

## 中学校におけるバレーボールの ゲームパフォーマンスに関する事例的検討

内田 雄三<sup>1</sup>・阿部 伸行<sup>2</sup>  
荒木 郁登<sup>1</sup>・大津 展子<sup>3</sup>

### 1 緒言

日本国内では私立学校において中学校と高等学校の一貫教育が実施されてきたが、近年では公立校においても中高一貫校が設立されている。その多くは学力向上と大学受験対策に充て進学実績の向上を図ることを謳っている。最近では小学校と中学校での一貫教育が各自治体において実現可能な範囲で設立が始まっている<sup>(註1)</sup>。この場合、小中一貫教育は「中1ギャップ」と呼ばれる生徒の学校への不適応状態の解消が理由の一つであるが、両校種教員による授業交換や児童生徒の交流の活性化、教員の他校種に対する一層の理解促進による教育効果も期待されている。今後は9年間を見通したカリキュラム編成が進められることが想定されるが、各教科・領域の教育内容をどのように設定するかは今後の取り組みに期待されるところである。

現行の小学校学習指導要領および中学校学習指導要領には小中高12年間を通して生涯にわたって運動やスポーツに親しむ態度や能力の育成が示され、4年間ずつ3期に分けてその実現に向けた目標が示されている。具体

---

<sup>1</sup>白鷗大学教育学部, <sup>2</sup>小山市立小山第二中学校, <sup>3</sup>茨城大学教育学部  
e-mail: uyuzosan@fc.hakuoh.ac.jp

的には第1期（小1～小4）に各種運動の基礎を培い、第2期（小5～中2）では多くの領域の学習を経験し、第3期（中3～高校3年目）では少なくとも一つの運動やスポーツを継続できるようにする、ということである。この12年間の学校期を通して生涯スポーツにつながる力を育むことが体育科・保健体育科に求められているということになる。

こうした12年間の目標実現に向けて第2期における小学校と中学校、第3期における中学校と高等学校での円滑な接続をどのように図るかは課題の一つとして挙げられよう。というのも第2期と第3期は二つの校種にまたがっており、各校種の教員は隣接する校種において育成する能力や態度に一定の理解を持つ必要がある。その意味では小中連携、中高連携という流れは、体育科・保健体育科にとって好機ともとらえることができる。またどの校種においてもよい体育授業を実施することは授業者にとっての責務である。高橋（2003）によれば「よい体育授業は勢いがある」。この勢いを生み出すのは確立されたマネジメント、適度な運動学習時間と認識学習時間の保障、そして効率のよい学習指導時間のバランスにある、とし、これらが実現している体育授業を児童生徒がよい体育授業と評価するとの成果を示している。こうした成果を受けた各校種における体育授業の充実は学習指導要領に記された目標の具現化に寄与するものと言えよう。

ところで、小学校においてはほとんどの学校で学級担任制を敷いており、中学校から始まる教科担任制との違いは明らかである。小学校体育科・中学校保健体育科においてはこの違いが双方の教員に誤解や疑念を生じさせている。たとえば「小学校の体育授業では本物を教えていないから技術が身につけていない」「中学校でいきなり難しい技術が登場するから子どもたちが戸惑う」といった類の声である。こうした誤解を避ける上で両校種の連携は一層必要度を増すのであるが、実際には授業レベル、指導計画レベルで児童生徒の実態を踏まえた「子どもたちに何を学ばせるか」の検討がなされねばなるまい。具体的には円滑な連携を図るための学習指導計画の立案と授業実践および協議の実施である。双方がそれぞれの立場で児童生

徒の事実を通した議論を深めてこそ望ましい体育授業のあり方を探ることができる。

さて小学校のボール運動領域および中学校の球技領域はゴール型、ネット型、ベースボール型の3つの「型」で内容が構成されている。このうちネット型ゲームでは小学校高学年にプレルボールとソフトバレーボールが例示され、中学年ではこれらのゲームを基にした易しいゲームが示されている。バレーボールは自コート内にボールを落とさないようにボールをつなぎ相手コートに返球するゲームであり、このボールのつなぎがバレーボールらしさを醸し出していると言える。テニス、バドミントン、卓球もネット型ゲームに例示されているが、これらは相手が打ったボールを1回で返球するゲームであり自陣でのボールつなぎはない。そのためこれらは攻守一体型として中学校で例示され、ソフトバレーボールはまさに初めて児童が体育授業で出会うネット型の連係プレイ型ゲームとして示されている。

