9. これから学習する「フラッグフットボール」について、何か不安なことや質問・疑問など、なんでもいいので書いてください。

楽しんでがんばります！ チームは班同士ですか ボールは使いますか ボールはいくついるんですか どんなルールですか 何人チームですか 女子のトラブル・男子の言い合いが起きないか少し不安 フラッグをかくさないか クラスですか学年ですか こかすのは無しですよ あぶないときはあるのか けがはしませんか どんなふうゲームをするんですか ゴールの仕方 ボールをもらったらどうすればいいのか ボールは転がったらいろんな方向に行くから不安 ひっぱり合いはありますか フラッグフットボールって何ですか タグを取られた人はどうするの タ

グは何本つけるの ルールはどうやってきめるの コートの広さは どんなどころ
ですの 人数が5人対9人ならどうしますか もしタックルしてしまったら ど
うすれば勝てるのか 泣く人はいないか パスをさせてくれるか いつボールを使
うの

10. 岡本先生に一言！

いっしょにがんばりましょう！ チームで協力して、絶対勝ちたいです お手本見
せてください ワクワクして、楽しみです！ 早くやりたい！ ぼくは体育が苦手
です 初めてなので一生懸命がんばります！ 本気でします やる気があるので早
くしたいです チームで協力します 点を決めたいです ゴールいっぱい入れます
先生、けがはしないでください いっしょに楽しみましょう クラスマッチした
い アメフトはしたくないけど、フラッグフットボールは早くしたいです！ あき
らめずにがんばるので見ていてください！ おもしろくしたい アメフトのこ
をもっと教えてください 運動が苦手だけどがんばりたいです やる気でみちあふれ
ています 負けないようによびかけしたり、走って集合したりしてがんばります
男女みんなが楽しめるようなことをしてみたい！（たとえば男子はソフトボールが
好きだけど女子はあんまり…とか） アメフトがんばってください！ 体育に全力
をつくす 本気でチーム一丸となって戦ってやる！ 先生のタグも取ります

② アンケートの結果より

本学級はほとんどの子どもたちが体育科における「体を動かすこと」に楽しさを感じており、特にボール運動には興味・関心が高い。子ども達は「試合が楽しい」や「協力して試合に勝つこと」や、「できないことができたとき」や「自分もチームの一員として参加している」という実感を味わえたときに、楽しさを感じていることが多いことも分かった。しかし、ボールに対する怖さを抱えた子や、チームで作戦を考えることやそれを実行することへの楽しさはあまり味わえていない子もいる。また、パスをつないで得点する楽しさに触れていない子ども達も多いと感じられた。このことから、今回の学習では、子ども達の実態に応じて運動の楽しさや「できる」「わかる」喜びを味わえるようにフラッグフットボールの教材化を図り、学習過程づくりや指導と評価、言語活動が充実する場や教具の設定を行い、それが実感できる学習にしていこうと考えた。

(2) オリエンテーションの工夫

① DVDやハンドブック資料の活用

1 / 9時間のオリエンテーションでは、タグラグビーの学習の流れを伝え、自分たちで学習を進めていく心構えを高めさせるようにした。また、学習の見通しを持つことで、この時間で自分たちは何を行うのかを明確に持つことができた。ルールやゲームの進め方に慣れるように、日本フラッグフットボール教会の提供するDVDやハンドブック資料を用いて、できるだけ丁寧に説明した。DVDを視聴することで、「フラッグフットボール」がどんなゲームなのか、どんなルールなのかを知ることができた。子どもたちは競技に興味を持ち、「早く活動がしたい」という声も聞かれた。

② 映像資料の提示

DVDやハンドブックでの説明に加え，福岡教育大学のアメリカンフットボール部の学生に，ルール説明やポジション説明，ハドルからゲームに至るまでの流れの説明などを収めたビデオ撮影に協力してもらい，より子どもたちに分かりやすく伝えることができた。



