

体 育 科

チームで関係することの必要感を高めるボール運動の授業づくり

—学びがつながる「ソフトバレーボール」の実践を通して—

湯 浅 理 枝

1 問題の所在と研究の目的

ボールゲームは学校体育の中で時間的に多くの時間を占めている。また、チームでかかわり合いながら運動したり、得点を競い合ったりするという観点からもボールゲームの時間は子どもたちもとても積極的に学習に参加していると感じる。しかし、ボールゲームは、ボール扱いの上手い一部の子どもの活躍して勝敗が決まったり、ゲームが進んでいったりしがちである。そのため、チームでどうやってゲームを組み立てていくのかという話し合いではなく、どうやってボールを扱えばよいかという個人の技能に関するアドバイスタイムにとどまっていると感じる。

平成 20 年度の学習指導要領解説体育編では、ボール運動系の領域は、低・中学年を「ゲーム」高学年を「ボール運動」で構成している¹⁾。また、中・高学年では、「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」に分類することがうち出された。様々に開発されてきた運動に対し、学習内容をはっきりさせ、どの子どもも課題をもち意欲的に学習できるようにするねらいをもって技能面では「ボール操作」と「ボールをもたないときの動き」という新しい視点ができた²⁾。したがって、小学校高学年では、単にボールを扱うだけでなく、ゲームの中で活用することができる「ボール操作」の技能を習得することと、連続する動きの中で、自分はどうのように動くかチームとして機能するのかということを考えながらゲームをする力をつけていくことが必要であると考えた。

高学年の「ボール運動 ネット型」の技能の目標では、「簡易化されたゲームで、チームの連係

による攻撃や守備によって、攻防をすること」と提示されている³⁾。つまり、ネットを越えて相手コートにボールを打ち返すだけでなく、より有効な攻撃や守備を行うために、チームで関係していくことが技能として求められているということである。

これらのことから、子どもたちが「チームで関係してゲームをするためにはどうすればよいか」を考えることができる学びづくりを行うことが重要であることがわかる。そこで本研究では、子どもたちに「チームで関係することの必要感をどのように高めるか」に焦点を当てた授業づくりについて、2年間のソフトバレーボールの実践の事例を挙げて報告する。

2 授業づくりのポイントと授業の実際・考察

子どもたちが「チームで関係することの必要感を高める」ことができるようにするための授業づくりのポイントとして、本研究では3つ挙げる。

(1) 課題設定の工夫

子どもの願いである得点が決まる「アタック」をうつことを単元を貫く課題にする。

(2) 単元の進め方・ルールづくりの工夫

子どもたちの気づきから、自らルールを変更していくようにする。

(3) 作戦タイムの工夫

作戦タイムでは、課題に対して上手いいかないことについて話し合い、解決策を考える。

これらの授業づくりのポイントを採り入れて、小学校第5学年、小学校第6学年の「ソフトバレーボール」の単元で実践を行う。なお、授業計画は次の通りである。

<5年生 ソフトバレーボール>

・第1次 ソフトバレーボール Part I (4時間)

- ① 1対1で落とさず返せ！！
- ② 2対2でひろって返せ！！

・第2次 ソフトバレーボール Part II (4時間)

- ① 3対3でひろって、整えて、返せ！！
- ② ソフトバレーボール大会で力だめし

<6年生 ソフトバレーボール>

・第1次 オリエンテーション (1時間)

※課題を設定しよう

・第2次 ソフトバレーボール Part III (7時間)

- ① 3対3でスピーディに攻めてみよう
- ② ブロックマン投入！！
- ③ ソフトバレーボール大会で力だめし

本稿は2年間にわたる実践をまとめたものである。授業づくりのポイントにかかわる部分を中心に述べている。

(1) 課題設定の工夫

学習課題は、課題解決する必要性を子どもが感じていることが最も重要である。そこで、2年間の単元では、子どもの願いを調査することからスタートすることにした。ソフトバレーボールのゲームをする様子が映っているビデオを見せて、「自分が興味をもったプレー」を調査した。結果は表1、表2のとおりである。

表1 興味をもったプレーの調査結果 (5年時)

興味をもったプレー	人数
アタックをうつ	32人
ラリーが続くこと	20人
アタックをレシーブしている	5人

※複数回答可

表2 興味をもったプレーの調査結果 (6年時)

