

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—

小田啓史 ・ 東川安雄* ・ 齊藤一彦* ・ 岩田昌太郎*

要約：本研究の目的は、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である。中学校第1学年において、バレーボールに関する簡易ゲーム教材を段階的に実施するカリキュラムを立案し、授業実践を行った。そのねらいは、ゲームにおいてオーバーハンドパスを多く活用することと、チーム内の連係による意図的なつなぎを発揮できるようにすることである。その結果、バレーボールに関する本質的理解と動きの質が向上する傾向が示唆されたとともに、バレーボールに対する愛好度の向上が認められた。

キーワード：ネット型、バレーボール、カリキュラム、タスクゲーム

I. 研究の経緯

平成20年の小・中学校学習指導要領の実施に伴い、各校種間の連携が一層求められるようになった。広島大学附属東雲小・中学校（以下本校）では、校種間の連携を意識して学習内容や指導方法を検討し、学びが繋がる授業のあり方を研究テーマとして設定している。本校体育科では、「わかり方」に着目し、ハードル走や水泳などの同一教材で、小中教科部会や授業観察を通して、小中の学びが繋がる授業づくりを模索してきた。

昨年度からは、児童生徒に人気が高いボール運動・球技の領域を対象に、学びが繋がるカリキュラム開発を進めている。昨年は、球技「ゴール型」の教材を研究対象とした。より充実したゲームを楽しむことができるようにするためには、各発達段階における「ボール操作の技能」に加えて「ボールを持たないときの動き」の質を高める系統的な指導が重要である。そこで、小田他（2014）は、ゴール型の技能に関する到達目標と内容を整理し、新たなアプローチ法を提案した。それは、中学校第3学年のバスケットボールの授業において、状況判断認知トレーニングを導入することと、スキルアップドリルとメインゲームを結びつけるタスクゲームを導入することである。その結果、意思決定とサポート行動の向上が認められた。しかしながら、技能発揮においては、課題がみられた。すなわち、児童生徒のボール操作の技能をさらに高める工夫の必要性が示唆された。

II. 問題の所在

今年度は、球技「ネット型」で最もポピュラーな種

目であるバレーボールを研究対象にすることとした。

「ネット型」における小・中学校の学びが繋がる授業づくりのあり方を模索していくためには、教材の価値、小・中学校の授業の実態、子どもたちの遊びの変化などを理解し、何を、どのように指導するのかを検討することが必要であると考えた。

1 教材の価値

バレーボールは、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、危険性が少ない特性をもつ。また、年齢や性別に制約を受けず、誰もが楽しめるレクリエーションの要素があげられる。そのため、学童期を過ぎても球技スポーツとして触れる機会が多く、生涯スポーツの観点から学ぶ価値の高い教材といえる。

2 ボール遊びの変化や小学校の授業実態

昨今、子どもたちの安全を考慮して、校庭や公園でのボール遊びが制限され、ボールに触れる機会も激減している。そのような状況にあって、小学生の休憩時間の遊びにおいても、ネット型に通じる遊び「天大中小」や「ドッジボール」を行う児童は皆無となりつつある現状を小学校教員から聞くことが多い。

また、ボール運動「ネット型」の授業について、H市小学校体育部会の207名の教員に対して実施したアンケート調査によると、図1のように小学校の「ネット型」の指導経験について「あまりない」、「まったくない」と回答した教員は約4割であった。

* 広島大学大学院教育学研究科

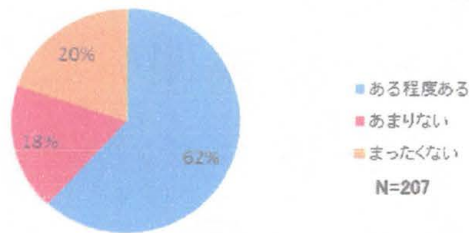


図1 ネット型ボールゲームの指導経験

その主な理由は、ネットの設置や道具の準備に多くの時間がかかるなどの場の設定の不整備、ラリーがなかなか続かず、充実したゲームが成立しにくいことなどの指導の困難性であった。小学校学習指導要領でソフトバレーボールを扱うようになってはいるが、「ネット型」の授業は敬遠される傾向にあり、バレーをするボール操作やボールを扱う感覚、空間認知力、コート内での動きを十分に身につけていないことが推察される。