【写真1．多目的ホールでのDVD視聴】

【写真2．ハンドブックと指導DVD】

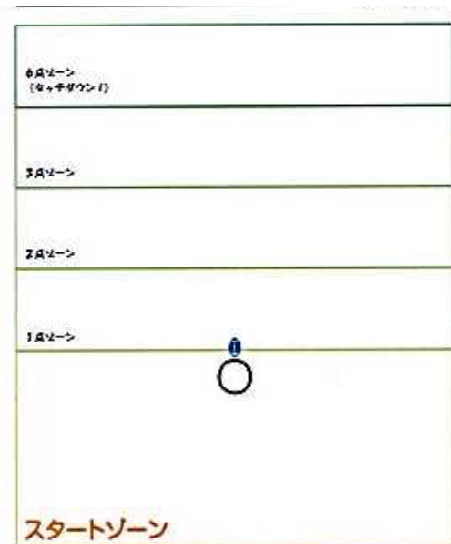


【写真3．学生によるルール説明とポジション説明の映像資料の活用】

(3) 主体的に取り組むことのできる場の設定・教具の工夫

フラッグフットボールにおいて，本来ならば相手のエンドゾーンまでボールを運んだ時点のみ得点（タッチダウン）となる。しかし，今回の実践では，子どもたちが「分かる・できる喜び」を味わうことができることをねらいとしているため，一定の間隔で得点ゾーンを設け，ボールをもって進んだ分だけ得点できるように場の設定を行った。また，基本的にはセルフジャッジで判定を行い，あいまいな状況や全体で確認が必要な場合には，適宜指導を行った。

さらに，チームごとにチームかごを用意し，ボール，プレーブック，タグ，ゼッケン，動きのヒントカード，顔写真つき作戦ボードなどを常備することで，いつでも教具に関わることができるようにした。



【資料1．進んだ分得点できるコート】の工夫】

【写真4．チームかご】





【写真5. ジグザグドリルで使用したコーン】



【写真6. 顔写真つき作戦ボード・作戦シートを挟んで書き込めるマナボード】



【写真7. 教室・グラウンドに常掲している情報ボード】

(4) 体の動かし方を知る活動（2次の1・2時目）

フラッグフットボールというスポーツを初めて接する子ども達が多いので、フラッグフットボールに必要な4つの力（相手をかかわす力、相手のタグをとる力、ボールを投げる力、ボールをキャッチする力）について説明した後、その4つの力をつけるための「ミニゲーム」を行った。最初に「タグ取り合戦」（タグの取り方）から始まり、

「横向きパスキャッチ」「パスコースキャッチ」(パスの仕方や取り方),「オカモンGO」(相手のかわし方), を行い, 動きのコツをつかませるようにした。その際にチームに積極的に関わり, タグの取り方, ボールの持ち方や投げ方・捕り方, ボールを持っていないときの動き方などを指導した。具体的には, ボールをかくすように持つこと, ボールを持っているフリをすること, パスをするときには胸元を狙うこと, 縫い目にしっかりと指を合わせて上から投げ抜くこと, 相手に手のひらを向けて捕ること, 基本的にどの場面においても大きな動きをすることなどである。



【写真8. タグ取り合戦・オカモンGO・横向きパスキャッチ】

(5) 基本的な動きを身につける活動 (2次の3～6時目)

①スキルアップタイム

1・2時目に続けて, 基本的な動きを身につけることができるように, 以下の内容でスキルアップタイムを設定した。

- ・ジグザグドリル…体の重心を下げて相手をかわず練習をコーンで行う。
- ・タグゲッチュ…実際に1対1で相手をかわず。タグをつかむ。
- ・横向きパスキャッチ…動く味方にパスを正確に投げる練習。走りながら横から投げられたボールをキャッチしてそのまま走り抜ける練習。
- ・パスコースキャッチ…遠くへ走る味方が取りやすいように山なりのパスを投げる練習。後ろから投げられたボールをキャッチしてそのまま走り抜ける練習。

