

役割行動を学ぶバレーボールの授業研究

— 4対4のメインゲームを通して —

三宅 理子 岡本 昌規 合田 大輔 高田 光代
藤本 隆弘 三宅 幸信 児玉 隆弘 平山 雄造

バレーボールのゲームにおいて、その本質的な楽しさは「意図的なセットを経由した攻撃」が展開されることであろう。そこで必要とされるのは、「ボール操作技能」だけではなく、ゲーム中に各プレーヤーがどの「役割」を担って何をしたらよいかという「判断に基づいた行動」である。この「役割行動」を学ぶ授業のあり方を求めて、ゲームで「意図的なセットを経由した攻撃」をすることを目標に、チーム毎にドリル練習、タスクゲーム、4対4のメインゲームを行った。その結果、ゲームに必要な技能は何か、という視点で意欲的にアドバイスし合いながら練習に取り組み、意図的なセットを経由したラリーを展開することができた。また、ゲーム中にサービスレシーブがセッターに返球されない場面でも、状況に合わせて「役割」を変化させて、攻撃を組み立てることができた。これは、「役割行動を理解し、それを成し遂げよう」とした成果であるといえる。

1. はじめに

2008年3月に改訂された中学校学習指導要領の球技は、ゴール型・ネット型・ベースボール型の3つの類型毎に指導内容が示され、ネット型では「ボールや用具の操作と定位置に戻るなどの動きによって空いた場所をめぐる攻防を展開すること（第1学年及び2学年）」となっている。これを受けて、各類型に共通する戦術課題を設定し、その解決を図ることが志向されてきている。

ゲームでは、「定位置に戻る動き」のように「ボールを持たないときの動き」がうまく行われるかどうか、そのゲームの質を決めることになる。特にバレーボールなどのように、自陣での複数回のボール操作が許されている種目では、円滑なボール操作などの技術力と、味方との連携プレイなどの戦術力が相互に支え合ってはじめて、生徒たちが本質的な楽しさを感じられるゲームが期待できるのである。バレーボールで、サーブの打ち合いだけでゲームが展開され、パスやスパイクの練習成果を発揮されることがなければ、意図的に攻撃を組み立てるための技能や、そのために必要となる「役割行動」などは全く学習されない、本質からかけ離れた学習になっているといつてよい。つまり、この「ボールを持たない動き」が「ボール操作」と共に学ぶべき内容で、その必要性を示しながら授業を展開していくことが求められているのである。各類型に共通する戦術課題とそこから導き出される学習目標を明確にして、技能の段階に応じて、子どもたちの実質的なゲーム参加を保證できる教材や学習過程を工夫していかなければならない。

2. 研究の目的

バレーボールは、「連携プレイ」が要求されるネット型ゲームであるという「構造的特性」を有しており、授業ではこれが学習の本質的なテーマである。特に「意図的なセットを経由した攻撃」、つまりセッターがオーバーハンドパスでトスをあげて3段攻撃を組み立てることが学習の中心的内容となる。

昨年度中学1年生の段階では、単元を通して、オーバーハンドパスをメインにしたドリルと、味方レシーバーからの投げ上げからはじめるメインゲーム（4対4：レシーバー2人、アタッカー1人、セッター1人）を設定して、スパイクにつながる「オーバーハンドパスの技術習得」を目指した。投げ上げからスタートするゲームでは、安定した球がセッターに送られるため、三段攻撃で相手コートに返球することは出来るようになった。

しかし、その後のラリー中の「役割行動」は、固定された分担ではなく、ゲーム状況によっては、「想定していた役割行動」を変化させて対応しなければならない場面も出てくる。セッターにレシーブが返球できない場面では、もう1人のレシーバーかアタッカーが出来るだけオーバーハンドパスで高く上げ、攻撃への組み立てのパス（トス）を意識しなければならない。

以上のことをふまえて、今年度2年生では、ネット越しの相手からの投げ入れサービスからはじめるメインゲームを設定して、3段攻撃における1本目はアンダーハンドパス（レシーブ）でセッターに返球することをボール操作の課題として加え、ゲーム中の「ボールを持たないときの動き」の予測・判断に基づいた「役割行動」の学習に焦点を当て、毎時間ゲームを組み込むことで、「意

図的なセットを經由した攻撃」が実行できることを目指して授業を展開した。

3. 研究の方法

1) 研究対象 広島大学附属福山中学校

2 年生 女子61名

2) 期 間 2010年11月

3) 研究方法

昨年の技能調査(直上パス・スタンディングスパイク)をもとに、各グループ相互の技能が均等になるように、異能力5～6人×12グループにグループ分けをし、以下の表1に示すような学習計画で実験授業を行った。第5時～第8時と第12時～第14時のリーグ戦でのゲームと、毎時授業終了直後授業を振り返って回答した形成的評価(表2)、単元終了後に生徒が記入した感想文について分析し、「意図的なセットを經由した攻撃」が実行できる授業のあり方を検討する。

