

## ネット型ゲームにおける戦術的気づきを高める学習指導の在り方

—第4学年バレーボール系ゲームの授業を対象に—

筑西市立新治小学校 西村 香保子

### 1 主題設定の理由

知識基盤社会の到来やグローバル化にともなって、確かな学力、豊かな心、健やかな体の調和を重視する「生きる力」をはぐくむことがますます重要になっている。しかし、現在、児童を取り巻く環境は、生活様式の変化、遊ぶ時間や場所、友達の減少によって、運動不足や仲間と豊かに関わる力の低下など多くの問題があげられている。

このような中で今日、体育授業では、児童が単に運動ができるようになるだけでなく、学習のねらいを明確にし、できること、分かること、多様にかかわることをバランスよく組み込んだ、すべての児童に運動の魅力を感じさせることのできる学習指導が求められている。そして、仲間との信頼関係から、集団が高まるような学びを意図的に展開できるような指導内容が求められている。これは、生涯スポーツへの資質・能力の育成にもつながっている。

学習指導要領<sup>1)</sup>では、小学校中学年にネット型ゲームが新しく設定された。同解説<sup>2)</sup>では、中学年を対象にソフトバレーボールを基にした易しいゲームを例示し、高学年でもこれらの簡易化されたゲームを奨励している。これまでの実践では、ソフトバレーボールやプレルボールを児童の実態に合わせ、工夫してゲームを行ってきた。しかし、運動の得意な児童ばかりが活躍し、ボールの落下地点にすばやく入れなかったり、ゲーム中での動き方がわからなかったりする児童は、意欲が低下してしまうという問題があった。

ネット型ゲームは、「コート上でネットをはさんで相対し、ボールを空いている場所に返球して一定の得点に早く到達することを競い合う」ところに特徴がある。そこで、学習のねらいを「どうやって相手コートにボールを落とすか、どうやって自分達のコートにボールを落とされないようにするか」という視点にしぼり、第4学年におけるバレーボール系ゲームにおいて、「ゲームで勝つにはどうすればよいか」という作戦をゲームで発揮できるような教材の研究をしたいと考えた。今までの実践課題や先行研究を検討し、ルールや教具を工夫したり、ドリルゲームやタスクゲームを実態に応じて効果的に取り入れたりすることで、チームの仲間と楽しみながら技能や戦術を学べるような指導の展開を考えていきたい。そして、戦術的な気づきや知識を理解し、ゲームで実践しようとする学習の過程が児童の思考判断力や主体的な実践力を高められると考え、本主題を設定した。

### 2 研究の目的

本研究では、第4学年におけるバレーボール系ゲームの授業を対象とした教材づくりを通して、技能の向上、戦術的課題への気づきを高める学習指導の在り方を構築することを目的とする。

### 3 基本的な考え方

#### (1) 体育授業のこれまでの実践と課題

児童の積極的な学習参加を促すためには、学習目標・内容の明確な授業づくりが重要となる。また、よい授業づくりのためには、素材としてのスポーツ種目「バレーボール」を教師が子どもの実態に応じてどれだけ工夫した教材・教具づくりができるかということが大切である。これまでネット型ゲームでは、いろいろな研究がなされているが、その中のいくつかを表1に示した。

低学年では、捕球能力の低下の問題から、大野<sup>3)</sup>が「バウンドキャッチゲーム」を提案した。このゲームでは、基本のボール操作の習得を目的として、捕球動作を個々の児童に平等に提供するようにした。また、西村<sup>4)</sup>は、ボールの落下地点に素早く動くことをねらいとして、「ボンバーゲーム」を考案した。これは、非常に易しいルールで、2対2で対戦するため、どの児童も投げ、捕球の動作が1時間の授業の中で数多く行われるようになっている。また、ビニール袋に緩衝材を入れた手作りボールを使用しているため、片手でもつかみやすく、しぼり口(しっぽ)をつかんでより遠くへ投げることができるようになっている。また、ボールが軽いために落下速度が遅くなることで、継続したラリーも続く。中学年では、高橋<sup>5)</sup>が「プレルボール」を紹介したり、小林<sup>6)</sup>が「シュートプレルボール」を考案したりした。そこでは、バウンドやキャッチなどルールの工夫を駆使して児童に攻防の続くラリーを楽しんだり、戦術的課題を示したりできるように工夫されてきた。高学年では、文科省の指導資料集<sup>7)</sup>で示されている「ソフトバレーボール」や芳賀<sup>5)</sup>が考案した「ファウストボール」など、主にバドミントンコートの高いネット(170cm程度)で、実態に応じてバウンドやキャッチを取り入れ、工夫された易しいゲームが行われていることが多い。

