

フラッグフットボールの教材的価値の検討（後編） —大学での授業を手掛かりに—

Consideration of the educational value of flag football. (Latter part) —With use of lessons at university—

西 卓 男*¹ ・ 竹 内 進*²
NISHI Takuo TAKEUCHI Susumu

要 旨

アメリカンフットボールが起源で有り、日本には1990年代後半くらいから広まった1フラッグフットボールというスポーツがある。そのスポーツもまだまだ日本ではマイナーな物ではある。学習指導要領の小学校解説に取り上げられてから徐々に広まり、2017年3月に従来の解説書（小学校体育編）のみでなく、小学校高学年において学習指導要領「本編」への掲載が確定したことを機に、もっと広範囲に普及されることが予想される。そんなスポーツが、果たして小学校の体育教材にふさわしいのか？教える中身や教え方はどのようにすれば良いのか？大学生の授業を実施し、分析と検証を行う。

Abstract

There was a sport called Flag Football that was originally brought from American football and spread to Japan since the latter half of 1990 s. The sport is still not so popular in Japan, but it has gradually spread since it being taken up by elementary school commentary on the education guideline.

In the upper grades of elementary school, publication to the education guideline “full edition” was fixed. As a result, it will be expected that in March 2017 it spreads not only in the conventional manual (elementary school physical education) but also in a wider range. Is such a sport really suitable as a physical education material in elementary school? What and how we should teach to students? Proceed university classes, and conduct analysis and verification.

キーワード：フラッグフットボール 小学校体育 教材的価値

keywords : Flag football/ Elementary school physical education/ Value as teaching material

I. はじめに

昨年度、本学研究紀要第6巻において、標題の（前編）を執筆した。その際の分析途中において、紙幅制限内に納めることが出来ず（前編）として、今年度残りの部分を執筆することにした。2019年度の紀要では2018年度後期の授業のデータを元に執筆していたわけだが、その時点で2019年度後期の授業を行いながらという形であった。そこで、分析しつつ、この時にはこのような観点が足らなかったと分かった。だから、その方向での進め方をしなかったことに気がつき、実践しながら授業の進め方を変更修正したり、授業アンケートの中身を、作り替えたり新設したりと同時並行の良さを感じていた。そして2019年度の実践を終えた今、データの分析をしていると、（前編）を引き継ぎ、2018年度実践データ分析のみで書き進めようと考えていたが、それ

は得策ではないと考え直した。そのため、今回の（後編）では、（前編）の最後を引き継ぎつつ、2019年度授業データの分析を中心に展開していこうと考えている。

1.（前編）では

最後の分析のところで、「あなたのチームに欠けている物は？」の質問の答えをまとめ掲載したのが下の表①である。その事を分析し、「作戦が自チームに欠けている」と、認識しているの

品詞	単語	出現回数
名詞	作戦	16
名詞	練習	7
名詞	理解	3
名詞	相手	3

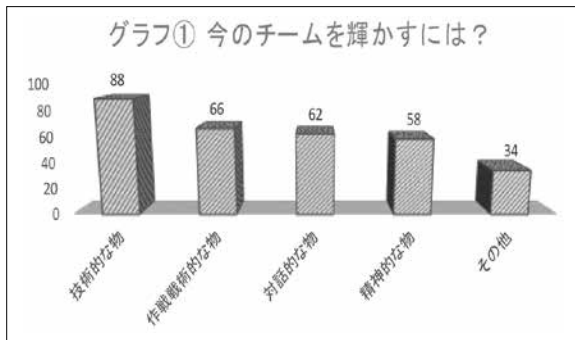
表①

が分かった。作戦と関連づけて何が？不十分なのかと考えているのかは多岐に渡っていることも分かった。ここまで来て、フラッグフットボールの

*¹大和大学教育学部 *²大阪成蹊短期大学幼児教育学科

面白さと難しさの中身について、分かってきているということが読み取れる。と分析し、まとめた。しかし、もう少し付け加えると、「相手を設定した上で、作戦を立て、皆が理解して上手くなるための練習が足りない」ということなのだろうと思う。このアンケートの回答率が悪かったので、質問の方法を変えて、チームに欠けている物は？というネガティブな質問方法ではなく、「チームのみんなが輝くためにどんなことが必要だと思いますか？」と再度聞き直した物を分析してみる。

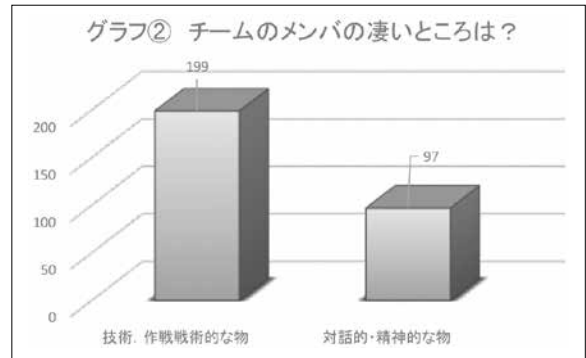
この質問への回答は71件であり、複数回答を認めた事もある自由記述なので、若干分析不可能な物も含まれたが、540語ほどの回答が集まった。その単語（名詞、動詞、形容詞等）を、似通った物のグループ分けをし、まとめたのが次のグラフ①である。



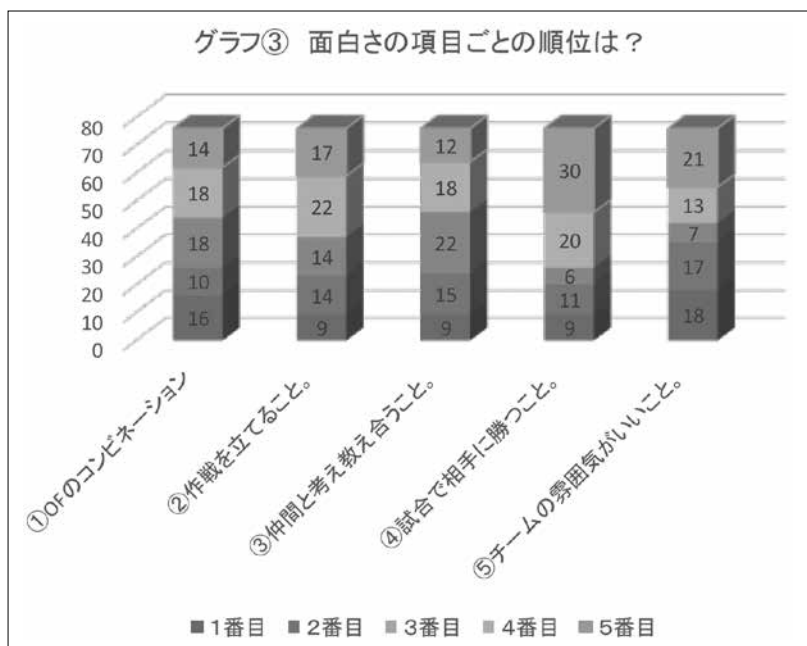
すると、技術的な物と作戦戦術的な物を合わせると154件でその後の3つを合わせると偶然同数の154件となった。この実践の終盤の時期に、自分のチームに引き寄せて考えたとき、「勝つ喜びを前面に考えても、精神的な物を対話によって構築していくことが大事」と、作戦戦術や技術のアップという直接的な物と同数あったんだということが分かった。勿論、この競技を学校体育の教材として取り入れる理由には作戦戦術の面白さを習得しやすいという秀逸さと同等に、コミュニケーション力のアップに繋がる物であるとの評価の高さがあるのは分かっていたのだが、ここまでとは思わなかった。改めて効果を認識できた。

