

18	豊田	高岡中学校	キムラ ユウイチ 氏名 木村 雄一
分科会番号	11	分科会名	保健体育（体育）

研究題目

仲間とのかかわり合いを通して運動を楽しむ、

主体的に技能や戦術の向上を目指す生徒の育成

— 1年「フラッグフットボール」の実践を通して —

研究要項

1 主題設定の理由

中学校学習指導要領（平成29年告示）解説保健体育編では、保健体育科の目標として「体育や保健の見方・考え方を働かせ、課題を発見し、合理的な解決に向けた学習過程を通して、心と体を一体として捉え、生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を育成することを目指す」と記されている。そのために前提として、スポーツを愛し、未永く親しもうとする姿勢が求められると考える。

本学級の生徒は、どの種目にも意欲的に取り組む姿勢が見られる。しかし、自分の動きやチームの戦術を客観視し、よりよくなるよう深く考えることが苦手な生徒が多い。本学級生徒30人に、運動についてのアンケートを事前に行った。「球技は好きですか」という問いに対し、9割の生徒が「好き」もしくは「どちらかというところ好き」と答えたのに対し、1割の生徒が「嫌い」もしくは「どちらかというところ嫌い」と答えた。その理由として、「あまりやったことがないし、ルールがあまり分からないから」、「上手くできないから」、「ボールを持っている人に責任があり、そのプレッシャーが嫌だから」などがあつた。そのことから、不安や自信のなさが原因で挑戦するチャンスを逃していると考えられる。

本単元でとり入れたフラッグフットボールは経験者が少ないため、どの生徒も同じスタートラインから始めることができる。アメリカンフットボールが起源になって生まれたスポーツであり、アメリカンフットボールの戦略性をそのままに、少人数で安全に楽しむことができるように開発されたスポーツである。そのような競技の特性をふまえ、ゲーム中心の授業展開をしていくことでPDCAサイクルを確立し、自分たちのプレーや作戦を主体的によりよくしていく。そこに本実践のねらいが込められている。したがって試合の人数は5対5とし、より戦術を考えやすいようにした。また、作戦を考えたり相手の動きを分析したりするためにタブレットを活用した。動きを可視化することでより多様な考えが生まれ、それを共有してさらによりよくしようと会話が生まれ、主体的で活発な活動になると考えた。以上のことから、研究主題を「仲間とのかかわり合いを通して運動を楽しむ、主体的に技能や戦術の向上を目指す生徒の育成」と設定した。

2 めざす生徒像

- 仲間とかかわり合い、主体的に課題を見つけ、具体的な目標に向かって前向きに協力して取り組むことができる生徒。
- スポーツを通して達成感や充実感を味わい、自分に自信をもつことができる生徒。

3 仮説と手立て

仮説1 仲間とかかわり合う場面で考えを共有しやすくなるよう、話し合う場面を設定したりICTツールを使用したりすることで、自分の考えを自ら積極的に発信できるようになるだろう。

手立て1-① チームミーティングの場面設定

試合をする前や試合中に話し合いの場を設定することで、相手や状況に対してタイムリーな気づきをチームで話し合うことができる。

手立て1-② ICTの活用

チームミーティングでICT機能のmi y a g i T o u c hを活用することで、話し合いの円滑化と共有化を図る。また、動画機能を使って基本技能の向上や相手チームの分析を行うことができる。

仮説2 自らの活動を振り返る機会を設けることで、自分の成長を実感し、自信をもつことができるだろう。また、個人やチームの課題を見つけることができ、よりよいプレーをしようとする意欲につながられるだろう。

手立て2-① 学習カードの活用

試合後に学習カードを使って振り返りの場を設ける。よかったことや次への改善点を毎時間記入することで、次時につなげることができる。

4 単元構想

時間	教科の学び	活動内容	はたらきかけ		
			手立て1-①	手立て1-②	手立て2-①
第1時	フラッグフットボールについて知ろう	・映像を見てどのようなスポーツなのかを学ぶ。 ・ボールやタグに触れる。		○	
第2時	チームでパスをつなごう	・ボールの投げ方、渡し方、取り方を学ぶ。		○	
第3時	タグを取る練習をしよう	・タグの取り方を理解し、練習する。(しっぽとり、1対1)			○
第4時	チームで作戦(アサイメント)を考えよう	・タブレット機能(mi y a g i T o u c h)を使い、チームで作戦を考える。	○	○	○
第5時	試合の流れやルールについて学ぼう	・流れやルールを確認しながら、実際に試合を行う。	○	○	○

