

小中一貫におけるネット型ボール運動の指導カリキュラム開発

—ソフトバレーボールの発達段階における指導方法 II—

矢藤真二郎 神重 修治 下野 素文 木原成一郎
松田 泰定

1. はじめに

本研究の目的は知識理解(分かる)に裏打ちされた運動技能の獲得(できる)の学習,健康観やゲーム運営など生涯スポーツに生かしうる(いかせる)学習を総合した学習カリキュラム開発を行うことである。研究プロジェクトを構成し研究を開始して4年目を迎えた。まず,1年目,2年目に,小学校高学年における必修種目であるサッカーとバスケットボールを教材としてねらいを共通化した指導方法の開発,およびサッカーとバスケットボールの種目をもつ指導上の課題解決の方法として,フラッグフットボールを採りあげ,4年,6年,7年の指導内容を考案し,授業の実践を通して児童・生徒の状況判断能力の育成に向けた方策を検証してきた。

3年目には,新たにネット型のボール運動である「バレーボール」に注目し,小中一貫で研究開発していくこととした。本学園では,一昨年から「21世紀型教科学力」として,「協同的創造力」に着目し,その力を育むために,「協同的創造学習」を新たな教科学習のスタイルとして研究していくこととなった。体育科では,「協同的創造力」について考えるにあたって,子どもたちのコミュニケーションスキルの重要性に着目し,有効な教材としてネット型ゲームの「バレーボール」を選び,小中で連携しながら取り組むことにした。昨年度は,体育科教員が指導している1年・4年・6年・8年の指導内容を考え,授業実践を通して児童・生徒の発達段階に応じて検証していった。

今年度は,昨年度実施できなかった3年・5年・7年と4年・6年について指導内容の開発ならびに,バレーボールの系統表に関しての検証を進めていくこととした。今回は,その中から4年・5年,7年の実践について報告する。

2. 実践に向けて

(1) 教材の特性

「バレーボール」が国際的に普及した原因については次のことが考えられる。まず,ネットによる境界線が相手チームとの直接的な接触を防ぎ,危険性が少ないこと。そして,年齢や性別の制約を受けず,相応の運動量が確保できるゲームであるとともに,季節によらずいつでも屋内外でのプレーが可能なおことなどがある。加えて用具も簡単で,少しの広場があれば,いろいろなルールで一度に多くの人数でプレーが可能である。

しかし,小学生では,誰もがプレーするには,ボールが硬くて重く,また,授業向きのルールが確立していないなどの理由で児童には,馴染みが薄いスポーツでもある。バレーボールは,ボールを繋いでいくところに大きな楽しみや喜びが生まれてくると考える。心が通い合っこそ,パスがつながり,相手チームに攻撃をすることができる。また,お互いに心を通わせることの大切さに気づきチームゲームとしての認識が生まれたとき,豊かな人間関係力が育ってくるのが期待できる。

(2) 研究の視点

学習指導要領の中での「バレーボール」についての扱いは,5・6年生の副教材としてされることが多くまた,中学校では,競技バレーとしての指導法が確立している。そのため,小学校段階では,子どもたちにとってあまり馴染みがない。小学1年生から中学3年までのバレーボールの指導法考えるにあたって小学校では,次のようにとらえた。

①誰もが今もっている力で楽しむことができる

ボールが軽くて柔らかいソフトバレーボールを使用することにより,ボールに対する恐怖感が少なく,誰もが安心してプレーすることができる。また,初期の段階では難しい技能を必要としないことから,ボール運動が苦手と感じている子どもでも十分に楽しむことが可能である。

②自分たちの作戦が実現しやすい

ネットで区切られ、決められたコート内であるため、相手と接触することがほとんどなく、ボールが飛んでくる方向もだいたい決まっている。そのため、自分たちで考えた作戦が、ゲームの中で実現しやすくなる。

③コミュニケーションがとりやすい

プレーが1回ごとに途切れるため、チーム内でのコミュニケーションがとりやすい運動である。ゲームの中でも、狭いコートの中でチームの仲間と声をかけあったり作戦を確認し合ったりすることが容易で、チームの意識の調和をはかるのにたいへん適している。

バレーボールには、ボールに連続して触れることができないという特徴がある。バスケットボールやサッカーのように自分でドリブルをしたり、フラッグフットボールのようにランプレーしたりすることはできない。1回の触球で自分の役割を果たさなければならないため仲間との意志交流がより焦点化される競技である。仲間とのボールのつなぎ方を学ばせる手段として、プレーのイメージ(作戦)をチーム内で共有化する話し合いの活動が必要になってくる。また、ボールの種類やコートの広さ・ネットの高さなどの環境設定や学年の発達段階に応じたルールづくりを考えていくことにより、子どもたちの実態にあったものにしていくことも重要である。今年度、これらのことをもとに取り組んだ実践例を示す。

