

[体育・保健体育]

競争課題を中核に据え、技術・戦術を高める指導

— ソフトバレーボール風ゲームの実践より —

丸山雄一郎*

1 はじめに

指導内容を確実に定着させるための学習スタイルとして、習得・活用・探求の学習スタイルが提案された。古川 (2011)²⁾ は「リズムダンスのような表現運動の創作活動においては習得した技能を活用する学習と活動の練り上げを目的とする探究型学習は深く結び付き、お互いが相互に関連し合っていることが明らかになった」とその学習スタイルの有効性を述べている。では、ボール運動に関してはどうか。ボール運動では、技術を高めるドリルゲーム、戦術を高めるタスクゲームが数多く開発され実践されている。私もドリルゲームやタスクゲームを計画的に単元に取り入れ、授業を展開している。しかし、授業実践を重ねる度に、疑問を感じ始めている。一つ目は技能偏重傾向に陥り、児童にとって楽しいゲームを後手に回している点である。ドリルゲームを最初に行うことは、技能がきちんと身に付かないと次の学習へつながらないことを意味していると考えられる。二つ目は、タスクゲームから本番のゲームへの以降がスムーズにできない点である。タスクゲームでは、動き方、特にボールを持たない動きを重要視したり、アウトナンバー制などを取り入れて行ったり、動きに規制を付けて行っていることがある。そのゲームでは上手に動けていても、いざ本番のゲームになるとタスクゲームのようにならないことが見られる。タスクゲームの動きは実際のゲームへと生かされないと意味がない。

現行の学習指導要領に示された「運動に親しむ資質や能力」とは、運動への関心や自ら運動する意欲、仲間と仲良く運動すること、各種の運動の楽しさや喜びを味わえるよう自ら考えたり工夫したりする力、運動の技能などを指している。これらの資質や能力を育てるためには、児童の主体性が必要であると考えられる。そして、主体性が伸びれば、生涯スポーツのようにこれから先も体を動かすことに楽しさや心地よさを感じる児童が多くなってくれるはずであるし、技能面も伸びることが予想される。そこで、児童が主体的になって技能の向上を求めたり、ゲームを作り上げたりするような実践を行いたいと考えた。

2 主題設定の理由

ドリルゲームやタスクゲームに頼らない、授業実践や理論を調べた際、以下の二つが導き出された。

土田 (2010)¹⁾ はボール操作やボールを受けるための動き（ボールをもたない動き）の技能（競争方法）を取り出して、それを中心に練習する方法ではなく、ゲームでは何が競い合われているのか、競争課題に焦点を置いた授業づくりを進めている。例えば、バスケットボールやサッカーではボールを相手陣地に運ぶことで勝敗を競い合っているのではない。相手のゴールにより多く点を入れたことで勝敗を競い合う。バレーボールやフラッグフットボールでは、相手の守備を突破し、相手陣地により多くボールを移動させることを競い合う。つまり、ボールをいかに運んだらいいかではなく、何を競い合っているかに焦点を当て、ゲームを発展させることが大切なのだと言っている。

松田 (2009)³⁾ はドリルゲームやタスクゲームといった「動き方」だけを内容として強調する体育の学習指導には問題点が多く存在すると指摘している。その問題点の一つは意欲の高い一部の児童にとって有効になってしまう危険があること。二つ目は「生きる力」が問われ「知識基礎社会」といわれる新しい時代に巣立っていく児童にとって、「(生涯スポーツの場面に)活用できる知識や技能」を学ぶ場にならない時もでてくるからであると述べている。それらの問題点より、「局面学習」というものを導き出した。これは、運動の「局面」を単位として運動の特性をとらえようとする考え方で、局面そのものを学習内容とする指導方法である。「局面」を活用することで、ゲームの楽しさを常に味わうことができる。また、ゲームを通してゲームの中で必要な技能や戦術に着目させることができ、指導内容 (= 児童に気付かせる内容) から離れる心配もなく、授業も効率的に進められる。