小学校や中学校でこのボールを弾くことの難しさから、ボールキャッチを採用することによるゲームパフォーマンス向上の可能性が示唆されている(荻原他, 2008)。これらから児童生徒の実態を踏まえた教材の開発が行われている状況(宮内, 2002; 岩田他, 2009)は、授業実践において児童生徒の実態とはかけ離れたゲームが採り上げられてきた現状を示していると言える。

以上のことから中学校において小学校との接続を意識した学習を構想するには、必要とされる技術の習得に比べ生徒のゲーム理解(「このゲームは何を競うゲームか」)に焦点化したゲームの検討が必要である。つまり生徒にとって学び甲斐のあるゲーム、生徒自身が成果を味わいバレーボールのおもしろさに触れることができるような教材化を施すことが肝要である。

## II 研究の目的

本研究では、小学校との接続を意図し作成した学習指導計画に基づいて

中学校1年を対象にバレーボールの授業を実施する。この授業実践からゲームでのパフォーマンス、特にアタックにつながるプレイを抽出しその様態を分析検討することを通して生徒の技能変容の実際と中学校における指導内容の方向性を明らかにすることを目的とする。

### III 研究方法

栃木県内の中学校で2015年11月～12月に実施されたバレーボールの授業全7時間について、授業会場全体を撮影した固定カメラによる映像およびチームごとに撮影された映像に記録されたゲームを分析の対象とする。そのゲームに現れた自陣でのボールつなぎの実現状況を、授業を撮影した学生1名と授業者、筆者によるトライアングレーションにより3名の合意を判断基準としてプレイを分類し、アタックに至るボールつなぎと返球の様相について毎授業の変化を示すこととする。

### IV 実践授業の概要

#### 1. 実施期間

2015（平成27）年11月～12月 全7時間

#### 2. 実施校および対象となる生徒

栃木県内の中学校1年生男子生徒19名。当校では男女別習で体育授業が実施されており、この19名は2学級からなる男子生徒である。

#### 3. 授業者

対象とした2学級のうち1学級を担当するA教諭（教職歴1年目）である。A教諭は大学までバスケットボール部に所属し、現在も県内の教員チームのメンバーとして競技を継続している。なおバレーボールの授業実践は本実践が初めてとなる。

#### 4. 学習指導計画の作成にあたって

本実践を請け負う授業者がバレーボールの授業実践について未経験であること、また対象となる1年生は球技領域の授業が中学校入学後初めてで

## 中学校におけるバレーボールのゲームパフォーマンスに関する事例的検討

あることから、学習指導計画の立案を筆者の研究室所属学生3名と授業者および筆者で検討し学習指導計画（資料1）を作成した。なお実践開始後は授業者による生徒の実態把握や見とりに応じて柔軟に計画を修正することとした。

### 5. 教材・教具について

本実践の目標は意図的にボールをつなぎアタックによって返球するゲームの実現であり、それが生徒にバレーボール「らしさ」とおもしろさを味わうことになるとの考えにもとづき計画を立案している。その実現には「公式」ルールの適用ではなく生徒の実態に即した教材の提示が不可欠となる。そこで本実践では、単元当初からボールつなぎのおもしろさを生徒が味わえ、またその成果が生み出せるよう教材とその実現に向けた教具を以下のように設定することとした。

