

ソフトバレーボールの授業構築に向けての一考察

長水バレーボール協会
指導普及委員会

1 はじめに

現在の小学校低学年の子ども達にとって、サッカーやドッジボールが、最も身近なボール運動であり、好んで行っている様子が見られる。かつては、キャッチボールやバドミントンなどが親子で行われるようなこともあり、ボール遊びは誰にとっても身近なものであったように思われたが、最近では小学校低学年のうちに個人差が意外と大きく広がっている様子も見られる。これは、遊びの中での経験の差やスポーツ少年団や体育教室等の運動経験の差によるものではないかと考えられる。

ボール遊びを初めて体験する子は、ボールを扱うことに慣れている子の投げたり打ったりする強いボールをいきなり体感することにより、恐怖心や痛みを感じ、かかわることを避けるようになり、ますますボール運動から遠ざかり、さらに差が広がってしまう傾向がある。特に、低学年の子ども達は、『投げる』『受ける』ことの難しさを感じているように見受けられる。

そこで、二つの小学校の複数の学級で、30g程度の軽いボールを用い円陣パスのようなボールゲームを試みたところ、大きな抵抗も、技能的な個人差も、比較的少ない様子で、そのゲームに取り組むことができた。

子ども達の多くは、風船等を手で打ったり、はじいたりするようなことは、生活の中での経験があったためなのか、このような遊びをすることが少ないためなのかは不明であるが、ボールにかかわろうとしない子はほとんど見受けられず、どの子も楽しそうにかかわる様子が見られた。

新指導要領では、ネット型の運動の取り扱い例として「ソフトバレーボール」が記載されている。バレーボールは、ボレー(volley)ボールである。したがって、ボールは床に落とさずにラリーを続けることが本来の姿であると思われる。しかし、子ども達にとっては今ある力で、ボールを落とさずに『どれだけ続けて打ち合えるか』という単純化した円陣パスのようなゲームであればまだしも、『ネットを挟んで相対する相手とラリーをやりとりすること』は、なかなか難しいことである。そこで、どのようなたてをとりとよいか授業作りを工夫し、実践、研究してきた内容を紹介する。

2 ソフトバレーボールの特徴

相手に妨害されることがなく、自分たちのプレーに集中できるため自分の課題がつかみやすい。ワンマンプレーができにくい。ラリーの中で必ず二人以上がプレーすることになる。カバーという支えあいのプレーが基本であり、思いやりの心が育てやすい。個人差をルールによって吸収しやすい。

3 指導内容

(1) バレーボールの特性から

バレーボールは一般に「ネットを挟んで相対した二チームが、ボールを床に落とさずに定められたルールの中でラリーをして得点を競い合うゲームである」と考えられている。

その楽しさは、

ラリーを続ける楽しさ
(ボールのやりとり・走ったり跳んだりしてボールを追うこと・三段攻撃ができること等)
ボールを打つ楽しさ(スパイクやブロックの爽快感・サーブで思い切り打てること等)
ボールをコントロールする楽しさ(相手コートを狙った所へ落とすこと・味方の役に立つ)
カバーリング(協力)の楽しさ(ミスのカバーしてもらえる喜び・味方の役に立つ喜び)

等のほかに、ワンマンプレーができにくいことや難しい技術を身につける喜び等もあげられるであろう。一方で、ボールのかたさや速さから恐怖心が芽生えてしまうこともある。

ところが、ソフトバレーボールでは、ボールが軽く柔らかくなり、ボールの動く速さもかなりゆっくりとなる。そのため、恐怖心や痛みからは解放されるものの、ふわふわして思うような所へ飛ばないという特徴が現れてくる。つまり、いわゆるボールコントロールのできる上手な子でも、初めて体験するような子でも、ボール扱いには大きな差が現れにくい印象である。

したがって、ソフトバレーボール等を使ったゲームを行った場合の一番の楽しさは、ラリーを続ける中で起こる好プレー・珍プレー、いつラリーが終わってしまうかというハラハラ・ドキドキの緊張感ではないかと思われる。

