

かかわり合いながら運動(スポーツ)の特性を知り、 確実に技能を習得させる体育授業のあり方 ～「みんなでつなごう6 Bバレー」の実践から～ 北端 一喜

かかわり合いの中で楽しく運動技能を習得していくためにはどうすればいいかということを中心に、本実践「みんなでつなごう6 Bバレー」に取り組んだ。教科提案の「できる」「わかる」ための「かかわり合い」に着目しながら、「つなぐ」意識を大切に技能習得のための工夫を行った。教師中心の教え込みにならないように、子どもたちが主体的になって取り組むことのできる楽しいスキルゲームやタスクゲームを工夫し、基礎・基本の技能の習得に力を入れた。また、独自のルールも考え、バレーボールの特性を理解しながら、自分たちでより楽しめるものを目指した。

本研究では、「できる」「わかる」ための「かかわり合い」を中心に、スキル&タスクゲームやルールづくりを通して、どのように楽しみながら技能習得を図ったかの例を挙げて、学びの質の高まりを検証していきたい。

キーワード：「できる・わかる・かかわる」、「つなぐ」、ルールづくり、技能習得、スキル&タスクゲーム

1. かかわり合いとは

体育学習では、個人のため学習や個人的に技能を習得する学習になりがちである。そこで、「かかわり合い」を大切にしながら運動(スポーツ)の特性に触れたり、確実に技能を習得したりすることができないだろうかという思いから、今年一年の授業研究を進めてみようと考えた。

体育学習における「かかわり合い」とは、課題がわかり、できるようになるために不可欠なものだと考えている。お互いに見合い・教え合うかかわり合いの中で、運動や技のコツ・ポイントがわかり、「できる」「わかる」へとつながっていくはずである。お互いのできることを教え合ったり、できないことを聞き合ったりする「かかわり合い」こそが、楽しく体育授業を進めていくカギになると考えたからである。

本実践「みんなでつなごう6 Bバレー」では、ボールを「つなぐ」かかわり合いを通して、バレーボールを行う上で基本の技能であるレシーブができるようになることを考えた。

1. 1. 教科提案とのかかわり

本年度の体育科教科提案は、「新たな発見のある体育の学び」(「できる」「わかる」「かかわる」から体育科の『学び』を考える。)である。

私たちは、「仲間と共に運動やスポーツにかかわり、その面白さや自分自身と仲間の可能性を新たに発見できる子ども」を育てたいと考えている。そこで、各領域の運動・スポーツを楽しむための基礎的な技能習得を「できる」、できるようになるための筋道や方法(コツ)、運動の特性の理解を「わかる」、できるようになるための見合い・教え合う関係やみんなが楽しめるためのルールづくりを「かかわる」と捉え、この3つを大切

にしたいと考えている。

そこで、本実践では、「つなぐ」ことを意識した「かかわり合い」のための独自の「ルールづくり」や「できる」「わかる」ための技能習得の工夫を中心に授業研究を行った。

2. 技能習得のためのドリル&タスクゲーム

本年度は、研究テーマの中心に、「確実な技能の習得」ということを据えて授業づくりに取り組んできた。しかし、「学習内容の確実な習得を図るには、基礎的・基本的な内容を共通に学習させることは避けられない。しかし、教師中心の教え込みでは楽しい体育授業は実現しない。」と高橋健夫¹⁾が言うように、最低限身に付けさせたい力を、どのように楽しみながら習得させていくかという課題があった。

そこで、バレーボールの基礎基本となるレシーブの技術を習得するために、スキルゲームとタスクゲーム²⁾の時間を設定した。ドリルゲームでは三角パスを、タスクゲームではアタック&レシーブゲームというものを工夫して取り入れた。タスクゲームとは、対戦相手がいるミニゲームのことで、特に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の子二化を図ったり、ルールの条件を変えたりするものである。

3. 授業の実際

本実践では、ネット型のボール運動としてソフトバレーボールを取り上げ、簡易化されたゲームの中で、チームの連携による攻撃や守備によって、ボールをつなぐ楽しさを味わいながら、ソフトバレーボールに必要な技能を習得していくことをねらいとした。また、ソフトバレーボールの特

