

体 育 科

授業記録から見たネット型ゲームにおける3年生の思考過程

—「テニスバレー」の実践を通して—

奥 川 和 永

1 はじめに

対峙する2つのチームが競い合うゲームでは、同一場面同一時間に存在する「攻め」と「守り」がめまぐるしく入れ替わりながら展開される。両チームのプレーヤーが入り乱れるゴール型のゲームの授業では、今攻めているのか、あるいは守っているのか自覚できないままにひたすらボールやプレーヤーを追いかけることが珍しくない。相手よりも多くの得点をとることが目的であるため、「攻め」という観点から授業を展開すればうまくいきそうに感じられる。しかし、相手チームにボールが保持されている時には、パスカットに代表されるような相手ボールをとりに行くための動き方や、ディフェンス側が意図している場所にボールを投げさせるための連携したプレーを考えると、攻撃的なディフェンスの思考は生まれにくい。むしろ、どうすれば相手の攻撃を防ぐことができるのかという「守り」に専念した気持ちの方が子どもたちの中には強く現れる。

ボール保持やボールコントロールがうまくない段階では、相手のミスに乗じてボールを獲得できるため、ボールをとりに行く積極的な動きが見られる。しかし、それはチームとしてゴールを志向する意図的なプレーではなく、ボール奪取のための個人的なプレーである。したがって、ボールをとりについていない子どもたちの動きは「攻め」を意識した動きとはなっておらず、ボールを獲得した後も獲得したボールを奪われないようにするためのプレーが続く。ゴールを無視したボール中心のゲーム様相（ボールの争奪戦）が見られるのは、そのためでもあると考えられる。

ゲームの経験を多く積んだ高学年の子どもたちに対しては、先の見通しをもたせた攻撃的なディフェンスを指導することも可能であると考えられる。しかし、先の見通しがやっともて始める小学校3年生にとっては、今のプレーに精一杯であり、なかなか次のプレーを考えさせることは難しい。

そういった小学校3年生にとって、「攻め」と「守り」を明確に意識することのできる「ネット型（コート分離型）」のゲームは、彼らの「攻め」や「守り」の思考を整理し、育てていく上で有効ではないかと考えた。

そこで本研究では、小学校3年生を対象にして、ネットで仕切られたコート内でボールをワンバウンドさせながら攻防を展開する「テニスバレー」を実施し、子どもたちが記述した授業記録を中心に、場の設定と子どもの思考の変容との関係について明らかにすることを目的とした。

2 教材について

授業をつくっていくうえで、投げられたボールが届くまでの時間が長い方が、「攻め」や「守り」に対する考えを引き出しやすくなると考えた。ゲーム中に次の展開を考えさせる際に、キャッチ後のボールを保持している時間を利用して次におこなうべきプレーを考えさせるという方法をとることができる。しかし、そこでおこなわれている思考は、既にボールを保持した者の視点からおこなわれており、これからボールを受けようとする者が次に何をなすべきかという考えにはつながりにくい。これからボールを受ける者にとっての思考・判断は、ボールが到達するまでの時間を利用

しておこなうしか方法がないからである。

そこで、本単元では、すべてのボールをワンバウンドで扱うことにした。ノーバウンドよりもワンバウンドの方が、プレーヤーにボールが到達するまでの時間が長くなるからである。その長くなった時間を利用して自分の位置を変えてみたり動きを変えてみたりしながら、次に自分がおこなうべきプレーを体験的に思考できるのではないかと考えた。

(1) コートについて

コートは、バドミントンコートを利用した。ネットの高さは、もっとも身長の高い子どもが上に腕を伸ばした時、伸ばした腕の肘よりも先がネット上に出る高さ1.15mとした。

また、それぞれのコート空間について共通の認識をもつことができるように、コートを6分割したラインを引いた(図1)。

	サービス エリア	サービス エリア	

図1 コート

(2) ボール

ワンバウンドでボールを扱うゲームのため、小学校内にあるボールの中でもっともよく弾む「バレーボール軽量4号球」を利用した。

(3) チーム

4人あるいは3人を1チームとした。コート内は常時2名とし、どちらかのチームに得点が入るたびにコート内の1名がコート外のチームメンバーと入れ替わるローテーションをおこなった。