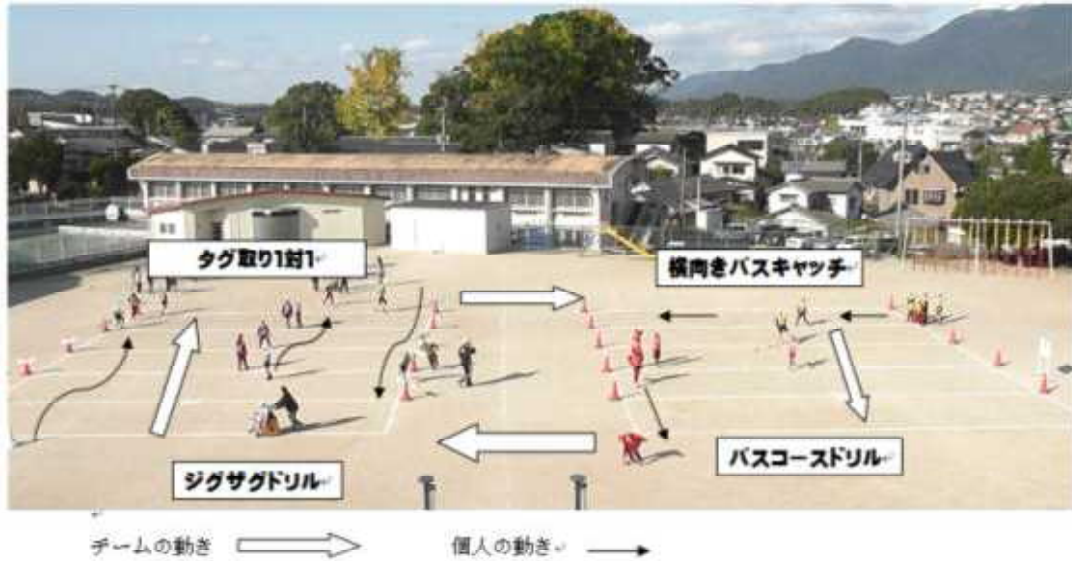
以上の4つのコースを, 2分ごとにチームで順に回って取り組んでいった。



【写真9. 映像資料の作成と提示】



【写真10. ジグザグドリル・タグゲッチュ・パスコースキャッチ】



【資料2. パワーアップタイムの構図】

②基本的な動きを生かすゲーム

次は、ゲームを行っていく段階である。今まで練習してきたことをゲームに生かしていくことが重要となってくる。また、チーム内での教え合い・学び合いの場も設定することにより、友だちの動きを見る目を養うとともに、それを自分の動きに生かすように指導した。さらにそのような場を設定することで、言語活動の充実を図った。



【写真11. プレーブック】



【写真12. チームファイル】



【写真13. めあて①での学習カード】

事前に子ども達には、チームとしてどんな活動をしていくのか、個人でどんな動きを身につけたいのかを学習カードに書かせた。そうすることで、チームの中で個人のめあてが明確になり、チームでのふり返りの時に達成できているのかを見取り、評価できるようにした。また、子ども達は、「動きのヒントカード」を使いながら、個人のめあてを決めたり、アドバイスを言ったりしていた。中には、具体的に動きを開発

し広めていく子どもの姿もあり，そういう姿を積極的に賞賛していくうちに，動きをつけながらアドバイスをする姿が見られた。



【資料3. かわしかたのヒントカード一例】 【資料4. 追い詰め方のヒントカード一例】

(6) 動きのポイントを確認するためのアドバイス

教師の声かけが具体的・肯定的になればなるほど，子ども達の動きは活発になり，主体的な学びになっていった。子ども達の悩みや不安を取り除いてあげることで意欲的に活動することができていた。体育科学習において，知識面と技能面の高まりを求めることで，レベルの高い思考が求められると感じた。休み時間に練習しようとする姿もある。そのような子ども達の前向きな姿と教師の声かけを合わせて効果的な学習を進めていく必要がある。

この段階でそれぞれのチームで，「うまく相手をかわすことができない」，「パスを捕ることができない」など，課題はまだまだあるものの，最初に比べるとどのチームも得点を決める数も増えて，成長を実感しているようだった。また，チームとしてランを成功させるためにチームタイムで「ブロックの練習をしよう。」「手を大きく広げてボールをもらったふりをするといいよ。」など，具体的な声かけをする姿やチーム一丸となり取り組む姿などが数多く見られるようになった。しかし，個人としてもチームとしても技能面で課題が見られるので，スキルアップタイムやチームタイムの時に教師が積極的に活動に関わりながらアドバイスをしていた。さらに，休み時間を利用して，課題克服に取り組むチームも出てきた。