性を知り、それを楽しむための独自のルールを作ったり、チームの特性に応じた作戦を考えたりできるように授業を行った。

では、実際授業をどのように進めていったかを次に述べていく。

3. 1. 単元構成

まず単元構成を考える上で、授業の終わりにはどのような力を子どもたちにつけさせたいかということを確認にもつことが大切である。また、単元に入る前に、子どもたちはどのような思いや願いをもって、授業に取り組みたいのかということを知ること大切だと考え、授業のはじめにアンケートを採り、集計しながら、教師のもつ「つけさせたい力」と子どもの実際を相互に生かした単元構成にした。前述した教師中心の教え込みにならないために、子どもの思いに寄り添いながら、共通の課題(身に付けるべき技能)を設定することが大事だと考えたからである。

そこで、以下のようなアンケートを採った。集計は、授業者の考えと合致するものを取り上げて後述することにする。(図1)

～みんなでつながろう6Bバレー～

＜事前アンケート＞

(1) バレーボールをしたことがありますか。
 Yes No

(2) バレーボールが好きですか。
 Yes No

(3) テレビでよくバレーボールを観ますか。
 Yes No

(4) バレーボールの魅力(5) バレーボールで難しい(面白さ)は何だと思ふか。なあと思ふものは何ですか。
 ※自由記述 ※自由記述

(6) ソフトバレーボール(7) バレーボールのルールの学習でやってみたくと思ふこと(8) こんなルールがあったらおもしろくなると思ふことを考えて書こう。
 ※自由記述 ※自由記述




図1 : アンケート

＜アンケートの集計＞

- 1) あなたはバレーをしたことがありますか
 <Yes 6人・No 30人>
- 2) あなたはバレーボールが好きですか
 <Yes 19人・No 17人>
- 3) よくテレビでバレーボールを観ますか
 <Yes 12人・No 24人>
- 4) バレーボールの魅力はなんだと思ふか
 ●アタック(17人) ◎チームワーク(10人)

◎ラリーが続いたら(9人)

5) バレーボールで難しいと思ふは何ですか

●アタックする(11人) ◎落とさないように(ラリー・つなぐなど)(22人)

6) この学習でやってみたくと思ふことは?

●対戦・試合(10人) ●アタック(13人)

◎打ち合い・ラリー(11)

7) あなたが知っているルール?

●サーブ権(2人) ●ドリブル(2人) ●タッチネット(4人) ●ラインアウト(5人) ●3回以内で相手コートに(11人) ●ボールを落とさない(6人) ●コート内に落ちたら得点(11人) ●1セット25点(3人) ○知らない(7人) ●アタック・レシーブ・トス(5人)

8) こんなルールがあったらと思ふことは?

◎何回でも触れる(トス・レシーブ)(6人) ◎ワンバウンドレシーブOK(2人) ◎ラリーが続いた分得点に反映(1人) ◎アタックが決まれば2点(1人) ◎得点倍ゾーン採用(2人)

以上のように、アンケート結果から、子どもたちは今までに「バレーボール」というものを経験していないものが多く、バレーのもつ運動の特性である「つなぐ」「落とさない」というところに難しいイメージをもっていることがわかった。しかし、子どもたちの「ソフトバレー」の学習に対する意識は、教師の子どもたちにつけたい力と概ね合致することもわかった。(みんなでボールをつないで、楽しくソフトバレーの試合をする。基礎基本のレシーブ・トス・アタックなどの技能を身に付ける。など)

この事前のアンケートをもとに考えたのが、以下の単元計画である。(図2)

指導順序	時間	内 容
単元導入	1	◎バレーボールの特性を共有 ◎ルールづくり ◎グループづくり
(第1次)	7	<スキル&タスクゲームを工夫して、技能習得を図る> ◎三角パス ◎アタック&レシーブゲーム ※基礎練習のあとは試しのゲームを行う
(第2次)	4	<作戦を考えて、リーグ戦を楽しむ> ◎対戦相手やチームを特性に応じた作戦を考える ◎作戦に対する振り返りをする ◎習得した技能を生かしてゲームを楽しむ

