

「わかる」ことの位置づけを明確にした体育科授業づくり

— フラッグフットボール教材における言語活動の充実を図る手立てに焦点を当てて —

大上 輝明 大後戸一樹 山崎 理恵 木原成一郎
村井 潤

1. はじめに

2011年より実施された学習指導要領では、学習活動の基盤となる言語に関する能力の育成を重視している。体育科の基本方針においても「集団活動や身体表現などを通じてコミュニケーション能力を育成する」、「筋道を立てて練習や作戦を考え、改善の方法などをお互いに話し合う活動などを通じ論理的思考をはぐくむ」とあるように、言語活動の必要性を唱う。

運動学習において、技術を提示するだけでは運動は習得されない。運動学習で大切なことは、教師自身が子どもの動きに、どんな感じで動こうとしているのか（動きの意味構造）を見抜き、子どもに必要な運動感覚能力を育てるための動きの課題や道しるべとなる指導を行うことである。本研究では、指導の際、最も有効な手立ての一つになる言語に焦点を当てる。具体的にはフラッグフットボール（以下、「F.F.」とする）における言語活動を充実する手立てを、授業実践を通して明らかにする。

2. 研究の目的・方法

体育科では、具体的に行う動きを対象に、どのように動きを覚えるかといった運動習得の学習が中心になる。一般的に技能学習と言われるものである。ここでの学習内容は次のような位相で進展していく。つまり、目標となる運動の動きをどのように覚えるのか（発生）、次に、どこをなおせばそれがよりうまくできるようになるのか（修正）、さらに自分の思いどおりに動き（自動化）、ゲームなどの変化する状況のなかで動くことができるようになる（適応）など、自分の身体を実際に動かすことで覚えていく感覚運動（コツ・カン）の学習が中心となる。

動く感覚をどう捉え、どう伝えるかは体育科にとって重要な課題となる。マイネルは¹⁾、我々体育人に、「自己知覚は運動覚が言語によってとらえられるときに初

めて成立する。言語でとらえることは自己観察の前提条件でもある。一略—運動覚を言葉ではっきりとらえられれば、また、運動感覚が完全に意識にのぼっていれば、運動を意のままに形成し、操作し、修正することができる。」と貴重な示唆を与えてくれた。

筆者は、過去14年間の実践を基に、F.F.（鬼遊びを含む）の1年から6年までの系統的なカリキュラム²⁾を作成した。このカリキュラムでは、それぞれの学年での重点目標を達成するため、集団戦術を成功させる具体的な個人技術と集団技術等をまとめた。本研究では、このカリキュラムを基に、F.F.教材における動きに、現象学的・発生論的運動学に基概される運動分析を施し、「わかる」ことの位置づけを明確にした体育科授業の構築を以下の観点から試みる。

- 自己観察・他者観察カードの記述から、子どもたちの感じ取った動き方など、主観的に「わかったこと」を分析する一方で、パフォーマンスのビデオ映像や記録などを客観的に「できたこと」との関係を検証する。
- F.F.で動き方を発生・修正・洗練させるための動感言語を授業実践のなかで収集・検証し、動きをつくる効果的な言語（擬音・タクト的表現・かけ声など）を明らかにする。

3. 実践事例

(1) 単元 フラッグフットボール

(2) 指導目標

- パス・ランプレーを組み合わせた作戦をつくり、作戦に応じた各ポジションの役割や動きを理解しプレーすることができる。
- VTRやペアチームとの相互観察によってゲーム分析を行い、作戦の成功・不成功の原因を追究し、チームの課題を明らかにすることができる。
- 作戦シートや作戦カードを確認しながら、チーム

Teruaki Ohue, Kazuki Oosedo, Rie Yamasaki, Seiichiro Kihara, Jun Murai: Production of physical education lesson which clarified positioning of understanding.