次に、各チームのメンバーをそれぞれがどんな風に良いところがあったのかを、記述してもらった。そのデータの処理については、当初どのようにするのが良いのか悩んだ。（設問の段階でもう少し検討するべきであった。）悩んだ末に、グラフ①で、5項目を、2項目にまとめた時と同じようにした。その結果がグラフ②となった。そうすると、メンバーの凄いところ（良いところ）を記述

するとなると、やはり、技術的なところや作戦の検討などに力を発揮できていたところへの記述が多いのが分かった。それでも、リーダーシップ的な力や、みんなの雰囲気をよくするなどの、メンタル的な面の評価も、当前記述されている。しかし割合的には約半分というところであった。



最終のリーグ戦終了時点で、フラッグフットボールの面白さについて質問した。①OFのコンビネーション②作戦を考えること③仲間と考え教え合うこと④試合で勝つこと⑤チームの雰囲気が良いこと。この5項目を面白い順番に答えるという物だ。結果はグラフ③の通りだ。その結果でいうと、チームの雰囲気が良いことを1番目にあげている者が多い。2番目にコンビネーションが面白いとなっている。BEST 3までをまとめてみると、仲間と考え教え合うことが一番ポイントは高くなる。そして、試合に勝つことについてのポイントは一番高くないという結果になった。やはり、対話を中心とした知的活動を軸にした結びつきに特徴がある競技だと分かった。



2. 昨年度の実践を引き継いで

昨年度の実践を分析しつつ執筆しながらも、2019年度の実践では、授業の組み立ての変更と、最終の分析を意識しながらマイナーチェンジすることにした。その理由の一番は、昨年までの授業プランでは2：1のガードの技術を軸としたランプレーから始めていた。しかし、ここから始め前半を大事にすると、やはり学生の食いつきが悪い。運動能力の高い学生には、ガード役が大して上手くなくても一人で突破できるスキルを最初から持っているので、練習の意味を見出せず面白みを感じていないことが分かった。そして、運動能力が高くない学生には、簡単に見えるガードの動きを理解して、その様に身体の向きやタイミング、速度調整することが難しい。そのため気持ちも乗ってこない。小学校の実践ではここを丁寧にやる必要がある。と、いうのが主流で、私もその様に感じていた。しかし、昨年初めてロングランでの実践をしてみても分かった。これだけ時間をかけると、本来狙わなければいけない、作戦戦術の面白さを学ばせるという本題に迫ることが難しいと感じたからだ。グラフ③では、作戦を立てることが面白かったという設問で有り、その事に迫り切れてないということが分かった。それならということで、大きく変えていくことにした。それが表②の授業プランである。

大きな変更は、ガードからではなくハンドオフから始めることであり、ガードの技術を学ぶのはOFが3人になってからにした事である。その結果をあえて先というと大成功だった。運動能力の高低にかかわらず、学生の序盤からの食いつきは良かったし、運動能力的にガードの動きが習得できなかった者も、この流れでいくと理解しやすい上に、習得しやすいようであった。そして、結果的に、実践の最後の到達点が進み、授業者が意図する学び取って欲しい中身まで到達

1	2：1のハンドオフプレー
2	2：2のハンドオフプレー
3	作戦づくり
4	2：2のDFの学び（マンツーマン・ゾーン）
5	2：2のハンドオフプレーのスキルアップ
6	作戦づくり
7	3：2のハンドオフプレー
8	3：2のハンドオフプレー（ガードとパスの導入）
9	作戦づくり
10	3：3の攻防
11	プレスDFの学び
12	最終リーグ戦①
13	最終リーグ戦②
14	最終リーグ戦③
15	順位決定戦

表②

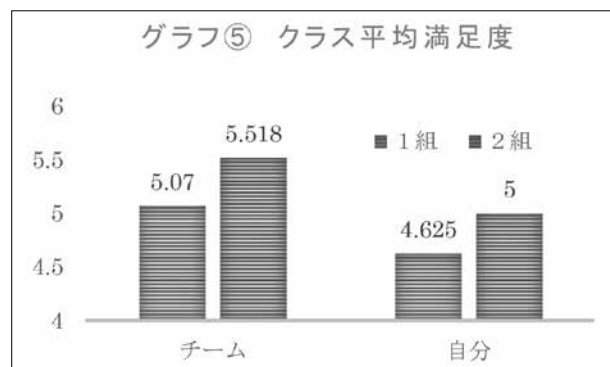
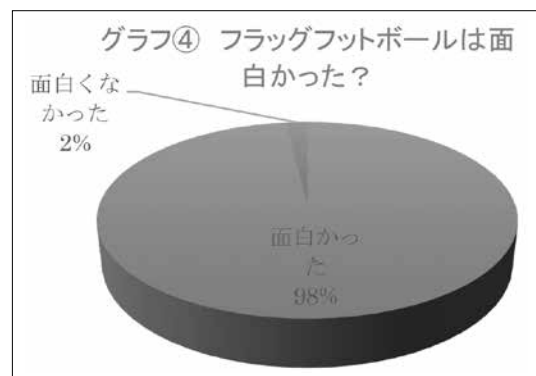
した学生が今までの実践とは比較できないほど高かったと思われる。

そして、昨年も取り入れたことだが、試合の運営、主審、副審、線審や、記録集計、撮影といった裏方を組織的にするように組み立てた。それらの活動は、他人の動きを観察し、作戦づくりやプレーに反映することに確実に繋がっていると思われる。次の項からは、2019年度後期に取り組んだ、次年度の実践の分析に繋げることにする。