このような小学校における「ネット型」の授業における課題は、中学校で実施したアンケートからも窺える。H市中学校教育研究会保健体育部会の教員 51 名に、「バレーボールの授業を実施する際に小学校で身につけておいてほしいと感じることは何か」について7項目質問したところ、「とても重要である」「重要である」と回答した人数は、図2のような結果であった。

(名)

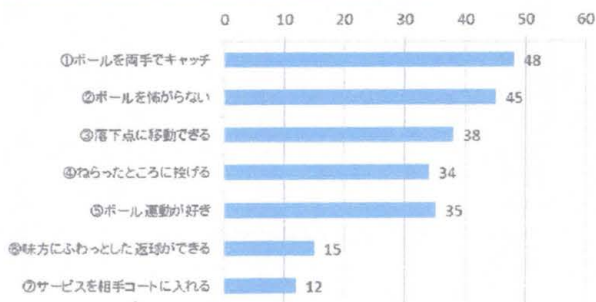


図2 小学校で身につけてほしいこと

上位三項目は「①ボールを両手でキャッチできる」「②ボールを怖がらない」「③ボールを落下点に移動する」であり、小学校段階で様々なボール感覚やボール操作の技術を培ってほしいと感じていることが窺える。

3 中学校の授業実態

中学校では、競技スポーツに近い授業設計を立案さ

れる傾向が多い。バレーボールはコート上でネットを挟んで相対し、身体を操作してボールを空いている場所に返球し、一定の得点に早く到達することを競い合うスポーツである。ゲームのおもしろさは、ネットを挟んで相対した集団が連係して、ボールを落とさせよう落とさせまいとする攻防にある。ゲームでは、自陣のコート内は防御の面からみると相手に得点を与えてしまう危険区域にあたり、自陣のコートから相手のコートへボールを排除しなければならぬ。一方で、自陣のコート内は攻撃の面からみると得点を得る重要区域にあたり、意図的に攻撃を組み立てラリーを中断させることをめざす。しかし、ボールの接触についてはボレーであるため、ボール操作が大変難しくバレーボールの攻防のおもしろさを感じさせることは容易ではない。図3は、中学校教員がバレーボールの指導において難しいと感じている内容項目を表したものである。

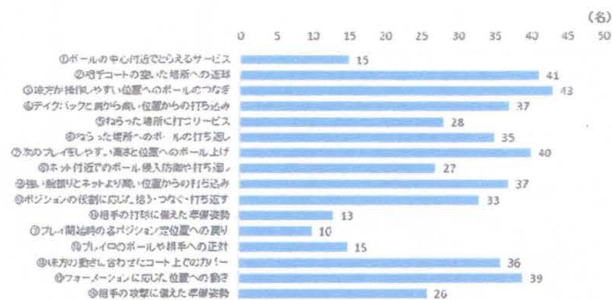


図3 指導が難しいと感じる内容項目

パスを正確に、状況に応じて発揮できるようにする指導を難しいと感じる教員が多かった。この結果からも、授業ではパスやレシーブなど「ボール操作」を高める練習に多くの時間をかけるものの、ゲームの場面では、練習したパス技術をなかなか発揮できないこと、ラリーを繰り返す攻防を展開するゲームにならないことに指導者の悩みが窺える。

吉永他 (2004) も、「従来の技術指導中心の指導方法では授業で培った技術がゲームで活かされていない」と述べ、攻防を楽しむために「ボール操作」に重点がおかれた指導を改善する必要があると指摘している。

4 カリキュラム開発の視点

バレーボールの指導における課題を整理すると、次の三点となる。

一つ目は、ボレーという大変難しいボール操作を、授業のゲームで活用できるようにすることである。中学校

では、ソフトバレーボールからバレーボールへと小さく固いボールに変わるため、ボール操作が一段と難しくなることを考慮した授業づくりが求められる。

二つ目は、ボール扱い、ボール感覚、ボール運動の経験など個人差が大きいことを考慮した手立てを講じることである。

三つ目は、パス技術がゲームに活かされ、バレーボールの本質的な魅力に触れ、自ら進んで楽しむことができるようにすることである。

これら三つの課題を解決するためには、教材、教具の工夫や単元構成といったカリキュラム開発が重要となる。表1のように、H市の中学校保健体育研究部会の教員もバレーボール指導における工夫はなされている（複数回答あり）。しかし、カリキュラム開発とその成果を報告する実践研究は、管見の限りみあたらない。