●実践研究①

単元	ソフトバレーボール(ゲーム)
学年	小学校第4学年
実践月	平成18年11月

研究の視点

昨年度の研究の中で、小中一貫のバレーボールのカリキュラム作りを行い、各学年で発達段階に応じた指導方法や場づくり(環境設定)の実践してきた。それをもとに今年度も、各学年でのソフトバレーボールの発達段階における指導法の研究をさらに進めていくことにした。その中で、中学年でのバレーボールの位置づけをどのようにしていったらよいのかが論議になった。それは、高学年でよりよい動きを生み出し、さらに中学校での競技バレーにつなげていくためにどういう指導が必要なのかということである。

中学年の実態を見ると、ボールを弾いて自分の思うようにコントロールすることが難しいことやチーム内でのコミュニケーションの伝達に時間を要することのために、バランスのとれた動きができず、バレーボールの本来持っているラリーの楽しさを味わっていない

ように思われる。理由としては、技術的なものがなくレシーブやパスといった熟練を要する練習時間がとれない。試合をするが、勝敗を意識するあまり技術的にすぐれている子がゲームの実権を握り、ワンマンプレーを展開することが多くなってしまっていることがある。そのためボールに触れない子ができたり、本来の楽しさであるボールを繋ぐことが少ないゲームになることもあった。中学年で基礎練習ばかりしていると技術的にはある程度伸びるが、ゲームをする時間が少なくなり、楽しさを味わうことができにくくなる。そこで、今年度は、2回に分けて指導していくことを試みた。

1回目は、5月に7時間の単元で「ラリーボール」を考えた。それは、今までとまったく逆の発想でネットを挟んでお互いを一つのチームとし、お互いがつなぎやすいボールを返し合い、できるだけ多く「ラリー」を続けていこうとするゲームである。そして、2回目は、11月に、「ソフトバレーボール」を実施した。

(1) 単元について

① 子どもの実態(4年生)

本学年の子どもたちは、体を動かすことがたいへん好きで、体育においてはいろいろな運動に意欲的に取り組むことができる。特にボール運動が好きで、休憩時間や放課後は、男女仲良くサッカーやドッジボールをする姿がよく見られる。子どもたちのアンケート(5/8)では、ほとんどの子どもが「ボール運動が好き」と答えた。理由としては、「ゲームをするのが楽しい」「勝ったり負けたりするところが楽しい」「友だちといっしょに運動ができる」「得点を入れるのが楽しい」などと答えている。ソフトバレーボールについては、3年生の時にネットをはさんでワンバウンドのルールで経験したことがある子どももいるが、基本的なルールや用語については、あまり知らない。

5月におこなった「ラリーボール」では、今回と同じ大きさのコートでお互いのチームでボールを繋ぎ合うことを楽しく行い、レシーブやパスの技術を身につけていくことに重点を置いた指導をおこなった。その結果、バレーボールを行うためのある程度の素地作りはでき、どの子も楽しく活動することができた。そして、11月の「ソフトバレーボール」を楽しみに単元を終えることができた。

子どもたちは、10月にワールドカップのバレーボール大会が日本で開催されたこともあって関心は高く、半数以上の子どもが試合をみていることがわかった。そのため、ゲームに対する期待感が強く、「アタックを決めてみたい」「ブロックにも挑戦してみたい」

など具体的な声も聞かれた。チームづくりについては、チームごとの身長が均一になるように考えて、男女混合のチームをつくった。

② 指導にあたって

指導にあたっては、戦術アプローチの考えを取り入れて、「ゲーム→話し合い（練習）→ゲーム」の流れで単元を構成し、授業を進めた。理由は、「ラリーゲーム」で基礎的なことをすでに練習していることや7時間という限られた時間でできるだけ多くのゲームを経験させたかったからである。学習のルールやマナーをみんなで確認しながら、楽しく活動できるようにしていった。また、セッターの有効性を調べるために、2組では、チームにセッター役の子どもを決めさせて、チームでの練習の段階から3段攻撃を意識させていった。1組では、子どもたちに自由にポジションを決めさせてゲームをさせることにした。それぞれのクラスでセッターも意識することによってどれくらいラリーが続くのか、一人当たりの触球回数がどれくらい異なってくるのかを調べるためである。

試合時間は、7分とし、総当たりのリーグ戦を行っていった。友達の失敗を非難したり、勝敗だけを意識したりするのではなく、みんなで励まし合ったり声をかけあったりしてチームの雰囲気盛り上げ、一人ひとりのチーム内での存在感やチームプレーで貢献できたときの喜びを味わわせることにした。

(2) 単元の目標

- お互いに励まし合ったり認め合ったりしながら力を合わせて楽しくゲームができるようにする。
- チームの一員として、めあてや作戦に応じた動き工夫することができるようにする。
- ゲームに対する作戦やルールを理解し、それにあった動きをすることができるようにする。