さらに、ラリーを続けることが容易に行われるようになってくると、次の『いかにしてラリーを切ることが出来るようになるか』という段階に進むことが出来る。子ども達の中には、「ラリー中に相手コートにボールを落とせると楽しい。」「スパイクが打てるとうれしい。」と言う子も現れるが、こうした喜びは、勝負に関わる喜びであるし、難しい技術を身につける喜びである。子ども達の本来持っている欲求からの喜びであるが、ラリーの続く中であるからこそ生じる高次の欲求であり、より大きくなる喜びであろう。

つまり「ラリーが続く。」ということが、この『ソフトバレーボール』という運動を行うときに最も重要な、大切にすべきことと考えられる。

(2) ルールについて

ダブルコンタクト(ドリブル)の解釈

バレーボールのルールの中には、「同一人物が二回続けてボールを扱ってはいけない。」というものがある。これは、「みんなが楽しむ。」という学校体育の在り方からもよいルールであり大切にしたいが、あまりとらわれる必要はない。特に不具合が生じた場合、実態に応じて考えていけばよいだろう。

体育の授業の中では、既存ルールのダブルコンタクト(ドリブル)に制約される必要は、ほとんどないと考える。

ローテーション制

また、同様の理由からローテーション制は徐々に導入した方が、すべての子に活躍の機会を与えることができると思われる。この場合も、6ローテ式にこだわるよりも、前衛・後衛が入れ替わるだけの2ローテ式のほうが、易しいと思われる。(最初は固定制でよい)

ラリーの内容

しかし、ボールを常に空中で処理しなくてはならないという制約は、非常に厳しい条件である。そこで、テニスのルールにならい「1回だけは、床に落としてよい。」という、自分のコートにワンバウンドを許容するルールから始め、徐々に落としてよい回数を減らして行く方向がよいのではないかと考える。

ヘルドボール(ホールディング)の許容

S中学校では、中学1年生でソフトバレーの授業を行った。この授業の1番の特徴は、各チームで、ある特定の生徒または特定の場所に限り、ボールをキャッチすることを許容したことである。これにより、男子は3段攻撃(セッター役がボールを受け取りトスを投げあげる)を増やし、女子でも、どうしてもうまく打てなかった生徒が、決められた区域の中ではボールをもてる安心感から、積極的にラリーに関われるようになった。

既存のルールにこだわらず、実態に即したルールを柔軟に考えることが授業を盛り上げ、生徒を伸ばすこととなった。

選手数

コート内の人数も6名にこだわる必要はない。現在のソフトバレーのルールブックによるとプレーヤーの人数は4人で、コートの広さは、バドミントンコートと同じである。前述のローテーション制も4人の選手で行うと、さらに採り入れやすい。

得点方法

サーブ権がないと得点できないかつての6人制ルールはルール改正に伴い、9人制バレーボールや卓球のように、サーブ権に関係なく得点ができるラリーポイント制に移行した。体育の授業においては、都合のよいルール改正であった。このルールは生かしたい。

そのほかには、『時間内に何回ラリーを切ることが出来たかを競う』方法を実践した事例もあった。決められた時間内に多くのチームと確実に交流戦を行うにはよい方法であろう。

コート及びネット

コートもネットもバドミントンで代用可能。ソフトバレー専用のネットがあれば理想的だが、ソフトバレーのボールの動きであれば荷造り用のスズランテープでも代用可能である。

コートの広さは縦12m～13m、横6m程度。ネットの高さは、1m～2m。平均身長1.2倍程度がよいと言われている。すべての子がアタックに挑戦できる高さが望ましい。

以上のような点について、子ども達の実態に考慮しながら、ルールを工夫していくことが望ましい。

(2) ゲームの発展系統

ボール

ボールの選択は、ゲームの内容を左右する重要な要素である。ボールが変わるとゲームのレベルも、子どもの動きも、まったく異質のものとなる。

軽いボールはスピードが遅く空中に浮いている時間が長いので、ボールに追いつくことや処理をすることが優しい。重くなるに従って、スピードが速くなり、動きや判断・処理をすることにも素早さが求められる。従って、同じルールのゲームでもボールの重さを変えてやれば難しくすることができる。学年や実態に応じて、ボールの重さを工夫するとよい。現状では、20gのボールから市販されているが、風船などから代用しても問題ない。