* 魚沼市立宇賀地小学校

この二つの論に共通していることはゲームの中で競い合う場面を取り上げ、そこから技能や戦術の必要性を児童自身が導き出していくことである。教師が設定したタスクゲームはその場では大変有意義なものかもしれないが、児童の実態に見合っていないとゲームの中で生かされない。そのために本番のゲームになった際、今までの練習の成果をまったく生かしていないような動作が見られるという点が問題視される。ドリルゲームでも同様で、実際のゲームとはかけ離れており、実際のゲームの中で同様な場面があるかと言われればほとんどない。

つまり、ゲームをドリルゲームやタスクゲームなどと切り離すのではなく、競争課題を中核に据えた一つのゲームとして体験させる。その過程で、個人の技術向上やチームとしての戦術向上の欲求が生まれる。そこで、ゲームを経験しながら競争課題を追究する授業展開をすることで、児童が主体的になり技能や戦術を高めると考え本研究主題を設定した。

3 研究の目的

本研究の目的は、高学年のボール運動の領域において、ボール運動がもつ競争課題を追究する過程で、児童は技術の必要性や戦術の有効性を感じ、それらを主体的になり身に付けながらゲームを発展させていくかを検証する。

4 研究の方法

(1) 競争課題を授業の中心に据え、ゲームの対決状況からゲーム内容を発展させる工夫（研究内容1）

① 競争課題を明確にし、ゲームを発展させる工夫をする。

今までの戦術学習では競技における一部分を取り出し、その場面を想定したゲームを行っていた。例えば、サッカーなら「サイドを使って攻めよう」、バスケットボールなら「3対2で攻めよう」などといったゲームだ。この種のゲームは部活動の指導に適していて、多様な児童がいる授業では適していない。そこで、土田らはボールゲームの競争課題を設定し、その内容を【Ⅰ】的入れ、【Ⅱ】突破、【Ⅲ】突破+的入れ、【Ⅳ】突破+進塁に分類した。ソフトバレーボールはネットを境界線としていかに相手の守備を突破し、ボールを相手の陣地に意図的に落とすことができるのかを競うスポーツであるので、競争課題は【Ⅱ】突破となる。これを学習の中核に据えた授業展開を行い、そこから見られるゲームの様相から、課題を取り上げ、ゲームを発展させていく。

② 子どもがチームの実態を捉えやすくするため、1チームの人数を多くし、チーム内ゲームを行う工夫をする。

対戦相手が敵チームとなると勝敗を気にしてしまう。とにかく勝つことを意識してしまい、ボールを強く打ったり、運動が得意な児童が全てをやってしまったりとチームプレイを意識せず、自分勝手な個人プレイに走ることがある。それでは、結果だけに目が行ってしまい、「勝てたから、直すところはない。」「勝ててうれしかった。」という思いしか児童に生まれにくい。勝敗も大事だが、本実践では課題を解決するためにチームで何をすべきなのかを考えほしいと考えた。そこで、チーム内ゲームを採用した。人数の多い一つのチームを二つに分けてゲームをするということだ。同じ課題を共有していることで、チームでの作戦や約束ごとが実行しやすくなったり、お互いにチームを観察することで改善点や成果を見つけたりすることができる。本実践では、8人編成の4チームを作った。8人の中でゲームや練習を行い、チームとして高まっていくことをねらう。

③ 分析カードを利用し、自チームの課題を明確にする工夫をする。

ゲームの対決状況を分析するために分析カード（図1）を利用した。これは、どこにボールを落としてしまい失点しているか、どこを狙えば相手の守備を突破することができるのかを分析するために活用する。そして、必要な戦術・まだ練習が必要な技術などを自分達で選び、主体的になって取り組ませたい。

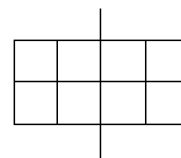


図1 分析カード

(2) 児童の実態に合わせたルール改善の場を設定する（研究内容2）

〇〇型ゲームとなった背景には、種目主義から内容主義への移行がねらいである。今までは、ソフトバレーボールといえば、ボールを落としてはいけない、三段攻撃でスパイクを決めようなどと一般的なルールに合わせようとしていた。子どもをバレーボールというキング・オブ・ルールに合わせていたのだ。しかし、内容主義になったことで、ゲームで何が競われているのかが明確になった。

