

バレーボール型ゲームの授業実践（小学生による実践 2002年度）

「ボールの正面に入って肘をしっかり伸ばしてアンダーハンドレシーブをする。セッターがトスを上げ、アタッカーがスパイクを打つ。スパイクされたボールのコースに入りまたまたレシーブ。または、ブロッカーがそのボールをブロック。うまくコントロールできなかったボールは味方がカバーし、攻撃を立て直してくれる。単発の攻撃で終わるのではなく、ラリーの続くゲーム！」（先生から見た授業の様子）

「線ぎりぎりの所にアタックを打って点が入ったり、ブロックをして点が入ったりしてとても嬉しかったです。チームの人が前できなかったことをどんどんできるようになってすごかったです。感動することがたくさんありました。」（子どもが単元後に書いた感想）

ボールを落とさずに、はじいてボールを操作しゲームを楽しむバレーボール。そこをあえてボールを落とし（バウンドさせ）、はじかない（キャッチする）事を取り入れてバレーボールの教材化をはかってみました。

「ザ・アタック」

～ネット型ボールゲーム～

子ども達の命名では

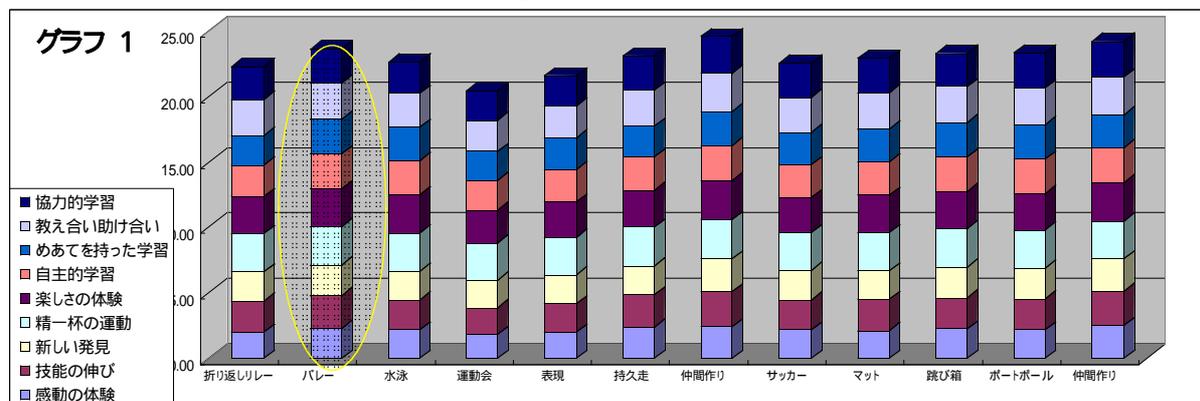
- 「ザ・バウンド・アタック」
- 「がんバレー」
- 「バウンド・キャッチ・ゲーム」
- 「マジックゾーンバレー」などありました