重いボールになるとボールのスピードは上がってくるが、ワンバウンドを許容すると重い方がよく弾むので、ラリーは続けることができる。また、子どもたちは自分の狙ったところにボールをコントロールして得点したり、友と協力して攻撃(3段攻撃など)したりしたい欲求が強まってくる。ある程度のレベルになると重いボールを好む子どもが増えてくるし、ノーバウンドでやりたがる子どもが増えてくるので、実態に応じて対応していくのがよいだろう。

リードアップゲームとして

N小では、子ども達が全く未経験の教材を扱うことをふまえ、リードアップゲームとして円陣パスを考えた。ただし、前述の理由から、テニス式にワンバウンドを許容し、ボールは50gと100gの二種類を用意して、子ども達に選択させた。

すると、子ども達の活動には目を見張るものがあった。体型は、円陣などにとどまらず自由に變形し、体育館中を駆け回り、汗びっしょりになってボールを追う姿がどのクラスでも見られたのである。N小では、このゲームをサッカーにちなんで『リフティング』と命名し、親しんでいる。

低学年はもちろん、六年生でも一時間の授業のほとんどをこのゲームに費やしても、飽きることなく追究する姿が見られた。その理由はおそらく、

- ・ 技能的に簡単、単純である。

ボールを上方に打つだけでよい。特に方向を限定されることがない。

- ・ チームでプレーする満足感がある。

打てば誰かがカバーしてくれる。みんなでボールを追うとよくつながるといふ、一体感がある。

- ・ 必ずボールに関われる。

- ・ 数を数えて増えていく満足感がある。

といったような理由によると思われる。

< 四年四組 授業の感想より >

<p>ソフトバレーボールは初めてだったけど、すごーくたのしかった。とくに自分のところにボールがくること。一回目は、28回が最高でした。2回目は、「ボールを高く上げる」というさくせんをかんがえました。そしたら、44回にふえました。また、やりたいです。</p>
<p>K君が、すべりこみをしてとってくれたからすごいと思った。1回目は、45回だったけど、2回目は66回だった。21回もふえてよかった。</p>
<p>ボールをいっぱいいうててよかったし、やってみてたのしかった。YとかAさんとかが、がんばってボールをひろおうとしていたので、わたしもがんばろうと思って、せいいっぱいボールをひろいました。けっこうつながりました。ほうこうかんかくがわるいから、よくしたい。</p>
<p>すごーく、すっごーく楽しかった。でも、すごーくつかれた。とてもあせもかいたし、くるしかった。ひさしぶりに、こんなにうごいた。一回目よりも二回目のほうがふえて、とってもうれしかった。つかれたけど、楽しかったから、またやりたいです。</p>
<p>今日は、あまりつながらなかったけど、ぼーるがつながるときは、みんなのきもちがひとつになったからよかったです。しあいもしたいし、つながるようにいしきしてやりたいです。</p>

低学年でのゲーム

風船を落とさずに打ち、円陣パスを続けられるようになることから始めるとよい。風船は、ガムテープをはるなどして、徐々に重さを増やし、ボールのスピードを速めていく。(現在は、20gからボールをそろえることができる)その後、ビーチボールのような市販のビニール製ボール 50g球・100g球や、ゴム製ソフトバレーボールでも、同様のゲームができるようになればよい。特に重いボールは、バウンドさせて構わない。円陣パスから、ネットを挟んだパスラリーに移行していき、ラリーが続けられるようになるとよい。

技能的には、低いボールを扱う時に組み手のパスが、胸の位置より高いボールを扱う時にはオーバーハンドのような形のパスが、使えるようになればよい。

片手でも、ボールに対して反応し、素早く動けるようになることやボールを打ち返すことが優先されるので、かたちにこだわらなくてよい。ただし、手のひらがボールの中心をたたければ、ボールをある程度コントロールできることと、そこにできるだけ両手を添えていくと、さらにコントロールしやすい(9人制バレーのレシーブに近い形)などについては、知っておきたい。

中学年でのゲーム

4～6人程度で、50～100gのボールを使って、ネットを挟んだゲームができるようになる。ワンバウンドさせてよい回数、相手コートに返すまでの触球数等と同様に、子どもの実態にあったルールを工夫することができるようになり、ラリーが続けられるようになるとよい。

