

# 役割を理解して全員が参加するボール運動：ネット型ソフトバレーボールの授業 —「ひろう」「つなぐ」「うつ」の連係プレーによる攻撃を通して—

座間市立相武台東小学校 岡田 太郎

## 【はじめに】

現行の小学校学習指導要領解説体育編のボール運動においては、運動の楽しさや喜びに触れ、その技能を身に付けることができるようにすることが求められており、ネット型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、攻防をすることが技能の指導内容となっている。<sup>1)</sup>

昨年度行ったキャッチバレーボールの授業を振り返ると、各触球の目的を理解していないやみくもな返球や、苦手な児童がゲームに参加できない状況が散見された。そうした授業では仲間と連係して協力することや、チームで連係する楽しさを味わうことができているとは言えない状況であった。

日本バレーボール協会はソフトバレーボールについて、「一般的にレクリエーション・スポーツとしてよく知られており、スポーツを行う時間や場所、楽しみ方などの多様化に応えたものである。まさに『みんなのスポーツ』にふさわしく、全ての競技者に等しくプレーできるチャンスがあり、適切な運動量と安全性が確保され、またバレーボールの基礎技術が簡単に、だれもが、いつでも、どこでも手軽にできるスポーツである。」<sup>2)</sup>と述べている。

ネット型の楽しさについて、関野は「小学生にとって、ボールゲームで楽しいと感じる瞬間は意図的な攻撃の結果として得点を得る時である」<sup>3)</sup>と述べている。岩田は小学生段階のゲームでは、1チーム3人のメンバー構成で、個々のプレイヤーが必ず1回ずつ関与する3回触球制のルールを用いて、プレイヤー全てに連係プレーの役割行動への実質的な関与を促し、役割行動に向けた判断行為に参加することが大切であると述べている。<sup>4)</sup>また、福原らは各触球場面の意味を理解しそれぞれの目的を押さえてから必要な技能を習得させることの大切さを述べている。<sup>5)</sup>

そこで、本研究では、ゲーム人数を3人とし、相手コートへ返球する過程でコート内の味方全員が自身の役割を理解して触球し、各触球を「ひろう」「つなぐ」「うつ」という3つの役割に分けゲームにおける判断行為を整理する。このことから、プレイヤー全員にゲームの役割行動への関与を促し、連係プレーの結果として相手コートへの攻撃を行うことができると考え、本主題を設定した。

## 【内容及び方法】

### 1 研究の仮説

小学校第5学年のソフトバレーボールの授業において、ゲーム人数を3人とし、場面ごとの役割行動に向けた判断行為を明確にすることで「ひろう」「つなぐ」「うつ」の役割を理解して全員が参加する連係プレーによる攻撃ができるようになるだろう。

## 2 分析の視点

表1 分析の視点（抜粋）

分析の視点	分析の観点
役割行動を理解してゲームに参加することができたか	ア 各触球場面で役割を理解して行動することができたか
連係プレーに必要な動きが身に付いたか	ア 「アイスクリームキャッチ」は有効であったか イ 「ステージパス」は有効であったか ウ 「イルカアタック」及び「台上アタック」は有効であったか
連係プレーが身に付いたか	ア 「ひろってキャッチ！ゲーム」は有効であったか イ 「つないでドン！ゲーム」は有効であったか ウ 連係して相手コートへ返球することができたか
役割行動を理解してゲームに参加する楽しさを味わうことができたか	ア 連係プレーや「ひろう」「つなぐ」「うつ」を通してソフトバレーボールの楽しさを感じる事ができたか

※「アイスクリームキャッチ」「ステージパス」「イルカアタック」「台上アタック」「ひろってキャッチ！ゲーム」「つないでドン！ゲーム」については表2及び表3に記載。

### 3 検証授業

- (1) 期 間 平成29年10月3日(火)～11月1日(水)
- (2) 場 所 座間市立相武台東小学校 体育館
- (3) 対 象 第5学年4組 男子12名 女子14名 計26名
- (4) 単元名 ボール運動 ネット型(ソフトバレーボール)
- (5) 学習内容
  - ア ボールの方向へ体に向けて、その方向へ素早く移動すること。
  - イ 味方が受けやすいようにボールをつなぐこと。
  - ウ 相手コートへボールを打ち返すこと。
- (6) 学習活動について
  - ア 動きづくりサーキット(表2)
    - 連係プレーに必要な動きを身に付けるための動きづくりサーキットを取り入れた。ねらいと行い方について、表2にまとめた。