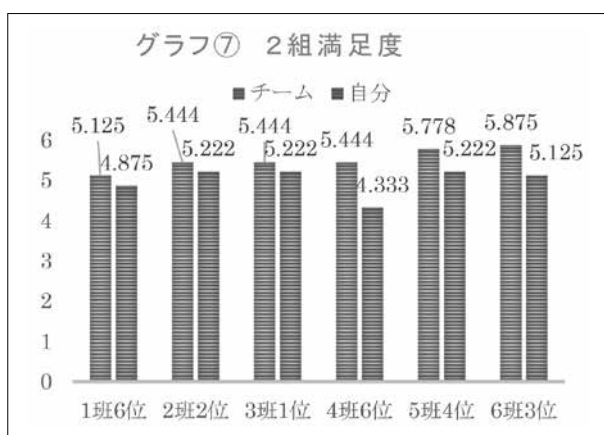
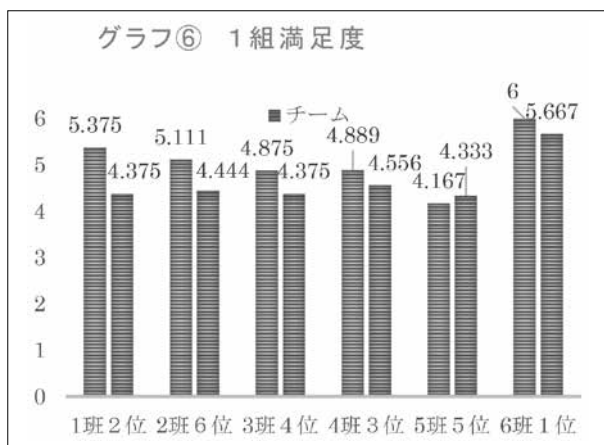
3. おもしろさは？

2019年度に行った授業後の最終データを分析してみる。このフラグフットボール教材をどう感じたのか、様々な観点で聞き取った。その中でまずは、この教材を面白かったかどうかを聞いた結果がグラフ④になる。99人の学生のうち2人だけが面白くなかったと答えた。その2名に対しての詳細についての分析は後ほどするが、その事に対しての感想をざっと読む限りで、この教材の全てを否定的に捉えているわけではないことが分かっている。ということも合わせて、この教材を取り上げたことは間違いなかったということになる。

次に、この取り組みの満足度（チーム&個人）を聞いてみた結果がグラフ⑤である。質問は、6段階評価である。すると、チーム&個人とも2組の方が高かった。クラスによって、これだけ如実に差が出るとは思わなかった。ここで、次に両クラス各班ごと（全12班）に、ま



としてみたのがグラフの⑥・⑦である。このグラフの中には、各班の最終順位も記載している。その事も含めて、その結果については非常に興味深い。詳しくは後ほど分析するとして、ここでは各班のメンバー編成に関わるのではないかと仮説する。

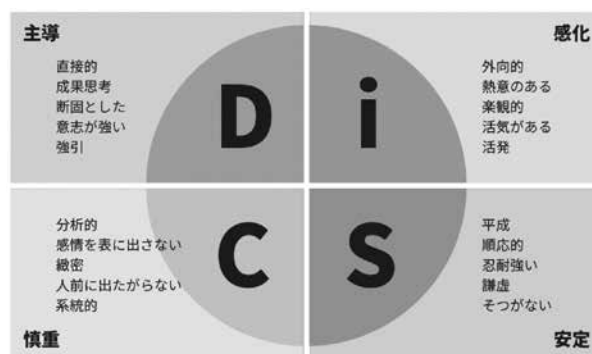


4. チーム分けに関連して

今回のチーム分けは、教員が決めたが、チーム分けの観点は、バスケットボールの得意度と男女比プラス、DISC理論という観点を付け加えた。これは、次のサイトで以下のように紹介されている。

<https://www.cicombrains.com/assessment/disc.html>

「DiSC®は、1920年代に心理学者ウィリアム・M・マーストン博士により提唱されたDiSC理論をベースに、1970年代に開発された自己分析ツールです。ある「環境」下で人がどのように状況を「認識」しどのように「行動」するかを測定し、人を否定的に判断しない「D主導」「i感化」「S安定」「C慎重」の行動特性で整理するものです。」簡単なアンケートに答えると、各個人の行動様式が分類される。」グループのメンバーには適度に配置されていることが望ましいと言われている。そこで、各班基本が8人編成なので、その事も加味して作った班であった。



図①

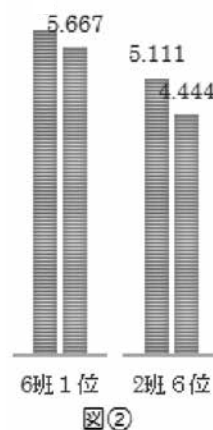
補足だが、下にある各型の矢印の後の割合は、日本人の典型的な割合のようだ。図①と伴に下記のサイトから引用させて頂いている。

- D : 主導型 (Dominance) → 1割
- i : 感化型 (influence) → 2割
- S : 安定型 (Steadiness) → 4割
- C : 慎重型 (Conscientiousness) → 3割

<https://qiita.com/mcyOk/items/7f20600cfed8a18ebb61#d%E4%B8%BB%E5%B0%8E%E5%9E%8Bdominance>

今回の性格類型検査は、下記のサイトで紹介されている <https://jp.vonvon.me/quiz/301> 検査を利用した。質問は12問で構成されていて、4択形式で簡単に実施できる。後期授業が始まる前に、前期授業終了時点で後期の授業のためにと協力してもらっていた。

1組の満足度について話を戻すが、6班は、右の図②のとおり全員最高評価の6をつけている。このチームは全体12チーム中でも最高位となったチームである。そこで、その他のチームの流れをみると順位と満足度に相関関係があるのが分かった。しかし、1組の6位のチームだけが、満足度は3位相当となっている。この辺りは何がそうさせているのか、後で検証を深めていくことにするが、6班は確かに優勝した事もあって、検証前から満足度は高いとは思っていたが、勝率だけではなく、普段の練習風景からとても良かった。毎回の授業時、全体説明をしてチーム練習を指示するのだが、座り込んでお話から抜けないチームや、勝手気ままに2人でキャッチボールを無意味に繰り返していたりするチームの中で、いつも組織だって、作戦づくりや練習をしていたのはこのチームが一番だった。この辺りはやはり、チームのメンバーによる力がそうさせたのだと思う。最下位だった2班は？ここは一番組織立てなかったチームである。ほとんど練習してないに等しいチーム