表1 バレーボール指導における工夫

項目	件数
コートを狭くする	21
ネットの高さを低くする	43
やわらかいボールを使用する	22
ルールの簡易化	47
その他	7

そこで、小・中学校の学びをつなぐバレーボール教材及びカリキュラム開発の第一歩として、中学校第1学年の実践を報告する。

Ⅲ. 研究目的

本研究では、小学校と中学校の学びをつなげることを意図し、バレーボールのルールを簡易化した教材・教具を提案する。それは、「キャッチ」を取り入れた簡易ゲーム教材である。その教材を段階的に実施する単元計画を立案・実践し、カリキュラムの成果と改善の視点を考察することを目的とする。

教具の工夫としては、ソフトバレーボールとバレーボールをつなぐボールとして、ミカサが開発したキッズバレーボール4号を使用する。見た目は普通のバレーボール4号球の大きさに類似している。また、このボールは、バレーボールより軽量で、表面が柔らかい素材になっており、ボレーをしても手が痛くならない特徴がある。したがって、手や指への負担が少なく、抵抗なくボールに接することができるため、「送り出す」ようなボー

ル操作技術の向上に役立てることが可能である。

教材の工夫としては、ボール扱いやボール感覚などに個人差が大きいことを考慮し、その手立てとして、予備的運動を毎時間実施する。また、基本的なパス技術については、10時間程度の単元であるため、オーバーハンドパス技術の習得に重点を置いたスキルアップドリルを実施する。さらに、オーバーハンドパスをゲームで多く活用し、チーム内の関係による意図的なつながりを発揮できることをねらった簡易ゲーム教材を段階的に行う。具体的には、正規のコートより狭いバトミントンコートを採用し、コート内の人数を3人とする。また、キャッチありルールを取り入れ、ボール操作の負担を軽減し、ラリーが続くように工夫する。

以上のような指導の工夫により、生徒はバレーボールの本質的理解と動きの質を高め、バレーボールのゲームのおもしろさを実感できるようになり、バレーボールの愛好度が高まるのではないかと考えられ、本研究では、そのカリキュラムの成果と改善の視点を考察する。

Ⅳ. 研究方法

1 調査対象

本研究の対象は、2014年10月～11月に実施した球技「ネット型」の領域にあたる「キャッチ・トス・アタックゲームでラリーを続けよう」の授業（全10時間）を受講した本校第1学年1、2組の生徒78名（男子36名、女子42名）であった。

2 調査内容及び検証方法

(1) ゲームパフォーマンス到達の様子

本校体育科では、各発達段階におけるバレーボールの到達目標を設定している。中学校第1学年におけるボール操作の到達目標は、「アタックで相手コートに返球しやすい高さや位置にボールをつなぐことができる」である。また、ボールをもたないときの動きとしては、「セッターの役割を自覚し、レシーブボールを素早く落下点に移動して、上げたい方向に体をさばいてトスを上げようとしている」である。これらは、単独で発揮される技能ではなく、刻々と変化するゲーム状況の中で、レシーブされたボールをセッターが攻撃的に返球しやすいよう整える、すなわち、トスを上げる技能であり、重要な役割である。

このゲームパフォーマンス到達の様子は、まとめのゲ

ームをデジタルカメラで撮影し、映像を見ながら表2、表3のルーブリックで評価した。

表2 ボール操作のルーブリック

生徒の姿	段階
アタッカーが打ちやすい高さで位置にトスを上げることができた	大変良い
トスを上げることはできたが、高さか位置のどちらかが不十分	おおむね良い
トスを上げたが味方につながらなかつたり、相手コートに返球されたりした	少し課題がある
トスを上げない	課題がある

表3 ボールを持たないときの動きのルーブリック

生徒の姿	段階
セッターの自覚があり、レシーブボールを素早く落下点に移動して、上げたい方向に体をさばいてトスを上げようとしている	大変良い
セッターの自覚があり、レシーブボールを素早く落下点に移動して、トスを上げようとしている	おおむね良い
トスを上げようとするが落下点に入れていない	少し課題がある
セッターの自覚がなく、トスを上げようとしていない	課題がある