表2 動きづくりサーキットのねらいと工夫(抜粋)

学習活動	ねらい	行い方
アイスクリームキャッチ	第一触球[ひろう]場面の動きを身に付ける。	相手からのボールを、ミニコーンを使ってキャッチする。ボールに対しておへそを向けて、落下点を予測し素早く入る。
ステージパス	第一触球[ひろう]場面及び第二触球[つなぐ]場面の動きを身に付ける。	フープ内の児童はボールを山なりに投げ、ペアは落下点へ素早く移動し、返球する。フープから出ずにキャッチできるように返球する。
イルカアタック	最終触球[うつ]場面の動きを身に付ける。	コーンバーから吊るされた、ネットに入ったボールをアタックする。
台上アタック		台の上にいる児童が軽く投げ上げたボールを相手コートへ打ち込む。

イ ドリルゲーム (表3)

連係プレーを実現させるためのドリルゲームを学習として取り入れた。ドリルゲームのねらいと行い方及び留意点について、表3にまとめた。

表3 ドリルゲームのねらいと工夫 (抜粋)

学習活動	ねらい	行い方及び留意点
ひろってキャッチ！ゲーム	第一触球者から第二触球者へボールをつなぐ動きを身に付ける。	相手コートからのボールを第一触球者がフロントコートに向けてレシーブし、キャッチする。
つないでドン！ゲーム	第一触球者から最終触球者へボールをつなぐ動きを身に付ける。	「ひろってキャッチ！ゲーム」でキャッチした位置からボールを投げ上げ、相手コートに打ち返す。

ウ 課題発見・確認ゲーム

4時間目から8時間目の授業の最後に行った。「ためしのゲーム」でつかんだ、児童一人一人の課題の解決に向けて学ぶことができるようにした。児童が自身やチームの課題に対して、学習の成果を試したり、自身の課題を再確認したり、新たな課題を発見したりする場とした。

【結果と考察】

1 結果

(1) 役割行動を理解してゲームに参加することができたか

ア 各触球場面で役割を理解して行動することができたか  
役割行動を理解して行動した姿について表4にまとめた。

表4 役割行動を理解して行動した姿

触球場面	見取った姿
第一触球 [ひろう] 場面	【触球する児童】ひろう役割 ・ボールの方向へ体を向けて、落下点に向かって移動している姿。 【触球しない児童】つなぐ役割 うつつ役割 ・第一触球者の方向に体を向け、第二触球に向けて準備している姿。
第二触球 [つなぐ] 場面	【触球する児童】つなぐ役割 ・ボールの方向へ体を向けて、落下点に向かって移動している姿。 ・最終触球場面者がアタックしやすい位置にいることを確認してボールを投げ上げている姿。 【触球しない児童】うつつ役割 ・第二触球者がキャッチした位置付近の、アタックする位置まで移動している姿。
最終触球 [うつつ] 場面	【触球する児童】うつつ役割 ・アタックする位置まで移動し、触球に向けて準備している姿。