子ども達にとってバレーボールとは

1 1年間通しての体育授業形成的評価（9項目）より

T t小学校4年生（A教諭）に年間97時間の形成的授業評価をとっていただいた。その結果はグラフ1・表1のようになる。



単元別形成的授業評価

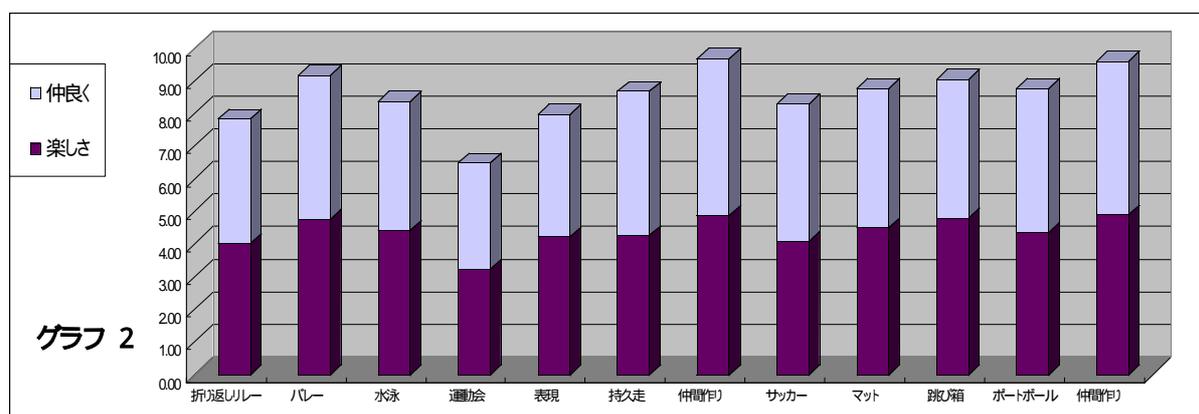
表 1

		折り返しラリー	バレー	水泳	運動会	表現	持久走	仲間作り	サッカー	マット	跳び箱	ボートボール	仲間作り
1	感動の体験	2.00	2.31	2.18	1.85	2.01	2.37	2.44	2.17	2.14	2.26	2.19	2.51
2	技能の伸び	2.39	2.49	2.29	2.05	2.18	2.47	2.66	2.29	2.36	2.37	2.37	2.61
3	新しい発見	2.21	2.36	2.20	2.08	2.19	2.23	2.52	2.25	2.20	2.33	2.32	2.48
4	精一杯の運動	2.94	2.92	2.91	2.84	2.86	2.98	3.00	2.92	2.93	2.93	2.93	2.91
5	楽しさの体験	2.82	2.89	2.90	2.49	2.72	2.80	2.98	2.67	2.82	2.85	2.79	2.91
6	自主的学習	2.39	2.67	2.61	2.29	2.48	2.53	2.65	2.51	2.55	2.63	2.63	2.66
7	めあてを持った学習	2.26	2.64	2.54	2.20	2.39	2.33	2.58	2.44	2.51	2.65	2.63	2.54
8	教え合い助け合い	2.77	2.75	2.62	2.38	2.46	2.78	2.93	2.71	2.77	2.70	2.78	2.86
9	協力的学習	2.50	2.60	2.39	2.25	2.29	2.59	2.81	2.59	2.62	2.56	2.68	2.74
	平均	2.48	2.62	2.52	2.27	2.40	2.56	2.73	2.51	2.55	2.59	2.59	2.69

単元の平均値としては、年間を通して3番目に高い数値を示している。(この年度は、特に仲間作り運動に力を入れて授業実践をしていたためそれらに続いての第3位は、かなり子ども達により授業として評価された単元と言ってよいと思う)

中でも「自主的学習」の項目は1番、「めあてを持った学習」では2番であり、仲間作り運動の単元以外では、「技能の伸び」「新しい発見」の項目でも1番になっている。

全単元終了後総括的評価として実施したアンケート「楽しかったですか」「仲良くなれましたか」の質問(5段階で評価)に対しても高い点数をつけている。(グラフ2)



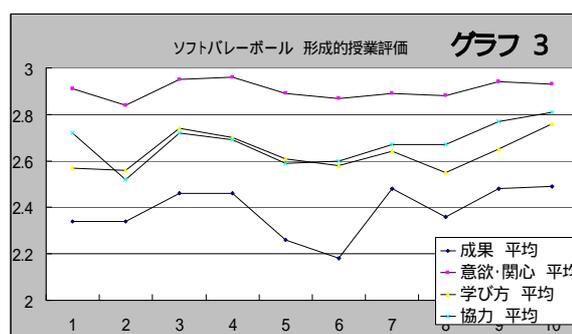
つまりこの子ども達(小学校4年生)にとって、バレーボールという単元は、「楽しく・仲良くなれる単元」といっても良いのではないだろうか。

実際の授業は、前半はペアチームでラリーを続けることを点数化してのゲーム、後半は自分たちのコートにボールを落とさないゲームが行われた。

ラリーを続けるゲームの中で、技能が向上し安定してボールが行き来すると、ふわっと浮いたボールをカー杯相手コートに打ち返す子どもが現れた。相手チームがとりやすいように返さなければならないということは理解できているのだが、練習・ゲームを含め特定の子に何回かこの姿が見られた。

前半の段階では、ラリーを続ける回数に興味を示していたが、思わずアタックしてしまう子が出たように、「相手コートにカー杯ボールを打ち返す」ということは、子ども達みんなが持っている欲求だと思えた。