技能的には、ボールの高低や方向等、ある程度のコントロールができるようになるとよい。積極的な児童の中には、ダイレクトスパイクなどの動きが現れてくる。

高学年でのゲーム

ゲームの中でラリーを続けられるようになるとともに、3段攻撃やダイレクトスパイク等が現れ始めるとよい。強いボールが飛来してもラリーが続けられるようになるために、初めのうちは、ワンバウンドは認めていく。できるようならば、徐々にその制限を工夫するとよいが、どちらにしても子ども達の意見を優先させていきたい。

態度面としては、班や授業の中の役割を自覚し、練習や試合、審判等を自分たちで工夫してできるようになるとよい。

アタックやブロックについて

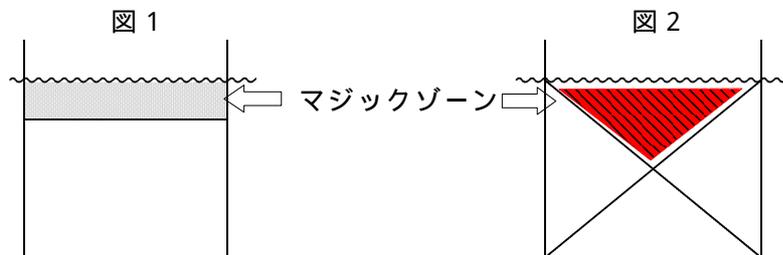
ゲームになれてくるとアタックをやり出す子どもが現れる。すると、それを防ごうとする相手チームはブロックも行うようになってくるが、危険な場面も増えてくる。そこで、そのような場面では『ネットタッチ』の反則をルールに入れ、相手の得点とする。

多くの場合、教師が特に技術指導をしなくても、テレビの影響があるのか、子どもたちが自然にアタックやブロックをやり始めている。ラリーを何とかして切り、得点したいというねがいもあるだろうし、やはり格好がいいし気持ちがいいからという理由もあるだろう。

マジックゾーン

ソフトバレーボールの授業研究が盛んに行われている東信地区のある小学校では、下図1のようにフロントゾーンを『マジックゾーン』として、ボールをキャッチして投げることが許される区域を設定して授業を行った。するとラリーの質は、劇的に向上していったという。

前述の長野市S中学校では、下図2のようなマジックゾーンを設定した。マジックゾーン以外の生徒にボールコントロールをより意識させるねらいと、フォーメーションを意識させるねらいがあった。必要に応じて採用を検討するとよいだろう。



* 四つの三角形の中にひとりずつの選手が入り、責任分担を明確にした。

4 ソフトバレーのつきたい力（基礎基本）

（1）ボールを扱う技能（パスの技能）

近寄る。避ける。

ボールの高低に合わせて、自分の重心を上げ下げできる。

片手で打つ。組み手（両手）で打つ。

両手の指で弾く。

高低や方向の意志を持って弾くことができる。

（2）チームワーク（社会性）のために

技能としての声がかけられる。

- ・意志の声（OK、頼む等）
- ・指示の声（こっち、名前、高く等）
- ・判断の声（イン、アウト等）

仲間（チーム）としての声

- ・助言、励まし、応援等

（3）ゲームをするための技能として

サーブが打てる。

自分近くのボールを打ち返せる。

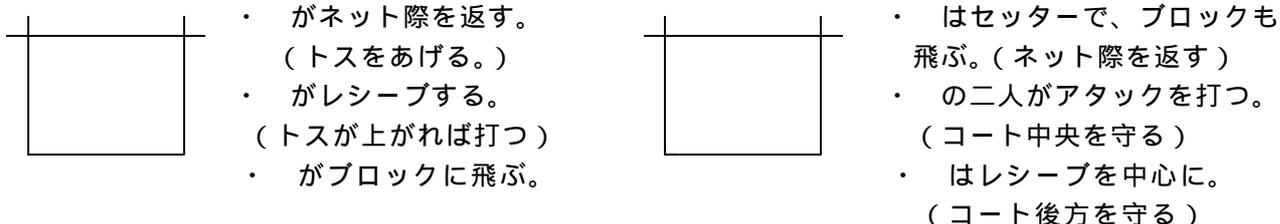
3段攻撃が狙える。

ブロックに跳べる。

(4) 戦術に関して

授業でのソフトバレーは、ボールがどこに飛ぶか分からないので、戦術(作戦)は立てても実行が難しいことが多い。そこで、「自分に向けたもの」が作戦の中心になると考えてよい。