表1 学習計画

時間	学 習 内 容
1	オリエンテーション
2	ドリル (13時まで毎時) ○スパイクジャンプ (10回) ○パス ○スタンディングスパイク ○3角パス ----- ドリルゲーム ○オーバーハンドパスからのスパイク練習
3～4	タスクゲーム (3対3) (11時まで毎時) ○投げ入れサービスレシーブをセッターに返球し、攻撃につなげる。
5～9	メインゲーム (4対4) ○ラリーの中で状況判断し、攻撃を組み立てる。
10～11	チーム練習 ○チームの課題解決に向けて練習する。
12～14	リーグ戦 ○チームのよさを生かした作戦、相手に応じた作戦を立てる。
15	スキルテストと学習のまとめ

第1時は、学習ノートを用いて、以下のような学習の目標を示した。

①3段攻撃を組み立ててラリーし、バレーボールの楽しさを味わおう。

1) オーバーハンドパスでトスを上げ、相手コートに打ち返せるようになる。

2) サービスレシーブをセッターに返球できるようになる。

②ゲームの中で、自分の役割を判断してプレーしていこう。

③友だちとアドバイスしあい、工夫して練習しよう。

その後、学習計画(表1)、グループでの係分担、練習場所や用具の使い方などを確認して、授業の見通しを持たせた。

表2 毎時の授業評価項目

1) 「あっ、わかった!」と思ったことがありましたか
2) 精一杯全力を尽くして運動することができましたか
3) 自分の課題解決に向けて何回も練習しましたか
4) 友だちとお互いに教え合ったり、助け合ったりしましたか
5) 友達と協力して仲良く学習できましたか
6) ポジション毎の役割を考えて練習やゲームができましたか
7) 練習やゲームををグループ全員で楽しむことができましたか
8) あなたのグループは、課題解決に向けて積極的に意見を出しあいましたか

第2時は、ドリルの説明と練習、オーバーハンドパスからのスパイク練習を行った。ドリルのパスについては、ペアでネットをはさんでのオーバーハンドパスと、9m離れてパートナーが投げ上げた球をアンダーハンドパスする2種類を行った。オーバーハンドパスについては膝を使ってトスにつながる高いパスを意識させ、アンダーハンドパスについては落下点でボールを待つことを意識させた。3角パスは3人で3角形を作り、隣からパスをもらい、体の向き換えをして隣へパスを出すことで、セッターの動きを身につけることを目指した。また、スタンディングスパイクは、ペアでネットをはさんでアタックライン上に構え、自分で投げあげたボールをミートして相手コートに打ち返し、パートナーはそれをレシーブする練習とした。各ドリルは移動を含めて2分とし、単元全体を通して継続的に行った。

第3時～第9時は、ドリルに加え、タスクゲームとして、サービスレシーブをセッターに返球し攻撃につなげることを主な課題とした「ポイントゲットゲーム(3対3・攻守交代制)」¹⁾を行った。この練習で、役割を理解して動き、ボールをつなげる意識を高めたいと考えた。サービスは相手コートからの投げ入れによるチャンスボールとし、レシーバーはセッターの頭上に放物線を描くようにレシーブをする。そしてセッターがアタッカーにトスを上げ、アタッカーが相手コートにアタックをする。アタックが相手コートに入れば攻撃側の得点

とし、単元前半は防御側がノーバウンドでタッチできれば防御側の得点とした。また、単元後半ではレシーブがセッターに返球されたら防御側の得点とした。

攻撃側はサーブスレーブを1人5本連続で行い、グループ内の待っているメンバーが、レシーバーのサーブスレーブ返球数を個々の学習ノートに記録し、技術ポイントに照らし合わせてアドバイスするようにした。

第5時～9時は上記に加え、4対4のメインゲーム(表3)を行った。ゲームでは、全員に等しく各ポジションの学習機会があるよう、ローテーションを行った。ゲームにおいて重要となるのは「ボールを持たないときの動き」である。そこで主な課題として、タスクゲームを生かして「サーブスレーブからの攻撃を成功させる」、「ラリーになったらベースポジションに戻る、状況を判断して、攻撃を組み立てる」ことを提示した。

表3 メインゲーム(4対4)の主なルール

○コート：5m×7m
○ネットの高さ：2m
○得点形式：ラリーポイント制(前半5分・後半5分) レシーブ→トス→アタックの3段攻撃が成功したらボーナス点(1点)を加える。
○ローテーション：サーブ権を獲得した時
○触球回数：3回 キャッチせず、ノーバウンドでボールを操作する。
○サーブ：レシーバーが、相手コートのアタックラインより後方へチャンスボールを投げ入れる。

第10～11時は、これまでのゲームを振り返ってチームで課題を設定し、リーグ戦に向けてのチーム練習とした。

第12～14時は、チームとしての作戦や相手に応じた作戦を立ててリーグ戦を行った。

第15時は、技能テストと、授業を終えての自己評価と、授業を通しての感想を書かせた。

1時間毎の授業は、グループ毎に準備→ウォーミングアップ→ドリルを行った後、前時の学習ノートに記述した技能のポイントについての気づきや工夫したことなどを発表、共有する場を設け、各自が学習課題を設定し、練習・ゲームに入った。授業の最後には各自の気づきや技能のポイント、工夫したことに加え、友だちからアドバイスされたこと、友だちにアドバイスしたこと、そしてその時間の形成的評価を記入、提出して授業を終了した。