これまでの実践で、ソフトバレーボールでは、サーブで点数がどんどん入ってしまう、棒立ちの児童が大勢いる、ミスプレーが目立つ、なんとかして相手のコートに返すだけが精一杯となるようなゲームが多かった。オーバーハンドパスやアンダーハンドレシーブの技能が難しいため、ラリーが続かないからである。ラリーを続けようとバウンドやキャッチなどのルールを取り入れても、児童にとっては、特にバウンドのルールは難しく、「何でワンバウンドしていいのにとっちゃうんだよ。」などと、直接捕球にいった児童に対してしばしばこのような言葉が浴びせられてしまっていた。また、プレルボールでも、自陣でバウンドさせてからパスしたり攻撃したりするルールやボールを下にたたきつける(プレル)操作は、中学年ではなかなか難しく、高学年では、逆に易しすぎる。ゲームでは、ラリーが続いているのに、ついすっかり忘れてバウンドせずに直接攻撃してしまうミスが多く、そのミスのために、敵に喜びの歓声をあげられてしまうこともあった。さらに、ゲーム中、アタックで得点することができるのは数回のみでチームの作戦がうまくいくことはほとんどなかった。このような中、中学年のネット型ゲームでも、勝つために「何をするのか」「それをどのように行うか」というゲームの中で動き方(戦術)に着目した学習を行っていくことが重要であると考えられる。

## (2) 教材づくりの背景

バレーボールの本来の特性は、「ボールを自陣に落とさないでいられるか」「相手がとれないようなところにアタックを打ちこめるか」ということであり、そこに戦術が存在する。そして、「相手コートにいる敵にボールをコントロールさせないように攻撃するためにはどうすればよいか」ということが重要であるが、そのためには、レシーブ→トス→アタックの三段攻撃が最も有効な方法である。しかし、実際の授業においては、このような学習を提示してもこの本質からかけ離れた学習活動が展開されていることが少なくない。柔らかく安全なソフトバレーボールでも、ボールが落ちる前に上手に捕球できない児童が大勢いるのが現状だからである。そこで、主に高齢者や障害者の中で行われている「風船バレーボール」<sup>8)</sup>に目を向けた。風船バレーボールとは、表2のようなゲームであり、子供から高齢者まで一緒にプレーできる6人制のバレーボールである。ボールは、図1のような厚いゴムで作られた風船を使う。落下速度はかなり遅い。

本単元では、落下速度の遅い風船を使用することにより、プレー中でも相手のコートの様子を見たり、味方と連携プレーをしたりしながら、三段攻撃の技能や知識を習得できるようにしたい。また、ゲームでは、オーバーハンドパスやアン

ダーレシーブをせずに、誰にでも簡単に三段攻撃の技能向上できる教材を目指す。「ボールをキャッチ、又ははじいて落とさないようにする」「アタックして決める」という技能を身に付けながら、中学年という一步進んだ発達段階を考慮して、戦術的課題への気づきを学ぶことができる学習展開の工夫について考えていきたい。

表2 風船バレーボールのルール

- ・チームは、障害のある選手3～4名と障害のない選手2～3名の合計6名で構成。
- ・ボールが自コートに入ってからチーム全員がボールにタッチした後で10回以内に相手コートにボールを返す。15点先取するか規定時間内に多く得点した方のチームの勝ちとなる。
- ・バドミントンコート使用。
- ・ボール(専用の風船)は直径40cmに膨らませる。(鈴2個を入れる)



図1 風船バレーボール  
(直径約40cm)