第6時	チームで考えた作戦を、試合に生かそう	・試合の前に必ず作戦会議の時間を設け、チームで共通理解を図る。	○	○	○
第7時 ～ 第9時	鮮やかなタッチダウンのために、空間の使い方について考えよう	・プレーの種類をいくつか紹介し、空間の使い方についてレクチャーした上で作戦会議を行う。 ・自分や相手チームのプレーを動画で撮影する。	○	○	○
第10時	リーグ戦をしよう	・授業を通して、個人やチームでどういった成果や変化があったかを振り返り、共有する。	○	○	○

5 抽出生徒Aについて

運動を苦手としており、運動全般において動きが消極的である。自分ができないことで周りに迷惑をかけてしまうことも気にしている。個人で運動することは比較的好きということから、まずは個人でのスキルが少しでもあがるよう磨いていきたい。それをチームの中に落とし込み、話し合いやタブレットでの図示化をしながらフィードバックする中で、少しでも達成感や自己有用感を感じる姿を期待したい。

6 実践と考察

(1) 教材との出会い

第1時では教材との出会いとして、フラッグフットボールの紹介映像を視聴し、ルール確認と基礎的な技能の確認を行うことができた。

第2時では基礎的な技能であるボールの投げ方、渡し方、キャッチの仕方について確認した。始めは全体的に苦労したが、だんだんとコツを掴む生徒も出てきた。その生徒たちが教え合い活動を行い、投げるポイントを自分たちで確認しながら練習を行った(写真1)。

第3時ではタグをとる技能について確認し、しっぽとりを行った。タグをとるだけの単純な動きなので、全体的に楽しく一生懸命走り、タグを取り合う姿が見られた。その後1対1を行い、ボール保持者に対して一定のエリア内でタグを取りに行く練習を行った。



写真1 チームで教え合う生徒

(2) 醍醐味である作戦づくり

今回実践したフラッグフットボールという競技は、「準備のスポーツ」と言っても過言ではなく、試合を行う事前の作戦づくりが非常に重要である。今回、タブレット機能のmiyaGiTouchを活用し、チームの作戦づくりを行った。使い方をレクチャーした後、最初に個人で考える時間を与えた(写真2)。その後チームで共有し、自分たちに合った作戦をいくつかデータ上で保存し、次時からの試合に備えた。フラッグフットボールはラン、パス、ブロックと一人一人に対し必ず役割があり、それぞれが責任を果たさなければプレーが成立しない。それを確認した上で、生徒たちは楽しみながら活動した。

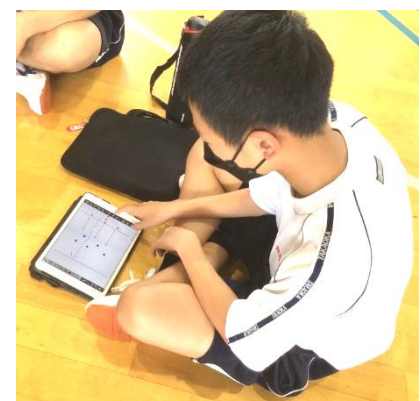
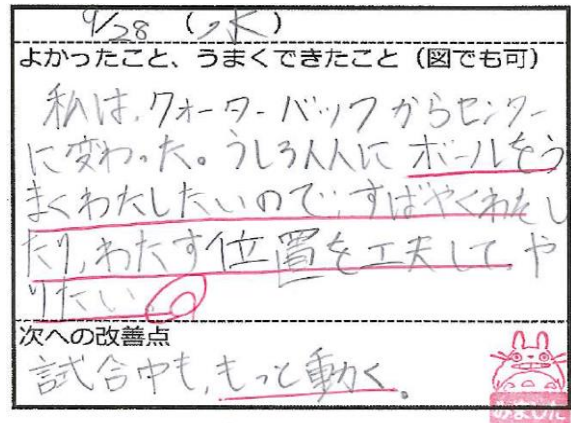