で協力して合意したプレーができる。

(3) 指導計画 (全16時間)

- 第1次 オリエンテーション・チームづくり②
- 第2次 ハンドオフとフェイクを組み合わせたプレー②
- 第3次 ハンドオフとフェイクを組み合わせたラン・パスプレー②
- 第4次 4人対4人での試しのゲーム④ (本時4/4)
- 第5次 ゲームをもとに作戦修正②
- 第6次 まとめのゲーム④

(4) 単元について

- ボールゲームの指導内容は多岐にわたり、その指導は難しい。「子ども達にも人気があり生き生きと取り組む学習である。」とも言われるが、実際は全ての子どもが自分の動きに満足しているわけではない。攻守が入り乱れる中で、自分の動きがわからない子ども、ある程度の技術は習得したが、実際のゲームでそれを発揮できない子どもが存在する。

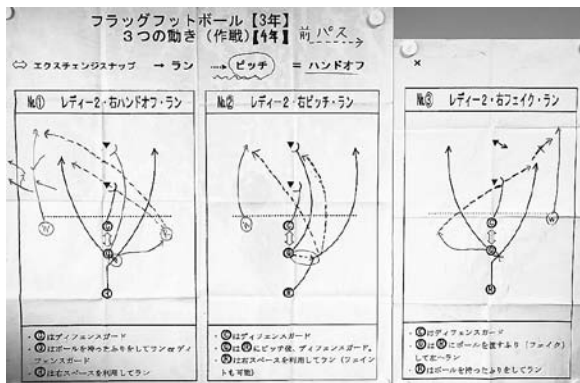
また、作戦・戦術に焦点をあてた授業展開を試みながらも、いざ作戦を立案するとなると、子どもまかせになり、学習内容が曖昧になってしまうことも多い。そこで、本単元では全ての子どもに保証する学習内容として作戦を遂行するために必ず習得させたい「基本となる動き」「基本技術」を提案、授業実践を行う。

(5) 提案問題

- ゲームをする上で、3つの動き(作戦)を基本とする。全員がこの動きを理解し、実際に役割を分担しながら動くことができることを課題とする。基本となる動きを習得することにより、それらの動きをアレンジしながら有効で機能的な作戦を立案・遂行できるのではないか。
- 基本技術(時に、投・捕技術)を習得することにより、安定したフォームやリズムができることを考える。そして、それらを基礎にしてこそ有効で機能的な作戦ができるのではないか。

(6) 本時の目標

- 3つの動き(写真・実際に使用した解説図)をアレ



ンジした作戦をつくり、作戦に応じた各ポジションの役割や動きを確かめながらプレーすることができる。

- 作戦シートや作戦カードを確認しながら、チームで合意した動きができる。

4. 授業の実際

(1) スローイングを音で表現しよう【集団思考場面①】

動く感じを何とか他者に伝えようとすることは、同じ習練の場における仲間同士でその体験を交流し、動感出会いの貴重な動機づけとなる。そこではどうしても動感言語の共有が必要となる。動きを言葉にするのはなかなか難しい問題である。しかし、動きを言葉で表現できなければ動きを教え伝えることはできない。そこでは、擬声語、隠語、メタファー表現、身振り等を駆使して動きの共有を図る学習が必要である³⁾。以下、動きの共有を図る場面である。

T 今日もキャッチボールします。ここへU君のフォームの連続写真とグリップの拡大写真があるんだけど、握り方を音で表すと？

C ギュッ。パコ。

T 先生のイメージはギュッ。

パコは違うんだけど。

T 構えてしっかりスイング。

スイングを音で表すと？

C シューン。ヒューン。ビューン。シュ。

T 胴体の捻りの音は？

C バキ。

T バキ？バキじゃないでしょ。

C ぎっくり腰だ。

C グイッ。

T シューン、グイッね。シューン、グイッ。

T ここにタオルがあります。

先生がタオルを振ります。

C あっ、腕の回し。

T K君立って。先生は普通に振っていますが、K君が勢いよく振ると。(タオルの音がビュンと鳴る)

K (繰り返してタオルを振る。)

T 音、わかる？風もいったでしょ。先生もやってみるね。しっかり構えて、バックね。そして、最後まで振り切る。

C ワォー。ブン。ビュン。

T しっかり音が出たね。大事なのは途中で止めるんじゃない



くて、フォロースルーって言うんだけど、最後まで振り切る。この写真では捻って手がこちらに見えています。これぐらいできると鋭いボールが飛んでいくと思います。

(2) コツを言葉で表すと【集団思考場面②】

パス・キャッチ練習では、まず全員で休憩時間にも練習を重ねている2名のキャッチボールを観察した。次は、一人に投げ方のコツを言葉で解説させた場面である。

T 今から、パス練習をしましょう。パスするときはしっかり声を出そう。相手をめがけてボールにしっかりスパイラルな回転をかけたらいいいね。いいパスを投げる友だちがいるので見本を見てみましょう。休憩時間も練習しています。