(2) バレーボールに関する本質的な理解の変容

単元のはじめと終わりに、「ネットをはさんだ攻防を展開するために大切なことは何か」について自由記述させ、その記述の変容を検討した。

(3) バレーボールに対する愛好度の変容

単元のはじめと終わりに「バレーボールは好きですか」というアンケート調査を行った。質問に対して5件法で回答を得るとともに、その理由を記述させた。単元のはじめと終わりのバレーボールに対する愛好度を比較しその変容を検討した。

V. バレーボールの授業実践の概要

1 バレーボールに関する本質的理解と動きの質を高める指導の工夫

(1) 予備的運動とスキルアップドリルの導入

ボール操作の感覚、空間認知を養うこと、ボールの落下点への素早い移動（動きだし、落下点予測）、オーバーハンドパスの習得を主なねらいとして、次の予備的運動、スキルアップドリルを毎時間実施した。

【予備的運動】

- ・投げ上げキャッチ（手たたき、その場回転など）
- ・背面投げー背面キャッチ
- ・股下からのボール投げー背面キャッチ
- ・ワンバウンドボールの額寸止めキャッチ
- ・うつ伏せ状態でのパス交換
- ・オーバーハンドパスを行うように投げ上げ突き出し
- ・サイドステップからのボールキャッチ

【スキルアップドリル】

- ・直上オーバーハンドパス
- ・三角パス
- ・円陣パス
- ・玉入れ用ボール投げ（助走とアタック動作）
- ・アタック練習

(2) 「キャッチ」を取り入れた簡易ゲーム教材の導入
ボールをねらったところに打ち返す技能が低い場合、味方同士がボールをつなぐことができなかつたり、相手コートに返球できなかつたりすることが多くなる。そのため、生徒はおもしろいゲームを味わうことができない。ゲームにおける攻防を展開できるようにするためには、「キャッチ」を取り入れたゲームを導入し、ボール操作を容易にすることが重要であると考えた。ボール操作に余裕ができれば、どのようにつなぐかをチーム内で意識しやすくなり、意図的なボールのつなぎ方と役割行動の理解が深まる。このことは、「キャッチ」をやめたゲームに発展した場合でも、コントロールできなかったボールをカバーしたり、意図的なつなぎによる返球が容易になったりすることが期待できると考えたからである。基本とするルールは、次の通りである。

○教具

- ・ボール：キッズバレーボール4号球
- ・コート：バドミントンコート（縦13.4m、横6.1m、3面）
- ・ネットの高さ：2m

○グループ編成

- ・6班編成とする（1班6～7人）。

○基本のルール

- ・コート内の人数は3人とする。
- ・サーブはなし。フリーボールで試合を開始する。
※フリーボール＝ネット越しのやさしい山なりのボールを投げ入れること
- ・試合時間は8分とする。
- ・得点で勝敗を決める。
- ・サーブを交互に1回ずつ行ったらローテーションをする。
- ・ブロックはセッターの位置のものだけができる。
- ・コート内の3人が必ずボールに触ることとする（3回で返球する）。

※コート内での役割がサーブに対するレシーバー1人、アタッカー1人、セッター1人となる。しかし、ラリー中はアタッカーやセッターの位置にいる人も相手コートからの返球に対してレシーバーになることもあり、ラリー中に役割変化をする場面がある。

また、導入したタスクゲームは、次の三つである。

①キャッチ・キャッチ・アタックゲーム

このゲームは、第3時と第4時に実施した。ネットをこえてきたボールのレシーブとセッターのトスアップはキャッチした後、投げ上げて行い、ボレーはアタックのみのルールである。必ず3回で、全員がボールに触れるようにした。

②レシーブ・キャッチトス・アタックゲーム

このゲームは、第5時と第6時に実施した。ボレーはレシーブとアタックの2回とし、トスはレシーブをキャッチして投げ上げるようにした。必ず3回で、全員がボールに触れるようにした。

③キャッチ・トス・アタックゲーム

このゲームは、第7時に実施した。ボレーはトスと

アタックの2回し、ネットをこえてきたボールをレシーブする時のみボールをキャッチできるようにした。しかし、サーブを受ける生徒が固定化したり、トスを上げるボールのコントロールが悪く、トスが相手コートに返球されたりする場合があります。3回で全員がボールに触るというルールに違反し、ラリーが続く場面でもプレイを中断しなければならなかった。そこで、第9時のまとめのゲームでは2回で返球すること、つまり3人全員が触れなくてもよいというルールをつけ加えた。