4. 結果と考察

1) ゲーム分析

「意図的なセットを経由した攻撃」という視点でゲーム分析を行った。12チームのうち、4チームを無作為に抽出し分析対象とし、4対4のゲームを行った第5時以降の全ゲーム(第5～8時は1ゲーム、第12～14時はリーグ戦のため2ゲーム)をVTR撮影し、その映像による分析を行った。

表4 アタック率・アタック成功率の算出方法

○要攻撃回数：ゲーム中に、ネット越しにボールが自コートに入り、攻撃を組み立てることが求められる場面の総数。
○アタック数：トスが上がり、アタックを試みた回数。
○アタック成功数：アタック数のうち、相手コートに返球された回数
○アタック率：アタック数÷要攻撃回数×100
○アタック成功率：アタック成功数÷要攻撃回数×100

(1) 「連携プレイ」の出現頻度の変化

まず、表4に示す方法で、ゲームにおいて攻撃の組み立て「レシーブ→トス→アタック」がどの程度できたかを算出したものが表5と図1である。

表5 各時間におけるアタック率・アタック成功率

	要攻撃回数	アタック数	アタック成功数	アタック率	アタック成功率
第5時	40	11	4	28%	10%
第6時	57	7	3	12%	5%
第7時	82	21	4	26%	5%
第8時	59	17	7	29%	12%
第12時	181	46	23	25%	13%
第13時	171	26	13	15%	8%
第14時	154	46	23	30%	15%

(※第5時～第8時は1試合、第12時～第14時は2試合、抽出4チーム)

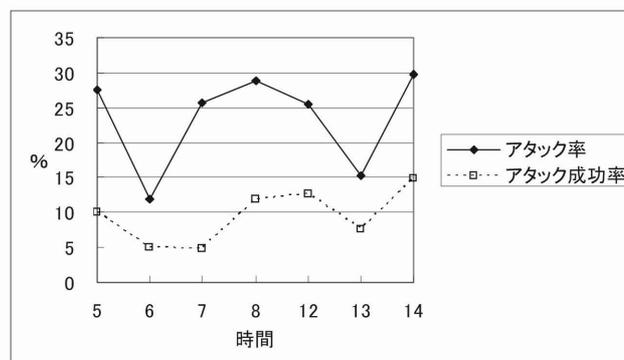


図1 アタック率・アタック成功率の変化

表5は、第5時から単元終了までの時間毎の数値を示している。図1は、その変化を示したものである。第3～4時で、サービスレシーブをセッターに返球して攻撃につなげるタスクゲームを行った後の第5時からのメインゲームである。アタック率として目を見張るような向上は見られないが、第5時が28%、第7時が26%、第8時が29%、第12時が25%、リーグ戦最後の第14時が30%のアタック率となっている。(アタック成功率も、第8時が12%、第12時が13%、第14時が15%と、決して高くはないが単元全体で見ると、わずかではあるが、高くなっている。)この数値は、ラリー中を含めた攻撃を組み立てることが求められる全ての場面を対象にしたものである。攻撃を組み立てることを試みたがうまくいかず、相手に返球するのが精一杯の場面も多く見られ、結果的にラリーが続いて要攻撃回数が増えている。そのような状況でも25～30%のアタック率を保っているのは、ゲーム中に意図的に攻撃を組み立てようとしたからであろう。投げ入れサービスのようにチャンスボールばかりが入ってくるような状況ではない中で、また、バレーボール学習の初期段階で、ワンバウンドやキャッチをせず、ボールを保持できない状況の中で、このように攻撃の組み立てができたことは、ゲーム中に課題を意識して意図的に状況判断したことが伺え、一定の成果があったと言えるのではないだろうか。

第13時にアタック率が15%に下がっているが、この日は、理由ははっきりしないがクラス全体としてゲームの雰囲気あまりよくなく、前時のようにラリーが続かず、ゲーム内容にあまり高まりを感じられなかった。バレーボール特有のムードとか流れといわれるものが影響しての結果であろう。

(2) 判断に基づく役割行動の変化

次に、ゲーム中の状況判断によって役割行動を変化させて対応していくということについてはどうだっただろうか。

各チームはゲームにおいて、ローテーション毎にネットに一番近いプレイヤーをセッターとして、残りの3人のうち、アタックライン付近に位置するプレイヤーをアタッカー、後の2人をレシーバーとしてプレイし、必ずどの役割も経験することになっている。

しかし、セッターにレシーブが返球できない場面では、状況に応じてそれぞれの役割を変化させ、もう1人のレシーバーかアタッカーが出来るだけオーバーハンドパスで高く上げ、攻撃への組み立てのパス(トス)をしなければならない。セッター役であったプレイヤーがネットから離れて構え、アタッカーの役割を担うこともあるのである。ゲーム状況によって、「想定していた役割行動」

を変化させて対応しなければならないのである。

そこで、セッターにレシーブが返球されない場面で意図的にトスが試みられた数をまとめたものが表6である。

メインゲームに入った第5時・6時と第14時とで、役割が変化した場面はほぼ等しいが、攻撃を組み立てた数は第14時の方が増えている。第5・6時では、ファーストレシーブをフォローすること自体が難しい場面が多く見られたこともあるが、他のプレイヤーがトスをあげることが可能だと思われる場面であっても、その判断が遅れ、ボールの落下点にはいることが出来ない場目がしばしば見られた。