「アタック(攻撃)」は、欠くことができないという思いが起こった。



2 その他の実践より

技能・戦術能を段階的に高めていく実践として、宮内孝先生（第21回日本スポーツ教育学会での発表）の提案は参考になる。基本の運動でアンダーハンドレシーブを中心とした技能の向上を目指し、ゲーム（転がしバレーボール）で、3段攻撃の戦術を学ばせ、「キャッチ・アンド・スロー」ソフトバレーボールへとつなげていっている。

また、ボール運動の授業が仲間作りに有効であるかどうか検証した授業（第21回日本スポーツ教育学会での松本格之祐先生による発表：千葉県T小学校N先生の実践）では、チーム内3人がボールを回すことによって得点できる課題ゲームが展開されている。

佐久体育同好会では、1998年度よりバウンドを取り入れたソフトバレーボール（小学校）やポジションを固定し3段攻撃を重視したゲーム（小・中学校）、兄弟チームによるラリーの回数を競い合うゲーム（小・中学校）、ネットを使わず3対3で攻撃を組み立てボールを落とさないことを重視したゲーム（小学校：「キンバレー」）を実践してきた。

これらの実践の中で、バレーボールを通して子ども達にどのような体験をさせたいのか、どのような力をつけさせたいのか検討を続けてきた。

2000年佐久体育同好会授業研究会では、岩田先生（信州大学）、長谷川先生（筑波大学）を迎えパネルディスカッションが行われたが、その際「ボールをバウンドさせたり、キャッチしたりしたとき、そのゲームを果たしてバレーボールと呼んで良いのだろうか」「中学生にはそのようなゲームは抵抗がある」といった意見もフロアから出された。

ねらい

「運動が苦手だった子も活躍できるネット型のボールゲーム」
「ネット型ゲームで必要とされる体の動きが自然に身に付き、自分たちで攻撃を組み立てることができるゲームにする」



「運動が苦手な子」のとらえ

バレーボールが苦手な子とはどのような子どもか、実践を始める前に次のようなイメージを持っていた。

- 1 どこに動いたらいいかわからない子 ゲーム中、自分たちのコート内にいるが、ボールに反応して動けない子。目でボールを追っているが、足がほとんど動かないような子。
- 2 ボールを思うようにコントロールできない子（＝ボールに対して上手に体を使えない子） アンダーハンドレシーブができない、思ったところでボールをとらえられない、自分の意図した場所にボールを飛ばせない子。
- 3 ゲームに積極的に関われない子・つまらなそうにしている子 味方のポイントや良いプレーを一緒になって喜べない子。チームのメンバーと関わりの持てない子。

授業で期待できる効果

- 1 身体的自由性の獲得
 - (1) ボールを操作しないときに、自分がどこに動き、何をすればいいのかわかる。
 - (2) 自分の意図した方向にボールを操作することができる。
(=レシーブ・トス・スパイク ができるようになる)
- 2 集団的達成の経験
 - (3) チームのメンバーと関わりを持ちながらゲームを楽しむことができる。
- 3 戦術的学習
 - (4) 「作戦を考える」 「練習をする」 「試合で使う」 「結果に満足する」

単元計画

1 展開の概要

第1時	第2時～第5時	第6時～第10時
オリエンテーション	ゲーム 「ザ・ラリー」 みんなでボールをつないで相手のコートに返そう	ゲーム 「ザ・アタック」 セッターにボールを集め、スパイクを決めよう

2 コート・人数

広 さ バドミントンダブルスのコートを利用
 ネットの高さ バドミントンの高さ(2校)・
 ソフトバレーの高さ(2校)
 人 数 3人
 (人数調整で4人になる場合もある)

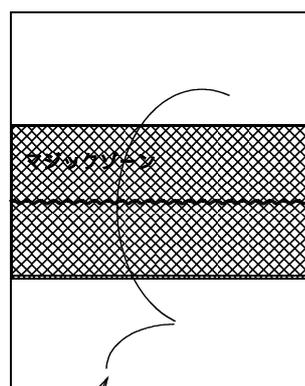
3 ボール

ゲーム バルザック
 (ゴム風船に布のカバーをつけたもの)
 ゲーム ソフトバレーボール
 (50g:ピニール製~200g:
 ゴム製まで ...実態に応じて)