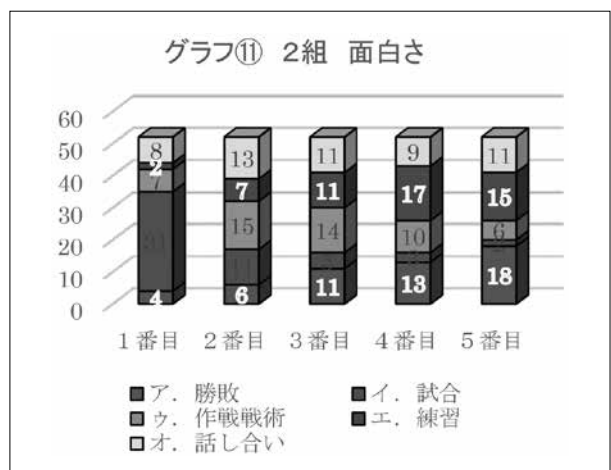
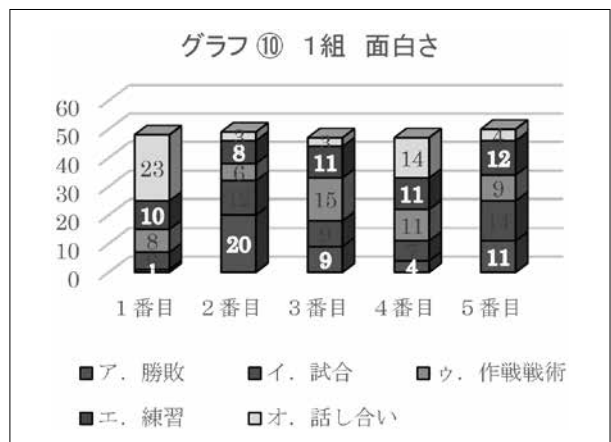
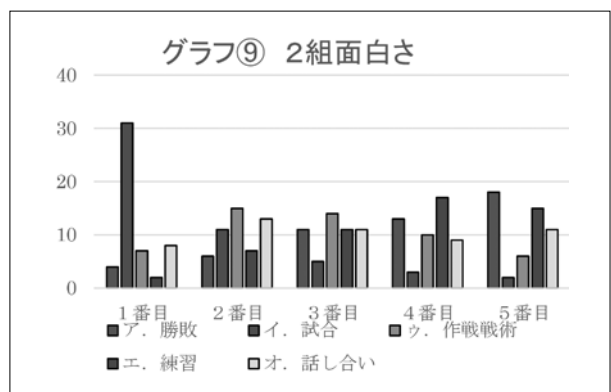
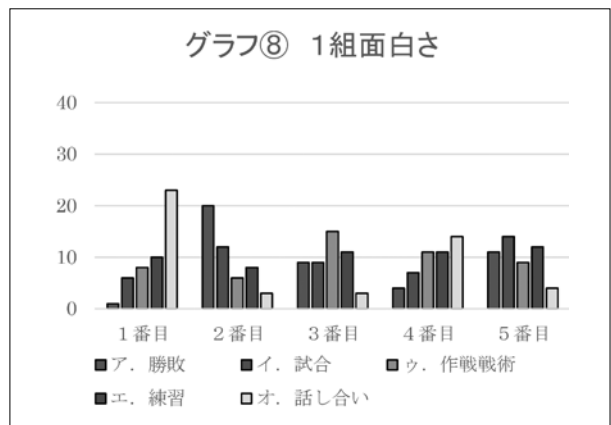


だった。となると何なのだろう？この時点では分からないが、唯一考えられる理由は、リーグ戦で1勝も出来なかったのは12チーム中、このチームだけだった。しかし、順位決定戦で初めて勝利して大喜びをしたということが影響しているかもしれない。後での検証回しとする。

同じように2組を見てみた。こちらの結果も興味深い。満足度が一番高いのが3位のチームで、2番目に高いのは4位のチームだった。チーム順位が1位と2位のチームは同率で3位という結果だった。しかし、この結果については、ある程度予想できた。と言うのも、実践中の成績は、4班も6班も非常に良かった。多分どちらかが優勝するだろうと予想していた。しかし、最終リーグ戦で波乱が起きた。3班のメンバーの一人のDFの精度が高く、そして2班のBIGプレイが炸裂した。すると「こんなはずでは…？」と焦りが生じた両チームが普段の力を出せずに負けてしまったのである。一方の1位と2位になった2班と3班は普段の練習での雰囲気はあまり褒められた物ではなかった。3位と4位に甘んじた2チームは逆にとても良い雰囲気で行っていたのが印象的だ。チームとしての満足度の高低は、試合結果だけではなく、練習段階からのチームの雰囲気が大きいということが分かった。その現れで、6位だった4班は。全12チーム中最下位だったが、2組の中では同率3位で両クラス合わせてでも3位に相当する高い満足度だったのも頷ける。結果は出なかったが、練習雰囲気も良く、みんなが協力的であった。当初、1人だけ外れてしまうH君がいたので気になった。そこで「H君のこと気にならない？」という「誘うんだけど、乗ってこない」と半分さじを投げ気味だったので、本人に少し話してみた。「自分からも積極的にやってみないと駄目だよ。教員を目指すのなら自己改革していかないと！」そんな風に話した。メンバーの助けと本人の努力で、練習にも参加するようになり、試合中に笑顔も見られるようになった。良いチームに所属できたのも大きかったようだ。

5. 面白さの中身は？

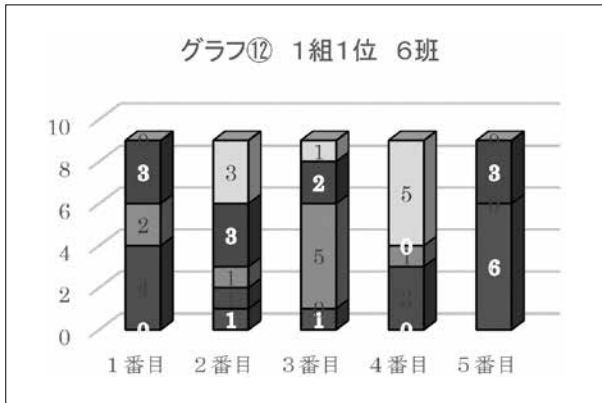
次に、フライングフットボールの何が面白いのか5つの項目を挙げて、一番面白いと思った物から順位づけてもらったのが、グラフ⑧・⑨だ。この結果についてもクラスで大きな差が出た。1組では話し合いが一番面白いと感じ、2番目には練習、次に作戦戦術となっている。試合で勝った・負けたという直接的な部分ではなく、そこに至るまでの過程に面白みを感じていたのが分かった。それとは逆に、2組は圧倒的に試合が面白かったし、練習に関して面白いという考えが一番低い値が出ている。全体のクラスの雰囲気が、両クラスで差がある事が作用



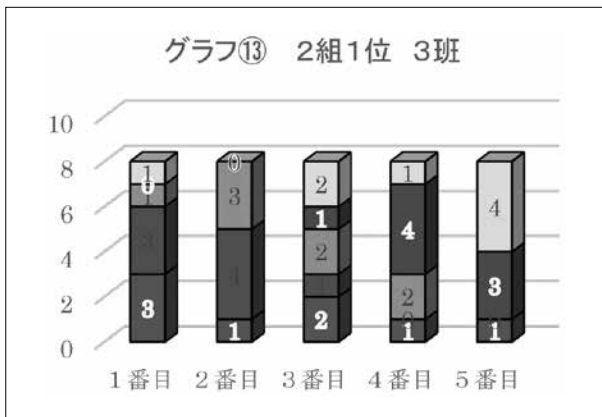
したのであろう。グラフ⑩・⑪に関しては同じデータを違った形のグラフで表現した物である。