要攻撃回数の違いからも分かるように、第14時ではレシーブ技能が向上し、ラリーが続いても想定した役割で攻撃できる場面が増えたと考えられる。役割が変化した場面でも比較的フォローしやすいレシーブが上がり、また状況判断もうまくいって攻撃が組み立てられ、その結果として役割が変化した場面でのトスの数もわずかではあるが増えたのであろう。このことが、表5・図1で見たアタック率の向上の一因となっているのではないだろうか。

表6 役割が変化した場面でのトスの数

	要攻撃回数	役割が変化した場面数	トスの数	(トスの割合)
第5・6時	97	31	4	(12%)
第14時	154	33	11	(33%)

(※第5・6時は各1試合、第14時は2試合、抽出4チーム)

(3) アタッカーの準備行動の変化

では、「ボールを持たないとき」の状況判断はどうだったのだろうか。ゲームでは、レシーブトスが組み立てられても、そのトスを攻撃する構えがアタッカーになれば、アタックまで持ち込めない。ここでいう構えとは、ゲーム状況に応じて、「次は誰が攻撃を組み立てるのか、では自分がアタッカーになりうるから開いて(ネットから後ろに下がって)待とう」、というような判断のことである。先に述べたが、セッターにレシーブが返らない状況では特にこの判断が重要となる。そこで、アタッカーの準備行動をまとめたものが表7である。ここでは、攻撃の組み立てが試みられた場面で、アタッカーになるべきプレイヤーがわずかでも開いて(ネットから離れて)、そのプレイでセッターを担うプレイヤーに体(視線)を向け攻撃への構えが出来ていたら準備行動が成立したと判断した。

表7を見ると、攻撃を組み立てることが試みられた場面では、アタッカーの準備行動率が第5・6時の71%から第14時は94%と増え、トスが上がると予測される場面では、ほぼ攻撃を意識したアタッカーの準備行動がとられていたと言える。これは、ポジション毎の役割を強く意識してゲームに取り組んでいたということを示していると考えてよいであろう。

さらに、表6で示した役割が変化した場面での攻撃については、第14時のトスの数11本のうち、アタッカーの準備行動が成立したのは9本であった。ラリーが続いて役割が変化しても、トスが上がることを予測して、準備行動をとることができるたようである。

表7 アタッカーの準備行動の変化

	総トス数	成立数	不成立数	準備行動率
第5・6時	38	27	11	71%
第14時	69	65	4	94%

(※第5・6時は各1試合、第14時は2試合、抽出4チーム)

2) 形成的授業評価の結果

この単元の第2時以降において、表2に示した形成的評価(8項目)を実施し、それぞれ「はい」を3点、「いいえ」を1点とした3段階評価を時間を追ってまとめたもの(平均値)が図2～7である(第9時と第14時は授業時数の関係で実施できてないクラス・チームがあるため、対象から除外している)。

まず、項目6)「ポジション毎の役割を考えて練習やゲームができましたか」をまとめたものが、図2である。

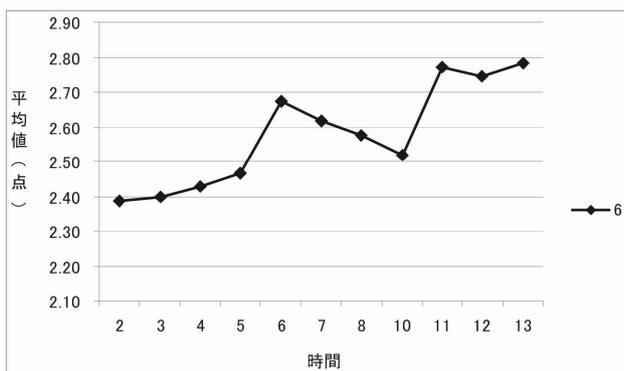


図2 役割行動を考える思考・判断

メインゲームに入って2時間目(第6時)に2.67を示し、役割を考えて練習・ゲームに取り組んだことが伺える。その後、少し下降しているが、リーグ戦に向けての練習(第11時)とリーグ戦の2時間(第12・13時)では、それぞれ2.77・2.75・2.78と高得点を示している。ゲー

ム中に状況判断をして攻撃を組み立てるという目標について、各自が場面毎にどの役割を担うべきか考え、またその役割毎に要求される技能は何か考えながら練習・ゲームをしていったことが伺える。