興味をもったプレー	人数
アタックをうつ	38人
ラリーが続くこと	30人
アタックをレシーブしている	16人

※複数回答可

この結果から、5年時も6年時も共通して、子どもの一番の願いは「アタックを決めて得点を入れること」だということがわかった。5年時では、ボールが行ったりきたりしてラリーが続くことにも興味をもっていることがわかった。しかし、これはチームで連携してラリーを続けるということではなく、落とさないように続けることに面白さを感じているのだということも、子どもたちとのやり取りで明らかになった。このことから、単元を貫く課題は「得点を決めることができるようなアタックをうつことができるようにするためにはどうしたらよいのだろうか」に設定し、効果的なアタックをうつための練習を考えて学習を進めていくことにした。また、6年時では、5年時での学びの土台があるので、表2の「アタックをレシーブしている」という項目の人数がふえている。そこで、守備についても「アタックをうつこと」の課題に絡めていくことにした。

(2) 単元の進め方・ルールづくりの工夫

「アタック」にこだわって授業を進めていくことが決まったので、子どもたちはすぐにネットをはさんで実際にゲームをしたいと発言するようになった。そこで、5年生の実践では、教師側のねらっている「チームで連携する」ことをあえて入れずに、とにかく相手コートに強いボールを打ち返すことから学習をスタートした。あえて連携する必要がない場面を用意することで、一人では上手いかないを感じさせるねらいがあった。ここでの気づきが、今後「チームで連携をして攻防する」ことへの必要感になると考えた。以下が、単元が進んでいったときの様子についての概要である。

まずはじめに、図1のようにボールの落下点に入り、1対1で相手のコートにネットを越えてボールを打ち返すことに取り組んだ。



図1 1対1で打ち合う様子

ボールの扱いに不慣れな間は、とても楽しんで打ち合いをしていた。しかし、この時間の最後に振り返りをしたとき、気づきと共に、困っていること（課題）として以下のような発言が出た。

<困っていること①>

- 一人なのにコートが広いので、全部は守りきれなくて、ボールが落ちてしまう。
- アタックがうちたいのに、コートの後ろからでは、うてない。

困っていること（課題）を解決するために、子どもたちは、人数を増やすことを提案してきた。この提案を受けて、チームの人数を2人にして、2対2でやってみようとルールを変更していった。このような形で、困っていること（課題）が出てきては、それを解決するための方策を考えながら単元を進めていく形で行った。表3が1対1での課題を受けて変更したルールである。

表3 変更したルール

	1対1	2対2
チームの人数	1人	2人
ボール操作	はじく	1回目：キャッチあり 2回目：アタック

<ルールを変更することで課題が解決すると予想されること①>

- 一人なのにコートが広いので、全部は守りきれなくて、ボールが落ちてしまう。
- ⇒○二人にすることで半分ずつ守ることができる。
- アタックがうちたいのに、コートの後ろからでは、うてない。
- ⇒○二人はキャッチできるので、アタックをうちやすいところに投げて、整えてあげることができる。



図2 2対2で打ち合う様子

2対2にすることで解決すると予想した子どもの発言の中に、「アタックがうちやすいように整えることができる」というものがあった。あえて、1対1を入れたことで、効果的にアタックをうつためには、うちやすいところにボールをあげる必要があると感じていることがわかる。

しかし、2対2でも子どもたちは新たに困っていること（課題）を感じていた。以下が新たな課題である。

<困っていること②>

- 守りは二人になって半分ずつになっていいのだが、どちらがとるのか迷って、結局コートに落ちてしまうことがある。
- アタックをうちやすい時もあるけど、自分の背中からトスがあがって来るので、見えにくくてうちにくい。後ろ向きでアタックしているときがほとんどである。

図2でも見られるように、アタックをうつ子どもが、ネットに背中を向けている状態なので、相手コートをねらってアタックがうてていない。子どもたちは、その原因として、トスが自分の後ろ

から飛んでくるのでうちにくいと考えているようだった。そこで、さらにルールを変更してチームの人数を3人にすることを提案し、3対3で学習を進めることにした。表4が3対3にするにあたってのルール変更をまとめたものである。

表4 変更したルール②

	2対2	3対3
チームの人数	2人	3人
ボール操作	1回目：キャッチ 2回目：アタック	1回目：はじく 2回目：キャッチ (トス) 3回目：アタック

<ルールを変更することで課題が解決すると予想されること②>

- 守りは二人になって半分ずつになっていいのだが、どちらがとるのか迷って、結局コートに落ちてしまうことがある。
⇒△声をかけあうしかない。
- アタックをうちやすい時もあるけど、自分の背中からトスがあがって来るので、見えにくくてうちにくい。後ろ向きでアタックしているときがほとんどである。
⇒○アタックはネットの近くでうつ方がうちやすいので、トスをあげる人もネットの近くにいる方がいい。ネットの近くにレシーブを返してトスをあげる人が整えてくれるとうちやすい。