図2 : 単元計画表

3. 2. スキル&タスクゲーム

次に、バレーボールを楽しく行う上で、最も重視した「つなぐ」ために必要なアンダーハンドパスの技能習得について述べていく。

子どもたちにとって今まで経験したことのない運動であったので、基礎・基本となるアンダーハンドレシーブは難しいものだと予想できたし、子どもたちの意識の中にも、「つなぐ」ためのレシーブが難しいのではというものがあつた。

そこで、レシーブの技能を習得するためのスキルゲームとタスクゲームを工夫して、単元の第1次に組み入れた。

スキルゲームとして考えたのが、「三角パス」ゲームである。これは、幅約2mのコーンとボールを投げる人（相手）で三角形を作り、レシーバーが左右に振り分けながら投げられるボールを相手に返すというものである。（図3）



図3：三角パスの説明

このスキルゲームにより、動きながらアンダーハンドレシーブを行い、味方に「つなぐ」ボールをパスする技能を高めるようにした。

次に、タスクゲームとして、アタック&レシーブゲームを考えた。これは、子どもたちの思いにもあつたアタックを練習しながら、守備側のレシーブの技能を高める実践形式のゲームである。

まず攻撃側は、セッター役の子に下からボールを投げてトスしてもらい、それをアタックする。相手コート内に入れば得点になり、ネットに引っかかったり、コート外にいつてしまつたら無得点ということにした。一方守備側は、アタックされたボールをダイレクト又はワンバウンドでレシーブ（学級独自のルールとして、ワンバウンドレシーブを可にした。これについては、4. 授業の考察で詳しく述べる。）して3回以上つなげれば得点、レシーブが味方のとれないところにつてしまつたら無得点というルールにした。

このタスクゲームにより、やさしいトスからアタック感覚が身に付き、「つなぐ」ことを意識したレシーブがより定着できると考えた。（だが実

際は、スキルゲームの三角パスに時間を多く割いたので、あまりこのタスクゲームを行うことができなかった。）

3. 3. リーグ戦

最後にリーグ戦について述べておく。第2次から2回総当たりのリーグ戦を行ったのだが、ゲームの前には必ずチームに応じた作戦を考えた。そして、その作戦がゲームで出せるような練習方法もチームごとに工夫して取り組んだ。この練習では、レシーブの性能を高めるために個人特訓するチームや円になってパスをつなぐチーム、トスを投げてもらいアタックを打つチームなどチームの特性にあつた練習方法が取り入れられていた。

その練習後リーグ戦を行い、ゲーム後には振り返りと次のゲームに対する課題を考えて、より高く「つなぐ」意識を持たせることにした。

4. 授業の考察

ここでは「かかわり合い」に着目して、みんなが楽しむための独自のルールづくりや作戦を成功させるための練習方法、レシーブの技能習得について授業を考察していく。

まず、ルールづくりについては、「つなぐ」楽しさを第1に考えて、通常のバレーボールのルールにはないワンバウンドレシーブをOKにしたことが非常に大きな効果があつたと考えられる。ダイレクトではなかなかつなぐりにくい場面でも、ワンバウンドさせることにより、レシーブが簡単になり、ボールをつなぐことができた。子どもの感想の中にも、このルールのお陰でたくさんつなげられて、ラリーが続いて楽しかつたというものが多かつた。

しかし、グループづくりの点でいうと、特別な支援が必要な児童に目が行き過ぎて、力量的に少しアンバランスになり、リーグ戦でなかなか勝てず、チームのモチベーションを下げつてしまうチーム編成になつてしまつた。

次に、「確かな技能の習得」については、三角パスやアタック&レシーブゲームで、レシーブの技能の高まつた子が多かつた。特に、三角パスでは、苦手な子に対してチーム内で「もっと腕を伸ばして。」「膝を使つて。」「腕を振らない。」などの教え合う場面が見られた。しかし、あまりに「つなぐ」ことを意識させすぎつてしまつたので、実際のゲームの中では、トスにつなげてアタックする攻撃パターンにもつていけるところを、レシーブでパスをつなげ、最終的に味方につなげられず自滅してしまつてしまつた。そこで、「つなぐ」ポイントとして「セッターに返す」

