

## ・バレーボール型ゲーム（平成18年度の取り組みより）

### - 1 . 小学校（木下）

授業者：木下 光正 学習者：1部5年児童（男子19名 女子20名 計39名）

#### 1) バレーボール型ゲームの価値と課題

ネット型ゲームである「バレーボール型ゲーム」は、相手にじゃまされることなく自己のプレーができるところに侵入型（混戦型）のゲームとの大きな違いがある。接触プレーがないことやプレッシャーを受けずに活動できるので、子どもにとって優しいゲームである。また、侵入型より変数が少ない分、練習によって獲得したプレーの再現性が高いゲームである。さらに、続けることのおもしろさやサッカーのシュートのようにボールを打つ爽快感があり、個々のプレーを連続させ、相手チームに返球する必要があることで仲間との協力、信頼の重要性が増し、仲間づくりゲームとして侵入型より価値がある。一方、ボール操作、施設・用具、ルール、ミス無しゲームとしての厳しさなどでは課題もある。

#### 2) 今回の授業構成の視点と手だて

今回扱う「バレーボール型ゲーム」では、教材化にあたり次の2つの視点を中心にして授業を組み立てることとした。

スパイク打つことのおもしろさを経験させることを中核にする

どこにボールを出したらよいか明確にするためセッターおき、戦術的な意識を持たせる。

その他、できるだけ易しく取り組めるよう、次のような方略をとった。

パスの技能練習を事前に扱う 5年前期 落とさない君・続ける君

打つこと（スパイク）の練習を事前に扱う は技能向上 5年後期

少人数でのゲーム（4対4）

ルールの工夫 ・セッターを全員が経験 ・セッターはボールを保持してよい

・スパイクは順番に打つ ・サーブは両手で下から

・全員が打てる可能性のあるネットの高さ 165cm

・同じ子が2回まで連続して弾くことができる

さらに、ミス無しゲームのデメリットに対応するため、自チームの失敗に対して肯定的な言葉かけをするよう指導をした。

#### 3) 活動目標

弾く・打つというボール操作技能を高め、相手チームに積極的にボールを返球することができる。

チームづくりやルールについて考え、相手チームにきちんとしたあいさつができる。

仲間を積極的に応援し、協力する意味を感じ取ることができる。

#### 4) 活動計画（8時間計画）

1次 ネット越しにボールを打つ .....20分×2回

チーム決め・ルール確認・試しのゲーム.....1回

2次 1次リーグ・ルール変更 .....3回

3次 2次リーグと学習についての振り返り .....3回

以上のような内容で授業を構成し取り組んだ結果、児童が意欲的に学習に取り組み、小学校でのバレーボール型ゲームとして一定の成果をあげることができた。（木下光正）

## - 2 . 中学校授業の概要

授業者：小山 浩 学習者：2年1組男子（20名）

### 1）本校球技領域の捉え方と概要

本校では、中学校生活に適應してきた2年から3年生にかけて、球技領域を配置するようにしている。これは、この時期が、未分化から分化への転換、自覚の発生、自己認識能力の発達、といった様相を示すと考えるからである。つまり、の例として、小学校で行っていたポートボールが、よりバスケットボールのルールに近づき、競技としてのバスケットボールの本質を感じることができ、そうした発達過程にあること。は、その種目を行うために何が必要かを考え、自分たちで場を設定し、用具を準備し、必要に応じた練習や準備運動を意識して行うようになること。は、チームゲームの場合など、自己の能力やチームのバランスに応じた作戦や戦術を考え、ゲームに応用する場面が現れ始めること。以上3点が考えられる。もちろん、高等学校で行うように、ルールを厳正化するのではなく、まだまだいわゆる”擬き”の部分もある。自分たちで立てた作戦が100%成功するものでもないが、その萌芽といえるような場面が多く見られるようになる。このような3年間の見通しの中で、2年次には、球技領域として、バスケットボールとバレーボールを配置している。