2 単元構想

表4は、本単元の目標、学習活動に即した評価規準及び指導と評価の計画を示した単元構想である。

表4 バレーボールの単元構想（第1学年）

単元目標	技能	ポジションの役割に応じたボール操作によって、仲間と連携した「拾う、つなぐ、打つ」などの一連の流れで攻撃を組み立て、相手側のコートの空いた場所をめぐる攻防を展開できるようにする。									
	態度	お互いに助け合い教え合ったり、役割分担を協力して行ったりして、共に高まっていくこととする態度を養うようにする。									
	知・思	ゲームの中で発揮される技術、戦術を理解し、自己やチームの課題に応じた運動の取り組み方を工夫できるようにする。									
評価の観点	学習活動に即した評価規準										
運動への関心・意欲・態度	①お互いに助け合い教え合ったりして協力して取り組もうとしている。 ②用具の準備や片付けなど、分担した役割に積極的に取り組もうとしている。 ③チームの練習や話し合いに積極的に参加しようとしている。 ④ルールやマナーを守り、フェアなプレイを行おうとしている。										
運動についての思考・判断	①パスやアタックの技術、カバーリングや準備等の動きにかかわるポイントを見つけている。 ②自分やチームの課題を把握し、工夫している。 ③プレイ選択について適切に判断している。										
運動の技能	①アタッカーが相手コートに返球しやすい高さや位置にボールをあげることができる。 ②ボールを打ったり、受けた後、ボールや相手に正対している。 ③ボールの落下点を予測して素早く移動している。										
運動についての知識・理解	①バレーボールの特性や成り立ちを理解している。 ②バレーボールの技術や名称、行い方について、理解している。										
指導計画	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
ねらい	オリエンテーション ・バレーボールに対する関心を高める ・単元の見通しをもつ		タスクゲーム① ・チーム内でのボールのつなぎ方を理解する ・ボールの落下点に素早く移動できる		タスクゲーム② ・相手コートの落ちやすいところからねらって返球したり、強く返球したりできる		タスクゲーム③ ・アタッカーが相手コートに返球しやすい高さや位置にボールをあげることができる		まとめのゲーム ・練習の成果、成長を確かめる		
学習の流れ	0	W-up									
	10	予備的運動 ・ねらったところにボールを操作する運動 ・落下点を予測して素早く動く運動									
	20	スキルアップドリル ・オーバーハンドパス ・アタック									
	30	キャッチを取り入れた簡易ゲーム									
	40	タスクゲーム① キャッチ・キャッチ・アタックゲーム ・ゲームのふり返し									
50	タスクゲーム② レシーブ・キャッチトス・アタックゲーム ・ゲームのふり返し										
	タスクゲーム③ キャッチ・トス・アタックゲーム ・ゲームのふり返し										
評価計画	関・意・態			②観察		①観察		③観察	④観察		
	思・判		②学習ノート				①観察・学習ノート			③観察	
	技能			③観察		②観察		①観察			
知・理	①②学習ノート									①②筆記テスト	

VI. 結果と考察

バレーボールの授業実践で得られた結果から、カリキュラムの成果と改善の視点を考察する。

1 ゲームパフォーマンス到達の様子

ここでは、第9時のまとめのゲームで行った3班ずつ2つのブロックに分かれたリーグ戦3試合ずつのVTR視聴しながら、セッターの技能発揮と動きをワンプレイずつ表2と表3のルーブリックで評価し、ゲームパフォーマンスの到達の様子を検討した。表5は、Aブロック3試合、表6はBブロック3試合の記録を集計したものである。

Aブロックの3試合では、トスを上げようとする姿が159回、トスを上げようとしなかったのが18回であった。レシーバーのキャッチ後のセッターのパフォーマンスにおいて、約9割近くのプレイでトスを上げようとする動きがみられた。その内、レシーブボールを素早く落下点に移動して、上げたい方向に体をさばいてトスを上げようとしていたのは54%であった。おおむねセッターの役割を自覚したプレイが行われたことが窺える。しかし、アタッカーが打ちやすい高さや位置にトスを上げることができたのは25%程度しかなく、トスの精度において課題があるといえる。その要因についてVTRを視聴しながら分析すると、「ふわっとした」高さのあるトスをあげることができていない場面が多かった。このような生徒は、次のアタッカーにつながる意識が強く、焦ってプレイしているように見える。刻々と変化する場面で、落ち着いてプレイできるようにするためにも、オーバーハンドパスの技能にある程度自信がもてるようにする必要がある。今後も継続して練習を積み重ねていきたい。

