

1：オリエンテーション

(1)自己紹介

今年度、前後期「フラッグフットボール」の授業を担当する牧野満（まきの みつる）です。奈良県の支援学校では体育教師として、その後は小学校で勤め、今年初めて本学の非常勤講師として勤務することになりました。よろしくお願いします。

(2)授業の目的

①「わかる」「できる」「分かち合う」

フラッグフットボール（以下フラフト）の講座なので、フラフトの戦術を知り、ゲームを楽しむことを大きな目的とします。そのために基本的な技能を身につけ、作戦を作り、それをゲームに生かすことや、記録の取り方、ゲームの運営の仕方なども学びます。ですから、「体力づくり」「息抜き」体育は行いませんし、部活ではないので「競技一辺倒的」の体育はしません。グループのメンバーと積極的な技術のアドバイスをを行い、「みんなでうまくなる」体育を目指します。

②フラフトの文化的な学習

フラフトはアメフトを簡易化した教材ですが、アメフトも元はと言うと、フットボールから派生して成立したスポーツです。フットボールから始まる歴史の中でルールが整備されてきました。そこには多くの「謎」があります。その謎を探ることを「フラッグフットボールの文化学習」と言います。このような文化的な内容を知ることによって、フラフトという教材に含まれる考え方や人々の願いがわかるはずです。

③フラフト大会

授業の後半では「フラフト大会」を計画・立案・実践します。自分たちでルールを決め、ゲームを行います。リーグ戦などの大会運営を自分たちで進めていきます。

この3つの柱を軸として授業を進めていきます。従って、「上手い」だけでは高評価は得られません。授業の最後、30回目の授業ではフラフトの教養テスト（筆記試験）も行います。「フラフト大会」への関わり方も重要な評価要素となります。授業は基本的にグループ学習で行います。男女混合のグループを作り、ゲームを含む活動を行います。

(3) 毎回の授業の流れ

①アイスブレイキング、コミュニケーション HOW TO

②授業について（実技内容についての話、体育に関連する話題、体育実践の紹介など）

または、フラッグフットボールの文化的な内容（教室でする体育）

③フラフトの実技（実技→まとめ）

毎回①～③の流れで、授業を行います。②については、実技を行わないで、教室で講義として行う場合もあります。

(4) 授業の評価

① 出欠席等を含む授業への参加状況

② フラッグフットボールに関するレポートと教養テスト（30回目）

③ 技術・文化学習・イベントづくり

上記3つの点を総合して評価をします。

(5) その他(諸連絡)

①毎時間、筆記用具が必要です。忘れないで持ってきてください。

②実技を行いますので、運動に適した服装、飲料、タオルなどの用意も忘れずに。

③授業で配布したプリント等を綴じることのできるファイルを各自用意してください。

2. 講義「技術指導の基本的な考え方」

(1) ある運動、ある教材を学習するとき、どのような順序で行うか？

- ・示範→見まねで出来てしまうことがある。
- ・上手な人のリズムで出来てしまうことがある。(ハードルの4歩のリズム、ダンス)

(2) 「わかる」「できる」の4事象

「わかってできる」「わかっているけどできない」「わかっていないけどできる」
「わかっていないできていない」

※「わかっていないけどできる」ことが意外と軽視されている。

(3) 要素主義の克服

- ・腕の搔き、息継ぎ、キック(バタ足)を練習して、つなぎ合わせてもクロールは完成しない。
- ・サッカーでは、シュート、ドリブル、パスの練習をしてゲームでは生かされない。
- ・各運動の一部(要素)を切り取って練習し、つなぎ合わせてもうまくなならない。
⇒要素主義批判
- ・その運動を構成する基礎技術が問題となる。

(4) 基礎技術とは

- ①学習する運動文化の特質(特質=他のものでは代えられないもの)を形成する最小単位の技術
- ②最初に練習し、最後まで質的に発展する内容を持った技術
- ③学習する運動文化の技術習得については、誰もが必ず体験し習得しなければならない技術

(5) 系統的な指導1(水泳の場合)

- ・水泳では、基礎技術「腕と呼吸の協応動作」(ドル平)
元になる泳ぎがあり、リズム変換により、近代泳法や日本泳法へと発展していく。

(6) 系統的な指導2(マットの場合)

マット運動→「側転を含む連続技」
連続技(教材化)⇒お話マット

(7) 球技の場合

球技では、「2人のコンビネーションによるシュート」が基礎単位(最小単位)
2:0(相手がいると想定したプレイ)を元に発展していく

(8) フラフトの場合

フラフトでは、2:1⇒2:2……⇒5:5(前期は4:4)

作戦や戦術の学習

ゲームという場で、それらが出来たか出来なかったかを検証する

※ただ、パスの練習を否定するものではなく、感覚づくりとして習熟は必要である。