6. 各班ごとの分析

その事を班ごとに細かく見たのがグラフ⑫～⑰であるが、まずは、グラフ⑫・⑬で、各クラスの一位同士を並べて比較してみた。順当勝ちのように優勝した1組6班は、練習段階からチームで作戦戦術を話し合い、練習を重ね試合で検証したというプロセスが面白かったということが1, 2番目の項目から読み取れる。一方のフロ

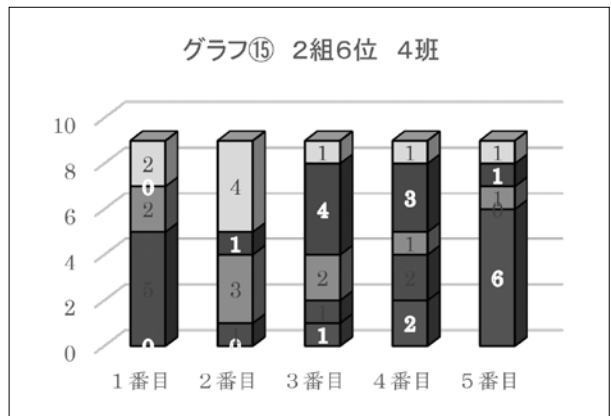
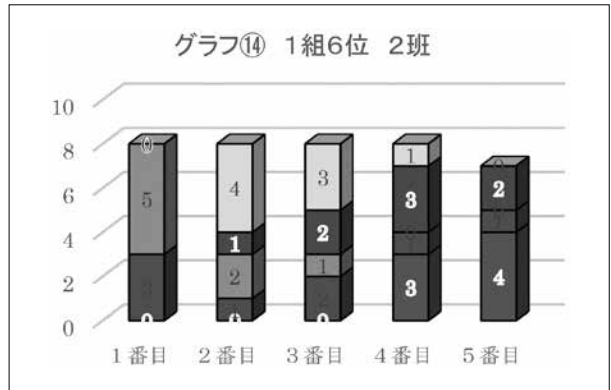


■ア. 勝敗 ■イ. 試合 ■ウ. 作戦戦術 ■エ. 練習 ■オ. 話し合い



ク勝ちの要素の濃かった2組の1位の3班はというと、作戦を考えるための話し合いは無く、リーダー的な一人がトリッキーな作戦を思いついては、ちょこちょこ試して、勝った試合が面白かった。だから、練習をあまり重視していない。確かに、練習中の空気も全員が楽しいという感じではなく、そんな雰囲気だったことも合わせて読み取れた。

グラフ⑭・⑮は、各クラスの最下位の比較である。この両チームのグラフの様相はかなり似ている。そこで先ほどと同じように見てみると、作戦戦術を考える話し合いを重ね検証した試合が面白かった。練習を重視していない両チームだが2組6位のチームの方が練習に対するポイントは少し高い。確かに練習段階の様子はその通り



■ア. 勝敗 ■イ. 試合 ■ウ. 作戦戦術 ■エ. 練習 ■オ. 話し合い

だ。しかし、順位決定戦で2班に、初勝利をプレゼントしてしまったのだがほんの少しの差であった。

2組4班は12班中の最下位だったわけだが、この中に実践当初気になるH君がいた。そのH君の答えを抽出したのが次の表③だ。その答えを見るとやはり、コミュニケーションが必要とされる、話し合いや練習が苦手だったということが読み取れる。しかし、苦手だからこそ放置させるのではなく、その事無しには成立しにくいフラッグフットボールだったからこそ、後半には班のメンバーから外れることなく参加できるようになり、笑顔も見られるようになったのではないだろうか。

この項目での最後の分析にグラフ⑯と⑰を利用する。これは両チームとも練習段階とリーグ戦序盤は、優勝候補だった。作戦戦術に優れ、練習も組織だてに行われ成功率も高かった。しかし、1組1班はリーグ戦最終日に中心メンバーの一人が欠席してしまったのが影響した。2組6班は、相手の予想外の好調さに焦りが敗因を生んでしまったのだ。両チームとも結果については納得が

H君が感じた面白さ順番の表

1 番目	2 番目	3 番目	4 番目	5 番目
イ. 試合	ウ. 作戦戦術	ア. 勝敗	エ. 練習	オ. 話し合い

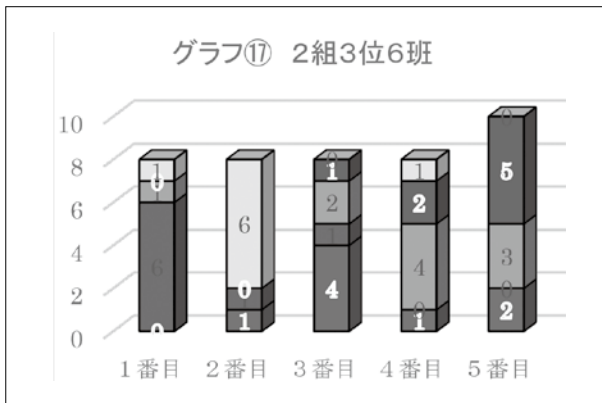
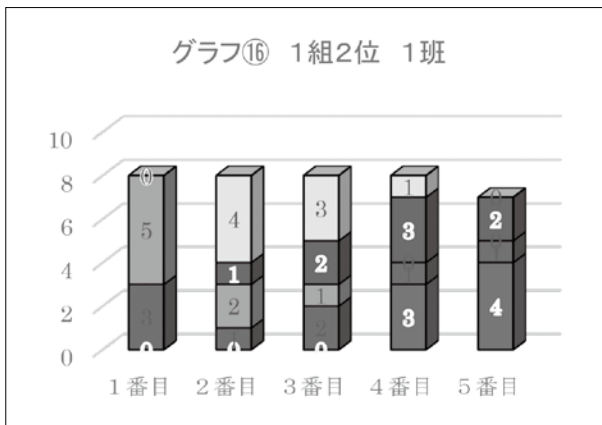
表③

いっていないチームで合ったため、分析の最後に付け加えたのである。分析してみると大きく内容は違う。1組1班は作戦戦術を話し合う事に対する思い入れが強い。しかし、1位になった6班に比べて大きく違うのは練習の少なさだ。

最後の2組6班は、とにかく話し合い重視で、圧倒的に試合に面白みを持っている。その中に作戦戦術や練習に面白みの比重は軽いのが特徴だ。この両チームの試合の様相を見て感じたのは、両チームとも運動能力の高い男子二人が中心であった。その中で1組1班は、「二人が得点すること以外に、女子に得点させるにはどんな作戦が良いだろうか？そこが難しかった」と発言していたのが特徴的だった。もうひとの感想は次のような物だった。

を組み立ててしまっていたことです。球技の本質に適っていないなと感じました。誰がどのポジションに入っても作戦が機能するようにしたかったのですが、出来なかったことからまだまだ多方面での力量不足を感じました。