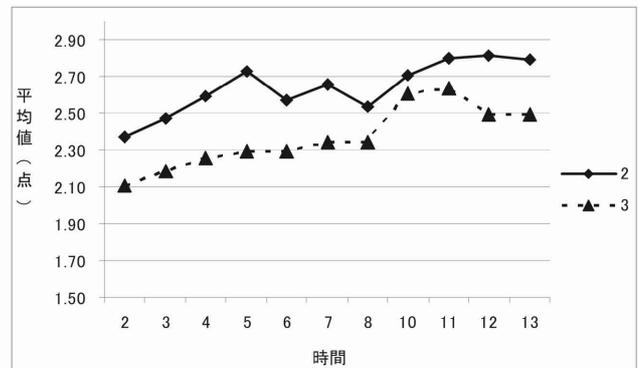


図3 課題解決への意欲

図3の「課題解決への意欲」は、項目2)「精一杯全力を尽くして運動することができましたか」と項目3)「自分の課題解決に向けて何回も練習しましたか」についてまとめたものである。項目2)「精一杯全力を尽くして運動する」についてみると、第2時のドリル練習、第3時のタスクゲームを経験して第5時のメインゲームに入ったところまで右上がりになっている。特に第2～第4時までは、個人の課題が中心となる授業展開であった。具体的には、ゴリラポーズの構えからボールの落下点へ早く入って待つこと、オーバーハンドパスの引きつけやアンダーハンドパスでのレシーブ面をセッターへ向けて押し続けることなどがそれである。特にサービスを待てずに迎えに行ってしまうたり、うまくレシーブ面がつかれない場合には、レシーブ練習板を用いて繰り返し練習している場面もしばしばであった。このように、サービスレシーブをセッターへ返球し、攻撃を組み立てるという目標に向かって意欲を持って活動したことが伺える。だがその後、毎時間メインゲームを行った第6～8時は、少し落ち込みが見られる。これは、目標をふまえてゲームをしていく中で、攻撃が組み立てられないときどうすればよいのか、プレー中の判断がうまくいかず、声も出せず、ラリーが思うように続かなかったからであろう。その後、チーム練習の2時間目(第11時)とリーグ戦(第12・13時)の3時間の値が第11時2.80、第12時2.81、第13時2.79と高得点で移行している。チーム練習を経て、それをゲームで出し切ろうと意欲的に取り組めたことが伺える。これは、項目3)「自分の課題解決に向けて何回も練習」の値がチーム練習の第10・11時でそれぞれ2.61・2.64ぐっと上がっていることから伺える。

チーム練習以外の時間はタスクゲーム・メインゲームと授業内容が限定されていたので、その中で各自が課題意識を持って練習するしかないわけであるが、そのような中でも単元前半の緩やかな右上がりとその値は高い評価を出しているといつてよいと思われる。各自が個人技能の課題に取り組み、その練習成果を攻撃を組み立ててラリーをするゲームに生かそうとしたことが伺える。

このことは、図4「集団活動への意欲」でも明らかである。これは、項目7)「練習やゲームをグループ全員で楽しむことができましたか」についてまとめたものだが、第4時以降2.70前後の高得点で推移している。これはタスクゲームを行うことで、メインゲームの見通しを立てることができ、意図的に攻撃を組み立ててプレーすることの楽しさが実感できたからであろう。そしてチーム練習以降は右上がり、第13時には最高値の2.84を示している。これは、チーム練習がゲームの中で攻撃を組み立てるといふ形で生かされたこと、ミスもあるがゲーム中の判断がある程度できるようになってきたことからくるのではないだろうか。

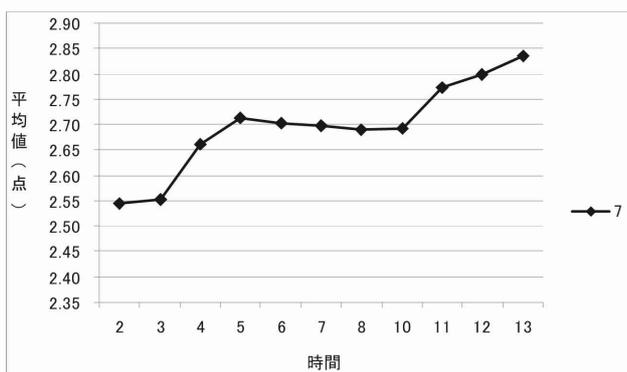


図4 集団活動への意欲

では、そのような学習意欲を持続させたものは何か。図5「学び方」は、表2の項目4)「友だちとお互いに教え合ったり、助け合ったりしましたか」と項目8)「あなたのグループは、課題解決に向けて積極的に意見を出し合いましたか」についてまとめたものである。グラフを見ると、「お互いに教え合ったり、助け合ったり」は多少の変動はあるものの、なだらかに右上がりになっている。また、「課題解決に向けて積極的に意見を出し合いましたか」についても、メインゲームに入ってからチーム練習を経てリーグ戦へ段階を追って右上がりになっている。これは、「攻撃を組み立てる」という課題に向かって、アドバイスし励まし合うことで、技能面でも精神面でもお互いに支え合い、毎時間の個々の課題にあきらめることなく意欲的に取り組めたからであろう。学習

ノートには、アドバイスされたこと・アドバイスしたことを記述する欄を設けたが、そこには「トスの高さが足りない」「トスをはじくのではなく、手首を使って送り出すようにする」(第4時)という技能的なことから、「セッターからアタッカーへ(役割が)変わるとき、少し(後へ)下がるとよい」「トスを高くしてエンドラインぎりぎり(相手のいないところ)をねらう」(第8時)など戦術的なことまで記述されており、ゲーム内容の高まりに合わせて活発にアドバイスし合えたことが伺える。