4 ルール

ゲーム 「ザ・ラリー」
 サービス 両手による下手投げでの投げ込み
 味方のトスを打って
 自分でトスを上げて打って 等
 相手コートの後方へ入れなければならない。
 レシーブ サービスをワンバウンドさせてからレシーブする

図1



サービス時にはコート外に出て待機している。
同じ人が2回続けてボールに触れてはならない。
床に落ちて良いが、続けて2回バウンドさせてはいけない。

アタック 2回～5回で相手コート後方へ返球する。

ゲーム 「ザ・アタック」

サービス ゲームと同様

レシーブ ゲームと同様

セッターは、マジックゾーン内にいて良い。

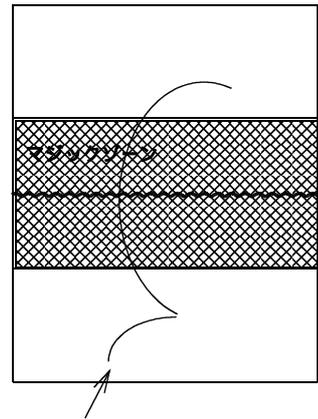
レシーブしたボールは、バウンドも入れて5回以内にマジックゾーンの中にいるセッターまで返す。

トス セッターは、マジックゾーン内でのみボールをキャッチしてトスすることができる。

セッターに返すボールは必ずノーバウンドで渡すようにする。

ワンバウンドの場合はキャッチできない。

図2



スパイク
トスされたボールはノーバウンドで相手コートに返す。
マジックゾーン内より後方に返球すること。
ブロック
相手コート内に落ちれば有効とする。

マジックゾーン内に返球されたものも認める。(「ナイスブロック!!」)

ルール作りの意図

1 なぜワンバウンドか

(1) ボールのコース・落下点を予測する

子ども達にとって、空中にあるボールがどこに落下するか判断することはとても難しいことである(経験不足と言うこともあるが)。ソフトボールなどをやっても、フライの落下点にうまく入ることができない。

そこで、一度ボールをバウンドさせることにより、ボールの落下点を確認させる。そうすることにより、次にボールがどの方向にどれくらいはねるかを簡単に予測させ、運動を苦手としている子も、ボールに対して反応し動くことができるようにする。



(2) ボールの下に低くはいる、アンダーハンドレシーブの基礎を身につける
「落下したボールを拾う」という意識が子ども達を低い姿勢でボールに向かわせる。

(3) 最後までボールを追いかける

ボールが一度落下してもプレーが終了しないので、カバーなどの時も、しっかりと最後までボールを追う癖が付く。部活動などで、ボールが落ちた後もその場所へ向けてフライングさせるのと同じ効果が期待できる。

2 サービス時にコート外で待機しているのは

(1) 向かってくるボールのコースを予測する

自分に向かってくるボールの方が落下点を予測しやすい。また、ボールが飛んで来るコースも予測しやすい。

(2) コート内で立ちつくさない

ともすれば、ゲーム中ほとんど動かずに終わってしまう子もいる。コート外からスタートすることで、コートに入るために必ず足を動かす。このことが次の動きへスムーズに移行するきっかけとなる。動きながらプレーできるようになる。

(3) レシーブしやすい

下がってレシーブするより、前に出てレシーブする方が簡単にできる。ボールも前方へ飛んで行きやすい。

3 セッターがボールをキャッチできるのは

(1) 安心してレシーブできる

バレーボールでボールをあまり触れない子は、「ミスして変な方向へ跳んでいったらどうしよう」という気持ちが強い。しかし、セッターがボールを手でキャッチできるため、レシーブがそれほど正確でなくてもかなりの広範囲にわたってセッターが動いてカバーしてくれる。安心してレシーブできるので積極的にボールに関われるようになる。



(2) 安定したトスを上げることができる

キャッチしてからの両手によるトスアップであるため、それほど練習をしなくても、クイック・セミ・オープン・バックへのトスをあげることができる。

(3) 攻撃する前に判断の時間が生まれる

セッターがボールを持っている間に、アタッカーが自分が助走しやすい位置に動いたり、だれがどこで打つかという判断をする時間が生まれる。

実践の様子

A スパイクが打て、戦術的動きが高まったA子 (T i 小学校6年生I教諭)