#### 4 実践の構想

##### (1) 教材の概要

### メインゲーム：「ボンバーアタックバレー」

風船の打ち合い遊びは、誰もが経験したことがある遊びである。しかし、普通の風船では、軽すぎて落下速度がかなり遅く、思い切り投げたりアタックしたりしても遠くへ飛ばないので小学校中学年の実態には合っていない。また、風船バレーボール用の図1の風船も丈夫ではあるが、落下速度が普通の風船よりさらに遅くなってしまう。そこで、風船にビニールテープをまき、重さを少し重くした風船をボールとして使用することとした。ビニールを巻いた風船を以後、「テープ風船」と示す。テープ風船は、ソフトバレーボールよりかなり落下速度が遅いので、落とさずにゲームを続けられることから、「落としてはいけない」ことや「三段攻撃で返球して得点する」というバレーボールの特性を最大限に引き出すことができると思う。

本単元は、単元を通して1チーム3～4人とする。ゲームは、2対2で行い、3回の三段攻撃で返球する。サーブは、相手の捕りやすいボールを投げ入れ、ゲームを始める。レシーブをキャッチしたらセット位置に移動してきた味方にパスを出す。セット位置からトスを投げ上げ、アタッカーは片手又は両手で返球する。攻撃を重視した単元とするため、レシーブとトスは、キャッチをしてから行い、トスは投げ上げるようにする。また、三段攻撃を児童にわかりやすく意識付けさせるために、全員で「キャッチ、セット、123！行けー」のかけ声をかけながらゲームを行う。1本決まったらコート外のメンバーと交代する。2対2にすることにより、自然と攻め、守りのポジションやセッター、アタッカーなどの役割的な動きを随時行わなくてはならない状況となる。また、運動量も確保される(図2)。

## ボンバーアタックバレーのルール

みんなで言おう

「キャッチ→セット→

1, 2, 3, 行けー！」

キャッチ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールをキャッチする。</li> <li>・はじいた時、味方がキャッチできれば○</li> </ul>
セット	<ul style="list-style-type: none"> <li>・セット位置にパスをする。</li> <li>・みかたがセット位置に行かなかったり、ボールを落としたりしたら×</li> </ul>
1 2 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「3」のかけ声でトスを投げ上げる。</li> <li>・「3」のかけ声の後、3秒以上たったら×</li> </ul>
いけー	<ul style="list-style-type: none"> <li>・アタッカーは、片手または、両手でアタックする。</li> <li>・トスが相手コートに入ってしまったら×</li> </ul>