今回のフラッグフットボールで私が一番やりがい感じたのは作戦ではなく、どのタイミングでどの作戦を使用することで攻撃が成功するかを考えるとこでした。相手の心理や状況から判断して、現在コートの中で一番存在感を放っているのは誰か、どのように誘導するかなど、攻撃毎に発生する僅かな時間の中でそれらを考え、チームで共有することが楽しかったです。また、敵味方関係なく美しく作戦が決まった時には両者思わず感嘆の声を上げてしまうほどの爽快感が流れるのもこの競技の良いところだと思いました。しかし、バスケやサッカーに比べ身体の自由度も高いスポーツなので実際自分が教員となって児童たちに教材として使う際には、おてつき（注：フェイクにだまされてフラッグを取った人に対してのプレーのこと）したチームは-1や、ファウルの制度も作ってより安全面を重視して指導していきたいと感じました。

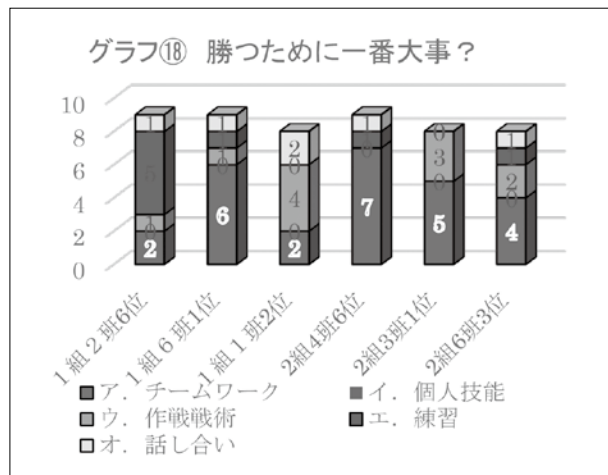


7. 勝つために必要な要素は？

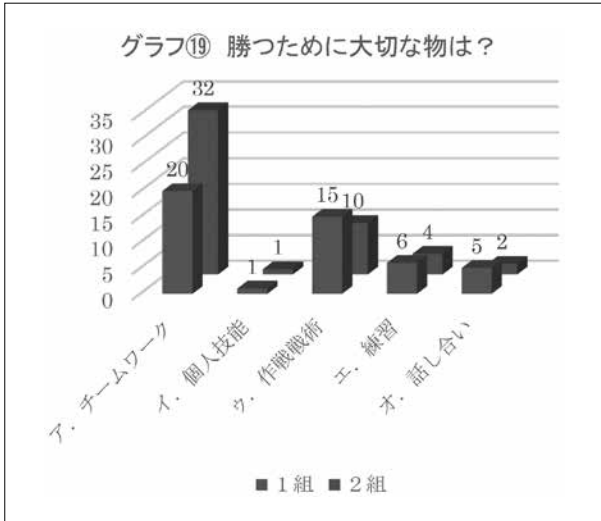
次に、分析したのは勝つために一番重要だと感じる物はどれか？という質問だ。選択肢は次の5つで、「ア. チームワーク イ. 個人技能 ウ. 作戦・戦術 エ. 練習 オ. 話し合い」とした。上記の分析で抽出した6チームだけの結果を表したのがグラフ⑱だ。この結果面白い結果が出た。なんと全体1位の1組6班と全体12位だった2組4班のグラフが似通っていて、チームワークがとにかく大切だと思っているということだ。そして、最終戦で初勝利を得た1組2班は12班中一番練習

最初は人数が少なかったり、制限が多かった内は正直つまらない競技だな、と感じました。球技なのにパスやドリブルが出来ないという面で小さい頃から球技に触れていた身としては歯痒さを感じていました。ですが、回数を重ねるうちに自由度が増え、抑圧されていたからこそその戦術やインスピレーションを得ることができました。

全体を振り返っての反省点は女子が過半数を占めるチームの中で男子・女子の役割を分けた上で作戦



していなかったチームと認識していたが、自分たちが勝てなかったのは「練習が足りなかったから」と自分たちにチームを的確に分析しているのかもしれない。



同じ項目で両クラス比較したのがグラフ⑱となる。項目ごとの数値に多少の差はあるが、各項目の順位は同じであることが分かった。その中で両クラスに、個人技能が一番大切であるという風に答えた者がいる。ここが気になった。その二人を抽出することにした。それが表④だが、その表を見て驚いた。フラッグフットボールの面白さの順位付けが1と2、4と5でひっくり返りはあるが、ほぼ同じような答えをしているのが分かった。

項目	面白かった物順位					勝つために大切な物は？
	1番目	2番目	3番目	4番目	5番目	
1組 女子S	オ. 話し合い	イ. 試合	ア. 勝敗	ウ. 作戦戦術	エ. 練習	イ. 個人技能
2組 男子T	イ. 試合	オ. 話し合い	ア. 勝敗	エ. 練習	ウ. 作戦戦術	イ. 個人技能

表④

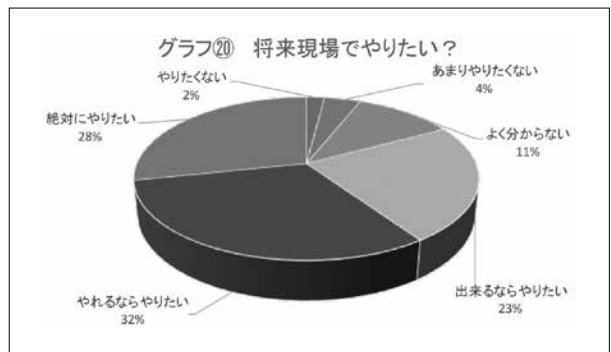
この結果を見て次に興味を持ったのが、フラッグフットボールを面白くなかったと答えた二人だった。そこで同じ項目で抽出してみたのが表⑤だ。すると勝つために必要な物と考えている物は、違うのだが何が面白かったか？という項目の順位を見てみると表④の結果と同じように、1と2、4と5でひっくり返っている物の、ほぼ同じような答え方をしていた。それが表⑤である。この辺は単なる偶然なのかもしれないが興味深かった。

項目	面白かった物順位					勝つために大切な物は？
	1番目	2番目	3番目	4番目	5番目	
1組 男子A	ウ. 作戦戦術	オ. 話し合い	エ. 練習	イ. 試合	ア. 勝敗	ウ. 作戦戦術
1組 女子T	オ. 話し合い	ウ. 作戦戦術	エ. 練習	ア. 勝敗	イ. 試合	ア. チームワーク