(3) 計画（全7時間）

- 第1次 オリエンテーション・・・1時間
- 第2次 ルールづくりとためしのゲーム・・・3時間
- 第3次 リーグ戦をしよう・・・3時間

(4) 授業の実際

<第1次>

- サーブは、下から打つ（コートの中から）
- サーブがネットに当たって入った場合は、もう一度サーブをする
- 3回以内で相手にボールを返す
- ローテーションを行う
- ラリーポイント制で、試合時間は7分間
- 相互審判とするが、判断が難しい時はじゃんけんを決める

<ソフトバレーボールのルール>

5月に実施した「ラリーボール」について振り返らせ、安全に場づくりをしていくことを確認した。コートの広さは前回と同じとしたが、ネットの高さを180cmにかえてすることとした。そして今回の「ソフトバレーボール」のルールについて提示していった。その後それぞれのチームに分かれて久しぶりにボールの感触を味わった。

<第2次>

それぞれのチームに分かれて練習をしていった。ボールが50gから100gに変わったが、子どもたちは「前回よりも打ちやすい」「ボールが揺れないのでよい」など好評であった。どの子にもボールに触るようにローテーションを考えたが、チームによっては固定した方がやりやすいといった声も聞かれた。

セッター存在によるゲームの違いを調べるために、2組はセッターの必要性を話し、最初の練習からセッターを決めて、練習をさせていった。円の真ん中にセッターを置き、必ずセッターを中心にボールを回す練習を繰り返してした。ためしのゲームでもセッターを固定させ二つ目のボールをセッターに集めていくことを取り入れさせていった。その結果、半分以上の班で3段攻撃が体験でき、班の中で意識してボールを回して攻撃につなげることの大切さを理解できた。

しかし、どちらの組でも声によるコミュニケーションが大きな課題となった。チーム内での励ましの声は、「ドンマイ」「がんばろう」「だいじょうぶ」「ナイス」「おいしい」など試合数を重ねるごとに少しずつ増えていったが、指示する声やボールを繋ぐための声は、ほとんど聞かれなかった。そこで、どんな声が必要なのか考えさせた。子どもたちからは、次のような意見が出された。

- ・ボールをとってほしい人の名前を呼ぶ
- ・ボールが外るときはアウトという
- ・自分がとるときには、「はい」とか「まかせ」という
- ・みんなに聞こえる大きい声をだす
- ・ボールを打つときにはみんなで声をかける

このことを取り入れながらためしのゲームを進めていった。

<第3次>

体育館全体4面のコートでリーグ戦を始めた。試合時間は7分間とし、間で3分間の作戦タイムをとった。ためしのゲームのときから、相互審判を取り入れていたので、判定でもめることも少なく、だいたいスムーズに試合が流れた。

ボールのつながりもだんだんと増えて、各チームでの声かけも増えてきたが、リーグ戦ということもあつ

て勝敗に対してかなりのこだわりをもつようになってきた。チーム内でボールを回すよりも1回で返した方が得点につながることに気づくようになり、単調なゲームが目立ってきた。ねらいとしてきたチーム内での声かけやつなぐことの楽しさがゲームの勝敗におされてきてしまった。

そして、試合を進めていくうちに負けが続く班からは、個々の技術面に対する不満が出る場面もみられるようになり、チームの雰囲気が悪くなって、声が聞かれなくなった。逆に勝利を重ねるごとに波に乗り、チーム全体で盛り上がり、大きな声のでよいプレーにつながり相乗効果を生み出していく班も見られた。

(5) 結果と考察

今回は、試合の様相を分析するためにリーグ戦の様子をビデオに記録していった。リーグ戦の初めと終盤の6試合ずつ、それぞれのクラスから12試合ずつを取り上げた。

試合の様子を細かく分析するために、ゲームのラリー回数と触球回数を調べ表にまとめていった。

表1 ゲームのラリーと触球回数 (1組の①)

3班			1班		
得点	ラリー回数	触球回数	得点	ラリー回数	触球回数
1	2	3	1	1	1
2	2	2	2	2	2
3	0	0	3	1	1
4	2	3	4	2	1
5	2	1	5	3	4
6	2	4	6	1	0
7	1	1	7	3	4
8	0	0	8	2	2
9	2	1	9	1	1
10	1	0	10	2	1
11	2	3	11	1	0
12	2	3	12	2	2
13	2	4	13	2	1
14	1	2	14	1	3
15	2	2	15	1	3
16			16	1	1
17			17	0	0
18			18	1	3
19			19	1	1
20			20	0	0

ラリーは、サーブを含めた回数で、「0」はサーブのミスのこと、触球は、1サーブで両方のチームがボールに触った回数のことを表す。

この表をもとにして全24試合のデータと事後の振り返りとともに、3点で分析を試みた。

① リーグ戦でのゲームの状況 (ラリー回数・触球回数) について

ラリー回数については、24試合全体で図1のような結果となった。サーブは、コート内でアンダーサーブと決めたために、ミスが10%にとどまり後半になるほど少なくなっていった。しかし、ラリーが1回、つまりサーブカットがうまくいかないケースが47%もあった。特に前半は、ボールを譲り合う場面が多くは、班ごとに「声かけ」について考えさせる場面もつけた。また、後半では「アウトボール」の処理の重要性に気づき「声かけ」のなかに多く見られるようになった。