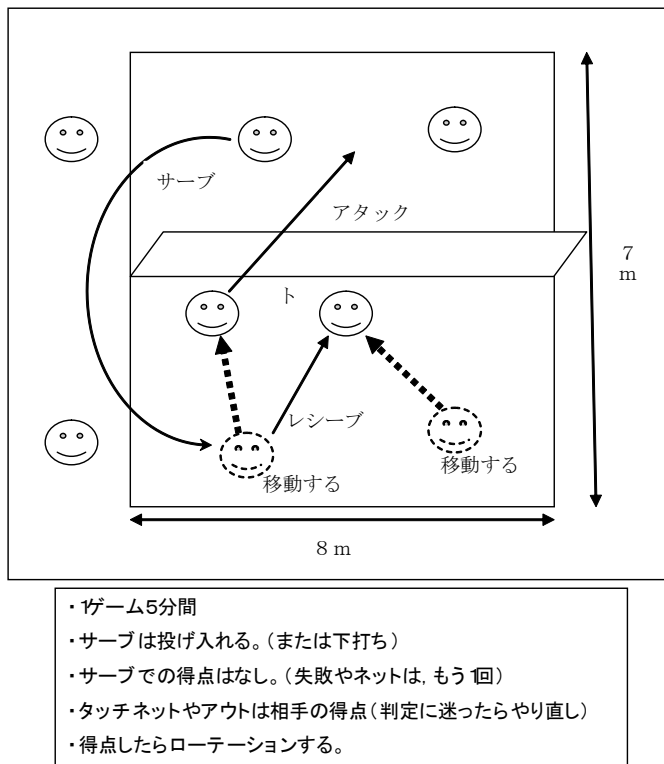


図2 ボンバーアタックバレーの概要

### (2) 実態に応じた教具

メインゲームで使用するテープ風船を図3に示した。作り方は、風船(20個入り100円程度)にビニールテープ(19mm×10m 30円程度)を縦2本、横1本まくだけなので非常に簡単に作ることができる。風船は、ふくらますと直径約25cmの大きさのものを使用した。アタックを強く打てば、3～4mは飛ぶ。テープを巻いたことで強度も増し、10日前後ならば、多少空気が抜けるが使用することができる。また、バレーボールのゲームでは、ボールをアタックすることが楽しさの醍醐味でもあるので、思い切り打ったアタックが決まるようなボールの重さになるようにテープで重さを調節することが重要である。本単元の「ボンバーアタックバレー」では、相手の返球をレシーブせずにキャッチすることになっている。テープ風船は軽いのでレシーブ時にキャッチできず、はじくことが予想される。その際、ボールをもたない動きをどうするか考えさせると、チームカバーの技能や重要性を習得するよい機会となる。図4は、農業用支柱(180cm 約100円)をペットボトルで支え、園芸用防風ネット(1m×2m 約100円)を利用した簡易ネットである。バドミントンコートがたりない時は、防風ネットや動物よけネットが安価で丈夫なネットとなるので利用したい。



図3 テープ風船



図4 簡易ネット

(3) 学習計画

本単元は、8時間取扱いで単元の最後にクラス対抗マッチ（新治小ワールドカップバレー）を行う。授業展開をスムーズにするため、単元を通して、始めに準備運動とスキルアップのためのドリルゲームを行ってから本時のめあてを確認する。その後、連携プレー向上のためのタスクゲームを行い、メインゲームに入る。タスクゲームの時には、身につけさせたい技能や戦術のポイントを児童が自ら気づくように発問を工夫する。また、見本ゲームを止めたり、スローモーションのようにゆっくりプレーさせたりして説明するようにし、ねらいをしっかりと理解させるようにする。よいプレーや声かけをしているチームを認め、ゲームの前に雰囲気盛り上げるようにする（表3）。

表3 学習計画

時間	1	2	3	4	5	6	7	8
10	○オリエンテーション ○学習の進め方を知る。 ○チーム編成をする。 ○ラリーをして楽しもう。(試しのゲーム) ○振り返り	○整列、あいさつ、健康観察、学習活動の確認、準備運動 ○ドリルゲーム						新治小ワールドカップ
		ドリル① ドリル②	ドリル① ドリル②	ドリル①	ドリル③	ドリル③	ドリル③	
20		○めあて確認			○めあて確認			
		<b>ボールをつないでゲームを楽しもう!</b> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 40%;">                     作戦を立てて、相手コートにボールを落とそう!                 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 40%;">                     ボールを落とさないように工夫して守ろう!                 </div> </div>						
30		○タスクゲーム						
		タスク①	タスク①	タスク②	タスク①②	タスク①②	タスク③	
40		【メインゲーム：ボンバーアタックゲーム】 ・3回（3段攻撃）で返す。 ・サーブ下投げ ・コート内に落としたりしたら1点 ・アウトやネットは、相手の点数 ○振り返り						

※ドリル、タスクゲームは、表6参照

(4) 指導展開

① 攻めや守りを組み立てるゲームの戦術への気づきを促す発問の工夫

児童がゲームの中で敵や味方の動きを予測して攻めたり守ったりできるようになるためには、ゲームで勝つために「何をしたらよいか」「それをどのように行うのか」について個人、集団の技術やゲームでの動き方についての知識を理解することが重要である。指導の中で発問を工夫することによって、児童の側からそれらの戦術的行為が引き出されるようにし、なぜその方法が有効なのかを考え、知識として理解し、練習に主体的に取り組む意欲につなげたい（表4，表5，図5）。