一方、Bブロックでは、トスを上げようとする姿が87回、トスを上げようとしなかったのが66回であった。トスを上げようとする動きはAブロックに比べて3割以上少なく、6割に満たなかった。

まとめのゲームの様相において、AブロックとBブロックとで差が生じた要因を分析すると、Bブロックの第1試合では、Aブロックと同じようにセッターがトスを上げようとする姿が頻繁にみられた。しかし、トスの精度が悪かったり、アタッカーが返球できないミスが続いたりして失点する場面が前半に多くみられた。このようなゲーム展開の中で、たまたまトスをしたボールがミスで相手コートに入り得点する場面があり、トスをあ

げてつなぐよりも味方が投げ上げたボールを返球する方が失点しないと考えたため、トスを上げずに返球するようになっていったと考えられる。2試合目でトスを上げずに返球した回数は24回、3試合目で40回となり、その傾向は強く引き継がれていったと推察される。

まとめのゲームということで、勝敗を意識するあまり、失点しないこと、より効率よく得点することを考えてのことであろう。現状のチーム状況を判断してプレイしたことは、ゲームに勝つための戦術であり否定できない。しかし、Bブロックのゲームの様相に鑑み、トスを上げることの必然性を感じさせることができなかったことは、課題である。これまで積み上げた学びを活かしたゲームができるようにするためには、目指すゲームの意識付けが大切であると考えられる。

また、VTR視聴しながら気づいたことではあるが、Aブロックでは授業者がVTRを撮影しながら、良いトスが上がった場面、スムーズな連携プレイで三段攻撃が行われた場面等で、「いいプレイだ」「いいトスだよ」と声かけを頻繁に行っていた。Aブロックのゲームにおいて、トスを上げようとする動きが多かったのは、ゲーム中の教師の肯定的評価が重要であることを示唆するものである。

表5 Aブロックのゲームパフォーマンス記録

	ボール操作の技能発揮			
	アタッカーが打ちやすい高さや位置にトスを上げることができた	トスを上げることはできたが、高さや位置のどちらかが不十分	トスを上げたが、味方につながるなかったり、相手コートに返球されたりした	トスを上げなかった
セッターの自覚があり、レシーブボールを素早く落下点に移動して、上げたい方向に体をさばいてトスを上げようとしている	32	35	19	
セッターの自覚があり、レシーブボールを素早く落下点に移動して、トスを上げようとしている	7	27	22	
トスを上げようとするが落下点に入っていない	0	8	9	
セッターの自覚がなく、トスを上げようとしていない				18

表6 Bブロックのゲームパフォーマンス記録

	ボール操作の技能発揮			
	アタッカーが打ちやすい高さや位置にトスを上げることができた	トスを上げることはできたが、高さや位置のどちらかが不十分	トスを上げたが、味方につながるなかったり、相手コートに返球されたりした	トスを上げなかった
セッターの自覚があり、レシーブボールを素早く落下点に移動して、上げたい方向に体をさばいてトスを上げようとしている	12	11	10	
セッターの自覚があり、レシーブボールを素早く落下点に移動して、トスを上げようとしている	7	7	10	
トスを上げようとするが落下点に入っていない	0	10	20	
セッターの自覚がなく、トスを上げようとしていない				66

第10時では、ゲームをする前にAブロックとB

ブロックのVTRを生徒に視聴させた。ゲームの様相を比較しながら何が違うかを考えさせた後、ゲームを行った。その結果、どの試合もセッター役が常にトスを上げようと意識する姿がみられた。