下図のようにフォーメーションやプレーの責任の所在(役割分担)が、作戦の中心にならざるを得ないと思われる。たとえば、



といった内容である。これが子ども達の考えた実行可能で現実的な作戦の多くであった。ただし、これも最初はラリーを続けるために考えるが、次第にラリーを切るために意識が変わったり、自分達が(特に男子が)やりたがる3段攻撃(アタック)を生み出すためのものであったりというようにレベルアップしていく様子も見られた。

5 子ども達の実際の様子から

以下にN小学校の実践、実際の児童の感想等を記載します。これらの様子から、多くの子ども達を夢中にさせることの出来る教材であることに共感していただければ幸いです。

(1) 体育が苦手なM子の場合(四年一組の事例)

リフティング競争で、体育館を駆け回ってボールを追うグループの子どもたちの後を遅れがちについていくM子。それは、ボールゲームでM子が示すいつもの姿だった。そんなM子のところへ偶然ボールが飛んできた。(まだ思うようにコントロールできない子どもたちが上げるボールはどこに飛んでいくかわからないのだ。)

「M子ちゃん」と声をかけられ、ふわふわと跳んできたボールに思わず手を差し出すM子。小さく上がったボールは、床におちるがワンバウンドした後、スライディングしたS男によって上げられ、リフティングが続けられた。このことをきっかけにして、M子は徐々にグループの中に加わり、リフティングに参加するようになる。

リフティングは、どこかに向かって打つといった制約がない。とにかく触れてボールをあげさえすればいい。そうすれば、他の仲間がフォローしてくれる。そんな、自由さ、気楽さ、うれしさが、ボールの柔らかさ(恐怖心の軽減)とあいまって、M子を積極的にボールに向かうことを促したように思われる。

(2) 肥満体型のB男の場合(五年二組の事例)

B君は、体は大きいのだが、目の病気もあり、遠近感がつかみにくい児童なので、運動はあまり好きでない。特に器械運動やボール運動は、恐怖感が先に立ってしまい消極的になりがちであった。しかし、ソフトバレーボールは、痛くないことがわかると、徐々に積極的に関わるようになり、最後には汗をかいて動いていた。得意の水泳以外の運動が、日記に書かれたのは初めてである。

やわらかいボールをつかって、きょうそうしました。楽しかったので、またやってみたいです。

(3) パスラリーのゲームから

勝負にこだわる子ども達(四年四組の事例)

「協力して、ボールを落とさずに、ラリーを続けよう。」と続けることを重要視して来た子ども達

も達も、ネットを挟んだ瞬間に意識が変わってしまった。相手コートにボールを返し、ラリーが終わるのを確認するとK児は、「ようし。」「やった。」と大喜びしていた。自然な意識ではあると思うが、今まで、チームの中心として、ボールがつながるように一生懸命声かけなどをしていたにもかかわらずの変化である。子ども達にとって、相手に勝つことはラリーが続くこと以上に魅力的な事のように、ほとんどの子にこうした傾向が見られた。

しかし、相手コートでラリーを終わらせるためには、自分のコートでは何としてもボールをつながなくてはならない。そこに、練習は生きてくるだろうし、気づいたチームは落とさない工夫がでてくるだろう。

ラリーを続けるために、切るために（六年四組の事例）

たればんだチームは、平行2列の場所どりから、なかなか抜け出せないでいた。しかも、前列の子がネットから3m程度離れているので、まっすぐ返すと試合ではその距離にネットがあり、誰もいない。従って子ども達は、いつもより遠くに飛ばすか、体のターンをさせ、ボールの軌道を90°変えるという高等テクニックを要求されることになる。そのためには、いつも正面から見ているボールを横から見ることにも必要になるが、それをしないと隣の子にボールが渡せない。当然ミスが増え、ラリーを続けることがより難しくなる。また、仮にひとつめのレシーブがうまく前に上がっても、二つ目をつなぐ子には、ネットに向かって突っ込み、触れないように止まって、ボールを処理するというこわいプレーが要求される。