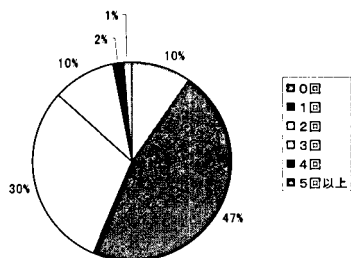


図1 ラリー回数の分布 (全体)

組別の状況では、全体を通して1組の方がラリーが多く続く場面が見られた。特に後半は、7・8回続くこともあった。これは、2組では、セッターを意識してボールを集めることに集中したが技術的に難しくミスが多くでたためではないかと考える。

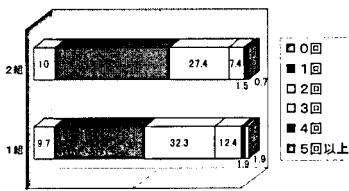


図2 ラリー回数の分布 (組別)

次に、1サーブごとの触球回数をみると、16%がサーブに対してボールに触ることができず、1~3回までの触球は63%で、約8割が3回以内で終わっていた。組別では、どちらのほぼ同じような状況であった。

② リーグ戦の初めと終盤での試合の様相について

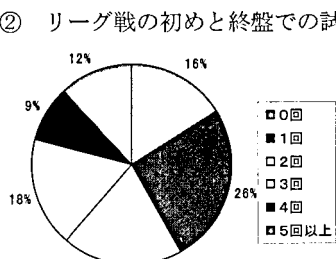


図3 触球回数の分布 (全体)

1組では、前半と後半ではラリー回数はほとんど変わらなかったが、触球回数では、0.09回減少した。2組の方は、ラリー回数が0.19回増加したが、触球回数は少し減った。

したがってどちらの組も「1コート当たりでの触球回数」が減少した。

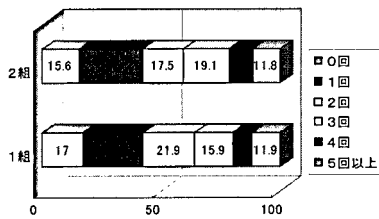


図4 触球回数の分布(組別)

が少なく安全にワンタッチでボールを相手方に返そうとする意識が強くなったためであると思われる。また、ボール操作にもなれて、アタックのような強いボールが相手コートに戻ることも多くなったためであると考ええる。

③ 1組と2組(セッターあり)での試合の様相の違いに、1組と2組(セッターあり)とを比較してみると、「1コート当たりでの触球回数」で2組の方が、1.78回で0.34回も高かった。しかし後半では、0.1回とほとんど差がなくなった。これは、2組の方は、セッターを意識してできるだけ、ボールを回して相手方に返していこうとする意識が強くなったためであると思

表2 試合の様相

	1組			2組		
	ラリー回数	触球回数	触球/コート	ラリー回数	触球回数	触球/コート
初めの6試合	1.12	1.23	1.1	1.18	1.64	1.39
	1.81	2.65	1.46	1.45	2.68	1.85
	1.69	2.93	1.73	1.3	2.35	1.81
	1.34	1.84	1.37	1.55	3	1.94
	1.97	2.84	1.44	1.33	2.24	1.68
	1.75	2.72	1.55	1.12	2.24	2
終盤の6試合	1.61	2.37	1.44	1.32	2.36	1.78
	1.46	1.71	1.17	1.36	1.68	1.24
	1.82	2.64	1.45	1.39	2.22	1.6
	2.23	3.13	1.4	1.34	1.38	1.03
	1.61	2.48	1.54	2.58	4.89	1.9
	1.47	2.05	1.39	0.95	1.63	1.72
	1.14	1.64	1.44	1.44	2.24	1.56
	1.62	2.28	1.4	1.51	2.34	1.5

われる。しかし、リーグ戦の終盤では、やはり勝敗を意識してミスの少ない安全なワンタッチの方向に進んでいったのではないかと考えられる。セッターにボールを集めて攻撃につなげていくための技術的の面での練習時間が、4年生での段階ではかなり必要になってくると考える。

子どもたちに事後のアンケートをおこなった。アン

これは、リーグ戦の最初の頃は、チーム内でボールを繋ごうとする意識が強かったが、後半になると勝敗を考えて、ミス

ケートは、4段階で自己評価させ、④については、複数回答とした。

- ① ソフトバレーボールは楽しかったですか?
- ② 作戦を考えて、その作戦をゲームにいかすことができましたか
- ③ ゲーム中に、声かけはできましたか?
- ④ ボールがつながるために大切なことは何だと思いますか?