表⑤

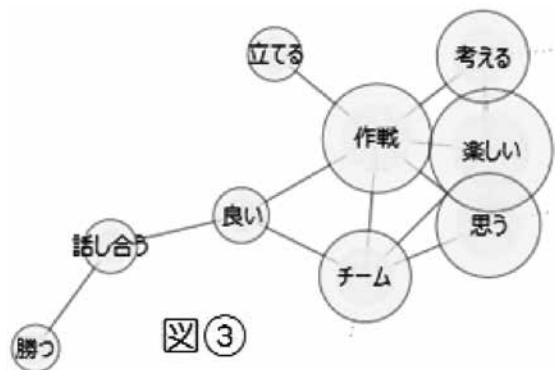
8. 将来的には？

次の質問として、将来小学校の現場に行ったら、この教材をやりたいと思っていますか？と聞き、まとめたのがグラフ⑳だ。何らかの形でやりたいと思っていると答えた者が83%いたということであるので、この教材の魅力を、将来子どもたちに体験させてあげたいと思っているデータからも、この教材に対する魅力が伝わったと感じた。それで、面白くなかったと答えた二人は、勿論やりたくないと答えていて、全体でもこの二人だけであった。このことから、魅力の感じ方が、将来やりたいかどうかには反映されているのは間違いないだろうと思われる。



9. 自由記述から

最後の自由記述についての分析で終わりたい。多くの感想を記入してもらった。授業者としてこの教材の作戦・戦術に関する面白さに気づいて欲しいという願いを持って取り組んだので、KH Corder 1) で分析し、単語出現数を見てみた。すると、一番多く出現したのが「楽しかった」という関連語が73回で一番多かった。その次が「作戦」という単語の前後のつながりを見て、特徴的な物を抽出してまとめたのが表⑥となる。そして、単語出現の多さと関連性によって可視化したのが、共起ネットワークという手法である。その中から図③で「作戦」という単語の繋がりのみを抜き出してみた。するとその関係性もよく分かった。チームで作戦を考え、良い作戦が立てられると勝つことに繋がり楽しかった等々、とい



<p>運動神経だけで勝敗が決まるものではないところが、 作戦を考えなければ勝てないというチームワークを高めるところが好きです。◇ 協力して作戦を立て戦えたので良かったです。班のみんなも全員が活躍できるような チームで共有することが楽しかったです。また、敵味方関係なく美しく 小学生相手にフラグフットボールの授業を行うならば、勝敗よりもチームで様々な ◇男女関係なく仲良くやれるので良いと感じた◇</p>	<p>作戦を考えなければ勝てないというチームワークを高めるところが好きです。 作戦を考えそれをするのが楽しくて、成功したときは嬉しかった。 作戦を考えてくれたので運動が苦手な私でも楽しんでできました。 作戦が決まった時には両者思わず感嘆の声を上げてしまうほどの爽快感が流れるのも 作戦を考える楽しさや、その作戦で相手を騙し通用した時の快感、小さい練習から段階を 作戦をしっかりと立てて練習しているチームが上位にいる印象でした。もっとしっかり練習していれば</p>
--	--

表⑥

う図式になっていることが分かった。

すると、このフラグフットボールが運動能力の差を
 作戦や戦術、そして練習によって乗り越えることが出来る
 とこと、勝敗だけではなく作戦を考える時の話し合い
 が面白かったり、相手味方にかかわらず、作戦の出来映
 えの良さや、習熟の凄さにまで興味を持てたという感想
 があった。また、前々頁に掲載した学生の感想では、一
 回一回の作戦のことだけではなく、相手との関係や心理
 戦、そして試合状況を考え、そして、メンバーの特性や
 相手との事も含めて戦略にまで、深く理解していて実行
 していたことが分かった。今回の実践では、ここまで理
 解し記述していた学生は少数であったので、次年度の取
 り組みではここに焦点を当てて、実践を組み立ててみた
 いと考えている。

II. 今後に向けて

1. 体育教材として

この紀要原稿の要旨において、小学校の体育教材にふ
 さわしいのか？と、書いたが、この2年間の研究紀要を
 まとめた時点で、結論ははっきりと出た。

フラグフットボールは小学校の体育教材に、ふさ
 わしい。というよりは必修化しても良いと思う。

それほど、優れた教材である。2年間のロングランに
 よる計30コマの授業で、大学生4クラス延べ200名ほ
 どの、授業を中心とした姿や、アンケートを中心とした
 彼らの意見を丁寧に分析した結果から断言できる。しか
 し、小学校中高学年にふさわしいと思われる。小学校低
 学年でも2：2のランゲームを丁寧に実践しているのも
 見かけるし、低学年でも時間をかけて丁寧にやれば、出
 来るとは思う。しかし、それはガードを軸にしたラン
 ゲームで有り、本来のフラグフットボールの面白さを
 習得したとは言い難い。

本当の面白さは、ランもあればパスもあるという選択
 肢や、マンツーやゾーン、そしてプレスといったDFが
 ある中で作戦を作ること。そして、机上の作戦ではな
 く、実際の相手の動きに合わせて、味方同士の一致した
 状況判断によるプレーの切り替えなど。レベルの高い作
 戦を作り習得し、試合で検証する。そして、相手との力
 関係、残りの距離や時間、得点差などを考えての作戦の
 選択など。その辺りは戦略の面白さということになる。

そうすると、高学年以降の課題となる。

低学年では、様々な走り方や、バランス感覚などを十
 分に味わう事が大事で、鬼ごっこや簡単なボール遊びで
 タイミング良く投げる。走りながら受けるなどの基礎技
 能を身につける方が大事だと思う。フラグフットボー
 ルをやりながら、これらの動きを習得させるには、運動
 が苦手な子どもたちからすれば、困難だと思う。

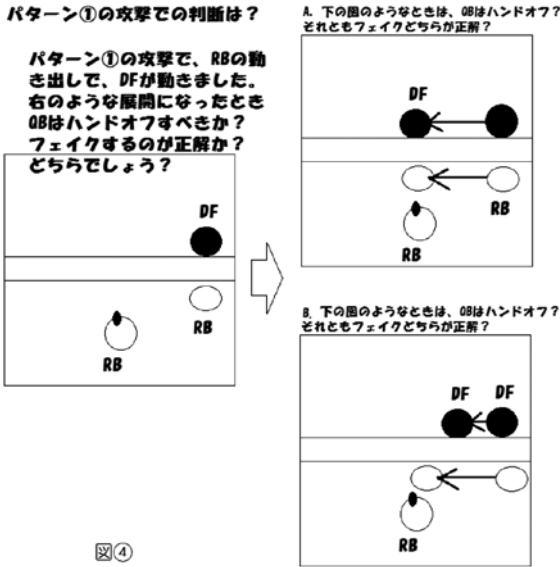
そして、前述した状況判断による作戦の切り替えや、
 戦略戦術の面白さに触れさせるということについては、
それはレベルが高すぎて、小学校体育の課題ではない。
 と、現場の先生方に、よく言われることがある。しか
 し、現在一緒に研究に取り組んでいる現場の先生達の取
 り組みの様子を見てみると、十分に課題になり得ると考
 えている。ただし教える中身や教え方をどのような順番
 で、どのように組み立てていくのか？が大切である。今
 年度の授業では、その辺りに焦点を絞り、検討し分析し
 検証していきたいと考えている。