写真2 作戦を考える生徒

(3) 学習カードを活用した試合の振り返り

作戦をしっかり準備した上で試合を始めた。抽出生徒Aは、最初はボールを投げるポジションであり、司令塔のクォーターバックからスタートした。しかし、素早く判断して投げる必要があることに苦手意識を感じ、チームで話し合っただからセンターというにポジションに変更をした。

センターはスタートと同時にクォーターバックにボールをスナップし、ブロックやパスキャッチのために出るポジションである。センターになったことでボールが回り、陣地を進めてタッチダウンするシーンもあった。学習カードの振り返りでも、「ボールを上手く渡すために、素早くしたり位置を工夫したりしたい」と記入していた。クォーターバックから始めて、難しさを感じながらも、センターにポジション変更したことで前向きになれたことが学習カードにも書いてあり、次に向けて前向きな気持ちになったと確認することができた。



資料1 生徒Aの学習カード

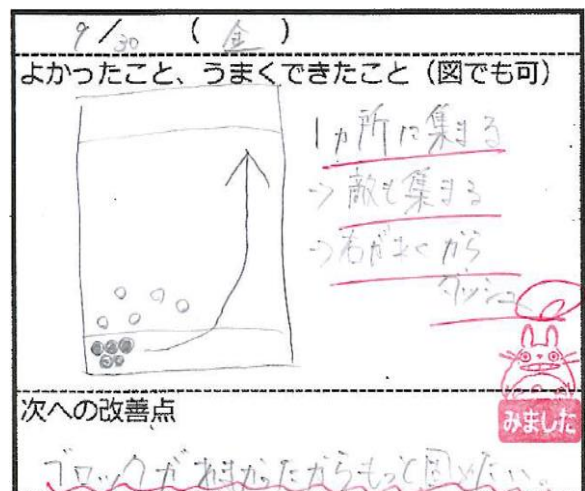
(4) ICT機能を活用したチームミーティングの充実

試合中のチームミーティングや試合後の振り返りでは、タブレット機能のmiyaTouchや動画撮影機能を活用した。フラッグフットボールでは、1回攻撃が終わるごとに次の作戦を共通理解し、次の攻撃を始める。事前にmiyaTouchで攻撃パターンをいくつか用意しておいたので、時間をかけずに次の作戦を全員が理解してプレーに入ることができた。また、交替メンバーが相手チームのプレーを撮影し、それを分析して次の試合に向けて準備することもできた。

毎時間、全ての試合終了後には振り返りの時間を設け、自分たちの作戦が通用したかどうかや、個々のプレーやポジションがどうだったかということ具体的に確認することができた(写真3)。あるチームでは、「1か所に集まると相手も集まってくるため、後ろのスペースが空く」と記述しており、空間を全体的に捉えて考えることができた(資料2)。このように自分たちを分析できたのは、ICT機能を活用して生徒同士が対話し、主体的に取り組んだ結果だと考える。相手に合わせて攻撃や守備のパターンを変え、根拠をもとにそれぞれの役割を担ってプレーすることにより、自信と責任をもってプレーする姿が見られた。



写真3 試合後に振り返るチーム



資料2 生徒Bの学習カード

(5) 分析して根拠をもった上での攻防

これまでの授業で学んだことを活用した上で、リーグ戦を行った。授業の流れとしては、各チーム作戦の確認と練習→試合→振り返りである。次の対戦相手を予め把握ができるので、生徒たちは、「あのチームは〇〇くんがボールを持つことが多いから、そこを警戒して守ろう」や「あのチームはロングパスとそのフェイクからのランプレーを仕掛けてくるから、気付いた人がすぐに声をだそう」など、相手チームを分析した上でプレーしようとする様子が多く見られた（写真4・資料3）。相手の戦術に合わせて攻撃と守備をどうするか考え、仲間とのコミュニケーションを密に行いながら展開することが、まさにフラッグフットボールの醍醐味であり、面白さである。それを味わいながら生徒たちは終始、生き生きと楽しくプレーしていた。タッチダウンや、相手のパスをキャッチするインターセプトなどのビッグプレーが決まった時には、自然とハイタッチが起こって互いに喜び合い、大盛り上がりだった。教師側からインプットされた技術や知識を活用し、生徒同士が積極的にアウトプットし合って試合を進めていた。試合が終わってからも、次に向けて会話する姿があった。