ボール操作が苦手で、ボール運動になると「チームのみんなに迷惑がかからないように」といった意識からボールからなるべく離れたところにいたり、積極的に触ろうとしないA子に注目してみた。

図3と図4を見比べていただきたい。i Nが最初にいた位置であり、実線がラリー中に移動した軌跡である。第1時ではラリー中に2～3歩しか動いていなかったA子が、第10時にはコート内を積極的に動き回るようになった様子が見える。

第4時までは、「・・・自分からボールのところへ行けなかつたりしたから・・・」といった感想を書いていたA子だが、第5時では「今日1回戦目に勝てた。今まではボールを人に任せていたけど、今日は自分から行けた。セッターがいたからうまくいった。勝てて良かった。」と書いてきた。多少ボールをうまくコントロールして返せなくても、セッターが動いてボールをキャッチしてくれるという安心感が自分でボールを取りに行く気にさせたのであろう。

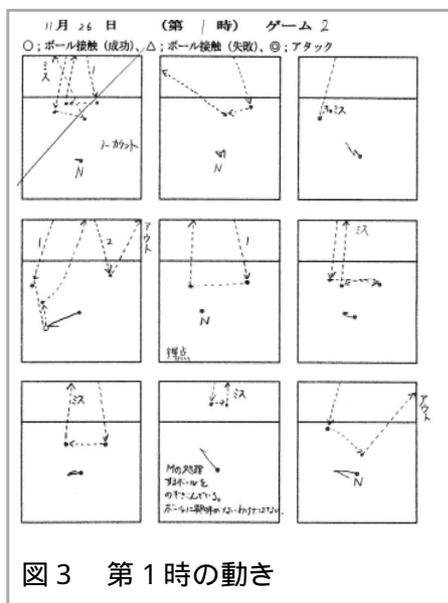


図3 第1時の動き

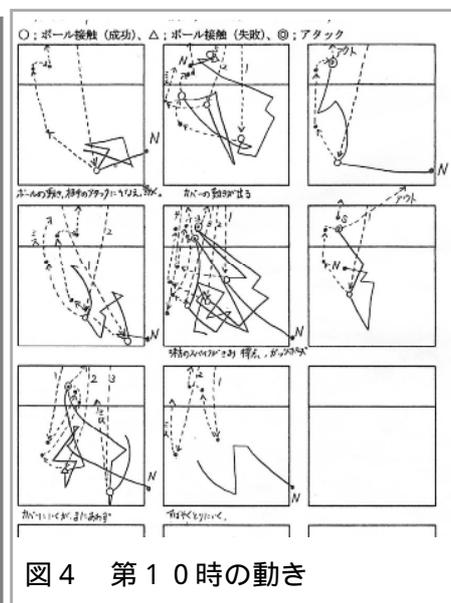


図4 第10時の動き

単元が進むにつれ、セッターが上げてくれたトスをスパイクすることもできるようになってきた。第7時には「・・・どんどん点が入って、最後は5対6で逆転できて良かったです。(スパイクを)ちゃんと手のひらで強く打って良かったです。」と書いている。また、この

時間初めて形成的授業評価(9項目アンケート)感動の項目に「はい」をつけた。

第8時からカバールの動きが見られるようになってきた。それまでボールを打ち終わった後は安心して立ちつくしていたA子がボールに触らないときも動けるようになってきた。

学級全体としても、ゲーム中に夢中でボールを追いかけ、ボールの動きを読んで積極的に動くようになっていた。

B みんなで関わり合い、感動する授業

(T 小学校5年生Y教諭)

「上手」「下手」は、その集団の中で相対的に比較されるが、「下手な子が上手になる」授業は、けして「下手な子」だけが上手になり「上手な子」



はその場で足踏みをして待っている授業ではないはずである。

ここでは、上手な子も下手な子もお互いにに関わり合いながら、下手な子が自分の苦手意識を振り払って思う存分プレーできるチーム作りが必要になってくる。

表2を見ていただきたい。「成果」の次元に注目すると、単元が進むにつれて、子ども達の評価が高くなっていくことがわかる。つまり、成果の上がった授業が展開されていたのである。特に、第8時では、クラス全員がこの質問に対して“はい”と答えている。