ソフトバレーボールであれば、相手の守備を突破することを競う。相手の守備を突破する過程を観察したり、児童とその様子について話し合ったりして、ルールに児童を合わせるのではなく、児童の実態にルールを合わせてゲームを改善していきたい。そこで、単元名を「ソフトバレーボール」というように提示せず、「ソフトバレーボール風ゲーム」と提示した。そうすることで、児童にいつもテレビで見ているようなバレーボールとは違うのだという意識をもたせ、みんなで1つのゲームを作り上げることをねらいとした。

5 研究の実際

本研究は5・6年生32人（5年生20人：男子10名・女子10名，6年生：男子5名・女子7名）を対象に行ったものである。男子の15名は野球クラブ，女子の13名はミニバスケットボールクラブに所属しており，ボール運動に対しては大変積極的で，ボールに対する恐怖心をもっている児童はあまり見られない。特にソフトバレーボールのような大きくて，柔らかいボールに対して恐怖心はみられない。野球やミニバスケットに所属していない児童も同様なことが言える。ソフトバレーボールの経験のあるものは1人もいないが，全ての児童はバレーボールのルールについてはよく理解している。

(1) 単元構想 単元計画（全8時間）

時	1	2	3	4～7	8
0 5	◎オリエンテーション ○準備体操をする。	○チームでの基礎練習 課題1		○チームでの基礎練習 課題2	◎バレーボール風ゲーム大会
25	○試しのゲームをする。	仲間と協力しながら，ラリーを続けよう。 ○ゲームをする。 ○練習が必要な点，自分たちに必要なルールなどを話し合う。 ○チーム練習を行う。 ○ゲームを行う。 ○それぞれのチームがどんな練習をしたのか，どのようにルールを工夫したのか紹介し合う。		相手のコートにボールを落とし，ラリーを中断させよう。 ○ゲームをする。 ○練習が必要な点，自分たちに必要なルールなどを話し合い，練習を行う。 ○ゲームを行う。 ※7時間目はチーム内ゲームではなく，他のチームとゲームを行う。	○みんなで話し合ったルールで試合を楽しむ。
45	○振り返り・感想発表。	○学習の振り返り。		○学習の振り返り。	○学習の振り返り。

(2) 競争課題を授業の中心に据え，ゲームの対決状況からゲーム内容を発展させる工夫

① ゲームの対決状況から課題を設定する。

ア ラリーを続けることへの意識

バレーボールゲームでの競争課題は「突破」であり，具体的に述べると「いかにしてネットを挟んだ敵陣地の守備網を突破し，ボールを落下させるか」にある。そこで，第1時間目の試しのゲームでは，「相手のコートにボールを落とす」ことに焦点を当て，ゲームを行った。ゲームの様子を観察していると，最初はただ闇雲にボールを打っていたが，相手のいないところにボールを落とそうとしたり，陣地の中にボールを落とさせないように守備の配列を工夫したりするチームも出てきた。そして，児童のゲームの対決状況はボールを落とすことよりも，チーム内でラリーをすることに意識が変わっていくのを感じた。バレーボールはラリーを中断させるゲームである。しかし，まだラリーが不十分な児童にとってはラリーの必要性を感じた子が多くいた。

2・3時間目は「仲間と協力しながらラリーを続けよう」と目標を設定しゲームを行った。課題がラリーになったため，前時よりも思いっきりボールを打ったり，際どい所を狙ったりするプレイが見られなくなった。しかし，まだまだラリーが続かない。その解決方法として児童から，「守備位置を変えること」，「守備位置から逸脱した流動的な動きが必要なこと」，「相手がとりやすい返球を行うこと」の3つが挙げられた。そこでラリーを続けやすいように守備位置を工夫するようになった。以下の図が各チームの守備位置である。しっかりと個人の役割を決めたことでラリーの回数が伸びた。