表4 攻めを組み立てるのゲームの指導展開（2，3，4時間目）

**中心課題** どうすれば、相手のコートにボールを落とせるだろう？



時間	発問	予想される児童の戦術的気づき	身につけさせたい技能 (タスクゲーム)
2	○どんなふうにつくと、どんなボールが打てるかな？	<ul style="list-style-type: none"> <li>・手首を使うと強く打てる。</li> <li>・弱く持ち上げるように打つとフェイントになる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ねらった方向にアタックを打つことができる。</li> <li>○アタックを強く打ったり、フェイントしたりすることができる。</li> </ul> (ゲーム：タスク②)
3	○どんなボールを打つと相手は、返せないのだろう？	<ul style="list-style-type: none"> <li>・アタックを思い切り強く打つ。</li> <li>・コートの中を空いているところにアタックを打つ。</li> <li>・相手の意表をついてフェイントする。</li> <li>・すばやく攻撃する。(クイック)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○相手コートの中を空いているところをねらって返球することができる。</li> <li>○簡単な作戦を立てて攻撃をすることができる。</li> </ul> (ゲーム：タスク③)
4	○敵に気づかれないようにいろいろな作戦をするには、どうすればいいだろう？	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームでサインを決めて出す。</li> <li>・どんな攻撃をするのかあらかじめ決めておく。</li> <li>・声を出し合う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○サインや声などを決めて、簡単な作戦を立てて攻撃をすることができる。</li> </ul> (ゲーム：タスク③)

※タスクゲームは、表6参照

表5 守りを組み立てるのゲームの指導展開（5，6，7時間目）

**中心課題** どうすれば、自分のコートにボールを落とさないで守れるだろう？



時間	発問	予想される児童の戦術的気づき	身につけさせたい技能 (ドリル・タスクゲーム)
5	○どんなふうにつく(体の動き)守るとボールがとりやすいだろう？	<ul style="list-style-type: none"> <li>・棒立ちにならない。</li> <li>・ひざを曲げてかまえる。</li> <li>・ボールの方におへそを向ける。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○身構えて待つことができる。</li> <li>○ボールの落下地点に素早く入り、キャッチまたは、はじくことができる。</li> </ul> (ゲーム：ドリル①)
6	○どんなところで守ると落ちないのだろう？(ボールを持たない時)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コートの中を2人が離れて守る。</li> <li>・フェイントをする人もいるから、前の方もいけるように準備しておく。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○攻撃した後、すぐに自分の役割を行うことができる位置に戻り、身構えて待つことができる。</li> </ul> (ゲーム：タスク②)
7	○どうすれば、難しいボールをとれるだろう？ ○カバーするには、どんな	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールをはじいて味方がカバーする。</li> <li>・カバーできるようにおへ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ボールの行方を予測して、身構えて待つことができる。</li> </ul>

ふうに動けばいいだろう？	そを向けて捕球する準備をしておく。	(ゲーム：タスク③)
--------------	-------------------	------------