時数	1h	2h	3h	4h	5h	6h	7h	8h	
ねらい	バレーボールのゲームの進め方を知る	・ボールをつなぎラリーを楽しむ ・ゲームに必要なボール操作を知り試す (アンダー・オーバーパス、サーブ、アタック)		・自コートにボールを落とさないようにつなぎ、相手が取りにくいボールを返せるようなゲームを行う ・アタックにつなげるボールのつなぎを考えゲームで積極的に試す ・チームで練習を計画し、ゲームの運営や役割の実施を自主的に学習を進める					
学習展開	グルーピング 用具準備の方法 ボール遊び(ヘア) ・投げ上げ排球 ・強くバウンド ・壁当てキャッチ ・落とさず連続	ボール慣れ  サーブとパス(アンダー、オーバー) ・ペアで練習、チームで円陣を組んで練習 ・ネット越しに 2チームで30秒間ゲーム (アンダー、オーバー、混ぜて) ・ワンバウンドありで ・ノーバウンドで		チーム練習の選択  チームで1～3時間目に取り組んだ内容を選び、自主的に練習に取り組む  アタックの練習 (1時間に1つでも2つ取り上げてもOK)			チーム練習の選択または立案  4～6時間目までの練習にアタック練習やゲーム形式の練習を加えて取り組む  リーグ戦形式のゲーム 第1日 第2日  ゲーム形式をキャプテンの相談で決める。役割などを協力して行い自主的な学習ができるようになる。		
	バドミントンコートを使っのラリーゲーム(4人対4人)	通常のコートでのゲーム(4人対4人)							
	コートのワンバウンドOK。 3～5回で返球。 1回返し×	ワンバウンドOK。 3回返球。→ワンバウンドなし、3回返球、1回キャッチOK	ワンバウンドOK。 キャッチあり。返球ではできるだけアタックにチャレンジ	*生徒との合意による。①セッターまたはレシーブキャッチありの場合は3回返球。②キャッチなしの場合は5回以内で返球。いずれもアタックへの意識を高めることが重要。習熟状況に従ってルールの変更を行う(例、キャッチなし4回返球など)					
	学習のまとめ(ふりかえり) 学習カードの記入								
留意事項	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームの力が分散されるように編成する</li> <li>・作戦の例を先に見せる or プリント配布→チームで毎時間目標を立てる(1人1回アタックを打つ等)⇒記入用紙配布</li> <li>・それぞれの練習が単調にならないよう適宜ゲーム化を施す</li> <li>・役割分担をゲームに入る前の時間に決めて役割を果たせるように声を掛ける</li> </ul>								

資料1 当初の学習指導計画(なお実際は授業回数7回で実施)

### 5.1. コート

第1、2時は中学校体育館に設定されたバドミントンコートでチーム練習とゲームを行い、第3時以降はバレーボールコートで行う。

### 5.2. ボール

第1、2時はソフトバレーボールを使用し、第3時以降は軽量タイプのバレーボールを用いる。

### 5.3. ルール

メインゲームの主なルールは資料2に示す通り。本実践ではキャッチルールを採用している。このルールは自コートでボールをつなぐ際に1回のみ捕球することができその後投げ上げてボールをつなぐというものである。

## V 結果と考察

ここでは以下の用語を竹内らの研究(2012)および鈴木らの研究(2001)を参考に定義し、プレイの分類に用いることとした。

- 意図あり：相手の返球を受け止め相手に返球しようとしている。ここでのミスはセットの段階でのミス（トスミス）とアタックでのミス（返球できなかった）を指す。
- 総攻撃回数：相手から自コートに返球された回数。サーブによる返球と

	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目
ゲーム参加人数	4名				
サーブ	エンドラインより前に出て打ってよい				
操作回数	3回以内		4回以内		
ワンバウンド	あり			なし	
キャッチ	操作2回目のボールをキャッチできる *相手から返球されたボールを直接キャッチできない				

資料2 本実践で採用した主なルール（当初の予定との変更あり）

ラリー中の返球を含む。いずれも自コートで攻撃を組み立てる可能性をもつ場面。

- アタック：自コートで意図的にボールつなぎが行われ相手コートに返球する場面。
- アタック成功：自コートで意図的にボールをつなぎ相手コートに返球できた場面。片手で強くボールを打つにとどまらず、オーバーハンドやアンダーハンドでの返球も含む。