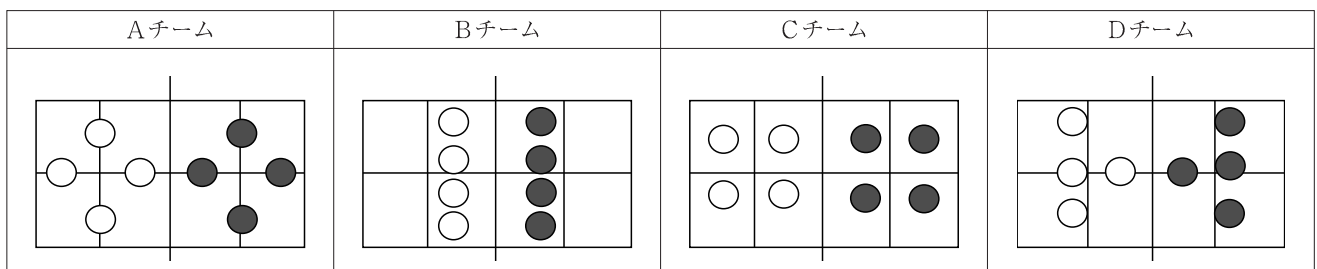


図2 ラリーゲームでの各チームの守備位置

イ ラリーを中断させるゲーム

4時間目からは，ラリーを中断させる課題に取り組んだ。やはり，まだまだゲームが上手くいかないようで，ゲームをやっ

てみたチームは自分達のチームを分析し、課題をもち練習に取り組んでいった。以下は各チームのゲームでどこにボールを落としてしまっているかをカードに記録したものと、そこから話し合いによって浮かび上がった課題である(表1)。自チームだけでなく、相手チームからも活発な意見交換が行われ、攻撃と守備両方の視点に立った意見交換が行われ、チーム内ゲームの効果が現れた。そして、ここで効率的に相手のコートにボールを落とすためのスパイク、相手のスパイクをいち早く止めるブロックという技術が児童の中からでてきた。教師から技能を教えたのではなく、児童がゲームでの対決状況を分析したことで、その必要性が出てきたのである。

表1 各チームの試合分析図と課題 (×:ボールが落下した場所, 戦…作戦面の気づき, 技…技能面の気づき)

	Aチーム	Bチーム	Cチーム	Dチーム
試合分析図				
課題	<ul style="list-style-type: none"> 前方でラリーボールを落としてしまうから、相手のボールを跳ね返す人がいるといい。(戦) 前ばかりに気を取られるから、後ろはがら空き。そこを狙えばいい。(戦) ワンバウンドで続けよう。(技) 危険な時は返球しよう。(戦) 	<ul style="list-style-type: none"> ネットの近くはボールを落とせない。後方を狙うと得点になる。(戦) 後ろも守る必要がある。(戦) ワンバウンドで続けよう。(技) 後方をねらうためには強く打たないと届かない。(技) 	<ul style="list-style-type: none"> スパイクを打つとアウトになることもあるけど、ラリーが止められた。(技) コートの外に出ないように、しっかり狙おう。(技) 打たれるから、前でブロックする人が必要。(戦) 	<ul style="list-style-type: none"> ネット際で攻防していた。前の人は必要だ。(戦) 後ろを狙われないようにしっかりと前でボールが来ないようにブロックしよう。(戦) みんなでつなげて焦らず、ボールを返そう。(戦)

ウ 相手の守備網を突破する動きへ (三段攻撃・ブロックの登場)

7時間目となると、レシーブ→トス→スパイクといういわゆる三段攻撃の流れが見られるチームも多くなってきた。トスをどこに投げれば打ちやすいか、またどんなふうにとスをあげれば防がれないのかを工夫しながら行っているチームも見られた。競争課題を追究しながらも、みんなでゲームを作る楽しさに趣を置くチームも見られるようになった。具体的には、あるチームではローテーションを取り入れ、みんながボールに触れる機会を必ず作ったり、レシーブが苦手な児童が多いチームではスパイクを軽く打ったりする姿があった。勝敗に重点を置かないチーム内ゲームが功を奏したということであろう。また、ここで陣形に変化が生まれた。ラリーを続けるための陣形から、攻撃と守備に適した陣形を各チームが取り入れていた(図3)。