【写真14. 作戦会議の様子】



【写真15. 授業の様子】



(7) チームの特徴を生かした作戦を立て、ゲームに生かす活動（3次7・8時目）

最後は、自分たちのチームの特徴を生かした作戦を立てて、戦略を練る段階である。チームの特徴を生かすためには、まずは自分たちのチームの特徴は何なのかをつかまないといけない。そこで、「㊦チームカード」を用意し、これまでのスキルアップタイムやゲームにおいて子どもたちがお互いを感じたチームのよさや、強さをカードに記入させ、チームとしての特徴をつかむことができた。顔つき作戦ボードを利用した話し合いやビデオを見て動きを分析するなど、チームの独自性も大切にした。



【写真16. チームの特徴をつかむ㊦チームカード】

これまでと同じように子ども達には、チームとしてどのような作戦を立てて、そのために個人がどのような動きをしていくのかを学習カード②に書かせた。子ども達は、主体的に作戦を考え、最終的には、ゲーム間での作戦変更・実施が必要であると考え、チーム内で分かる「暗号」を考え取り組み始めるチームもいた。この段階では、自分たちのチームの特徴に応じた作戦を立て、それをゲームに生かすことが大切になってくる。子ども達は、作戦のヒントカードをもとに、どの作戦を使って攻めたり守ったりするのかを顔つき作戦ボードを使って考えていた。



子ども達は、「全員でボールを持ったフリをしよう。」や「〇〇くんは足が速いから、みんなで守って進もう。」など自分たちが立てた特徴を生かした作戦を顔つき作戦ボードや作戦のヒントカードをもとにしなが話し合いをしていた。ゲームⅠとゲームⅡの間のチームタイムには、作戦がうまくいっていないチームに積極的に教師が関わり、声かけを行ったり、アドバイスをしたりした。また、負けの続いているチームには、代案を提示した。ゲーム終了後のチームでのふり返りの際には、今日の作戦について子ども達が「誰がボールを持つか、相手にばれるようになってきた。」や「練習した通りに作戦が成功した。」などの声が聞かれるようになってきた。

この段階のゲームの様相としては、次第にフラッグフットボールのゲームらしくなってきた。しかし、作戦を立ててはいるが、実践を意識した練習ができていない課題がある。チームタイムの有効な使い方を考えさせ、紙面やボード上の話し合い

ではなく、実際に動いて考えていく過程を大切にしていかななくてはならないと考えた。



【資料5. めあて②における学習カード】

8 研究のまとめ

以上、実践してきたことを「研究の仮説」に沿って、まとめを行っていきたい。

(1) 運動の楽しさやできた喜びを味わえる学習過程

○ オリエンテーションについて

フラッグフットボールというスポーツを全く知らない子ども達にとって、オリエンテーションで視聴覚教材 (DVD) を使って、説明したことはとても有効であった。多くの子ども達が、「どんな活動をするのか」や、「どんな運動をするのか」不安に感じていたので、DVDを見ることで、活動のイメージができ、活動をスムーズに行う姿も見られた。また、福岡教育大学のアメリカンフットボール部に協力を依頼し、分かりやすいルール説明や試合の流れを紹介することができ、子どもたちの意欲の向上へとつなげることができた。

○ 準備運動やミニゲームについて

ゲームの中に「ミニゲーム」や「スキルアップタイム」を位置づけ、フラッグフットボールの動きのコツ (「パスの仕方や取り方」「相手のかかし方」「タグの取り方」など) をつかませる活動は有効であった。子ども達にとって初めての楕円形のボールを使った学習で、始めはボール操作もうまくできなかったが、数多くの経験を通して、パスの仕方・捕り方が次第にうまくなっていったり、タグが全く取れなかった子どもが取れるようになっていったりした。個人の自己評価でも、初めは動き方ができないと評価していたが次第にできると評価する子ども達が増えていった。