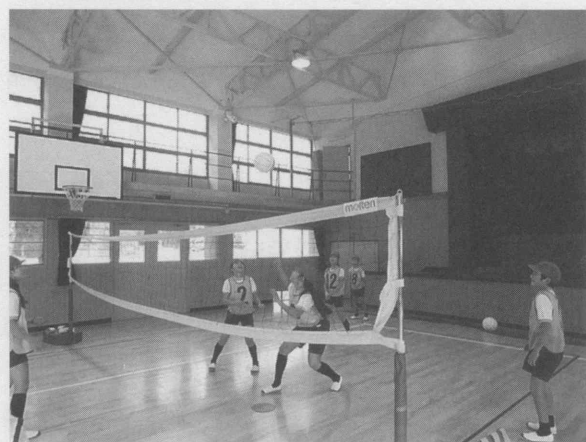


図3 3対3でアタックをうつ様子

2対2でのトスからアタックの時の様子と比較しても、3対3にしたことで、トスの位置がネットに近づき、相手コートの方を向いてアタックをうっていることが図3を見てもよくわかる。子ど

もたちはより有効にアタックをうつために、人数を増やした。その過程で、役割や連携がより意識されるようになったことがわかる。つまり、レシーブの役割はひろうこと、トスは整えること、アタックは攻撃の役割ということが、人数を増やしていくことで理解できたのである。それぞれの役割を認識して、連携の必要感を感じたところまでで5年時の学習は終了した。

6年生の実践は、上に述べた5年生での学びを活用しての学習となった。5年時では連携することの必要感を感じているものの、これは有効な攻撃(アタック)をうつことのみを目的としている。つまり、攻撃をした後、自分たちが今度は守備をするところまで意識が向いていないのである。6年生の実践では「効果的なアタックをうって得点をきめる」という単元を貫く課題とともに、表2で子どもたちが「ラリーを続ける」や「アタックをレシーブする」と願っているように、守りでも連携の必要感を感じてほしいと考えた。

そこで、6年生の実践では「5年生での学びをもとに効果的なアタックをうつ」ことを課題として子どもたちと設定した。「効果的なアタック」とは「守りが完成するまでに素早くうつアタック」と子どもたちと定義づけした。5年時の実践で、3対3でのそれぞれの役割は子どもたちに定着していたので、よりスムーズに連携すれば、素早くアタックをうつことができるであろうということは、容易に子どもたちは予想できた。3対3のゲームをしながら、子どもたちは、「簡単に相手にアタックをうたせないように工夫できないか」ということが要望として出てきた。攻撃に特化して単元を進めていたが、ここで初めて子どもたちの中から守りに関しての発言が出てきたので、『ブロックマン』の導入を教師側から提案した。そして、チームの人数を4人にしてゲームを行うようにした。

表5 変更したルール③

	3対3	4対4
チームの人数	3人	4人
ボール操作	1回目：はじく 2回目：キャッチ (トス) 3回目：アタック	ネットの前でジャンプ(ブロック) 1回目：はじく 2回目：キャッチ (トス) 3回目：アタック

＜ブロックマンを投入することで予想されること＞

- ブロックマンが飛んだところ以外を守ればいいので、守る場所が少なくてすむ。
 - 相手のアタッカーがブロックマンが邪魔でうちにくなる。
 - ブロックマンの手に当たって方向が変わったボールがとりにくい。
- ⇒○フォローする役目の人を決める。

子どもたちはブロックマンを投入したことで、守ることに意識が向き、子どもの予想にあるように「ブロックマンをフォローする役目の人を決める」のように、チームとしてそれぞれが役目を決めて守ると、得点をとられない守りになることに気がついたことがわかる。



図4 4対4でのゲームの様子



図5 4対4でのゲームの様子

これらのことからわかるように、単元の進め方を子どもの気づきによって、ルール変更を繰り返しながら進めることで、自分たちの願いである「アタックをうって得点を決める」ための方策が見えてきたと考えられる。また、攻撃にかかわる「アタックをうつ」というシンプルな目標設定であったので、アタックが次第に決まり始めると、同時に守りについても工夫をして、よりよい作戦をたてようと思わされていくことがわかった。