そのせいか、T児は、前衛ライトから正面のボールをレフトの児童の方に上げようとして10回ほどミスをした。レフトにいた児童のカバーも及びばない。ほとんどがファーストレシーブで、ラリーは1回で途切れてしまった。

これに対し、バイオハザードチームは、Y君をネット際におき、よくつなげていた。この場所どりを生かすとつなぎ役のY君をセッターとしての、ラリーを切るためにアタックを打つというより高度な作戦への発展が期待できる。

（4）二年二組の感想から

リフティングあそびをやりました。なげたり、うったり、ひろってきたりしました。さいこうきろく14回でした。50gのそふとボールでやったから、上にあげたらすぐおちてしまいました。だから、いちど下についてから上にあげるルールでやりました。すごくおもしろかったし、楽しかった。

ぼくがーるをきめたのは、わんぱうんどしかおとしちゃだめというーるですみんな、それでいいといってくれたのでうれしかったです。ぼくのはんで、いちばんがんばったのはFくんです。どんどんうまくできてきているから、うらやましいです。それで、みんながんばったのできろくがふえて、12かいだったのが14かいになりました。またやりたいです。

ボールがおちたりしたけど、はねつきみたいにして手でうって、ルールもかえたりして、おもしろかった。こんどは、今日やったのとちがうルールにして、ツーバウンドとかでもやってみたいです。

ドッジよりもかんたんにおぼえられて、アウトになったりしないので、リフティングのほうが楽しくおもいました。ボールが、とれるくらいの大きさでこなかったときは、たかくあげたり、ワンバウンドさせたりしてからとるほうが、楽です。ぼくは、がんばってとるところが、とても楽しかったです。

これらの事例から、運動の苦手な子にも取り組みやすく、活動量も確保できているのではないかとと思われる。また、ネットを挟んだゲームの形式を採るためには、子ども達の意識を生かし、試合での勝敗を位置どりや作戦に生かしていくのがよいことが分かって来た。

6 まとめ

新指導要領では、体育科の目標の中に『心と体を一体化したものにとらえ』という表現や『生涯にわたって運動に親しむ』といった表記がある。このキーワードを大切に考えていくとソフトバレーボールの教材化の方向も見えてくる。すなわち、生涯スポーツにつなげていくためには、子どもからみた特性を重視した教材化が重要であるし、バレーボールのチームメイトの協力によってつながるラリーや高度なプレー、支え合い励まし合う関わり合いが、心の成長につながってほしいものである。

過去の実践からも、子ども達は『ボールが、落ちないで続くことによるハラハラ・ドキドキ』や『ラリーが続くことによるゲームの盛り上がり』を楽しんでいることが、明らかにされている。

したがって、ソフトバレーボールの教材化にあたっては、『ラリーが続くこと』を優先させながらルール作りや場の設定を工夫することが重要となる。

特に低学年の場合は、ラリーを続けさせるために、ボールを床に落とさないことにこだわる必要はなく、柔軟に対応して行くべきであろう。N小学校やY小学校の実践でもワンバウンド等を許容したゲーム方が、活動量を多くすることがわかってきている。

ただし、同じ人間が連続してボールを処理することができないという、バレーボールの特徴的なルールは、人間関係を向上させて行くためにも、多くの子ども達がボールにふれる機会を確保するためにも、大切に考えて扱いたい点であろう。

最後に指導内容の一覧表の例を挙げ、まとめとしたい。

教	ボール	日本バレーボール協会推薦球 20g 30g 50g 100g バルザック 風船
	コート	バドミントンコート 縦 13m ~ 12m x 横 6m
材	ネット	高さ 1m ~ 2m 平均身長 の 1.2 倍程度 ソフトバレー用ネット バドミントン用ネット すずらんテープ等

競	チームの人数	4 ~ 6人くらい(クラスの実態に応じて工夫する)
技	ポジション	固定式 ローテーション制 休憩や審判を含んだローテーション制
方法	得点方法	ラリーポイント制(決められた得点に到達したチームの勝ち) 時間制(決められた時間内に多く得点できたチームが勝ち)