	Aチーム	Bチーム	Cチーム	Dチーム
課題1での守備位置				
課題2での守備位置				
変容点	前方の1人はブロックとトスをする係となり、中央にいる人がスパイクを撃つ人となり、分業化が図られた。	自分の陣地にボールを入れないようにするため、ブロックに力を入れた陣形となった。	陣形事態は変化していないが、前衛がトスをあげ、後衛が打つとなり、役割が明確になった。	前衛が1人はブロックやトスと役割が明確になったが、後衛の3人の動きが重なることが多かった。そこで、役割が分かりやすいCチームものを取り入れた。

図3 チームごとの守備位置の変容

② チーム内ゲームの効果

右の表2は授業後の児童のアンケート結果である。33人中25人、約80%近くの児童がチーム内ゲームへ肯定的な結果となった。

内訳をみて見ると、技術や作戦に目が行きやすかったことがわかる。最も多かったのが、勝敗にこだわらず、仲良くゲームすることができたという意見だった。児童の感想(資料1)にもみんなで楽しく、協力することができたというものが多く記述されていた。また、表1の課題からもチーム内ゲームは効果的に働いていたことが分かる。チーム内ゲームを有効に働かせる手立てとして分析カードを利用したのだが、最初から表1のように上手に自分たちのゲームを分析できたわけではない。最初は、教師が主導となって試合分析図をもとに「ボールを落とさないための視点」、「どこを狙ったらボールを落とすことができるか」に焦点を当て、話し合いを行った。それを何度か行ったことで、分析ができるようになった。

(2) 児童の実態に合わせたルールを工夫する

児童たちはテレビで見ると難しいルール、レベルの高いルールがないことに抵抗感なくゲームに熱中していった。しかし、慣れてくるとよりスリリングで、ワクワクするルールを求めるようになってきた。下の表はそれぞれの時間で児童と話し合い、決めたルールである。最初は全員がキャッチしてもよかったが、時間が経つにつれてそれがワンバウンド制となり、キャッチが可能な場面はトスを上げる時だけとなった。ボールをつなげる回数も無制限から5回、そして5回から3回と変わっていった。ルールがより高度になっていたということは、ルールが変わっても耐えうる技術が身に付いたということだと考える。

表2 チーム内ゲームについてのアンケート

	はい	いいえ	どちらでもない
戦術や技術を高めるためにチーム内ゲームは効果的だったか?	25	5	3
「はい」と答えた人に聞きます。何が効果的でしたか?			
話し合いで、チームに足りない技術や必要な作戦が分かったこと。	7	回答者数 33人	
作戦が実行しやすかったこと。	8		
得点を決める過程を楽しみ、仲良くゲームすること。	10		

資料1 児童の感想

- ・練習やゲームの時、いつも笑い声でいっぱい楽しくできました。
- ・みんなで話し合った作戦がうまくいくとすごく楽しかったです。
- ・チームのみんなで話し合っ、作戦を考えることが楽しかったです。
- ・グループでいっぱい練習してできるようになりました。点が取れた時やパスが繋がった時は嬉しかったです。みんなと協力する時が楽しかったです。

表3 ルールの変遷

1時間目	2・3時間目	4時間目	5時間目	6時間目
<ul style="list-style-type: none"> ● キャッチしてもよい。 ● 一人で何回も続けてよい。 ● ネットのみで特にコートは設けない。 	<ul style="list-style-type: none"> ● キャッチした場合はその場から動かずに進める。 ● サーブから始める。 ● 一人で連続して触ってはいけない。 ● <u>バドミントンのネットとコートを使用する。(コートの決定)</u> 	<ul style="list-style-type: none"> ● 自分のコートにボールが来た場合、一度しか触ってはいけない。 ● キャッチではなく、ワンバウンド制が新しく導入される。 	4時間目のルールに以下の内容が追加。 <ul style="list-style-type: none"> ● トスをあげる場合、キャッチしてよし。(ただし、その場から動かない) ● ローテーションを行う。 	チーム内でボールを回す回数を決めていたが、全体で3回と統一され、ルールの枠が決定する。 <ul style="list-style-type: none"> ● サーブから始める。 ● ボール回しは3回まで。 ● ワンバウンドはよし。 ● トスをする人のみ、キャッチが可能。