また、2チームを一組の兄弟チームとして、ゲーム中にお互いのチームの動きを観察して課題を解決したり、練習ゲームを通して作戦を考えたりする際に協力し合うチームとした。

(4) ボールの扱い

ワンバウンドしたボールのみを扱えるものとした。また、同一人物が連続してボールに触れることを禁止した。

(5) 得点

以下の項目に該当した場合に得点となることとした。

- ①相手コート内に落ちたボールが2バウンド以上した時。
- ②返球したボールが直接相手チームのプレーヤーに当たった時。
- ③相手チームからネットを越えてボールが返ってこなかった時。
- ④相手チームから返ってきたボールがコート外に落ちた時。
- ⑤相手チームの同一プレーヤーが連続してボールに触れた時。

(6) サーブ

コート中央から相手コートの「サービスエリア(図1)」に下手投げでボールを投げ込んでゲームを開始することとした。

3 授業の実際

(1) 対象児

広島大学附属三原小学校3年2組31名(男子14名・女子17名)を対象とした。

子どもたちは、1年生、2年生の時にキンボールを利用したボールゲームを経験している。1年生の時は、同じチームの仲間がヒットしたボールを落とさないで受け止める回数を競うゲームを通して、ボールの落下点の予測とそこへの素早い移動の仕方を学んでいる¹⁾。2年生では、敵対的な関係のゲームを通して、相手チームがボールをとることができない空間と、どこにヒットされるかわからない状況下での守りの配置について学んでいる²⁾。また、その学習を通して、ボールの動きや人の動きにタイミングを合わせることで、逆にタイミングをはずすこと、そういった時間に関する駆け引きが目的に応じて有効にはたらくことを何

人かの子どもたちは気づいてきている。

(2) 授業実施期間

本単元は、平成26年11月から12月にかけて実施した。

(3) 単元目標

- 動き方を理解し、積極的にゲームに参加するとともに、仲間と協力して互いに認め合いながら仲良く活動ができる。
- 実体験をもとにして攻撃につながる空間を理解するとともに、アタックにつながるトスやレシーブのための動きを考えたり工夫したりすることができる。
- 飛来してくるボールを操作するための有効な運動の仕方や身体の動きを身につけることができる。

(4) 単元計画

全体の計画は、以下の通りである。

- 第1次 ラリーを続けよう (2時間)
- 第2次 ルールをつくろう・確認しよう(3時間)
- 第3次 攻め方を考えよう (4時間)
- 第4次 ひろって・つないで・アタック(3時間)

(5) 第1次 ラリーを続けよう

第1次は、複数名がワンバウンドでボールをつなぎ続けた回数を競うゲームを2時間実施した。

1時間目(以下単元を通しての時間表示とする)は、2人組で向かい合った状態からお互いにワンバウンドでボールを打ち合い、その連続回数を競うゲームをおこなった。子どもたちへの課題は、「どうすればワンバウンドラリーを続けることができるか」というものであった。そこでは、「2人の間にボールを落とすこと」「(コントロールよく2人の間にボールを落とすために)ボールを下からすくい上げるようにするとよいこと」を子どもたちは見つけ出した。

2時間目は、4人一組で実施した。A B C Dの4人がA B・C Dに分かれてお互いに向き合い、AがCに、CがDに、そしてDがAにとワンバウンドでボールをつないでいった。前時に見つけたボールを落とす位置とそこにボールを落とすためのボールコントロールの仕方をA B C Dのメン

バーでお互いに確認、助言させた。加えて、ラリーを続けるための4人の動きを考えさせた。子どもたちは、「4人で四角形をつくり、渡す相手に向けてボールを送っていく」方法(図2)と「A BとC Dが向かい合い、Cにボールを出したAは、次にボールを受けるBの邪魔にならないようによける」という方法(図3)を考え出した。