ということをイメージさせた。そうすることで、アタックにつながるが多くなった。

最後に、チームの作戦の立て方・練習方法について考察する。チームの作戦面でいうと、やはり、「つなぎ」を意識させすぎたこともあり、最初は、「パスをつなげる」「声をかける」などが多かったのだが、アタックにもっていくためのセッター役をイメージさせてからは、「レシーブ・トス・アタックを成功させる。」や「セッターにちゃんとパスをする。」などに変わっていった。(図4)



図4：作戦や練習方法を考えている様子

また、振り返りカードに、「レシーブが上手いかな」とモチベーションが下がる。」というように書いていた子がいた。そのことを全体の場に出すと、「失敗した時に、なんか声をかけてもらおうと元気が出るんちゃう。」という意見が出て、みんなもそれに同意して、失敗した時にどんな声をお互いにかけるか。また失敗だけでなく上手いって得点できた時にも、声をかけようということになり、それぞれの合い言葉をチーム内で考えて、ゲーム中のモチベーション維持を図った。それまで、失敗しても、上手いっても素っ気なかったチーム内が、このことにより「勝つぞ。」や「今度ががんばろう。」というチームワークにつながった。

5. 成果と課題

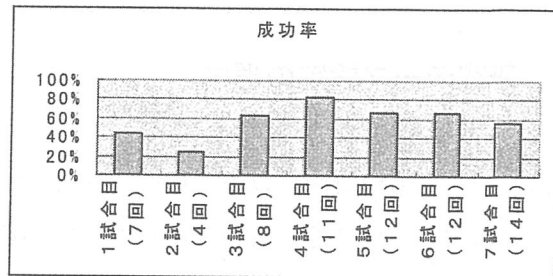
「かかわり合いながら運動(スポーツ)の特性を知り、確実に技能を習得させる体育授業のあり方」というテーマで振り返ってきたが、「つなぎ」ことを意識して、スキル&タスクゲームの時間を設けたことは技能の習得に一定の効果があった。

単元計画ほどタスクゲームを取り入れられなかったが、スキルゲームの三角パスによりレシーブの技能が高まった。以下に、レシーブ成功率の変化をグラフ化したものを2例参考に載せておく。

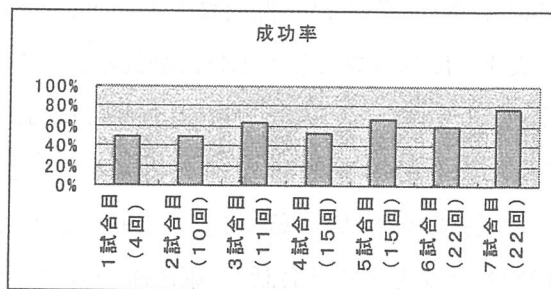
(図5)

このレシーブ成功率の表は、第1次しか取ることができなかったが、リーグ戦に入ってからレシーブをして、きちんとセッターに返ったか。そ

してそのボールがアタックへとつながったかということデータを残しておけば、レシーブ成功率に加え、どうすれば攻撃に有利に働くかを子どもたち自身がハッキリと分析できるものになったと思われる。



A児：最初はボールに触れる回数も少なく成功率も低いが、後半は回数も増え成功率も安定してきた。



B児：ボール運動が得意で、最初から安定して成功率も高い。後半はボールに触れる回数がとても多くなった。

図5：各試しのゲームごとのレシーブ回数と成功率(2例)

課題としては、基礎・基本の技能を習得するためのスキル&タスクゲームのバリエーションを増やすことが挙げられる。教師の教え込みにならない楽しい技能習得の練習方法を子どもの実態に応じて変えられるものを工夫していきたい。

また、授業の中身において、「つなぎ」ことだけに囚われすぎて、誰(セッター)に対してのパスなのかを意識できていなかった。ただつなぎだけではなく、攻撃につながるファーストパスの意義を理解することで、レシーブからトス、アタックへの攻撃パターンがより明確に子どもにも理解できたと考えられる。

終わりに、今年度の本実践で得た成果と課題を踏まえ、更に「かかわり合い」ながら「確実に技能を習得できる」体育授業のあり方を探していきたい。

参考文献

- 1) 工藤文三編『小学校学習指導要領移行措置の手引き』明治図書、2008年
- 8) 体育科 高橋健夫解説
- 2) 『体育科教育』大修館書店、2009年3月 高橋健夫著「こう変わらねばならない」