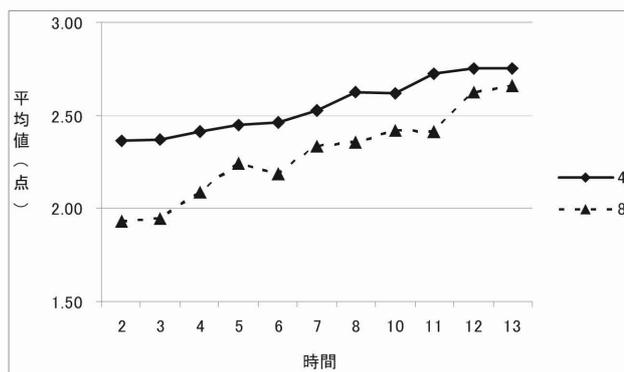


図5 学び方

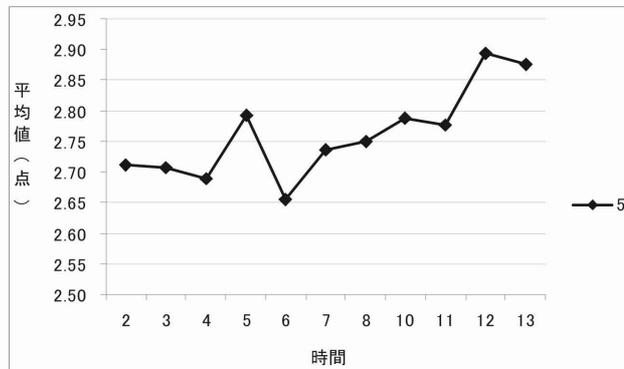


図6 協力

また、図6の「協力」は、表2の項目5「友達と協力して仲良く学習できましたか」をまとめたものであるが、全体的に得点が高く、特にメインゲームに入った第5時は2.79、リーグ戦の第12・13時はそれぞれ2.89・2.88と高得点を示している。このことから「攻撃を組み立てる」という課題に向かって、お互いにより協力関係ができていたことが分かる。

では、個人としての成果はどうであったか。図7は、表2の項目1)「『あっ、わかった!』と思ったことがありましたか」、を個人の成果として、時間を追ってまとめたものである。ドリル練習に入った第2時は1.98であ

ったが、ドリル練習を重ねタスクゲームに入った第4時は2.5ポイントとぐっと高くなっている。第5時以降はメインゲームに入り、戦術的な要素も必要とされる中で個人的成果は低迷しているが、チーム練習の2時間目(第11時)で2.57、リーグ戦1時間目(第12時)で2.61と高くなっている。これは、先にも述べたように、個人的な技能についてだけでなく、単元の終わりでは戦術的なこともわかり、それがゲームの中で生かされたということであろう。通常は「成果」は高い評価が得られにくい項目であるが、良好な値だと考えてよいのではないだろうか。

第13時に2.48に少し下がっているが、これは先にも述べたように、バレーボール特有のモードとか流れといわれるものが影響しての結果であろう。

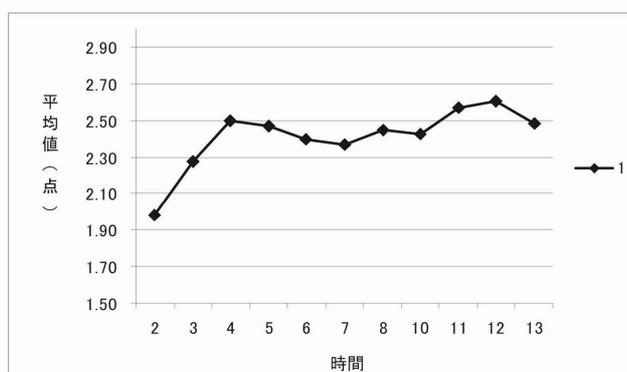


図7 個人の成果

3) 単元終了後の感想文

単元終了後、生徒の自由記述による感想文について、まとめたものが表8、9である。

表8 授業後の感想文「よかったこと」を見ると、「個人技能の向上」をあげたものが最も多かった。約9割の生徒が昨年よりも自分のバレーボールの技能が高まったと感じていることが分かる。特に、今年度ボール操作の課題として加わった、「サービスレシーブをセッターに返球する」ということについて、投げ入れのチャンスボールならそれが可能になったようである。授業の前半では、ボールの落下点に入ることが難しかったが、チームでお互いにアドバイスしながら、またレシーブ練習板なども用いて、工夫して繰り返し練習していった成果であろう。

チーム学習は、得意なこと、苦手なことがそれぞれであるために、「友達がどのポジションが得意だとか発見しながらみんなで『チーム』をつくって」「チームの一体感も生まれて」楽しかったようである。また、「バレーボールは友達と協力して作り上げていくものだったと

思う。(中略) 普段の生活からでは、なかなかこんな関わり方は出来ないで、今回やってよかった。毎時間本当に楽しかった!!」という記述もあった。練習を工夫する過程で、チームのみんなとうまくアドバイスしあえたことで、課題に挑戦し互いに高めあえたことがわかる。

表には出していないが、「ボールが怖くなくなった。」というものもいた。表9の難しかったこと「攻撃の組み立て」にあるように、ボールゲームが苦手な生徒にとっては、ドリル練習すら大変なのに、ローテーションで色々な役割が与えられてプレーしなければならないことは、かなりのプレッシャーがかかっていたと思われる。が、それをいい緊張感を伴った楽しさに変えていけたのも、やはり「攻撃を組み立てる」という目標に向かってのチーム学習があったからだといえる。