### 1. アタックの実現に向けた意図的な連係プレイ

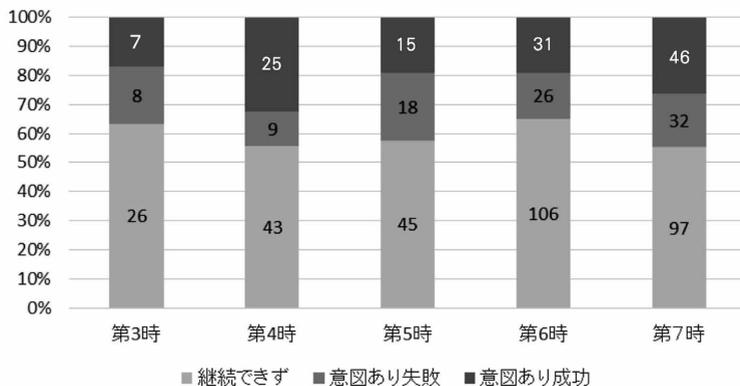
資料3に示すように、返球されたボールをアタックまでつなげなかった割合がいずれも50%以上であった。これらを大別すると相手サーブが直接自コートに落ちるあるいはレシーブミスによるサービスエースの場合と2回目の触球時でのキャッチミスの場合のどちらかである。相手はサーブを待ち受ける側の「都合」に合わせて打つことはない。むしろそれだけコントロールして打てる生徒は少ないことがゲーム映像から観察された。また待ち受ける側も相手サーブの速さやコースが想定外であれば瞬時に対応することは困難である。飛んできたボールを打つ、あるいは弾く技術で処理することはこうした運動経験の少ない生徒にとっては難しく、いずれも相手サーブに対応する動きやプレイ選択の判断の難しさを物語っていると言えよう。サーブについてはサーブする側に制限を加えることが適切かは即断できず、むしろ待ち受ける側の捕球操作の採用に打開の可能性を見出すことができる。ただし本実践においては捕球操作を2回目の触球時に採用しているため、むしろこの2回目の捕球に焦点化して考察を進めることとしたい。

本実践では自コートでのボールつなぎに1回のキャッチを採用した。その背景にはバレーボールを語る上でよく言われる三段攻撃の難しさがある。これはレシーブ・トス・アタック（スパイク）の一連の攻撃パターンを指すが、このプレイが中学生の体育授業において生徒が目指すプレイにな

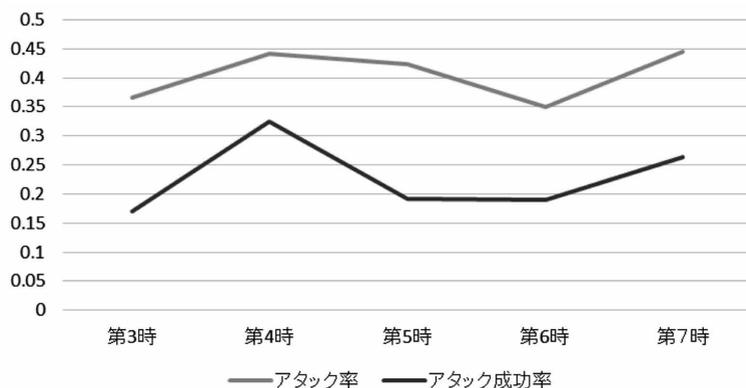
り得るか。ボールを手で操作するバスケットボールやハンドボールとの違いは、ボールを持つ時間が一定程度許されるか否かである。先述のようにボールを瞬時に弾きコントロールするプレイの連続で成立するバレーボールのルールはボールを保持することを許さない。まして3回で相手コートに返球する三段攻撃は、生徒の実態にはおよそ馴染まないのである。

そうであれば改めてバレーボールのおもしろさとは何か。ボールゲームの中心的な学習内容は戦術にあり、戦術の遂行とは意図的なプレイを如何に実行できるかと換言することができる。バレーボールの場合、相手が取りにくいボールを相手コートに返して得点を競うゲームである。また鈴木ら(2010)がバレーボールを「相対する2つのチームがネットやオフサイドラインなどの境界線(面)によって地理的に分離される「分離型」のアクティビティ」としていることは、自陣でのボールつなぎが相手コートへの返球のために行われていることを示すものとして考えられる。ボール操作の得意な生徒も不得意な生徒もともに参加する体育授業においては、ボールを弾く・打つといった技術の連続的な発揮によりボールを意図的につなぐことが難しいのであるから、学習内容が学習者に定着できるようにルールの緩和を必要とし、ボールの捕球～投球(=キャッチルール)の採用が検討されることになる。キャッチを採用した授業実践は特に小学校において多く行われており、中学校においても小田ら(2015)が授業実践を通して学習可能性を示唆している。

相手からの返球を直接キャッチすれば「レシーブキャッチ」、セット(=トス)の段階で採用すれば「セッターキャッチ」となり、いずれも自コート内でのボールつなぎを容易にし、かつ意図的なプレイの実施を可能にする。本実践においてはこのキャッチルールの採用も一因となり、6回目のゲームを除き50%近くの意図的なプレイの実施が実現したと推察される。