○ めあて学習について

ゲームを行う際に、子ども達にめあてを意識させるように毎時間めあての確認を

行い、活動に入るようにしていた。めあて1では、ルールの説明とともに、ミニゲームの段階からフラッグフットボールの基本の動きへの指導を中心に行い、その際、一人ひとりの動きを身につけていけるように「動きのヒントカード」や子ども達の動きを撮影したICTも活用させていくようにした。めあて2では、作戦（攻め方・守り方）を中心に支援し、その際には、チームのよさや課題を考えさせ、どんな作戦がいいのかを「作戦のヒントカード」を利用させながら考えさせるようにしていった。めあて1では、DVDを視聴したり、ヒントカードを利用したりしながら、子ども達が活動を行うことができ有効であった。活動の中で、子ども達の教え合う姿なども見る事ができた。

めあて2では、作戦のヒントカードを利用して、自分たちの作戦を考えたり、話し合ったりする活動は行っていた。さらに、ICT活用で、動きを確認しながら作戦を効果的でよりよいものにしていった。しかし、課題も残る。相手の動きに合わせて、ゲームの中で作戦を変更する必要がある。ゲーム中の展開に応じて、各チームでチームタイムを有効活用できる指導過程を工夫する必要性も考えられた。子ども達がチームタイムの必要性を感じ、適宜それを利用することができてくれば、主体的な学びと言語活動の両面が進められていくので、今後は指導過程についても検討を重ねていきたい。最後に、チームのめあて（作戦）についての自己評価は低かった。ここで、教師がもっと関わり合い、チームの特徴について具体的・肯定的なアドバイスをしたり、作戦を意識する声かけをしたりすることが大切であることが分かった。

○ 特別活動との関連をもたせた単元設定について

今回の実践では、3次の9時目に総当たりの優勝決定戦「糸田ボウル」を設定し、そこに向けて子どもたちが主体的に取り組むことができるように、表彰式の司会・進行やプレゼント交換、表彰状の作成など、特別活動の時間との関連をもたせた。糸田ボウル終了時には、それぞれの子どもたちが勝敗にかかわらず、健闘をたたえ合う姿が見られた。「たくさん得点できて、たくさん勝って本当に楽しかった。」「負けたけど、チームのみんなで支え合って協力できてうれしかった。」など、中には涙しながら振り返っている子どももいた。単元を通して、子どもに主体的に取り組むことができる活動を設定することの大切さを実感した。



【写真17. 特別活動での話し合いの様子と、表彰式の様子】

(2) 子どもができた喜びを味わえる教具や場の工夫、指導と評価活動について

○ 教具や場の工夫について

はじめのルールは、だれもが簡単にゲームを楽しめるようにした。試合時間や基本的なルールは、変えずに学習を進めていくことで子ども達も学習活動の進め方に慣れ、見通しをもって活動することができ、子ども達にとっても有効であった。

ルールの付加修正も、みんなが楽しめて、みんなに平等であるかの2つの視点を与えて行っていった。

教具として、動きのヒントカードや作戦のヒントカードをチームや教室に一つ常掲しておくことで子ども達の話し合いやふり返りの時にとっても有効であった。休み時間などにヒントカードを見て、「次の時間には、この攻め方ができるようになりたい。」や「この作戦は、ボールを持ってない人がこんな動きをすればうまくいくよ。」などと話し合う姿も見られた。

また、得点方法を、エンドゾーンまでではなく、ボールをもって進んだ時点ごとに得点できるようなルールを設定した。攻撃をするたびに得点できるため、子どもたちは作戦の有効性を何度も試すことができ、得点する喜びや達成感を味わうことができた。