よかったことの記述で2番目に多かったのが「攻撃の組み立て」についてである。これは「だんだん試合っぽくなってきて」の記述にあるように、ただボールが近くに来たから、パスをつなぎ合わせて相手に返球するゲームではなくて、バレーボール学習の本質的テーマである「意図的なセットを経由した攻撃」があるラリーをイメージしてゲームに取り組み、それが達成されたときの楽しさを実感できたためであろう。それが「いい試合」なのである。技能が高いプレーヤーがそろっていても、連携プレイがうまくいかなければ、「いい試合」はできない。「個々の能力は高くないけれど、攻撃の組み立てが出来たのは大きな成果であるはず。最後の方になると、みんなの行動を予測して動くことが出来るようになった。」これは、生徒たちの個人技能を高めながら、実質的なゲーム参加を保障する授業づくりが大切であることを示唆している。常にこれをふまえて、授業をしていかななくてはならない。

さらに、ゲームをすることの効果として「メインゲームの効果」としてまとめている。毎時間ゲームを行うことで、「ゲームで必要となる技能は何か考え」て、ドリル練習も効果的に行えたようである。ローテーションで各ポジションの学習機会があったことも、それぞれに必要な技能や「役割行動」の理解につながったようである。

今年新たにボール操作の課題として加わったサービスレシーブは、タスクゲームの効果もあり、一定の成果はあった。しかし、表9「難しかったこと」に見られるように、今後も継続して取り組まなければならない課題である。今後はこれをふまえて、サービスレシーブから攻撃を組み立てる2対2のタスクゲーム(2人での3段攻撃)を用いて、状況判断をしながらボール操作の技能を高めつつ、ゲームでの役割行動が学べるような授業を展開していきたいと考えている。

表8 授業後の感想文「よかったこと」(一部を抜粋)

個人技能の向上(55)

- ・1年生の時よりもできるようになった。(28)
- ・投げ入れのチャンスボールならレシーブをセッターへ返せるようになった。(9)
- ・レシーブやスパイクのやり方が分かった。(5)
- ・少し待ってレシーブしたら徐々にうまくなった。後ろへ飛ぶことがなくなった。(2)
- ・レシーブ練習板がよかった。
- ・スパイクが手のひらにきちんと当たって「パチン」と音がするようになった。(5)
- ・スパイクのタイミングやボールの回転ができた。
- ・オーバーハンドパス(トス)がゲームの中で去年よりは使えたと思う。(4)
- ・前よりボールを追って拾えるようになった。

チーム学習(32)

- ・チームのみんなと協力してお互いアドバイスし合うことで上達できてよかった。(29)
- ・友達がどのポジションが得意だとか発見しながらみんなで「チーム」を作っていたこと。(2)
- ・いろんな面で少しずつ成長したなどと思った。チームの一体感も生まれてきて、すごく楽しかった。(2)
- ・それぞれが自分の役割を全力でやって、少しのミスは気にしないでいてくれたこと。

攻撃の組み立て(40)

- ・攻撃を組み立てるとゲームが楽しかった。(27)
- ・「つなげる意識」が大切だなどと思った。(5)
- ・攻撃を組み立てて、いい試合をすることが出来た。(3)
- ・だんだん試合っぽくなってきて、みんながうまくなっていくのが実感できた。(2)
- ・攻めの後に元に戻るなど、余裕が出てきた。
- ・ゲームがどうやったらよくなるかとか、作戦が出てくるようになって得点が取れるようになるともっと楽しくなった。
- ・個々の能力はそんなに高くはないけれど、攻撃の組み立てが出来たのは大きな成果であるはず。最後の方になると、みんなの行動を予測して動くことが出来るようになったと思う。

工夫して練習(12)

- ・どのようにしてボールを打つかなど、色々考えて、工夫して積極的に授業に取り組んだ。(5)
- ・レシーブをする時の方法とか工夫したらいいことがよく分かった。
- ・声が出せるようになると楽しく上手に出来た気がする。(5)
- ・出来ないことを何回も練習して出来るようになったときの達成感が少しだけ分かった。

メインゲームの効果(10)

- ・ドリルばかりじゃなくてゲームがあることで、楽しみながら成長できたと思う。(2)
- ・セッターの役割、アタック、いろんなバレーの意味を考えた。(2)
- ・ゲームをする機会が多かったので、ゲームを通して、自分の課題を見つけて、次に生かすことが出来た。
- ・ゲームで必要となる技能は何か考えられたから上達した。
- ・ボールコントロールを意識したり、イメーをしながら授業が出来た。
- ・ローテーションで練習することで、苦手意識のあったスパイクなどを克服することが出来た。
- ・ゲームをしていくうちに組み立てやルールがよく分かってきたこと。
- ・毎回ポジションが変わるので、判断力が上がった気がした。

表9 授業後の感想文「難しかったこと」(一部を抜粋)

レシーブ(42)