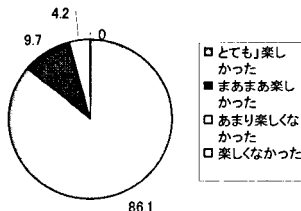


図5 ソフトバレーボールは楽しかったですか

①については、予想通りほとんどの子どもが楽しく活動することができた。あまり楽しくなかったと答えた子どもの理由として「ゲームに勝てなかったこと」をあげていた。

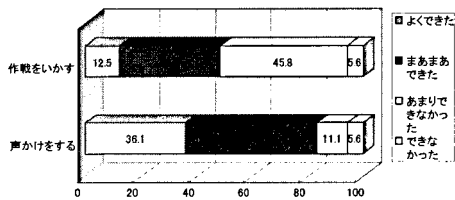


図6 ゲームの様相のふりかえり

②の「作戦をいかにす」は、ほぼ半々に分かれた。具体的にどんな作戦が有効だったのかについては聞いていないが、ゲームでの勝敗と作戦とを繋げて捕らえている子が多かった。③の「声かけをする」については、ゲームでの重要性についての認識が高まっていったため8割以上の子が肯定的に捕らえていた。

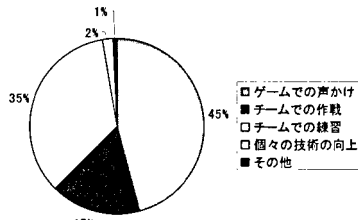


図7 ボールがつながるために大切なこと

最後にチームプレーとして「ボールのつながるための条件」として複数回答で聞いたところ、45%の子どもが「ゲームでの声かけ」をあげた。「チームでの練習」(35%)よりも上回る結果となった。ゲーム中での「声かけ」が、ゲームにプラスにもマイナスに

大きく影響すること、つまり、「声かけ」がメンタルな面でゲームを進めるうえで重要性を持つことを、子どもたちも肌で感じ、コミュニケーションの大切に気づくことができたのではないかと考える。今回2組では、セッターの大切さについて認識することはできたが、ゲームの中でいかせることは難しかった。4年生での技術面の指導方法や今回行った「ラリーボール」とのつながりについての検討をしていきたい。さらに中学年でコミュニケーションを生かした指導方法を考えていく必要があるのではないかと考える。

実践研究②

単元	①ラリーゲーム (ゲーム) ②ソフトバレーボール (ゲーム)
学年	小学校第5学年 (37名)
実践月	平成18年5月・11月

研究の視点

昨年度から本校ではソフトバレーボールを小中一貫でカリキュラムに作成に取り組み、各学年で実践してきた。バレーボールなどネット型ゲームの楽しさの一つに挙げられるのは、パスやラリーが続くことである。しかし、これまでのソフトバレーボールの授業では、勝敗に執着するあまり一部の限られた子どもだけで行うゲームになり、ラリーやパスが続かないことが多く、単調なゲームになりがちであった。そのため、誰もがバレーボールの楽しさを味わっているとは言えなかった。また、チームに一体感もあまり感じられなく、技能的にも一部の子どもだけに伸びが見られた。

そこで今年度は、「ラリーゲーム」というソフトバレーボールつなげるための新しい単元を開発し研究実践を行うことにした。「ラリーゲーム」は、ラリーやパスを続ける楽しさを味わわせるために、1コート全員が味方同士でラリー回数を競うゲームである。また、「つなげる」ことを意識することで、今後、学習するソフトバレーボールの基本的な動きやコミュニケーション力を身につけることもできると考えた。この「ラリーゲーム」を5月に実践し、「ソフトバレーボール」を11月に実践した。

検証の視点としては、次の2点とした。

- | |
|--|
| ①ラリーゲームとソフトバレーボールを誰もが楽しんでできたか。 |
| ②ラリーゲームとは子どもにとってどんなことが有効で、ソフトバレーボールに生かそうとしていたか。検証の方法は、アンケートで行った。 |

(1) 単元について

① 子どもの実態

本学年の子どもは中学年でソフトバレーボールを経験している。事前調査(18年5月)によるとバレーボールのような学習や遊びを好んでいる児童は、85%以上いる。好きでない子どもは11%いる。ソフトバレーボールで楽しいと感じたり、うれしいと感じたりすることでは、「パスがうまくいったとき」「パスがつながったとき」などを挙げている子どもが70%以上いた。難しいと感じたり、おもしろくないと感じたりすることでは、「パスがつながらない」「パスが難しい」と感じている子どもが50%以上いた。