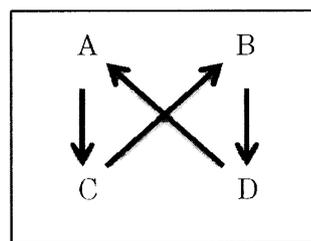


図2 四角形の配置

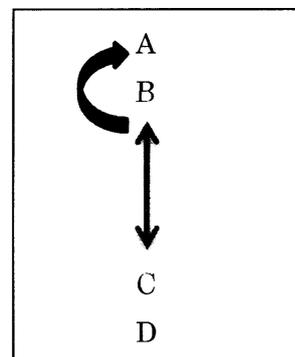


図3 交互打ち

子どもたちのお互いのアドバイスを聞いていると、いずれの方法においても、個々の技能面での課

題として「ボールが来るのを待つこと」「手のひら(指全体)でボールを受けた方がコントロールしやすいこと」が確認されていた。それらは、1年生、2年生の時に学習した内容である。その時に体験を通して学んだ内容が、ボールやコートが異なった3年生のネット型ゲームにおいても活かされていることが見てとれる。

(6) 第2次 ルールをつくろう・確認しよう

第2次は、ゲームを実施して問題点を出しながらルールをつくっていき、決めたルールをゲームで確認しながら新たな課題を見つけていくことをねらって授業をおこなった。しかし、前述したルール(第2項「教材について」(1)~(6)参照)を指導者が提示してゲームを実施したところ、ルールそのものに関する問題点は現れなかった。子どもたちの話し合いは、ルール解釈にかかわる問題の解決とルール確認に終始した。

3時間目は、第1次で実施したワンバウンドラリーをネット越しにおこなった。同時に、相手チームがとれない場所に、相手チームがとれないボールを送る敵対的な関係のゲームを導入した。

間にネットが加わり、コートも広くなったことで、力の弱い子どもは1回で返球することができない。そこで、同一人物が連続してボールに触れなければ自コート内でボールのやりとり（パス）をおこなってもよいことにした。

3時間目の授業記録には、「とおくからとおくで（自コートの深い位置から相手コートの深い位置へ）なげるとき、1人でやると、相手のコートにはいかない」「ボールを高くあげないとうまく相手のコートまでボールがとどかないとわかった」といったボールを遠くに届けることに関する気づきや、「つなげた方がいい（図4）」「パスをするほうがすごくうまくできる」「パスをしたら、スムーズにボールがうてた」といった「つなぎ」に関する記述が表れている。

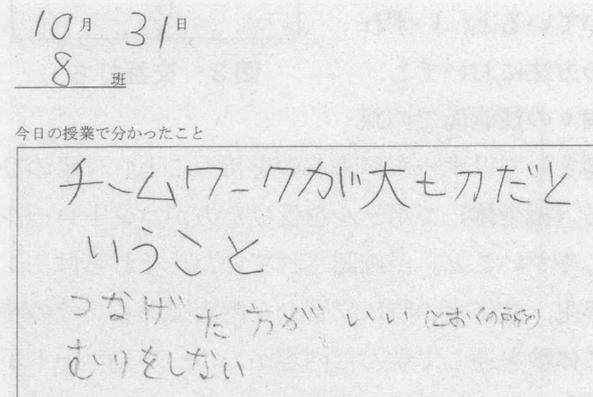


図4 授業記録3時間目

しかし実際には、1回で相手コートに返球できる子どもは1回での返球をおこない、力がなくて1回で返球することが難しい子どもでさえも1回での返球を試みる姿が多く見られた。

そういった姿から、ここで子どもたちが使っている「つなぎ」は、攻撃をつくるための「つなぎ」ではなく、自コート内でボールをツーバウンドさせない（相手に得点を与えない）、という発想での「つなぎ」であることがわかる。

4時間目になると「2人でパスしたほうがやりやすい」「パスがうまくなって点がすごいとれやすくなりました」「2人でじょうずにれんけいプレイができるようになった（図5）」等パスに関