K君とU君がとってもいいコンビですごくいいパスを投じているんだよ。K君、U君、広がって、少し長い距離でやろう。【上写真】



T K君、とても上手だからコーチになるよ。友だちに教えてあげるときに、どのようにしたらうまく回転をかけて投げられるか、言葉で教えてあげて。はい、どうぞ。よく聞いてね。K君のコツだよ。

K ほくの投げ方は、遠くに投げるときは、後ろから投げるのではなくて(肘を後ろに引きながら)、だいたい肩の位置から【下写真】振り下ろす感じで、回転を



かけるにはこの所にちゃんと指をかけながら……。

T ここって何？

K えっと、レース。

レースにちゃんと指をかけて、力強く握って、離すときにレースに最後まで指をかける感じだと回転がかかります。

K それから、近くに投げるときは横から(サイドスローのフォームをしながら)投げたら、きれいなボールがいて、左右におれることなく真っ直ぐ投げることができます。

T 今のはK君の感覚ね。みんなとは違うかもしれないけど、試してみよう。それから、K君はボールをしっかり握って投げると言ったけどこれは大切なポイントです。

K君の発言を受けて、どうしても教えたい二つのコ

ツを意識させるため、教師からさらに駄目押しを図る。

T これ見て。休憩時間に撮ったU君のフォームです。大きく両腕を開いているでしょ。これは構え、スタンスだね。何に気づいてほしいかというと、U君のおしり、おしりを見てください。今、おしり、見える？



C 見えない。

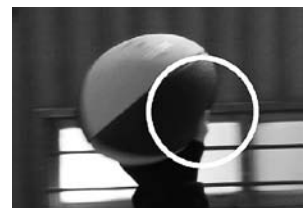
T 次はこうなります(写真をめくりながら)。まだ、おしりが見えないね。胸が前でしょ。肘がよくあがっていますね。次、これがスローイングの瞬間。同じ方向から撮っているんだよ。速いからボールがぶれて写っているね。そうすると、さっきまで見えなかったおしりが……

C 見えた。よく見える。背中も見えてる。

T これって、身体をどう動かしているのかな？

C 回転してる。捻ってる。

T そう、捻ってるんだね。だからボールに勢いが伝わっています。それから、U君の握り方を拡大してみたんだけど、ここに注目。親指の所を見てごらん。ボールが少しへこんでいるのがわかる？

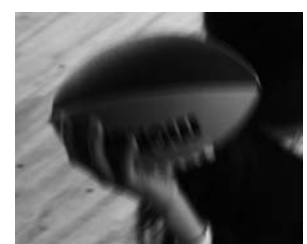


C はい。うん、すごい。わかる。

T かなりね。さっきK君も言ったけど、やさしく、軽く持つと回転がかからない。ボールを少し強めに(実際にボールを持ちながら)、ちょっとへこんだでしょ。強めに握ったこの力、手の力をボールに伝えないとダメ。軽く握って投げると、ほら、すっぽ抜けるでしょ。今日は少し強めに握って試してごらん。



T 最後、これ。ある女の子の握りなんだけど、この子、回転がかからないんだ。レースに指がかかってないんだ。このような人がまだたくさんいるから、しっかりレースに指をかけて回転させてみましょう。いい、強く、そし



てレースだよ。

ペアによる10m間隔キャッチボールを行った。これは1年生の時から意図的に行ってきた投捕練習である。練習の間、筆者は「シェーン、グイッ」、「フォロースルー」、「シュ」といった言葉による指導的評価と身振りによる指導を積極的に行うよう努めた。その結果、腕の素早いスイング、腰の捻りによる力の伝導、腕を最後まで振り切る動きが多く見られるようになった。



(3) 動きの課題検証・動きを言葉で表現

【集団思考場面③】

授業では必ず前時、または、これまでの対私的な動き（コツ）及び対情動的な動き（カン）について振り返り、課題を明確にし、動きの分析・修正を行う。具体的には自分やチームの動きを言葉で解説させたり、マグネットによるシミュレーションする方法で行っている。

T では、これまでの振り返ってみましょう。昨日4試合目をやっています。タッチダウンはできているんだけど、昨日終わったときに聞くとなんか納得のいかないような顔の人ばかりだったよね。昨日はうまく動けなかった？