### 2）今回のバレーボール単元とその授業構成の視点

バレーボールは、6つの個人技能（サーブ、レシーブ、トス、スパイク、ブロック、パス）とそれらをつなぐ5つの要素（カバーリング、動きかえ、予測、指示や声、構え）からなる。これは、バレーボールは個々の技能を単純に足し算しても成立するものではなく、つなぐ要素が非常に大切であることを示唆している。この種目は、ゲームを通して、1個のボールをネット越しにやりとり(ラリー)しながら攻防を展開し、得点を競う面白さが本質であろうと考える。一方で、ボールを落としてはいけない等、他のネット型の種目と異なる難しさもある。ゲームをより楽しめるように、こうした本質を味わい、難しさを克服していく過程で、生徒達が主体的に課題解決を図る展開となることを目指している。

### 3）活動目標

個人技能の向上をはかる。併せて個々の技能をつなぐ要素を身につける。

種々のゲームを通して、位置の取り方、構え方、互いの声のかけ方を学ぶ。

常に今何をすべきか判断する力（安全面に対する配慮も含む）やボールがくるかもしれないという予測する力を身につける。

### 4）活動計画（15時間計画）

導入(1～2h)：オリエンテーション(ゲーム構造の把握)、スキルテスト(自己の技術レベルの確認)

展開1(3～5h)：個人技能の向上(パス、スパイク、サーブ)

ミニゲームを通してつなぎの要素を学ぶ。

展開2(6～8h)：チームとしての活動(フォーメーションやチーム毎の課題確認)

サーブ率の向上や3段攻撃を意識的に行う。

展開3(9～14h)：チーム別練習とリーグ戦(ゲーム記録をつけてチーム課題の克服)

まとめ(15h)：スキルテスト(自己の技術レベル向上の確認)、レポート作成。

(小山浩)

### - 3 . 高校授業の概要

授業者：藤生 栄一郎 学習者：2年5・6組 男子 40名

#### 1) 本校でのバレーボール教材の扱いについて

高校2年生で男女とも必修で行い、3年生では選択制による男女共習で行っている。また、スポーツ大会用の選択制の中で、1年次より選択して学習する者もいるが、自主的な活動として位置づけているため技術レベルは低く、目標設定も異なるものとなっている。

そもそも2年生にバレーボールを置いているのは、「人間関係」がゲームにおいて大きな影響をもつと考えるからである。したがって、下記のような目標設定が為される。3年生ではさらに「生涯スポーツ」を睨んだ目標設定となり、幅広い考え方を高校の体育で学んで欲しいと考えている。

#### 2) 高校期におけるバレーボール単元のねらいについて

チームワークとメンバーシップ（リーダーシップ・フォロアーシップ）

バレーボールはその構造上「誰のミスで点を取られたか」が明確になる。また「ミスゲーム」という構造をもつため、下手をすると「責任の擦りあい」「下手な者バッシング」となってしまう。そのような状況で「コミュニケーション」を単元目標の一つとして掲げ、技能や体力の向上と共に、コミュニケーション能力や人間関係作り、チームワークを意識させることを大きなねらいの一つとしている。

バレーボールを知る（より公式ルールに近い形でのゲーム）

最近是比较的多くTVで目にするのでできるバレーボールであるが、近年のルール改正やナショナルクラスの選手によるプレーが一般とはかけ離れたレベルとなってしまう、わかりにくくなった感がある（特に男子）。このような状況を踏まえ、正しいルールの理解と公式ルールの採用（ネットの高さ以外）により、スパイクも出現しラリーの続くゲームを最終的な技術目標とする。

#### 3) 活動計画（20時間程度）

ゲーム後続の理解・試しのゲーム

個人技術の向上（パス、スパイク、サーブなど）

チーム力の向上とフォーメーション作り

個人の守備範囲とチームの守備範囲

作戦タイムの有効活用

勝てるチーム作り

ゲーム構造から考える練習課題

プレーから見たゲーム分析

得失点から考える練習課題

6チーム総当たりで行うリーグ戦（21点制3セットマッチ）

まとめのプリント作成と提出

今回の研究授業では、前年の秋から冬にかけて行っていた授業を再現する形で行った。生徒は既に次の実技種目に入っていたため、久しぶりに行うバレーボールであった。

より良い状態での授業をご覧いただければ良かったのだが、小中高の総まとめとしての姿をご覧いただくという意味においては、良かったのではないだろうか。（藤生栄一郎）