- ・サーブレシーブ(12)
- ・ただレシーブするだけでなく、セッターに返さなければならぬこと。(12)
- ・ボールの落下点に入ること。(10)
- ・高く上げることを考えたらほとんど真上に上がってしまうし、セッターの方に向けることを考えたら、ネットを越えてしまう。(2)
- ・膝のクッションや体の向きなど、色々工夫することが多くて大変だった。(2)
- ・相手のスパイクをレシーブするとき、ボールが後ろへ飛んでしまった。(2)
- ・「腕を振り上げない」「最初は後ろに下がっていて、ボールが来たら前に出る」を意識して、ベストな場所にボールをあげること。
- ・腕を伸ばすこと 面を作ること。
- ・位置や角度をよく考えてレシーブするのが難しかった。

ゲーム中の判断(25)

- ・相手のいないところ、ねらったところへ攻撃すること。(9)
- ・どっちが球をとるか迷って、結局相手の点になることが多かった。(7)
- ・ゲームの時、アンダーハンドパスか、オーバーハンドパスかの判断。(4)
- ・みんな声をあまりだしていなかった。(4)
- ・自分のポジションの役割を考えて行動することは大変だった。

攻撃の組み立て(12)

- ・相手から返ってきたボールをまた組み立てるのが難しかった。(6)
- ・自分のことで精一杯で周りが見えなくて、攻撃を組み立てられなかった。
- ・組み立てをしていく時は、どのポジションにいても緊張してなかなかうまくいかなかった。

スパイク(15)

- ・練習では決まるようになってきたけど、いざゲームで自分がスパイクを打つ場面になった時は焦ってしまって、全然できなかった。(2)
- ・手のひらになかなか当たらない。(2)
- ・打ってもアウトばかりで、体の向きを考えればよかった。
- ・手を伸ばして打つ、というのが出来ていなかったと思う。

ボールを持たないときの動き(4)

- ・動いた後、元の位置に戻ること、正しい位置に戻ること。
- ・投げ入れサーブの後、構えを意識すること
- ・守りも動き出すのが遅くてボールが落ちてしまうことがあった。
- ・ゲームでイメージ通りの動きが出来ない。

トス(14)

- ・アタッカーが打ちやすいように高くあげること。(6)
- ・アタッカーが打ちやすい位置やスピードを考えること。(2)
- ・変な回転がかかって、前にいたり後ろへ行ったり、安定感がなかった。(3)
- ・膝を使おうと思っても、いざとなるとその意識がなくなってしまった。
- ・臨機応変に対応するのが難しかった。
- ・セッターは結構大事な役割なので緊張した。

工夫して練習(8)

- ・自分のくせがなかなか改善されなくてうまくいかないところがあった。(3)
- ・頭の中では分かっているのに実行できないのは、明らかに練習不足だった。(2)
- ・お互いの欠点や苦手なことをフォローしたり、注意したりするのが難しかった。
- ・意見を出し合うのが難しかった。
- ・問題点に気づいても、どうするとよいのかを考えるのが大変だった。

5. まとめ

役割行動を学べる授業のあり方を求めて、ゲームで「意図的なセットを経由した攻撃」をすることを目標に、チーム毎にドリル練習、タスクゲーム、4対4のメインゲームを行った。

バレーボール学習の2年目であるが、単元を通してゲームを行うことで、ゲームに必要な技能は何か、という視点で生徒自身が自分の課題を自覚し、またチームで「いい試合」をイメージして、それに近づけるようアドバイスし合い、意欲的に練習に取り組んだ。その結果、意図的なセットを経由したラリーを展開することができた。また、ゲーム中にサービスレシーブがセッターに返球されない場面でも、状況に合わせて役割を変化させて、攻撃を組み立てることができた。これは、「役割行動を理解し、それを成し遂げよう」とした成果であるといえる。

引用・参考文献

- 1) 西山正弘 (2010) バレーボール. 新しいボールゲームの授業づくり. 体育科教育 別冊. 大修館書店, Vol. 58, No. 3. p. 113.
- 2) 廣瀬勝弘 (2010) ボールゲームをめぐる実践モデルの多様性と可能性を考える. 体育科教育. 大修館書店, Vol. 58, No. 11, pp. 10-13
- 3) 岩田靖他 (2009) もっと楽しいボール運動⑤ 「アタックプレルボール」の教材づくりー2. 体育科教育. 大修館書店, Vol. 57, No. 4, pp. 64-69
- 4) 草野健次 (2006) 自然体バレー塾 一貫指導型練習ドリル集 ブロック&レシーブ. バレーボール・アンリミテッド, Vol. 2
- 5) 草野健次 (2006) 自然体バレー塾 一貫指導型練習ドリル集 サーブ&スパイク. バレーボール・アンリミテッド, Vol. 3
- 6) 眞砂野裕 (2009) 目からウロコ! 「局面学習」の実践ー「ネット型」授業モデルの紹介ー. 体育科教育. 大修館書店, Vol. 57, No. 4. pp. 48-51
- 7) 荻原朋子 (2009) 中学校におけるネット型ゲームの授業モデルーオーバーハンドパスの学習を中心にー. 体育科教育. 大修館書店, Vol. 57, No. 4. pp. 52-55
- 8) 高橋健夫他 (2004) 体育科教育学入門. 大修館書店, pp. 118-129