図1は役割行動を理解して行動することができた割合を表したものである。役割を理解した行動をすることができている割合が80ポイント増えた。

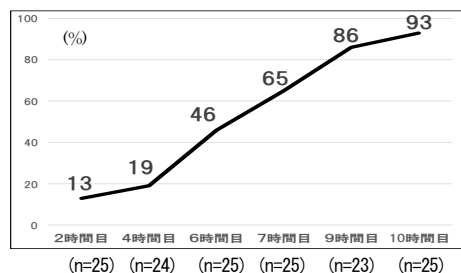


図1 各触球場面で役割行動を行うことができた割合

(2) 連係プレーに必要な動きが身に付いたか

ア 「アイスクリームキャッチ」は有効であったか

図2は、全てのボールに対して第一触球者が触球した割合を表したものである。1時間目から5時間目で8ポイント増えた。

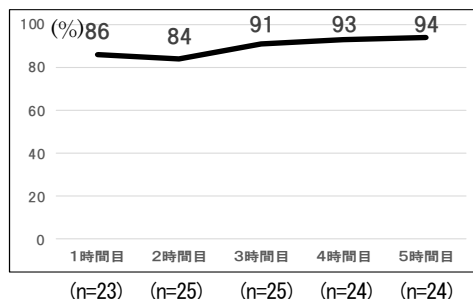


図2 第一触球者がボールの方向へ移動して触球した割合

イ 「ステージパス」は有効であったか

図3は、第一触球者がはじいたボールを第二触球者がキャッチした割合を表したものである。1時間目から6時間目の授業の各ゲームで19ポイント増えた。

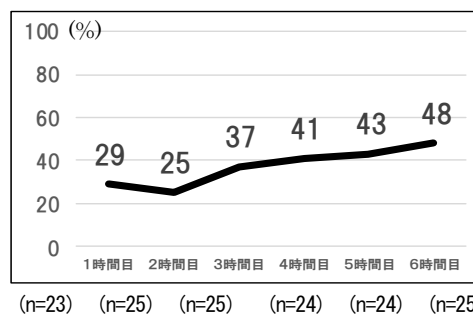


図3 第二触球者までボールが繋がった割合

ウ 「イルカアタック」及び「台上アタック」は有効であったか

図4は1時間目から7時間目に行ったゲームで、第二触球者がキャッチしたボールのうち最終触球者が相手コート内にアタックすることができた割合をグラフに示したものである。1時間目と7時間目を比較すると、相手コート内にアタックすることができた割合が35ポイント増えた。

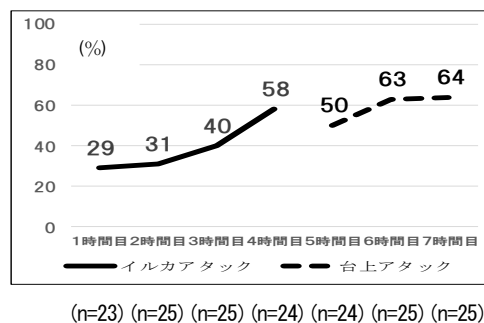


図4 「イルカアタック」及び「台上アタック」を行ったことによる、ゲームでの最終触球における動きの変化

(3) 連係プレーが身に付いたか

ア 「ひろってキャッチ！ゲーム」は有効であったか

図5は、「ひろってキャッチ！ゲーム」を行う前と、行った時間のゲームで、第一触球者から第二触球者へボールがつながった割合を表したものである。3時間目から5時間目で、第一触球者から第二触球者へボールがつながった割合が6ポイント増えた。

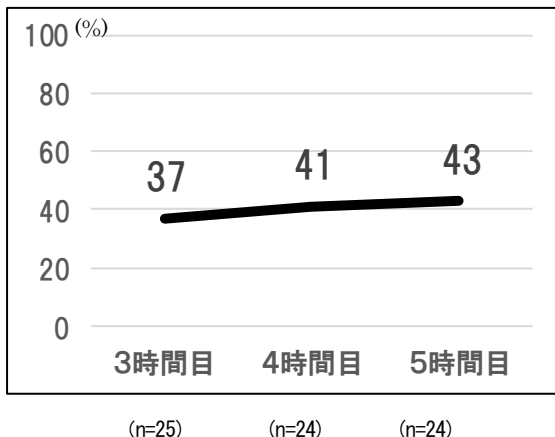


図5 第一触球から第二触球へボールがつながった割合

イ 「つないでドン！ゲーム」は有効であったか

図6は、この「つないでドン！ゲーム」を行う前の5時間目と、行った6時間目と7時間目のゲームで、3人攻撃で相手コートへ返球することができた割合を表したものである。5時間目から7時間目にかけて、3人攻撃から相手コート内に返球することができた割合が14ポイント増えた。