C はい。はい。（多数）

T どんな状況だったのか言葉で説明して先生に教えてください。

R 私はランをしたんですけど仲間がディフェンスの二人をマークしてくれて、最初はよかったんだけど後でディフェンスの二人が私たちのマークを抜いて両サイドを挟まれて動く場所がなくなってフラッグ取られてしまいました。



T なるほど。動く場所がなくなったんだって。相手のディフェンスがよかったのかな。今日はディフェンスに抜かれられないように動けたらいいね。



S ボールをもらってタッチダウンしにいこうと

思って、ディフェンスをよけようとしたら、N君がガードしてくれたんだけど、そこで転んでディフェンスがドバーと集まってきてフラッグを取られてしまいました。

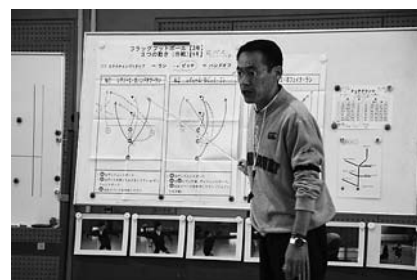
T ドバーとまわりに来られたら無理だ。ディフェンスの人、よくガードしてくださいよ。



K 私はディフェンスで粘ったんだけど、タッチダウンされてしまいました。K君にパスが出ると思ったので二人でガードして、あと少しでボールに手が当たりそうだったけどダメでした。

T 先生もみんなと同じようなことを感じています。特にね、1から3回戦あたりと昨日はちょっと動きが変わっていた。と言うのは、昨日見た範囲では、こんな動きが多かった。

T ㉔から㉕にボールが渡る。そして㉕さんがスクリーミングラインの後ろでジグザグジグザグして、他の人はみんなガードに行ってしまう結局ランしかできなくなって、ディフェンスに囲まれてフラッグを取られる動きが多かった。



T パスができてないよ。おまけにピッチ、ショートパスとかハンドオフ、フェイクしてからのパスなんかが、昨日は全然出てないです。今までやってきたことができなかった。今日はどんどん挑戦してみよう。

このような動きに関する集団思考場面も1年生の時から継続している。動きを言葉で表現することを積み重ねると、子ども達は実に見事に動きを再現することができるようになる。また、授業後には「どう動いたか教えてください」という自由記述式の学習カードを書かせ、自分やチームの動きを振り返らせている。


ここでの発言では、子ども達に気づかせたかった動き方の課題が出ず、後半部分でその課題を私が提示する展開となった。

3回戦までは果敢にハンドオフやフェイク、パスプレーを試みていた。しかし、前日の授業では作戦確認

の時間がとれなかったことやゲーム回数の少なさが原因で、手堅く進める単調なランプレーを選択したため、ディフェンスに動きを読まれ、すぐにフラッグを取られてしま結果になってしまった。

(4) 作戦タイムで動きを共有【集団思考場面④】

T 昨日はいきなりゲームをしたから確認不足のこともあったでしょ。今から3~4分チームでの作戦確認の時間をとります。チームで丸くなって、まず言葉で確認してください。これ(作戦ボード・マグネット)必要なチームがありますか。必要なら取りに来なさい。



と、動きを確認する時間を確保した。やはりゲーム前に動き方を共有することは重要である。3回戦までの動きを思い出したかのように作戦を練ることができた。

(5) 実際のプレー例

次に実際に子ども達がつくりあげた作戦とその動きと学習カードの内容を緑Aチームの例で紹介する。

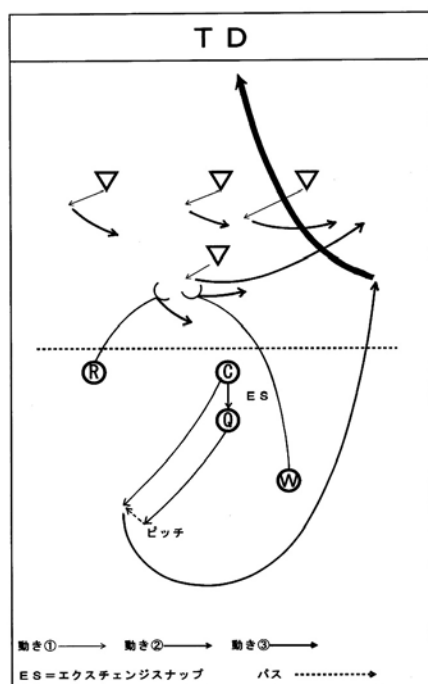
【1回目の攻撃】

[動き①]