6 考察

単元終了後、児童たちに「バレーボール風ゲーム」の授業はどうだったかアンケート調査を行った。すると図3のような結果が得られた。初めて経験する児童が多かったが、ほぼ全員が授業に満足し、「好き」と回答している。授業を通してできるようになったことを調査したものが次のページの図4である。「ラリーができるようになったこと」、「ボールを相手コートに返すこと」合わせて約70%という高い評価をえている。また、「ゲーム内での動き方」が22%という高い評価を得た。これは簡易化されたゲームの中ではあるが、バレーボールの競争課題である突破を追究する過程で、必要な技能や戦術が身に付いたと言ってよい。上記の結果から、本研究の目的である「ボール運動がもつ競争課題を追究する過程で、児童は技術の必要性や戦術の有効性を感じ、それらを主体的になり身に付けながらゲームを発展させていくか」がおおむね達成されたといつてよい。

と考える。そこで、目的達成に向けて、研究内容と方法がどのように作用したのかについて考察する。

(1) 研究内容1について

何を競い合っているのかを明確にしたことで、課題がはっきりし、ゲームの発展と共に目的達成のために自分たちに必要なものは何かと考え、必要なものを主体的になり身に付けることができた。具体的に述べると、まずゲームにラリーを続けるためにどのような技術が必要かを児童自身が考えた。次に「相手のいないところを狙う」という行為を得て、より確率の高い、「早くて、強いボールを打つ」という行為がゲームの中から浮かび上がってきた。それに対して、トスやスパイク、ブロックといった技能への欲求が生まれ、教師の指導の下、身に付けることができた。つまり、タスクゲームやドリルゲームで身に付けた技能が実際のゲームで生かされないという問題点が解決されたということがいえる。

チーム内ゲームでは、競争課題を解決するためにどんな方法をとるべきかに焦点を当てたゲームを行うことができた。今までは勝敗が全てであった。しかし、チーム内ゲームを行うことで、勝敗よりも課題を解決するためにどのような作戦があるのか、またどのような技術を伸ばす必要があるのかをチーム全員で話し合うことに児童の意識が集まった。そして、ゲームでの対決状況を分析したことで、「ボールを落とさない守り方」、「得点をいかにとるか」という戦術を発展させることができた。チーム内ゲームや分析カードの利用は、児童の課題意識を明確にすることができ、そして課題を意識したゲームができるという点で大変効果があったといえる。

(2) 研究内容2について

児童がルールに合わせるのではなくルールを児童に合わせて難易度が軽減され、誰もが楽しめるゲーム、今現在習得した技術や戦術を使ったゲームとなっていく。主体的になり技能や戦術を身に付けるだけでなく、積極的にルールを作ろうとする姿も見られた。しかもそのルールは簡単にできるものを考えるのではなく、少し頑張りやできない多少ハードルの高いものを児童が作っていた。ルールを簡易化すると好き放題やってしまうのではないかと不安があったが、児童達なりの楽しさを求めている。

7 おわりに

今回はドリルゲームやタスクゲームを行わずに、競争課題の追究という視点でチーム内ゲームを何度も行い、技術的視点と戦術的視点を取り上げ高めてきた。競争課題を追究する学習は、その意味では大変有効だったと考える。しかし、タスクゲームも戦術を高めたり、個の動きの質をたかめたりできるという視点で意義ある活動だと考える。競争課題追究型とタスクゲームを上手に活用した単元展開ができないかを考え、今後の実践に励んでいきたい。

引用・参考文献

- 1) 鈴木直樹・鈴木理・土田了輔・広瀬勝弘・松本大輔『だれもがプレイの楽しさを味わうことのできる ボール運動・球技の授業づくり』, 教育出版, 2010
- 2) 古川康成『進んでコミュニケーションを取り合おうとする児童の育成』, 教育実践研究 第21集, 2011, 179~184pp
- 3) 松田恵示『「戦術学習」から「局面学習」へ』, 大修館書店, 2009, 20~24pp
- 4) 文部科学省『小学校学習指導要領解説 総則編』, 2008
- 5) 文部科学省『小学校学習指導要領解説 体育編』, 2008