資料3 プレイの分類 (全チーム)



資料4 アタック率・アタック成功率の変化 (全チーム)

## 2. ルール変更と導入のタイミング

第5時と比べ第6時に意図的なプレイの実施の割合が落ち込んでいる(資料3)。その理由を検討する上で、前時である第5時の学習に着目することとしたい。

この違いが生じた理由の一つとして、ワンバウンドルールの取り扱いが考えられる。第3時から第5時は自コート内にワンバウンドしたボールを

つないでよいというルールでゲームが行われた。また第3、4時は自コート内での触球回数は3回であり、相手からの返球がワンバウンドしてもそのボールをつなげば次に触る仲間はキャッチしてそのボールを投げ上げアタックすることができる。相手の返球をノーバウンドで扱うこともできるが、映像ではボールが落下するのを待ってつなごうとするプレイも見られた。第5時は4回以内での返球に変更したが、概ね第4時と同様の結果であった。このことからこのルールの継続は意味があったと考えられる。

しかし第6時のゲームからリーグ戦形式で行うことになり、ワンバウンドルールが廃止された。この変更が生徒の戸惑いを誘発したことは容易に推察できる。前時まである程度扱いにくいサーブや返球がワンバウンドによってスピードが低減したり操作しやすくなったりすることを生徒は実感したと考えられ、またコート内に落下した相手の返球に対しても触ることや止めることができれば継続できるとの判断ができたものと思われる。青チームと黄チームにおいては第6時のゲームのボールを連係できなかった割合が増加したのは、扱いにくい（にくそうな）ボールが自コートに返球された場合にボールに働きかけようとしなかった生徒の意識が現れているのではないだろうか。

ただしこの落ち込みはワンバウンドルールに依るものだけとは言えない。生徒はゲームのルールが変更されればそのルールへの対応に時間を要する。5回というゲーム回数を踏まえればなおさら慎重にならねばならない。例えば第3時に初めてバレーボールコートにおいてゲームを行った際、ボールをつなげなかった割合が約63%であったが第4時には55%となっている。生徒の側に立ってみると第3時は初めて取り組むゲームの方法やルールに対応することが中心的な問題意識であり、第4時では大まかなルールに慣れた段階でゲームに取り組むことができる。そのため、ボールつなぎの方法を考えゲームに参加したりゲーム中に仲間との情報交換によってプレイしたりすることができたと言えよう。

### 3. アタックの出現頻度と成功率について

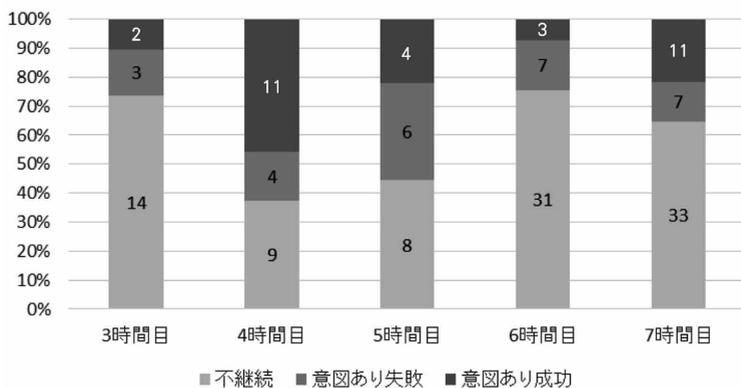
アタックの実現度に関してアタック率とアタック成功率で示した竹内らの研究成果にもとづき、4チームの合計からこの方法での算出を試みた(資料4)。なお第6時と第7時については各チームとも3ゲーム実施しているため3ゲームでの数値を合算し算出している。

いずれの回においてもアタック成功率はアタック率の50%近くを推移していることがわかる。つまり総攻撃回数の5割程度のプレイにおいて意図的な攻撃のセットを試み、更にその5割前後のプレイが相手コートへの返球に成功しているということになる。この割合を高いあるいは妥当と見るか低いと見るか。日頃よりトップアスリートのゲームを観ることに慣れた側から見れば低いととらえるのは自然である。が、中学校で初めて取り組む球技の学習であることや学習者の技能差を踏まえれば一概に低いとは言えないであろう。むしろこの結果から今後の生徒の学習をどのように構想するか、またアタックの成功に主眼を置いた中学校1年生のバレーボールの授業をどのように計画立案するかに焦点化して検討する必要がある。