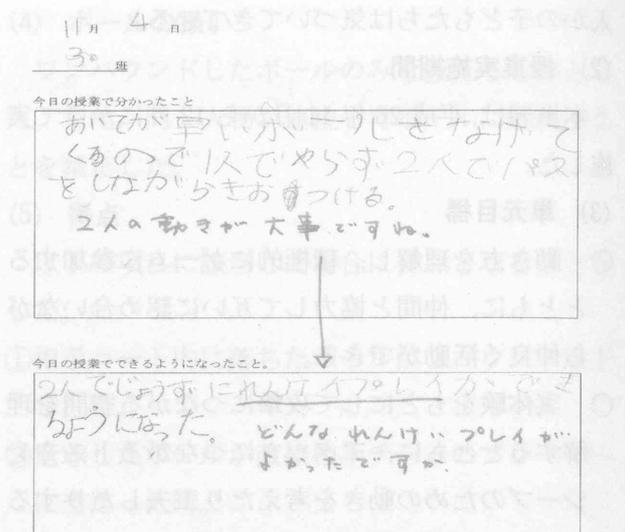


図5 授業記録4時間目

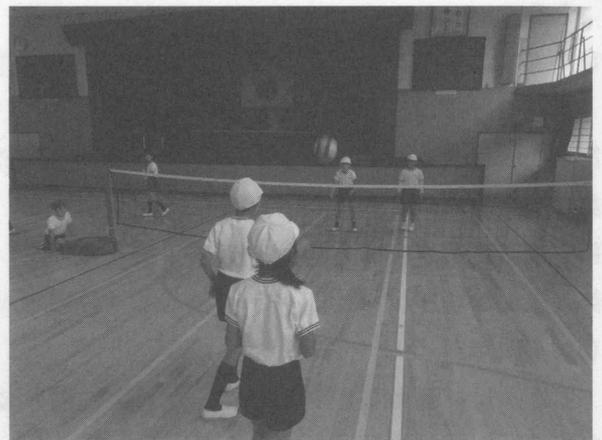


図6 縦の配置と横の配置

する記述が増えている。また、2人の配置についても、縦に配置する方法とコート後方に横に並んで配置する方法（図6）が記録されている。

いずれの配置においても、「うしろの人がワンバウンドで前の人にわたす」という次のプレーを意識した記述が見られる。

5時間目の授業記録では、「外に出そうになっても、2人でリバウンド（コート外に出ていくボールをコート内に戻してパスを続けるという意味）でシュートできるようになった」という味方同士での協力を意識した記述や「できるだけ相手とれないスピードでボールをうつ」「2球目から（ネット際に戻ってきたボールを）上からうてば

相手がとりにくいからとくてんが入りやすい（図7）」といった攻撃を意識した記述が増えている。



図7 上からたたく

(7) 第3次 攻め方を考えよう

第3次は、兄弟チームでゲーム形式の練習をおこないながら攻め方を考え、兄弟チーム以外のチームと対戦することによって自分たちがたてた攻め方（作戦）を検証するという方法で授業を展開していった。

6時間目の各チームの作戦を見ると、「ぜったい1回パスをして、男子にボールをわたし、男子がつよくてひくいボールをうつ、女子はつなげてブロック」「そんなにできない（強く打てない）人は、前の人にパスをして前の人シュートする」といった個々の能力を意識した分業制を8チーム中6チームが実施している。さらに、「自分が打ちやすい球いがいは、ぜったいにパスをつなぐ」と、「つなぎ」と「攻め」を切り分けた思考も見



図8 外をねらう

られる。また、「相手のいないところになげる」「あいたすきまの所をねらう」「コートの外がわに（向かって）なげると相手がおいつけない（図8）」など、空いている空間や相手の動き方を意識した記述や「できるだけネットに近づいてネットに近くになげる」といった「どこをねらう」ために「どこから」打つのが関連づけられた作戦も見られた。

7時間目は、「どこをねらうとよいか」を課題として授業をおこなった。ここでは、ゲーム中に交代しながら、コート外にいる人が図11に示す記録用紙に、相手がとれなかったボールの落下点には○印を、相手にとられたボールの落下点には×印をつけていった（図9）。