◎と◎が後方に動き◎から◎にピッチを行い、ボールを受けた◎が右スペースヘラン。◎と◎はディフェンスガードを行っている。ここまでは作戦通りの動きである。

[動き②]

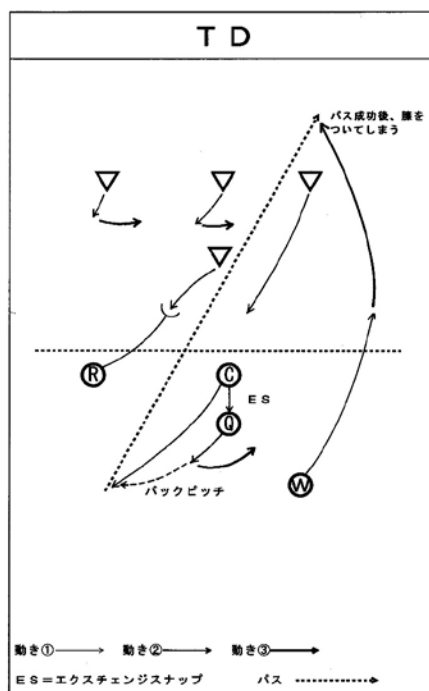
◎は右スペースヘランするが後方のディフェンスが迫ってきたため左へ方向を変え(結果的にフェイントとなる)、すき間をすり抜けタッチダウンに成功。ここでの動きは◎が状況判断した即興的な動きである。



【2回目の攻撃】

[動き①]

◎は後方への◎へバックピッチ。◎から右前方へ走り込んだ◎へロングパスをする作戦。◎はピッチ後レシーバーになるため



右にダッシュ。

◎はスクリーンラインを越えた地点で一旦止まる。◎はディフェンスガード。

[動き②]

◎は◎からのパスを受けるため、さらに前方に走り込む。◎から◎へのパスが成功する。ここまでは作戦通りの動きができ

る。しかし、㊦はパスキャッチしたもののバランスを崩し床に膝をついてしまいボールデッド。



スペースに位置する㊳を確認しパス。

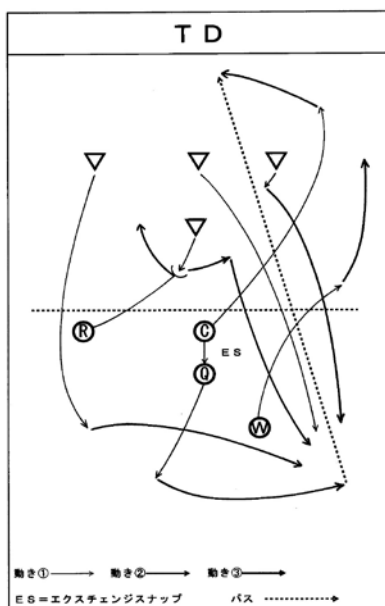
㊳はディフェンスをすり抜け前方へランし、㊴からのパスを受ける状況をつくり出す。パス成功でタッチダウとなる。状況判断による即興的な動きである。



【3回目の攻撃撃】

[動き①]

㊳から㊴へスナップ。㊴は後方へドロップバックした後、右スペースへ走り込む。



㊦はパスレシーブのために右前方へラン。㊱はディフェンスをガードした後、左前方へラン。

[動き②]

㊦と㊱は前方へランを続ける。ディフェンス3人がボール保持者の㊴を取り囲む。

[動き③]

ディフェンス3人に囲まれた㊴は前方

5. おわりに

本稿では1時間の学習過程を写真・図・学習カード・集団思考場面等で具体的に報告した。集団思考場面では、常に動きの言語化を意識しながら授業づくりを行った。しかし、動きの言語化による研究実践はまだまだ緒に就いたばかりである。今後とも、動きの言語化を具現化する学習過程を開発し、更なる研究を継続したい尚、この子ども達の成長（5年～6年）を継続して発信する予定である。

引用（参考）文献

- 1) クルト・マイネル(1981)「スポーツ運動学」 金子明友訳 大修館書店 p.125
- 2) 大上輝明 (2010)「ボール運動を10倍楽しくするフラッグフットボール1年～6年実践レシピ集」 明治図書 pp.86-96
- 3) 金子明友 (2007)「身体知の構造—構造分析論講義」 明和出版