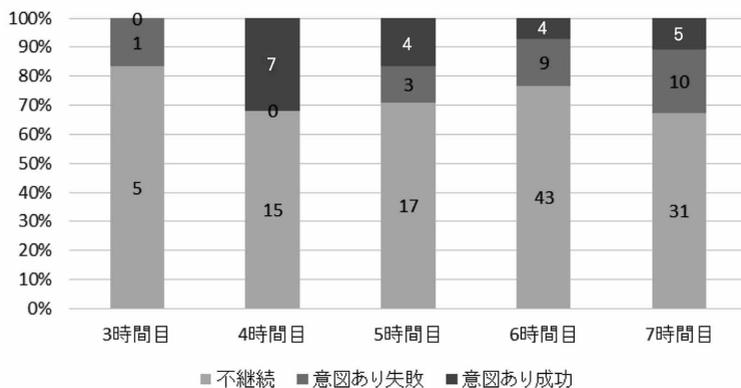
本実践においては先述のように計5回の授業の中で2回のルール変更を施した。ワンバウンドルールについては先述した通りだが、第5時にコート内での触球回数を3回から4回にしている。なぜ第5時にルールの変更を授業者が行ったのか。

このルール変更は触球数の増えたことによる生徒にとってのルール緩和とも考えられるが、授業者は緩和ではなくむしろ難度を上げようとして導入しその理由を第4時の授業内容にあるとした。この授業において資料3が示すように意図的なセット、つまり2回目のキャッチ・投げ上げトス→アタックが実現しており、このことを授業者と授業観察者である学生3名も同様にとらえていた。そのためやや難度の上がるキャッチ後のトスを導入してアタックにつなげてみようとの判断をしたということであった。第5時も第4時と同じルールでゲームを行えばさらにパフォーマンスが上がることは容易に推察できるが、敢えてこのルールを採用したのは生徒の実

態を踏まえて実現可能と判断したことが理由である。この時点で授業者は生徒の意図的なプレイが減少すると想定していたであろうが、生徒にとって新しいルールを導入が必要であるとの判断は授業者ならではのものと考えられる。トスからアタックという難しい課題に直面した生徒のプレイしにくさは結果が示す通りであるが、第7時にアタック率とアタック成功率がともに上昇していることから、この判断が生徒のパフォーマンスに対してプラスに作用したと推察される。

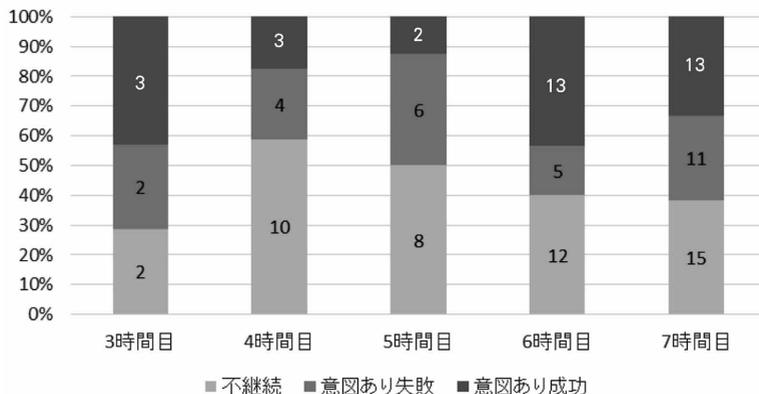


資料5 プレイの分類 (青チーム)

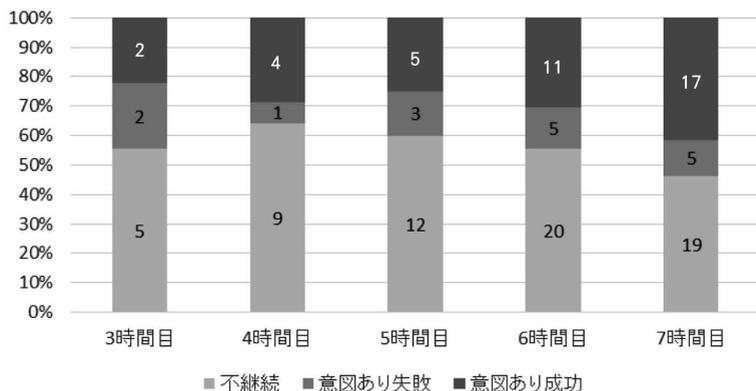


資料6 プレイの分類 (黄チーム)