図9 記録の様子

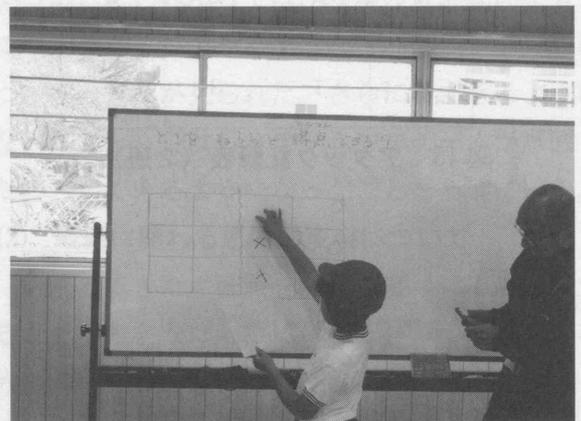


図10 記録の集計の様子

その結果、ネット際とコート後方が比較的相手にとられにくい場所であるらしいことに気づくことができた。「らしい」というのは、ネット際あ

るいはコート後方でも相手にとられていたり、またコート中央でも決まっていたりしたからである。

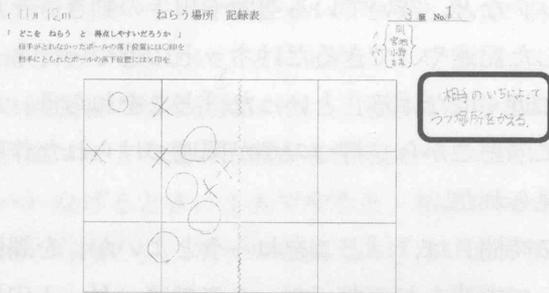


図 11 ねらう場所記録表 (3班)



図 12 ねらう場所記録表 (4班)

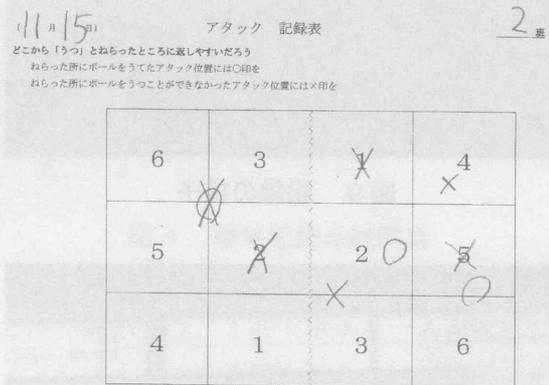


図 13 アタック記録表 (2班)

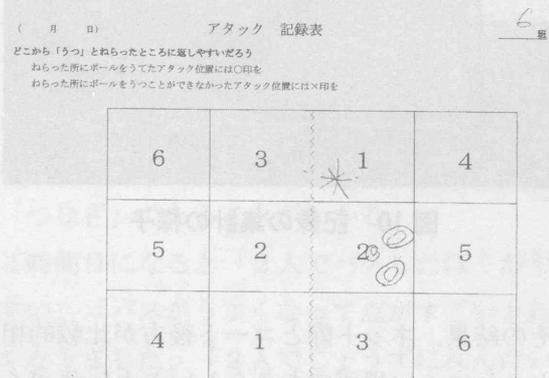


図 14 アタック記録表 (6班)

子どもたちの授業記録には「相手のいちによってうつ場所をかえる」と、絶対的な場所ではなく、相手との相対的な関係によってねらう場所を変えることが重要であるとの記述が見られる (図 11・図 12)。

8時間目は、自分たちがねらった場所に確実にボールを打つためには「どこから」打てばよいのかを6分割したコートに番号をつけて調べた (図 13・図 14)。

どのチームにも共通していたのは、エリア2から打つとねらった所に打ちやすいということであった。子どもたちの作戦を見ると「(エリア)2からいろんなところをねらう」「後ろの人が(エリア)2番にパス」「1人はとんできたボールをとりについて、もう1人は2番のコートについて、(ボールを)とりについていた人は2番のコートにいる人にパス」と、攻撃における自コート内での人とボールの動きに関する具体的な記述が見られる。さらに、相手の位置によってねらいを変える作戦も増加している (図 15)。

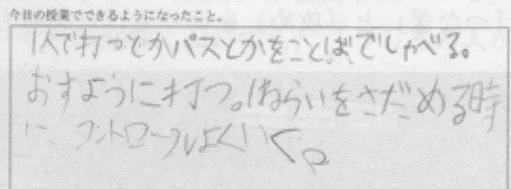
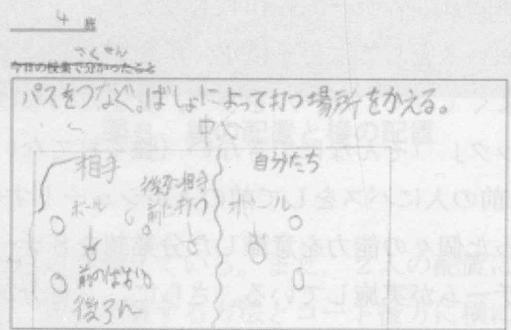