※ドリル，タスクゲームは，表6参照

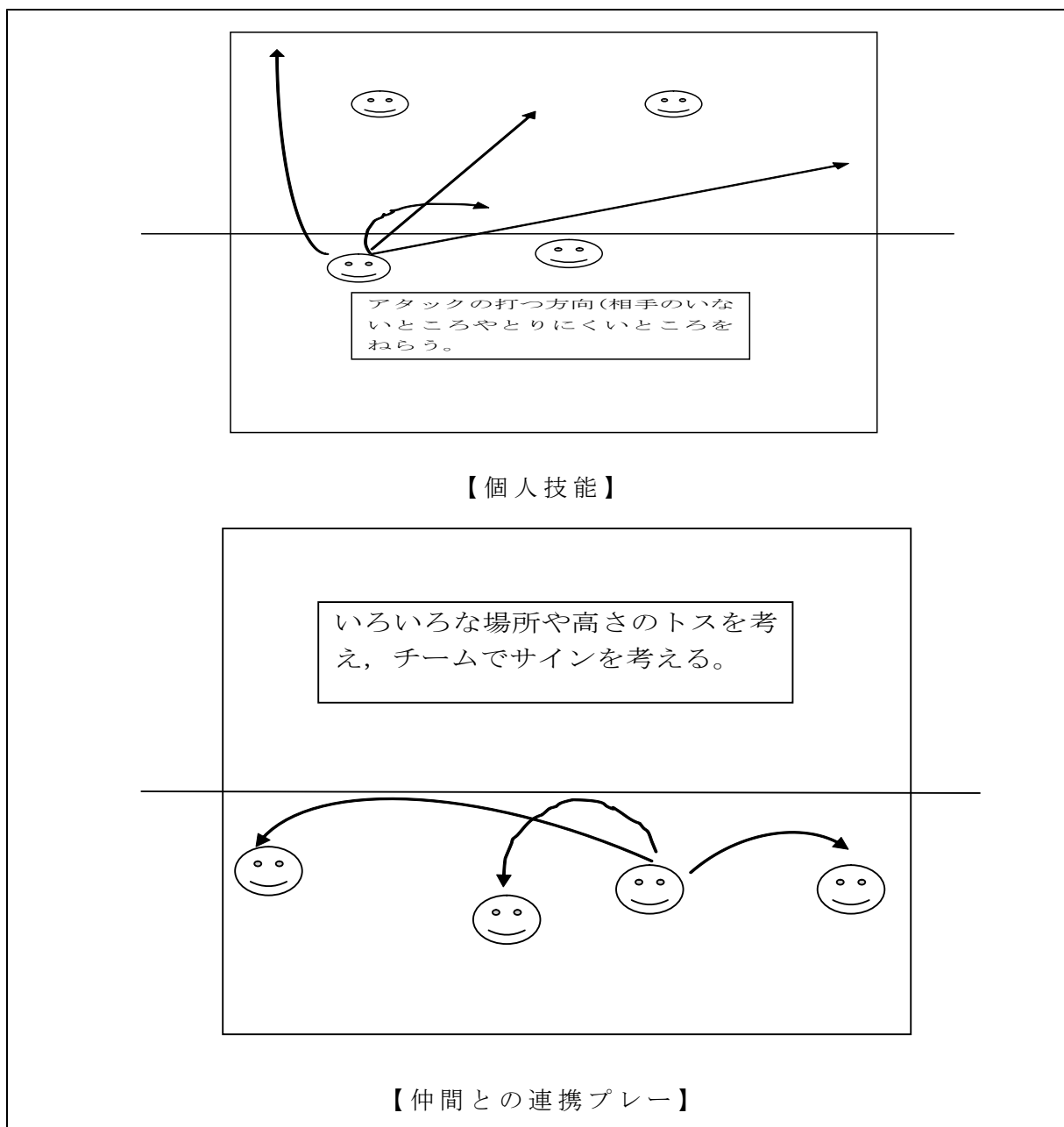


図5 身につけさせたい作戦例

② 効果的なドリルタスクゲーム

高橋<sup>9)</sup>は、「ボールゲームで学習内容の確かな習得をめざすためには，適切な「単元教材」を採用する必要があるとともに，個人的な技能を高める「ドリルゲーム（本来ゲームではないが記録達成をねらいゲーム化を図ったもの）」や技能とともに戦術の能力を高めるための「タスクゲーム」を取り入れる必要がある。」と述べている。タスクゲームは，直接対戦相手がいるミニゲームであり，習得すべき課題が明確で，その課題が頻繁に学習できるように，人数やコートでのミニ化を図ったり，ルールの変更を繰り返すようなゲームである。本研究では，このようなドリルゲームやタスクゲームを児童の実態に合わせて効果的に取り入れていけるような学習指導過程を計画したい（表6）。

(5) 「応援・声かけ」から意欲、判断力の向上へ

① 応援

チーム内で自由に声を掛け合うのもよいが、決まった時やミスした時、チーム内で集まって声をかけ合うことができるのもネット型スポーツならではの醍醐味である。意図的に、①ゲーム前にかけて合う気合（儀式）②決まった時の声かけ③ミスした時や相手に点数を取られた時の声かけをチームごとに決めさせ、ラリーが終了するたびに声をかけさせたい。自分達のチームの色を出して応援をすることにより、活動のリズムを作り出すだけでなく、苦手な児童の意欲を引き出したり、所属感や達成感を味わわせたりしたい。

② 補助の声かけ

本單元では、2対2で戦うため、アタッカー、セッター、レシーバーなどの役割を次々にこなさなければならない。役割行動を分かりやすくするために、児童全員で「キャッチ、セット、123行けー！」と、ラリーが終了するまで、声をかけ続けるようにする。また、「アタッカーが空いているところを見て打つのは難しい。じゃあどうすれば、ねらえるかな？」という発問から、「味方がアタッカーに打つ方向を「右」とか「前」とか教えてあげるとよい。」などの意見を出させ、アタッカー以外の味方が、コートの中を空いているところをアタッカーにアドバイスすると効果的に得点できることに気づかせたい。そして、常に相手のコートを見て判断する力を高めたい。「後ろ！（奥）」「前！」「真ん中」「右」「左」「（フェイントを）落とせ！」など短い言葉でゲーム中にタイミングよくアドバイスできるようにしたい。