中学校におけるバレーボールのゲームパフォーマンスに関する事例的検討



資料7 プレイの分類 (赤チーム)



資料8 プレイの分類 (白チーム)

## V 結語

本研究では中学校1年対象のバレーボールの授業を実施し、ゲームでのパフォーマンス、特にアタックにつながるプレイを抽出しその様態を分析検討することを通して生徒の技能変容の実際と中学校における指導内容の方向性を明らかにすることを目的とした。

その結果、以下の点が明らかとなった。

- アタック数は総攻撃回数の約50%であり、さらにその50%前後がアタック成功であった。キャッチルールやワンバウンドルールの採用が生徒の意図的なプレイの実現に影響を与えていることが推察された。
- ルール変更に関してはその導入のタイミングによって生徒の意図的なプレイに影響を与えている。生徒にとってルール変更はゲームへの慣れやゲーム理解に一定の時間を要し一時的にパフォーマンスが低下するものの、その後は意図的なプレイが実現しやすくなることが推察された。しかしながら以下の点が課題として残された。
- 対象としたクラスの実態、特に小学校期の既習経験をどのように把握し学習指導計画立案に反映させるか。現状では生徒の小学校での学習状況を中学校での授業で確かめる方法がとられているが、小学校在学時の担任他からの情報収集を一層進める必要がある。
- 本研究で示されたアタック率とアタック成功率の向上には他のボール操作技術も関わっており、意図的なプレイの実現との関係をさらに検討することが求められる。

今後は他の運動領域においても授業実践に取り組み、小学校からの円滑な接続が実現されるよう中学校における体育授業のあり方をさらに検討していきたい。

註1) 本学の位置する栃木県小山市においては2017年度と2021年度に小中一貫校が設立される見通しである。いずれも複数の小学校を統合し中学校地に近接して小学校を新設するとされている。

#### 【引用・参考文献】

- 1) 岩田靖・北原裕樹・中村恭之・佐々木優(2009)「ダブルセット・バレーボール」の教材づくり、体育科教育57(12)：60-65
- 2) 北村政弘・岡出美則・近藤智靖・内田雄三(2014) 小学校中・高学年におけるネット型ゲームのゲームパフォーマンスに関する達成基準の事例的検討、体育科教育学研究30(1)：1

## 中学校におけるバレーボールのゲームパフォーマンスに関する事例的検討

- 3) 宮内孝 (2002) 仲間と関係しながら楽しむ「キャッチ&スローバレーボール」の実践—バレーボールの本質的な楽しさを求めて—, 体育科教育50(7): 60-61
- 4) 文部科学省 (2008) 小学校学習指導要領解説体育編
- 5) 文部科学省 (2009) 中学校学習指導要領解説保健体育編
- 6) 鈴木理・青山清英・岡村幸恵・伊佐野龍司 (2010) 価値体系論的構造分析に基づく球技の分類, 体育学研究55: 137-146
- 7) 高橋健夫 (2003) 体育授業を観察評価する, 明和出版, Pp.184
- 8) 竹内隆司・斎藤和久・岩田靖 (2012) 小学校段階におけるネット型ゲームの教材づくりに関する検討—ゲームの発展性の論理を中心に—, 体育授業研究15: 9-17
- 9) 小田啓史・東川安雄・齊藤一彦・岩田昌太郎 (2015) 小・中学校の学びをつなげる球技「ネット型」のカリキュラム開発—「キャッチ」を取り入れた簡易ゲームの実践を通して—, 中学教育46: 65-72 広島大学附属東雲中学校
- 10) 荻原朋子・岡出美則・鬼澤陽子・須甲理生 (2008) 中学生を対象としたオーバーハンドパスに関する素朴概念の特徴, 体育科教育学研究24(2): 13-28
- 11) 鈴木聡・内田雄三 (2001) 子どもとともに作る戦術学習—学習内容を戦術学習にすえたセストボールの実践報告—, 体育授業研究 4: 27-37