図 15 8時間目の授業記録

記録には表れていないが、子どもたちの作戦会議を聞いていると、エリア2までボールを運び、相手チームの守りの配置を見てから相手コートの深い位置をねらうかネット際にボールを落とすか



図16 作戦タイム

を決定する作戦をたてているチームも見られた。

9時間目は、前時、前々時にわかったことをもとにし

てチームで作戦をたててゲームを実施した。9時間目の授業記録では、「うまくパスをつなぐことで、たくさん点をかせげることが分かった。パスされた人がボールのところにごく」といったパスを中心とした動き方に関する記述や、「あみ(ネットのこと)の近くにボールをおとしたら、(ボールがネットに引っかかるから)パスがつながらない」「パスもおちついて、どんどん(ネットに)近づいていって、さいごにスマッシュをして点をとるというさくせんができるようになった」という次のプレーや展開を意識した記述が多く見られた。

今日の授業でできるようになったことに関する記述についても8チーム中7チームが「パスがうまくできるようになった」ことをあげている。実際の子どもたちの活動の中にも、ネットと平行に高いバウンドのパスを繰り返して相手チームを揺さぶる動きが見られた。このような自コート内でボールをコントロールしながら攻撃の機会をうかがう「攻め」ができるようになってきたのは、「攻める」ために「つなぐ」ことの重要性が意識されてきた結果であると思われる。

4 子どもたちの思考の変容に関する考察

(1) 「パス」に関わる思考の変容について

本単元では、ワンバウンドでボールをつなぎ続けることを競う協力的な関係のゲームを実施した後に、相手チームのとれない空間にボールを送り込む敵対的な関係のゲームを実施した。

3時間目は、第1次で実施したワンバウンドパスゲームの延長上に子どもたちの意識があり、飛

来して来たボールを直接相手コートに返球することが個々の目標となっていた。そのために、「パス」に関する記述も、1回でうまく相手コートに返球できないケースに限って仕方なくパスをするといった傾向が見られた。そこでは、同じコート内にいるチームメートと連携をとりながら攻めるという発想はまだ生まれていないものと思われる。

4時間目になると「れんけい」という言葉が現れてくる。人の動きとボールの動きにパスが関連づけられた記述になっており、相手コートに届かないボールを処理するための「パス」から2人の協力によってボールを運ぶ「パス」へと考え方が変化している様子が見られた。

5時間目には、攻撃の最終局面である相手コートへの返球に関する記述が現れた。また、その最終局面での攻撃(アタック)を有効にできるように、そこにつながるひとつ前のプレー(トス)に着目する子どもも現れていた。

6時間目以降になると、より有効な位置へのボール運びを目指した表現が増えてくる。全体の課題を攻撃場面に特化して、「どこをねらえばいいのか」「どこからねらえばいいのか」を考えさせたことで、攻撃面での目標が子どもたちの中で具体化されたためであると考えられる。子どもたちが記述した8時間目、9時間目の授業記録「わかったこと」の項目では、攻撃の最終局面を有効につくることができるような「パス(トス)」についての言及が見られた。さらに「できるようになったこと」では、8チーム中7チームが意図したパスができるようになったことをあげていた。

(2) 戦術に関わる思考の変容について

飛来してきたボールをある程度コントロールすることができなければ、「守り」「つなぎ」「攻め」といった局面に意識を向けることはできない。仮にできたとしても、それは空想の世界の出来事であり、現実世界での体験にはつながっていかない。そこで、本単元では、ボールの扱いをワンバウンドに限定することでボールの到達時間を遅らせて、子どもたちがボールを操作できるまでの時間に余裕をもたせた。ワンバウンドするまでの

ボールの軌跡から次のバウンド位置が予測しやすくなるとともに、次の攻撃局面に向けた味方の動きとその動きに合わせたボール操作が可能になると考えたからである。

実際の授業では、ネットをはさんだ敵対的な関係のゲームを開始した直後から子どもたちの中には、相手コート（空間）への意識が強く現れていた。その後、相手チームから来た最初のボールで攻めることができないことに気づき、「攻め」のための「つなぎ」を考えることに子どもたちの思考のポイントは移行している。そして、単元後半になると「攻め」のための「つなぎ」に注目した作戦や記述が増加した。