③ 具体的な評価基準

応援と補助の声かけの活動は、一見評価とは、関係のないように思われがちだが、運動に親しむ態度（応援）や戦術的判断力（補助の声）という点から、技能の向上と同じくらい重要であると思われる。表7には、本単元の授業の中で、これらをどのくらい達成できればよいのかという規準を示した。

表7 応援と補助の声かけの達成規準

活動	十分満足できる状況	おおむね満足できる状況	努力を要する児童	努力を要する児童への支援
応援	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームで決めた応援や儀式を元気よく行っている。</li> <li>・決まった時だけでなくミスした時も友達に声をかけている。</li> <li>・チームの雰囲気盛り上げる声を出している。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームで決めた応援や儀式をいつもしている。</li> <li>・時々、決まった時だけでなくミスしたときも友達に声をかけている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームで決めた応援や儀式をしていない。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームの前にチームメイトと練習させる。</li> <li>・ハイタッチなど体を使ってできる易しいものを友達や先生と一緒にさせるようにする。</li> <li>・応援してもらった時の気持ちを思い起こさせる。</li> </ul>
補助の声かけ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「キャッチ、セット、123行けー」の声を大きな声で出している。</li> <li>・相手の動きを予測して、攻撃や守りの補助の声をタイミングよくかけている。</li> <li>・プレーしながら声を出している。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「キャッチ、セット、123行けー」の声をいつも出している。</li> <li>・補助の声を時々出している。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「キャッチ、セット、123行けー」と言うことが難しく、黙って活動している。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・応援できたときは、「〇〇さんの応援のおかげで決まったね。」などと声をかける。</li> </ul>



## 5 研究のまとめ

### (1) 研究の成果

- ・ ネット型ゲームにおいて、テープ風船の使用と発問の工夫により、バレーボールの特性を重視し、技能向上や戦術的課題への気づきを促す学習展開を立案することができた。また、具体的な戦術的行為を示すことができた。
- ・ 応援の活動における具体的な達成規準を示すことができた。

### (2) 今後の研究の課題

- ・ 授業の実践を通しての検証
- ・ 中学校「バレーボール」への系統性を考慮したカリキュラムの作成

## 引用文献

- 1) 文部科学省「小学校学習指導要領」東洋館出版社 1991
- 2) 文部科学省「小学校学習指導要領解説 体育編」東洋館出版社 2008
- 3) 大野高志他「ネット型ゲームの授業計画」体育科教育大修館書店 2013
- 4) 西村正之「低学年の投能力を伸ばすボンバーゲームの開発」体育科教育 大修館書店 2014
- 5) 高橋健夫他「ネット型ゲーム」体育科教育別冊 大修館書店 2010 pp.100 - 107
- 6) 小林敦志「みんなでつないで！シュートプレルボール！」小学校体育ジャーナル No.65 学研 2010
- 7) 文部科学省指導資料集「小学校体育まるわかりハンドブック」
- 8) ふうせんバレーボール振興委員会ホームページ <http://fusenvolley.jimdo.com/?mobile=1>
- 9) 高橋健夫他「新しいボールゲームの授業づくり」体育科教育別冊 大修館書店 2012 pp.1 - 2

## 参考文献

- ・ 岩田 靖「体育の教材を創るー運動の面白さに誘い込む授業づくりを求めて」大修館書店 2012
- ・ 清水 由「シンプルで子どもが伸びる体育の授業づくり」明治図書 2011
- ・ 富永泰寛「児童の実態を大切にされたタスクゲームの選択」体育科教育大修館書店 2014
- ・ 吉永武史「小学校におけるネット型ゲームの学習可能性」体育科教育大修館書店 2014
- ・ 富永泰寛「ネット型ゲームを支える捕球能力の育成を図るボール遊びの授業計画」体育科教育大修館書店 2013
- ・ 山西達也「ネット型ゲームで子どもを揺さぶる発問とは」体育科教育 大修館書店 2012