(3) 作戦タイムの工夫

ゲームをする前、ゲームの途中で作戦タイムを必ず取り入れている。作戦タイムの流れとして子どもたちと確認していることが図6である。

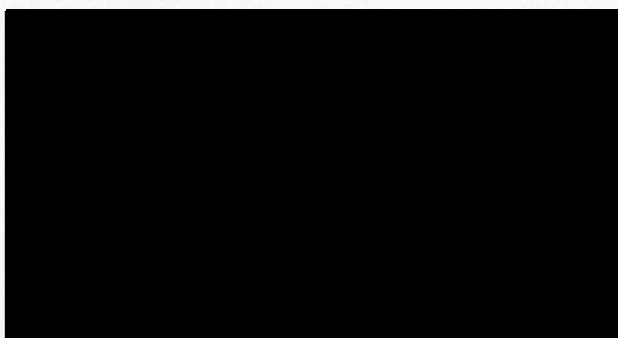


図6 作戦タイムの流れ

作戦タイムは、チームとしての作戦を確認し、次にどのように動くかの合意形成がされなければ、チームの作戦として機能しない。しかし、この作戦タイムが子どもたちの個々の技能の確認の場になっていることが多々ある。そこで、作戦タイムでは、「効果的なアタックをうつため」に考えた作戦で上手くいかなかったことを出し合い、上手くいくようにするためにはどうしたらよいかを必ず話し合わせることにした。その時に、視点として①コートを使い方(フォーメーション)②タイミング(動きだしにかかわるもの)③コートの外から見ている子どもの役割という3点を子どもたちと確認している。

この作戦タイムで視点に沿って試行錯誤して作戦を練ってみたものの上手くいかないことは学級で交流する場面で、「困っていること」「ルールを変更してほしいこと」としてあげることにして

いた。全員が同じ視点で話し合った作戦タイムからの「困っていること」の提案が、(2)単元の進め方・



図7 作戦タイムの様子

ルール工夫の工夫を述べたように、学習をより深めることにつながったり、新たな視点の獲得につながったりすることがわかった。

3 まとめ

本研究では、子どもたちが「チームで連携することの必要感を高める」ことができるようにするための授業づくりのポイントとして、3つのことを採り入れて授業を行った。その結果、子どもたちは「チームで連携して攻防を行う」ということを、自分たちの願いや気づきをもとに学習を進めていくことで、必要感をもって学習を行うことができるということが検証された。

教師側は当たり前のように、レシーブ⇒トス⇒アタックという三段攻撃を指導しようとするが、子どもたちがチームで連携して三回ボールに触れるチャンスをどのように生かすかについて考えることをしなければ、三段攻撃をする必要感を感じることは難しい。しかし、今回の単元で進めていたように、「アタックをうちたい」と願っているのに、あえて一回しか触球させずに、スタートした。そうすると子どもたちはもっとアタックをうちやすい状況をつくりたいと思うようになる。そのような単元の進め方にすることで課題解決に向けて必要感が生まれたのだと考えられる。その結果、6年生にとっては難しいと考えられるブロックという技術の習得に向けても子どもが学習を進めていき、攻撃だけでなく守備でも連携することの必要感を高めることにつながったのだと考える。

今回はネット型のボール運動である「ソフトバレーボール」の実践を通して、連携することの必

要感をもってゲームをすることを目標に取り組んだ実践であるが、ソフトバレーボールの実践で難しいことはまだまだ他にもたくさんある。今後は戦術に関わる作戦がより実現しやすい状況をつくるための、技能の向上を図らなければならないと感じた。そのための、ドリルゲームやタスクゲーム、教具の開発を行いながら、子どもたちと学びを創っていく必要がある。また、高学年のソフトバレーボールで身につけた戦術が中学校のバレーボールでも再現できるように、学びがつながる系統的な指導を小中が連携して考えていかなければならない。

<注および引用・参考文献>

- 1) 文部科学省：「小学校学習指導要領解説（体育編）」p.7, 2008, 東洋館出版社.
- 2) 文部科学省：「学校体育実技指導資料第8集 ゲーム及びボール運動」pp.7-9, 2010, 東洋館出版社.
- 3) 前掲書1), pp.51-53
- 4) 三木四郎：「新しい体育授業の運動学」pp.112-122, 2012, 明和出版.