本学級の子どもは、目的に向かって意欲的に取り組むことができるが、話し合ったことを集団として活動に生かしきれていない実態がある。

「ラリーゲーム」

② 指導にあたって 「ラリーゲーム」

「ラリーゲーム」では、ラリーの楽しさを味わわせるために、パスやラリーをつなげるためにはどうしたらよいかを単元全体を通して、学級の実態に合わせながら段階的に考え、ゲームをしていった。その中で、チーム全体で楽しめるようなルールを付け加えていった。実態を考慮しながら、ボールを高く上げることを意識させるためにネットの高さを1.8mと2mにした。また、ボールに対しての恐怖感や操作性を考慮してソフトバレーボール用ビニール製ボールを使用し、チームの実態に合わせて、100gか50gのどちらかに選択させた。50gは落ちるスピードが遅くボールに追いつきやすいと考えた。100gはビニール製のボールの中ではボールの安定性があり扱いやすいと考え、この2つのボールを用意した。ゲームは対面コートと十字型コートの2段階にした。その理由として対面コートはソフトバレーボールに近い形で子どもたちにとって親しみがあり、基本的な技能を身に付けるのには有効であるということ。1チームの人数が少ないのでコミュニケーションが取りやすいのではないかと考えた。十字型は対面コートからの発展として多方向から来るボールに対しての技能を身に付けられると考えた。また、場の変化を与えることでコミュニケーションの深まりが見られるのではないかと考えた。

(2) 単元の目標「ラリーゲーム」

- | |
|---|
| ○ 互いに協力して、楽しみながらゲームや練習ができるようにする。 |
| ○ チームに応じた練習を考えたり、話し合いをたりすることができるようにする。 |
| ○ 運動の特性に応じた基本的な技能や集団の動きを身につけることができるようにする。 |

- ルールや基本的なマナーを理解して運動することができるようにする。また、個人や集団の動きがわかるようにする。

(3) 計画「ラリーゲーム」(全6時間)

- 第1次 オリエンテーション・・・1時間
- 第2次 ゲーム①(対面コート)・・・2時間
- 第3次 ゲーム②(十字型コート)・・・3時間

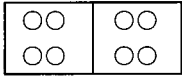
(4) 授業の実際「ラリーゲーム」

<第1次> オリエンテーション

事前のアンケートの結果を伝え、今回の単元の大きなめあてを「みんなが楽しめるようにパスをつなげよう」と設定した。また、ラリーゲーム(対面コート)の基本的なルールを伝えて試しのゲームをした。

基本的なルール

- ・8人でゲームをする



- ・ローテーションをする
- ・ネットの上を通過して返ったら1点
- ・1セット→3アウト

試しのゲーム(3セット)をして、子どもたちとルールを確認したり、新たなルールを決めていったりした。

子どもたちと話し合ってきたルール

- ・何回で返してもよい。
- ・サーブはどこから打ってもよい。
- ・同じ人は、2回続けてさわれない

試しのゲームでは、まだ一部の子もだけでゲームを進めることが多かった。また、ゲーム自体が理解できなく、強くボールを返して喜んでいいる子どもも見られたので得点を見せることで理解させていった。4対4をどのように分けるかはチームに任せましたが、男女で分かれたり、仲の良い者同士で分かれたりしているチームが多かった。その後、個人の目標や次時の課題を決めていった。個人の目標では「相手のことを考えてパスなどをする」など相手を意識した目標が多く見られた。また、具体的な目標を立てている子どもでは「パスがつながるようにする。強さを考える」「ボールが落ちないようにボールを高く上げたりして工夫しながら点を取る」などと書いている児童も数名見られた。パスに対しての意識は高められた。

<第2次> ゲーム① 対面コート

前時で設定した課題「ラリーを続けるためにはどんなパスがいいか」とルールを確認して活動に入った。活動の流れとしては、各チームで準備運動をして1チームの半分4人(5人)で練習した後、チームで課題についての話し合いをして、3セットゲームをして、

全体で課題についての話し合い、練習(話し合い)をし、3セットゲームをした。振り返りではチームでの振り返りと個人での振り返りをした。中間での全体の話し合いでは「優しいパス」「高めのパス」の意見があったのでそれはどんなパスか具体的に話し合っていた。そして、そのパスをするためにはどうしたらよいか投げかけて練習に移った。ゲーム終了後の子どもの振り返りからは「ボールから目を離さない」「下から打つことを中心にした」「パスをまっすぐ打つ」「軽く打ってパスをする」などがあつた。教師からの振り返りとして「ゲームでボールを打つことができたか」「みんなが楽しめたか」を質問したところ全員がゲームでボールを打っていないことがわかつた。そのため楽しめないことが課題となつた。次時はその課題を解決するために

- ・3回以上パスをして相手コートに返したらボーナスポイントで+5点

というルールを話し合いながら作つた。

対面コートの2時間目では、3回以上で返すことが本時の課題になつたのでチームでのプレーが子どもの意識として集中した。声をチーム内でよくかけるようになった。全体での話し合いや振り返りから「ネットに近く打たない方がいい」「サーブが強すぎた。優しく打とう」「かけ声を名前やハイッとか言つて出す」「かけ声を出すタイミング」「ボールや周りを意識してプレーする」などが出された。また、感想から「ラリーゲームはチームワークで得点が決まるんだと思いました」「チームワークでつながられた」「話し合つたことなど意識してしないといけない」「コントロールが良くなった気がする」などがあつた。得点を上げるためにゲーム途中からチームの分け方にも工夫が見られた。「とにかく打つ」からの意識の変容が見られた。全員がボールを打つたことを確認して終わった。