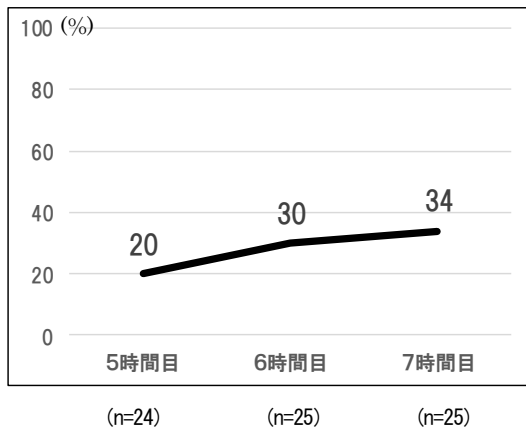


図6 3人攻撃で返球することができた割合

ウ 連係して相手コートへ返球することができたか

図7は、コート内の3人が触球して相手コートへ返球することができた割合をグラフに表したものである。3人触球から相手コートへ返球した割合が35ポイント増えた。

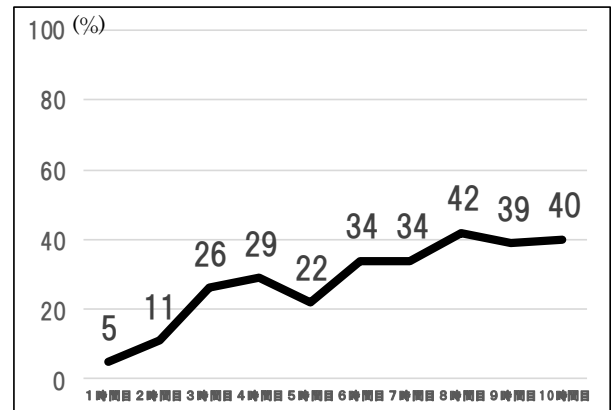


図7 連係して相手コートへ返球することができた割合

(4) 役割行動を理解してゲームに参加する楽しさを味わうことができたか

ア 連係プレーや「ひろう」「つなぐ」「うつ」ことを通してソフトバレーボールの楽しさを感じることができたか

単元前後の児童の学習カードの記述を比較すると、単元前半の「ためしのゲーム」を行った1、2時間目と、「メインゲーム」を行った9、10時間目とでは、役割行動を理解したことによってゲームの楽しさに触れられた記述に変容した。

表5 学習カードの児童の記述

<p>[1・2時間目]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・つなぐことができた</li> <li>・できないことがすごく多いので、うまくできるようにがんばりたいです</li> </ul>
<p>[9・10時間目]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・キャッチする味方の方へ、遠くへ行ってもとれるように高くはじくことができた。つなぐ時は、ボールをよく見てアタックする人の方を向いてつなぐようにしました。アタックを打つ時には、アウトにならないように力を調整してうつようにしました！</li> <li>・相手のいる方にボールをはじくことができ、つなぐ時はボールの方向を見ながらキャッチすることができた。打つ時には手の真ん中に当てることを意識しました！</li> </ul>

2 考察

「役割行動を理解してゲームに参加することができたか」については、各触球場面で求められる役割行動を明確に示し、動きづくりサーキットやドリルゲーム、タスクゲームを通して判断行為に参加することができるようになったため有効であったと考えられる。

「連係プレーに必要な動きが身に付いたか」については、これまでの分析の結果より、動きづくりサーキットを行ってきたことで、ボールの方向に体を向けて、その方向に素早く移動する動きや、味方が受けやすいようにボールをつなぐ動き、そして相手コートに打ち返す動きを身に付ける

ことができたと考えられる。

「連係プレーが身に付いたか」については、毎時間のゲームを分析すると、チームで連係することができた割合が増えた。これは、第一触球場面でボールをはじく動き、そして第二触球場面でボールをキャッチする動き、さらに3人攻撃から相手コートへ攻撃することで、ポイントをとるという共通課題のもと、楽しみながら行ったことが要因と思われる。また「ひろってキャッチ！ゲーム」及び「つなぐでドン！ゲーム」では役割行動を固定してゲームを行ったため、ボールを受ける前に準備をすることができたことも要因の一つであると考えられる。