2 バレーボールに関する本質的な理解の変容

単元のはじめと終わりに、「ネットをはさんだ攻防を展開するために大切なことは何か」について自由記述させ、その記述の変容を検討した。記述内容は次の通りである。

単元のはじめ (回答数)
<ul style="list-style-type: none"> ・チームワークや協力し合う (33) ・ルールの理解と遵守 (21) ・仲間を思いやる (失敗を責めない) (6) ・お互いに高まろうとする気持ち (6) ・平等にボールをさわる (4) ・一人ひとりが楽しもうとする (3) ・役割を果たす (2) ・簡単でわかりやすいルールにする (2) ・周りを見て行動する (1) ・ボール操作の技術 (1)
単元の終わり (回答数)
<ul style="list-style-type: none"> ・声をかけ合う (ドンマイ, ナイス, 意思表示, チームがまとまる声など) (59) ・ねらったところへのパスをコントロールするボール操作の技術 (44) ・チームワークや協力し合うこと (44) ・ルールの理解と遵守 (25) ・床にボールを落とさないよう自分から積極的にボールを受けに行く (20) ・ボールだけでなく、相手や味方の動きを見てプレイを判断すること (19) ・素早く動くための構え (17) ・自分の役割を理解し果たすこと (14) ・状況によって役割を転換したり、ミスカバーしたりする動き (10) ・ボールの落下点の予測 (9) ・ボールの落下手への素早い動き (8) ・相手のことを考えた作戦やプレイ (8) ・ゲームを楽しもうとする気持ち (6) ・定位置へもどること (5) ・技術ポイントの理解 (4) ・相手を尊重すること (4)

単元のはじめは、全体的に記述数が少なかった。また、記述内容は他の型の球技でも大切にされるべき記述、漠然とした記述にとどまっていた。しかし、単元の終わりには、チーム内の関係を意識した記述、ボール操作の技術についての記述、ボールがないときの動きに関する記述など、ネットをはさんで攻防を展開するために大切なことを具体的に記述したものが多くみられた。記述内容が変容した要因は、キャッチを取り入れたゲームを実施したため、ボール操作が容易となり、ラリーの多いゲームを経験できたからではないかと推察される。このことは、バレーボールに関する本質

的な理解が向上したことを示すとともに、カリキュラムの有効性を示唆するものである。

3 ネット型球技の意識の変容

このようなバレーボールに関する本質的な理解やゲーム様相の高まりは、バレーボールに対する愛好度の変容にも影響していると思われる。図4は、単元のはじめと終わりに「バレーボールは好きですか」というアンケート調査を行った結果である。

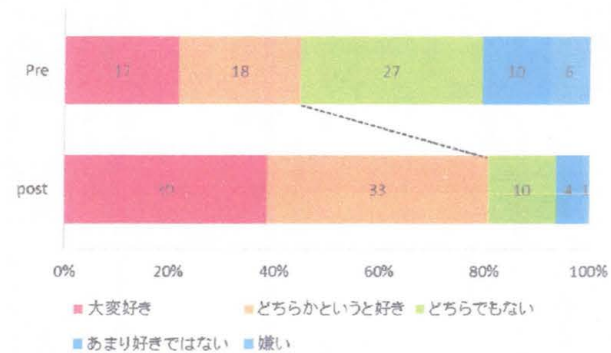


図4 バレーボールの愛好度の変容

また、回答した主な理由は次の通りであった。

単元のはじめ (回答数)
○好きな理由の主なもの (総回答数34)
<ul style="list-style-type: none"> ・小学校でやって、楽しかったから (17) ・球技 (スポーツ) だから (3) ・TV等で見るのも好き (3) ・難しいけどおもしろい、上手にできないけど楽しい (2)
●好きではない理由の主なもの (総回答数22)
<ul style="list-style-type: none"> ・打つのが難しい、上手くできない、ボールが変な方向にとんでいく (8) ・手が痛いから (4) ・ルールがあまりよくわからない (4)
◆どちらでもない理由の主なもの (総回答数27)
<ul style="list-style-type: none"> ・やったことがないから、よくわからない (20) ・ボールのコントロールが難しいから (2)
単元の終わり (回答数)
○好きな理由の主なもの (総回答数71)
<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム (競う) が楽しい、おもしろい (17) ・みんなと協力、ミスしても助け合いができる (13) ・連係プレイが重要だから楽しかった (7) ・上手く打てるようになったから (6) ・ボールをみんなでつなげようとするところが楽しい (4) ・アタックできたときが気持ちがいい (4)
●好きではない理由の主なもの (総回答数9)
<ul style="list-style-type: none"> ・盛り上がらない (2) ・背が低いのでスパイクが打ちにくい (1) ・アタックを打って点が入ってもあまり爽快感がない (1) ・打ち返したりできると楽しいけど、失敗したりあまり楽しくない (1)
◆どちらでもない理由の主なもの (総回答数8)
<ul style="list-style-type: none"> ・バレーボールをこれまであまりやったことがなかったから (2) ・楽しいけど、ボールを打って返すのは難しい (2)