<第3次> ゲーム② 十字型コート

十字型コートのゲームでは、ルールは対面コートとほとんど変わらないが、2点ほど教師側から追加した。

- ・1チームの人数が18(19人)になる
- ・ボールが来たコートに返しても得点にはならない。

1点目は十字型コートが1面(対面は4面)なので4チームが交代して行くと運動量が減るということから2交代でできる18人のチームとした。2点目は4グループでゲームをするのにどのグループにもボールが行くようにするためである。ゲーム回数を1時間の中に2セットの2回行った。

1時間目は、まずゲームや場に慣れることから始めた。子どもたちは場が大きく変わったことで、前時には平均3~4回は続いていたラリーがほとんどつな

り返ってからゲームをした。ゲームは1セット15点で3セットマッチ(途中練習時間あり)とした。チームで簡単に作戦を立てたり、声を掛け合ったりしながらゲームを進めることができた。ボールの感覚が違うので、思ったより高く上がったり、遠くまでとんだりしていたが、練習やゲームをしていく内に徐々に慣れていった。また、両手を使う子どもが多くなり、それをアドバイスする子どももいた。しかし、ゲームの勝敗に執着するあまり特定の子どもが1回で返す場面も多く見られた。子どもから「1回で返すより3回で返す方がよく返せる」という意見が出されたので、みんなが楽しむためには大切な意見であるということ、それはゲームでアタックを打つためにも必要であることを話し合いながら考えていった。

<第3次> ゲームでアタックを打ってみよう

3次からはチームでのミニラリーゲーム後、アタック練習した。相手チームと協力、役割分担をして行った。投げてアタックを打つことは徐々にできるようになったが、相手コートから投げてもらって3段攻撃(アタック)で返すのは難しいようであった。ゲームは2次と同じ形で行った。1時間目ではアタックの回数も1セット当たり2・3回程度で打つ子どもが決まっていた。そのため2時間目からはポジションが固定しないようにローテーションをチームで考えさせて「チームのみんながアタックを打とう」をめあてにゲームをした。多くの子どもがチャレンジできたが全員ではなかった。ゲームとなるとタイミングが難しいようであった。

<第4次> ソフトバレーボール大会

これまで学習してきたことを生かしてゲームをするためにソフトバレーボール大会をした。多くのチームと対戦をさせるために1ゲームを1セットとした。大会となるとこれまでと違ってチームの仲間にきつク言ったり、そのことでミスを恐れて動けなかったりする場面も見られた。しかし、子どもたちは意欲的に参加できるようになっていった。また、試合の合間にも時間を惜しんでチームで練習する姿が見られた。また、3回で返した回数やアタックを打った回数を自主的につけているチームも見られた。チームごとに振り返ったり、全体で振り返ったりする中、みんなで楽しめるようになることの喜びを感じたり、助け合い、励まし合いながらすることの大切さを考えたりしながら授業を終えた。

(5) 結果と考察

①「ラリーゲームを楽しむことができましたか」のアンケート結果は次のようになった。

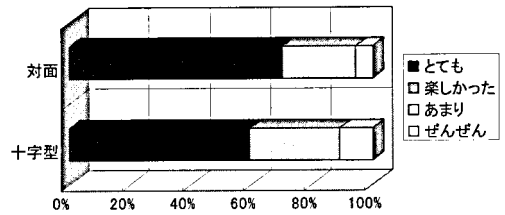


図1 ラリーゲームを楽しむことができたか

「ぜんぜん」の子どもがどちらもなく、80%の子どもが肯定的にとらえているが、全体的に見て十字型の方が低い評価になっている。これは同学年の2組も同じような結果が出た。

次に「バレーボールは楽しいですか」のアンケートの結果次のようになった。

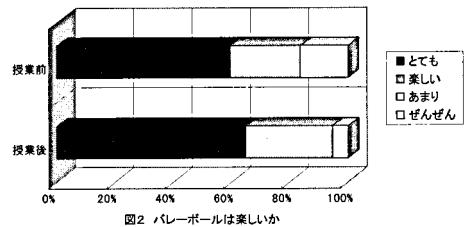


図2 バレーボールは楽しいか

ソフトバレーボールを95%近くの子どもの子どもが楽しく感じている。また、全体的にも評価が上がっている。「あまり」の5%(2名)の子どもの理由はどちらも3次の大会にあったチーム内でのトラブルが原因だった。この2名の子どもの始める前は「とても」と評価していた。始める前に「あまり」と評価していた6名の子どもの授業後、「好き」に2名、「とても」に4名の評価が上がった。

