

## 小学校体育におけるネット型ゲームの実践

村瀬浩二（和歌山大学教育学部教授）

和歌山大学附属小学校教諭 中山和幸、則藤一起、南拓哉

### 【目的】

小学校におけるネット型ゲームの多くは、バレーボールとして実践されている。バレーボールはゴール型種目と比較して、ボール操作に難しさがある。例えば、それは保持できないこと、2回触れないこと、触球回数が3回に限定されていることなどのルールによって生み出されている。また、バレーボールは他のネット型と比較しても違いがある。テニスや卓球、バドミントンのようなテニス型は、ボールの飛来した方向へ返球によってゲームは成立する。さらに、相手コート空きスペースを認識し、攻撃することがテニス型の学習内容となろう。このような動作は、視野の中で判断し、意思決定するものである。しかし、バレーボール型は、レシーブ、トス、アタックの3段攻撃が許されている。この連携攻撃を生み出す点に、協力や共同といった学習内容が含まれる。このような仲間同士の連携を伴う3段攻撃を行うためには、次のパス方向にいる味方に攻撃させる場面を想像し、それを実現するために打ちやすいパスを出す必要がある。そのため、仲間と協力して「攻撃を組み立てる」というバスケットボールやサッカーなど、ゴール型に通じる能力も必要とされる。

また、バレーボールはバスケットボールにおいて行われる味方同士の連携攻撃を、コート分割することで相手プレイヤーに邪魔されず行えるよう開発されたゲームである。そのため、ボール操作は持てない、2回触れないといったルール上の制約を加えることで、ボール操作の難しさをゲーム中の課題としている。

このような種目特有の意思決定能力やボー

ル操作の難易度を必要とするバレーボール型を実践するにあたり、レシーブやトスといったボール操作を簡略化するために、キャッチバレーボールやワンバウンドバレーボールが行われることが多い。しかし、このような簡略化はバレーボール本来のリズムや、ボール操作前の意思決定を育むのには不十分ではないか。

そこで筆者は附属小学校と共同で、小学校4年生を対象にボール操作を簡略化し、意思決定能力を育みやすいことに焦点化した「ビーチバレーボール」を実践してきた。本稿は通算3回目となるビーチバレーボールの実践報告である。

### 【方法】

2018年11月～12月において和歌山大学附属小学校の4年生において行なわれた。

#### 【簡略化した用具及びルールの概要】

- ・人数・・・2vs2
- ・ボール・・・50グラムの軽量バレーボール（MOLTEN KVN50）
- ・サーブ・・・相手チームからアンダースローによる投げ入れでゲームを開始
- ・三段攻撃による得点は2点とする

人数を2vs2とすることは、ペアの触った次のプレーを、必ず自身の役割が発生することを意味する。これは、ゲーム内の行動を明確にし、意思決定の強調・簡略化を図ることができる。

またボールの軽量化は、ボールの測度を低下させ、片手でも扱えることでボール操作の簡略化となる。

サーブの投げ入れと3段攻撃における得点

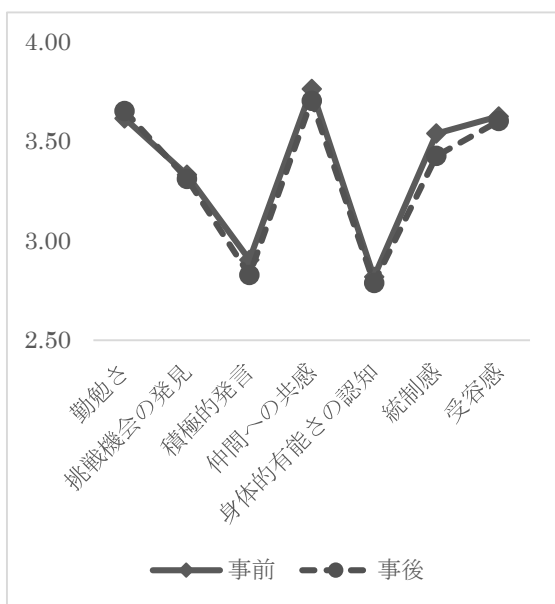
の増加は、仲間との協力において攻撃を組み立てる攻撃場面への価値付けを図ったものである。

### 【測定項目】

授業のビデオ撮影を行い、3コートで実施されるゲームにおいて2段攻撃と3段攻撃発生数をカウントした。また、単元の前において体育勤労性尺度（村瀬ほか 2017）と運動有能感（岡澤、1996）を測定した。体育勤労性尺度は体育への没頭度や挑戦など、夢中になって取り組めた度合いを測定するものである。

### 【結果】

図1は体育勤労性尺度（2017）を単元の前で比較したものである。前後比較の結果、どの因子においても有意な変化は認められなかった。



このことは、児童にとって夢中に慣れた時間が少なかった単元とすることができよう。

図1 単元前後における体育勤労性因子  
また、運動有能感も有意に向上していない。このことは、技能の向上を実感しづかった単元とすることができよう。その原因を授業実

