

体育授業における戦術的思考力に関する研究

－小学校高学年のフラッグフットボールの実践から－

高橋 蓮 (新潟大学)

1. 目的

本研究の目的は、児童を対象にフラッグフットボールの授業を実施し、その過程における戦術的思考力の変化を明らかにすることで、フラッグフットボールの教材についてその可能性を検討することを目的とした。

2. 研究方法

- 1) 対象者 新潟市立 S 小学校第 5, 6 学年の児童 17 名 (男子 9 名, 女子 8 名)。
- 2) 授業内容と回数 授業は「ボール運動」の単元とし、1 回の授業は 45 分で、全 9 回実施した。必要な技術として「フェイク」、「ブロック」、「パス」を挙げ、この 3 つの技術について、それぞれ 2~4 時間目に練習の機会を設けた。その後、5~9 時間目では学習した基本技術を取り入れつつ、各チームで自由に作戦や戦術を考え、練習する時間や大会を設けた。
- 3) 分析方法 児童の動きの変化を分析するために、ビデオカメラを 2 台用いて撮影をした。考えた戦術については、チーム毎に「作戦カード」へ記入させた。さらに、毎時間後、個々に「振り返りカード」を記入させた。

3. 結果と考察

1) 基本技術の使用率

5~9 時間目のゲームにおいて、使用された基本技術の割合を算出した。

「フェイク」を使用した割合について、5 時間目では 67%であったが、時間を追うごとに、徐々に減少した。その理由として、「パス」を使った作戦が使用されるようになり、裏へのパスを警戒した DF がスタートポジションを下げたためと考えられた。

「ブロック」の使用割合は一貫して高い割合であった。その理由として、児童にとって他の 2 つの技術に比べて理解がしやすく、容易にゲームに

持ち込めたためと考えられる。

「パス」の使用率は、「フェイク」の使用率と反比例し、後半になるにつれ上昇した。その理由として投技術の向上や、DF の立ち位置から裏のスペースを活用しようという意識が高まったためと考えられた。

2) 戦術的思考力に関する考察

単元の後半では、ボールを持った児童が DF の位置関係によって判断し、柔軟に対応することや、ボールを持っていない児童が DF との駆け引きによって裏に走ってパスを受ける行動が見られるようになった。また、9 時間目の授業終了後の「振り返りカード」を見ると、「その場で作戦を考える」や「判断が一番大事だと学びました」、「パスをするとき 1 人ずつに敵がついているから判断はやっぱり大事」といった記述がみられた。つまり、児童らはチームの作戦を理解した上で、相手チームの動きを見つつ、どう動いたらよいのかをフラッグフットボールの教材を通して徐々に考えられるようになったものと推察される。

4. 結論

フラッグフットボールの教材を高学年の児童に指導した本研究では、児童らが協力して作戦を立て、相手チームとのゲームを通して、作戦を実行する力や状況に応じてプレーを選択する判断能力、ボールを持っていない児童が空間を活用する能力の向上が示された。

主な参考文献

- 1) 日本フラッグフットボール協会
<https://www.japanflag.org/flag/education> (参照日: 2019 年 12 月 19 日)
- 2) 坂田 行平 (2019) 「小学校体育科の授業のゲーム場面における児童の状況判断を向上させるための単元開発」 初等教育カリキュラム研究 7 号: 15- 30.