○ 指導と評価活動について

子ども達の学習カードに毎時、「○よくできた、△できた、×できなかった」の3段階評価で自己評価を行わせた。項目は以下の通りである。

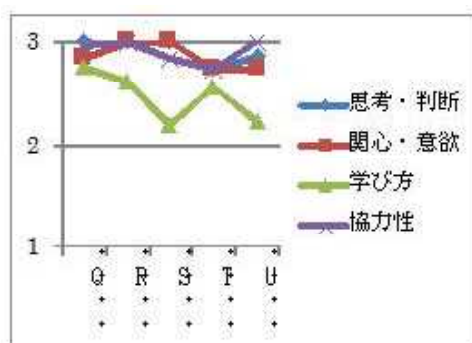
【めあて1】

- 1 ルールやゲームになれましたか【思考・判断】
- 2 楽しくプレーができましたか【関心・意欲】
- 3 めあては達成しましたか【学び方】
- 4 友だちと協力してできましたか【協力性】
- 5 作戦を使ってゲームができましたか【思考・判断】

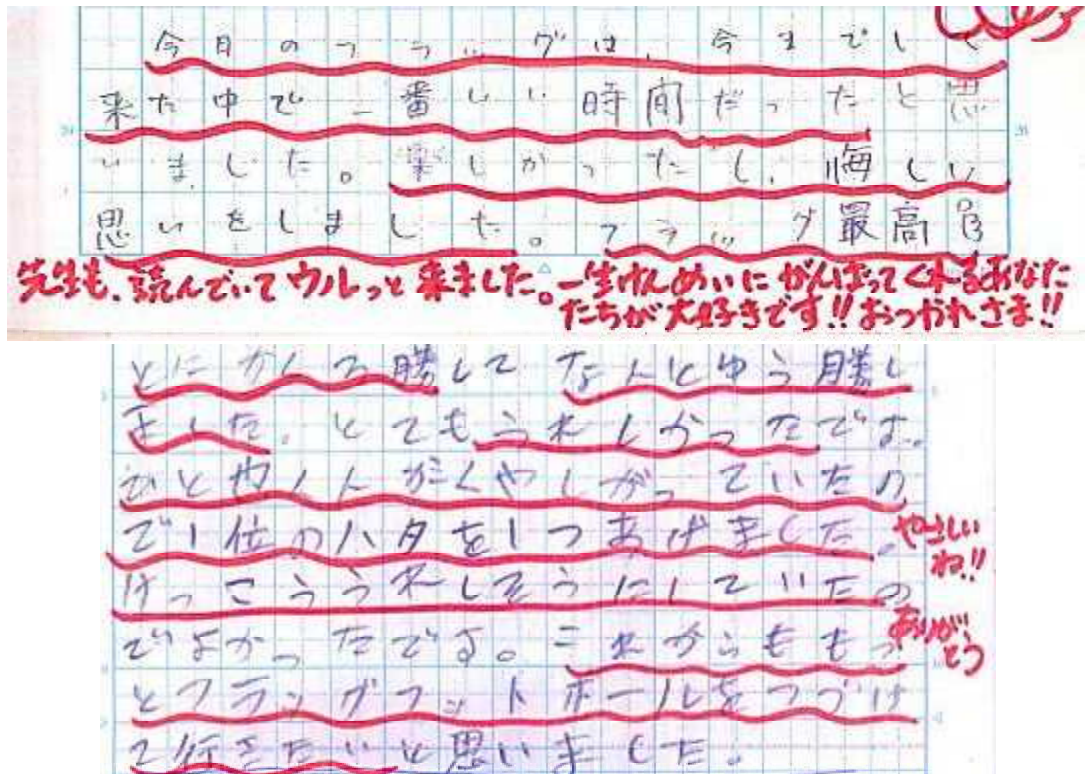
【めあて2】

- 1 楽しくプレーができましたか【関心・意欲】
- 2 チームで工夫した作戦でゲームができましたか (チームのめあての達成度)
【思考・判断】
- 3 作戦がうまくいくような動きができましたか (自分のめあての達成度)
【技能】
- 4 友だちやチームで協力することができましたか【協力性】
- 5 チームタイム・パワーアップタイムを上手に活用することができましたか
【思考・判断】

※ ○の場合は3点、△の場合は2点、×の場合は1点と計算してそれぞれの項目の平均点を算出。



【資料6】は、個人の動きの高まりを目指しためあて1の自己評価の推移である。子どもたちから見ると、学び方の側面で課題が見られた。原因として、一人ひとりのめあての設定の仕方や、達成にむけてのアドバイスなどが不十分であったことが考えられる。しかし、関心・意欲や協力性、思考判断の領域は一貫して高いままであったため、手立ては一部有効であったと考えられる。