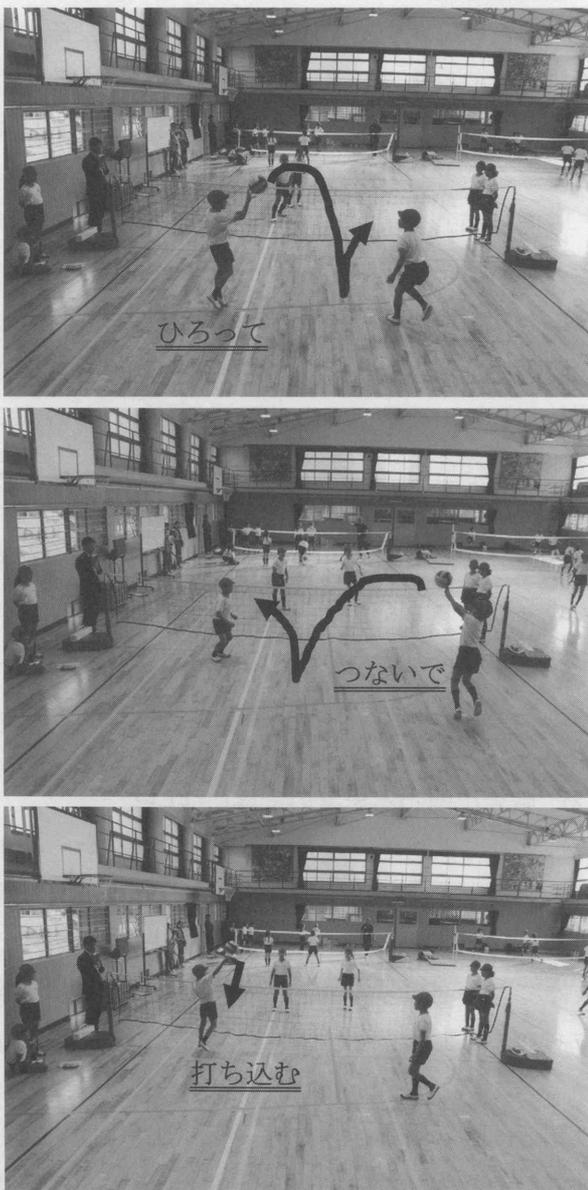


図17 「守り」「つなぎ」「攻め」

このように、個々に技能的な課題を持ちながらも子どもたちの思考が戦術的な「つなぎ」へと発展したことから、ボール操作までの時間的余裕をつくるのが、コート内の空間構成（人の動きと役割の認識）を意識した思考を高めるために有効であったと考えることができる。

5 おわりに

本研究では、子どもたちの記述した授業記録を中心にネット型のボールゲームにおける小学校3年生の思考過程を考察した。

その結果、協力的なゲームによってある程度のボール操作能力を高めた後に敵対的なゲームを導入すると相手コート（空間）に対する意識が強まること、ボール操作までの時間的余裕をつくることで攻撃の戦術的な思考を比較的早く引き出すことができること、そうした条件の中では、「攻め」「（攻めのための）つなぎ」という順序で思考がなされていることを明らかにすることができた。

しかしながら、すべての子どもたちがこのような動き、思考になっていたわけではない。ゲーム中に仲間から出される指示に対して立ちつくしてしまったまま、ボールに手を出すことすらできなかった子どもがいたことも事実である。

今後、一人一人の子どもたちの思考や動きと彼をとりまく仲間たちのかかわりとの関連に注目し、個と集団の関係性を考慮した授業づくりを追究していきたい。

<文献>

- 1) 湯浅理枝：「だれもが楽しむことができるボール運動を目指して—『キンボール』の授業づくりを通して—」広島大学附属三原学校園研究紀要第3集，pp.123-130，2013。
- 2) 奥川和永：「時間・空間認知を意識させる授業づくり—キンボールを用いた『ネット型ゲーム』の実践を通して—」広島大学附属三原学校園研究紀要第4集，pp.121-126，2014。