践の経過から振り返ってみる。

- 第1時 導入
- 第2時 3段攻撃を決めるには？
- 第3時 3段攻撃を決めるには？
- 第4時 2段攻撃を決めよう
- 第5時 2段攻撃を決めよう、パストリルの導入（円陣パスの回数を数えるゲーム）
- 第6時 2段攻撃から3段攻撃へ
- 第7時 3段攻撃を決めよう

この単元では、当初から3段攻撃に価値付けを行っている。例えば、導入時の第1時において子ども達にバレーボールでやってみたいことを引き出し、「アタック」の回答を得た。次の第2～3時は、アタックをどのようにして実現できるか発問し、3段攻撃を行うことに価値付けしている。しかし、この課題が第4時では2段攻撃に変更されている。これは、第3時で初めてゲームを行った段階で、子ども達から「1本で返した方が得点できる」という意見が生まれ、1本返しの場面が多く見られたためである。表1には第3時から第7時までのゲーム中における2段攻撃、3段攻撃といった連携攻撃の発生数を示す。ゲームは3分×4セット×3コートで行われた。

表1 第3時から7時までの連携攻撃発生数

	3時	4時	5時	6時	7時
2段攻撃	6	42	28	52	78
3段攻撃	1	11	11	7	30

そこで、教師は3段攻撃の点数を増やす、2段攻撃、3段攻撃のみを得点とするといった働きかけを行った。また、第5時から円陣パスによるパストリルを取り入れた。これらの働きかけにより、第6時以降は連携攻撃の数が向上している。最終的には3段攻撃が30回、つまり1セット（3分）あたり2.5回は発生した。

この連携攻撃の発生数に影響した教師の働

きかけは何か。2 段攻撃や 3 段攻撃のみをカウントするといった連係攻撃への価値付けは、過去 2 年間の実践では行ってこなかった。しかし、過去 2 年間に於いて連係攻撃は十分に確認できた。一方、本実践では一本で返す攻撃が子ども達の間で優位となり、より簡単に得点を取れる方向を選んだと解釈できよう。つまり、これは仲間同士で 2 段攻撃または 3 段攻撃を組み立てて失敗するよりは、1 本で相手コートに返した方が得点できるという子ども達の学びである。これは、「仲間と連係攻撃の組み立てを楽しむ」という本実践のねらいが、子ども達に伝わっていないことと、それを実現できないという子ども達の見通しから生まれたと解釈できる。そこで、本実践において連係攻撃を増やす起点となったのは、パストリルの導入であった。5 時間目にパストリルを導入した後の連係攻撃は、2 段・3 段ともに増加した。

本実践ではボールを 50g にすることで、ボール操作の簡略化を図っているが、それでもボールを保持できない、2 回連続して触れないというボール操作は、子ども達にとって新奇なボール操作である。そこで、3 段攻撃を行うための技能保証は、パストリルを行うことで、技能の向上を図った。

実際に、パスの練習を積極的に取り入れていた 4 年生の隣のクラスでは、単元序盤から 3 段攻撃が多く行われていた。同様に、以前の実践においても、パスを多く行っていたクラスでは多くの 3 段攻撃が行われていた。つまり、ボール操作を簡略化したとは言え、新奇なボール操作を必要とするこのゲームは、序盤からパスによる技能向上を図る必要があったと言えよう。

#### 【総合考察】

本実践で子ども達の勤勉性や有能感が向上しなかった。これは、単元序盤における子ども達の学びと、教師の方策がミスマッチした

ことから起きたと考えられる。つまり、単元序盤において子ども達の持った学びは、得点をするためには自コートで何回もボールを回すより、一本で相手コートに返した方が点を取りやすいことであった。このようなボール操作のうまくいかない段階では、このような学びが起きて当然であろう。それに対して、教師の 3 段攻撃への価値付けは子どもにとって難しいものと感じられたと推測できる。それが、終盤の連係攻撃の増加にもかかわらず、勤勉性や有能感を高められなかった原因であろう。

#### 【要約】

小学校 4 年生において軽量ボールを用いたバレーボール実践は、協力や協働といった仲間同士の連携を生み出し、その役割や意思決定の学習をねらいとした。実践では 3 段攻撃への価値付けや、連係攻撃のみを得点とするルールの修正を行ったが、子ども達の学びとのミスマッチが起きていた。このことが、勤勉性や有能感に有意な変化を与えられなかった原因となったと考えられる。教師のねらいと子ども達の学びを一致させるためには、単元序盤からパスを積極的な導入することによるボール操作能力の技能保証が必要であった。そのことによって、3 段攻撃への価値付けが有効になるであろう。

#### 【文献】

村瀬浩二・安部久貴・梅澤秋久・小坂竜也・三世拓也 (2017) 小学校体育授業における体育勤勉性尺度の開発. スポーツ教育学研究, 37(1): 1-17.

岡澤祥訓・北真佐美・諏訪祐一郎 (1996) 運動有能感の構造とその発達及び性差に関する研究. スポーツ教育学研究, 16(2): 145-155.