「役割行動を理解してゲームに参加する楽しさを味わうことができたか」については、学習カードの記述を分析すると、役割行動を理解したことによってゲームの楽しさに触れられた記述に変容がみられた。学習カードの児童の楽しさを感じた記述が見られたことに加え、児童の各触球場面における動きが高まっていることから、各触球場面での動きが高まり、「ひろう」「つなぐ」「うつ」ことを通して連係プレーによって攻撃する楽しさを感じられたことが要因ではないかと考える。

## 【研究のまとめ】

### 1 研究の成果

本研究は「小学校第5学年のソフトバレーボールの授業において、ゲーム人数を3人とし、場面ごとの役割行動に向けた判断行為を明確にすることで〔ひろう〕〔つなぐ〕〔うつ〕の役割を理解して全員が参加する連係プレーによる攻撃ができるようになるだろう」と仮説を立て、検証を行った。

検証の結果、小学校高学年のソフトバレーボールの授業において、児童の役割行動に向けた判断行為を明確に示す中で関与を促し、1チーム3人の各触球「ひろう」「つなぐ」「うつ」の役割を理解して参加することとした。この役割によって相手コートへ攻撃するというルールを基本として進めていく中、「動きづくりサーキット」やドリルゲーム及びタスクゲームで連係プレーに必要な動きを身に付けていくことができた。これらのことから、仮説に基づく授業は、連係プレーによって攻撃することの実現に向け有効であった。

### 2 今後の展望

本研究を通して改めて学んだことは、体育授業の奥深さである。目の前の児童に対して、どのような場を提供し、どんな発問や声かけをするのかなど、様々な実態の児童に対して細やかに配慮した指導を計画し、実現していく事の難しさを痛感し、また楽しさを知ることができた。

これまでの私の指導を振り返ると児童一人一人の参加の仕方に差があったり、自分の役割を理解したりしないまま参加している状態であった。そこで本研究は「どうしたら児童がネット型のボール運動をより楽しむことができる

か」を考えることから始まったもので、そうした状況から、よりソフトバレーボールを楽しむことできるよう、コート内の人数を3人とし触球回数を限定した攻撃を実現させることを目指した。

検証授業では、意図的に設定した「動きづくりサーキット」や、触球場面の課題に特化したドリルゲームやタスクゲームを通して連係プレーに必要な動きを身に付け、自分の役割行動を理解してプレーに参加することができた。そうした活動を経て、児童はソフトバレーボールを楽しむことができるようになっただけでなく、自分たちで作戦を立てる活動により積極的になったり、お互いに声をかけ合っ

てプレーしたりする姿が見られるようになった。技能が高まり、ゲーム中の役割を理解することができるようになったことで、チームや個人の課題に目を向けられるようになったと考えられる。そうした姿が見られたことも、本研究における成果の一つであったように感じる。

児童からも、「今回ソフトバレーボールの授業をやって少し上手くなったような気がします。特にひろうこと、うつことが上手くなりました。試合ではチームと声をかけ合い、協力してアタックを打てたと思います」「アタックが決められるようになって、ちゃんと試合ができるようになった」という記述があり、ソフトバレーボールをプレーすることの楽しさを感じることができたと考えられる。

事前アンケートでは、「体育が嫌い」と回答していた児童も、自分の動きの変化に気付き、仲間と協力してゲームを楽しむ様子が見られた。そうした過程を経て、ネット型ソフトバレーボールの特性に触れた楽しさを味わうことができたと考える。今後もそうした楽しさを感じられる授業をすることができるよう、授業研究と実践を積み重ねていきたい。

## 【引用・参考文献】

- 1) 小学校学習指導要領解説体育編 平成20年8月 pp.20
- 2) 日本バレーボール協会『バレーボール指導教本』大修館書店 2008年8月 pp.20
- 3) 関野智史「小中高の連携によるネット型ゲームの一貫指導の提案」『体育科教育』2013年5月 pp.39
- 4) 岩田靖『ボール運動の教材を創る - ゲームの魅力をクローズアップする授業づくりの探求 -』大修館書店 2016年3月 pp.47
- 5) 福原祐三、鈴木理「みんなが主役になれるバレーボールの授業づくり」『バレーボールの教材づくりに向けて』大修館書店 2005年11月 pp.21