2. 状況判断と臨機応変の違い

アメリカンフットボールの作戦は、あらかじめ立てた
 作戦の中から選択し作戦通り徹底して行う。しかしなが
 ら相手のあることなので、相手が想定した動きと違って
 いるのに作戦通り遂行することはナンセンスである。そ
 のため、事前に「この作戦でいくが、相手がこうではな
 くこういう動きになった場合、表の作戦から裏に切り替
 える」これはあらかじめ、そこまで考えて作戦を立て
 て、判断基準を明確にしておくことで臨機応変ではなく
 理詰めの攻撃となっている。ここが学校体育では理解さ
 れにくい部分で、「作戦Aでいくと決めたら、得点でき
 なくても作戦通り実施して事を評価する」ということが
 よく言われている。小学校の実態では、みんなで決めた
 作戦を、咄嗟のワンマンプレーで得点しても、それをあ
 まり評価しないということに繋がっている。このこと
 に関しては否定しないし、その通りだと思う。これはいわ
 ゆる臨機応変という言葉で誤魔化す勝手なプレーだから
 だ。臨機応変なプレーと状況によって判断基準をにあわ
 せて、表裏の作戦を切り替える。（いわゆるオプション
 プレー）とは全く違う物だからだ。勿論、そういう力を
 育てるためには、その事を意識した授業の仕掛けが必
 要である。例えば下図④のような物である。このような
 問題を提示し、考えさせチームで検証して理解してい
 くことが大事だと考える。

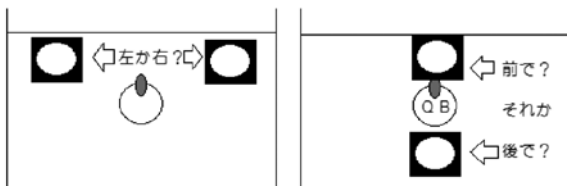
3. 作戦を考える時には

2 : 1 のハンドオフを使いながらのランプレーのみの動きから、スモールステップで積み上げていく方法で授業を進めてきても、パスもOKになり「3人や4人での作戦を考えましょう」となると、丸っきり見当が



図④

つかずメンバー任せになるケースが多かったり、トリッキーな作戦を、思いつき試す。たまたま上手くいったことでそんな一か八かのギャンブルのような作戦になってしまうこともよく見られる。折角ここまで丁寧に進めてきたのに…とがっかりすることもあるのだが…。その反対にベーシックフォーメーションと名付け、典型的な作戦のパターンの数種類を提示し、基本の作戦を習得した後、オリジナル作戦を創造させようとしたこともあるが、各個人の動きの役割や意味が分かっていない間に、提示すると意味を見出せず面白みも感じないで結果が出にくい。そのためには、フラッグフットボールの動きをスモールステップで学ぶように、作戦づくりのための力についても同じように積み上げていく仕掛けが必要だと考える。前時までのプレーを継続した上で、次はこのことを含めて考えてみましょうという風に組み立てる必要がある。例えば、次の図⑤のように課題を提示するやり方がその様なことだ。2 : 2 のハンドオフのみの段階では、QB と、もう一人だけなので、右に立つのか左側な



図⑤

のか？ハンドオフを実施するのが、QBの前でなのか？後でなのか？等々の選択肢はあるが、まだまだ少ないので、次頁図⑥のように、まだ考えやすい。その時から自分たちで考え組み立てる事に慣れさせる必要があると考える。そうすると、2 : 2 から 3 : 3 に移行するときの段階で、選択肢は増えることにはなるが、図⑥のように、まずは立ち位置を考えることから作り出すように指示を出す。そして、作戦の始まりは、今まで取り組んできたハンドオフかハンドオフフェイクのプレーから始める事を遵守させることが大事だ。そうすると、今までの積み上げが無駄になることもないし、作戦検討に制限をかけるというのとは違い、作戦の考案には逆に考えやすいということに結果的には繋がりがやすい。そう考える。

4. 今後について

今回2年間に渡って、大学生の授業を元に、小学校体育の教材としてフラッグフットボールは適しているのかを検証してみた。結果は、本論の中でも触れているが、非常に適しているという風に考える。しかしながら、小学生に対して授業している実践例は数多く存在するが、私が目指している「フラッグフットボールの教材価値」に到達しているとは言いがたい。今までの現場で行われている、授業プランではなく、新しい授業プランを行うことでないと難しい。それが実際に現場で通用す



図⑥

るかは、まず実践を行う教員にこの授業プランを実施するだけの知識やスキルを身につけておくことが不可欠である。そして、子どもたちにより深く理解させるためには、視覚化が必要である。わかりやすいビデオ教材の着手に手がけたいと思っている。この様な試みと共に、現場の先生方への実技教室や、実践の応援なども積極的に展開し実践例を増やし検証していきたいと考えている。

5. まとめ

今回この紀要が執筆、発行される間に学校での授業スタイルが根本的に見直され、私たち教員を取り巻く教育環境は目まぐるしく変化している。

当たり前のように対面授業をしていた以前と違い、遠隔授業を取り入れることが必須条件となり、これまでとは違った環境の中で如何に教育の質を確保するかという問題に直面している。

ICT教育という観点からすれば、進まなかったネット

環境が、今回のコロナ禍の影響によって劇的に改善された結果、情報伝達能力が飛躍的に進んだことは明らかであり、電子機器を使用して大量の情報に接することが可能となった。しかしその反面、画面を通しての学習が中心となり、1日中パソコンから離れることなく学習することで、様々な問題も指摘されている。

電子機器を中心とした学習ではどうしてもパソコンの画面の前での作業が中心となりがちである。結果、からだを動かす機会が極端に減少することが指摘され、子どもたちの運動能力に関しての低下が問題となり始めている。スポーツ庁が令和2年7月に更新した「新型コロナウイルス感染対策 スポーツ・運動の留意点と、運動事例について」でも新しい生活様式におけるスポーツのあり方が取り上げられて、テレワークによる運動不足を解消する手段として手軽にできるスポーツメニューの具体例が示され、室内外を問わず運動・スポーツを推奨している。その観点からも、このフラグフットボールを小学校の教育現場で実践することは非常に有意義であり、教材的価値も十分だと言える。

フラグフットボールは、本紀要の前編でも述べてあるがアメリカンフットボールのルールを簡易化しタックルの代わりに腰につけたフラッグ（しっぽ）を取るようにしたもので危険なプレーや蜜になる状態が避けられることなど、今後の教育現場で広く取り入れられるべきものであろう。スポーツ庁の指針でも10分程度のボールを使った運動を授業に取り入れることを前提に、小学校の屋外でのいろいろな運動の取り組み内容を紹介し、適度な運動の重要性を述べている。このフラグフットボールに関しても前半、後半それぞれ10分間の運動時間とし、間に5分ないし10分のハーフタイムを入れることで十分、スポーツ庁の示す教材として成立すると考える。

体育という教科の本来の目的が達成されにくい環境のなかで、ICT教育との関わりやコロナ対策を取り入れながら、いかに新しい環境に適したカリキュラムを考えるかが重要である。