このクラスは初めて兄弟チームを作って授業を進めたが、「自分たちが負けてしまったからせめて兄弟チームには勝ってほしい」という気持ちで一生懸命アドバイスや応援を行っていた。また、チーム内でも声をかけ、手取り足取り動き方を教える姿が見られた。しかし、単元前半では「勝ちたい」「うまくなってほしい」という気持ちが空回りし、思うように動けず泣いてしまったり、チームの人を責めてしまったりという場面が見られた。そこで授業者はもう一度「みんなが楽しいソフトバレーにする」という単元はじめの願いを確認させた。

その後もメンバーを責める言い方をしている姿は見られたが、責めている子が作戦会議中に「あーどうして俺こんな言い方しちゃうんだろう」と反省するようになっていった。

	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時	第9時	第10時
成果	258	281	263	261	282	278	274	300	293	295
意欲関心	294	298	276	292	297	290	292	300	292	295
学び方	247	263	268	279	292	280	292	294	292	293
協力	297	300	287	268	294	283	282	297	292	295
平均	272	285	273	274	290	282	283	298	292	295

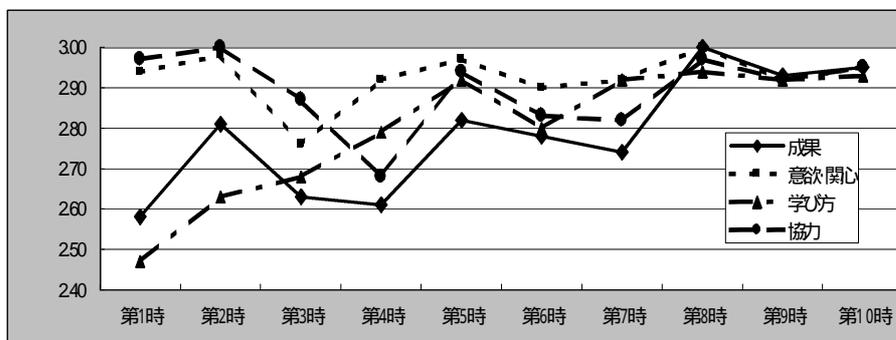


表2 形成的授業評価の変化 T小学校5年生

また、試合に負けてしまったチームのリーダーが、チームのメンバーを誘って昼休み返上で特訓している姿も見られた。特訓されていた子がゲームでスパイクを決めたとき、リーダーの子と肩をたたき合い喜んでいった。その感動は涙が出るほどだったという。

他のチームでも、授業時間外に練習や秘密特訓がなされた。秘密特訓を受けた子が、「パスもだんだん正確に打ち返すのがうまくなって、ネットにボールを打ち返すのもうまくなっていった。スパイクもうまくなったから良くてできた。チームの人と前より仲良くなれて良かった。」と日記に書いていた。

ボールゲームでいつも自分が点を取る中心にいた子がセッターになり、引き立て役に回った。チームの誰よりも声を出し、「ドンマイドンマイ」「おいしいよー」「次とるぞ」と張り切って声を出していたが、連続して点を取られたり、点差が離れてきたりすると、気持ちが沈み、顔がゆがんできた。それでも泣きそうになりながら一生懸命チームのメンバーを励ます声を出し続けた。ここにこの子の成長した姿を見た。

同時に下手な子が安心してのびのびとプレーできるチームへとも変わっていった。

終わりに

床に落ちるぎりぎりのところでボールをすくってレシーブ。予測と反対の方向に飛んでしまったボールのカバー。床に突き刺さるようなブロック。レフト・ライト・センターを使い分けたスパイク。そしてクイック、時間差攻撃。

こんな姿が自然に現れてきたことが、実践していた私たちにとっても大きな驚きでした。

佐久体育同好会では「やさしく、深く、楽しい体育授業の創造」をテーマに、数年来研究を進めてきました。今回の実践はいわゆる「研究授業」ではなく、普段の授業として若い先生方と一緒に作り上げていったものですが、ここまで子どもも先生も一生懸命になれる実践ができたことが一番の収穫であったと言えます。