これらの結果から検証の1つめの「ラリーゲームとソフトバレーボールを誰もが楽しんでできたか」では、ラリーゲームの対面コートとソフトバレーボールは楽しむことができたと考えられる。理由としては、対面コートがソフトバレーボールに近いゲームであること。1チームの人数が少なくボールを打つ機会が多いこと。また、みんなが参加してゲームができるようになったことが挙げられる。特にソフトバレーボールで「あまり」から評価が上がった子どもたちの理由として「ボールにさわれた」「ボールがたくさん打てた」などの接触回数にふれていた。これはラリーゲームがソフトバレーボールに有効であったことも示していると考えられる。加えて、授業前のアンケートからも「ラリーゲームが楽しかったからソフトバレーボールも楽しそう」答えている児童が数名いた。十字型コートは子どもたちに難易度も高く、アンケートからもボールがこないことやチームワークについての問題が

多く挙げられた。1チームの人数も多かったことも楽しい原因として挙げられ、十字型ゲームは課題が多いと考えられる。

②「ラリーゲームはソフトバレーボールに生かすことができますか」とのアンケート結果は次のようになった。

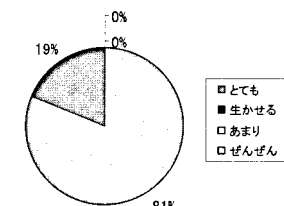


図3 ラリーゲームを生かすことはできるか

全員が生かせると考えていた。

次に「どんなことが生かせると思いますか」のアンケート(複数回答)では、

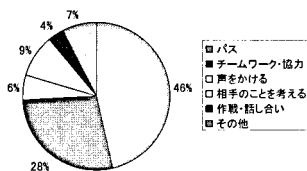


図4 どんなことが生かせるか

などが挙げられた。

また、「授業後、どんなことが生かされましたか」のアンケート(複数回答)では

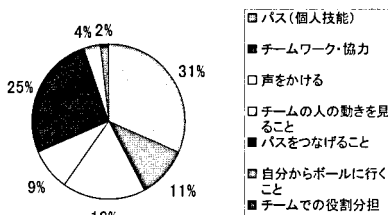


図5 どんなことが生かされたか

などが挙げられた。

これらのことから検証の2点目である「ラリーゲームとは子どもにとってどんなことが有効でソフトバレーボールに生かそうとしていたか」は、パスのような個人的な技能面と集団(チーム)としてのプレーやコミュニケーションに有効であったと考えられる。特に授業前と後を比べてみるとチームに関する記述が多くなっていることから、集団(チーム)としてのプレーやコミュニケーションの有効性が高いと考えられる。また、個人の技能が集団のプレーを高めることに気づき始めたのではないかと考えられる。

ラリーゲームで学習したことが、ソフトバレーボールをする中でより具体的になっていることもアンケート結果からわかった。特徴的なのは以下の2点である。1点目は授業前と後では、「チームワーク・協力」と書

いた子どもが減ってきている。しかし、「声をかける」「チームの人の動きを見る」「パスをつなげること」などのチームとしての具体的な記述が見られたことである。2点目はパスについて授業前では「パス」と一言書いている子どもがほとんどであったが、授業後は、「丁寧に上げること」「コントロール」「高く上げること」「こんなボールがきたらどう拾うか」など具体的にになってきていた。これらのことから十分に生かそうとしていっていると考えられる。

今回のラリーゲームでは、対面コートと十字型コートで行った。対面コートは有効であったが、十字型コートの難易度が高いこと。ネット型(ソフトバレーボール)ゲームに13時間は他の単元から考えても精選する必要があるため10時間程度にして両単元を考えていく必要がある。

3. おわりに

昨年度より、小中一貫でバレーボールの系統性を考えて、9年間を見通したカリキュラムづくりをおこなってきた。これまでの実践を通して、小学校では「声かけ」などのコミュニケーションスキルが大切であることに気づくことができ、そして、この学習で培われたコミュニケーションスキルをあらゆる運動の場面で生かしていけるようにしていくことが大切であると感じた。今回行った「ラリーボール」が、子どもたちの「バレーボール」に対する大きな意欲づけになることがわかった。カリキュラムの中に位置づけていきたいと考える。また、中学校においては、バレーボールの授業で大切なのは、公式ルールに沿って高度な技術・戦術をコート上に再現することではなく、バレーボールの楽しさが、どのような攻防の過程から生まれてくるのかを、授業を通じて理解させることであると感じた。まだまだ不十分ではあるが、小中で授業研究を続けることで、バレーボールに対しての積極的な取り組み、仲間とのつながり、コミュニケーションスキルなど、少しずつであるが子どもたちの姿としても見ることができた。今後さらに小中の教員が連携をはかり、学年に応じた学習内容を吟味し、授業づくりを継続していきたい。

【参考・引用文献】

○ 小中一貫におけるネット型ボール運動の指導カリキュラム開発

ーソフトバレーボールの発達段階における

指導方法Ⅰー

広島大学学部・附属学校共同研究機構研究紀要

第34号 2005. 3