学年別ルール例

一 年	勝 人 数 サ ー ブ ワンバウンド ボールタッチ	敗 人 数 2 ~ 4人 コート内のどこからでもよい 投げこんでもよい 可 何回さわってもよい
二 年	勝 人 数 サ ー ブ ワンバウンド ボールタッチ	敗 人 数 4人程度 コート内のどこからでもよい 投げこんでもよい 可 何回さわってもよい

三 年	勝 人 サ ワン ボ 敗 数 ー ブ ウ ン ボ ール タ ッ チ	10分程度でアウトになった数 4人程度 コート内のどこからでもよい 失敗したらやり直し 可 ただし1～2回に制限することもあり 何回さわってもよい
四 年	勝 人 サ ワン ボ 敗 数 ー ブ ウ ン ボ ール タ ッ チ	1ゲーム15点～21点 4人程度 コート内のどこからでもよい 失敗したらやり直し 実態に応じて、可不可を工夫する 実態に応じてルールを作る
五 年	勝 人 サ ワン ボ 敗 数 ー ブ ウ ン ボ ール タ ッ チ	1ゲーム15点～21点 4人程度 アタックラインやショートサービスラインから 基本的にアンダーで 実態に応じて、可不可を工夫する できるだけ不可の方向で 実態に応じてルールを作る 3～5回以内が望ましい
六 年	勝 人 サ ワン ボ 敗 数 ー ブ ウ ン ボ ール タ ッ チ	1ゲーム15点～21点 4人程度 コートの半分より後ろで コート内は基本的にアンダーで 外も可 できるだけ不可の方向で ラリー中1回以内など 3～5回以内で返す

授業の進め方

低学年

0分 10分 20分 25分 35分 40分 45分

準備・ 体操	ゲーム1	ゲーム1の 反省・練習	ゲーム2	チームの 反省・ 自己評価	あとか たづけ
-----------	------	----------------	------	---------------------	------------

中学年・高学年

0分 5分 10分 20分 25分 35分 40分 45分

準備・ 体操・ 作戦の 確認	チーム 練習	ゲーム1	ゲーム1 の反省・ 練習	ゲーム2	チームの 反省・ 自己評価	あとか たづけ
-------------------------	-----------	------	--------------------	------	---------------------	------------

* 学校の環境やクラスの実情から出発して、ルールや作戦・場の工夫をして取り組むことが大切。
固定概念にとらわれる必要はない。

評価基準と支援の例

評価基準	支 援
<p>【関心・意欲・態度】 協力し合いながら運動することができる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 行動観察 ・ 発言 <p>【技能】 高低や方向を意識して、ボールを打ち返すことができる</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 行動観察 <p>サーブ・レシーブ・トス・アタックをすることができる</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 行動観察 <p>【思考・判断】 練習やゲームを振り返り、自分の技術的な課題に気づいたり、友に助言できたりすることができる</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 行動観察 ・ 発言 ・ 学習カード <p>【思考・判断】 練習やゲームを振り返り、チームの課題や作戦を工夫して取り組むことができる</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 行動観察 ・ 発言 ・ 学習カード 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 数を数えたり、名前を呼んだり、方向を指示したりすると動けるようにもなるし、楽しくできるようになることを教える ・ 励まし合うことの大切さを話す ・ 体の動きとボールの飛び方、面の角度と方向の関係をわかるように教える ・ うまくできない子には、ボールと床の間に体のどこかを入れて、上に打つようにだけ意識させる ・ 仲間が、必ずカバーしてくれることを話しておく ・ 体でリズムをとるとうまくいくことや、手のひらの向きなど、それぞれの技能のポイントを助言する ・ 次の試合（ゲーム）に生かせそうなことは何か考えさせる ・ 改善したい技能に関して、効果的な練習を紹介したり、技能のポイントを教えたりする ・ チームの仲間と技能面や作戦面でアドバイスしあうことの大切さを話す ・ 勝てないチームには励ましながら、必要な改善点を助言し、練習を促す ・ 次のゲームに勝つための作戦を工夫させる