【写真18 単元終了後の児童の自学ノート】

9 成果と今後の課題

今回の『「できる」「わかる」喜びを味わわせるフラッグフットボールの実践』において、子どもたちが喜びをもって活動することができたと考える。それは、研究を行う上での仮説が有効に働いたことが要因として考えられる。以下、仮説に沿って成果と課題を整理する。

- 仮説（1）運動の楽しさやできた喜びを味わえる学習過程
- （2）できた喜びを味わえる教具や場の工夫や、指導と評価
- （3）作戦の話合いやチームでの練習を行う場の確保

仮説	成 果	課 題
(1)	<ul style="list-style-type: none"> ○単元はじめの視聴覚教材を用いたオリエンテーションの位置付けは、運動イメージの明確化や学びの見通しをもたせる上で有効であった。 ○感覚づくりのためのアナログンを意識した準備運動やミニゲームの位置付けは、技能向上を図るうえで有効であった。 ○1単位時間のはじめに必ず目標や課題を意識させる場面を位置づけたことは、学習のめあてを明確にする上で有効であった。 	<ul style="list-style-type: none"> △苦手な児童に対する支援として、単元の初めから個人差に応じた学び方も示しておく必要がある。 △単元が進んだ内容では、個やチームの上達具合に応じて、よりよい準備運動やミニゲームに発展させる（思考させる）場面も必要である。 △目標に向かって、チーム内の学び

	○単元最後の大会を学級活動と関係づけて自治的に位置づけたことは、子どもの主体性が高まり、楽しさをより深く味わわせる上で有効であった。	合いや個の動きづくりの視点がより明確になるような課題把握の場の設定を心がける必要がある。
(2)	○コートの中に複数の基準線を入れ、ボールを持って越えた基準線の分だけ得点できるルールを設定をしたことは、全ての子どもの意欲が喚起され得点できただけでなく、価値ある戦術学習を実現する上で大変有効であった。 ○チームグッズとしてかごを準備し、各チームに動きのヒントカードを入れておいたことで、子どもの思考が焦点化され、個人やチームの動きづくりをサポートする上で有効であった。 ○学習カードに毎時間自己評価させたことは、子ども自身の技能の高まり感や課題意識等が的確に把握でき、指導と評価の一体性を図る上で有効であった。	△コートと得点の工夫が引き出した作戦や子どもの動きのよさをもっと瞬時に称賛（価値付ける）していくことが大切である。そのためには、よい作戦やよい動きを教師が整理しておく必要がある。 △高学年ボール運動の一つの目標である「チームの特徴に応じた作戦を立てる」のイメージが曖昧であったので、今後は子どもの実態やゲームの特徴に応じて明確化・具体化を図る必要がある。
(3)	○ゲームの前後にチームタイムやパワーアップタイムを位置づけることは、実際の動きや作戦とつながった必然性のあるコミュニケーションにつながり、言語活動を充実させる上で有効であった。その際、個人の顔つきマグネットや何度も書き込み可能な「学ボード」を活用させることでより具体的に動きや動きの連携について子どもたちが思考することができた。	△作戦の振り返りが不十分な時もあったので、作戦と結びながら、どんな場面で、どんな判断をして、どんなプレーを選択した。その結果どうだったか（成功・失敗）といった振り返りができるような支援も今後必要である。その際、学ボードは、作戦を立てる上で大変機能的であったが、今後は作戦の足跡の見える化の支援も行っていきたい。

10 参考文献

- 小学校学習指導要領解説 体育編
- 平成27年度田川教育研究所研究紀要 第55集
- 日本フラッグフットボール教会サポートガイド2016
- 体育の学習 福岡県版 細江文利ほか 編著
- 「戦術学習」を進めるフラッグフットボールの体育授業 高橋健夫ほか 顕著
- 小学校体育まるわかりハンドブック 文部科学省