単元のはじめでは、「大変好き」「どちらかという好き」という生徒が35人であった。単元の

終わりでは63人となり、8割以上の生徒がバレーボールに対して好意的な回答になった。また、「あまり好きではない」「嫌い」から「大変好き」「どちらかという好き」に変わった生徒は、78人中11人いた。これらの結果を見ると、バレーボールに対する愛好度を高めることができたと考えられる。その要因を好意的に回答した生徒の理由から分析すると、「ゲームが面白い」「仲間と協力したり、カバーし合ったり、連携しあったりしてボールをつなぐことが楽しい」という回答が多く、バレーボールの特性に触れることができたためと推察される。第1学年の生徒では、小学校でのバレーボールの経験が十分でない現状の中で、ゲームを通してバレーボールのおもしろさがわかり、ゲームを共に楽しめるようになることが大切であるという示唆を得た。

しかしながら、バレーボールに対して「好きではない」「どちらでもない」と回答した生徒の理由の中には、「技術的な伸びが実感できない」「ボール操作が難しい」といった回答があった。したがって、愛好度の低い生徒には、ボール操作の技術をより高めるきめ細かい指導を工夫することが課題として残された。

Ⅶ. まとめ

本研究の目的は、小・中学校の学びをつなげる「ネット型」の球技であるバレーボールのカリキュラム開発であった。第1学年において、オーバーハンドパスがゲームで多く活用され、チーム内の連携による意図的なつながりが発揮されることをねらって、「キャッチ」を取り入れた簡易ゲーム教材を段階的に実施するカリキュラムを立案し、授業実践を行

った。その結果、バレーボールに関する本質的理解と動きの質や、バレーボールに対する愛好度の向上が認められ、本実践の成果が確認された。一方で、ボール操作の指導において課題が示唆され、引き続きカリキュラム構成や指導のあり方の工夫が必要である。

今回の実践研究を土台として、引き続き第2学年、第3学年へと学びがつながるカリキュラムを開発していきたい。

引用・参考文献

- 文部科学省：中学校学習指導要領解説 保健体育編，東山書房，2008a.
- 文部科学省：小学校学習指導要領解説 体育編，東洋館出版，2008b.
- 小田啓史他：ゲームパフォーマンスを高める球技指導のあり方ーバスケットボールにおける状況判断力を高める指導を通してー，広島大学附属東雲中学校・中学校教育 JOURNAL OF JUNIOR HIGH SCHOOL EDUCATION, 45, 73-81, 2014.
- リンダ・L・グリフィン他：Teaching Sport Concepts and Skills -A Tactical Games Approach- ボール運動の指導プログラムー楽しい戦術学習の進め方ー，大修館書店，1999.
- 高橋健夫：球技の授業，中学保健体育科ニュース，大修館書店，2009.
- 高橋健夫・立木正・岡出美則・鈴木聡編著：新学習指導要領準拠 新しいボールゲームの授業づくり，体育科教育別冊第58巻第3号，大修館書店，2010.
- 吉永武史他：みんなが運動好きになるボールゲームのカリキュラムの選択とは？，体育科教育第52巻第14号，大修館書店，2004.

The Curriculum Development of Ball Game with a Net to Connect Learning from Elementary to Junior High School -Through the practice of 'Catch, Toss, and Spike Game' for 7th graders-

Hirofumi ODA , Yasuo HIGASHIKAWA , Kazuhiko SAITO and Shotaro IWATA

abstract: This research aims at the curriculum development for volleyball to connect learning from elementary to junior high school. For 7th graders, a curriculum to implement a material of a simple game in stages was made and a class with the curriculum was practiced. The game aimed that students use overhand passes a lot in a game and pass intentionally with a teamwork in a team. As a result, these two points were enhanced; the essential

Key word: ball game with a net, volleyball, curriculum, a task game