(6) リーグ戦を終えてのまとめと振り返り

最後に、個人→チーム→全体で振り返りとシェアリングを行った。生徒Aは「最後まであまり上手くできなかったけど、工夫はしようと思った。みんな頑張っていたので、いいと思った。」と、苦手意識を感じつつも前向きな感想を記していた（資料4）。

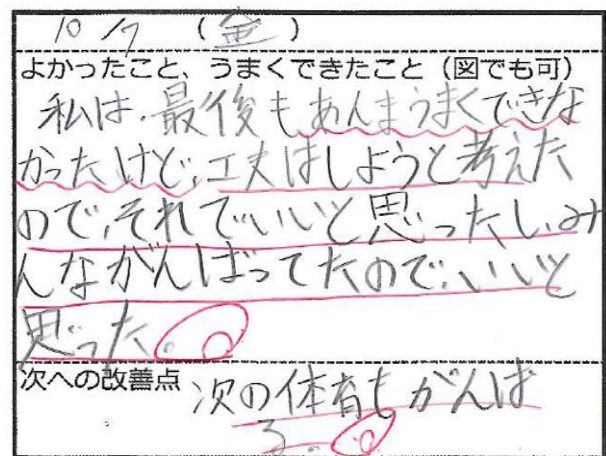
他の生徒も「フラッグフットボールを通して学んだことを、次の授業にも生かしたい。」「チームみんなでタッチダウンやタグを取ることができて楽しかった。」など記されていた。それぞれが個人で感じたことをチームでも意見交換して共有したことで、互いに新たな気付きを見出すことができた。全体の場でも何人かの生徒が発表し、プレーのことだけでなく、チームでの協力や達成感について述べることができた。



写真4 試合中に相手を分析する様子

- B：ランプレーばっかだから、相手の守備は前に集まってきてるね。
- C：確かに。じゃあランプレーと見せかけて、1回奥にロングパス入れてみようか？
- A：久しぶりにロングパス投げるけど、届くかな…。
- D：ひじを高く上げて、手で逆Cのかたちをつくって投げるといって言った気がする。
- A：分かった。頑張ってみる。
- C：よし、それでいこう！

資料3 チームミーティングでの会話



資料4 生徒Aの学習カード

7 成果と課題

(1) 仮説1について

手立て1-①「チームミーティングの場面を設定する。」と、手立て1-②「チームミーティングや試合中にICT機能（miyagiTouchや動画機能）を活用する。」をふまえ、とても建設的な話し合いが行われ、プレーにもつながっていたので、手立て1-①と1-②は有効だったと考える。miyagiTouchでの作戦づくりや動画機能で相手チームの撮影することによって、自チームや相手チームについて多角的に捉えることができた。相手の動きが具体的に分かるからこそ空いているスペースを見つけることができ、フェイントや裏をついたプレーも見られ、試合を重ねるごとに深みのある試合になった。一方で、高いレベルでプレーできるようになったチームに対して、それ相応の視点をあたえることができていなかったため、同じパターンでの攻防が終盤では目立ってきた。相手に合わせたディフェンスのパターンや、アメリカンフットボールに乗っ取った攻撃パターンをカード等で示せると、より幅広いプレーにつながったのではと感じた。

(2) 仮説2について

手立て2-①「学習カードを使用し、試合後に振り返りの場を設定する。」については、毎回の授業の最後に自分やチームの動きについて考えることで、チームでコミュニケーションをとるきっかけや次時への意欲にもつながったので、有効だったと考える。また、チームで語る機会を増やすとともに反省を可視化できる教具を活用することで、「作戦について、チームみんな深く考えることができた」や「他のチームの反省も見ることができて参考になった」という声を聞くことができた。

(3) 今後の課題

今回の実践で、多くの生徒が主体的に関わり合い、楽しくプレーしたり達成感を感じたりすることができた。しかし、レベルに応じた技能やプレーのステージ分けを準備していなかったため、プレーのパターンが1つしかなかった。学年が上がるにつれてそのあたりを段階的に設定していきたい。また、ICT機器のメリットやデメリットを考慮した上で、効果的な活用を取り入れた実践をしてきたい。